

Testiranje vaših enigmi

Testiranje vaših enigmi je sastavni deo procesa kreiranja vaše pedagoške Escape Room igre. To pomaže da se osigura ne samo da praktični aspekti igre pravilno funkcionišu, već i da li će ciljna publika smatrati Escape Room igru zanimljivom i edukativnom. Cilj testiranja enigmi je da se poboljša dizajn Escape Room igre za konačnu verziju.

Povezani alati:

- **Obrazac za testiranje i mapa** (pogledajte istoimene dokumente alata)

Kako sprovesti testiranje enigmi:

- **Tokom procesa kreiranja, razmotrite mogućnost igranja vaših enigmi** uz pomoć pitanja utvrdite da li su 1) različiti elementi igre kompatibilni 2) enigme ispunjavaju vaše jezičke i pedagoške ciljeve. Pitanja koja vas mogu voditi u ovom procesu mogu uključivati: Može li se ovo ponoviti? Da li je bezbedno? Da li je prilagođen učionici i potrebama učenika? Da li je učenici mogu samostalno koristiti? Da li elementi igre pravilno funkcionišu zajedno?
- **Nakon što napravite Escape Room igru, pripremite obrazac za testiranje sa listom testova** koji će biti sproveden za različite elemente igre zajedno **sa relevantnim pitanjima kako bi se dobile povratne informacije od igrača** (pogledajte odeljak „Testirajte i otklonite greške u Escape Room igri“ u Okviru i mapi).
- **Izabereti timove za testiranje** (ako je moguće, uključite različite profile igrača) i **pratite njihovu igru** na mapi i **njihove odgovore na pitanja** u obrascu za testiranje.
- **Dozvolite predloge** za poboljšanje Escape Room igre i napravite izmene u skladu sa tim.
- Koristite povratne informacije igrača da biste ažurirali svoju Escape Room igru za konačnu verziju spremnu za učenike.

Dodatna literatura:



Testiranje vaših enigmi

Bechtel, C. (2019) *Planning an escape room: beta testing*, *EscapeFront*. Available at: <https://www.escapefront.com/escape-room-beta-testing/>.

Denham, A. R. (2016) 'Improving the Design of a Learning Game Through Intrinsic Integration and Playtesting', *Technology, Knowledge and Learning*, 21(2), pp. 175–194. doi: 10.1007/s10758-016-9280-1.

Lopez-Pernas, S. *et al.* (2019) 'Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting', *IEEE Access*, 7, pp. 31723–31737. doi: 10.1109/ACCESS.2019.2902976.

Nicholson, S. (2016) *Ask why: creating a better player experience through environmental storytelling and consistency in escape room design*. Lansing, Michigan: Meaningful Play, p. 17.

Ruston, K. (2019) 'Beta test an escape room: what to expect', *Orlando Escape Games*, 18 January. Available at: <https://orlandoescapegames.com/beta-test-an-escape-room-what-to-expect/>, <https://orlandoescapegames.com/beta-test-an-escape-room-what-to-expect/>.

Veldkamp, A. *et al.* (2020) *Escape education: a systematic review on escape rooms in education*. preprint. SOCIAL SCIENCES, pp. 1–19. doi: 10.20944/preprints202003.0182.v1.

