EDUKACINIAI IR TARPKULTŪRINIAI PABĖGIMO ŽAIDIMAI: METODOLOGIJA

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

Asociacija Odyssée, Prancūzija
Leeds Trinity University, Jungtinė Karalystė
VšĮ Kūrybos ir inovacijų laboratorija, Lietuva

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

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

PROJEKTAS

„Pabėk nuo stereotipų“

KODAS

2018-3-FR02-KA205-015240

Priskyrimas - Nekomercinis naudojimas - Analogiškas platinimas 4.0 Tarptautinė (CC BY-NC-SA 4.0)

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

Šis projektas finansuojamas Europos Sąjungos Erasmus+ programa. Europos Komisijos parama rengiant šį leidinį nereiškia, kad Komisija patvirtina turinį, kuris atspindi autorių požiūrį. Komisija nėra atsakinga už leidinyje pateikiamą informaciją.

TABLE OF CONTENS

I SKYRIUS - ĮVADAS Į PROJEKTĄ.....1

1. **Projektas „Pabėk nuo stereotipų“.**
2. **Pabėgimo kambarių istorija**
3. **Pabėgimo kambarių tipai**

II SKYRIUS - PABĖGIMO KAMBARIO TARPKULTŪRINIAM MOKYMUISI KŪRIMAS

.....4

1. **Įžanga.....5**
2. **Mokymosi sprendimai.....5**
   a. Apibrėžkite mokymosi tikslus
   b. Atsižvelkite į mokymosi stilius ir prioritetus
   c. Planuokite mokymosi rezultatus
   d. Identifikuokite prielaidas apie dalyvių žinias
   e. Apibrėžkite žaidimo įtaką mokymosi rezultatams
   f. Nustatykite žaidimo apribojimus ir apimtį
3. **Naratyviniai sprendimai.....13**
   a. Suplanuokite istoriją
   b. Apibrėžkite žaidėjų roles
   c. Apibrėžkite pagrindinius veikėjus
   d. Apibrėžkite papildomus veikėjus
   e. Apibrėžkite naratyvinių elementų žaidime testavimą
4. **Žaidimo mechanizmo sprendimai.....14**
   a. Apibrėžkite žaidimo formą
   b. Apibrėžkite žaidimo eigą
   c. Identifikuokite užraktus
   d. Identifikuokite galvosūkius
   e. Identifikuokite kodus ir šifrus
   f. Apibrėžkite pagalbininko (-ų) vaidmenį
   g. Konkurencija VS bendradarbiavimas
   h. Apibrėžkite užuominų mechanizmą ir sukurkite užuominų skyrimo scenarijų
   i. Nustatykite žaidimo laiką
5. **Sukurkite žaidimo dizaino dokumentą.....23**
   a. Užpildykite žaidimo dizaino dokumentą

III SKYRIUS - PROTOTIPO KŪRIMAS IR ŽAIDIMO IŠBANDYMAS.....24

1. **Galvosūkių ir žaidimo prototipų kūrimas.....25**
   a. Suplanuokite testavimo sesiją
   b. Popieriniai prototipai
   c. Skaitmeniniai prototipai
   d. Fiziniai prototipai
2. **Žaidimo testavimas.....26**
   a. Žaidimo testavimas mokymosi rezultatams užtikrinti
   b. Naratyvo nuoseklumo testavimas
   c. Žaidimo mechanikos testavimas

IV SKYRIUS - ERDVĖS KŪRIMAS.....28
a. Apibrėžkite savo erdvę
b. Erdvės matavimas ir panaudojimas
c. Baldai ir daiktų konsrukcija
d. Specialieji efektai, garsas ir apšvietimas
e. Skaitmeniniai elementai
f. Sveikata ir saugumas

V SKYRIUS - TARPKULTŪRINIS MOKYMASIS PABĖGIMO KAMBARYJE.....33
1. **Žaidimo paruošimas.....34**
   a. Vieta ir aplinka
   b. Pasirūpinimas rekvizitais
   c. Pritaikymas prie grupės dydžio
2. **Žaidėjų informavimas.....35**
   a. Sveikata ir saugumas
   b. Kaip žaisti žaidimą?
   c. Charakterio misija
3. **Užuominos ir jų suteikimas žaidimo metu.....36**
   a. Ne žaidimo veikėjo (-ų) vaidmenys
4. **Žaidimo pabaiga.....37**
5. **Refleksija.....37**
   a. Kolbo patirtinio mokymosi ciklas
   b. Vykdytojo pastabos ir atsiliepimai
   c. Kolegų atsiliepimai
   d. Mokymosi konsolidavimas ir veiksmų planavimas
   e. Konfliktų sprendimas

VI SKYRIUS - DALIJIMASIS SĖKME.....41
a. Mokymosi ir transformacijos vertinimas
b. Dalijimasis vardu
c. Atsiliepimai apie „Pabėk nuo stereotipų“ projektą

APPENDICES.....43
1. **Pabėgimo kambario kūrimo užrašai - mokymosi kūrimas**
2. **Pabėgimo kambario kūrimo užrašai - istorijos kūrimas**
3. **Pabėgimo kambario kūrimo užrašai - žaidimo mechanizmo kūrimas**
4. **Pabėgimo kambario kūrimo užrašai - žaidimo sekos diagrama**
5. **Užduočių kūrimo dokumentas**

I SKYRIUS

PROJEKTO PRISTATYMAS

ESCAPE
YOUR
STEREO
- TYPES

Projektas „Pabėk nuo stereotipų“

Projekto „Pabėk nuo stereotipų“ tikslas – sukurti edukacinį pabėgimo žaidimą, orientuotą į tarpkultūriškumą ir kovą su išankstiniais nusistatymais bei stereotipais. Pateiksime metodologijos gaires ir paruoštą pabėgimo žaidimą, kurį galėsite naudoti savo veikloje.

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

Projektas „Pabėk nuo stereotipų“ remiamas Europos Komisijos Erasmus+ programos.

Didėjančio nacionalizmo Europoje kontekste (Brexit, euroskepticizmas ir kt.), mūsų projekto tikslas – skatinti kultūrų suartėjimą, kuriant ne tik ekonominę bei politinę, bet ir žmogišką Europą.

Mūsų nuomone, tarpkultūriškumo negalima išmokti, nes tai dalykas, kuris privalo būti patiriamas. Susidurdami ir keisdamiesi patirtimis su kitais, mes suvokiame stereotipus, galime išmokti pažinti bei suprasti vieni kitus, o kartu ir griauti stereotipus bei išankstinius nusistatymus. Esame įsitikinę, kad tarpkultūrinis mokymąsis turėtų būti grindžiama sužaidybinto mokymosi principu. Dėl šios priežasties pasirinkome pabėgimo žaidimo formą savo tikslams pasiekti.

Siekiant įgyvendinti šį projektą, 3 skirtingų sričių partneriai yra įsipareigoję „Pabėgti nuo stereotipų“:

„Odyssée“ yra asociacija, kovojanti su stereotipais ir išankstiniais nusistatymais, turinti ankstesnės patirties valdant Europos projektus ir organizuojant veiklą, skirtą tarpkultūriniam mokymuisi.

Lidso Trejybės universitetas dalyvauja įvairiose Europos programose, todėl yra sukaupęs patirties, susijusios su lavinančiais pabėgimo žaidimais.

Všį Kūrybos ir inovacijų laboratorija yra asociacija, turinti patirties kuriant edukacinius pabėgimo žaidimus jaunimui ir jaunimo darbuotojams, naudojamus siekiant ugdyti socialines, asmenines bei kitas kompetencijas neformaliojo ugdymo kontekste.

Tikslinės grupės yra jaunimas (savanoriai, studentai, praktikantai, pameistriai, mokiniai, besimokantys ir mažiau galimybių turintys jaunuoliai), organizacijos, dirbančios su jaunimu įvairiuose kontekstuose (mokykla, neformalaus mokymosi organizacijos), jaunimo darbuotojai, švietimo ir mokymo srityje dirbantys darbuotojai.

Daugiau informacijos apie projektą:

www.escapeyourstereotypes.eu

Projektas n°2018-3-FR02-KA205-015240

Susisiekite su mumis:

Marilou BREDA, Prancūzija:
mbreda@associationodyssee.fr

Liz CABLE, JK:
L.Cable@leedstrinity.ac.uk

Audrius LAURUTIS, Lietuva:
kuryboslab@gmail.com

Kas yra pabėgimo kambarys?

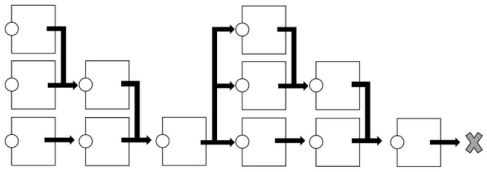
Pabėgimo kambarys yra teminė erdvė su galvosūkiais, šifrais ir iššūkiais, kuriuos žaidėjai turi išspręsti, norėdami pabėgti per tam tikrą laiką, dažniausiai per valandą. Pabėgimo kambarys sukuriamas kaip vienas ar keli kambariai, kuriuose yra daugybė galvosūkių bei kodų, kurie leidžia palaipsniui atidaryti daugybę dėžučių, o galiausiai ir atrakinti paties kambario duris.

Komandos turi tam tikrą laiką pabėgti iš patalpos, paprastai 60 minučių, o žaidėjams gali padėti užuominų atskleidėjai (žmonės arba ne žmonės), kai jie atsiduria aklavietėje. Tikslas yra įvykdyti misiją ir ištrūkti iš kambario per kuo trumpesnį laiką su kuo mažiausiu užuominų.

Pabėgimo kambariai gali būti rengiami bet kokia tema, nors populiariausios jų yra apie bankų apiplėšimus,, užpuolimą, Egipto ar Graikijos šventyklas, pabėgimą nuo serijinio žudiko ar bombos detonavimą.

Pabėgimo kambariai iš esmės yra patalpų/talpų, kurias reikia atidaryti raktais, kodais arba slaptažodžiais (gautais sprendžiant galvosūkius ir atliekant iššūkius) serija.

Net pats kambarys tam tikra prasme yra talpa, o vieną žaidimą gali sudaryti keli kambariai. Priklausomai nuo to, kaip kambarys suprojektuotas, komanda gali vienu metu įveikti kelis iššūkius arba žaidimas gali būti linijinio formato. Tai reiškia, kad komandai užstrigusi galvosūkyje, ji žaidimo negali tęsti be užuominos iš žaidimo vado.



Pabėgimo kambarių istorija

1976 Pabėgimo kambariai yra įprastas vaizdo žaidimų formatas, kuriame pateikiami pavyzdžiai nuo seniausio nuotykio Colossal Cave 1976 m., nuo grafinių „užeik ir paspausk“ nuotykių, iki šiuolaikinės virtualios realybės. Bendra tema yra galvosūkių sprendimas, kuris leidžia užbaigti žaidimą ir pabėgti.

1986 1986 m. Didžiosios Britanijos televizijos laida „Nuotykių žaidimas“ metė iššūkį įžymybių komandai pabėgti iš Argo planetos, sprendžiant mokslinius galvosūkius ir galvosūkius, leidžiančius uždirbti krištolą, kuris padėtų grįžti į Žemę.

2007 2007 m. Takao Kato iš Kioto leidybos įmonė sukūrė pirmąjį „Tikrą pabėgimo žaidimą“ ir SCRAP žaidimus, sukurdama pirmąsias didelės apimties pabėgimo žaidimų versijas, kurias vienu metu gali žaisti kelios komandos (stalo žaidimų ir pabėgimo kambarių hibride). 2011 m. Vengrijos įmonė „ParaPark“ atidarė savo pirmąją pasaulinės franšizės filialą Budapešte, skirtą įmonių mokymo ir švietimo rinkai, paremtą komandos formavimo užsiėmimais. Netrukus po to, kai Sietle (JAV) buvo pradėtas pirmasis komercinis pabėgimo žaidimas, profesorius Gabrielis Palaciosas Berne, Šveicarijoje, pradėjo rengti nuotykių kambarius, paremtus mokomaisiais galvosūkiais ir žaidimais, kuriuos jis sukūrė savo mokiniams.

2011 Akivaizdu, kad nuo pat komercinių žaidimų pradžios buvo ieškoma galimybių pabėgimo kambarius panaudoti edukaciniais tikslais. Tobulėjant pramonei, pabėgimo kambario apibrėžimas išsiplėtė, įtraukiant patyriminį teatrą su „pabėgimo kambario elementais“, tokius klubus kaip „The Bletchley“ Londone, JK, kur žaidėjai sprendžia kodus, kad užsidirbtų gėrimų. Taip pat ir ilgesnius žaidimus entuziastams, pavyzdžiui, Paradox Atėnuose, Graikijoje, kuriame žaidžiami du žaidimai, kiekvienas atskirai trunkantys ilgiau nei tris valandas, arba Prison Escape – įtraukiantį žaidimą, skirtą daugiau nei 100 žaidėjų.

2020 Visai neseniai, kai dėl Covid-19 pandemijos visame pasaulyje buvo uždaromi pabėgimo kambariai, buvo pasitelktos žiniatinklio kameros ir vaizdo konferencijų programinės įrangos, leidžiančios komandoms susiskambinti iš bet kurios pasaulio vietos ir žaisti žaidimus nuotoliniu būdu. Dėl tokios situacijos atsirado visiškai naujų patirčių, įskaitant kai kuriuos kambarius, kuriuose rekvizitai, spynos ir mechanizmai gali būti valdomi tiesiogiai per nešiojamąjį kompiuterį. Taip pat ir tokius atvejus, kai spausdinami elementai ir internetiniai vaizdo įrašai sujungiami taip, kad sukurtų transmedijos patirtį, visiškai atskirtą nuo fizinės erdvės.

Pabėgimo kambarių tipai

Pabėgimo žaidimas skiriasi nuo komercinio pabėgimo kambario, nes jam suteikia platesnį apibrėžimą, ypač kalbant apie daug didesnius žaidimus, skirtus didesniam žmonių skaičiui vienu metu Pabėgimo žaidime taip pat atviriau interpretuojama erdvė ir žaidimo laikas.

Protų mūšyje, norėdami surinkti taškus, turite teisingai atsakyti į klausimus, o komandose rungtyniaujate dėl didžiausio balo. Pabėgimo kambaryje, jei neįveiksite iššūkio, negalėsite iš kambario pabėgti.

Pabėgimo kambariai taip pat turi bendrą pagrindą su lobių medžiokle, nes po kiekvieno sėkmingai įveikto iššūkio ir atidarytos talpos/patalpos, jūs gaunate naujos informacijos apie kitus iššūkius.

Komerciniai pabėgimo kambariai dažniausiai vyksta fiktyviose aplinkose. Kai kurios įmonės kuria savo istorijos pasaulį, susiejantį visus jo žaidimus. Pavyzdžiui, „ClueQuestHQ“ JK garsėja antropomorfinėmis piktosiomis avelėmis, kurios siekia dominuoti pasaulyje. Tačiau yra keletas kompanijų, kurios specializuojasi kuriant specifinius istorinius žaidimus pagal realaus pasaulio įvykius, vietas ir paslaptis.

Kuratoriai gali užmegzti ryšį su lankytojais ir pritraukti žmones į kultūros objektus, kurie šiuose galbūt paprastai nesilankytų. Šie kultūriniai ir istoriniai žaidimai taip pat pritraukia turistus ir moksleivių auditoriją bei yra kuriami turint omenyje tiek pramoginius, tiek edukacinius tikslus. Jie dažnai paleidžiami kaip "iššokantys" žaidimai – nors tai nereiškia, kad jie yra mažiau paveikūs. Pavyzdžiui, kaip ir „Save The Alien“ tematikos pabėgimo kambarys „Eden Project“, JK.

Korporacinėje rinkoje stalo žaidimai išpopuliarėjo siekiant išpildyti didelių grupių komandos formavimo poreikį. Jose tas pats žaidimas dubliuojamas kelis kartus ir viename dideliame kambaryje rungtyniauja komandos, kurių kiekviena turi savo atskiras žaidimo kopijas.

Pabėgimo žaidimų versijos, kurios veikia teatro principais, kai komandos nuosekliai sprendžia galvosūkius, puikiai tinka viešiems renginiams didelėje lauko erdvėje. Šį metodą galima pritaikyti patalpoms, naudojant daugybę punktų, kuriuos komandos turi pasiekti.

Tarpkultūrinio mokymosi tikslais norime skatinti bendradarbiavimą, komandinį darbą, bendravimą ir atradimus, todėl kai kurie pabėgimo žaidimų formatai labiau tinka šiems rezultatams nei kiti, kaip vėliau pamatysite šiame dokumente. Taip pat svarbu atsižvelgti į žaidimo kontekstą: veikla ir pratimai, apimantys pabėgimo kambario kontekstą siekiant užtikrinti, kad mokymasis vyktų, gali būti tokie pat svarbūs, tačiau kartais svarbesni pratimai skirti šališkumo ir išankstinio nusistatymo atskleidimui ir aptarimui. Visa mūsų kuriama patirtis gali skirtis nuo komercinio pabėgimo kambario.

