

Speak → ER



**Structura și planul de desfășurare
pentru crearea unei camere de evadare
în învățarea limbilor străine**



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



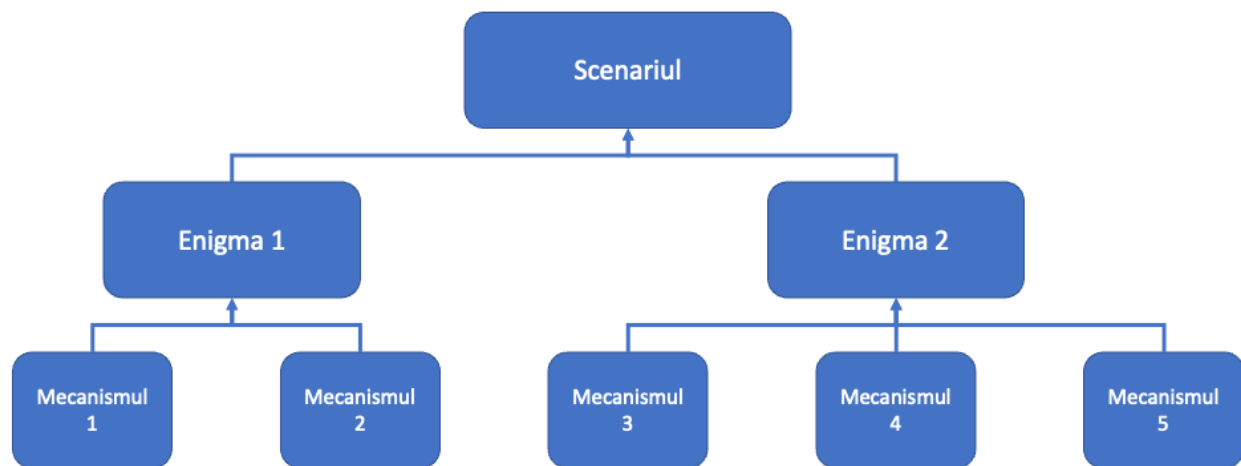
Cofinanțat prin
programul Erasmus+
al Uniunii Europene



Un mic memento

În acest proiect, s-a decis să fie împărțite elementele jocului în diferite categorii: Mecanisme, Enigme și Scenariu.

- » **Mecanismul:** este cea mai elementară acțiune de bază care este posibil de realizat în joc. (de exemplu: puneți 4 cifre într-un dulap pentru a-l deschide, găsiți un obiect sub un covor, sortați cărțile după referințe...)
- » **Enigma:** este rezultatul unor mecanisme combinate. Uneori, ar putea fi greu de realizat când se termină o enigmă și când începe următoarea. Dar este important să împărțim ER-ul în părți diferite, altfel ar putea fi dificil să urmărim evoluția jucătorilor sau să o îmbunătățim. (de exemplu: găsiți o cheie sub un covor > deschideți un safe cu cheia > găsiți 5 cărți > aranjați-le după referințe > imaginea de pe coperta lor combinată oferă un indiciu pentru o altă enigmă).
- » **Scenariul:** este alcătuit din enigme. După ce testați scenariul și îl validați, puteți numi rezultatul un Escape Game.





Pentru mai multe informații despre structura de creare a camerei de evadare, nu ezitați să consultați planul de desfășurare globală, diagrama sau broșura "Camera de evadare și limbile străine, o potrivire perfectă", disponibile pe site-ul web al proiectului SpeakER. O cameră de evadare pedagogică are un proces de proiectare diferit față de unul comercial, deoarece întregul joc este construit în jurul obiectivelor pedagogice stabilite de creatorul acestuia. Scopul acestui tip de cameră de evadare (ER) este de a încuraja dobândirea de competențe și cunoștințe. În continuare, vă sunt oferite câteva sfaturi despre cum se poate structura procesul de creare a camerei de evadare (ER) pentru a implementa utilizarea acesteia în cadrul predării limbilor străine.



Stabilirea obiectivelor



Pentru a stabili obiectivele pentru camera de evadare pedagogică, este necesar de răspuns la următoarele întrebări. Răspunsurile primite vor ajuta apoi la orientarea cu privire la scopul pentru care se dorește să fie folosită camera de evadare și vor preveni abaterea de la subiect atunci când se creează enigmele și scenariul.

» Pentru ce va fi folosită camera de evadare (ER)?

