



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Seminaro ataskaita

2024-12-03 & 04, Tourcoing (Prancūzija)



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga





- Kokia žaidimo apimtis?
- Kaip sukurti žaidimą?
- Kaip tai padaryti įtraukiančiai?
- Norint eiti toliau...

Seminaro pradžioje pabėgimo kambarių kūrimo dirbtuvių dalyviams, buvo pasiūlyti dviejų dienų sesijos tikslai.

Kartu partneriai siekė ištirti edukacinių pabėgimo kambarių apimtį ir paskirtį, išmokyti kurti įtraukiantį ir nuoseklų žaidimo procesą bei atrasti strategijas, kaip žaidimus padaryti įtraukius ir prieinamus visiems. Taip pat norima pabrėžti įrankius, išteklius ir kūrybinius metodus, kurie padės dar labiau plėtoti savo idėjas.



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Taikymo srities apibrėžimas

Preliminarūs klausimai



- Kas jau yra kūres pabėgimo kambarius?
- Kokie jūsų organizacijos techniniai pajėgumai (įskaitant išorines organizacijas / asmenis, kurie galėtų paremti šią veiklą)?

Menininkas



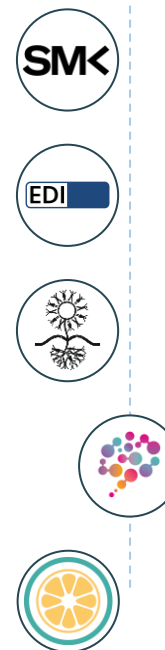
Hakeris (-ė)



Amatininkas (-ė)



**Spausdintuvas
įprastas arba HQ**



**Kūrybinė
erdvė /
dirbtuvės**



1. Kas kūręs jau pabėgimo kambarius?



„Prašau pasidalinti, jei jūs ar jūsų organizacija anksčiau esate sukūrę pabėgimo kambarį? Kokio tipo jis buvo (fizinis, skaitmeninis, hibridinis) ir koks buvo pagrindinis tikslas (edukacinis, pramoginis, mokomasis ir pan.)? Ko išmokote iš šios patirties?“

Šis klausimas padeda atpažinti patyrusius dalyvius, kurie gali pasidalyti įžvalgomis, dažnai pasitaikančiais sunkumais ir gera patirtimi. Jų indėlis gali įkvėpti naujokus, pabrėžti įvairius metodus ir skatinti mokymąsi vieni iš kitų bei mentorystės galimybes grupėje.

2. Kokios jūsų / jūsų organizacijos techninės galimybės? (įskaitant išorinę organizaciją/asmenį, kuris galėtų paremti šią veiklą)?



„Ar galėtumėte apibūdinti savo turimus technologinius išteklius kuriant pabėgimo kambarius? Tai gali būti prieiga prie skaitmeninių įrankių, projektavimo programinės įrangos, IT palaikymo arba galimo bendradarbiavimo su išoriniais technologijų partneriais.“

Technologinių pajėgumų supratimas padeda pritaikyti projekto ambicijas prie realių įrankių ir palaikymo sistemų. Tai taip pat skatina dalytis ištekliais ir kūrybiškai spręsti problemas, pavyzdžiui, kurti partnerystes techninėms spragoms užpildyti, ir užtikrina, kad kūrėjai pasirinktų tinkamiausią formatą (pvz., popierinis ar skaitmeninis pabėgimo kambarys).

Pabėgimo žaidimų tipai



	Įprastas	Lenta/kortos	Vaizdo žaidimas	Hibridas
Privalumai	❖ Panardinimas ❖ Labirinto įvairovė ❖ Lengva padalinti komandą	❖ Lengva „perkelti“ ❖ Lengva nustatyti	❖ Lengva „perkelti“ ❖ Panardinimas ❖ Patraukli terpė ❖ Lengva nustatyti	❖ ...
Trūkumai	❖ Kūrybiniai / programavimo įgūdžiai ❖ Logistika: erdvė ir nejudėjimas	❖ Grafinio dizaino įgūdžiai ❖ Ribota erdvė ❖ Sunku įtraukti žaidėjus ❖ Nėra žaidimo meistro	❖ Tobulėjimo įgūdžiai ❖ Medžiaga: kompiuteris / VR ausinės ❖ Sudėtinga bendradarbiauti ❖ Apribojimas aplinkos atžvilgiu	❖ Sujungti



Projektuojant pabėgimo kambarį, svarbu suprasti skirtingus galimus formatus.

Kiekvienas tipas siūlo unikalių galimybių ir iššūkių, priklausomai nuo jūsų tikslų, auditorijos ir turimų išteklių.

Įprasti (fiziniai) pabėgimo kambariai



Tai gyvos, įtraukiančios aplinkos, kuriose žaidėjai sprendžia galvosūkius realiame pasaulyje.

Jiems reikia fizinės erdvės, rekvizitų ir dažnai daugiau išteklių pasiruošimui ir vedimui. Jie užtikrina didelį įsitraukimą ir sensorinę sąveiką, tačiau gali riboti mastelio keitimą ir prieinamumą.

Idealiai tinka komandoms, turinčioms prieigą prie erdvės ir medžiagų. Puikiai tinka lavinti komandinio darbo ir bendravimo įgūdžius per praktinę veiklą.

Stalo / kortų pabėgimo žaidimai



Šie stalo žaidimai naudoja spausdintas medžiagas, korteles ir žetonus, kad imituotų pabėgimo patirtį.

Jie yra nešiojami, ekonomiškai ir lengvai pritaikomi skirtingoms temoms ar auditorijoms. Juos galima naudoti individualiai arba mažose grupėse ir jie puikiai tinka klasėms ar bendruomenės aplinkai.

Praktiškas atspirties taškas pradedantiesiems ER projektavimo srityje. Skatina kūrybiškumą, reikalauja mažiau techninių priemonių, ir palaiko pakartotinį naudojimą su minimaliu nustatymu.

Skaitmeniniai pabėgimo kambariai (vaizdo žaidimų stiliumi)



Visiškai internetinė arba programėlėmis paremta patirtis naudojant interaktyvias skaitmenines platformas.

Šie žaidimai suteikia nuotolinę prieigą ir gali apimti multimedijos elementus (vaizdo įrašus, garsą, animaciją). Juose dažnai naudojami išsišakojantys pasakojimai ir spustelėjamos sąsajos, padedančios žaidėjams spręsti virtualius galvosūkius.

Tinka komandoms, turinčioms skaitmeninio dizaino įgūdžių arba prieigą prie techninės pagalbos. Užtikrina platų pasiekiamumą, ypač nuotoliniams besimokantiejiems arba geografiškai išsibarsčiusioms grupėms.

Hibridiniai pabėgimo kambariai



Fizinių ir skaitmeninių elementų derinys (pvz., spausdinta medžiaga kartu su QR kodais, svetainėmis ar programėlėmis).

Šis lankstus formatas leidžia žaidėjams įsitraukti tiek į materialius, tiek į virtualius komponentus, dažnai pagerindamas įtraukiantį potyrį nereikalaujant visiško skaitmeninio kūrimo.

Siūlo subalansuotą požiūrį komandoms, turinčioms vidutinius technologinius pajėgumus. Skatina inovacijas, derindamas geriausias fizinio ir skaitmeninio pasaulių savybes.



Tinkamo formato pasirinkimas: Tinkamo tipo pasirinkimas priklauso nuo jūsų auditorijos, tikslų, biudžeto ir techninių pajėgumų. Šių formatų tyrinėjimas padeda kūrėjams suderinti savo kūrybinę viziją su praktinėmis įgyvendinimo strategijomis, užtikrinant prieinamumą, tvarumą ir poveikį.

Specifikumai



Kokie jūsų poreikiai / apribojimai, atsižvelgiant į...



Amžius

16–18

Grupės dydis

(30 mokinių
klasė)

Trukmė

1 val.–1 val. 30
min.

Erdvė

Kambarys(-iai)

Socialinė
įtrauktis

...

Etninė
įtrauktis

...

...

...



16–30

6

2 val.

Kambarys(-iai)

Psichikos negalia

Pabėgėliai (UA),
bedarbiai

Kalbos barjeras?



(12)15–25

15–30 klasė
(padalijama)

1 val.

Kambarys(-iai)

...

...

Mažumos
(etninis)



16–24

12–21 klasės
(padalijamos)

1 val. 30 min.

Klasė(-ės)

Dys

...

Mažumos
(etninis)



16–20

30 klasė
(padalijama)

1 val.–1 val. 30
min.

Kambarys(-iai)

...

...

Prioritetinio ugdymo
studentai

Kokie jūsų poreikiai ir apribojimai?



Kuriant pabėgimo kambarį, labai svarbu suprasti konkrečius tikslinės grupės poreikius ir apribojimus. Atsižvelkite į šiuos aspektus ir kaip jie formuoja jūsų žaidimo dizainą:

➤ Amžius

Kokio amžiaus yra jūsų dalyviai? Ar tai vaikai, paaugliai, suaugusieji ar mišraus amžiaus grupės?

Amžius turi įtakos galvosūkių, temų, kalbos ir turinio sudėtingumui. Žinodami tai, kūrėjai gali pritaikyti žaidimus, kurie būtų ir įtraukiantys, ir tinkami.

➤ Grupės dydis

Kiek žmonių paprastai dalyvaus vienu metu? Ar jie dirbs vienoje grupėje, ar mažesnėse komandose?

