

# Speak → ER



## Okvir i putokaz za kreiranje Escape Room igre u učenju jezika



GREEK MINISTRY OF EDUCATION  
AND RELIGIOUS AFFAIRS  
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY  
AND SECONDARY EDUCATION  
OF WESTERN MACEDONIA



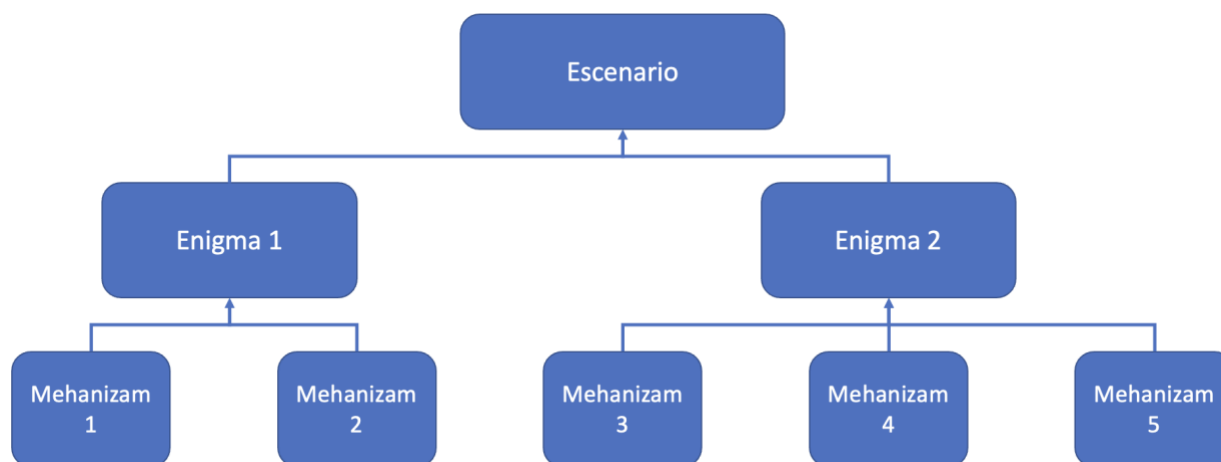
Sufinansiran od strane  
Erasmus+ programa  
Evropske unije



## Evo malog podsetnika:

U ovom projektu je odlučeno da se elementi igre podiele u različite kategorije: Mehanizmi, Enigme i Scenario.

- » **Mehanizam:** je najosnovnija radnja koju možete izvesti u igri. ( tj .: stavite 4 cifre u ormarić da ga otvorite, pronađite predmet ispod tepiha, sortirajte knjige po referencama...)
- » **Enigma:** je rezultat nekih kombinovanih mehanizama. Ponekad bi moglo biti teško razmisliti kada je enigma gotova, a kada počinje sledeća. Ali važno je izrezati svoju Escape room igru na različite delove, inače bi moglo biti teško pratiti napredak igrača ili ga poboljšati. ( tj .: pronađite ključ ispod tepiha > otvorite trezor sa ključem > pronađite 5 knjiga > sortirajte ih po referencama > slika na njihovoj kombinovanoj korici daje trag za još jednu enigmu)
- » **Scenario:** je napravljen od enigmi. Nakon što testirate svoj scenario i potvrdite ga, rezultat možete nazvati Escape room igrom 😊





Za više informacija o strukturi kreiranja Escape Room igre, ne ustručavajte se da pogledate Resources Global roadmap, dijagram ili brošuru „ER i jezici savršeno odgovaraju“ koja je dostupna na web stranici projekta SpeakER .

Pedagoški Escape Room ima drugačiji proces dizajna od komercijalnog jer je cela igra konstruisana oko pedagoških ciljeva koje je postavio kreator igre. Cilj ove vrste Escape room igre (ER) je podsticanje sticanja veština i znanja. Evo nekoliko saveta o tome kako strukturirati svoj proces kreiranja ER igre kako biste implementirali njegovu upotrebu u učenju jezika.



## Postavljanje ciljeva



Kako biste postavili ciljeve za svoju pedagošku Escape Room igru, moraćete odgovoriti na sledeća pitanja. Vaši odgovori će vam tada pomoći da se usmerite na to za šta želite da koristite ER igru i sprečite vas da skrenete s teme kada kreirate enigme i scenario.