Această întrebare se concentrează pe scopul final al camerei (ER). Poate fi utilizată pentru a evalua performanțele studenților într-un mediu imersiv sau pentru a le prezenta un nou capitol al cursului. Aici sunt câteva sugestii:

- Pentru a exersa materialul învățat anterior (utilizarea cunoștințelor care nu sunt evidențiate în sală poate fi dificilă. Mai multe detalii despre acest subiect sunt disponibile în Fișa de instrumente despre "Cunoștințe din afara sălii")
- Pentru a descoperi o nouă unitate din curriculum
- Pentru o evaluare formativă a cunoștințelor și abilităților elevilor
- Evaluarea formativă înseamnă că utilizați evaluarea în timpul procesului de învățare pentru a îmbunătăți activitățile și pentru a urmări progresul elevilor.
- Ca activitate extracurriculară
- Ca activitate transdisciplinară
- Ca o modalitate de a evalua modul în care elevii răspund la abordările "active" netradiționale de învățare a limbilor străine

» Ce capitol sau temă din materia cursului va fi folosită în camera de evadare (ER)?

Pentru a răspunde la această întrebare, va trebui să ne concentrăm pe planificări sau pe curriculum. În fiecare unitate de învățare, există subiecte de limbă, precum și



domenii tematice și elemente ale patrimoniului cultural. Răspunsul la această întrebare va conduce apoi la următoarele trei întrebări:

» **Ce abilități lingvistice își vor dezvolta participanții datorită camerei de evadare (ER)?**

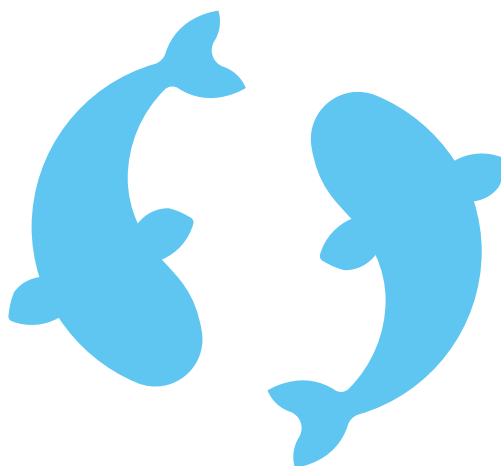
În funcție de obiectivele finale și de capitolul din cadrul cursului explorat în camera de evadare, vor fi dezvoltate anumite competențe lingvistice. Înainte de procesul de creare, ar trebui stabilite câteva obiective clare și pentru acest lucru.

» **Ce competențe personale-sociale (soft skills) vor consolida participanții în cadrul camerei (ER)?**

Prin " soft skills ", înțelegem acele competențe care sunt utile nu numai în cadrul unui curs de limbi străine, ci și cele care sunt transversale și importante pe tot parcursul formării și dezvoltării profesionale a studenților, precum și a creșterii personale, din punct de vedere pedagogic. Câteva exemple ar fi: creativitatea, comunicarea, colaborarea și gândirea critică.

» **Ce cunoștințe vor dobândi participanții datorită scenariului de ER?**

Tema pe care alegeți să o abordați în camera de evadare va ajuta la specificarea cunoștințelor pe care se așteaptă ca elevii să le dobândească la finalul experienței. Câteva exemple ar putea fi cunoașterea unor concepte de vocabular și gramatică sau elemente din patrimoniul cultural al limbii predate.





Stabilirea aspectelor practice



După ce se stabilește scopul camerei de evadare, va trebui să stabilim aspectele practice pentru ca enigmele și scenariul să fie realizabile și ușor de gestionate. Această etapă va ajuta la obținerea unei mai bune viziuni asupra caracteristicilor camerei pe care urmează să le folosim în concepere. În continuare o listă de întrebări care va ajuta la construirea practică a experienței:

» Câți studenți vor fi implicați în camera de evadare (ER)?

În funcție de numărul de elevi implicați, va trebui să îi împărțim în grupuri diferite și să împărțim spațiul clasei pentru a ne asigura că fiecare grup are parte de o experiență reușită fără a le distrage atenția de la activitate.

» Care este vârsta elevilor?

Vârsta elevilor poate face o mare diferență în ceea ce privește complexitatea și formularea enigmelor și scenariilor. De asemenea, poate influența alegerea subiectelor și a referințelor, deoarece acestea pot fi foarte specifice vârstei.

» Care este nivelul de competență al elevilor?