Kodėl tai svarbu: grupės dydis turi įtakos žaidimo eigai, vaidmenų ar galvosūkių takelių skaičiui ir tam, kiek bendradarbiavimu ar konkurencija turėtų būti grįsta patirtis.

➤ Trukmė

Kiek laiko truks jūsų pabėgimo kambario seansas? Ar tai greita 20 minučių veikla, 60 minučių iššūkis ar ilgesnis?

Laiko apribojimai turi įtakos galvosūkių skaičiui ir išsamumui. Kūrėjai turi subalansuoti iššūkius ir pasitenkinimą per turimą laiką.

Kokie jūsų poreikiai ir apribojimai?



➤ Erdvė

Kokią erdvę naudosite – klasę, didelę salę, lauko aplinką ar internetinę?

Fizinė ar skaitmeninė aplinka lemia, kaip pateikiami galvosūkiai ir kiek įtraukianti gali būti aplinka. Ji taip pat turi įtakos įrangos ir paruošimo reikalavimams.

➤ Įtraukimas

Ar yra kokių nors konkrečių prieinamumo poreikių, į kuriuos reikia atsižvelgti (pvz., fizinių, pažintinių, kalbos ar sensorinių)?

Kaip patirtis gali būti įtrauki visiems dalyviams?

Žaidimo kūrimas atsižvelgiant į įtrauktį užtikrina, kad jis būtų svetingas ir žaidžiamas įvairiai auditorijai, skatinant lygybę ir įsitraukimą.



Pagalba būsimiems kūrėjams: Ankstyvas šių veiksmų nustatymas padeda kūrėjams sukurti pabėgimo kambarius, kurie yra realistiški, įtakingi ir pritaikomi. Tai skatina apgalvotą planavimą ir skatina įtraukų, naudotojams palankų požiūrį. centredizainas, kuris galiausiai užtikrina efektyvesnę ir malonesnę patirtį visiems žaidėjams.



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Pabēgimo žaidimo sukūrimas

Atsakomybės apribojimas!



Naudoti žinias iš išorės gali būti iššūkis!

- Nes nėra kurso, skirto žinioms integruoti prieš žaidimą.
- Todėl įdėkite žaidimo elementų, kad primintumėte žinias
- Ir naudokite konkrečias užuominas žaidimo vedėjui



Nustatyti žaidimo praktiniai aspektai



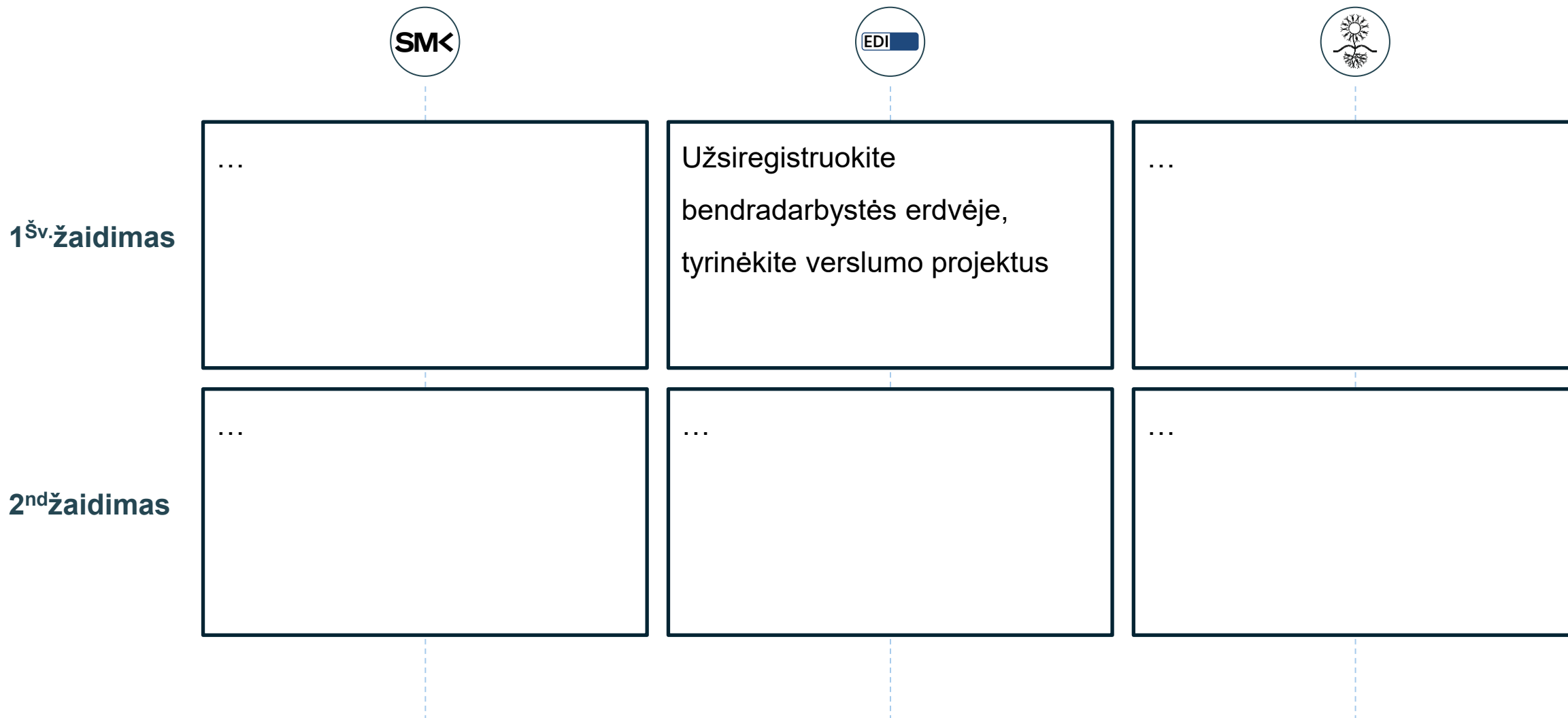
➤ Pedagoginiai tikslai (tema, lygis, įgūdžiai)

Skaitmeniniai įgūdžiai	Skaitmeninių įgūdžių panaudojimas siekiant pasinaudoti dirbtinio intelekto privalumais	
Darbai	Asmeninis prekės ženklas	
Verslumas	Startuoliai ir novatoriškas verslumas	
Skaitmeniniai įgūdžiai	Socialinių tinklų rinkodara (internetinių įrankių supratimas ir naudojimas siekiant reklamuoti ir kurti tinklą; analizė ir įsitraukimo stebėjimas): dėmesys elektroninei prekybai	
Darbai	Internetinis influenceris / turinio kūrėjas (tinklo dinamika, monetizacijos strategijos, prekės ženklo bendradarbiavimas)	
Verslumas	Derybų taktika ir komunikacijos strategijos, skirtos efektyviai valdyti ir plėtoti verslo santykius	
Skaitmeniniai įgūdžiai	Internetinės bendruomenės kūrimas	
Darbai	Vaizdo įrašų ir nuotraukų redaktorius	
Verslumas	Vadyba, sprendimų gamyba ir socialinio poveikio vertinimas įmonių / socialinių įmonių	
Skaitmeniniai įgūdžiai	Etiškas įsilaužimas ir kibernetinė sauga Gynyba	
Darbai	Nuotolinis darbas ir skaitmeninis bendradarbiavimas	
Verslumas	E. prekyba ir internetinio verslo plėtra	
Skaitmeniniai įgūdžiai	Informacijos paieška internete, filtrų naudojimas, kryžminės nuorodos informacija, tikrinant šaltinius...	
Darbai	IT programuotojas	
Verslumas	Skaitmeninė komunikacija versle ir už jo ribų	

Nustatykite žaidimo praktinius aspektus



- Raskite kultūros elementą (istorinis ar išgalvotas) fonui / aplinkai



Dalykai, kuriuos reikia turėti omenyje



Pabėgimo žaidimo kūrimas

- Kokie yra jūsų žaidimo vietos / formato apribojimai?
 - Kokie jūsų techniniai ir (arba) meniniai įgūdžiai?
 - Kokie yra pagrindiniai pedagoginiai tikslai?
- **Sukurkite pagrindines mįsles (2–3), įskaitant savo pedagoginius tikslus.**



Pabėgimo kambario dizainas apima kūrybiškumo ir praktinių aspektų derinimą. Šis etapas padeda jums suplanuoti pagrindinius savo žaidimo pagrindus, kad jis būtų ir efektyvus, ir įgyvendinamas.

1. Apibrėžkite savo pedagoginius tikslus



„Kokia jūsų pabėgimo kambario paskirtis mokymosi ar tobulėjimo prasme?“

- Pasirinkite temą, aktualią jūsų besimokantiejiems (pvz., skaitmeniniai įgūdžiai, istorija, tvarumas).
- Nustatykite įgūdžių lygį (pagrindinis, vidutinis, pažengęs).
- Nustatykite kompetencijas, kurias norite ugdyti (pvz., bendradarbiavimas, kritinis mąstymas, skaitmeninis raštingumas).

Kodėl tai svarbu: Aiškiai apibrėžti tikslai užtikrina, kad kiekviena mįslė atitiktų mokymosi tikslus, išlaikant patirtį prasmingą, o ne tik linksną.

