



B1.3.

Instrukcijska
razmatranja za dizajn
Escape Room Igre



NEET SYSTEM
Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Radite u parovima kako biste odgovorili na sljedeće vježbe.

Aktivnost 1: Pažljivo razmotrite sljedeću igru escape room iz NEET-SYSTEM Escaping Cyberspace Expert Level Challenges (Digital Competence Area):

"Vi ste zarobljeni u računalu. Kapi prolivene kave polako kaplje sa stola, stvarajući sve veću lokvu na podu. Nažalost, tekućina nije dostizao računalo. Međutim, ne odustati svoju ideju vodi do kratkog spoja u nadi da ćete biti u mogućnosti izaći iz cyberspace s istom metodom ste bili zarobljeni u njemu. Vizija uništavanja opreme ne čini kao zastrašujuće za vas kao vizija gubitka dokumenta ste radili na danas, i druge vrijedne podatke još nije spremljena. Najbolja ideja čini se da ih šalje u oblak, ali podaci iz dokumenta su previše povjerljivi za vas da ih podijelite na javnom oblaku, tako da se pokušavate prijaviti na svoj privatni NAS unosom lozinke".


ASCII

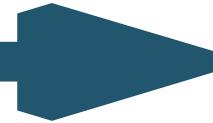
Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char
32	[space]	48	0	64	@	80	P	96	-	112	p
33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q
34	-	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r
35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s
36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t
37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u
38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v
39	'	55	7	71	G	87	W	103	g	119	w
40	(56	8	72	H	88	X	104	h	120	x
41)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y
42	,	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z
43	+	59	:	75	K	91	[107	k	123	{
44	,	60	<	76	L	92	\	108	l	124	=
45	-	61	=	77	M	93]	109	m	125	}
46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~
47	/	63	?	79	O	95	_	111	o	127	[backspace]

Decrypt the ASCII code to get the NAS password
67 76 79 85 68 32 63 84 79 82 65 71 69

Password: CLOUD STORAGE *

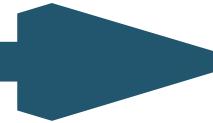
Your answer

[Next](#)



Pitanje 1: Mislite li da je parcela pogodna za sve uzraste i sve ciljne skupine? Navedite detaljno objašnjenje.

Savjet za odgovor 1: Richard Van Eck (2006) u vrlo detaljan članak o digitalne igre-based learning sugerira da dajući dojam da samo igre mogu biti učinkovite u učenju može dobiti ideju da su sve igre su dobri za sve učenike u svim dobnim skupinama i za sve ishode učenja koji mogu biti zabludu. Predlaže da se igre koje su usmjerene na poboljšanje iskustva učenja temelje na dobro utvrđenim načelima učenja, teorijama i modelima kojima se uzima u obzir gore navedeno.



Aktivnost 2: Pažljivo razmotrite sljedeću igru Escape Room iz NEET-SYSTEM bijega u vrijeme-putovanje na Mars Intermediate Level Izazovi (Cultural Expression Competence Area):

"Izgleda da ste uspjeli pronaći uobičajene načine komuniciranja s ljudima s planeta Marsa. Od vas se traži da objasnite svoju vremensku liniju. Morate govoriti o tome kako je život na Zemlji bio dok ste bili tamo i kako su različiti ljudi preživjeli zajedno na istoj planeti. Počinjete objašnjavajući da ste živjeli na planeti bili su neke neverbalne komunikacijske pjevanja, kao što su izrazi lica su univerzalni. Ti su izrazi pomogli ljudima da se sude jedni s drugima i bolje razumiju osjećaje drugih osoba. Da bi se to postiglo, pokazali ste im neke slike univerzalnih neverbalnih pjevanja. Odaberite slike koje ste prikazali."

Pitanje 2: Koje digitalne tehnologije biste predložili za stvaranje sljedeće slagalice?

Savjet za odgovor 2: Clarke et al. (2017) tvrde da game-based learning treba izvući iz usvajanja različitih tehnologija i digitalnih gaming sklonosti kao sredstvo za proizvodnju bogatih obrazovnih iskustava i istražiti tehnike održavanja motivacije i angažmana, često na štetu različitih materijala, pristupa i pedagogije.

Aktivnost 3: Pažljivo razmotrite sljedeću igru escape room iz NEET-SYSTEM Intermediate Level Challenges (Civic Competence Area):

"Pobjegli ste iz gradske vijećnice, izašao van, ali primijetite da nema automobila na ulici, McDonald's više nije na glavnoj ulici i ulična rasvjeta je staromodna. Gdje vas je Heinz-Ficton zarobio?

Možete pronaći stranicu novina na terenu - to govori o 'Suffragette Pokreta'.