Vârsta și nivelul elevilor pot varia de la o clasă la alta. Unii tineri pot fi începători, în timp ce alții ar putea avea deja un nivel avansat. Acest lucru înseamnă că va trebui să adaptăm experiența de ER la nivelul lor specific și să selectăm capitolele din curs care sunt cele mai potrivite pentru progresul lor.

» Există elevi cu nevoi specifice?

Elevii cu nevoi specifice pot fi incluși cu ușurință în activitatea de cameră de evadare (ER) prin aplicarea unor adaptări simple ale conținutului. Va fi foarte important să se țină cont în permanență de nevoile lor în timpul creării experienței, pentru a favoriza participarea lor deplină alături de colegii lor.



» Care va fi formatul camerei (ER)?

Există diferite tipuri de camere de evadare. Ne imaginăm adesea camera închisă din care jucătorii trebuie să evadeze, dar există și alte variante posibile din care se poate alege:

- Carte
- Cameră de evadare virtuală
- Cărți de joc
- Cutie de evadare
- Realitatea virtuală (VR)

» Cât timp să dureze evadarea (ER)?

Durata camerei de evadare (ER) influențează toate celelalte aspecte ale acesteia, deoarece ajută la stabilirea numărului de enigme pe care dorim să le includem și a complexității scenariului. Majoritatea jocurilor de evadare durează între 45 și 60 de minute. Durata minimă ar fi de 30 de minute, iar cele mai lungi rar depășesc 75-90 de minute. Nu se recomandă depășirea a 60 de minute, deoarece ar necesita mult conținut și planificare, iar elevii ar putea începe să își piardă concentrarea sau să își piardă cheful la un moment dat.



De reținut că vorbim despre durata camerei de evadare în sine: nu luăm în calcul timpul de pregătire și/sau de instalare, instructajul înainte de activitate și nici raportul de după.



» Care este contextul camerei de evadare (ER)?

Contextul este o temă generală în jurul căreia se va crea camera (ER). Nu este încă un scenariu precis, ci mai degrabă o idee care va ghida în următorii pași de proiectare a jocului.

» În funcție de contextul ales, există anumite tipuri de mecanisme care pot fi folosite sau care nu pot fi folosite?

Un mecanism de joc este un element independent pe care îl combinăm cu altele pentru a crea o enigmă. În funcție de contextul ales pentru cameră (ER), unele mecanisme de joc vor părea mai relevante și mai ușor de implementat decât altele (de exemplu, probabil că nu veți folosi un cod QR pe care jucătorii vor trebui să îl scaneze cu un smartphone dacă jocul este plasat într-un scenariu medieval). Acest proces reprezintă prima selecție a mecanismului, dar nu trebuie să creăm încă nici o enigmă.

» Cum se va organiza spațiul în clasă?

Deoarece va trebui ca elevii să fie împărțiți în grupuri diferite, va trebui, de asemenea, să creăm un spațiu pentru fiecare grup pentru a avea o experiență fără probleme și fără a distrage atenția. Acest lucru poate fi realizat cu ușurință prin definirea unor "camere" mai mici în clasă cu băncile sau scaunele elevilor, sau prin marcarea pe podea cu bandă adezivă colorată.

» Cum se vor transmite mesajele sau cum se va comunica cu jucătorii în calitate de Game Master?

Masterul de joc are un rol crucial în asigurarea unei experiențe fără probleme. În calitate de Game Master, îi vom îndruma pe elevi în direcția corectă atunci când se blochează sau îi vom ajuta să depășească o greșeală decisivă care, altfel, i-ar împiedica să atingă obiectivul final.



Concepție

Ca orice altă formă de creație, crearea unei camere de evadare nu este atât de simplă. După ce ne-am stabilit obiectivele și aspectele practice, cunoaștem destinația. Dar procesul de concepție va fi o adevărată spirală:

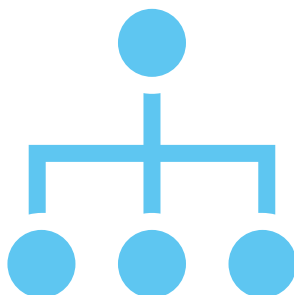
1. Creăm mai întâi o schiță a structurii
2. Apoi decidem asupra enigmelor pe care știm că vrem să le includem în joc și concepem scenariul (mai mult sau mai puțin în același timp)
3. Creăm un plan de desfășurare pentru a vedea dacă totul pare coerent și fără probleme

Se revine la structură pentru a modifica eventualele greșeli. Când suntem mulțumiți de munca depusă, organizăm un test care ne va oferi un feedback extern asupra experienței create. În majoritatea cazurilor, acest lucru va evidenția unele elemente care trebuie adaptate și va trebui să ne întoarcem la etapa anterioară de concepție pentru a le corecta. În caz contrar, felicitări: aveți o cameră de evadare pedagogică utilizabilă pentru clasă!