2. Raskite kultūrinį arba naratyvinį foną



„Kokiame pasaulyje vyksta jūsų žaidimas?“

- Pasirinkite istorinį įvykį, mitą, vietinę legendą ar išgalvotą scenarijų, kad sukurtumėte savo žaidimo temą.
- Šis fonas gali įrėminti galvosūkius ir padaryti patirtį įtraukiančią ir įtraukiantį.

Kodėl tai svarbu: Stiprus pasakojimas padeda žaidėjams emociškai susisiekti su žaidimu ir daro mokymąsi įsimintinesnį. Kultūrinės nuorodos taip pat daro žaidimą labiau aktualų vietos bendruomenei ir įtraukesnį.

3. Įvertinkite savo erdvės ar formato apribojimus



„Su kokiais apribojimais jums reikia dirbti?“

- Fizinė erdvė (klasė, lauke, muziejus, internetinė platforma).
- Laiko pasiruošimui ir žaidimui.
- Žaidėjų ir vedėjų skaičius.

Kodėl tai svarbu: Atpažįstant ankstyvas apribojimų nustatymas padeda pritaikyti žaidimo sudėtingumą ir formatą (pvz., stalo, skaitmeninis, hibridinis), išvengiant paskutinės minutės pakeitimų.

4. Atsižvelkite į savo techninius ir meninius gebėjimus



„Kokius įgūdžius ir įrankius atsinešate jūs arba jūsų komanda?“

- Techniniai (kodavimas, skaitmeninių platformų naudojimas, spausdinimas).
- Meninis (grafinis dizainas, pasakojimas, vaizdo / garso produkcija).
- Prieiga prie išorinės paramos (kolegų, vietos menininkų, kūrėjų).

Kodėl tai svarbu: Žinodami savo stipriąsias puses, galite sukurti žaidimą, kuris atrodo išbaigtas ir realistiškas, atsižvelgiant į jūsų išteklius. Tai taip pat padeda nustatyti bendradarbiavimo sritis.

5. Sukurkite 2–3 pagrindines mįsles



„Kokie yra pagrindiniai galvosūkiai, kurie varo žaidimą?“

- Susiekite kiekvieną mįslę tiesiogiai su vienu iš savo pedagoginių tikslų.
- Užtikrinkite, kad galvosūkiai skirtųsi tipu (logika, dekodavimas, vaizdiniai, fiziniai) ir sudėtingumu.
- Išdėstykite juos taip, kad būtų skatinamas įsitraukimas ir palaikomas pasakojimo tėkmingumas.

Kodėl tai svarbu: šios pagrindinės mįslės sudaro jūsų pabėgimo kambario pagrindą. Gerai atliktos jos sujungia mokymąsi su pramoga ir iššūkiu, užtikrindamos, kad žaidimas būtų tikslingas ir subalansuotas.

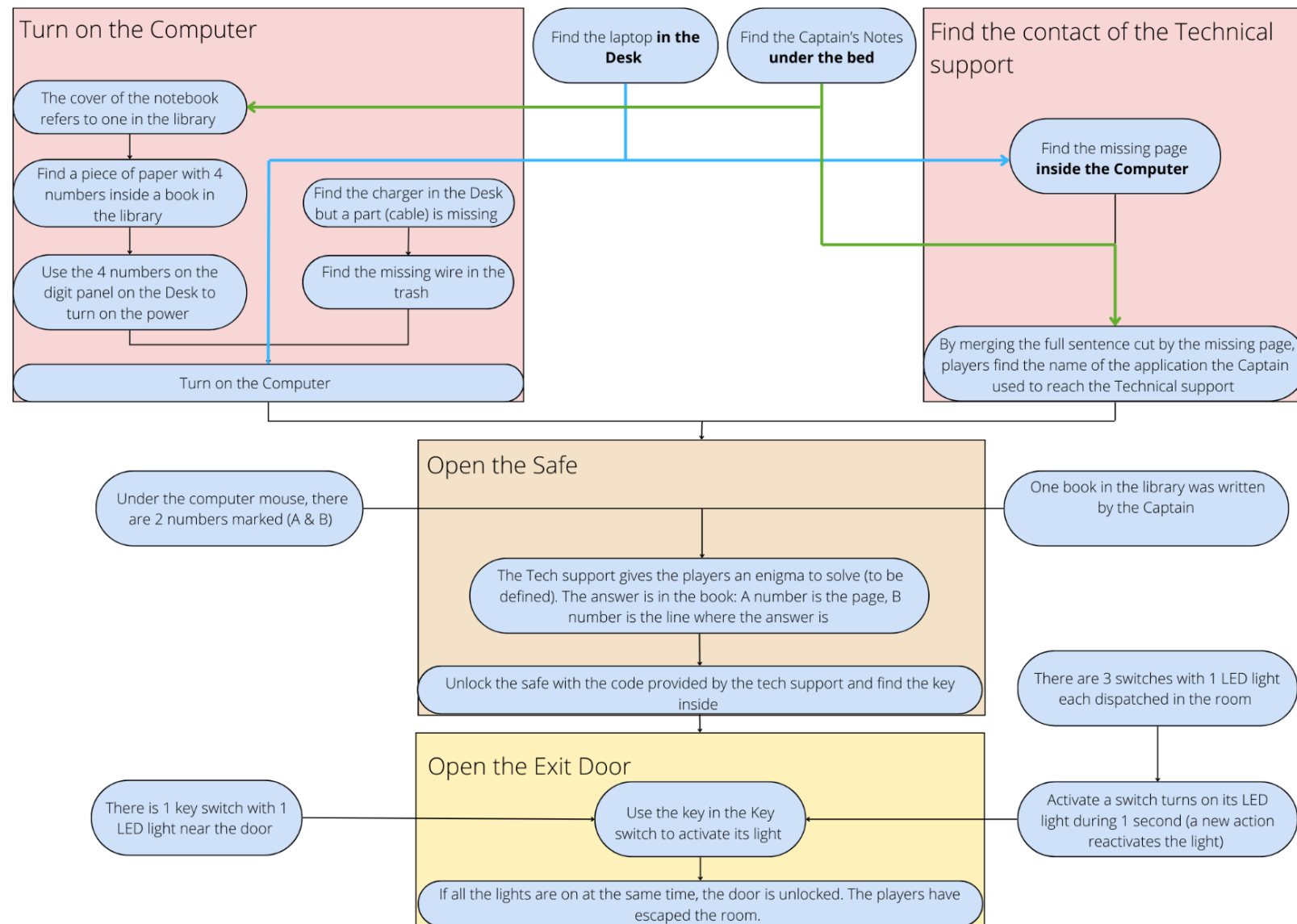


Pagalba būsimiems kūrėjams: Ši struktūrizuota refleksija padeda kūrėjams sukurti pabėgimo kambarius, kurie yra įgyvendinami, aktualūs ir įtakingi. Tai skatina planuoti atsižvelgiant į realaus pasaulio apribojimus, kartu paliekant erdvės kūrybiškam pasakojimui ir prasmingiems mokymosi rezultatams.

Kaip sutvarkyti mįsles



„Šis labirintas yra visiška
netvarka“





Efektyvus pabėgimo kambarys priklauso ne tik nuo gerų galvosūkių, bet ir nuo to, kaip jie yra susiję. Mįslių strateginis išdėstymas pagerina žaidėjų įsitraukimą, žaidimo eigą ir mokymosi rezultatus.

1. Seka su tikslu



„Pagalvokite apie dėlionių eiliškumą – ar jie sudėtingėja? Ar jie turi naratyvinę ar loginę prasmę?“

- Pradėkite nuo paprastos ar įvadinės mįslės, kad sustiprintumėte pasitikėjimą savimi.
- Toliau atlikite galvosūkius, kuriems atlikti reikia bendradarbiavimo arba ankstesnių užuominų sintezės.
- Užbaikite kulminacine mįsle, susiejančia pagrindinius mokymosi tikslus.

Kodėl tai svarbu: Aiški progresija motyvuoja žaidėjus ir mažina nusivylimą. Ji taip pat atspindi edukacinį pagrindą – pereinama nuo pagrindinio prie gilesnio supratimo.

2. Pasirinkite struktūrą: linijinę, nelinijinę arba hibridinę



- **Linijinis:** Žaidėjai vienu metu sprendžia po vieną mįslę fiksuota seka. Tinka mažoms grupėms arba pradedantiesiems. Lengviau valdyti tempą.
- **Netiesinis:** Galima spręsti kelias mįsles vienu metu. Skatina komandinį darbą ir tinka didesnėms grupėms.
- **Hibridas:** Prasideda lygiagrečiomis mįslėmis, kurios susikerta ir padeda išspręsti galutinę mįslę. Subalansuoja laisvę ir naratyvo kontrolę.

Kodėl tai svarbu: Tinkamos struktūros pasirinkimas padeda efektyviai valdyti laiką, sunkumus ir grupės dinamiką.

3. Susiekite mįsles su savo istorija ir tikslais



„Kiekviena mįslė turėtų atlikti savo paskirtį žaidimų pasaulyje ir padėti siekti jūsų edukacinių tikslų.“

- Kiekvienam iššūkiui pateisinti naudokite pasakojimą.
- Užtikrinkite, kad galvosūkių sprendimas suteiktų žaidėjams prasmingos informacijos arba padėtų jiems judėti į priekį.

Kodėl tai svarbu: Tai sukuria įsitraukimą ir padeda žaidėjams užmegzti ryšius tarp žaidimo patirties ir realaus pasaulio įgūdžių ar žinių, į kurias siekiama atkreipti dėmesį.

