

Testarea enigmelor

Testarea enigmelor reprezintă o parte integrantă a procesului de creare a unei camere de evadare. Acest lucru asigură faptul că nu numai partea practică funcționează corespunzător, dar și că audiența va considera că, camerele de evadare sunt antrenante și educative. Scopul testării enigmelor este perfecționarea decorului camerei de evadare pentru varianta finală.

Instrumente aferente:

- **Chestionarul și Harta drumului** (se referă la documentele din secțiunea Tool cu același nume)

Cum să gestionați testele despre enigme:

- **In timpul procesului de creare, luați în considerare redabilitatea enigmelor** pe care le-ați creat cu ajutorul întrebărilor pentru a determina dacă 1) diferitele elemente de joc sunt compatibile 2) enigmele se ridică la nivelul limbii vorbite de către elevi și se pliază pe obiectivele didactice formulate. Întrebări care ar putea să vă ajute la formularea enigmelor pot include: Poate aceasta fi reprodusă? Este sigură? A fost enigma adaptată nevoilor clasei și a nevoilor individuale ale elevilor? Pot elevii să o utilizeze individual? Funcționează elementele de joc ca un tot?
- **După ce v-ați meșteșugărit camera de evadare, pregătiți un formular de testare** cu o listă de teste care va fi utilizată pentru diverse elemente de joc împreună cu **un set de întrebări relevante pentru sesiunea de feedback** (consultați secțiunea „ Testarea și îmbunătățirea camerei de evadare “din Cadru și Harta de parcurs).
- **Alegeți echipele de testare** (dacă este posibil, includeți diferite tipuri de teste) și faceți profilul unui joc pe Harta drumului și **răspunsurile la întrebări** pe un formular de Test.
- **Permiteți să se aducă sugestii** în legătură cu îmbunătățirea camerei de evadare și **operați modificările în concordanță cu sugestiile primite.**
- **Utilizați feedback-ul prin teste pentru a reactualiza conținutul camerei de evadare** pentru varianta finală.