### » Za šta ćete koristiti ER igru?

Ovo pitanje se fokusira na konačnu svrhu vaše ER igre. Možete ga koristiti za procenu učinka vaših učenika u imerzivnom okruženju ili da im predstavite novo poglavlje vašeg kursa. Evo nekoliko predloga:

- Uvežbavanje prethodno naučenog materijala (korištenje znanja koje se ne spominje u učionici može biti nezgodno. Više detalja o ovoj temi možete pronaći u tablici s alatima o "znanju izvan sobe")
- Da otkrijete novu jedinicu vašeg kurikulumu
- Za formativno ocenjivanje znanja i veština vašeg učenika  
Formativno ocenjivanje znači da koristite ocenjivanje tokom procesa učenja kako biste poboljšali aktivnosti i pratili napredak učenika.
- Kao vannastavna aktivnost
- Kao međunastavna aktivnost
- Kao način da se proceni kako učenici reaguju na netradicionalne „aktivne“ pristupe učenju jezika

### » Koje poglavlje ili temu svog kursa ćete koristiti u ER igri?

Da biste odgovorili na ovo pitanje, moraćete se fokusirati na svoj plan lekcije ili nastavni plan i program. U svakoj nastavnoj jedinici postoje jezičke teme, kao i tematska područja i elementi kulturnog nasljeđa.

Odgovor na ovo pitanje će vas zatim dovesti do sledeća tri pitanja.



## » Koje će jezične veštine učesnici razviti zahvaljujući vašoj ER igri?

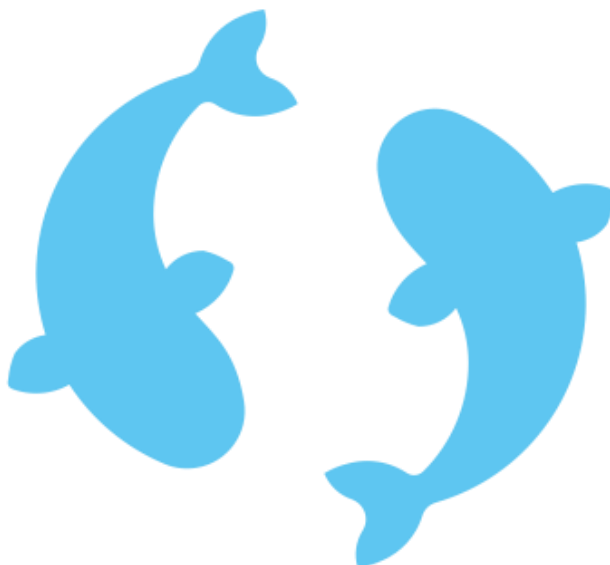
U skladu sa vašim konačnim ciljevima i poglavljem vašeg kursa koje ćete istraživati u Escape Roomu, razvijaće se određene jezičke veštine. Pre procesa kreiranja, trebali biste postaviti neke jasne ciljeve i za ovo.

## » Koje će meke veštine učesnici ojačati u vašoj ER igri?

Pod 'mekim veštinama' podrazumevamo one koje su korisne ne samo na kursu jezika, već one koje su transverzalne i važne kroz obuku i profesionalni razvoj učenika, kao i lični rast, sa pedagoškog stanovišta. Nekoliko primera bi bili :kreativnost, komunikacija, saradnja i kritičko mišljenje.

## » Koja će znanja polaznici steći zahvaljujući vašem scenariju ER igre?

Tema kojom se odlučite baviti u Escape Roomu pomoći će vam da odredite znanje koje očekujete da će vaši učenici steći na kraju iskustva. Nekoliko primera može biti poznavanje vokabulara i gramatičkih koncepata, ili elementi iz kulturnog nasljeđa jezika koji predajete.





## Postavljanje praktičnosti



Nakon što odredite ciljeve vaše ER igre, moraćete postaviti praktičnost kako biste zagonetke i scenario održali izvodljivim i upravljivim. Ova faza će vam pomoći da dobijete bolji uvid u funkcije ER igre koje ćete koristiti u svom dizajnu. Evo liste pitanja koja će vam pomoći da praktično izgradite svoje iskustvo:

### » **Koliko će učenika biti uključeno u vašu ER igru?**

Prema broju uključenih učenika, moraćete ih podeliti u različite grupe i podeliti prostor u učionici kako biste bili sigurni da svaka grupa ima uspešno iskustvo bez ometanja.

### » **Koliko godina imaju vaši učenici?**

Uzrast učenika može napraviti veliku razliku u smislu složenosti i formulacije enigmi i scenarija. To također može uticati na izbor tema i referenci jer one mogu biti vrlo specifične za uzrast.