4. Srauto ir pusiausvyros bandymas



„Žaidimo testas tempui patikrinti: ar yra lėtų momentų? Ar kokios nors mįslės yra per sunkios ar per lengvos?“

- Siekite ritmo, kuris kaitaliotų greitas pergalės ir didesnius iššūkius.
- Skirkite laiko bendradarbiavimo ir atradimų akimirkoms.

Kodėl tai svarbu: Gerai suplanuotas žaidimas palaiko didelį įsitraukimą ir užtikrina, kad visi dalyviai gali prisidėti.



Pagalba būsimiems kūrėjams: Išmokus efektyviai tvarkyti mįsles, kūrėjai gauna įrankių rinkinį, skirtą kurti sklandžius, pritaikomus ir tikslingus žaidimus. Tai padeda paversti galvosūkių rinkinį nuoseklia ir naudinga patirtimi – ir smagia, ir lavinančia.

Pavyzdys



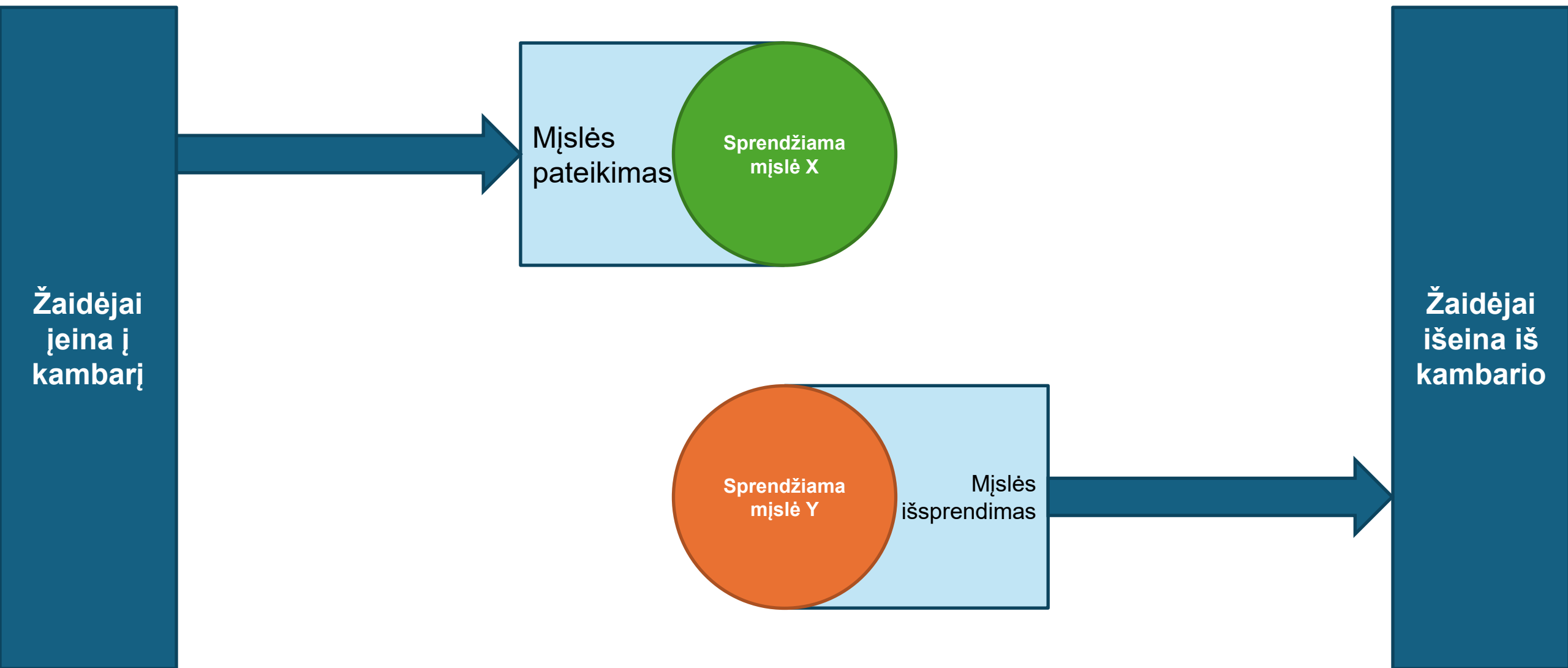
Žaidėjai
įeina į
kambarį

Sprendžiama
mįslė X

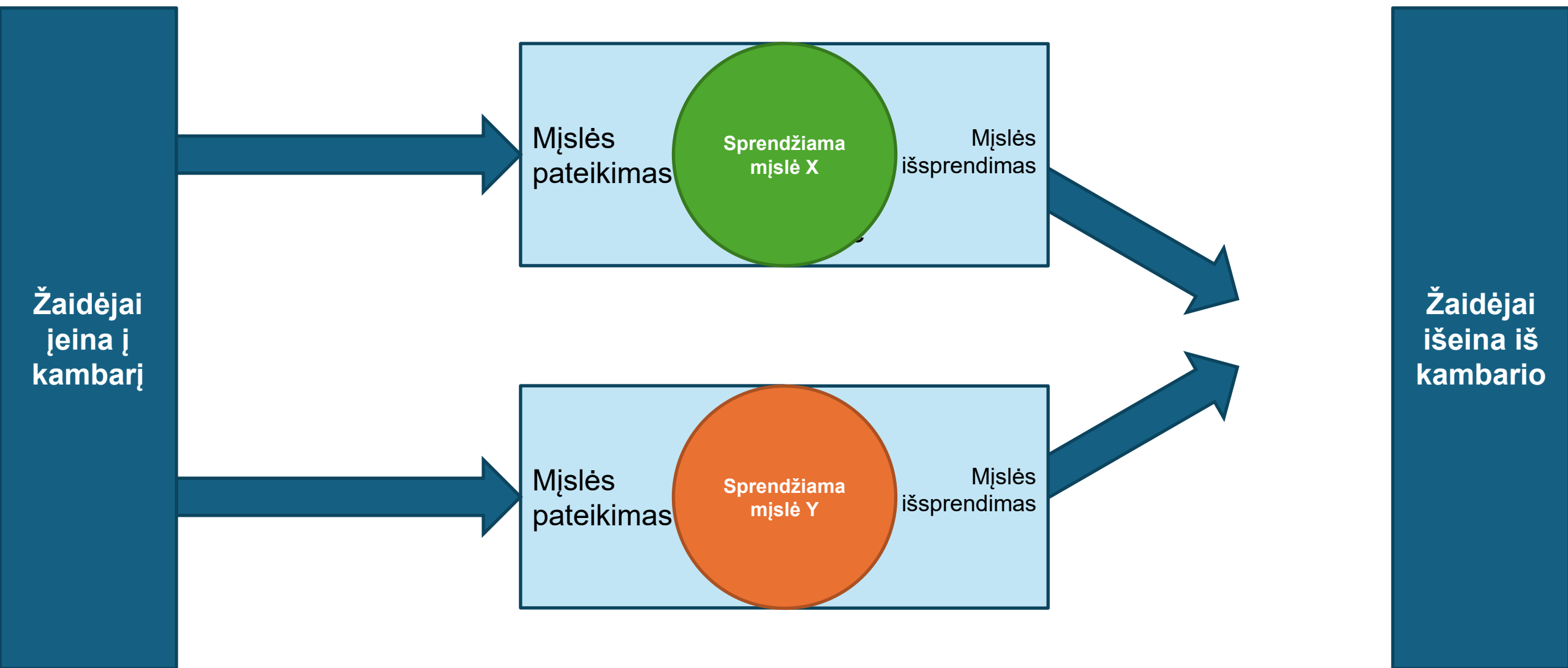
Sprendžiama
mįslė Y

Žaidėjai
išeina iš
kambario

Pavyzdys



Pavyzdys



Pavyzdys



Žaidėjai
įeina į
kambarį



Mįslės
pateikimas

Sprendžiama
mįslė X

Mįslės X
išsprendimas
pateikia
mįslę Y

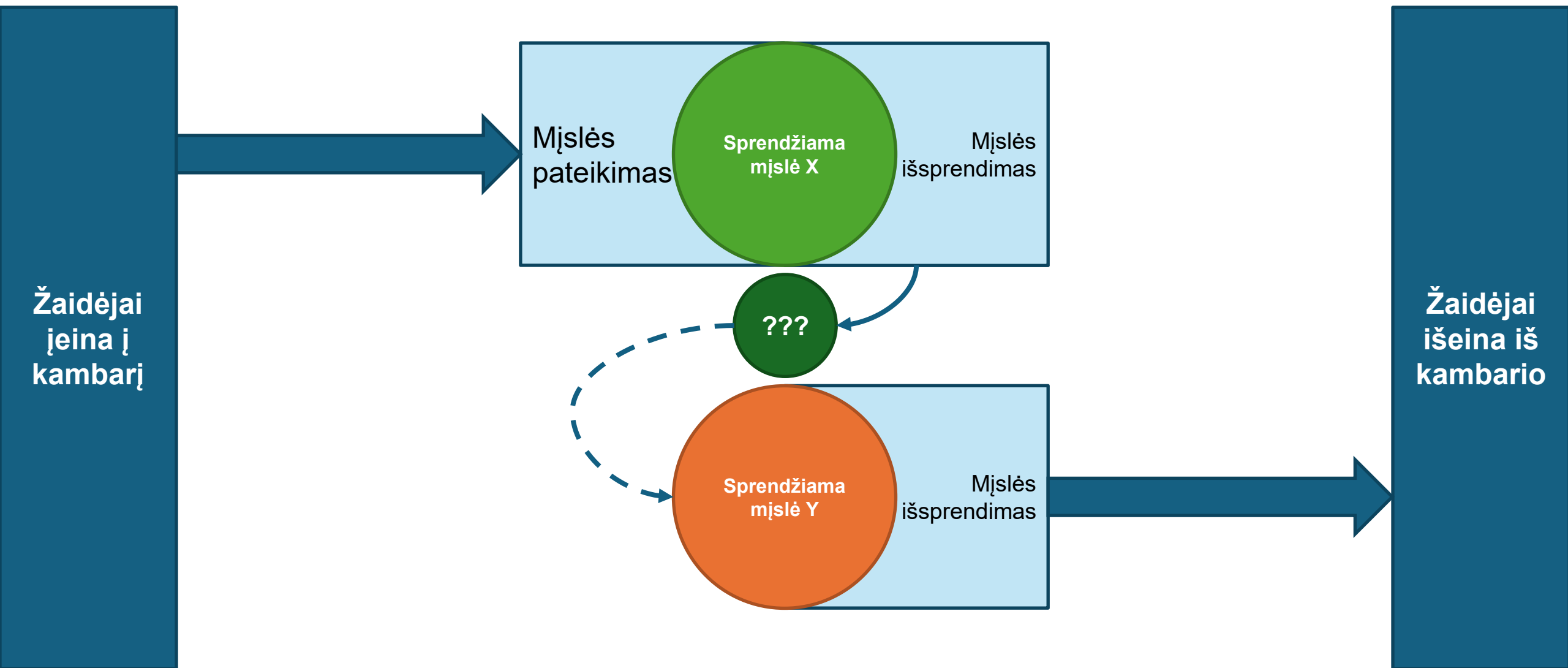
Sprendžiama
mįslė Y

Mįslės
išsprendimas

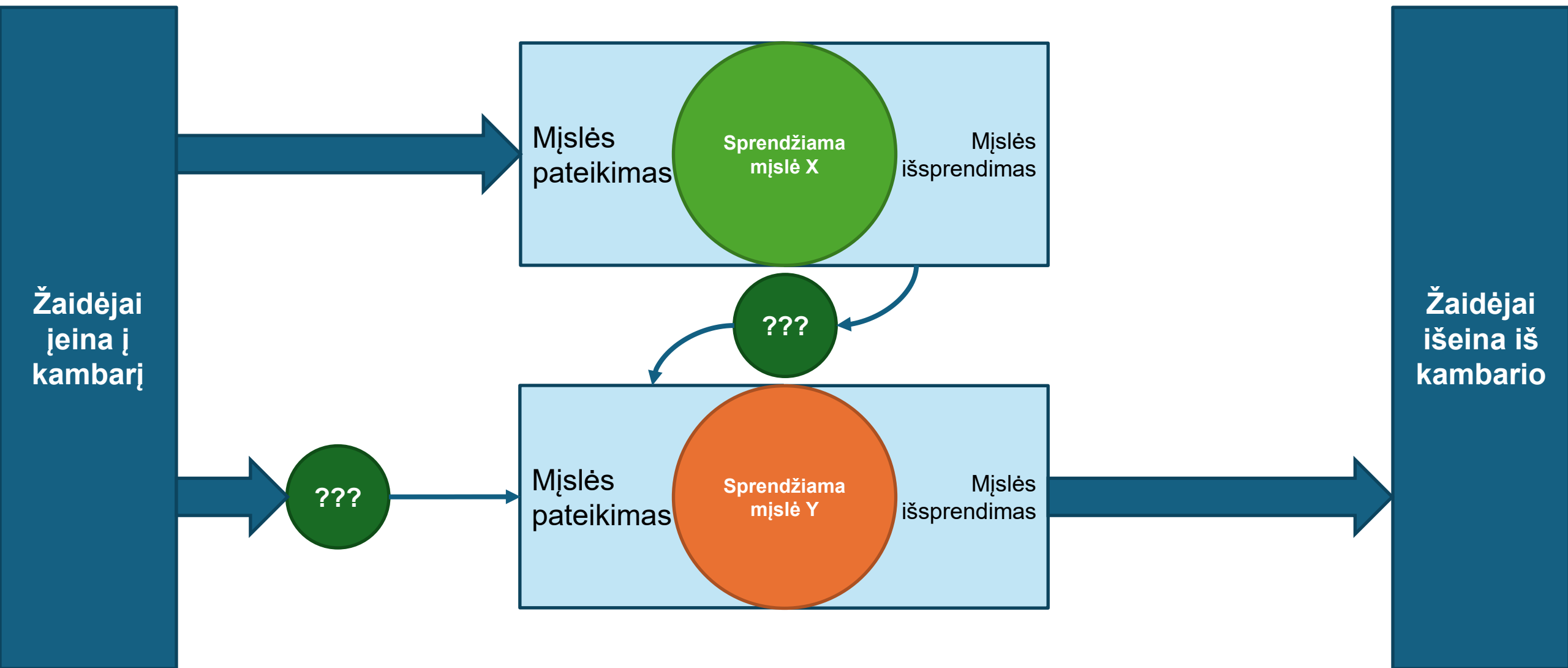


Žaidėjai
išeina iš
kambario

Pavyzdys



Pavyzdys





ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

O jtrauktis?

Įtraukties svarba pabėgimo kambariuose



- Daugelis įtraukties aspektų yra naudingi visiems studentams.
- Tačiau neįmanoma atliepti visų galimų žaidėjų skirtumų

➤ **Sprendimas:** ieškoti kuo įvairesnių žaidybinių elementų.

Įtrauktis – tai ne tik konkrečių poreikių tenkinimas – tai patirčių, kuriose visi dalyviai galėtų dalyvauti, prisidėti ir klestėti, kūrimas. Daugelis įtraukaus dizaino principų naudingi kiekvienam besimokančiajam, o ne tik tiems, kurie turi nustatytų iššūkių.

„Įtraukus dizainas yra geras dizainas visiems.“

Tačiau svarbu suvokti, kad joks žaidimas negali numatyti visų įmanomų kliūčių. Žaidėjai gali turėti skirtingus kognityvinius, fizinius, sensorinius, kultūrinius ar emocinius poreikius – ir jie gali labai skirtis.

Svarbiausia: žaidimo mechanizmų įvairovė