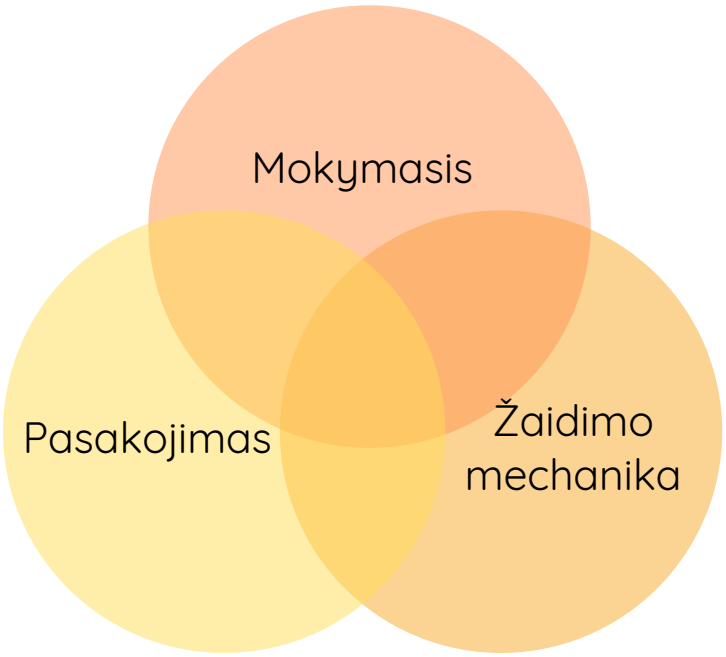
Pabėgimo kambariai turistinėse zonose organizuojami viena ar net keliomis kalbomis. Žaidimo instrukcijos bei užuominos gali būti dvikalbės. Multikultūriniame pabėgimo kambaryje kalba, kuria žaidžiamas žaidimas, įgyja daugiau reikšmės, nes norima, kad žaidėjai komandoje bendrautų nepaisant kalbos barjero. Taigi, mūsų žaidimas gali būti sukurtas taip, kad būtų iššūkių – galbūt vertimo ar komunikacijos, kurie ne visuomet gali būti laikomi tinkamais įprastame pabėgimo kambaryje.

II SKYRIUS

PABĖGIMO KAMBARIŲ TARPKULTŪRINIAM MOKYMUISI KŪRIMAS

Įžanga

Trys elementai, į kuriuos reikia atsižvelgti kuriant edukacinį pabėgimo žaidimą – mokymosi tikslai, pasakojimas ir žaidimo mechanika – yra tarpusavyje susiję. Pavyzdžiui, jei norite, kad kiekvienas dalyvis patirtų tam tikrą iššūkį, kad pasiektų tam tikrus mokymosi rezultatus, turite sukurti žaidimo formą ir eigą taip, kad kiekvienas žaidėjas turėtų tą patirtį. Tai reiškia, kad iššūkį galima paversti vienu tikslu arba visą žaidimą paversti linijiniu, įsitikinant, kad kiekvienas žaidėjas „paliečia“ tą galvosūkį bei prisideda prie šio sprendimo. Žaidime kuriame istorija, pristatomos sąvokas, kurias norite, kad dalyviai apmąstytų ir aptartų.



Mokymosi sprendimai

Mokymosi tikslai yra tai, ko žaidimo kūrėjas nori išmokyti.

Mokymosi tikslai yra pagrindiniai žaidimo tikslai. Jie gali būti gana laisvai suformuluoti siekiant suprasti arba didinti sąmoningumą. Paprastai mokymosi tikslai yra tai, ką žaidimo kūrėjas nori pasiekti per užsiėmimą. Galite pradėti nuo puikios patirties, rekvizito ar galvosūkio idėjos ir, remdamiesi tuo, sukurti likusį žaidimą.

Yra keletas mokymosi modelių, kurie gali mums padėti kuriant pabėgimo kambarį. Egzistuoja akivaizdūs argumentai prieš bandymą įvardinti besimokančiuosius kaip pirmenybę teikiančius vienam ar kitam mokymo metodui arba turinčius skirtingą intelektą. Tačiau mes visi turime prioritetų, įgūdžių ir ankstesnės patirties, dėl kurių galime būti geresni vieno tipo galvosūkiuose nei kiti. Todėl norint sukurti kambarį, kuriame būtų pakankamai skirtingų iššūkių, kad kiekvienas žaidėjas galėtų įsitraukti ir ugdyti naujus mokymosi įgūdžius, verta jį kurti keleto modelių kontekste.

→ Gardnerio devyni intelekto tipai

→ VARK mokymosi pirmenybių modelis

Sutelkite dėmesį į Gardnerio devynis intelekto tipus

Howardo Gardnerio kelių intelektų modelis puikiai paverčiamas pabėgimo kambario dizainu. Aštuoni 5 minučių trukmės galvosūkiai yra tinkami pradedančiųjų lygio pabėgimo kambariui, todėl paprastas būdas sukurti įvairius galvosūkių rinkinius kambariui yra sukurti vieną galvosūkį, kuris atitiktų kiekvieną iš pirmųjų aštuonių intelekto tipų. Tačiau atminkite, kad negalite prisiimti nei konkrečių žinių, nei tam tikro įgūdžių rinkinio, todėl galvosūkius turi sugebėti atlikti bet kas – jokių sudėtingų matematikos lygčių! Modelį naudojame tik siekdami užtikrinti įvairovę. Paprastai galvosūkis sumaišys skirtingus elementus arba perkels atsakymą iš vieno formato į kitą, o tai reiškia, kad labiau tikėtina, jog žaidėjai dirbs kartu, kad juos išspręstų.

1	Verbalinis-lingvistinis intelektas	• Rebus galvosūkiai • Homofonai • Žodžių rimavimas ir ritmas • Didelio teksto kiekio nuskaitymas ieškant svarbios informacijos • Istorijų dėlionės
2	Matematinis-loginis intelektas	• Loginis ir matematinis uždavinių sprendimas • Eksperimentų vykdymas • Vadovavimasis instrukcijomis • Atkreipiamas dėmesys į loginius ir skaitinius modelius
3	Muzikinis intelektas	• Muzikos šablonų radimas, derinimas ir atkartojimas: ritmas, aukštis ir tonas • Muzikinė atmintis
4	Vizualinis-erdvinis intelektas	• 3 matmenų pastatymas ir išskaičiavimas • Grafika ir vaizdai, įskaitant vaizdų vizualizavimą, mastelio keitimą ir išplėtimą • Veidrodžiai ir lęšiai • Spalvos ir raštai
5	Kūno-kinestetinis intelektas	• Naršymas skirtingų mastelių labirintuose • Automobilių modelių ar dronų valdymas • Metimas ir (arba) taikymas • Fizinės koordinacijos iššūkiai
6	Tarpasmeninis intelektas	• Išskaičiavimo galvosūkiai, susiję su žaidimo pasaulio veikėjų nuotaikomis, motyvacija ir troškimais • simuliacijos ir vaidmenų žaidimai
7	Intraasmeninis intelektas	Galvosūkiai, kuriems reikia suprasti ir suvokti pažinimo šališkumą. Pavyzdžiui, funkcinio tvirtumo įveikimas, norint naudoti šaukštą kaip atsuktuvą.
8	Natūralistinis intelektas	• Atpažinti augalus, gyvūnus ir kitus gamtos objektus • Natūralios dalykų tvarkos supratimas
9	Egzistencinis intelektas	• Atsakymas į gilius klausimus apie gyvenimo prasmę. • Mąstymas apie visuomenės ir gyvenimo kokybės problemas. • Naratyvinės problemos su kūrybiškais sprendimais ir atsakymais.

Vieta mūsų ateities pavyzdžiams

Vieta mūsų ateities pavyzdžiams

Sutelkite dėmesį į VARK mokymosi pirmenybių modelį

VARK modelis yra dar vienas naudingas kontrolinis sąrašas, skirtas mūsų žaidimo turiniui susieti su įvairiais mokymosi būdais ir užtikrinti, kad pateikiame galvosūkius, atitinkančius kiekvieno dalyvio galimybes bei užtikrinančius mūsų žaidimų įvairovę.

Besimokantieji klausymosi būdu nori išgirsti nurodymus ir išreikšti savo mintis žodžiu. Norėdami įtraukti mokinį, kuris savo žaidime renkasi klausymosi mokymosi stilių, pradėkite nuo žodinio instruktažo ir apsvarstykite galimybę sukurti galvosūkius, kuriems reikia:

- Klausytis pranešimų, tonų ar muzikos
- Skaityti instrukcijas grupei
- Gauti atitinkamą informaciją iš foninio garso takelio
- Žaisti vaidmenų žaidimus su aktoriumi arba gyvai kalbėtis.

Besimokantieji vizualiniu būdu turi du antrinius kanalus – kalbinį ir erdvinį arba skaitymo/rašymo ir vaizdinį neverbalinį. Besimokantieji vizualiniu kalbiniu būdu mėgsta mokytis rašomąja kalba, pavyzdžiui, atlikdami skaitymo ir rašymo užduotis. Norėdami įtraukti besimokančiuosius šiuo būdu į žaidimą, suteikite jiems galimybę užsirašyti pastabas. Rašymo programos, tokios kaip „Boogie Boards“, ar atverčiamos lentos puikiai tiks šiam tikslui vietoj paprastos užrašinės ir rašiklio. Vizualinis neverbalinis mokymasis teikia pirmenybę vaizdiniam faktų ir skaičių vaizdavimui. Žmonės, besimokantys šiuo būdu, mėgsta diagramas, planus, žemėlapius ir infografiką. Jie mėgsta žiūrėti vaizdo įrašus ir gerai įsimena veidus bei vietas. Norėdami įtraukti tokį mokinį į žaidimą, apsvarstykite galimybę sukurti galvosūkius, kuriems reikia:

- Naudoti kontrolinius sąrašus
- Vadovautis instrukcijomis
- Šifruoti grafikus, diagramas, iliustracijas ar kitas vaizdines priemones
- Atlikti vaizdinės atminties testus
- Atpažinti raštus, spalvas, veidus ir kitą vaizdinę informaciją
- Aprašyti figūras ir eskizus

Besimokantieji kinestiniu būdu taip pat turi du antrinius kanalus – kinestetinį (judesį) ir lytėjimą (lietimą) – tai gali apimti tiek fizinius jausmus, tiek susijusius su emocijomis. Jei galite, pateikite skirtingų spalvų rašiklius. Norėdami įtraukti kinestiniu būdu besimokančią auditoriją, žaidime kurkite galvosūkius, kurie apima:

- Lytėjimo užduotys, pvz., skirtingų tekstūrų jutimas arba skaičių ir raidžių skaitymas vien liečiant
- Manipuliavimas objektais ir objektų dalimis (3 dimensijos)
- Greitas arba ritmingas judėjimas
- Muzika
- Informacijos perkėlimas iš vienos laikmenos į kitą

Vieta mūsų ateities pavyzdžiams

Planuokite mokymosi rezultatus

Mokymosi rezultatai išreiškiami kaip poveikis, kurį pajus dalyvis, galėdamas padaryti tai, ko negalėjo padaryti anksčiau. Paprastas būdas išreikšti rezultatą – visada pradėti nuo frazės „Dalyvis galės...“ Tai yra taip pat naudinga vertinant dalyvių mokymąsi bei kuriant galvosūkį.

Mokymosi rezultatai – tai labai specifiniai įgūdžiai, žinios ir savybės, kurias norite, kad žaidėjai pademonstruotų dalyvaudami žaidime – nesvarbu, ar tai būtų žaidimo metu, po jo, ar vėliau, pateikus papildomos informacijos mokymo programoje. Sukurkite galvosūkį, ar iššūkį, kad suteiktumėte žaidėjams patirties apie veiklą, situaciją ar požiūrį. Prie jo galėsite grįžti daug vėliau kad sužinotumėte mokymosi pasiekimus per bendrą patirtį.

→ Apsvarstykite savo mokymosi rezultatus, palygindami juos su 7S modeliu: erdvės parinkimas, socialumas, istorija, įgūdžiai, strategija, simuliacija, savasis aš.

ERDVĖS PARINKIMAS

Fizinė žaidimo erdvė, jos funkcija, jos vieta istorijos pasaulyje bei realiame pasaulyje

Galbūt neturėsite didelio pasirinkimo sprendžiant, kur jūsų žaidimas vyks realiame pasaulyje, tačiau istorijų pasaulyje jo vieta gali būti ypatinga. Galite rengti žaidimą paprastoje senoje klasėje ar moderniame biure, o gal kaimo salėje ar centre. Kai galite rasti priežastį, kodėl žaidimas, kurį norite sukurti, yra konkrečioje fizinėje vietoje, daugelis žaidimo elementų nuo pasakojimo iki renginio pradeda dėliotis savaime. Jei norite fokusuotis ties archeologiniais atradimais, bet negalite sukurti nieko panašaus į senovinį kapą, vietoj to galite sukurti archeologijos profesoriaus kabinetą universiteto miestelyje arba laikiną sandėlį, kuriame būtų kataloguojami iškasti daiktai.

Žaidimo erdvės parinkimas gali būti žaidimo tikslo dalis. Galbūt norėsite supažindinti dalyvį su teismo salės, susirinkimų salės ar bibliotekos išdėstymu. Tai gali būti skirta tam, kad žaidėjai išnaudotų erdvę savo funkcijoms atlikti, arba erdvė gali būti įtraukiantis fonas simuliacijai.

Galite pasigaminti šviestuvus ir jungiamąsias detales bei sukurti tikslią vietą, vėliau rasite keletą idėjų, kaip tai padaryti.

Galite apsvarstyti galimybę sukurti žaidimui skirtų dokumentų ir rekvizitų paketą, kuris būtų pristatytas ten, kur yra žaidėjai, kad žaidimas būtų žaidžiamas kaip dabartinis geografiškai ir (arba) chronologiškai perkelto pasakojimo tyrimas. įsivaizduokite, kad gaunate pakavimo dėžę ar apdaužytą lagaminą, kurį jums paliko ekscentriškas dėdė, arba portfelį – nesvarbu, ar žaidimas vyksta biure, ar klasėje, istorija slypi artefaktuose.

Svarbu, kad istorija tilptų į aplinką, todėl viskas yra žaidime ir viskas kuria potencialius smalsumo ir nuostabos jausmus yra tinkama. Labai atgrasu, kai liepiama įsivaizduoti tai, ko nėra, dar neprasidėjus žaidimui. „Giliame tamsiame miške yra naktis, o tu užklydai į urvą...“ tai tiesiog neįsivaizduojama klasėje likus valandai iki pietų pertraukos skambučio.

SOCIALUMAS

Sąveika ir bendradarbiavimas su kitais žaidėjais ir nežaidžiančiais veikėjais

Siekiama, kad žaidėjai dirbtų kartu naudodami įvairius bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, kad pažintų vienas kitą ir įvertintų vienas kito požiūrį bei indėlį. Galite padaryti taip, kad žaidėjai turėtų žaisti su vienu ar daugiau veikėjų, siekdami išsiaiškinti konkrečią informaciją. Užduoti teisingą klausimą yra tarsi įkišti raktą į spyną, kad gautumėte atsakymą, reikalingą progresui.

Visa tai gali patikrinti žaidėjų socialinius ir bendravimo įgūdžius, gebėjimą ginčytis, užmegzti santykius, ką nors įtikinti. Norint sukurti žaidimą, kuris padėtų žaidėjams pastebėti ir įvertinti savo skirtumus, svarbu užtikrinti, kad būtų suteikta galimybė dirbti kartu siekiant tikslo. Stebėtina, kad tai nėra savaiminis rezultatas, kai žmonės suburiami pabėgimo kambaryje į vieną komandą. Jei suprojektuosite žaidimą taip, kad būtų daug atspirties taškų ir kelių, į kuriuos žaidėjai galės pasiskirstyti ir spręsti savo galvosūkius individualiai, jie ne tik neveiks komandoje, bet ir galimai suformuos pogrupius, kurie tik padidins skirtumus komandoje. Tai taip pat reikš, kad atskiri žaidėjai nematys kiekvieno galvosūkio, todėl nematysime ir visų kiekvieno galvosūkio sprendėjo įgūdžių.

Žaidimą turime suplanuoti taip, kad bent kai kuriems galvosūkiams visa grupė būtų tame pačiame žaidimo taške, kuriam reikia išspręsti tą patį galvosūkį, ir kad tie galvosūkiai – vartai galvosūkiai – galbūt būtų tie, kuriuos grupei reikia spręsti kartu. Tai reiškia, kad reikia atsižvelgti į galvosūkių tipą, kiek žmonių gali juos pamatyti ir spręsti juos vienu metu. Taigi, jei turite žaidimą su keliais failais, raidėmis, įrašų kortelėmis ar bet kokia informacija, kurią žaidėjams reikia surūšiuoti, įsitikinkite, kad daiktai yra pakankamai dideli, kad juos galėtų matyti daugiau nei vienas asmuo vienu metu, ir kad užtenka, jog kiekvienas rankoje turėtų rekvizitą iš to paties galvosūkio, kad visi galvosūkį galėtų spręsti kartu.

Fizinis dėlionės dalių pritvirtinimas prie sienų yra vienas iš būdų užtikrinti, kad keli komandos nariai vienu metu dalyvautų sprendžiant problemą. Kitas būdas užtikrinti, kad žaidėjai prasmingai bendradarbiautų, yra suteikti kiekvienam jų vaidmenį istorijos pasaulyje, kuris susijęs su konkrečiomis žaidimo pareigomis. Tai reiškia, kad komanda priklauso nuo to, ar kiekvienas narys atlieka savo unikalų vaidmenį, ir suteikia jiems skirtingą naratyvo perspektyvą.

ISTORIJA

Pasakojimas, kuris veda žaidėjus per žaidimą ir suteikia jiems vaidmenis bei misiją

Pabėgimo kambaryje yra galimybė spręsti realias gyvenimo problemas. Vokietijoje yra iš JK atvežtas žaidimas „The Divide“, kuriame kalbama apie benamystę. JK žaidimai „Dystopia“ ir „Utopia“ sukurti su mintimi, kad kiekviena istorija turi dvi puses, ir ta istorija gali būti labai svarbi, pasakojanti apie tai, kodėl gyvename taip, kaip gyvename. „Underground Escape“ Arkanzase naudoja pagrindines istorines afroamerikiečių patirties akimirkas, tokias kaip balsavimas pilietinių teisių judėjimo metu, siekiant mokyti dalyvius įvairovės ir įtraukties.