### » **Koji je nivo znanja vaših učenika?**

Uzrast i nivo vaših učenika mogu se razlikovati od razreda do razreda. Neki tinejdžeri mogu biti početnici dok drugi mogu već imati napredni nivo. To znači da ćete morati prilagoditi svoje iskustvo ER igre njihovom specifičnom nivou i odabrati poglavlja vašeg kursa koja su najprikladnija za njihov napredak.

### » **Ima li učenika sa specifičnim potrebama?**

Učenici sa specifičnim potrebama mogu se lako uključiti u ER aktivnost primenom jednostavnih adaptacija na sadržaj. Biće veoma važno imati na umu njihove potrebe u svakom trenutku dok stvarate iskustvo kako biste podstakli njihovo puno učešće zajedno sa svojim kolegama iz razreda.



## » Kakav će biti format vaše ER igre?

Postoje različite vrste ER igre. Često zamišljamo zaključanu sobu iz koje igrači treba da pobjegnu, ali postoje i drugi mogući formati za odabir:

- Book
- Virtuelna ER igra
- ER kutija
- Karte
- Breakout box
- VR

## » Koliko dugo želite da ER igra traje?

Trajanje vaše ER igre će uticati na sve druge aspekte jer će vam pomoći da odredite broj enigmi koje želite da uključite i složenost scenarija. Većina igara traje između 45 i 60 minuta. Minimalno trajanje bi bilo 30 minuta, a duže retko prelaze 75 do 90 minuta. Ne bismo vam preporučili da trošite više od 60 minuta jer bi to zahtevalo puno sadržaja i planiranja, a učenici bi u nekom trenutku mogli početi gubiti fokus ili strpljenje.



Imajte na umu da govorimo o trajanju same ER igre, ne uzimamo u obzir vreme pripreme i/ili montaže, brifing pre aktivnosti niti kratak sastanak nakon toga.



## » Kakav je kontekst ER igre?

Kontekst je opšta tema oko koje ćete kreirati svoju ER igru. To još nije precizan scenario, već više ideja koja će vas voditi u sledećim koracima dizajna igre.

## » Prema odabranom kontekstu, postoje li određene vrste mehanike koje možete, i ne možete koristiti?

Mehanika igre je nezavisan element koji kombinujete s drugima kako biste stvorili enigmu. U zavisnosti od konteksta koji ste odabrali za svoju ER igru, neke mehanike igre će izgledati relevantnije i lakše za implementaciju od drugih (na primer, verovatno nećete koristiti QR kod koji će igrači morati skenirati pametnim telefonom ako igra je smeštena u srednjovekovnom scenariju). Ovaj proces je prva selekcija mehanike, ali ne morate još stvarati nikakve enigme.

## » Kako ćete organizovati prostor u učionici?

Kako ćete morati podijeliti svoje učenike u različite grupe, takođe ćete morati stvoriti jedan prostor za svaku grupu kako biste imali iskustvo bez ometanja. Ovo se lako može uraditi definisanjem manjih „prostorija“ u učionici sa učeničkim stolovima ili stolicama, ili stavljanjem oznaka na pod pomoću trake u boji.

## » Kako ćete kao Game Master dostavljati poruke ili komunicirati sa igračima?

Game Master igra ključnu ulogu u osiguravanju da iskustvo prođe glatko. Kao Game Master, usmerićete učenike u pravom smeru kada zaglave ili im pomoći da prevladaju odlučujuću grešku koja bi ih inače spriječila da postignu konačni cilj.





## Zamisao

Kao i svi drugi oblici stvaranja, kreiranje Escape Room igre nije tako jednostavno. Nakon što postavite svoje ciljeve i svoje praktičnosti, znate svoje odredište. Ali početni proces će biti komplikovan:

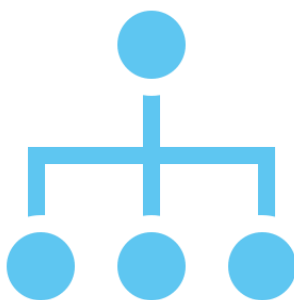
- Prvo ćete napraviti nacrt svoje structure
- Zatim se odlučite za enigme za koje znate da želite da uključite u svoju igru\* i dizajnirajte scenario (manje ili više u isto vreme)
- Napravite plan da vidite da li sve izgleda koherentno i glatko

Vratite se na svoju (nacrt?) strukturu da biste izmenili sve greške. Kada budete zadovoljni svojim radom, organizovaćete test koji će vam dati eksterne povratne informacije o iskustvu koje ste stvorili. Većinu vremena, ovo će istaknuti neke elemente za prilagođavanje i vratićete se na prethodnu petlju koncepcije da biste ih popravili. Inače, čestitamo: imate upotrebljivu pedagošku Escape Room igru za svoju učionicu!