Užuot bandę sukurti visiems tinkančią dėlionę, sutelkite dėmesį į įvairių tipų iššūkių siūlymą:

- Regimos, garsinės, lytėjimo ir rašytinės užuominos
- Dėlionės, reikalaujančios logikos, schemų atpažinimo, kūrybiškumo ar bendradarbiavimo
- Užduotys, kurios tinka skirtingiems grupės vaidmenims (vadovo, stebėtojo, organizatoriaus, problemų sprendėjas)

Kodėl tai svarbu:

- Įvairovė leidžia kiekvienam žaidėjui rasti bent vieną galvosūkį, kuriame jis gali sužibėti.
- Jis palaiko įvairius mokymosi stilius ir prieigos poreikius, neišskiriant nė vieno.
- Tai skatina komandinį darbą, suteikiant vertę skirtingoms stiprybėms.



Pagalba būsimiems kūrėjams: Įtraukus mąstymas nuo pat pradžių padeda kūrėjams kurti žaidimus, kurie yra patikimesni, prieinamesni ir patrauklesni įvairiai auditorijai. Tai skatina empatiją, kūrybiškumą ir lankstumą – įgūdžius, kurie naudingi bet kuriam edukacinių programų dizaineriui ar žaidimų kūrėjui. Įtrauktis taip pat skatina apmąstyti, kaip aplinka, o ne individai, sukuria kliūtis, ir kaip dizainas gali jas įveikti.



Formato ir išdėstymo rekomendacijos

- Geriausias Sans Sherif šriftas (Arial, Calibri, Open Sans).
- Geriausias 12–14 pt dydžio šriftas.
- Venkite pabraukimų arba kursyvo.
- Geriausias sulygiavimas kairėje.
- Kaip įmanoma daugiau naudokite vizualines žymes palengvinančias atpažinti skaitomą tekstą.
- Venkite skaidraus popieriaus, naudokite spalvų kontrastą.

Įtraukimas (žaidimo valdymas)



Rekomendacijos pabėgimo kambarių žaidimų organizatoriams:

- Palankiai vertinkite komandinį darbą įveikiant sunkumus: nekurkite visų užduočių remdamiesi tuo pačiu mechanizmu (pvz., skaitymu/rašymu).
- Jei žaidėjas jaučiasi pasiklydęs, duokite jam konkrečią užduotį:
 - pvz. padėk į šalį daiktus, kurie jau buvo panaudoti sprendžiant užduotis, jei jie reikalingi tik vieną kartą.

Galimi žaidėjų turi sutrikimai:



- Kalbos sutrikimai
- Motorikos sutrikimai (smulkiosios motorikos ir judėjimo sunkumai)
- Sunkumai su matematika ir aritmetika
- Sensoriniai sunkumai (regos, klausos ir kt.)
- Emociniai sunkumai, fobijos
- ...