» Crearea unei prime diagrame pentru a vizualiza camera de evadare (ER)

În multe etape ale creației, creatorul trebuie să aibă o imagine de ansamblu a întregului joc. A avea o diagramă care să facă referire la fluxul camerei (ER) este un instrument indispensabil pentru a evita majoritatea capcanelor din proiectarea jocului.

Diagrama este utilizată doar în timpul conceperii. Ea trebuie să fie convenabilă pentru persoana responsabilă de creație și pentru echipa de creație: nu este necesar să fie detaliată pentru ceilalți.

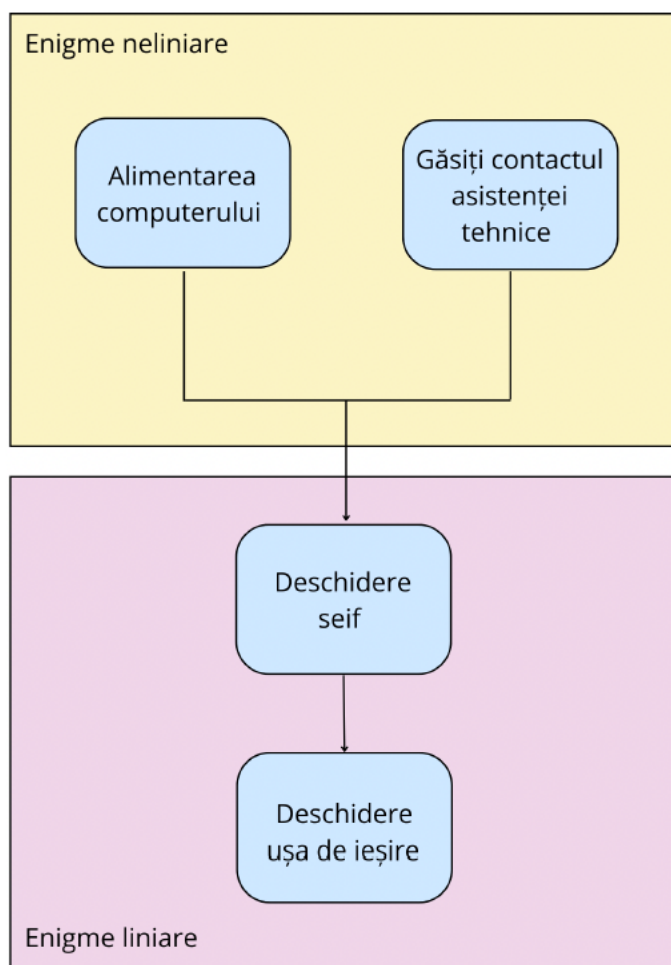




a) De ce să ne gândim mai întâi la schemă

Schema poate fi diferită în funcție de structura pe care a fost selectată. Există diferite tipuri de structuri pentru o cameră de evadare:

- **Linear:** câte o enigmă pe rând conducând la următoarea
- **Non-liniar:** se pot face mai multe enigme deodată
- **Mixtă, liniară sau neliniară:** o combinație între cele două structuri de mai sus





De asemenea, se poate gândi la diferite aspecte ale concepției jocului, cum ar fi:

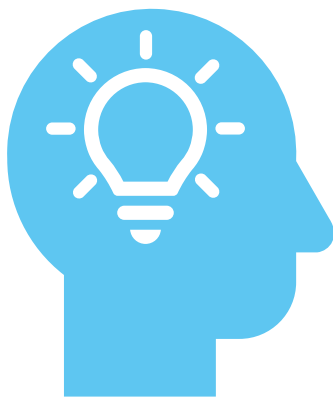
- **Red Herring:** un joc cu diversiuni și indicii false
- **Scavenger Hunt:** jucătorii trebuie să caute elementele enigmei
- **Mecanic global:** În funcție de mediul în care se desfășoară și de contextul camerei (ER) definit în aspectele practice (de mai sus), se poate folosi și o mecanică ca setare globală a camerei (ER). (Pentru un exemplu, se poate consulta instrumentul "Roluri")

Pentru a vedea exemple ale acestor structuri diferite, se poate consulta Ghidul de instrumente despre diagrame.

b) Cum să ne imaginăm și să desenăm diagrama (în funcție de aspectele practice)

În funcție de structura aleasă, se vor desena diferite tipuri de diagrame. Se pot, bineînțeles, folosi diferite structuri împreună și se deveni mai creativ oricând. Mai multe exemple pot fi văzute în Secțiunea de instrumente despre diagrame.