### » **Napravite prvi dijagram da biste vizualizovali svoju Escape Room igru**

U mnogim fazama stvaranja, kreator treba da ima pregled cele igre. Imati dijagram koji upućuje na tok Escape Room igre je nezamenljiv alat za izbegavanje većine zamki dizajna igre.

Dijagram se koristi samo na početku stvaranja. Mora da bude zgodno za vas i vaš kreatorski tim: nije neophodno da ga detaljizirate za druge.

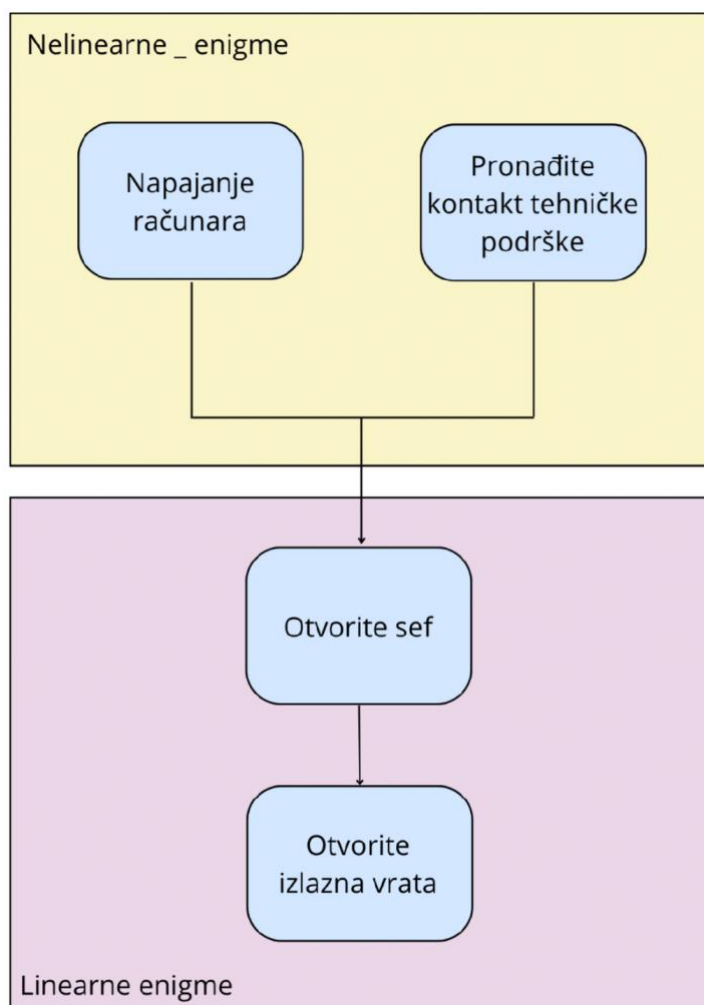




## a) Zašto prvo misliti o šablonu

Šablon može biti različit u zavisnosti od strukture koju odaberete. Postoje različite vrste struktura za Escape Room igru:

- **Linearno:** jedna po jedna enigma koja vodi do sledeće
- **Nelinearno:** više enigmi se može uraditi u isto vreme
- **Mešovita linearna ili nelinearna:** mešavina obe gore navedene strukture





Takođe možete razmišljati o različitim aspektima dizajna igre, kao što su:

- **Crvena haringa:** igra sa ometanjima i lažnim tragovima
- **Skupljanje trofeja:** igrači treba da traže elemente enigme
- **Globalni mehaničar:** U zavisnosti od vašeg okruženja i konteksta vaše Escape Room igre definisane u praktičnim aspektima (pogledajte gore), možete koristiti i mehaničar kao globalnu postavku vaše Escape Room igre. (pogledajte alat „Uloge“ za primer)

Možete videti primere ovih različitih struktura na listi alata o dijagramima.

### **b) Kako zamisliti i nacrtati dijagram (prema praktičnosti)**

U skladu sa strukturom koju ste izabrali, nacrtaćete različite vrste dijagrama.