Mūsų tikslas yra sukurti žaidimus, kurie išryškintų tarpkultūrinių santykių klausimus, todėl pasakojimas galėtų tai adresuoti. Jis taip pat gali liesti svarbius dalykus per metaforą, suteikiant daug galimybių žaidėjams dirbti kartu ir tokiu būdu skatinti tarpkultūrinį mokymąsi.

Norime, kad žaidėjai jaustųsi įsitraukę į istoriją ir turėtų tam tikrą veiksmų laisvę sprendžiant rezultatą, pasirinkdami vieną iš variantų arba kurdami savo atsaką į paskutinį žaidimo iššūkį. Galime norėti, kad jie jaustų empatiją vaizduojamiems veikėjams ir rūpintųsi tuo, kas jiems atsitiks.

Pabėgimo kambario pabaiga nebūtinai turi būti tik užrakintų durų atidarymas. Pabėgimo kambarys gali turėti alternatyvias pabaigas, kurias gali pasirinkti žaidėjai, tai gali būti individuali arba komandinė užduotis, arba netgi gali turėti kūrybingesnius rezultatus, kai žaidėjai, pavyzdžiui, palieka žinutes būsimiems žaidimo žaidėjams, arba jų rezultatas gali būti sprendimas prisijungti prie nuolatinių visuomenės pokyčių ieškojimo.

Sukūrus „masalo ir jungiklio“ scenarijų, žaidėjams atsiranda antra galimybė įsitraukti į siužetą. Taigi, pradžioje pateikiamą trumpą informaciją pakeičia misija, kurią žaidėjai atranda žaidime. Pavyzdžiui, kai Aladinas nuėjo paimti lempos iš olos savo dėdei, jis tada dar nežinojo, kad jo dėdė turės galvoje niekšiškų tikslų, ir nežinojo, kad lempa yra stebuklinga ir joje yra džinas, kuris pakeis dėdės gyvenimą. Trumpo pranešimo tikslas – paaiškinti, kad žaidėjai įsitrauktų į žaidimą.

Jei žaidėjai turi nuspręsti, ar jie nori užbaigti misiją, kai turės visą informaciją, ar jie nori daryti ko nors kita, tai puikus būdas paskatinti juos apgalvotai įsitraukti į temą. Pabėgimo kambarys gali būti sukurtas taip, kad atvertų klasei istorijų pasaulį, kurį vėliau būtų galima paliesti vėlesnėse pamokose, kad būtų galima pamaitinti vaizduotę ir paskatinti tolesnius tyrimus.

ĮGŪDŽIAI

Gebėjimų demonstravimas atlikti tam tikras specifines užduotis

Kad ir koks būtų galvosūkis, ateina akimirka, kai žaidėjas žino, ką reikia padaryti, o tada tiesiog belieka tai daryti. Dėlionė tampa užduotimi. Mokomajame pabėgimo kambaryje galima išbandyti studentus arba supažindinti su įgūdžiais, kuriuos jie nori įgyti. Taip pat galite pasitikrinti jų žinias ar žinių įgijimo įgūdžius. Komerciniame žaidime yra svarbu užtikrinti, kad žaidimui užbaigti nereikės jokių pašalinių žinių. Visa informacija, reikalinga galvosūkiui išspręsti, yra pateikiama kambaryje – tai įdomu iš tarpkultūrinės perspektyvos, nes skirtingos kultūros gali turėti skirtingas bendras žinias.

Tokie paprasti dalykai, kaip sutapimo ženklai, įvairiose šalyse gali skirtis, todėl jų įtraukimas į žaidimą tampa susidomėjimo ir diskusijų šaltiniu.

Anglų ženklai:
(Taip pat naudojamas kai kuriose Europos, Šiaurės Amerikos ir Australijos dalyse): 𝍸

Prancūzų ženklai:
(Taip pat naudojamas Ispanijoje, Brazilijoje, Čilėje, Argentinoje): 𝍷

Kinijos ženklai:

𝍹

Pavyzdžiui, aš esu britė ir žaidžiau žaidimą Prancūzijoje, kur reikėjo mokėti romėniškus skaitmenis – to mes nesimokome JK. Norėdami tai apeiti žaidime, galite turėti laikrodį su romėniškais skaitmenimis, arba knygą su puslapių numeriais, arba kitokią „Rosetta Stone“ formą, kad būtų galima ją išversti iš vienos pusės į kitą. Jei norite, kad romėniškų skaitmenų žinios būtų mokymosi rezultatas, netgi galėtumėte surengti trumpą rašytinę / vaizdinę pamoką, o tada paprašykite dalyvių praktikuotis su daugiau nei vienu galvosūkiu žaidime.

Žinios pabėgimo žaidime gali būti aiškiai pateiktos, gali būti gaunamos iš ankstesnio mokymo įvesties arba jas gali gauti žaidėjai, kurie, tikitės, panaudos realaus pasaulio informacijos paieškos įgūdžius spręsdami galvosūkius. Tai turėtumėte aiškiai išdėstyti žaidimo santraukoje ir užtikrinti, kad jūsų užuominos būtų tinkamos atsakymui, kurio jums reikia. Patyrę pabėgimo kambarių žaidėjai nesitiki, kad žaidėjai galės naudotis savo išmaniaisiais telefonais. Jei norite, kad jie ką nors surastų „Google“, praneškite jiems, kad tai leidžiama ir to tikimasi. Žinių paieška, įgijimas ar prisiminimas gali būti įgūdžiai, kurių reikia bet kokiam galvosūkiui. Muzikinių natų ar vaivorykštės spalvų žinojimas bus naudingas kai kuriems žaidėjams, tačiau šių žinių tikėtis negalima. Jaunesniems ar mažiau patyrusiems dalyviams knyga, vadovas ar panašūs pasakojimų veikėjo užrašai gali padėti jiems susigaudyti žaidime ir laiku pateikti pastabas bei diagramas ar nuorodas į atitinkamus informacijos šaltinius.

Žinoma, įgūdžiai gali būti ir fiziniai. Arba galite panaudoti aukštesniuosius mąstymo įgūdžius, kai žaidėjai renka daug informacijos ir kartu ją apdoroja. įsitikinkite, kad to, ko iš žaidėjų prašoma, jie gali atlikti. Galite paprašyti jų pademonstruoti tą patį įgūdį daugiau nei vieną kartą, todėl skirtingi žaidėjai turi galimybę išbandyti savo jėgas, o kiekvieną kartą tai gali būti šiek tiek sunkiau.

STRATEGIJA

Priimamas atliekamų vaidmenų ar disciplinos mąstymo būdas

Strateginis iššūkis yra tas, kuris nesusikoncentruoja ties vienu atskiru mokymosi elementu, bet reikalauja, kad dalyviai vienu metu mąstytų holistiškai apie kelis elementus. Galbūt norite, kad jie atliktų tam tikrą veiksmą iki sprendimo priėmimo, o tam reikia, kad susijungtų keli skirtingi elementai, o galbūt dėlionės reikalauja, kad jie dirbtų kartu tam tikru būdu. Gali būti, kad disciplina skatina tam tikrą mąstymo būdą, kurį norite, kad dalyviai praktikuotų. Galbūt jiems reikės sukurti bendravimo daugiakalbėje komandoje strategiją. Tai gali būti taip paprasta, kaip priversti juos susikurti savo mnemoniką ar atminties priemones arba naudoti tinkamus įgūdžius problemai išspręsti.

Žaidime, kurį sukūriau siekdamas peržiūrėti buhalteriją, mokiniai, dirbdami kartu sukūrė sąskaitų rinkinį, o tai reiškė, kad kiekvienas skaičiavimas vedė link paskutinio, todėl žaidimas buvo linijinis.

Kurdami žaidimą galite kurti galvosūkius, į kuriuos reikia atsakyti, kad galėtumėte judėti toliau (tai nėra įprasta komerciniuose žaidimuose).

Progresiniame žaidime pamatysite, kad kartais yra metagalvosūkių arba "vartų sargų" galvosūkių, dėl kurių visi galvosūkiai turi būti išspręsti prieš juos, kad žaidėjai galėtų judėti toliau. Galite sukurti žaidimą taip, kad žaidėjai patys sukurtų informaciją, kurios jiems reikia norint išspręsti būsimus galvosūkius kaip ankstesnių galvosūkių rezultatus. Taigi į mūsų žinių įgijimo, žinių gavimo ir žinių prisiminimo pabėgimo žaidimuose sąrašą galime įtraukti ir žinių kūrimą.

STIMULIACIJA

Aproksimacija, kuri vyksta realių procesų metu

Apie medicinos pabėgimo kambarius publikuota daugiau straipsnių nei bet kuria kita švietimo tema, ir tai yra sritis, kurioje modeliavimas jau buvo įprasta mokymosi forma dėl akivaizdžių priežasčių. Modeliavimas yra idealus, kai norite apytiksliai įvertinti patirtį, kuri yra pavojinga, brangi ar kitaip neprieinama mokymosi tikslais. Taip pat galite naudoti modeliavimus, kurių negalima atskirti nuo tikrojo dalyko. Tai gali būti fizinis modeliavimas, naudojant tikrus įrankius ar modelį, arba virtualus modeliavimas, naudojant skaitmeninę aplinką.

Jei naudojate modelį arba virtualų modeliavimą, žaidėjams gali prireikti tam tikrų nurodymų, kaip naudoti pateiktą įrangą.

Tarpkultūriniame pabėgimo žaidime labiau tikėtina, kad simuliacija gali būti vaidmenų suvaidinimas tam tikroje vietoje, susiejant juos su žaidimo istorija ir aplinka. Dalyviai mato modeliavimo svarbą ir praktinį pritaikymą bei naudojasi juo kaip autentiško mokymosi galimybe, kuri perkelia į realų pasaulį už pabėgimo žaidimo konkretesniu būdu nei galbūt kai kurie kiti galvosūkiai.

SAVASIS AŠ

Atributų, savybių, požiūrių ir elgesio taikymas bei mąstymo refleksija.

Pabėgimo kambariai yra išgyventa patirtis. Jie neprasideda ir nesibaigia prie pabėgimo kambario durų, o suteikia galimybę įgyti autentiškos mokymosi patirties, kuri tiesiogiai ir betarpiškai pritaikoma realiame gyvenime.

Tai bus įtraukta į mokymąsi, kai bus aptariamas žaidimas ir apmąstoma patirtis tiek individuali, tiek grupėje, o pabėgimo kambarys integruojamas į nuolatinę mokymo programą, kuri leidžia konsoliduoti išmoktas pamokas.

Dalyviams suteikiant laiko ir paskatinimo apmąstyti savo, kaip individų ir kaip grupės, patirtį, mokymasis bus gilesnis. Kitoje dalyje pateikėme idėjų, kaip tai pasiekti.

Sutelkite dėmesį į tarpkultūrinio mokymosi tikslus ir rezultatus

Ankstesni Erasmus+ moksliniai tyrimai ir praktika apibrėžė 5 pagrindinius tarpkultūriškumo komponentus, kuriuos galima atrasti, diskutuoti ir apmąstyti kaip pabėgimo kambario patirties dalį:

Smalsumas/žinių atradimas: gebėjimas domėtis ir įgyti naujų žinių apie kultūrinę situaciją, pritaikyti šias žinias praktiškai kasdienėse situacijose.
Tolerancija dviprasmiškumui: gebėjimas susitaikyti su buvimu neaiškioje situacijoje, neturėti visos reikiamos informacijos ir žvelgti į tai teigiamai.
Santykiai su kitais: gebėjimas sustabdyti tikėjimą kažkieno kultūra ir savo kultūra.
Empatija: gebėjimas suprasti, ką kiti žmonės galvoja ir jaučia realiose situacijose, gebėjimas valdyti kitų žmonių jausmus, norus ir vizijas ir tuo pačiu suvokti savo tikslus.
Bendravimo sąmoningumas: gebėjimas užmegzti ryšius tarp kalbos raiškos ir kultūros elementų, atpažinti ir dirbti su įvairiais bendravimo būdais, keisti savo bendravimo būdą.

Tai yra keletas pedagoginių tikslų, kuriuos pabrėžėme savo pabėgimo kambario projekte. Galbūt turite kitų, į kuriuos norite sutelkti dėmesį.

- Leisti jauniems žmonėms suvokti stereotipus, dekonstruoti išankstinius nusistatymus išgyvenant tarpkultūrines situacijas
- Suprasti, kad stereotipai ir išankstiniai nusistatymai gali turėti įtakos bendraujant su kuo nors
- Suprasti, kaip giliai integruotos taisyklės, kodeksai, normos sau ir kitiems
- Suprasti, kaip sunku atpažinti ir suvokti naujas taisykles bei atitinkamai elktis
- Skatinti dialogą tarp žmonių, turinčių skirtingas vizijas ir požiūrius
- Sukurti piliečių mąstymą apie „gyvenimą kartu“
- Sustiprinti apetitą gyventi/patirti tarpkultūrines situacijas
- Nugalėti baimę bendrauti užsienio kalba
- Naudoti/ugdyti tarpkultūrinio bendravimo kompetencijas
- Bendradarbiauti ir dirbti komandose/bendraamžiais/grupėse
- Žinoti, kad mus supa skirtingos vizijos, suvokimai ir vertybės
- Išnagrinėti asmeninį ir kitų požiūrį į: šeimą, lytį, pareigas, seksualumą, emocijų valdymą, artumą, teritoriškumą...

Mokymosi rezultatai, atsirandantys dėl šių mokymosi tikslų, gali būti:

Mokymosi tikslai	Mokymosi rezultatai
• Suprasti, kad stereotipai ir išankstiniai nusistatymai gali turėti įtakos bendraujant su kuo nors	• Žaidėjas gebės apibūdinti galimą stereotipų ir išankstinių nusistatymų poveikį kuriam nors naujam santykiui. • Žaidėjas galės pasiūlyti būdus, kaip išvengti nesąmoningo šališkumo sąveikoje.

Identifikuokite prielaidas apie dalyvių žinias

Kokias prielaidas darysite apie žinias, kurias žaidėjai atsineša į žaidimą?

Ar ketinate suteikti jiems viską, ko reikia? Arba suteikti jiems priemonių tai ištirti?

Apibrėžkite žaidimo įtaką mokymosi rezultatams

Žaidimo testavimas: kaip patvirtinsite, kad galvosūkiai ir žaidimas generuoja mokymosi rezultatus?

Nustatykite žaidimo apribojimus ir apimtį

Tikriausiai atėjote į projektą su mintimi, kad tam tikras mokymosi tikslas paskatintų sukurti gerą pabėgimo žaidimą, o dabar jums reikia jį suformuoti kokią nors formą, iš kurios galėtumėte kurti galvosūkius.

Tačiau galbūt dirbsite apribotai ne tik dėl biudžeto, laiko ir išteklių, bet ir savo pačių istorijų pasakojimo, atramos kūrimo ir galvosūkių kūrimo įgūdžių.

Apribojimai/apimtis: apsvarstykite, kiek laiko iš viso turite šiai sesijai. Kiek laiko pabėgimo žaidimo sesijoje turėsite instruktažui, ataskaitoms ir apmąstymams? Kaip pabėgimo žaidimo sesija įsilies į kitas jūsų suplanuotas sesijas? Ar istorija turi derėti su nusistovėjusiu ar besitęsiančiu istorijų pasauliu?

Tiesą sakant, lengviau būti kūrybiškam laikantis apribojimų, nei turėti tuščią puslapį, o nuo pat pradžių dirbdami su apribojimais dėl vietos, laiko, temos, komandos dydžio ar bet ko kito, baigsite žaidimą, atitinkantį visus jūsų kriterijus.

Naratyviniai sprendimai

Suplanuokite istoriją ir nustatymą

Kokia tai istorija? Žanras? Vieta?

Tai gali lemti jūsų turima vieta arba jums gali tekti pristatyti visą žaidimą internete, kai žaidėjai fiziškai nėra toje pačioje vietoje. Ar istorijos pasaulis turi derėti su kuo nors kitu?

Apibrėžkite žaidėjų roles

Ko žaidėjai turi pasiekti? Kokius vaidmenis jie atlieka?

Paprastai komerciniuose pabėgimo kambariuose žaidėjai yra įstrigę ir daro viską, kad padėtų sau pabėgti. Mokomuosiuose žaidimuose labiau tikėtina, kad jiems bus suteikta misija, kurios tikslas yra padėti kam nors kitam – ar net išgelbėti pasaulį!

Apibrėžkite pagrindinius veikėjus

Kas bando padėti žaidėjams?

Tai gali būti jūsų pagrindinis veikėjas. Tai gali būti grupė arba asmuo.

Apibrėžkite papildomus veikėjus

Kas bando sustabdyti žaidėjus? Tai jūsų priešiškai nusiteikę veikėjai. Koks yra pagalbininko vaidmuo – koks charakteris?

Apibrėžkite naratyvinių elementų žaidime testavimą

Žaidimo testavimas: kaip patikrinsite, ar žaidėjai suprato pasakojimą ir ko jie turėjo iš to pasimokyti?

Patariama scenarijuje neturėti daugiau nei dviejų motyvų rinkinių (antagonistų veikėjų, prieštaraujančių pagrindiniams veikėjams), siužetas turi būti pakankamai paprastas, kad būtų galima jį greitai suprasti, o bet kokie posūkiai turi būti aiškūs ir nedviprasmiški.

Žaidėjai žaidžia kaip viena komanda ir turi diskutuoti apie savo veiksmus tik tada, kai to konkrečiai norite mokymosi tikslais.

Tam tikru mastu siužetas labiausiai juos veda į priekį, nes kiekvienas rezultatas pabėgimo kambaryje yra fiksuotas, išskyrus atvejus, kai pasirenkate jį dviprasmiškai, kad paaiškintumėte savo pedagoginę mintį.

