

Pojmovni scenario – Kako napraviti relevantan scenario

Jedan od prvih koraka u kreiranju Escape Room igre je odabir i planiranje scenarija. Baš kao u filmu, najbolji scenariji privlače učenike i jačaju njihova interesovanja.

Šta morate znati o publici pre kreiranja Escape Room igre

- godine učenika
- njihove veštine stranog jezika
- ako će biti lica sa posebnim potrebama

Morate odlučiti koja je svrha Escape Room igre:

- uvođenje novih lekcija
- pregled lekcija
- veoma zabavan način da učenici jezika zapamte ono što su naučili.

Postoji mnogo tipova scenarija kategorizovanih prema vrsti korišćenih enigmi:

- zasnovan na veštinama
- zasnovan na problemu
- Spekulativni
- igrani.

Zatim morate da napravite priču koja sadrži problem koji treba da se reši. Kreirajte događaj koji pokreće, ali nemojte pričati sve odjednom, pustite da se priča odvija dok igrači rešavaju i pronalaze tragove.

Nakon što odlučite šta će biti vaš predmet, morate da organizujete naznake i aktivnosti, ali imajte na umu da bi trebalo da budu rešivi, neki čak mogu biti veoma laki za izgradnju samopouzdanja.

U zavisnosti od nivoa veštine učesnika, mogli biste da izaberete bekstvo iz džungle ili štale za pregled životinja za učenike sa nižim jezičkim veštinama ili Escape Room igre za povratak u školu. Sa starijim i naprednijim učenicima mogu se koristiti čak i scenariji na temu književnosti, misterije ubistva, potraga za blagom. Koji student ne bi bio zainteresovan za aktivnosti na temu Hari Potera ili Igre prestola?



Pojmovni scenario – Kako napraviti relevantan scenario

Najvažnija stvar za odabir scenarija je da znamo za koga kreiramo Escape Room igru i zašto, u koju svrhu.

Kalugin, V.: *Key tips on designing an escape room*. Available at: https://super-escape-room.com/key_tips_on_designing_an_escape_room/ (Accessed: 27 February 2021)

Povezani alati

- Pravila
- Zagonetke
- Kartice
- Kod
- Skriveni predmeti
- Zagonetke