Naravno, možete koristiti različite strukture zajedno i biti kreativni po želji. Možete videti različite primere na listi Alati o dijagramima.

Pošto je proces kreiranja na vama, možete početi tako što ćete prvo napraviti prvi nacrt scenarija ili enigme, u zavisnosti od toga šta vam je prijatnije.





## » **Napravite enigme**

Kada kreirate okvir/crte vašeg scenarija Escape Room igre i enigmi, vreme je da se bliže usredsredite na to koje enigme se mogu koristiti za postizanje postavljenih ciljeva. Prvo postavite globalni tok vaših enigmi:

### **Koliko ćete enigmi osmisliti?**

Broj enigmi je naravno povezan sa trajanjem vaše Escape Room igre, ali će takođe uticati na složenost vašeg celokupnog iskustva igre. Ako planirate da napravite Escape Room igru sa visokim nivoom težine, savetujemo vam da smanjite broj enigmi kako biste bili sigurni da se konačni cilj može postići na vreme.

### **Kako ćete povezati enigme sa svojim kursom?**

Veza između enigmi i kursa možda neće biti lako prirodno uspostaviti. Stoga vam savetujemo da razmislite o mehanici igrica koju želite da koristite u enigmama i da zamislite kako bi se ona mogla povezati sa vašim nastavnim planom i programom.

Ako želite da vidite neke primere, možete istražiti enigme kreirane u ovom projektu na našoj veb stranici [www.speakerproject.eu](http://www.speakerproject.eu).

### **Koje alate imate da kreirate te enigme? (štampač/prostor za kreiranje/...)**

Da biste osmislili enigme, moraćete da se uverite da su vaše ideje ostvarljive u praksi korišćenjem alata koji su vam na raspolaganju ili onih koji su vam lako dostupni. Ovo je prvi korak u proceni konačne cene Escape Room igre.





## Šta ćete učiniti kada vaši učenici zapnu (akcije vođe igre)?

Naravno, nadamo se da će svi vaši učenici pronaći odgovore zahvaljujući svojim veštinama saradnje i vršnjačkom učenju. Međutim, iskustvo je pokazalo da igrači ponekad zapnu i da će im stoga trebati vaša pomoć da pronađu put do sledećeg traga.

Zatim možete raditi na svakom od njih nezavisno:

## Koji su elementi za rešavanje ove enigme? (tragovi/šifre/ključevi...)

Listu predloga možete pronaći u našoj kutiji za kreiranje. Dali smo praktičan opis različitih alata, resursa i inspiracija koje možete koristiti u svom iskustvu kreatora Escape Room igre.

## Kako će igrači dobiti ove elemente?

Naravno, kada odaberete elemente koje želite da koristite u svojoj igri, moraćete da razmislite o načinima na koje biste mogli da predstavite ove elemente u svojoj učionici. Sada kada znate koliko učenika ćete uključiti i kako ćete urediti prostor u učionici, dobićete bolju ideju o tome kako da prikazete elemente koje će učenici koristiti za rešavanje enigmi.

## Koliko igrača je potrebno da se to reši? (primer: višestruka manipulacija)

Pošto će učenici morati da upravljaju svojim vremenom i saraduju da bi rešili enigme, svaka enigma može biti dizajnirana tako da zahteva saradnju određenog broja ljudi. Ceo tim ne mora da bude fokusiran na isti zadatak, oni mogu da upravljaju svojim radom i vremenom kako žele i u skladu sa složenošću vaših enigmi.

## Šta treba da uzmete u obzir kada pravite ovu konkretnu enigmu?

Escape Room igra može imati različite oblike kao što su knjiga, stolna igra ili igra uživo. Od izgleda vaših dokumenata do razvoja IT uređaja, stvaranje enigmi može zahtevati različite veštine. Preporučujemo da ne ograničavate svoje enigme na sopstvene veštine: nemojte oklevati da uključite svoje kolege (na primer kreiranjem projekta za IT čas da razvijete određeni mehanizam), ili prostor za kreiranje!



Takođe je moguće koristiti svoj projekat za kreiranje Escape Room igre kao projekta za studente tehničkih studija. To je sjajna prilika da naterate grupu učenika da radi na konkretnom projektu, da ga rasporedite u više koraka uz fazu(e) testova i zahvaljujući učenju zasnovanom na projektu.