Žaidimo mechanizmo sprendimai

Žaidimo forma – atsižvelkite į tai, kiek žmonių žais žaidimą, tokiu būdu apskaičiuosite, su kiek ir kokio dydžio komandų dirbsite. Idealiu atveju linijiniam žaidimui yra reikalingi 5 žmonės, jei komandoje yra daugiau žaidėjų, tada, kad jie būtų užimti, turėsite pateikti daugiau nei vieną galvosūkį, kurį būtų galima atlikti vienu metu. Tai pakeičia žaidimo dinamiką ir gali trukdyti sėkmingiems mokymosi rezultatams kai kurių žaidėjų atžvilgiu, nebent užtikrinsite, kad žaidėjai dalinsis savo patirtimi ir mokymusi proceso metu. Tai reiškia, kad turite nuspręsti dėl žaidimo formos. Ar tai bus pabėgimo kambarys įprasta prasme? Arba kažkas labiau pritaikyta jūsų auditorijai ir vietai?

Paprastas būdas sukurti pabėgimo žaidimą yra pabėgimo kambarys, kuriamas vadovaujantis komerciniu modeliu. Tai yra kambarys arba sujungtų kambarių serija, iš kurios maža 5–8 žaidėjų komanda bando pabėgti arba įvykdyti misiją per nustatytą laiką. Tai gali būti sunku suplanuoti, jei turite dvi ar daugiau grupių.

Jums gali pasisekti turėti tam skirtą erdvę – bent jau kurį laiką – ir įrengti savo kambarį.

Jei tokios galimybės nėra, nenusiminkite, yra ir kitų žaidimo formų, kurios gali tikti didesnei grupei.

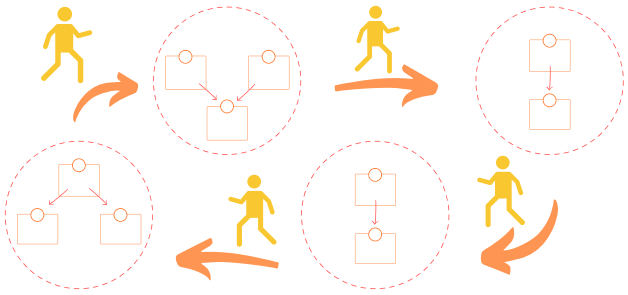
Skirtingos formos:

- Suorganizuokite pabėgimo kambarį vieną iš dienų, skirtų susitikimams. Jei turite daugiau nei vieną komandą, galite surengti skirtingus susitikimus pagal laiką arba praleisti laisvesnę dieną su kiekviena komanda žaisdami pabėgimo kambarį.

- Pateikite žaidimą ir kiekvienai komandai išdalinkite kopijas. Galite informuoti visas jas iš karto, kurdami užuominas QR kodų pagalba arba užklijuodami voką, kad žaidimams nereikėtų pagalbininko prie stalo. Kambaryje galite turėti didesnius daiktus ir rekvizitus, kad žaidėjai galėtų juos naudoti, o ne juos kopijuoti. Pavyzdžiui, plakatai ant sienos. Svarbiausia yra užtikrinti, kad jie būtų gerai matomi, kad žaidėjams nekiltų pagunda jų slėpti ar atimti iš kitų komandų.

- Sukurkite žaidimą vienoje patalpoje, kurioje kiekviena komanda galėtų turėti savo kampelį su dėžutėmis, spynomis, dokumentais ir įkalčiais bei laikrodžiu. Ant sienų galite pateikti papildomų užuominų.

- Sukurkite žaidimą "ratu", kuriame kiekviena stotis yra skirtinga dėlionė. Tai tikrai puikiai tinka žmogžudystės paslapties stiliaus žaidime, kur kiekvienoje lentelėje yra užuominų apie konkretų įtariamąjį, tačiau ji taip pat gali būti naudinga skirtingoms šalims ar tautybėms, atstovaujamoms prie kiekvieno stalo. Kiekvienoje stotyje, atidarius galutinį langelį komanda gauna metadėlionės dalį, kurią komanda išsprendžia žaidimo pabaigoje. Kiekviena galvosūkio dalis turi būti suprojektuota taip, kad ją išspręsti prireiktų tiek pat laiko.



„Round Robin“ išdėstymo pavyzdys, kiekvienas galvosūkių rinkinys gali būti sprendžiamas bet kokia tvarka

Kartą žaidžiau žaidimą, kuriame visos Utrechto statulos buvo prakeiktos bazilisko, o tai pavertė visą miestą mūsų žaidimų lenta.

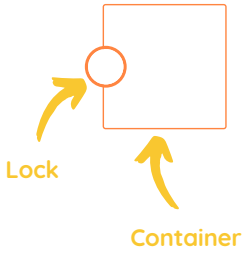
- Sukurkite pabėgimo žaidimą iš vidaus. Laikykite visas spynas ir dėžes centre, o visa grupė žais tuo pačiu metu, suskirstydama į mažesnes komandas, kad aplankytų vietas, spręstų galvosūkius. Žaiskite vaidmenimis su žaidimo personažais, tai yra puikus būdas supažindinti grupę. Kaip galvosūkius galite panaudoti ištisus pastatus ar jų fasadus.

- Jei dalyviai turi ilgesnį laikotarpį, pavyzdžiui, savaitės terminą, galite suorganizuoti susitikimą kasdien, o pasakojimas judės realiuoju laiku. Tai puikus apšilimo pratimas sesijos pradžioje, o pasakojimas gali gilėti ir susilieti su sesijos temomis laikui bėgant. Šis serijinio pasakojimo formatas taip pat leidžia reaguoti į žaidėjų indėlį ir kūrybiškai suprasti, kaip jie „sprendžia“ galvosūkį ir kokius rezultatus pasiekia. Pavyzdžiui, jiems gali tekti išsiųsti el. laišką vienam iš jūsų istorijos veikėjų.

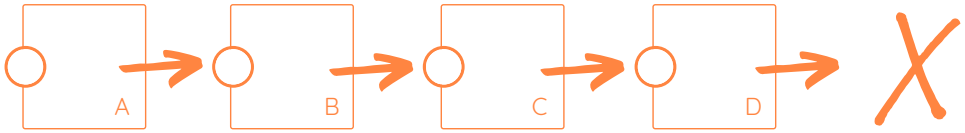
Apibrėžkite žaidimo eigą

Žaidimo eiga: abu galvosūkiai gali būti sprendžiami vienu metu.

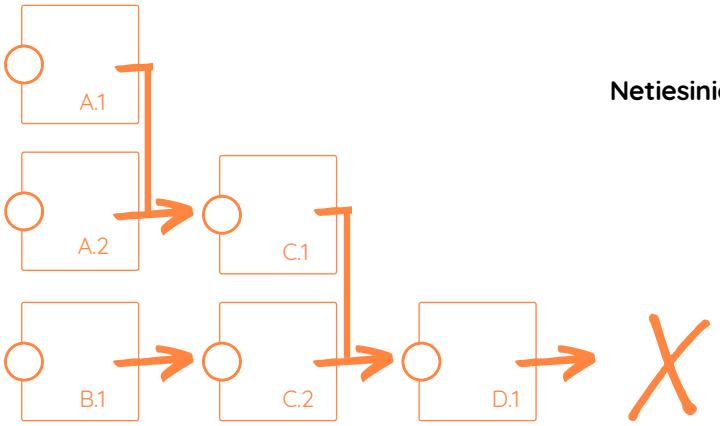
Žaidimo eiga yra susijusi su dėžučių atidarymo tvarka ir žaidimo elementų užvedimu, kai komandos, prieš eidamos toliau, turi atlikti tam tikras užduotis. Tai šiek tiek panašu į vaizdo žaidimą, kai turite nugalėti priešininką prieš pereidami į kitą lygį. Tai užtikrina, kad istorija taip pat bus pateikiama tinkama tvarka.



Paprasčiausia žaidimo eiga yra linijinė, kai kiekvienos dėžutės turinys (plius elementai, kurie jau gali būti kambaryje) suteikia jums viską, ko reikia norint išspręsti galvosūkį ir išsiaiškinti kodą, kad atidarytumėte kitą užraktą. Tai suteikia pranašumą, nes visi žaidėjai nuolat dirba kartu, nors taip pat tai gali sukelti ir nusivylimą, nes vėliau nėra galimybės „sugrįžti“ prie galvosūkio naujomis akimis. Jei įstringate viename galvosūkyje, tai įstringate ir žaidime.

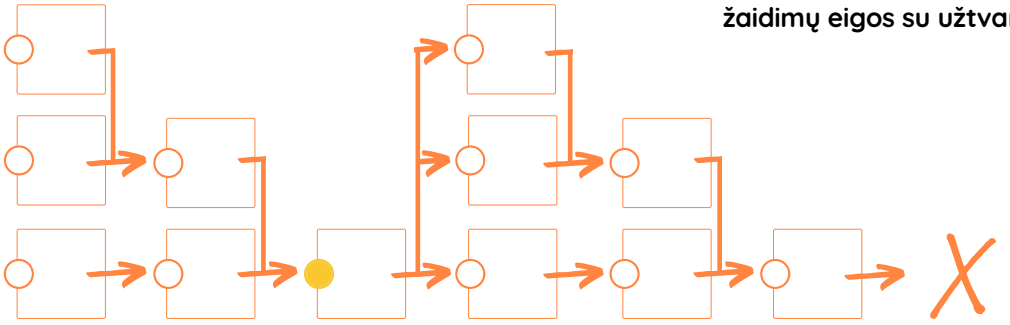


Netiesinis žaidimo srautas yra žaidimo eigos tipas, kurio atveju kai kurie ar net visi galvosūkiai gali būti užbaigti vienu metu, todėl žaidėjai dažniausiai suskirstomi į pogrupius, kad juos spręstų vienu metu. Tai reiškia, kad kiekvieno žaidėjo patirtis jiems bus unikali. Tai srautas, kurį suprojektuoti ir nustatyti iš naujo yra sudėtingiau, todėl gali kilti problemų, kai galvosūkiai trukdo vienas kitam, todėl testuodami privalote tai stebėti.



Netiesinio žaidimo srauto pavyzdys

Žaidimai su užtvarais leidžia atlikti du ar daugiau „veiksmų“, paprastai vartai yra įėjimas į kitą kambarį ar skyrių, kuris vėliau atveria daugiau galvosūkių lygiagrečiai. Tai padeda sukurti žaidimą, kad jis atitiktų istoriją, nes žaidėjai atskleidžia pasakojimą.



žaidimų eigos su užtvarais pavyzdys

Šio konteinerio spyna yra vadinama vartais, užtikrinančia, kad žaidėjai turi atlikti visus galvosūkius tam, kad galėtų judėti į priekį. Tai gali būti naujas kambarys su visais naujais galvosūkiais, kurie atveria galimybę žaidėjams dėlionėmis užsiimti paraleliai.

Identifikuokite užraktus

Kokias spynas ar kitų tipų užraktus naudosite?

Pabėgimo kambariuose įprastai būna bent keletas dėžučių/talpų su užraktais, kuriuos reikia atidaryti sprendžiant galvosūkius ir jų metu gavus kodus. Šiame kontekste žodžio galvosūkis prasmė išplečiama ir apima šifrus, mįsles, o kartais net ir fizinius ar kitų įgūdžių patikrinimus. Tai gali reikšti, kad užbaigus iššūkį yra atskleidžiamas kodas arba dalyviai yra apdovanojami kitu būdu.

Jei galite gauti užraktą, kuris taip pat atrakinamas raktu taip leidžiant apeiti derinį, tai gali būti vertinga investicija. Jei žaidėjas ar žaidimo kūrėjas netyčia iš naujo nustatytų arba pamirštų kodą, jis gali būti ypač naudingas.

Kaip galvosūkių kūrėjas turėtumėte atsiminti pirmąją taisyklę, kuri yra visada kurti galvosūkius prie spynos. Pirkdami spyną įsitikinkite, kad ją galima nustatyti iš naujo, kad galėtumėte nustatyti kodą, atitinkantį konkretų jūsų galvosūkį.

Pakabinamų užraktų tipai

Skaičių užraktai: gali būti 3, 4 arba 5 skaitmenų. Yra keletas mechaninių spynų, kurios leidžia spausti skaičius bet kokia tvarka, tačiau paprastai jų negalima nustatyti iš naujo, todėl turite įrašyti konkretų kodą. Spalvoti užraktai gali būti naudingi, nes spalvos gali suteikti užuomeną.

Nerekomenduoju trijų skaitmenų spynų (nebent jos dvi naudojamos kartu, vienu metu), nes jas galima labai greitai atrakinti. Jei turite naudoti trijų skaitmenų užraktą, įsitikinkite, kad jis pasiekiamas tik toje žaidimo vietoje, kurioje jos reikia, kad padidintumėte sėkmės tikimybę.

Raidžių užraktai: gali būti trijų, keturių arba penkių raidžių. Penkios raidės gali turėti tuščią vietą, kad galėtumėte naudoti ir keturių raidžių kombinaciją. Būkite atsargūs pirkdami raidines spynas su nuimamais būgneliais. Spynos turi būtų padarytos taip, kad būtų galima sudėlioti logiškus žodžius, spynos turi būti skirtingos, nes kiekvienas atrakinimo kodas turi būti skirtingas. Jei ieškote prekės ženklo internete, turėtumėte rasti visų galimų žodžių kombinacijų ant užrakto sąrašą. Jei šis nenurodytas, tai gali reikšti, kad raidžių pasirinkimas yra atsitiktinis, todėl jums bus sunku sukurti kodinius žodžius.

Vis dėlto rekomenduoju pasilikti prie trumpesnių nei 100 sekų, pavienių skaitmenų.

Pravartu turėti vieną iš krypties užraktų, su kuriais žaidėjai galėtų pasitreniruoti prieš žaidimo pradžią. Jis reikalauja tam tikrų įgūdžių, todėl jie turi žinoti, kaip jį nustatyti iš naujo dukart spustelėjant pančius, jei jie pateikė neteisingą atsakymą.

Krypties užraktas: leidžia įvesti bet kokį skaičių iki 100 krypčių. Galite nustatyti galvosūkius, kuriuose atsakymas būtų išreikštas kryptimis aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn ARBA šiaurėje, pietuose, rytuose ir vakaruose. Taip pat prie spynos galite pridėti savo lipdukus, kai kurie yra pateikiami, bet taip pat galite nupiešti savo, kad kodo ženklai taptų, pavyzdžiui, širdelėmis, deimantais, kastuvais ir lazdelėmis.

Datos užraktas: žaidėjai tiesiog įves kiekvieną datą, kurią gali sugalvoti arba kuri yra matoma kambaryje, įskaitant šiandienos datą. Tai gali būti užduotis nesudėtingai pradžiai arba žinių patikrinimui, pavyzdžiui, svarbaus įvykio data – Bastilijos diena Prancūzijoje, Karalienės gimtadienis JK.

Saugaus stiliaus užraktas: juos sunku atidaryti ir, jei žmonės su jais nėra susipažinę, tam gali tekti duoti aiškius nurodymus.

3D spausdintos spynos: internete gausu tiekėjų, galinčių atspausdinti 3D užraktus su bet kokiais jums reikalingais simboliais.

Slaptažodžiai: naudodami slaptažodžius galite sukurti visą pabėgimo kambarį be užraktų. Žaidėjai sugalvoja sprendimą kaip žodį ar frazę, kurią vėliau kaip slaptažodį įveda į kompiuterio formą ar USB atmintinę, arba turi apie tai pranešti žaidimo kuratoriui, kad gautų prieigą prie kito galvosūkio.

Perkėlimai: Kiekvienas galvosūkis turi turėti atsakymą, kuris atidaro užrakintą konteinerį. Jei norite, kad atsakymas būtų „Timbuktu“, tada jokia pakabinama spyna jums netiks. Tai turės būti kompiuterio slaptažodis arba žodžiu pateikiamas kodinis žodis. Kitas būdas tai išspręsti yra turėti paieškos lentelę arba šiuo atveju paieška gali būti žemėlapis, kuriame radus „Timbuktu“ žaidėjai gauna koordinates, kurias jie gali įvesti į spyną.

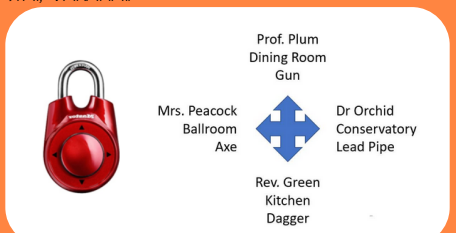
Galite naudoti kursų knygą arba kelionių vadovą kaip paieškos lentelę, kad žaidėjai rastų savo atsakymus indekse, o tai puikiai atitiktų jūsų mokymo tikslus bei pasakojimą:

Gagne, R. 39-42 Heutagogika 105-6
Žaidimai 171-2 silkė, raudona 23, 75, 98, 144
Žaidimas 23-25 patarimai 5, 104

Jūs tiesiog dirbate atgaline kryptimi nuo galimų atsakymų (indekso įrašų su 4 arba 5 skaitmenų puslapių numeriais), kad sukurtumėte galvosūkius.

Kitas perkėlimo būdas yra sukurti galvosūkiui būdingą užraktą, iš naujo pažymint kryptinę spyną. Vienoje užrakto padėtyje galite gauti kelis atsakymus, tokiu būdu nukreipiamą spyną galite paversti raidiniu užraktu su diagrama popieriuje.

Žmogžudystės mįslėje, kurios atsakymas yra „Profesorius Sluva su Švino Vamzdžiu pobūvių salėje“, būtų išspręsta naudojant šį užraktą kaip AUKŠTYN, DEŠININĖ, KAIRĖ arba ŠIAURĖ, RYTAI, VAKARAI.