Į pabėgimo žaidimus įtrauktis priklauso ne tik nuo dizaino – jį formuoja ir tai, kaip žaidimas vedamas. Keletas apgalvotų praktikų žaidimo metu gali labai pakeisti aplinką, kurioje kiekvienas žaidėjas jaustųsi įsitraukęs ir vertinamas.

1. Skatinkite komandinį darbą, kad įveiktumėte sunkumus



Venkite kurti visus galvosūkius, skirtus tam pačiam įgūdžiui (pvz., skaitymui ar skaičiavimui). Verčiau įtraukite įvairius mechanizmus – vaizdinius galvosūkius, fizinius iššūkius, pasakojimą, rūšiavimo užduotis ar bendradarbiavimo sprendimų priėmimą. Tai užtikrina, kad būtų reikalingos skirtingos stiprybės ir žaidėjai galėtų palaikyti vienas kitą.

2. Suteikite kiekvienam žaidėjui vaidmenį



Jei žaidėjas atrodo pasimetęs ar prislėgtas, pasiūlykite jam aiškų ir palaikantį vaidmenį.

Pavyzdžiai: Užuominų ar rekvizitų organizavimas. Išspręstų galvosūkių stebėjimas.

Instrukcijų skaitymas garsiai. Laiko valdymas.

Tai įtraukia visus ir didina pasitikėjimą savimi.

3. Padeda valdyti kognityvinį krūvį



Paraginkite komandas pašalinti arba atidėti nereikalingus daiktus, kai galvosūkis išspręstas.

Tai sumažina painiavą ir padeda žaidėjams sutelkti dėmesį į tai, kas svarbu dabar.

Galimi sunkumai, kuriuos reikia numatyti



Kurdami ar veddami žaidimą, atkreipkite dėmesį į šiuos iššūkius, su kuriais gali susidurti kai kurie žaidėjai:

- **Kalbos sutrikimai:** Užuominose naudokite paprastą, aiškią kalbą. Prireikus pateikite vaizdinių elementų ar vertimų.
- **Motorinių įgūdžių sutrikimai:** Venkite galvosūkių, kuriems reikia kruopštaus valdymo, nebent yra alternatyvų. Įsitikinkite, kad fizinė erdvė yra prieinama ir joje galima naršyti.
- **Sunkumai su matematika ar aritmetika:** Nepasiduokite pernelyg vien skaitmeniniams galvosūkiams. Siūlykite sprendimus, kurie apimtų logiką, kūrybiškumą ar pasakojimą.
- **Jutimo sutrikimai (regos, klausos ir kt.):** Įsitikinkite, kad nėra mirksinčių šviesų ar garsių garsų, kurie galėtų kelti nerimą. Jei reikia, pateikite alternatyvius formatus ar nurodymus (pvz., spausdintas ir garsines užuominas).
- **Emociniai iššūkiai arba fobijos:** Venkite turinio, kuris galėtų sukelti nerimą, pavyzdžiui, pernelyg tamsių kambarių, siaubo temų ar klaustrofobinės aplinkos. Leiskite žaidėjams be spaudimo atsisakyti konkrečių užduočių.



Pagalba būsimiems kūrėjams: Į žaidimų moderavimą įtraukias praktikas įtraukiant žaidimų kūrėjai ne tik plečia savo žaidimų pasiekiamumą ir poveikį, bet ir demonstruoja empatiją bei prisitaikymą. Šios rekomendacijos padeda kurti svetingesnę aplinką, kurioje kiekvienas dalyvis turėtų galimybę prisidėti ir mėgautis patirtimi.



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Einname toliau

Tolesni žingsniai?



➤ Kuo greičiau užbaikite pirmą versiją

- Nuolat sekite veiksmų plano (kelio žemėlapis) schema.
- Atlikite individualų galvosūkių testavimą.
- Atlikite kūrimo etapo peržiūrą ir patobulinimą.

➤ Atlikite pilną žaidimo testavimą

- Patikrinkite ryšius tarp galvosūkių ir ar numatyta trukmė vis dar atitinka jūsų apribojimus.
- Kartokite kūrimo etapą tiek kartų, kiek reikės

➤ Paruoškite žaidimo vedėjo vaidmenį ir pagalbinius dokumentus



Po dirbtuvių laikas įkvėpti gyvybės savo pabėgimo žaidimui! Atlikite šiuos pagrindinius veiksmus, kad pereitumėte nuo koncepcijos prie žaidžiamos, įtakingos patirties:

1. Užbaikite pirmąją versiją



Visą savo darbą – galvosūkius, pasakojimą, medžiagą – sujunkite į pilną juodraščio versiją. Nelaukite tobulumo; siekite patikimos, išbandomos versijos.

2. Sekite savo veiksmų planą



Naudokite savo plėtros planą arba diagramą, kad stebėtumėte pažangą, užtikrintumėte, kad būtų atlikti visi veiksmai, ir nustatytumėte likusias užduotis.

3. Išbandykite individualias mįsles



Prieš išbandydami visą žaidimą, išbandykite kiekvieną mįslę atskirai, kad įsitikintumėte, jog ji veikia logiškai ir atitinka numatytą sunkumo lygį bei mokymosi tikslus.

4. Dar kartą apžiūrėkite kūrimo ciklą



Remdamiesi atsiliepimais ar naujomis idėjomis, atlikite reikiamus galvosūkių, užuominų ar eigos pakeitimus. Nedvejodami koreguokite tai, kas neveikia.

5. Išbandykite žaidimą kaip visumą



Paleiskite visą pabėgimo žaidimą. Tai būtina norint patikrinti, kaip viskas dera tarpusavyje, kaip klostosi istorija ir kiek laiko tai užtrunka.

6. Patikrinkite srautą ir trukmę



Ar mįslės gerai susijusios? Ar žaidimas telpa į suplanuotą laiką? Jei tempas atrodo neadekvatus, pakoreguokite galvosūkių turinį ar seką.

7. Jei reikia, pakartokite kūrimo ciklą



Kartokite tiek kartų, kiek reikia. Tobulinimas testavimo būdu yra projektavimo proceso dalis, o ne nesėkmė.

8. Parengti žaidimo vedėjo vadovą ir pagalbinius dokumentus



Sukurkite aiškias instrukcijas, užuominų davimo gaires ir vadovo scenarijų arba kontrolinį sąrašą. Užtikrinkite, kad žaidimą vykdančio asmens galėtų padėti žaidėjams neatskleisdamos per daug informacijos.



Pagalba būsimiems kūrėjams: Šio struktūrizuoto proceso laikymasis padeda užtikrinti, kad jūsų žaidimas būtų ne tik kūrybiškas, bet ir funkcionalus, prieinamas bei edukacinis. Jis moko kūrėjus testavimo, refleksijos ir iteracijos vertės – pagrindinių įgūdžių, kuriuos turi atlikti bet kuris žaidimų dizaineris ar pedagogas.

Kur galiu gauti papildomos pagalbos?



Papildomi ištekliai:

- [SpeakeER ESprojektas](#)

Mįslių generatoriai:

- [SteamER ESprojektas](#)

... ir, žinoma: mes😊

Speak→ER



Pedagogical guide



Tool pack
Resource pack
Inspiration pack
Conception framework



Enigma page



A guide on animating pedagogical Escape Rooms for language education



Scenarios

STEAMER



Pedagogical guide



ER creation guide



E-learning module



Scenarios and lessons packages



Steamer generator



Implementation practice guide

Tolesni veiksmai ir turimi ištekliai



Dalyviams buvo suteiktos gairės dėl tolesnių vystymosi etapų:

- Testavimas ir iteraciniai patobulinimai.
- Technologijų ir multimedijos integravimas (jei taikoma).
- Dokumentacija ir pakuotė įgyvendinimui.
- Prieiga prie bendrinamų išteklių, įskaitant šablonus, įrankius ir informacinę medžiagą.

Dalyvių atsiliepimai

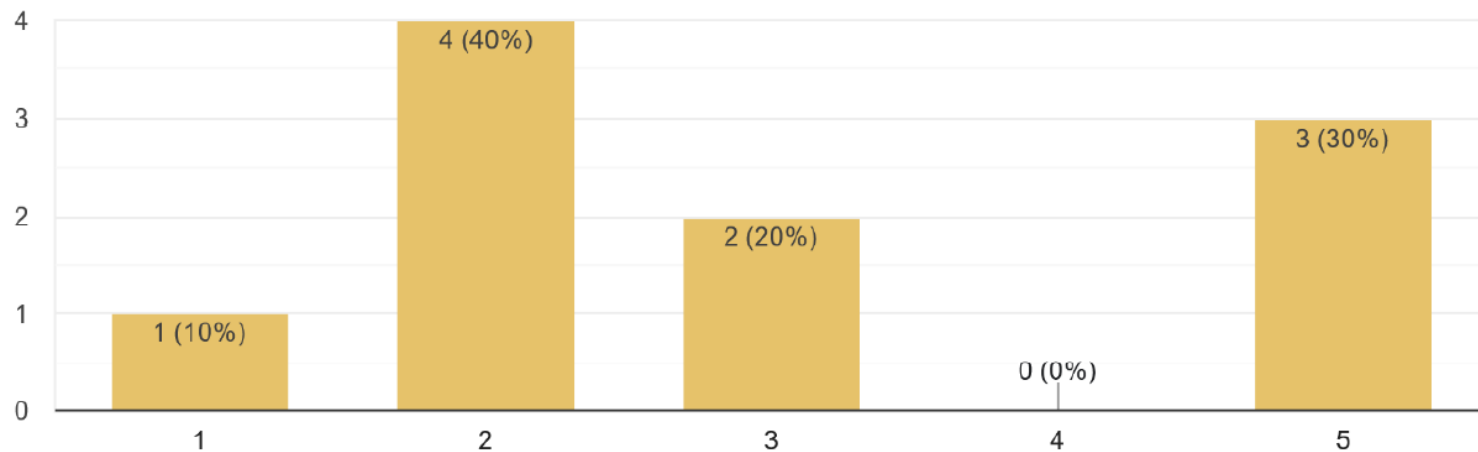


Dalyviai pasidalijo savo įžvalgomis ir išvadomis iš seminaro:

- **Padidėjęs pasitikėjimas ER dizainu:** Daugelis dalyvių teigė geriau supratę pabėgimo kambarių mechaniką ir kaip efektyviai struktūrizuoti savo galvosūkius.
- **Pagyrimas už struktūrizuotą požiūrį:** Žingsnis po žingsnio metodika buvo gerai įvertinta, nes padėjo sudėtingas užduotis suskirstyti į lengvai valdomus etapus.
- **Tinklaveikos ir bendradarbiavimo galimybės:** Dalyviai vertino galimybę pabendrauti su bendraamžiais, pasidalinti idėjomis ir aptarti bendradarbiavimo galimybes.
- **Reikia papildomos paramos:** Kai kurie dalyviai išreiškė susidomėjimą tolesniais seminarais, kuriuose daugiausia dėmesio būtų skiriama konkretiems aspektams, pavyzdžiui, skaitmeniniams įrankiams ER kūrimui ir pažangiems galvosūkių kūrimo metodams..

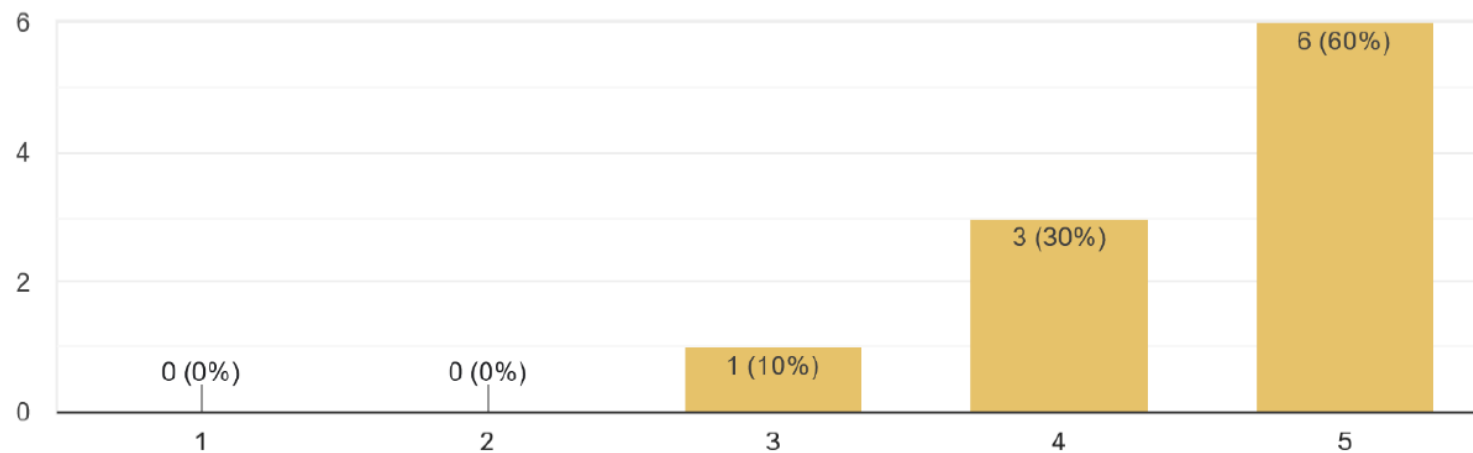
Kiek daug žinojote apie pabėgimo kambarius ir jų kūrimą prieš seminarą?

10 responses



Kiek po seminaro sužinojote apie pabėgimo kambarius ir jų kūrimą?

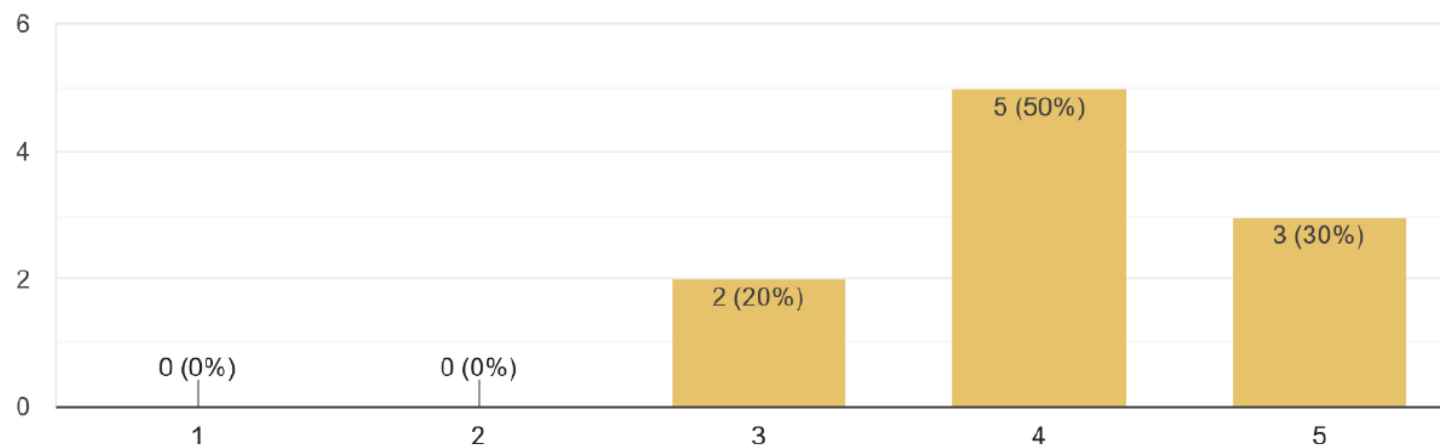
10 responses





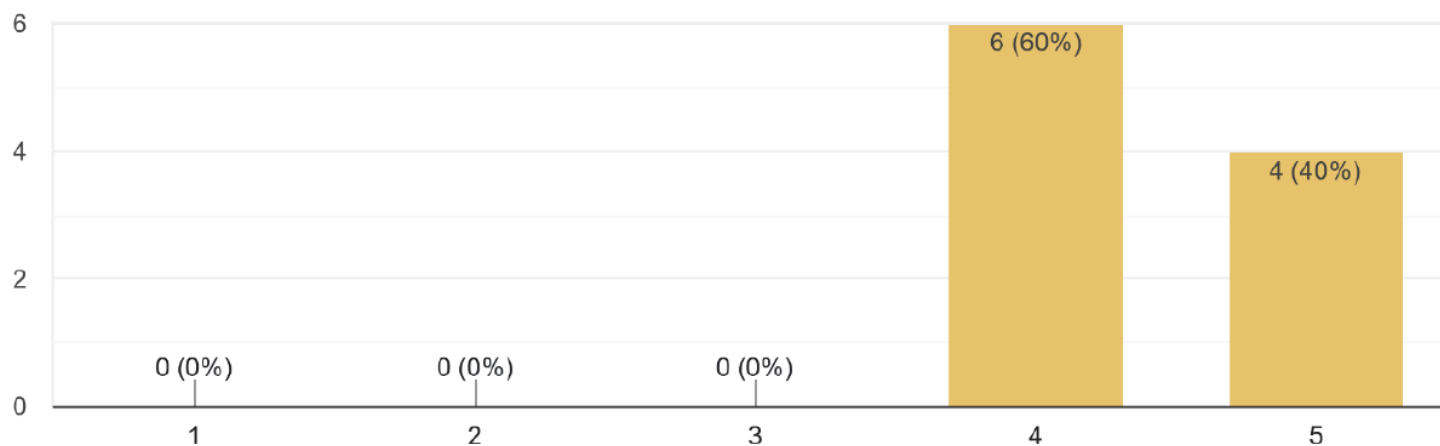
Kiek pasitikite savo gebėjimais kurti pabėgimo kambarius?

10 responses



Ar buvo aiškūs seminaro edukaciniai tikslai?

