

Kako organizovati izveštavanje

Jedna od Vaših uloga kao kontrolora igre jeste da razgovarate sa učenicima nakon igranja Escape Room igre. Izveštavanje omogućava razmenu povratnih informacija i pokazuje šta su učenici postigli. Svrha razgovora je da se učenicima razjasni sadržaj igre, da se ono što se iskusilo u kontekstu igre implementira u „stvarni svet“ i da se Escape Room igra modifikuje ako je potrebno.

Alati potrebni za izveštavanje:

- **Formular** gde ćete zapisati povratne informacije (pogledajte istoimeni dokument alata)

Struktura izveštavanja¹:

- **Povratne informacije o iskustvu igre:** Period „hlađenja“ u kojem učenici razmišljaju o svojim prvim reakcijama na Escape Room igru (pogledajte odeljak „Izveštavanje“ u Okviru i mapi za više detalja).
- **Razmislite o ciljevima učenja jezika:** Diskusija o planiranim ishodima učenja (Da li su ih učenici postigli? Sa kojim izazovima su se suočili?).
- **Razmislite o ciljevima mekih veština:** Diskusija koja će pomoći učenicima da identifikuju koje su međuljudske veštine praktikovali (komunikacija, timski rad, kritičko mišljenje, itd.).
- **Predlozi za poboljšanje:** Dozvolite učenicima da ukažu na to kako bi određeni elementi Escape Room igre mogli biti bolji (enigme, delovi scenarija, itd.).
- **Zaključak:** Raspitajte se da li bi učenici ponovili iskustvo, nakon čega se može dati domaći zadatak kako bi se potvrdilo da su ciljevi učenja ispunjeni.

Dodatna literatura:

¹ Hronologija nekih od ovih koraka, kao i trajanje izveštavanja (oko 5 – 10 minuta), zavisice od Vas kao edukatora, zasnovana na Vašim ciljevima učenja i pedagoškim ciljevima.



Kako organizovati izveštavanje

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.

Rapp, J. *et al.* (2019) 'How to set the game characteristics, design the instructional content and the didactical setting for a serious game for health prevention in the workplace', in Gentile, M., Allegra, M., and Söbke, H. (eds) *Games and learning alliance*. Palermo, Italy: Springer, pp. 210–221.

Sanchez, E. and Plumettaz-Sieber, M. (2019) 'Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge', in Gentile, M., Allegra, M., and Söbke, H. (eds) *Games and learning alliance*. Palermo, Italy: Springer, pp. 242–257.

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.