Galvosūkio pavyzdys

Mokymosi tikslas:
Jaunuolių grupė turi rasti kelią į savo būstą naudodama žemėlapį. Norite, kad jie žinotų, į kurį autobusą ar tramvajų įsėsti, kur nakvoti, kur yra klasė, kur jie šiandien vakarieniaus ir kur yra muziejus, kuriame jie susitiks trečiadienį.

Mokymosi rezultatas:
Jaunuoliai vietovės žemėlapyje galės nurodyti pagrindines savo apsilankymo vietas.

Dėlionė:
Galite sukurti galvosūkį, kuriame žemėlapyje seksite veikėjo judėjimą mieste. Kelionė gali apimti visas vietoves, kurias veikėjai turi žinoti, ir kai kurias kitas atsitiktines vietas, kurias įvesite, kad užtikrintumėte, jog kelionė yra pagrindinių nuorodų serija, kad atsakymai būtų N, P, R ir R formatu.

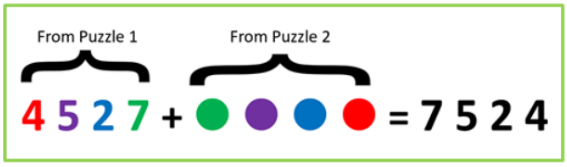
Priklausomai nuo jūsų ploto žaidėjai gaus vietos žemėlapį kartu su keliomis nuorodomis. Paprastos nuorodos nėra galvosūkis ir nejudina pasakojimo į priekį. Taigi, galbūt tai policijos pranešimas, žurnalo įrašas, liudininko parodymai arba taksi vairuotojo maršrutai. Todėl žaidėjai turi naudoti du dokumentus kartu, kad gautų nurodymus, kaip atidaryti kryptinę spyną.

Identifikuokite galvosūkius

Visame pasaulyje pabėgimo kambariuose naudojama daugybė galvosūkių, būtent čia mes ieškome galvosūkių, kurie galėtų padėti siekti tarpkultūrinio mokymosi tikslų. Akivaizdu, kad mes taip pat siekiame ir linksmybių, nes žaidimo tikslas yra sukurti ilgalaikius prisiminimus apie patirtis, užtikrinti, kad jas būtų malonu prisiminti.

Ši skiltis bus formuojama iš projekto dalyvių sukurtų galvosūkių ir bus nuolat atnaujinama.

Daugeliui pakabinamų spynų, kaip matome, išspręsti reikia dviejų dalių: skaičių, kuriuos reikia naudoti kaip kodą, ir konkrečios skaitmenų naudojimo tvarkos. Mechaninėms mygtukų spynoms reikia tik skaitmenų, o dažnai, kai kuriate galvosūkį, skaitmenų eiliškumas paaiškėja tik galvosūkį išsprendus. Tačiau kai turite galvosūkį, kuriame atskleidžiami tik derinio skaitmenys ar raidės, turite galimybę pridėti dar vieną dėlionės sluoksnį tam, kad atskleistumėte simbolių tvarką.



Kartais galvosūkis yra tiesiog užduotis kitu pavadinimu, todėl atsakymą įdėjus į kombinuotą užraktą kvadratinių lygčių sprendimas netampa galvosūkiu. Prie galvosūkio pridėjus dar vieną sluoksnį, kuris iš esmės yra visas antrasis galvosūkis, tai gali padėti pasiekti mokymosi rezultatą. Tai taip pat prideda dar vieną aha! momentą, kai žaidėjai pastebi, kad norint gauti atsakymą, reikia sujungti du elementus.

įsitikinkite, kad abu dėlionės sluoksnius suformulavote taip, kad jie būtų aiškūs. Aukščiau pateiktame pavyzdyje spalvos aiškiai sutampa, tačiau įsitikinkite, kad kambaryje nėra jokių kitų elementų, naudojančių šį spalvų kodą. Galima naudoti bet kokią vaizdinę užuominą, kuri paskatina žaidėjus manyti, kad abu elementai dera kartu.

6 4 8 5 2 3 3 7

Štai dar vienas aukščiau esančios galvosūkio sluoksnis:

Nesiūlau naudoti šio galvosūkio nepatobulinto, nes jis gana nuobodus. Tačiau, pakeitus skaičius ir spalvas elementais, kurie atitinka jūsų temą, perkelsite istoriją į kitą lygmenį.

Taigi, žaidėjai turi 1. Surasti visas dėlionės detales, kurios gali būti tinkamos, 2. Pašalinti tuos, kurie nėra svarbūs (pvz., įtariamieji, turintys alibi nusikaltimo tyrime), 3. Išsirinkti tik svarbią informaciją – skaičius 4 ,5,2 ir 7 šiuo atveju ir 4. Rasti apskritimo kodą 5. Suderinti apskritimo kodą su skaičiais.

Nesiūlau naudoti šio galvosūkio jo nepapildžius, jis gana nuobodus, tačiau pakeiskite skaičius ir spalvas elementais, kurie atitinka jūsų temą, ir pastūmėsite savo istoriją į priekį.

Žemiau yra daugiau galvosūkių tipų, kuriuos galima naudoti atskirai arba sujungti sluoksniais, kad šie taptų sudėtingesniais:

Atskleiskite galvosūkius: Žaidėjai atlieka užduotį, iššūkį ar galvosūkį ir tai darydami atskleidžia arba suaktyvina atsakymo ar kitos galvosūkio dalies atskleidimą. Norint išsiaiškinti galvosūkius, taip pat gali prireikti įrankio:

- Ultravioletinis žibintuvėlis gali atskleisti paslėptą informaciją ant sienų ar rekvizitų.
- Raudonas lęšis – tai gali būti plastikinė perdanga arba spalvoti akiniai, atskleidžiantys dalį galvosūkio ar atsakymo.
- USB atmintinėje arba kompiuteryje gali būti failų (kitam galvosūkiui), kuriuos galima pasiekti tik naudojant slaptažodį.

Kodus taip pat galite laikyti galvosūkiais, nes jiems išspręsti reikalingos kodų knygos.
Loginiai galvosūkiai: Žaidėjai pašalina įvairius atsakymų variantus, kol lieka tik teisingas atsakymas. Padarykite tai kuo paprastesne užduotimi, kad žaidėjai galėtų juos atlikti vietoje, nesinaudodami logikos tinkleliais. Jie sukuria gerus "meta" galvosūkius. Kadangi jiems paprastai reikia lašelinio tiekimo su daug informacijos, galite leisti žaidėjams rinkti įvairius įrodymus žaidžiant žaidimą, o kai pateikiamas galvosūkis, jie jau bus susipažinę su galvosūkio elementais ir galbūt jau kai kuriuos jų išsprendę.

Rašto derinimo galvosūkiai: visuose galvosūkiuose yra raštų derinimo elementas – jei tik reikia suderinti tinkamą užraktą su galvosūkiu, arba sujungti du galvosūkio elementus, kad gautumėte visą sprendimą. Stebėkite raštus, panašumus ir skirtumus, skaičiuokite elementus...

Inventoriaus galvosūkiai: jei kada nors žaidėte vaizdo žaidimą su galvosūkiais, tuomet būsite susipažinę su inventoriaus galvosūkiais; kai jums reikia sujungti elementus kambaryje galbūt neįprastu būdu, kad galėtumėte judėti toliau. Vaizdo žaidimuose daug juoko gali atsirasti dėl atsitiktinių derinių. Gyvame pabėgimo kambaryje galime pamatyti, kokie išradingi yra žmonės ir kaip jie įveikia pažintinį šališkumą, vadinamą funkciniu fiksuotumu.

Anagramos: Anagramos yra paprastas būdas pridėti papildomą galvosūkį. Tačiau kuo labiau užšifruotas žodis atitinka temą, tuo didesnė tikimybė, kad žaidėjai tiesiog įdės jį į užraktą ir atidarys visiškai apeidami galvosūkį.

Rekomenduojame nenaudoti konkretaus žodžio, jei galite išsisukti, vietoj to naudokite 5 atsitiktines raides arba naudokite žodį, kuris nėra iš karto akivaizdus. Turite būti tikri, kad atsakymas yra unikalus ir taip gerai atitiks pasakojimą, jog žaidėjasinos, kad šis yra teisingas. Istorijoje apie girtą profesorių buvo anagrama KIRDN. Kai tai gauni, žinai, kad tai teisinga. Spynos atidarymas tai tik patvirtina.

Puiki mintis gali būti galvosūkis apie žodį viena kalba, kuris išvertus į kitą kalbą tinka užraktui. Tai teisinga, jei pateikiama užuomina, kad to reikia – gal galvosūkis rastas prancūzų/anglų kalbų žodyno puslapiuose?

Esu tikras, kad visi savo gyvenime naudojome peilį ar kitą įrankį, kad atsuktume varžtą, kai nerandame atsuktuvo, arba naudojome tiesų bet kokio daikto kraštą vietoj liniuotės. Tai yra realus inventorius. Galvosūkiai: naudokite tai, ką turite, kad sukurtumėte tai, ko jums reikia.

Žodžio „Kalėdų Senelis“ naudojimas Kalėdų tematikos žaidime buvo didelė klaida, kuri mane išmokė šią pamoką! Jei naudojate anagramą, įsitikinkite, kad yra tik vienas galimas sprendimas (VISomis kalbomis jūsų tarpkultūriniam žaidimui).

Labirintai: fiziniai labirintai, kuriuose reikia naudotis magnetu, norint pritraukti metalinį rutulį, arba nuotolinio valdymo pultu, kad vairuotumėte automobilį, yra bene pagrindinis komercinių pabėgimo kambarių bruožas. Jei yra tik vienas teisingas maršrutas per labirintą, galite naudoti taką, kad išreikštumėte ką nors kitą, pvz., kažko eiliškumą arba slaptažodžio raides, arba jei nubraižote maršrutą jis gali leisti išrašyti raides arba skaičius. Paverskite tai komandiniu žaidimu, kad labirintas būtų vienoje rėmo pusėje, o magnetas išsitempia tik uždengdamas galinę dalį, o tai reiškia, kad bent du žmonės privalės dirbti kartu, kad užbaigtų užduotį.

Nors terminai kodas ir šifras dažnai vartojami pakaitomis, jie turi skirtingas reikšmes.

- Kodas pakeičia ištisus žodžius kitais žodžiais, pavyzdžiui, „virdulys įjungtas“ tampa „įsilaužimas vyksta“, todėl norint tai išspręsti, reikia turėti kodų knygelę.
- Šifru pakeičiamos atskiros raidės, taigi, pavyzdžiui, raidinis skaitmeninis šifras pakeičia raides skaičiumi, nurodančiu jų vietą abėcėlėje A=1, B=2, Z=26. Šifro iššifravimo raktas yra žinoti metodą, kuriuo jis buvo užkoduotas.

Paprastas šifras yra tas, kuriam sukurti ar išspręsti reikia tik vieno perkėlimo ar metodo. Visus paprastus šifrus galima nulaužti nežinant šifravimo metodo, jei turite tam pakankamai laiko, o tai retai pasitaiko pabėgimo kambario formate. Žinokite, kad kai kurie žaidėjai su malonumu sėdės patys, kad ir kiek tai užtruktų, ir išspręs tai raidžių dažnio metodu, todėl negalite pasikliauti tokio galvosūkio naudojimu žaidimo pradžioje, nes jis gali baigtis anksčiau nei tikėjotės. Toliau pateikiami kodų ir šifrų tipai:

Raidinis ir skaitmeninis pakeitimas: skaičiai = raidės, jums tiesiog reikia sukurti raktą, jei jis yra kažkas kitokio nei 1 yra A, 2 yra B ir tt.

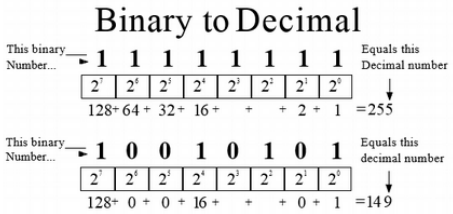
Morzės kodas: šis įdomus, nes jis skirtas kaip garso žinutė, bet taip pat gali būti užrašytas arba parodytas mirksinčia šviesa. Jūs netgi galite jį naudoti trimačiu būdu, pavyzdžiui, naudodami mygtukus (taškelius) ir jungiklius (brūkšnelius) ant juostelės arba užsisegdami kimštų žaislų eilės striukes.

Indeksavimas: Indeksavimas yra būdas paslėpti žodžius ir informaciją teksto ištraukose. Galbūt esate susipažinę su akrostikos eilėraščiais, kur pirmoji kiekvienos eilutės raidė nurodo žodį arba paslėptą žinutę. Tai gali būti sudėtingesnė žinutė: pridedant galvosūkio sluoksnį ir naudojant kitas raides nei kodinio žodžio inicialai.

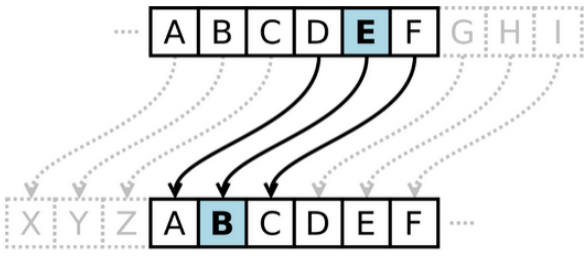
Sujungę šį akrostiką su galvosūkiu, kuris veda į 1, 12, 11, 16, 2, 7 atsakymą, gausite klasikinį rodyklės galvosūkį. Koks sprendimas?

> Dėlionės palaiko.
> Neišspręstos dilemos.
> Smalsūs kambariai sumišę.
> Uolūs galvosūkiai mąsto.
> Greičiausiai pabėgkime,
> Mįslės tikisi.

Dvejetainis kodas: išreiškiamas nuliais ir vienetais, dvejetainis kodas reiškia raides ir skaičius. Dažniausiai naudojami penkių bitų rinkiniai, nes penkių bitų dvejetainiai skaitmenys gali būti dešimtainiai skaitmenys iki 32. Tai gali būti užrašoma arba rodoma lemputėmis (įjungta arba išjungta) arba perjungimo jungikliais (aukštyn arba žemyn) arba bet kokiu elementu, kuris egzistuoja tik dviejose būsenose. Vis dėlto kambaryje turėsite turėti lovytės lapą dvejetainiam formatui, o jo buvimas turėtų įspėti žaidėjus ieškoti penkių „daiktų“ eilučių kambaryje, kurį jie galėtų iššifruoti.



Cezario šifras: taip pat vadinamas pakeitimo šifru. Viskas, ką jums reikia žinoti norint iššifruoti šifruotą tekstą, yra tai, kiek raidžių reikia „perkelti“ pirmyn arba atgal. Šiame pavyzdyje E tampa B, todėl norėdami išversti kodą atgal, perkelkite raidę į priekį trimis tarpais abėcėlėje. Šifravimo ratas gali padėti žaidėjui.

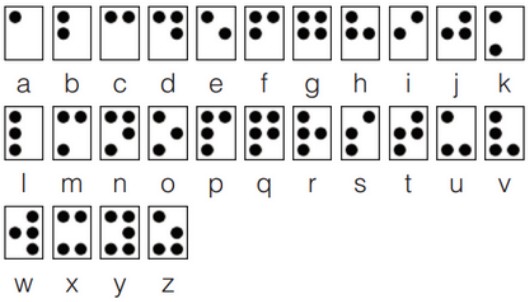


Brailio raštas: Brailio raštas yra standartizuotas kodas, pagrįstas 2 x 3 tinkleliu. Tai gali būti naudinga tamsoje arba viduje ar už kažkokio objekto, kai žaidėjai nemato, bet gali jausti.

Skirtingoms kalboms galimos skirtingos Brailio rašto sistemos, tačiau standartinis yra Unified English Brailio raštas.

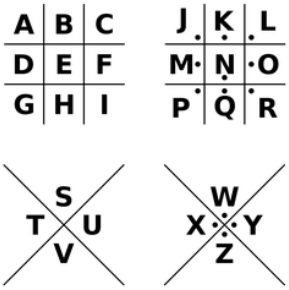
Taip pat galite priversti žaidėjus sukurti sau raides, naudodami teisingus/klaidingus atsakymus, kad nurodytumėte, ar kiekviena tinklelio padėtis yra taškas, ar ne.

Tai būtų nuobodu naudojant ilgą žodį, bet trijų ar keturių skaitmenų derinys nebūtų pernelyg sudėtingas. Taip pat galite paslėpti iškilusias dalis paveikslėlyje ar dokumente, kad kodas būtų aiškiai matomas.

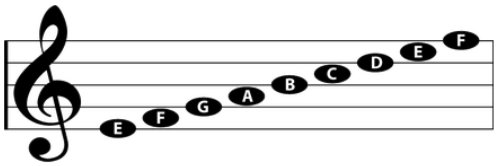


Pigpen šifras: Šis šifras yra pasuktas, nes jis yra simetriškas, taigi, jei jį taikysite taip, kad orientacija nebus fiksuota, žaidėjai turės išsiaiškinti orientaciją kaip galvosūkio dalį.

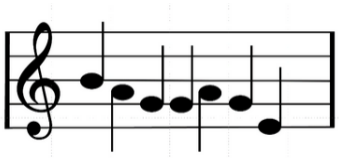
Kaip ir daugelį šių šifrų, juos galite rasti laisvai prieinamus internete kaip šrifto stilius.



Muzikinės svarstyklės: A–G galima užkoduoti tik naudojant natas, galite naudoti skirtingas natas toje pačioje plokštelėje, kad užkoduotumėte daugiau raidžių.



So BAGGAGE becomes:



Muzikinių natų pavadinimai priklauso nuo šalių.

Angliškai ir olandiškai kalbančios šalys vadina užrašus naudodami pirmąsias septynias lotyniškos abėcėlės raides: A – B – C – D – E – F – G.

