

# Forma de urmărire

Forma de urmărire este folosită pe parcursul etapei de Dezbatere în camera de evadare în paralel cu Harta de drum. Scopul lor este să urmărească coordonatorul jocului dacă oferă feedback personalizat jucătorilor după ce le-a evaluat performanțele cu privire la rezolvarea enigmelor.

## Materialul didactic necesar

- **Completarea listei** ( o foaie de hârtie sau orice altă modalitate preferați ) cuprinzând enigmele din camerele de evadare notate și alocând spațiu pentru comentarii
- **Harta de drum** ca referință pentru progresul elevului în timpul jocului

## Posibile întrebări

- Stabilirea dacă toate enigmele au fost rezolvate în timpul alocat
- Decizia ca ce enigme să nu mai fie folosite sau scoase din joc ( ori pentru că nu s-au potrivit nivelului de învățare al elevilor sau nu au întrunit criteriul de joc )
- Identificați rolurile pe carele-au avut elevii în joc și dacă au colaborat pe parcursul acestuia.
- Luați notițe dacă enigmele au fost atât antrenante cât și educative astfel încât să ducă la îndeplinirea obiectivelor didactice.

## Posibile restricții

- **Realizarea feedback-ului În detrimentul rezolvării enigmelor:** Elevii s-ar putea simți marginalizați că nu au jucat la fel de bine ca și colegii lor, așa ca asigurați-vă că nu insistați prea mult pe feedback-ul referitor la rezolvarea enigmelor și că primează îndeplinirea scopurilor pedagogice.

## Este incluzivă pentru elevii cu dizabilități de învățare specifice?

- Da, dar fiți atenți pe viitor la enigmele care au ridicat provocări pentru elevii cu dizabilități de învățare specifice și adaptați-le conform nevoilor lor.