The newspaper looks so old – but what is it doing here? What could have happened? Could you have travelled back in time?

Next

Never submit passwords through Google Forms.

Google Forms This content is neither created nor endorsed by Google.



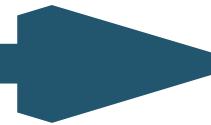
Treće pitanje: Izradite izazov koji će slijediti onaj koji ste pročitali. Zašto ste izabrali ovaj izazov?



Savjet za odgovor 3: Nicholson (2016) sugerira da je tijekom dizajna Escape Room Game jedan od osnovnih načela dizajner može slijediti je koncept "Pita zašto". Naime, tijekom procesa "pitajući zašto" dizajner treba razmišljati o vrijednosti svakog elementa iskustva igrača pitajući : "Zašto je to ovdje?". Osim toga, Nicholson (2016) savjetuje dizajneri igre znati točno razlog zašto svaki puzzle, zadatak i predmet u sobi za bijeg je stavljen u određenom položaju, tako da bude u skladu s ukupnim konceptima iza dizajna sobe (Nicholson, 2016).

▼
NEER

SYSTEM



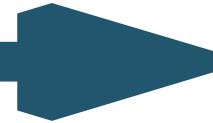
Aktivnost 4.: Pažljivo razmotrite sljedeću igru escape room iz NEET-SYSTEM Advanced Level Challenges (Social Competence Area):

"Super, riješio si izazov na prozoru i odjednom se zid pokvario. Sranje, cijela kuća izgleda kao ruševina! Ali čekaj, postoji još jedan prozor. Odjednom shvatiš da više nisi sam. Uhvatiti prijatelja da se presele na ..."

[nakon odabira člana tima priča se nastavlja]

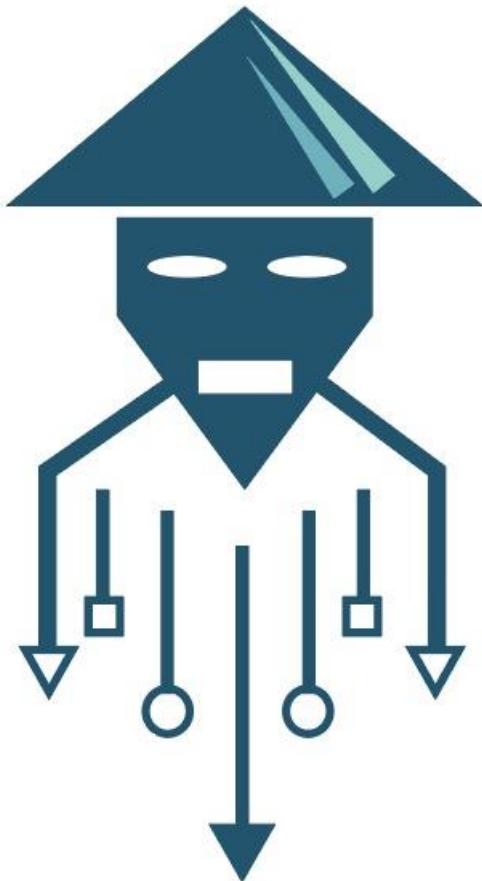
"baš kad si prošao kroz rupu u zidu, vidiš, postoji kutija s blagom. Woohoo, pogledajmo..."

Član tima 1	Član tima 2
<p>Ima puno novčića unutra. Svi imaju istu sliku na poleđini. Iz koje zemlje dolaze?</p>  <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-top: 10px;"><p>treasure box</p><p>Which country do the coins come from? 0 points</p><p>Your answer</p><p>Submit</p></div>	<p>Ima puno novčića unutra. Svi imaju istu sliku na poleđini. Iz koje zemlje dolaze?</p>  <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-top: 10px;"><p>treasure box</p><p>Which country do the coins come from? 0 points</p><p>Your answer</p><p>Submit</p></div>
<p>key lock</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-top: 10px;"><p>Together you have two of the missing letters now... 0 points</p><p>Your answer</p><p>Submit</p></div>	



Pitanje 4: Koje pedagoške teorije i strategije mogu se primijeniti na rješenje ovog izazova escape room?

Savjet za odgovor 4: Osim položaja svakog elementa iskustva igrača u sobi za bijeg izaziva još jednu važnu naknadu koju treba uzeti u obzir prema Tangu i Hanneghanu (2015.) je činjenica da obrazovne igre trebaju biti dizajnirane s "pedagoški zvučne teorije, tako da potiču daljnje učenje kada je isključen iz virtualnog okruženja".



NEET SYSTEM



AKLUB

CK
EDUKATOR



S V E B ■
F S E A ■



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

movetia Austausch und Mobilität
Exchanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034