Dauguma kitų šalių, įskaitant Italiją, Prancūziją, Ispaniją, Portugaliją, Rumuniją, Graikiją, Rytų Europos šalis, Turkiją, arabiškai kalbančias šalis, persiškai kalbančias šalis ir daugumą Lotynų Amerikos šalių naudoja solfežo pavadinimų konvenciją: do, ré , mi, fa, sol, la, si.

Atsitiktinė raidė: šifravimas Abėcėlės raidžių susiejimas su kitomis raidėmis atsitiktine tvarka yra tinkamas šifras, tačiau be keleto įprastų raidžių tai gali būti sudėtinga ir daug laiko atimanti užduotis.

Maršruto šifras – tol, kol tinklelis bus pakankamai mažas, jis gali pateikti „a-ha! momentą:

Jūsų pačių šifras – kaip Tolkien, kuris sukūrė nykštukų ir elfų runas, galite sukurti savo simbolius raidėms, skaičiams ar žodžiams, jei kur nors patalpoje pateiksite raktą. Ypač tinka ateivių, ar senovės civilizacijos, ar fantazijos kambariams. Būkite atsargūs, kad iššifravimo užduotis būtų trumpa, kad ji neužimtų daug laiko ar nebūtų nuobodi. Galite suskirstyti raktą į dalis arba net neturėti rakto kiekvienai raidei, likusią dalį gali išskaičiuoti žaidėjai.

Apibrėžkite pagalbininko (-ų) vaidmenį

Pagalbininko (-ų) vaidmuo: ar jie bus tam tikri charakteriai, ar ne? kambaryje su žaidėjais ar kitur? Nesvarbu, ar žaidimo metu esate personažas, ar ne, visą laiką būsite žaidimo kuratorius ir palengvinsite komandinį darbą bei mokymąsi.

Konkurencija VS bendradarbiavimas

Konkurencija prieš bendradarbiavimą – ar komandos dirbs viena prieš kitą? ar komandos matys vienos kitų progresą?

Jei žaidžiate konkurencinį žaidimą, kuriame svarbu laikas, ir tam tikru momentu visos komandos susirenka, kad išspręstų paskutinį iššūkį – ant popieriaus tai atrodo gerai, bet praktiškai neveikia. Komanda, kuri sunkiai dirba, kad pirma pasiektų bendradarbiavimo tašką, nusivilia, o neturėdama nieko kito yra linkusi trikdyti kitus žaidėjus, o ne bendradarbiauti.

Nuo vieno kuratoriaus prie kito, sakyčiau, kad tai skatins endradarbiauti arba bus konkurencinga.

Apibrėžkite užuominų mechanizmą ir sukurkite užuominos

Užuominų mechanizmas – tai priklausys nuo to, kaip naudosite pagalbininkus.

Jūsų užuominos scenarijus turėtų būti kuriamas pagal žaidimo laiko juostą. Žaidėjai gaus pirmąją užuominą, jei reikia, po 10 ar 15 minučių 60 minučių žaidimo. Pradėkite nuo įvertinimo, kur, jūsų nuomone, žaidėjai turėtų būti žaidime prieš laikrodį, pavyzdžiui, jie turėtų išspręsti pusę galvosūkių per pusę žaidimui skirto laiko. Tokiu būdu išsiugdysite sudėtingesnį supratimą apie tai, kiek laiko turi užtrukti kiekvienas galvosūkis ir, kiek laiko turi žaidėjai. Gal paskutinė galvosūkių dalis užtrunka tik trečdalį laiko? Žaidėjai greitai spręsdami galvosūkius veržiasi link galutinio galvosūkio, o tada įtampa išauga, nes galutinis galvosūkis nėra toks lengvas, o laikas tiksi.

Užuominas taip pat reikia išbandyti. Kai kuriuose komerciniuose žaidimuose užuominos yra sąmoningai sudėtingos, o tai gali nuliūdinti žaidėjus, kurie jau prašo pagalbos. Tačiau, jūs taip pat negalite jiems tiesiog pasakyti atsakymo, jei jums būtų pasakyta sprendimas su paaiškinimu ar be jo, galvosūkis praras prasmę.

Turėsite sukurti užuominų rinkinį, galbūt po tris kiekvienam galvosūkiui, kurios palaipsniui taps labiau nukreipiančios į atsakymą.

Amsterdam1 yra žaidimas, kuriame pašėlusi beždžionė kas tam tikrą laiką padeda užrašus po durimis. Tai skamba šiek tiek kvailai, bet tai visiškai veikia istorijos fantazijos pasaulyje. Vietoj tiesioginių užuominų, kurias pateikia personažai, užrašai gali būti papildomos užuominos arba užuominos, kurias galima pridėti prie originalaus galvosūkio.

Mokomajame žaidime jūs tikrai norite, kad žaidėjai būtų labiau linkę pabėgti iš kambario ar įvykdyti savo misiją. Tai reiškia, kad reikia sukurti žaidimą be užuominų, kad žaidėjai galėtų visiškai pasinerti į bendrą žaidimą ir jų netrukdytų kuratorius ar net žaidimo veikėjai, jei įmanoma.

Užuominos davimas turėtų būti paskutinė išeitis, ir pati užuomina turėtų būti kuo lengvesnė. Vien atkreipti dėmesį į tai, į ką reikia žiūrėti toliau, arba ką žaidėjai pamiršo, kad pamatė ar rado, gali pakakti, kad komanda vėl sugrįžtų į teisingą kelią.

Norėdami padėti žaidėjams pasinaudoti vaizdinėmis užuominomis, nurodančiomis kartu derančius galvosūkio elementus, kaip pagalbininkas galite atlikti tam tikrą erdvės „sutvarkymą“, kad sukurtumėte vaizdines grupes ar orientacijas. Idealiu atveju jūs pateikiate žaidėjams užuominas taip diskretiškai ir laiku, kad žaidėjai net nežino, kad tai darote. Jei esate kambaryje su žaidėjais, nesvarbu, ar kaip personažas, ar kaip pagalbininkas, galite paprašyti žaidėjų pakartoti tai, ko kiti žaidėjai nepastebėjo arba ignoravo.

Kai žaidimo bandytojai išbando galvosūkį, naudinga, kad jie jį išspręstų garsiai, artikuliuodami savo mintis arba vėliau mintis aprašytų. Šis išsamus jų galvosūkių sprendimo aprašymas gali suteikti jums įžvalgos apie žodyną, kurį žaidėjai naudoja dėlionėje – tai padėti jums parašyti konkrečias užuominas. Taip pat sužinosite, kokius skirtingus galimus sprendimus jie sugalvos – kai kurie iš jų gali būti akivaizdesni arba intuityvesni nei jūsų originalus galvosūkio dizainas. Taip pat jums gali tekti pakeisti savo užuominas, kad būtų pašalintos dviprasmybės.

Nustatykite žaidimo laiką

Žaidimo laiko nustatymas – kaip matuosite laiką? Ar norite, kad prireikus galėtumėte „iškraipyti“ laiką?

Jūs neprivalote naudoti atgalinio skaičiavimo. Galite įjungti žadintuvus po 15 minučių, tada skaičiuoti paskutines 10 ir 5 minutes. Arba galite turėti žaidimo garso takelį, kuriame yra sugeneruotas laikmatis su atgaliniu skaičiavimu.

Vienaame žaidime turėjau garso takelį, kuriame buvo atgalinis skaičiavimas iki paskutinio sraigtasparnio išvykimo, kas reiškė, kad žaidėjai turi paskutinę galimybę pabėgti nuo tam tikros pražūties.

Pats žaidimas užtruks tam tikrą laiką, tačiau taip pat turite įvertinti instruktažą iš anksto, diskusijas ir bet kokią kitą apibendrintą veiklą, kurioje norite, kad žaidėjai dalyvautų ne pačiame žaidime. Taip pat gali tekti skirti laiko poilsio pertraukėlėms.

Pabėgimo kambarį apibrėžia ribotas laikrodžio laikas, todėl būtų neįprasta žaidime neturėti laikmačio. Bet kokiu atveju jus ribos ir seanso trukmė.

Internete yra keletas laikmačių, kuriuos galite naudoti, „Google“ turi paprastą – tiesiog įveskite „60 minučių laikmatis“, taip pat rasite ir daugybę kitų „YouTube“ versijų.

Zombių žaidimui sukūriau garso failą, vaizduojantį radijo stotį, kurioje girdimi įvairūs įspėjimai, garsai, susiję su tuo kas vyksta lauke (daug urzgimo, trenksmo ir šūvių), įskaitant paskutinio sraigtasparnio artėjimą atgal. Naudojant sraigtasparnio gaudymą kaip misijos galutinį tašką, garso takelis galėtų veikti kaip laikmatis su 45, 30, 15, 10 ir 5 minučių įspėjimais apie artėjantį išvykimą. Galite sukurti panašų laiko garso takelį skirtingoms istorijoms. 60 minučių „iki potvynių“, 60 minučių „iki asteroido smūgio“, 60 minučių „iki paskutinio šokio išleistuvėse ir kt.

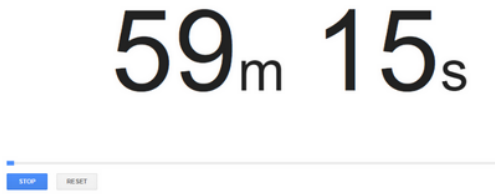


Figure 1 Google's inbuilt timer function, which can play full screen.

Jei pasakojimas leidžia, galite tiesiog leisti žaidėjams sinchronizuoti savo telefono laikmačius.

Sukurkite žaidimo dizaino dokumentą

Žaidimo dizaino dokumente pateikiama visa informacija, į kurią reikia atsižvelgti kuriant ir paruošiant pabėgimo žaidimą. Jis pagrįstas trimis sritimis: mokymusi, pasakojimu ir žaidimų mechanika. Be to, galvosūkių kūrimo skyriuje rasite kiekvieno galvosūkio planą ir dizainą, atsižvelgiant į mokymosi, pasakojimo ir žaidimų mechanikos sritis.

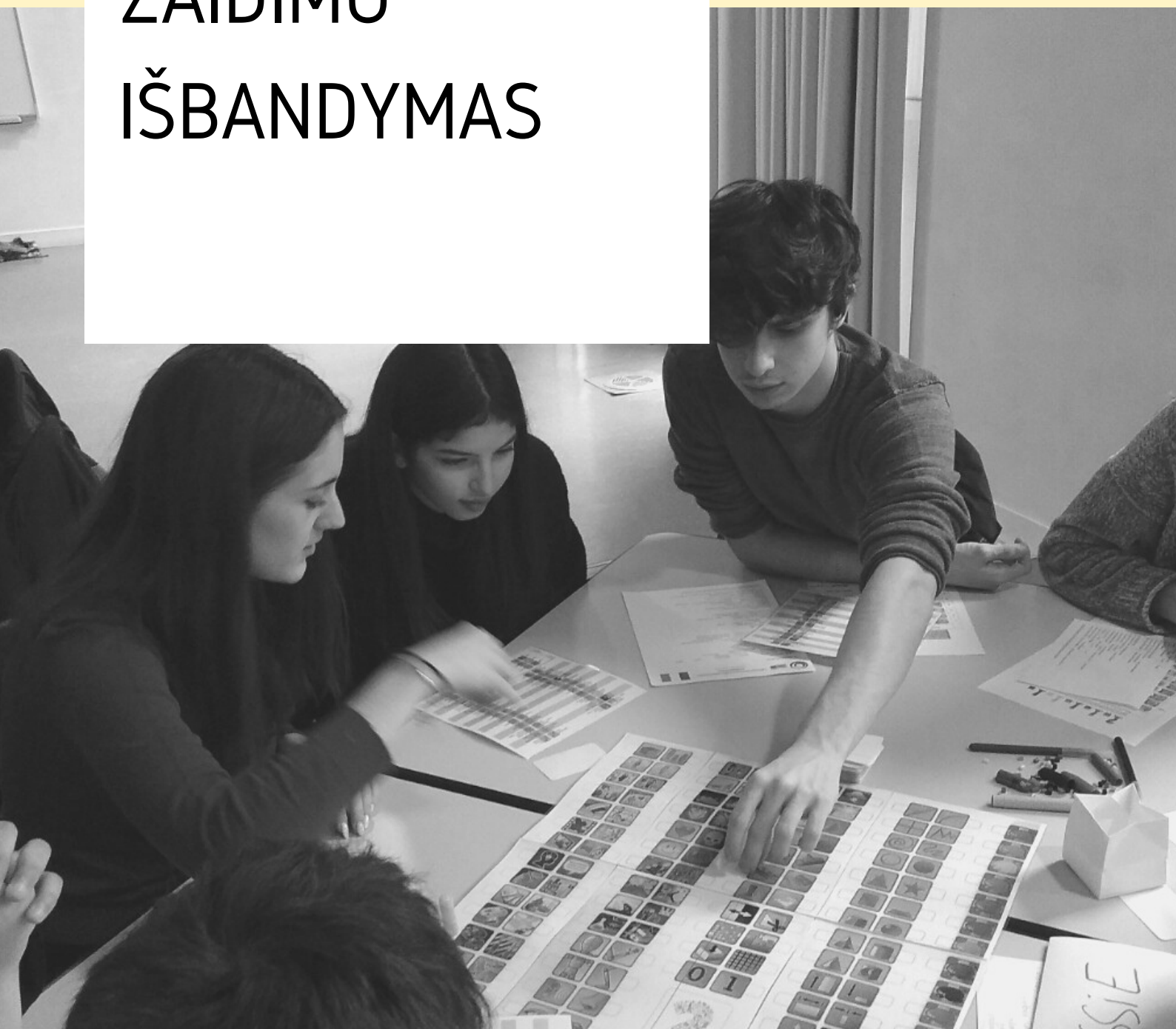
Užpildykite žaidimo dizaino dokumentą

Šios metodikos priede rasite pabėgimo kambario dizaino darbalapį, sudarytą iš:

- Mokymosi dizaino darbalapio
- Naratyvinio dizaino darbalapio
- Žaidimų mechanikos dizaino darbalapio
- Žaidimo eigos schemos
- Dėlionių dizaino darbalapio
- Užpildykite kiekvieną darbalapį ir nedvejodami pakartokite juos tiek kartų, kiek jums reikia, kad galėtumėte sukurti savo pabėgimo žaidimą.

III SKYRIUS

PROTOTIPO KŪRIMAS IR ŽAIDIMO IŠBANDYMAS



Galvosūkių ir žaidimo prototipų kūrimas

Suplanuokite testavimo sesiją

Svarbu išbandyti kiekvieną galvosūkį, kad pamatytumėte, ar jis veikia, ir suprastumėte, ar jis lengvas, ar sunkus, kiek laiko užtrunka išspręsti tokį, koks yra, ir ką galite padaryti, kad padėtumėte žaidėjams jį išspręsti. Galite supaprastinti galvosūkį pridėdami žaidimo užuominų, kurios paprastai yra susiję su patalpos dizainu – tai paprastai yra papildomos rašytinės arba eskizinės instrukcijos bei informacija. Prireikus papildomų užuominų, jų galima paprašyti žaidimo kuratoriaus. Nereikia kurti viso fizinio galvosūkio, kad jį išbandytumėte, nes tai būtų didelės rizikos strategija, jei dėlionė neveiks taip, kaip tikėjotės.

Vietoj to, sukurkite prototipus, kad išbandytumėte atskirus galvosūkius, o kai galvosūkiai bus beveik tobuli juos pristatant atskirai, galėsite juos sujungti ir išbandyti visą žaidimą.

Bandydami žaidimą stenkitės užtikrinti, kad dėlionės elementai būtų aiškiai atskirti, kad žaidėjai žinotų, kurie elementai kartu sudaro galvosūkį. Jei sukūrėte galvosūkius, pagrįstus dalių rinkiniu, žaidėjai turėtų žinoti, kai surinks jas visas. Jie neturėtų bandyti išspręsti galvosūkio per anksti – kol dar neturi visų dalių, arba bandyti surinkti daugiau dalių, kai jau turi viską, ko reikia.

Tik išbandę galite suprasti, kad galvosūkius sukūrėte per sudėtingus. Prototipų kūrimas dažnai yra susijęs su galvosūkio dalių grąžinimu atgal, nes kitu atveju sprendimas per daug priklauso nuo intuicijos šuolio.

Kartais žaidėjai, kurie yra susipažinę su pabėgimo kambariais, turės natūralų pranašumą prieš naujokus, nes jie jau supranta dėlionės dalių rinkimo, raudono atidengimo, juodos šviesos ir kitas koncepcijas. Kaip žaidimo kūrėjas jūs turėtumėte užtikrinti, kad žaidimo naujokai gauna vienodas galimybes pabėgti.

Kai kuriuose žaidimuose galite pastebėti, kad pasakojimas leidžia turėti instrukcijas, laboratorijos knygą, slaptųjų agentų misijos ataskaitą, dienoraštį ar panašų vieną dokumentą, kad padėtų naujiems žaidėjams. Tačiau, visuomet galima pašalinti šią pagalbą jau patyrusiems žaidėjams.

Popieriniai prototipai

Nupieškite galvosūkį ant popieriaus ir pažiūrėkite, ar jis veikia. Jei galutinėje versijoje naudojate rekvizitus, susiraskite panašiai atrodantį elementą internete, redaguokite jį, kad jame būtų informacija, reikalinga dėlionei (jis neturi atrodyti gerai, čia ne tai svarbu), ir atsispausdinkite A4, kad žaidėjai tai aiškiai matytų.

Jei kuriate galvosūkį prie kurio vienu metu dirbs keli žaidėjai, popieriniai prototipai gali padėti imituoti šį papildomą sudėtingumą.

Priklijuokite popierius prie kambario paviršių su instrukcijomis, kad jų negalima perkelti, kad imituotumėte elementus ir žaidėjus, kurie yra nepastebimi. Jie padės atrasti sudėtingumą ir sunkumus, kuriuos galite naudoti arba ne žaidimo eigoje.