Întrucât procesul de creare depinde de propria inițiativă, se poate începe prin a crea mai întâi o primă schiță de scenariu sau enigme, în funcție de ceea ce este mai confortabil de realizat.





» Crearea enigmelor

Odată ce ați creat un cadru / o schiță a scenariului și a enigmelor ER, este timpul să vă concentrați mai îndeaproape asupra enigmelor care pot fi utilizate pentru a atinge obiectivele stabilite.

Mai întâi stabiliți fluxul global al enigmelor:

Câte enigme veți proiecta?

Numărul de enigme este, desigur, legat de durata escape room-ului dvs., dar va influența, de asemenea, complexitatea întregii experiențe de joc. Dacă intenționați să creați un Escape Room cu un nivel ridicat de dificultate, vă sfătuim să reduceți numărul de enigme pentru a vă asigura că obiectivul final poate fi atins la timp.

Cum veți lega enigmele de curs?

Legătura dintre enigme și curs ar putea să nu fie ușor de stabilit în mod natural. Prin urmare, vă sfătuim să vă gândiți la mecanica jocului pe care doriți să o utilizați în enigme și să vă imaginați cum ar putea fi legate de curriculum-ul dvs. Dacă doriți să vedeți câteva exemple, puteți explora enigmele create în acest proiect pe site-ul nostru www.speakerproject.eu.

Ce instrumente aveți pentru a crea aceste enigme? (imprimantă / makerspace / ...)

Pentru a proiecta enigmele, va trebui să vă asigurați că ideile dumneavoastră sunt realizabile în practică prin utilizarea instrumentelor pe care le aveți la dispoziție sau a celor ușor accesibile pentru dvs. Acesta este primul pas în evaluarea costului final al camerei de evacuare.





Ce veți face atunci când elevii sunt blocați (acțiuni game master)?

Desigur, sperăm că elevii dumneavoastră vor găsi toate răspunsurile datorită abilităților lor de colaborare și învățare reciprocă. Cu toate acestea, experiența a arătat că jucătorii tind să se blocheze uneori și, prin urmare, vor avea nevoie de ajutor în găsirea drumului lor spre următorul indiciu.

Puteți lucra la fiecare dintre ele în mod independent:

Care sunt elementele pentru a rezolva această enigmă? (indicii / coduri / chei ...)

Puteți găsi o listă de sugestii în caseta noastră de creație. Am oferit o descriere practică a diferitelor instrumente, resurse și inspirații pe care le puteți utiliza în experiența dumneavoastră ca și creator de cameră de evadare.

Cum vor primi jucătorii aceste elemente?

Desigur, odată ce alegeți elementele pe care doriți să le utilizați în joc, va trebui să vă gândiți la moduri în care ați putea prezenta aceste elemente în sala de clasă. Acum că știți câți elevi veți implica și cum veți amenaja spațiul în clasă, veți obține o idee mai bună despre cum să afișați elementele pe care elevii le vor folosi pentru a rezolva enigmele.

Câți jucători sunt obligați să o rezolve? (exemplu: manipulare multiplă)

Deoarece elevii vor trebui să-și gestioneze timpul și să colaboreze pentru a rezolva enigmele, fiecare enigmă poate fi concepută pentru a necesita colaborarea unui număr clar de oameni. Întreaga echipă nu trebuie să se concentreze pe aceeași sarcină, își poate gestiona munca și timpul așa cum dorește și în funcție de complexitatea enigmelor tale.

Ce trebuie să luați în considerare atunci când creați această enigmă specială?

Un joc de tipul camerelor de evadare ar putea lua diferite forme, cum ar fi o carte, un joc de masă sau un joc de acțiune live. De la dispunerea documentelor până la dezvoltarea unui dispozitiv IT, crearea de enigme ar putea necesita abilități diferite. Vă recomandăm să nu vă limitați enigmele la propriile abilități: nu



ezitați să vă includeți colegii (de exemplu, prin crearea unui proiect pentru o clasă IT pentru a dezvolta un mecanism specific) sau un makerspace!