## » **Napišite scenario**

Nakon što ste odlučili o ciljevima i podešavanjima vaše Escape Room igre i uspostavili mehaniku igre i enigme koje ćete koristiti, vreme je da napravite scenario:



### **Kada će se desiti scenario Escape Room igre?**

Scenario će biti zasnovan na temi i kontekstu koje ste već definisali za svoju Escape Room igru. Period u kome će se scenario odvijati zavisi od ovih elemenata i može da postavi atmosferu Escape Room igre.

### **Gde će se odvijati scenario Escape Room igre?**

Mesto na kome se scenario postavlja takođe zavisi od gore navedenih elemenata i idealno će biti mesto gde se govori jezik koji se uči. U skladu sa vremenom i mestom scenarija, moći ćete da ukasite i prilagodite dizajn vaše Escape Room igre kako biste stvorili što je moguće impresivnije iskustvo.

### **Koje elemente kulturnog nasleđa ćete koristiti u svom scenariju?**

Pošto ćete učiti jezik kroz ovu igru, kulturni elementi zemlje ili zemalja u kojima se govori mogu igrati veliku ulogu u razumevanju specifičnih koncepata i idioma. Ceo scenario se stoga takođe može zasnivati na elementima kulturnog nasleđa koje ćete odlučiti da integrišete u igru.

### **Koji likovi će biti prisutni u vašem scenariju?**

Likovi u scenariju su presudni da bi on bio uverljiviji. Za kurs jezika, ovi likovi mogu biti poznati ljudi koji su bili živi u vreme i na mestu postavljenom za vašu Escape Room igru. Naravno, ovi likovi ne moraju biti fizički predstavljeni i mogu jednostavno biti autori pisma, govornici u radio intervjuu ili bilo koja druga uloga u vezi sa vašim enigmama.



## Koje alatke i ukrase ćete koristiti da postavite scenu?

Sada kada imate na umu sve kontekstualne elemente, možete nastaviti da odlučujete o ukrasima i alatima koje ćete koristiti da poboljšate impresivni aspekt vaše igre. Evo liste elemenata koje možete uzeti u obzir:

- Tajmer, koji se može menjati u skladu sa temom
- Dekoracije u prostoriji za stvaranje ambijenta
- Muzika ili zvučni efekti
- Kostimi
- Ostalo

## Kako ćete predstaviti scenario svojim učesnicima?

Početak doživljaja Escape Room igre počinje prezentacijom scenarija. Učenici treba da znaju o ključnim elementima priče i da imaju jasno razumevanje svrhe igre. Svoj scenario možete predstaviti na različite načine, kao što su:

- Usmena objašnjenja i uputstva
- Video prezentacija
- Tekstualni dokument (pismo, novine, ostalo)
- Nekoliko opcija od gore navedenog







## Kako prilagoditi enigmu svom scenariju

Sada kada je scenario bolje definisan, možete prilagoditi enigme koje ste kreirali kako bi se bolje uklopili u priču, vreme i mesto scenarija. U nastavku ćete videti različite predloge:

- Prema vremenskom periodu
  - Sa pergamentom, starim novinama, tablom iz budućnosti itd.
  - Sa vrednostima iz prošlosti, događajima iz prošlosti itd.
- Prema mestu scenarija
  - Sa slikama mesta
  - Sa lokalnim novinama, časopisom itd.
- According to the characters in the scenario
  - Sa poznatim ličnostima tog vremena i mesta
  - Sa tipičnim nazivima tog vremena
- Prema zapletu scenarija
  - Sa tragovima ubistva, špijunaže, itd.
  - Sa logičnim sledom događaja



## » Plan i evidencija vaše Escape Room igre

Plan i evidencija vaše Escape Room igre su ista strana kovanice:

### Plan

Plan vaše Escape Room igre je vitalno sredstvo za fazu kreiranja, ali i za vašu ulogu vođe igre.

Faza kreiranja će vam omogućiti da procenite trajanje vaše Escape Room igre i vidite da li morate da dodate ili uklonite enigme.

Kao, vođa igre moći ćete da pratite napredak svojih igrača u pustolovini. To će vam takođe omogućiti da obezbedite tragove u najboljem trenutku:

- prerano pružanje tragova će učiniti iskustvo manje izazovnim, previše lakim i manje imerzivnim
- prekasno rizikuje da se igrači zapetljajui budu frustrirani

### Evidencija

Evidencija je korisno samo za vođu igre. Tokom igre pratite napredak svojih igrača pomoću plana, ali takođe morate da pripremite izveštaj na kraju Escape Room igre. Obrazac za evidenciju je u osnovi lista vaših enigmi sa dovoljno prostora za vođenje beleški koje bi vam mogle omogućiti da date personalizovane povratne informacije svojim igračima nakon igre.

