Достъпност & включване в игрите

Подходящ сценарий за стая за бягство и ресурс за проекта	• Ръководство за стаи за бягство за дигитални и предприемачески умения • Доклад от семинара за създаване на ER
Целева група и нужди	• **Възраст:** 15–25 • **Размер на групата:** 3-6 участници • **Необходими условия:** Основно разбиране на механиката на ескейп стаята (играч, пъзел, улика), осъзнаване на различни когнитивни профили
Времетраене	60-75 минути
Целеви области на компетентност	• Приобщаващо дизайнерско мислене • Адаптиране на учебната среда • Осъзнаване на невроразнообразието и сензорните нужди
Цели	• Идентифицирайте бариерите за достъпност в пъзелите в ескейп стаи. • Препроектирайте пъзели, използвайки принципи, подходящи за хора с дислексия. • Предложете мултисензорни алтернативи на текстовите подсказки. • Адаптирайте пъзелите за различни невроразнообразни профили.

	• Следвайте контролен списък за включване, за да оцените и подобрите.
Материали и оборудване	• Примерни листове с пъзели (текстови, визуални, базирани на логика) с проблеми с достъпността • Цветни наслагвания, икони, символи (отпечатани) • Контролен списък за включване • Ножици, маркери, стикери
Полезни ресурси	• Dyslexia Scotland - Dyslexia-friendly formatting guide (Ръководство за форматиране, подходящо за хора с дислексия) • UX Design Institute - UX design accessibility checklist: everything you need to know as a designer (Контролен списък за достъпност на UX дизайна: всичко, което трябва да знаете като дизайнер) • BrowserStack - Design Accessibility Checklist [2026] (Контролен списък за достъпност на дизайна [2026])
Подготовка	• Подгответе 3–4 примерни пъзела за ескейп стаи, всеки с 1-2 умишлени проблема с достъпността. • Разпечатайте контролния списък за включване и осигурете инструменти за редизайн (икони, символи, ножици, маркери и др.).

Инструкции стъпка по стъпка	**Стъпка 1 – Инструктаж за контекста и предизвикателството (5 мин.)** На участниците се казва, че стая за бягство, създадена от обучителя, продължава да се проваля за част от аудиторията им. Тяхната мисия е да преработят пъзелите, така че всеки да може да играе, без да възпрепятства предизвикателството и ангажираността. **Стъпка 2 – Откриване на бариери (15 мин.)** Участниците анализират няколко пъзела и идентифицират проблеми: • Претоварване с четене и неясни задачи • Визуално объркване, нисък контраст и непоследователност • Зависимост от един смисъл и липса на разнообразие • Проблеми с натиска на времето и липса на гъвкавост Констатациите са изброени с помощта на контролния списък за включване. **Стъпка 3 – Преработка на приобщаващия подход (25 мин.)** Участниците трябва да преработят пъзелите чрез: • Опростяване на езика и оформлението • Добавяне на адекватни икони или символи • Създаване на тактилни, слухови или логически алтернативи

	• Предлагане на паралелни пътища (базирани на избор) и адаптирани алтернативи (времеви рамки, стъпка по стъпка) **Стъпка 4 – Кръг на адаптация на невроразнообразието (15 мин.)** Участниците изготвят няколко профила на играчите (дислексия, ADHD, аутизъм, тревожност). Те трябва да гарантират, че всеки пъзел е адаптиран да поддържа този профил, без да премахва предизвикателството на играта. **Стъпка 5 – Тестване и обратна връзка (15 мин.)** Участниците тестват всеки редизайн, използвайки контролния списък, за да постигнат напълно достъпен, универсално приобщаващ дизайн, който позволява на широка аудитория да участва пълноценно.
Въпроси за обсъждане	• Защо достъпността и приобщаването са важни в образователния и предприемачески контекст? • Смятате ли, че приобщаващият дизайн помага само на хора, които се борят с невродивергенция или увреждания? • Как и защо тези дизайни биха били следвани на работното място?

Оценяване и измерване на резултатите	• Качество, осъществимост и ниво на достъпност на преработените пъзели • Прилагане на контролния списък за включване и разбиране на ключовите принципи за достъпност • Качество на обратната връзка и рефлексията на връстници
Вариации и адаптация	• **Групи за начинаещи:** Фокусирайте се върху дизайн, подходящ за хора с дислексия, използвайте по-малко пъзели и модифицирайте само един аспект от всеки. • **Групи за напреднали:** Преработете по-сложна поредица от пъзели с разнообразни проблеми във всеки пъзел. • **Нискотехнологична среда:** Пъзели само на хартия, без дигитални инструменти. • **Фокус върху достъпността:** Позволете на участниците да изберат формати за преработка, които им подхождат.
Съвети за треньори	• Уверете се, че материалите позволяват визуално, тактилно и логическо препроектиране (изрязване, комбиниране, размяна). • Подчертайте, че приобщаващият дизайн не означава просто опростено или по-лесно (едно и също съдържание, различен формат или изисквания).

	• Подчертайте, че приобщаващият дизайн е от полза за всички участници и гарантира равни възможности. • Насърчавайте множество правилни решения и гъвкави корекции. • Избягвайте медицински етикети; за стъпка 4 се фокусирайте върху функционалните нужди и трудности, а не върху неясни диагнози.
Препратки и допълнителни четива	• CAST. (2024). *Universal Design for Learning Guidelines version 3.0 (Универсален дизайн за обучение, насоки, версия 3.0.)*. • Bhaduri, S. (2025). *Designing for Everyone: A practical guide to building accessible, inclusive learning experiences (Проектиране за всички: Практическо ръководство за изграждане на достъпни, приобщаващи учебни преживявания.)*.

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