Геймификация & разказване на истории

Подходящ сценарий за стая за бягство и ресурс за проекта	Този работен лист е придружител на образователния сценарий за стая за бягство "От нула до вирусно" и може да се използва заедно с проектни ресурси, фокусирани върху наративно ориентирани, геймифицирани обучителни преживявания за младежи.
Целева група и нужди	Младежи на възраст 14–19 години, работещи в малки групи (4–6 участници), без да се изисква предварителен опит в ескейп стаи, но с основни познания за дигитални инструменти и съвместно обучение.
Времетраене	90 минути
Целеви области на компетентност	Предприемаческа компетентност (креативност, поемане на инициатива, работа с други хора) и дигитална компетентност (създаване на съдържание, комуникация, решаване на проблеми в дигитална среда).
Цели	Участниците развиват способността да разбират и прилагат основни структури за разказване на истории в геймифицирани учебни контексти, да интегрират прости игрови механики в наративен поток и да си сътрудничат ефективно за решаване на предизвикателства, свързани със истории.

Материали и оборудване	Разпечатани карти с истории и работни листове, химикалки и маркери, таймер, лаптопи или таблети с достъп до интернет и основни дигитални инструменти за преглед на съдържание и сътрудничество (напр. платформи за презентации или споделени документи).
Полезни ресурси	Кратки видеоклипове или статии за разказването на истории в образованието, основни шаблони за геймификация (куестове, роли, карти на напредъка), примери за образователни стаи за бягство и практически ръководства за ангажиране на младежите чрез обучение, базирано на игри.
Подготовка	Подгответе пространството, за да подпомогнете сътрудничеството в малки групи, подредете материалите за историите и задачите според последователността на разказване и тествайте предварително всички дигитални инструменти, за да осигурите плавен и непрекъснат поток на разказване на истории.
Инструкции стъпка по стъпка	**Стъпка 1 – Инструктаж за контекста и предизвикателството (5 мин)** Участниците се запознават със сценария и потвърждават, че разбират мисията си да преработят пъзелите, така че да бъдат приобщаващи, но все пак предизвикателни.

	Стъпка 2 – Откриване на бариери (15 мин) Групите анализират примерни пъзели, използвайки контролен списък за включване, и изброяват специфичните бариери за достъпност, които идентифицират. **Стъпка 3 – Преработка на приобщаващи пъзели (25 мин)** Участниците преработват пъзелите, за да премахнат идентифицираните бариери, като същевременно запазят предизвикателството на играта и отговарят на критериите на контролния списък. **Стъпка 4 – Кръг за адаптация на невроразнообразието (15 мин)** Групите адаптират своя преработен пъзел, за да поддържат зададен профил на играч и обясняват как промените им осигуряват достъпност. **Стъпка 5 – Тестване и обратна връзка (15 мин)** Участниците тестват пъзела на друга група с контролния списък и потвърждават дали е напълно достъпен, ясен и годен за игра.
Въпроси за обсъждане	Каква роля изигра историята (сценарият „От нула до вирусно“) във вашето ангажиране, кои елементи от играта (кодове, роли) ви помогнаха да си сътрудничите или да останете мотивирани и как този подход би могъл да се приложи към други учебни теми (младежки сесии)?

	Кой момент от историята (съдържателна мисия) беше най-ангажиращ и защо, как предизвикателствата подпомогнаха или нарушиха потока на разказа и какво бихте променили, за да направите учебния процес по-ясен или по-мотивиращ (за учащите)?
Оценяване и измерване на резултатите	Обучителят оценява резултатите от обучението, като наблюдава ангажираността на участниците с историята, способността им да свързват предизвикателствата с наративния поток и ефективността на сътрудничеството, допълнени от кратки групови размисли за това как разказването на истории и игровите елементи са подпомогнали обучението.
Вариации и адаптация	Обучителят наблюдава ангажираността, сътрудничеството и способността на участниците да свързват задачите с историята и използва кратки групови размисли или подкани за обратна връзка, за да оцени разбирането на принципите на разказването на истории и геймификацията.
Съвети за треньори	Фокусирайте се върху историята, а не върху самите пъзели, следете груповата динамика, за да сте сигурни, че всички са ангажирани, и бъдете готови да коригирате темпото на разказа, ако участниците се зациклят или се откажат.

Препратки и допълнителни четива	• Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy (2nd ed.) Palgrave Macmillan. • Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer. • Nicholson, S. (2015). A recipe for meaningful gamification. In L. Wood & T. Reiners (Eds.), Геймификация в образованието и бизнеса (стр. 1–20). Springer. • Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283. • The Interaction Design Foundation. (2025). *What is Gamification?*

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156