

# 10 grešaka u dizajnu koje treba izbegavati u Escape Room igri

Kada kreirate pedagošku Escape Room igru za podsticanje učenja jezika, evo nekoliko zamki na koje treba paziti tokom procesa dizajna:

- **Dizajniranje elemenata igre pre nego što odlučite o svrsi Escape Room igre:**

Možete izgubiti iz vida pedagoške ciljeve kada je fokus na stvaranju scenarija i enigme.

**Umesto toga:** Prvo se zapitajte: „Šta su učenici trebali da nauče do kraja ove Escape Room igre?“ da vas vodi u vezivanju svih elemenata igre sa ciljem Escape Room igre i potrebama vaših učenika.

- **Ne uzimanje u obzir praktičnosti vaše Escape Room igre:** Svaka Escape Room igra ima svoje mogućnosti i ograničenja koja će uticati na izvodljivost enigmi i scenarija.

**Umesto toga:** Pogledajte odeljak „Postavljanje praktičnosti“ u Okviru i mapi kao smernicu o tome kako da radite u okviru svojih praktičnih granica

- **Nedostatak konzistentnosti između različitih elemenata igre:** Ako se od učenika očekuje da uče o određenoj temi, uključivanje disonantnih elemenata može biti zbunjujuće.

**Umesto toga:** Obavezno prilagodite likove, elemente kulturnog nasleđa, alate i aktivnosti vremenu i mestu događaja Escape Room igre

- **Stvaranje enigmi koje ne odgovaraju nivoima znanja učenika:** Jednostavne Escape Room igre mogu da dosade igračima; teške mogu oduzimati vreme i frustrirati igrače.

**Umesto toga:** Sačuvajte zagonetke i mozgalice za naprednije učenike, dok bi učenici osnovnih škola dobro uradili lakše jezičke vežbe.

- **Ne definišete okvir vaše uloge kontrolora igre:** Planiranje kada da se intervenišu u igri učenika, a kada da se povuče je ključno za vođenje učenika u igri.

**Umesto toga:** Pogledajte resurs „Kontrolor igre“ za predloge o vašoj ulozi kontrolora igre pre, tokom i posle igre.

- **Zanemarivanje davanja prioriteta sticanju mekih veština:** Čak i ako su jezički ciljevi ispunjeni, pedagoška Escape Room igra ne bi trebalo da bude vežba za individualizam i samopouzdanje.



# 10 grešaka u dizajnu koje treba izbegavati u Escape Room igri

**Umesto toga:** Uključite karakteristike svake uloge u dizajn vaše Escape Room igre da biste naglasili međuljudske veštine kao što su timski rad i komunikacija.

- **Neuspeh u stvaranju imerzivnog okruženja:** Iako enigme i scenario mogu da daju ton Escape Room igri, nemojte se oslanjati samo na njih kako biste učenike uvukli u igru.

**Umesto toga:** Formirajte listu ukrasa i alata koji mogu poslužiti kao imerzivni elementi, pogledajte Okvir i mapu.

- **Kreiranje Escape Room igre koju nije moguće testirati:** Escape Room igre sa elementima koji su previše zamršeni ili teški za rukovanje pokvariće učenicima celokupnu igru.

**Umesto toga:** Uzmite u obzir mogućnost testiranja svih segmenata Escape room igre tokom procesa dizajna (za smernice pogledajte resurs „Kako da testirate svoje enigme“)

- **Previđanje potreba učenika sa specifičnim teškoćama učenja:** Neke elemente Escape Room igre učenici sa specifičnim potrebama teško koriste i mogu učiniti da se osećaju isključeno.

**Umesto toga:** Pogledajte poglavlje o specifičnim teškoćama učenja u brošuri „ER i jezici: savršen spoj?“ za sugestije o negovanju inkluzivnosti.

- **Smanjivanje važnosti povratnih informacija učenika:** Escape Room igra se ne završava nakon igre, jer je doprinos učenika neophodan za stvaranje boljeg iskustva učenja za sve.

**Umesto toga:** Odvojite vreme nakon igranja za izveštavanje kako bi učenici razmislili o svom iskustvu i ponudili predloge kako da poboljšaju Escape Room igru.

## Dodatna literatura:

Clarke, S. J. *et al.* (2017) 'EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education.', *International Journal of Serious Games*, 4(3). doi: 10.17083/ijsg.v4i3.180.



# 10 grešaka u dizajnu koje treba izbegavati u Escape Room igri

Grande-de-Prado, M. *et al.* (2020) 'Edu-Escape Rooms', *Encyclopedia*, 1(1), pp. 12–19. doi: 10.3390/encyclopedia1010004.

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.

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., Daemen, J., *et al.* (2020) 'Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom', *British Journal of Educational Technology*, 51(4), pp. 1220–1239. doi: 10.1111/bjet.12935.

Veldkamp, A., van de Grint, L., *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.