Galite sukurti beveik bet kokios patirties popierinį prototipą. Sumaišę su žaidimo meistru, aprašančiu veiksmų poveikį, galite sukurti įvairių koduotų elementų modelius naudodami paprastą garsinį aprašymą, paremtą popieriniais galvosūkio eskizais įvairiais etapais.

Jei norite pavyzdžio, kaip tai galėtų veikti, klausykite podcast'o XX, kuriame pateikiami skirtingi pabėgimo kambariai su garso aprašymu. Alexa taip pat turi tik garso pabėgimo kambarius, kuriuos galite įdiegti kaip įgūdį ir sužinoti, kaip tai gali veikti kuriant prototipus, kai jūsų popierinis prototipas iš dalies susideda iš scenarijaus. Jei kuriate galvosūkius skirtingomis kalbomis savo pabėgimo kambariui, jūsų prototipų kūrimas padės išsiaiškinti, ar verčiant nepametėte kokių nors galvosūkių, užuominų ar užuominų subtilybių.

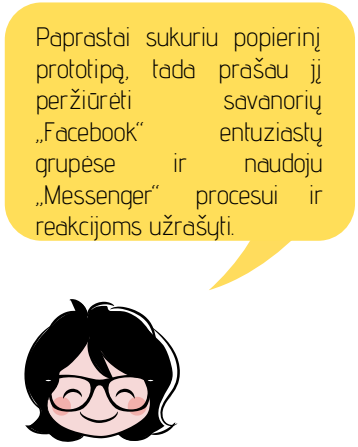
Skaitmeniniai prototipai

Naudinga turėti galimybę savo galvosūkius išbandyti nuotoliniu būdu internete, ypač jei norite gauti daug atsakymų labai greitai.

Jei jums reikia, kad žaidėjai išklausytų grojaraštį ar peržiūrėtų vaizdo įrašus, galite juos patalpinti SoundCloud, YouTube arba įkelti į specialų WordPress tinklaraštį. Tokiu būdu bus galima išbandyti galvosūkius ir naudoti QR kodus, kad žaidėjai greitai juos surastų naudodami mobiliųjų telefonų kameras.

Žaidimą suderinti su kuratoriumi ir vis tiek talpinti internete galite naudodami vaizdo konferencijų įrankį, pvz., Zoom.

Jei norite imituoti užraktą, galite naudoti „Twine“, „Google Forms“, slaptažodžiu apsaugotus „Wordpress“ įrašus, kurie gali turėti pranašumą, nes kaupsite ir matysite visus neteisingus įvestus atsakymus, kad išsiaiškintumėte, kur žaidėjai suklydo.



Fiziniai prototipai

Sukūrus pirmąją fizinių žaidimo elementų versiją, gali tekti sukurti sumažintą jo versiją, kad patikrintumėte, ar ji veikia. Kartais prototipas, kuris gerai veikė nubraižytas popieriuje, pasižymi nenumatytu sudėtingumu, kai yra įgyvendinamas 3D formatu. Sukurkite fizinius prototipus kiek įmanoma pigiau prieš pradėdami galutinai projektuoti ir kurti galutinę versiją.

Žaidimo testavimas

Žaidimo testavimas mokymosi rezultatams užtikrinti

Kai žaidžiate galvosūkius, gera mintis paprašyti dalyvių išreikšti savo mintis, kad galėtumėte išgirsti ir suprasti visą procesą. Tai taip pat užtikrins, kad žinosite, kokias žinias jie įneša į žaidimą ir naudoja sprendžiant galvosūkius bei tai, ką jie naudoja iš kambario elementų. Paklauskite žaidimo bandytojų:

- Kaip jie atpažino galvosūkį ir visas jo dalis – kaip jie žinojo, kad reikia išspręsti galvosūkį?
- Kaip jie iš pradžių sprendė galvosūkį?
- Kas jiems pasirodė painu?
- Kaip jie išsprendė galvosūkį?
- Ką jie mano išmokę?

Jūsų žaidimo istorija ir rezultatas turėtų būti prasmingi. Personažų motyvai, kuriuos žaidėjai atranda per paliktus artefaktus arba jų sukurtus galvosūkius, turėtų būti aiškūs. Idealiu atveju žaidėjai turės įtakos žaidimui ar istorijos pasauliui, kuris jiems bus akivaizdus, nepaisant to, ar jiems pasiseks, ar nepavyks. Paklauskite žaidimo bandytojų:

- Kas įvyko?
- Kieno jie pusėje?
- Ką turėjo daryti?
- Kodėl turėjo tai padaryti?
- Kas pasikeitė dabar, kai jiems pavyko?

Išbandę atskirus galvosūkius, galite juos visus sudėti ir paleisti pirmąjį pilną testavimo žaidimą. Iš pradžių žaidimui turėtumėte skirti tris kartus daugiau laiko. Tokiu būdu pamatysite, ar žaidimo eiga veikia ir, ar kuris nors iš galvosūkių netrukdo vienas kitam klaidindamas žaidėjus, kai jie patenka į tą pačią erdvę. Taip pat patikrinsite, ar jūsų užuominos veikia ir, ar joms tinkamas laikas. Pakeitus užuominos laiką ir formuluotę, viskas gali pasikeisti, tačiau galite tikėtis, kad teks iš naujo sukurti ar net redaguoti galvosūkius, kurie tiesiog užtrunka per ilgai. Paklauskite žaidimo bandytojų:

- Ar jums laiku buvo duotos užuominos?
- Ar patarimai buvo aiškūs ir naudingi?
- Ar visi galvosūkiai buvo aiškiai atskirti, ar sumaišėte vienos dėlionės dalis su kita?
- Ar visada buvo aišku, kokia dėlionė dera su kokiu užraktu ir, ką ji atvers?
- Ar kurio nors galvosūkio sprendimas užtruko per ilgai?

IV SKYRIUS

ERDVĖS KŪRIMAS

Apibrėžkite savo erdvę

Visų pirma, kaip žaidimų kūrėjas turite nuspręsti dėl kelių dalykų:

- ar jūsų erdvė yra fizinė (grindys, siena, lubos) arba skaitmeninė (programos, žiniatinklio platforma, priartinimas ir kt.),
- ar kuriate pabėgimo kambarį ar pabėgimo žaidimą.

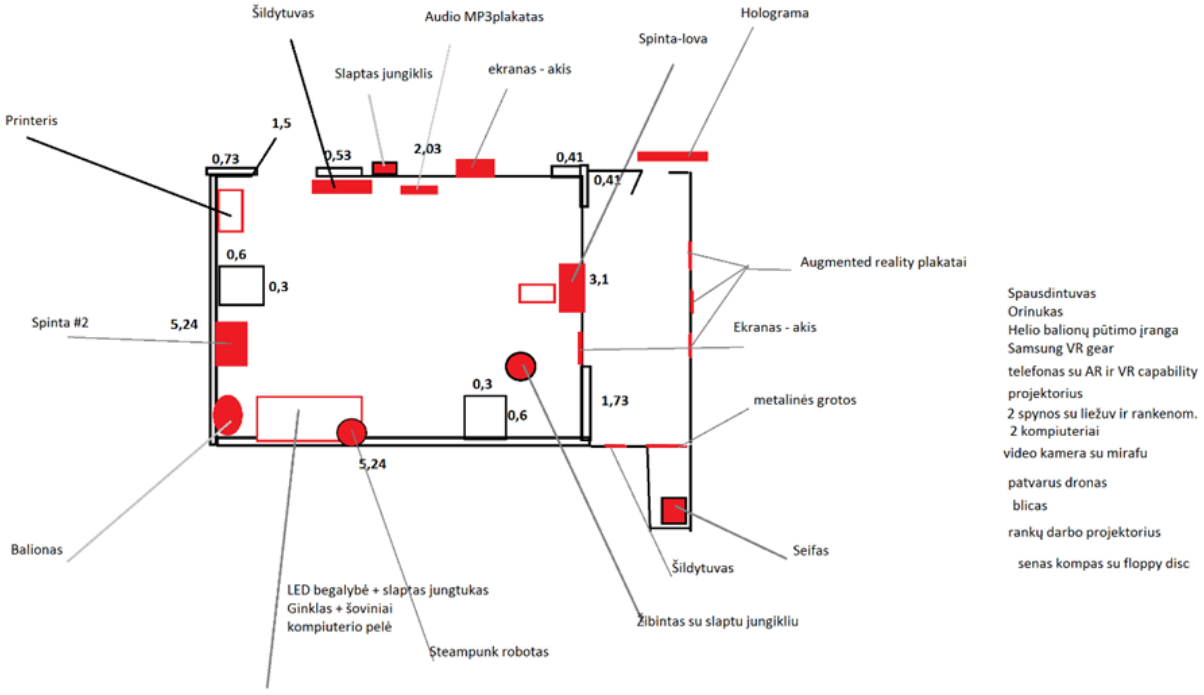
Kurdami fizinius pabėgimo žaidimus / kambarius galite turėti tam tikrų apribojimų, pvz., galimybę sugriauti sienas ar perstumdyti baldus. Kita vertus, visada galite rasti protingų sprendimų, kaip sukurti įsimintinus pabėgimo kambarius / žaidimus su ribotais ištekliais. Šiame skyriuje pabandysime atskleisti keletą pavyzdžių ir pagrindinių principų, kaip galite pertvarkyti sudėtingiausias erdves, kad šios atitiktų jūsų, kaip pabėgimo kambario/žaidimų kūrėjo, poreikius.

Kuriant skaitmeninę erdvę vienintelis apribojimas yra jūsų fantazija ir skaitmeniniai įgūdžiai. Galite naudoti „Zoom“ platformą, „papildytąją realybę“. Tik jūs nuspręsite, kokį fantazijos pasaulį/erdvę kursite.

Erdvės matavimas ir panaudojimas

Pabandykite pasimatuoti architekto/kūrėjo batus ir suprasti savo erdvę. Architektai, projektuodami erdves, pastate atranda kažką unikalaus, vertingo ir stengiasi per tai išreikšti pastato unikalumą. Mūsų atveju reikia išmatuoti erdvę, išanalizuoti visas duris, išėjimus, sienų, lubų formas ir ieškoti slaptų nišų, kurios galėtų būti panaudotos mūsų poreikiams.

Jūs netgi galite nupiešti schemą su naudingais komentarais:



Kitas kūrybiškas erdvės projektavimo ir matavimo būdas yra karinių žemėlapių sudarymo technika.

Kai kariai ruošiasi pulti priešą, jie sukurtame žemėlapyje pažymi visus strateginius objektus (kalvas, pastatus, elektros instaliacijas, kelius ir kt.). Šiems objektams pažymėti jie naudoja viską, ką tik randa miške. Pavyzdžiui, priešo kareivinės gali būti didelis akmuo, o kelias – lazdos gabalas.

Mūsų atveju 3D fizinei erdvei kurti galime panaudoti bet ką – nuo juostos, pieštukų, žymeklių iki kartoninių dėžučių. Kai sukursite šį spalvingą būsimo pabėgimo kambario 3D vaizdą, bus daug lengviau sukurti tikrą žaidimą.

Baldai ir daiktų konsrukcija

Jei kuriate ekonomiškesnę pabėgimo žaidimo versiją, greičiausiai bus dar smagiau, nes visas idėjas turėsite sukurti patys.

Atsižvelkite į tai, kad turite 3 matmenų erdvę su sienomis, lubomis, grindimis, durimis, langais ir galbūt kai kuriomis slaptomis nišomis.

Pradedant nuo sienų, jų nereikia dažyti ar griauti, kad atitiktų šios jūsų poreikius. Reikiamus popierinius užrašus, nuotraukas galima švelniai prie jų priklijuoti. Kai kuriais atvejais, norėdami sukurti norimą atmosferą, galėsite naudoti didesnes nuotraukas ar net nuotraukų tapetus. Tačiau būkite atsargūs, per daug nesusipainiokite ir dėkite tik su žaidimo eiga susijusius daiktus, antraip dalyvius paklaidinsite informacijoje.

Grindys yra dar vienas erdvės elementas, kuris gali būti naudojamas jūsų poreikiams. Galite patiesti kilimą ir po juo paslėpti ką nors vertingo. Galite kur nors ant grindų pažymėti 12 valandą ir galvoti apie visą erdvę kaip apie laikrodį, ar šachmatų lentą. Galite galvoti apie pabėgimo žaidimą kaip stalo žaidimą. Tik šiuo atveju lenta yra grindys, kliūtys yra baldai ir kiti daiktai, o mūsų personažai yra tikri žmonės.

Lubos – jas naudoti gali būti sudėtingiau, tačiau galite paslėpti nedidelį tekstą, kurį perskaityti padės tik žiūronai. Arba palikite dalį informacijos kaboti ant grandinės. Dalyviai kitų daiktų pagalba turės ją pasiekti, kad gautų kitą užuominą.

Pabėgimo žaidimuose durys gana dažnai yra kažkas ypatingo. Žmonės paprastai tikisi, kad tai yra paskutinis žingsnis, norint pagaliau užbaigti žaidimą. Galite pabandyti apgauti savo dalyvius „žaisdami su durimis“. Prie sienos galite sumontuoti dirbtines duris, kurios iš tikrųjų nieko nedaro, o kai žaidėjai jas atidarys, jie atsirems į sieną ir susipainios. Jei turite kokių nors slaptų nišų ar didelių baldų, jūsų išėjimo durys gali būti bet kokia slapta siena ar drabužių spinta.

Kitas dalykas, kurį reikia išbandyti žaidimų kūrėjui – apsimesti, kad rakinate duris, bet iš tikrųjų tiesiog palikti duris neužrakintas. Dalyviai spręs sudėtingas užduotis tik tam, kad pamatytų, jog gali bet kada užbaigti žaidimą tiesiog pastumdami atrakintas duris. Tai šiek tiek sudėtinga ir pavojinga, bet verta pabandyti bent kartą.

Langai gali būti naudojami kaip langas. Vėlgi, gali būti juokinga paslėpti mažą užrašą kažkur toli, kad tik žiūronai galėtų padėti jį perskaityti. Tačiau daugeliu atvejų galbūt norėsite paslėpti langus, kad izoliuotumėte dalyvius nuo lauko triukšmo, šviesos ir blaškymosi, kad žaidėjai galėtų pajusti jūsų sukurtą atmosferą. Jei naudosite tamsią plėvelę, galėsite visiškai pašalinti šviesos šaltinį ir pradėti žaisti su patalpų šviesa.

Kalbant apie baldų projektavimą, tai priklauso nuo jūsų fantazijos, kaip sukursite netikėtus elementus. Galite apgauti dalyvius, priversdami juos manyti, kad akiniai nuo saulės skirti pažvelgti į ryškią lempą ir gauti naują kodą. Tačiau greičiausiai jūsų dalyviai tikėsis, kad šie akiniai nuo saulės tikrai skirti kažkam kitam.

Duokite žaidėjams pagalvę ir tikėkitės, kad dalyviai suras slaptą lovą. Tačiau vietoj to jie bandys viską su šia pagalve ir greičiausiai ne per daug jų manys, kad tai skirta galvos padėjimui. Taigi, statydami baldus ir kurdami kitus elementus, turite keletą ar net daugiau galimybių:

- Galite naudoti juos pagal pagrindinę šių paskirtį ir tokiu būdu apgauti dalyvius, kurie yra linkę per daug galvoti.
- Galite sugalvoti savo baldų ir elementų versijas, atitinkančias jūsų poreikius.

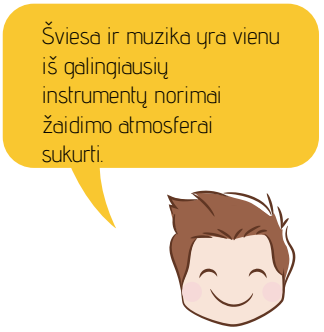
Galite sukurti begalybės stalą arba paslėpti nešiojamąjį kompiuterį komodoje. Kasdieniai daiktai ir elementai gali atlikti skirtingas funkcijas.

Pavyzdžiui, galite pakabinti paprastą plakatą su paslėptu mp3 grotuvu. Taigi, žaidėjai turės suprasti, kad norėdami gauti kitą užuominą, jie turi įkišti ausines į popieriaus lapą.

Specialieji efektai, garsas ir apšvietimas

Vieni iš galingiausių elementų, kuriuos galite naudoti pabėgimo žaidime / kambaryje, yra garsai ir šviesos.

Kalbant apie šviesą, jei nusprendėte užtemdyti savo žaidimo vietą arba suprojektuoti ją vietoje be langų, tuomet galite pradėti savo pirmuosius žingsnius kaip šviesos menininkas:



Staliniai šviestuvai, o ne lubiniai šviestuvai, sukurs daug šešėlių ir panaikins sienas, grindis ir lubas. Taigi, naudokite juos ir sukursite ypatingą atmosferą savo istorijai. Jei norite sukurti dar didesnį įspūdį, naudokite vaizdo projekcijas. Beveik bet kurioje klasėje ar biure galite rasti vaizdo projektorių. Patalpinkite jį kuriame nors balde ir projektuokite vaizdo įrašus ir garsus, kurie atitinka jūsų istoriją arba sukuria norimą atmosferą. HDMI arba VGA laidą galite palikti atvirą ant grindų. Žaidėjai nežinos, kur prasideda šis laidas, bet kai jie suras vaizdo projektorių ir jį prijungs, šis pradėsite rodyti viską, ką suplanavote. Tai gali tapti užuomina arba kūrybiniu sprendimu atmosferai sukurti.