Este, de asemenea, posibil să folosiți proiectul dumneavoastră ca și proiect pentru elevii care studiază discipline tehnice. Este o oportunitate să îi faceți să coopereze într-un proiect concret, să îl împartă în mai multe părți, fiecare cu faze de testare.



» Scrieți scenariul

După ce v-ați decis asupra obiectivelor și setărilor escape room-ului și ați stabilit mecanica jocului și enigmele pe care le veți utiliza, este timpul să construiți scenariul:



Când va avea loc scenariul ER?

Scenariul se va baza pe tema și contextul pe care le-ați definit deja pentru Escape Room. Perioada în care scenariul va avea loc depinde de aceste elemente și poate seta starea de spirit a ER.

Unde va avea loc scenariul ER?

Locul în care este stabilit scenariul depinde, de asemenea, de elementele menționate mai sus și va fi în mod ideal un loc în care se vorbește limba predată. În funcție de ora și locul scenariului, veți putea decora și adapta designul escape room-ului pentru a crea cea mai imersivă experiență posibilă.

Ce elemente ale patrimoniului cultural veți folosi în scenariul dvs.?

Pe măsură ce veți preda o limbă prin acest joc, elementele culturale ale țării sau țărilor în care este vorbită limba pot juca un rol important în înțelegerea conceptelor și expresiilor specifice. Prin urmare, întregul scenariu se poate baza și pe elementele patrimoniului cultural pe care veți decide să le integrați în joc.

Ce personaje vor fi prezente în scenariul tău?

Personajele din scenariu sunt cruciale pentru ca acesta să se simtă mai credibil. Pentru un curs de limbă, aceste personaje ar putea fi oameni celebri care au fost în viață la momentul și locul stabilit pentru escape room dumneavoastră. Desigur, aceste personaje nu trebuie să fie reprezentate fizic și pot fi pur și simplu autorii unei scrisori, vorbitorul într-un interviu radiofonic sau orice alt rol legat de enigmele tale.



Ce instrumente și decorațiuni veți folosi pentru a seta scena?

Acum, că aveți toate elementele contextuale în minte, puteți continua să decideți cu privire la decorațiuni și instrumente pe care le veți folosi pentru a îmbunătăți aspectul imersiv al jocului. Iată o listă de elemente pe care le puteți lua în considerare:

- Cronometru, care se poate schimba în funcție de temă
- Decorațiuni în cameră pentru a seta ambianța
- Muzică sau efecte sonore
- Costume
- Altele

Cum veți prezenta scenariul participanților dvs.?

Începutul experienței Escape Room începe cu o prezentare a scenariului. Elevii trebuie să știe despre elementele cheie ale poveștii și să aibă o înțelegere clară a scopului jocului. Puteți prezenta scenariul în moduri diferite, cum ar fi:

- Explicații orale și orientări
- Prezentare video
- Document text (scrisoare, ziar, altele)

Mai multe opțiuni ale celor de mai sus.





Cum să adaptați o enigmă la scenariul dumneavoastră

Acum că scenariul este mai bine definit, puteți adapta enigma pe care ați creat-o pentru a se potrivi mai bine poveștii, timpului și locului scenariului. Veți vedea mai jos diferite sugestii:

- În funcție de perioada de timp
 - Cu pergament, ziar vechi, o tabletă din viitor etc.
 - Cu valori din trecut, evenimente din trecut etc.
- În funcție de locul scenariului
 - Cu imagini ale locului
 - Cu un ziar local, o revistă etc.
- În funcție de personajele din scenariu
 - Cu oameni celebri din acea vreme și loc
 - Cu nume tipice din acel moment și loc
- În conformitate cu intriga scenariului
 - Cu indicii dintr-o crimă, o misiune de spionaj etc.
 - Cu un lanț logic de evenimente



» Foaia de parcurs și formularul de urmărire a ER-ului dvs.

Foaia de parcurs și urmărirea scenariului sunt două fețe ale aceleiași monede:

Foaie de parcurs

Foaia de parcurs a ER este un instrument vital pentru sarcina ta de creație, dar și pentru rolul tău de Maestru de Joc.

În timpul creării, vă va permite să evaluați durata ER și să vedeți dacă trebuie să adăugați sau să eliminați enigme.