Može poprimiti bilo koji oblik koji vam odgovara, kao što je tekstualni dokument, tabela... Slobodno ga napravite prema sopstvenim radnim navikama!

### Kako napraviti putokaz? (pogledajte dijagram i enigme za očekivano trajanje)

Pošto ste napravili dijagram za svoje enigme, možete napraviti procene o trajanju i vremenu cele ER igre. Više objašnjenja u listi sa alatkama o putokazu.





## » Testiranje i otklanjanje grešaka u Escape Room igri

Kada dođete do ovog dela, možete smatrati da ste uradili 30% posla. Testiranje je možda najduži deo zadatka faze kreiranja jer je stvaranje uspešne igre od nule u prvom pokušaju skoro nemoguće. Uvek će postojati stvari za prilagođavanje, za promenu ili elementi koji se ne uklapaju u scenario... i to možemo identifikovati samo testiranjem igre na više nivoa.

### a) Zašto je test faza toliko bitna?

Testiranje igre pre nego što je primenite na času će vam omogućiti da uočite elemente koji bi mogli da ometaju dobro funkcionisanje toka igre. Ovaj korak je ključan kako bi se identifikovali delovi igre na kojima bi još trebalo malo poraditi.

### b) Koji su različiti tipovi testova?

#### Testirajte mehaniku

Navođenjem i testiranjem svih mehanika vaše igre, možete osigurati da su sve nezavisno rešive. Ovo je u cilju da se proveriti tehnički aspekt vaših enigma kao što su: da li vaš uređaj ili ormarić rade, da li oblik forme odgovara predmetu...

#### Rešavanje problema (enigmi) i pedagoških aspekata

Vaši mehanički aspekti igre bi mogli da rade nezavisno, ali njihovo zajedničko delovanje može zahtevati neke adaptacije. Zašto? Evo nekoliko dobrih primera šta se dešava kada mehanika ne funkcioniše kompatibilno:

<https://danielhall.io/what-about-unit-tests>

Ovo je takođe momenat da procenite da li enigme odgovaraju vašim pedagoškim ciljevima i pratite strukturu, postavke i dijagram koji ste postavili na početku.

#### Tok celokupne Escape Room igre

Kako bi stvaranje Escape Room igre ispunilo svoje ciljeve, trebate testirati Escape Room igru kako bi proverili nekoliko stvari:

- Da li je izvodljivo završiti u roku koji očekujete?
- Da li je to izvodljivo prema zahtevima inkluzivnosti koje ste postavili?
- I na kraju, ali ne i najmanje važno: da li je još uvek zabavno?



Kao što je već objašnjeno u brošuri ovog projekta, nazvanoj “Escape Room igre i jezici: savršen spoj?”, cilj je da se učenici održe motivisanim zahvaljujući aspektu gejmfikacije ovog alata.

Takođe je jako bitno da usavršite sebe kao vođe svoje Escape Room igre, da biste mogli da osetite kada morate da pružite dodatnu podršku svojim igračima.



### **c) Pripremite test**

Evo nekoliko predloga kako ovo uraditi:

#### **Kreirajte formu**

Kada tražite od ispitanika da nešto testiraju, važno je da ih vodite kroz test. Ali takođe, ostavite prostor za ljude koji vrše testiranje da vam pruže nove elemente za igru: oni uvek nude ideje i rešenja o kojima kreatori nisu razmišljali.

#### **Izaberite ljude koji će testirati**

Važno je da imate različite profile ljudi koji testiraju: stručnjaci će vam biti od velike pomoći za mehaniku i detalje, posmatrači će vam omogućiti da imate alternativne savete i perspektive. Takođe, mešanje različitih profila ljudi unutar istog tima će vam omogućiti da vidite kako bi heterogena grupa mogla da komunicira tokom vase Escape Room igre.

### **d) Pregled testa**

Nakon što ste testirali sav materijal, uradite brzi pregled i u skladu sa tim pripremite svoje modifikacije. Pošto ste procenili različite aspekte Escape Room igre, možete napraviti kontrolnu listu tačaka koje treba promeniti pre nego što nastavite sa ažuriranjem svoje Escape Room igre.



## e) Ažurirajte Escape Room igru i plan

Kada prikupite sve elemente koje treba promeniti, možete nastaviti sa ažuriranjem svoje Escape Room igre i plana da biste došli do konačne verzije koja će se koristiti sa vašim učenicima.