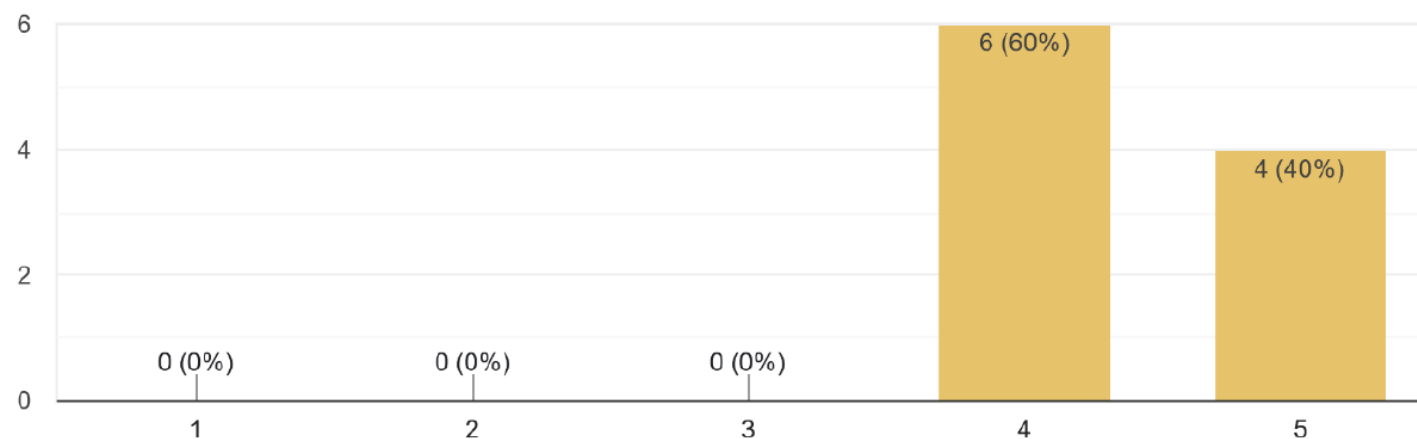
10 responses





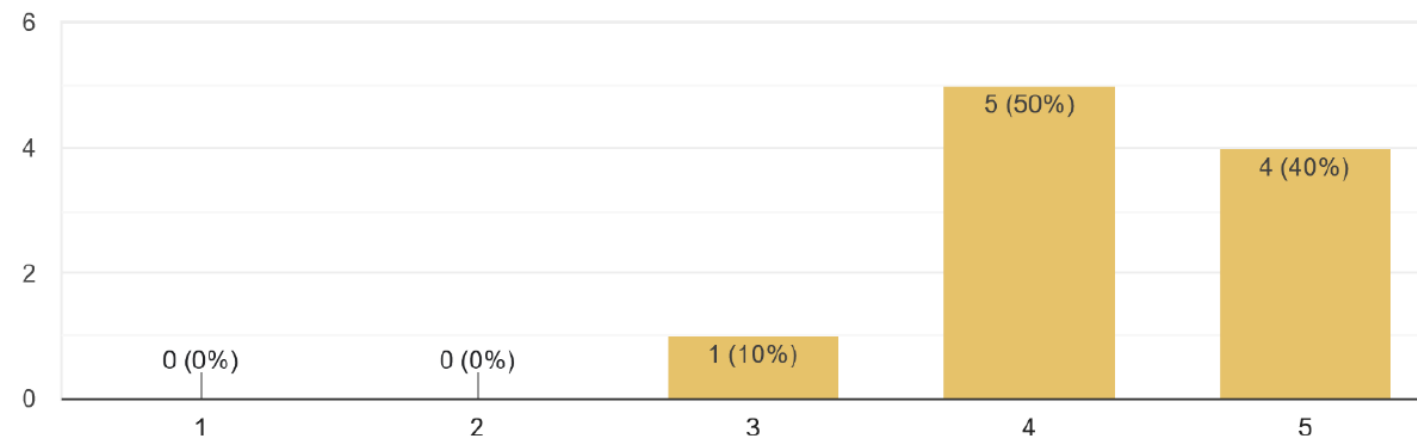
Kaip vertinate turinio kokybę?

10 responses



Kaip vertinate seminaro organizavimą ir pateiktus paaiškinimus?

10 responses





„Pirmiausia galimybė išbandyti pabėgimo kambario žaidimą stalo žaidimų stiliumi. Anksčiau buvau išbandęs tik tikrus pabėgimo kambarius, bet dabar geriau suprantu. Be to, instrukcijos, kaip sukurti žaidimą, suteikė labai reikalingų įžvalgų.“

„Dirbama su konkrečiais atvejais, kad būtų galima sukurti antrą partiją.“

„Aiškus žingsnis po žingsnio kūrimo procesas, naorganizuotas, Turimos medžiagos ir ištekliai; konkretūs žingsniai pradedant kurti skubiosios pagalbos skyrių.“

„Geresnis mįslių ir jų rašymo supratimas“

„Pabėgimo žaidimų struktūrų tyrinėjimas ir tikrų pabėgimo žaidimų išbandymas, ypač tiems, kurie jų niekada anksčiau nebandė.“

„Praktinė patirtis ir galimybė geriau suprasti pabėgimo kambarių elementus ir savybes, į kurias reikėtų atsižvelgti juos kuriant (kokias pasekmes kiekvienas iš jų turi ir kokie jų ryšiai su kitais), testuojant žaidimus.“

„Galbūt būčiau skyręs laiko pabėgimo kambario sukūrimui nuo pat pradžių. Tokiu būdu tai galėtų būti gera praktika visiems, kurie niekada nėra kūrę žaidimų. Po mokymų ėmėmės kurti žaidimus pagal savo temas, bet manau, kad mums reikėjo sukurti visą žaidimą grupėse, kad geriau suprastume.“

„Visi partneriai turėjo peržiūrėti pirmąją pabėgimo žaidimų partiją, kad galėtų kuo geriau išnaudoti seminarą. Mes pritaikėme ir įtvirtinome pabėgimo žaidimų kūrimo pagrindus.“

„Būtų buvę puiku, jei būtų pateiktas praktiškesnis žingsnis po žingsnio vadovas apie pabėgimo žaidimo struktūrą ir aiškių mįslių pavyzdžių bei jų kūrimo būdų rinkinys. Taip pat būtų buvę puiku išbandyti pabėgimo žaidimą, kuris būtų panašesnis į tai, ką siekiame sukurti šio projekto metu, atsižvelgiant į tai, kad mūsų išbandyti žaidimai yra daug sudėtingesni ir detalesni.“

„Būtų buvę įdomu turėti keletą darbalapių, kuriuos galėtume naudoti antrajame etape kaip vadovus, kad žinotume, nuo ko pradėti kurti žaidimus.“

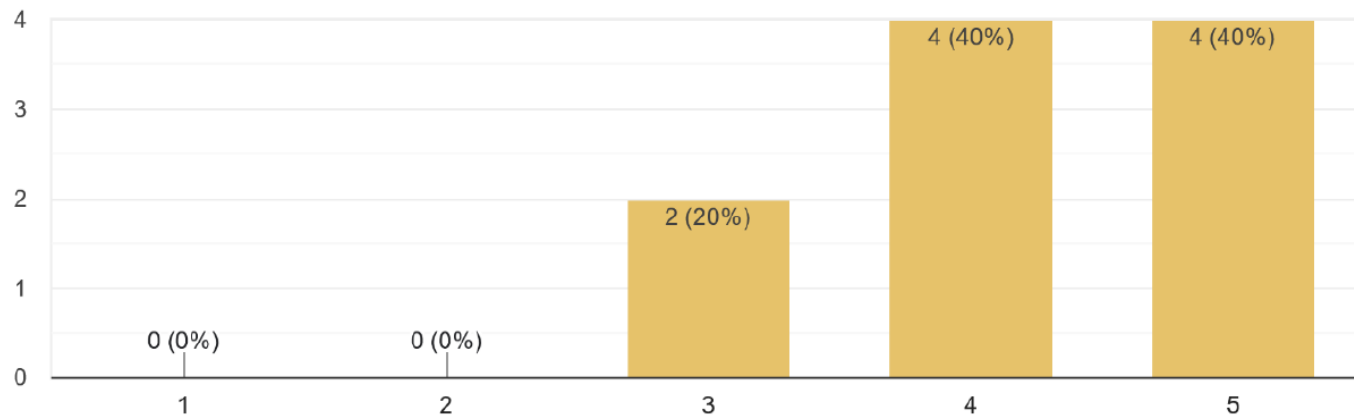
Išvada



Seminaras sėkmingai suteikė dalyviams pagrindinių žinių ir įgūdžių, reikalingų kuriant edukacinius pabėgimo kambarius. Struktūrizuotas galvosūkių kūrimo metodas, derinamas su praktine veikla ir kolegų atsiliepimais, suteikė tvirtą pagrindą nuolatiniam pabėgimo kambarių tobulinimui. Buvo pasiūlyti būsimi užsiėmimai ir išteklių dalijimosi iniciatyvos, siekiant paremti tolesnį dalyvių projektų augimą.

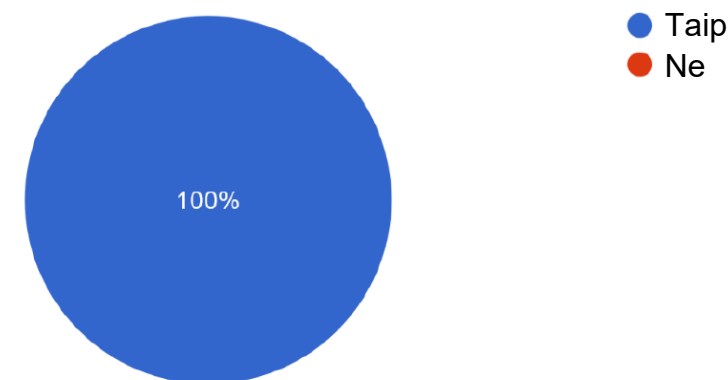
Kiek apskritai buvote patenkinti seminaru?

10 responses



Ar rekomenduotumėte šį seminarą savo kolegoms?

10 responses





ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Ačiū už dėmesį!



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.