În calitate de Maestru de Joc, vă va permite să urmăriți progresul jucătorilor în călătoria lor. De asemenea, vă va permite să oferiți indicii în cel mai bun moment:

- oferindu-le prea devreme va face experiența mai puțin provocatoare, prea ușor și mai puțin imersivă
- oferindu-le prea târziu există riscul de a lăsa jucătorii să se blocheze într-o buclă și de a deveni frustrați

Formularul de urmărire

Formularul de urmărire este util numai pentru Maestrul jocului. În timpul jocului, urmăriți progresul jucătorilor cu foaia de parcurs, dar trebuie, de asemenea, să pregătiți debrief-ul la sfârșitul ER. Formularul de urmărire este practic o listă a enigmelor cu suficient spațiu pentru a lua notițe care ar putea permite să oferiți feedback personalizat jucătorilor după joc.

Ar putea lua orice formă care ți se potrivește, cum ar fi un document text, o foaie de calcul... Simțiți-vă liber să-l faceți în conformitate cu obiceiurile dumneavoastră de lucru!

Cum se crează o foaie de parcurs? (consultați Diagrama și Enigma pentru durate)

Pe măsură ce ați creat o diagramă pentru enigmele dvs., puteți face estimări cu privire la durata și calendarul întregului Escape Room. Mai multe explicații în fișa instrumentului despre foaia de parcurs.





» Testarea și depanarea ER

Când ajungeți la această parte, puteți considera că ați făcut 30% din muncă. Testarea este poate cea mai lungă parte a sarcinii de creare, deoarece crearea unui joc de succes de la zero pe primul proces este aproape imposibilă. Întotdeauna vor fi lucruri de adaptat, sincronizare pentru schimbare sau elemente care nu se potrivesc scenariului... și le putem identifica doar testând jocul pe mai multe nivele.

a) De ce este atât de importantă faza de testare?

Testarea jocului înainte de a-l implementa în clasă vă va permite să identificați elementele care ar putea împiedica buna funcționare a experienței. Acest pas este crucial pentru a identifica părțile din joc care ar putea avea nevoie de îmbunătățiri.

b) Care sunt diferitele tipuri de teste?

Testați-vă mecanica

Prin listarea și testarea tuturor mecanicii jocului dvs., vă puteți asigura că toate acestea sunt rezolvabile în mod independent. Acest lucru este mai ales pentru a verifica aspectul tehnic al enigmelor dvs.

Rezolvarea problemelor (enigmelor) – aspecte pedagogice

Mecanica ta ar putea lucra independent, dar făcându-le să lucreze împreună ar putea necesita unele adaptări. De ce? Iată câteva exemple bune de ceea ce se întâmplă atunci când mecanica nu funcționează compatibil:

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

Acesta este, de asemenea, momentul pentru tine de a evalua dacă enigmată se potrivesc cu obiectivele dumneavoastră pedagogice și urmați structura, setările, precum și diagrama pe care le-ați stabilit la început.

Cum decurge un ER complet

Pentru ca crearea ER să-și îndeplinească obiectivele, ar trebui să testați ER pentru a verifica mai multe lucruri:

- Este posibil să se finalizeze în timpul la care vă așteptați?



- Este fezabil în funcție de cerințele de incluziune pe care le-ați stabilit?
- Și nu în ultimul rând: este încă distractiv?

După cum se explică în prima broșură a acestui proiect, intitulată "ER și limbile moderne: o potrivire perfectă?", scopul este de a menține elevii motivați datorită aspectului de gamificare al acestui instrument. De asemenea, este important să exersați pentru a stăpâni ER-ul, pentru a putea simți când trebuie să oferiți sprijin suplimentar jucătorilor tăi.



c) Pregătirea testului

Iată câteva recomandări cu privire la modul în care se poate face acest lucru:

Crearea unui formular

Ghidarea celor care testează este foarte importantă. Dar, de asemenea, permiteți-le celor care testează să vă ofere elemente noi pentru joc: testerii oferă întotdeauna idei și soluții la care creatorii nu s-au gândit.