## Sumiranje

Sumiranje je poslednji korak Escape Room igre. Možete okupiti učenike u krug, ukratko razgovarati o iskustvu Escape Room igre i pomoći im da izvuku zaključke iz ovog zanimljivog iskustva. Teške zagonetke mogu biti frustrirajuće za neke igrače, tako da ovo služi kao važna faza za bolji pregled iskustva, nezavisno od pedagoške upotrebe Escape Room igre.

Pored toga, možete da pošaljete potpuniji upitnik svojim igračima nakon sesija da biste procenili njihovo znanje i/ili uvažavanje samog iskustva igranja.

### » Zašto je kratko sumiranje važno

Sumiranje je od suštinske važnosti da bi vaši učenici razmišljali o svojim iskustvima i podelili svoja razmišljanja, sumnje, osećanja i poteškoće. Ovaj korak vam omogućava da dobijete eksterne povratne informacije o igri koju ste kreirali i takođe navodi učenike da razmišljaju o sopstvenom učinku i veštinama nakon igre.





## » Kako koristiti evidenciju uz plan kao referencu

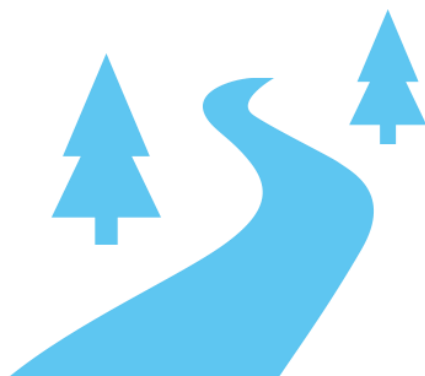
Pošto je mapa napravljena da prati napredak vaših igrača u igri, formular za praćenje navodi enigme i omogućava vam da zabeležite različite aspekte iskustva vaših igrača.

- Koji igrač je preuzeo koji zadatak?
- Relevante radnje
- Da li su igrači došli na vreme ili su kasnili?
- Recommendations
- ...

## » Kako pratiti tok igre

Evo nekoliko primera pitanja koje možete postaviti učenicima u fazi sumiranja:

- Koju ulogu(uloge) si igrao u igri?
- Koji su najizazovniji trenuci igre?
- Koji su najbolji trenuci igre?
- Možete li smisliti način na koji bi se određeni aspekti igre mogli poboljšati?





## » **Kako organizovati sumiranje (izbegavanje konflikta, pozicija nastavnika u diskusiji...)**

Sumiranje može trajati između 5 i 10 minuta. Trebalo bi da se organizuje ubrzo nakon igre kako bi se osiguralo da je iskustvo još uvek sveže u sećanju učenika. Neposredno ispitivanje i povratne informacije mogu biti odlično sredstvo za uključivanje učenika u proces učenja. Nakon igre, igrači bi mogli biti veoma uzbuđeni, tako da ćete kao vođa igre morati da strukturirate i vodite razgovor. Evo nekoliko preporuka:

- **Dopustite da igrači izraze prvi svoje utiske:** davanje povratnih informacija na početku će nametnuti vaše gledište igračima
- **Ljubazno pozovite (ne zahtevajte) sramežljive ili neiskusne igrače da prvi pričaju:** njihova osećanja imaju istu vrednost kao i kod iskusnih igrača, ali bi mogli da budu zastrašeni da podele svoja razmišljanja posle njih.
- Konkurenti bi mogli da monopolizuju diskusiju; dakle, **važno je osigurati da svi imaju priliku da izraze svoje mišljenje**
- **Pišite beleške** o tome kako da poboljšate svoju Escape Room igru I vrednujete povratnu informaciju igrača.

Ne zaboravite da **zahvalite učenicima** za učestvovanje u ovom imerzivnom iskustvu i angažovanju.





# Erasmus+

Ovaj projekat je finansiran uz podršku Evropske komisije. Ova publikacija odražava samo stavove autora i Komisija ne može biti odgovorna za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.

**Kod projekta:** 2020-1-FR01-KA201-080646



<https://speakerproject.eu>



#SpeakERproject



Ovo delo je licencirano pod međunarodnom licencom Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. Da biste pogledali kopiju ove licence, posetite, <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>



GREEK MINISTRY OF EDUCATION  
AND RELIGIOUS AFFAIRS  
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY  
AND SECONDARY EDUCATION  
OF WESTERN MACEDONIA

