



Noć u Narodnom muzeju u Beogradu



Upustvo za vođu igre



Uloga vođe igre

Za shvatanje uloge **Vođe igre** (VI), pogledaj odeljak “**Alat – Mapa puta**” i “**Alat-Obrazac za praćenje**” u našoj [kreativnoj kutiji](#). **Poglavlje 4** našeg vodiča “**Animacija pedagoške Escape Room igre za učenje jezika**” je takođe izvor na koji možeš da se osloniš.

Vođa igre je u ulozi učenika koji šalje poruku na telefon i mejl na računar.





Nagoveštaji i rešenja

Korak A.1 – Plakat sa uputstvom

Nagoveštaji

- Igrači će lako videti plakat koji će se nalaziti na zidu, na smom ulasku u prostoriju.

Korak A.2 – Pronađi računar

Nagoveštaji

- Kartonska kutija sa natpisima perioda praistorije će se nalaziti na stolu preko računara I igračima će biti vrlo lako da je primete. Biće dovoljno samo da je podignu.

Korak A.3 – Odigraj Igru memorije

Nagoveštaji

- Igrači će videti na računaru instaliranu igru memorije. Nagoveštaj može biti u vidu podsećanja da pogledaju ponovo natpise na kartonskoj kutiji.

Korak A.4 – Pročitaj poruku

Nagoveštaji

- Koverta sa pismom u kojem je rečenica pisana naopačke će biti pored samog računara. Nagoveštaj nije potreban.

Rešenja

Rečenica treba da glasi: **Prešli ste prvu izložbenu postavku! Sada posetite antičku zbirku!**



Korak B.1– Pročitaj pismo

Nagoveštaji

- U delu Rimski carski period, na stolu će se nalaziti pismo sa uputstvo. Nagoveštaj nije potreban.

Korak B.2 – Pronađi mapu Rismkog carstva u Srbiji

Nagoveštaji

- Mapa gradova rimskog carstva će se nalaziti u istorijskom atlasu na polici sa knjigama. Nagoveštaj može biti skretanje pažnje na policu sa knjigama.

Korak B.3 – Upiši nazive današnjih gradova

Nagoveštaji

- Na mapi će biti upisani rimski nazivi današnjih gradova, tako da će biti lako da prepoznaju koji su to gradovi i kako se danas zovu.

Rešenja

Nazivi današnjih gradova su: Sremska Mitrovica, Beograd, Kostolac, Kladovo, Zaječar, Niš, Leskovac.

Korak B.4 – Pronađi ključ

Nagoveštaji

- Igrači treba da nađu ključ na koricama atlasa, nagoveštaj može biti napomena da dobro pregledaju atlas.



Korak B.5 – Sastavi puzzle

Nagoveštaji

- Igrači imaju zadatak da sastave puzzle koje se nalaze u kovčegu. Nagoveštaj nije potreban.

Korak B.6 – Pronađi naziv sledećeg koraka

Nagoveštaji

- Igrači će lako primetiti u donjem delu svake puzzle naziv Srednji vek, tako da nagoveštaj nije potreban..

Korak C.1 – Pronađi prave kovertе

Nagoveštaji

- Igrači treba da odaberu 3 prave kovertе. Zadatak je vrlo lak jer su u delu koji se odnosi na srednji vek u Srbiji. Nagoveštaj može biti nasnimljen audio snimak u kome se ponavlja: srednji vek, srednji vek, srednji vek....

Korak C.2 – Sastavi tekstove

Nagoveštaji

- Igrači treba da sastave tekstove koji su isečeni u više delova I da pronađu logiku u redosledu. Nagoveštaj nije potreban.

Korak C.3 Pronađi sakrivenu rečenicu

Nagoveštaji

- Skriveni delovi rečenice će odudarati od ostatka teksta, tako da će biti lako uočljivi.



Korak D.1 – Pronađi sakrivene kartice sa QR kodom

Nagoveštaji

- Na stolu će se lažna knjiga sa natpisom Srpsko slikarstvo 18. i 19. veka. Knjiga će biti unutar listova usečena i u njoj će se nalaziti 4 kartice sa QR kodom. Dovoljno će biti da otvori samo knjigu i vidiće kartice.

Korak D.2 – Skeniraj QR kod

Nagoveštaji

- Igrači će znati da je potrebno skeniranje QR koda, nagoveštaj nije potreban.

Korak D.3 – Pronađi skrivena imena slikara na zidu

Nagoveštaji

- Igrači treba da otkriju skrivena imena slikara uz pomoć baterijske lampe. Nagoveštaj može da bude paljenje i gašenje svetla u prostoriji.

Rešenja

Imena se vide na zidu i vide se kada se osvetle baterijskom lampom.

Korak D.4 – Pronađi lopticu sa magnetom

Nagoveštaji

- Loptica će biti na zidu pored imena slikara. Igrači treba da otkriju da je u njoj sakriven magnet. Nagoveštaj će biti loptice isečene napola, koje će se nalaziti na podu.



Korak D.5 – Pronađi ključ

Nagoveštaji

- U kutiji sa lavirintom i providnim poklopcem nalaziće se ključ, koji će moći da se izvuče uz pomoć magneta. Nagoveštaj nije potreban.

Korak D.6 – Pronađi izlaz do čuvara muzeja

Nagoveštaji

- Ključ koji igrači izvuku iz kutije je ključ vrata za izlaz, tako da će igrači lako rešiti I poslednji zadatak..



Informisanje

Kao vođa igre neophodno je informisati učenike pre početka igre. Pogledajte vežbe na “**Alat - pravila- igra i sigurnost**” i “**Alat – Provera profila učenika**” u našoj [kreativnoj kutiji](#).



Sumiranje

Sumiranje sa vašim igračima na kraju igre je jako bitno za dobijanje **povratne informacije** o **težini** scenarija, **zabave** koju su igrači imali, šta se može **poboljšati** po njihovom mišljenju...

Hvatajte **beleške** o povratnim informacijama vaših igrača i zapisujte sopstvene misli o tome kako igra teče. U tom slučaju ćete pri pripremi sledećeg scenarija moći da poboljšate iskustvo.



Pogledajte naš vodič "Animacija pedagoške Escape Room igre za učenje jezika", **poglavlje 6** će vam pomoći u pripremi faze sumiranja.

Potrebne resurse možete naći u [kreativnoj kutiji](#), u delu "**Resursi – Kako organizovati sumiranje**", "**Alat- Mapa povratnih informacija**", "**Alat- Mapa**", "**Alat- Praćenje**" and "**Alat- Lista problema**".

Primeri pitanja koje možete postaviti:

- "Kako vam se sviđa postavka igre?"
- "Ako bi mogli da dodate ili promenite nešto, šta bi to bilo?"
- "Kako ste se osećali tokom igre?"



Erasmus+

Ovaj projekat je finansiran uz podršku Evropske komisije. Ova publikacija odražava samo stavove autora i komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.

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



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/>