Selectați echipele de testare

Este important să aveți diferite profiluri de tester: experții vor fi de mare ajutor în ceea ce privește mecanica și detaliile, non-jucătorii vă vor permite să aveți sfaturi și perspective alternative. De asemenea, amestecarea diferitelor profiluri de tester în cadrul aceleiași echipe vă va permite să vedeți cum ar putea interacționa un grup heterogen în timpul ER.

d) Revizuirea testului

După ce ați testat tot materialul, faceți o revizuire rapidă și pregătiți modificările în consecință. După ce veți fi evaluat diferite aspecte ale ER, puteți face o listă de verificare a punctelor de modificat înainte de a trece la actualizarea ER.



e) Actualizați-vă ER și foaia de parcurs

După ce ați adunat toate elementele care trebuie modificate, puteți trece la actualizarea ER și a foii de parcurs pentru a ajunge la versiunea finală care urmează să fie utilizată cu elevii dvs.



Debriefing

Debriefing este ultimul pas al ER. Puteți să-i adunați pe elevi într-un cerc, să discutați puțin despre experiența ER și să-i ajutați să tragă concluzii din această experiență antrenantă. Puzzle-uri dificile pot fi frustrante pentru unii jucători, astfel încât acest lucru servește ca o etapă importantă pentru a avea o imagine de ansamblu mai bună a experienței, independent de utilizarea pedagogică a ER.

În plus, puteți trimite, de asemenea, un chestionar mai complet jucătorilor după sesiuni pentru a evalua cunoștințele lor și / sau aprecierea lor cu privire la experiența de joc în sine.

» De ce este important un debrief scurt

Debrief-ul este esențial pentru ca elevii dumneavoastră să reflecteze asupra experiențelor lor și să-și împărtășească gândurile, îndoielile, sentimentele și dificultățile. Acest pas vă permite să aveți feedback extern cu privire la jocul pe care l-ați creat și, de asemenea, îi face pe elevi să se gândească la propriile performanțe și abilități după joc.





» Cum se utilizează un formular de urmărire alături de foaia de parcurs ca referință

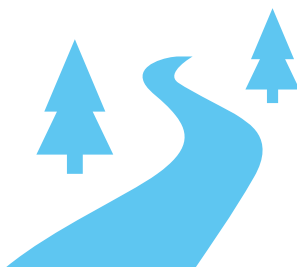
Pe măsură ce foaia de parcurs este făcută pentru a urmări progresul jucătorilor în joc, forma de pistă listează enigmele și vă permite să notați diferite aspecte ale experiențelor jucătorilor dvs.

- Ce jucător și-a asumat ce sarcină?
- Acțiuni relevante
- Au fost jucători la timp sau târziu?
- Recomandări
- ...

» Cum să urmăriți jocul

Acestea sunt câteva exemple de întrebări pe care le-ați putea adresa cursanților dumneavoastră în debrief:

- Ce rol(uri) ai jucat în echipă?
- Care au fost cele mai provocatoare momente ale jocului?
- Care au fost cele mai satisfăcătoare momente ale jocului?
- Vă puteți gândi la un mod în care anumite aspecte ale jocului ar putea fi îmbunătățite?





» Cum se organizează debrief-ul (evitarea conflictului, poziția profesorului în discuție...)

Debrief-ul poate dura între 5 și 10 minute. Acesta ar trebui să fie organizat la scurt timp după joc pentru a vă asigura că experiența este încă proaspătă în memoria elevilor.

Informarea imediată și feedback-ul pot fi un instrument excelent pentru a implica elevii în procesul de învățare.

După joc, jucătorii ar putea fi foarte încântați, astfel încât, în calitate de Maestru de joc, va trebui să structurați și să conduceți conversația. Iată câteva recomandări:

- **Lăsați jucătorii să ofere impresiile mai întâi:** oferirea feedback-ului la început vă va forța punctul de vedere asupra jucătorilor
- **Vă rugăm să invitați (dar nu să solicitați) jucători timizi sau începători să vorbească mai întâi:** sentimentele lor au aceeași valoare ca jucătorii experți, dar ar putea fi intimidați să-și împărtășească gândurile după un jucător expert.
- Jucătorii competitivi ar putea monopoliza discuția; prin urmare, **este important să ne asigurăm că toată lumea are posibilitatea de a se exprima**
- **Luați notițe** despre cum să vă îmbunătățiți ER și să dați valoare feedback-ului jucătorilor

Nu uitați să **le mulțumiți cursanților dumneavoastră** pentru că au luat parte la această experiență captivantă și antrenantă.



Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru nicio utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080646



<https://speakerproject.eu>



#SpeakERproject



Această lucrare este înregistrată sub Licența Internațională Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives

4.0. Pentru a vizualiza o copie a acestei licențe, vizitați HYPERLINK

["http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/"](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