Kitas specialus efektas, kuris padarys jūsų žaidimą ryškesnį, gali būti hologramos. Jei turite pakankamai tamsios vietos, naudokite vaizdo projekciją ant kokios nors užuolaidos tipo medžiagos, kad turinys būtų projektuojamas juodame fone. Tokiu atveju turėsite kažką, kas primena hologramą. Sukurti tikrą portreto rėmelį nėra labai sunku. Tai smagus ir naudingas specialus efektas. Taip pat galite tiesiog įdėti planšetinį kompiuterį į rėmelį. Pradėkite nuo nejudančio vaizdo ir tam tikru momentu leiskite vaizdui pradėti judėti bei pateikti norimą turinį.

Garsai taip pat gali būti naudingi kuriant žaidimą. Galite turėti garso takelį visai žaidimo trukmei (pavyzdžiui, 60 minučių). Laikui bėgant, atsiranda įtampa, muzika tampa intensyvesnė ar garsesnė. Galite iš anksto įrašyti užuominas į savo žaidimo garso takelį. Kaip jau minėjome anksčiau, galite paslėpti slaptus ausinių kištukus, todėl žaidėjai gali pastebėti garsą ir pradėti spręsti galvosūkius tik išgirdę konkrečią temą ar dainą. Galite paslėpti garsiakalbius balduose ir priversti žaidėjus manyti, kad balduose yra pasislėpę veikėjai. Tai priklauso nuo jūsų scenarijaus.

Skaitmeniniai elementai

Kaip žaidimų kūrėjas jūs taip pat galite tobulinti savo skaitmeninius įgūdžius.

Štai keletas apibendrintų pavyzdžių, kokius skaitmeninius elementus galėtumėte įtraukti į savo pabėgimo žaidimo/kambario versiją:

- Vaizdo projekcijos: tai gali būti sienų projekcija, užuolaidų holografinė projekcija, paslėpta transformuotose balduose ar nišos sienoje.
- Virtualios realybės įranga: VR technologija tapo pigesnė ir prieinamesnė. Dabar ji be laidų, todėl akinius galima naudoti bet kurioje erdvėje, iš anksto įkelkite specialią programėlę, 360 aplinką ir praturtinkite pabėgimo žaidimo patirtį naudodami šią įrangą.
- Papildytos realybės elementai: tai gali būti paveikslas ant sienos. Kai žaidėjai nukreips telefonus ar planšetinius kompiuterius į šį paveikslėlį, jis pradės judėti ir reikš žaidėjus. Galbūt norėsite naudoti papildytą realybę kaip pabėgimo žaidimo dalį arba sukurti visą žaidimą, pagrįstą šia technologija. Tiesiog ieškokite „AR pabėgimo žaidimų“ internete, kad rastumėte pavyzdžių.
- Robotika ir kitos skaitmeninės-mechaninės konstrukcijos: bendradarbiavimas yra vienas vertingiausių dalykų, kuriuos galite sukurti kuriant pabėgimo kambarį/žaidimą. Raskite ką nors, kas dirba robotikos srityse, ir dirbkite kartu kurdami įdomesnius galvosūkius. Galima montuoti judesio detektorius, lazerius, garso signalizacijas, šviesos sekimo elementus.
- Slaptažodžiai: iš anksto įkelkite programą į kompiuterį ar planšetinį kompiuterį ir paprašykite dalyvių įvesti slaptažodį. Tik teisingai įvedę, jie gali judėti pirmyn. Arba galite prijungti kompiuterį prie mechaninio Arduino komponento, kad gautumėte įdomesnių rezultatų. Pavyzdžiui, jei slaptažodis yra teisingas, lemputė.

Sveikata ir saugumas

Nerekomenduojama pirkti netikrų kištukinių lizdų arba naudoti tuščiavidurius ventiliatorius, radijo imtuvus ar kitus elektrinius daiktus, kad paslėptumėte galvosūkius, rekvizitus ar dalis. Jei žaidėjai gali pagalvoti, kad jiems reikia išardyti veikiančią mašiną ar elektroniką, ištraukite prietaisus iš elektros lizdų.

V SKYRIUS

TARPKULTŪRINIS MOKYMASIS PABĖGIMO KAMBARYJE

Žaidimo paruošimas

Vieta ir aplinka

Jūsų žaidimas turi vykti gerai apgalvotoje vietoje. Kuo labiau vieta palaiko jūsų istorijos aplinką, tuo lengviau žaidėjams bus pasinerti į jūsų istorijos pasaulį.

Turėtumėte pažvelgti į tai, kaip galite panaudoti pasirinktos vietos ypatybes ir įrangą, net vaizdą pro langą, kaip savo istorijos ir galvosūkių dalį. Pabėgimo kambarys gali būti sutvarkytas ir taip, kad žaidėjai jaustųsi kaip tikrame pasaulyje. Patalpa ypač svarbi tarpkultūriniuose žaidimuose, kur pastato vieta ir net stilius gali būti naujiena kai kuriems ar visiems žaidėjams.

Pasirūpinimas rekvizitais

Ne:

Neturėkite kambaryje nieko, kas nėra jūsų žaidimo dalis. Žaidėjai žiūrės į bet ką ir manys, kad tai yra užuomina, todėl įsitikinkite, kad taip ir yra. Viskas, ką turite kambaryje, turėtų paremti istoriją, net jei tai nėra galvosūkio dalis. Viskas, kas yra patalpoje, turi turėti galimybę sukurti kilmę, kuri paaiškina, iš kur ji atsirado.

Nenaudokite kursyvaus teksto jokiuose savo dokumentuose, skirtuose žaidėjams, nes tai labai sunku perskaityti tiems, kurie turi disleksiją.

Nelaminuokite popierinių rekvizitų, kad jie tarnautų ilgiau, tai atima autentiškumą. Galite rasti specialaus neplyštančio popieriaus, ant kurio galima spausdinti ir kuris tarnauja daug ilgiau, tačiau jį vis tiek reikės pakeisti. Jei žaidžia tik nedaug komandų arba turite pakankamai laiko, kad galėtumėte iš naujo pradėti žaidimą, apsvarstykite galimybę kiekvienai komandai pateikti naujas (tinkamai senas ir pažeistas) dokumentų kopijas.

Taip:

Išbandykite visą kambarį su nauja komanda, kai viskas bus sudėliota tikslioje vietoje, kurioje ir bus žaidžiama.

Suteikite pakankamai šviesos, prožektorių, lempų ir viršutinio apšvietimo, o jei turite žibintuvėlių, pateikite pakankamai, kad visi galėtų naudoti (arba vieną tikrai didelę, ryškią lempą!).

Pateikite savo žaidėjams tušinuką ir popierių, spausdinimo lentelę ir rašiklius, arba boogie lentą – apsvarstykite galimybę jų duoti pakankamai, kad šie viskų daiktų turėtų po vieną. Tai ne tik padės žaidėjams išspręsti jūsų galvosūkius ir užsirašyti svarbius vardus bei faktus, bet ir apsaugoti jūsų rekvizitus, kad žaidėjai jų nesugadintų.

Man patinka, kai žaidėjams reikia atplėšti kažkieno kito laišką. Tai yra kažkas labai nepatogaus, todėl jiems reikia įdėti daugiau pastangų į tai, ką daro.

Pritaikymas prie grupės dydžio

Grupės paprastai būna daug didesnės nei 5/6 žmonių komanda, todėl yra keletas būdų pakeisti formatą, kad pabėgimo kambarys tiktų didesnėms grupėms. Anksčiau aptarėme šešis žaidimo formos keitimo būdus (skyrius formuoja žaidimą).

Tačiau kartais konkrečią dieną pasirodančių žaidėjų skaičius gali būti netikėtas. Svarbu, kad komandos dydis būtų kuo panašesnis į tą, kuriam sukūrėte žaidimą. Geriau žaisti tą patį žaidimą dažniau ar rečiau, nei į kiekvieną komandą suburti per daug ar per mažai žmonių. Taip yra todėl, kad kiekvienas galvosūkis ir žaidimo eiga yra išbandyti tam tikram žmonių skaičiui, todėl skaičiui esant per mažam ar per dideliam – žaidimas gali būti nuobodus arba baigtis nesėkme.

Žaidėjų informavimas

Sveikata ir saugumas

Turėtumėte atlikti rizikos vertinimą naudodami bet kokį metodą, kurio reikalauja jūsų organizacija, ir parengti sveikatos ir saugos instruktažus, kuriuos pateiksite žaidėjams. Paprastai tai apima:

- Ką daryti kilus gaisrui.
- Ką daryti, jei jie mano, kad rekvizitas ar galvosūkis sugedo.
- Tinkama jėga, kurią reikia naudoti norint atidaryti spynas ar konteinerius.
- Bet kokios patalpoje esančios sritys ar daiktai, kurių nereikėtų ieškoti/liesti.

Greičiausiai į sąrašą įtrauksite daugiau elementų, kai išbandysite žaidimą. Kartais patirtis yra geriausias mokytojas.

Kaip žaisti žaidimą?

Jei yra kokių nors nurodymų, kuriuos norite suteikti žaidėjams, kad jie galėtų kuo geriau perprastų žaidimą, pateikite juos instruktaže. Taip pat galite patikrinti, ar žaidėjai žino, kaip atidaryti pakabinamas spynas, kurias naudojate kambaryje.

Komerciniame pabėgimo kambaryje paprastai tas pats daiktas niekada nėra naudojamas du kartus. Taigi, nesvarbu, ar tai galvosūkis, ar įrankis, jį panaudoję žaidėjai gali jį padėti į šalį. prasta pabėgimo kambarių taisyklė – jiems nereikia jokių išorinių žinių. Nėra sąžininga, kai viena komanda pranašesnė prieš kitą laiku, nes ji turi išankstinių žinių apie kai kuriuos galvosūkio elementus; pavyzdžiui, naudojant periodinę lentelę, muzikines notacijas arba romėniškus skaitmenis.

Tačiau, mokymuisi sukurtas pabėgimo žaidimas gali paskatinti dalyvius pirmą kartą pasidomėti konkrečiais dalykais po tam tikro jūsų pedagoginio indėlio žaidimo metu: kai dalyviai supranta žinių ar įgūdžių taikymo naudą. Kadangi kai kurie jūsų žaidėjai galėjo žaisti komercinius žaidimus, į savo instruktažą turėtumėte įtraukti savo požiūrį tuo klausimu.

prastuose pabėgimo kambariuose daiktų paieška dažnai yra ne mažai laiko atimanti veikla, tačiau turėtumėte pagalvoti, ar tai tinka jūsų žaidime. Paklauskite savęs, ar paieška ką nors prideda prie mokymosi rezultatų.

Jei norite, kad žaidėjai ko nors ieškotų, užsiminkite apie tai. Kita vertus, jei nenorite, taip pat leiskite tai suprasti pasakydami, jog viskas yra matoma aiškiai, nes tokiu atveju žaidėjams nereikės gaišti brangaus laiko.

Charakterio misija

Suteikę sveikatos ir saugos instruktažą bei nurodymus, kaip žaisti žaidimą, atsakykite į visus žaidėjų klausimus ir žaidimą galite pradėti.

Jūs tampate žaidėjus samdančio asmens charakteriu: gali užtekti apsisukti ir užsidėti skrybėlę ar laboratorinį chalatą, arba galite pakviesti aktorių įeiti, arba paleisti dalyviams vaizdo įrašą, kuris supažindina juos su istorija, priežastimi, kodėl jie yra čia, ir kaip jie sužinos, kada laimės. Taip pat turite jiems pasakyti, kas jiems padės ir su kuo jie kovoja.

Užuominos ir jų suteikimas žaidimo metu

sitikinkite, kad metodas, kuriuo duodate užuominas žaidimo metu, atitinka jūsų pasirinktą žaidimo mechaniką.

Žaidimų kuratorius, kuris nėra istorijos pasaulio dalis, gali puikiai pasitarnauti žaidime: komandos, kurios prašo atsakymų, jo dėka gauna tas pačias užuominas, kad žaidimas būtų teisingas.

Nuspręskite, ar žaidėjai turi prašyti užuominų, ar jos siūlomos automatiškai, ir informuokite žaidėjus apie tai.

Ne žaidimo veikėjo (-ių) vaidmenys

Ne žaidimo veikėjas (NPC) yra žaidimo vaidmuo, kurį atlieka žaidimo kuratorius arba aktorius, siekiant išlaikyti naratyvą. Tai gali būti kažkas, kas neabejotinai padeda žaidėjams, arba kažkas, kas juos skatina, bet tuo pat metu duoda užuominų. Galite turėti NPC kambaryje su žaidėjais, tačiau tą turi paaiškinti pasakojimas, kad NPC negali pats išspręsti galvosūkių, nors jis ir bus užuominų šaltinis.

Dažnai NPC tiesiog reikia sutelkti žaidėjų dėmesį. Tiesiog paėmus galvosūkio elementą, į kurį norite, kad žaidėjai žiūrėtų toliau, ir pasakius ką nors (praktiškai bet ką), žaidėjai į tai žiūrės. Idėja yra priversti juos pajusti, kad jūs esate personažas, o ne duoti užuominą, nes jiems to reikia. „Ar baigėte tai?", „ domu, kodėl tai čia?“, „Ar man dabar tai atidėti? visos frazės tinka persiorientuoti.

Išorinis NPC gali būti personažas, bendraujantis per PA sistemą, kompiuterio ekraną, trumpųjų bangų radiją arba telefono skambutį. Turite nuspręsti, ar žaidėjai gali užmegzti kontaktą, ar tai įvyks tik žaidimo vadovo nuožiūra, ir tai būtinai išbandyti žaidimo testavimo metu.

Arba galite pateikti užuominų, tinkamų kiekvienam galvosūkiui ir istorijai, iš vieno ar kelių skirtingų veikėjų, kuriuos vaizduoja staiga atgyjantis spausdintuvas, faksograma arba telefono žinutė (paleidžiamos žaidėjams radus prieigos kodą).

Galite naudoti visų anksčiau minėtų dalykų derinį. Gaunami laiškai, pagrindinių veikėjų pagalbos prašymai, retkarčiais siunčiamas draugiško sąjungininko laiškas, faksas ar net balandžių paštas. Jei juos gerai įkomponuosite, žaidėjai manys, kad jie yra galvosūkio dalis.

Zombių žaidime pagalbininkas gali būti laboratorijos padėjėjas, kuriam įkando zombis, todėl jis negali aiškiai atsiminti, bet kartais prisimena ką nors svarbaus.

Žaidimo pabaiga

Kai žaidėjai pabėga iš kambario, žaidimas tradiciškai baigiasi. Tačiau galite turėti bet kokią pasirinktą pabaigą. Galite priversti žaidėjus pabėgti iš kambario, įvykdyti jūsų išsikeltą misiją arba leisti jiems sukurti žinią pasauliui apie tai, ką išmoko, prisijungiant prie judėjimo.

Bet koks pokalbis, kuris įvyks po žaidimo, yra galimybė žaidimo pasauliui patekti į realų pasaulį, kad žaidėjai galėtų žaidime nuveikti ką nors, kas turi reikšmę. Kartais jūsų siužetas paragins žaidėjus sužinoti savo „tikrąją“ misiją tik patekus į kambarį. Jiems gali tekti net maištauti prieš savo užduočių vadovą, jei paaiškės, kad asmuo, pasamdęs juos atlikti misiją, klysta arba yra pavojingas.

Tam reikia parašyti trumpą įžangą, o tikrasis siužetas atskleidžiamas tik žaidėjams pasiekus žaidimo kulminaciją.

Aprašymas ir refleksija

Kolbo patirtinio mokymosi ciklas

Kolbo patirtinio mokymosi stiliaus teoriją reprezentuoja šis keturių pakopų mokymosi ciklas, kuriame besimokantysis nuosekliai pereina kiekvieną etapą.

Kolbas iškėlė teoriją, kad kiekvienas turime preferencijas arba mokymosi stilių, o tai reiškia, kad natūraliai pirmenybę teikiame vienam iš šių etapų kitų sąskaita. Taigi, galite turėti dalyvių, kurie tarsi „užsidega“, o žaidimui pasibaigus jau skuba daryti ką nors kito.

Kitame lygmenyje galite pastebėti, kad šias nuostatas galima matyti išreikštas atskiruose galvosūkiuose.

Pabėgimo kambarys suteikia galimybę padidinti dalyvių supratimą apie savo mokymosi ir veiklos nuostatas bei iššūkį jiems priimti kitokį požiūrį.

Vykdytojo pastabos ir atsiliepimai

Kiekvieną kartą vykstant jūsų žaidimui išmoksite kažko naujo. Tai gali būti pamoka apie žaidimo eigą, apie tai, kaip žaidėjai interpretavo tai, ką pasakėte trumpoje santraukoje, arba apie naują galvosūkio sprendimo ar vertinimo būdą, kuris suteikia kitokių įžvalgų arba poreikį jį perkurti.

Žaidimo metu turėtumėte užsirašyti pastabas, kad kiekvieno dalyvio atžvilgiu rastumėte ką nors teigiamo.

Jei turite prabangos į pagalbą pasitelkti kitus darbuotojus, paskirkite jiems konkrečius žaidėjus, kad dalyviai po žaidimo gautų asmenines pastabas. Idėja yra duoti teigiamą grįžtamąjį ryšį, net jei grupei prireikė daug užuominų, kad užbaigtų žaidimą, arba jei žaidimas pasibaigė jai neįvykdžius savo misijos.

Kartais žaidėjai eina galvosūkių metu randa puikių ar ne tokių racionalių paaiškinimų, kurių nesitikėjote, ar sprendimą, kuris neveikia. vertinkite tai ir praneškite žaidėjams, kad tai buvo įdomus požiūris į galvosūkį ir, kad galbūt netgi panaudosite jį būsimame žaidime.

Kolegų atsiliepimai

Gali būti tikslinga arba netikslinga po žaidimo pateikti kolegų atsiliepimus. Tai priklauso nuo to, ko tikitės pasiekti su grupe ir mokymosi rezultatų, kurių ketinate pasiekti.

Tai gali būti puikus grupės formavimo būdas ir komandos narių individualus postūmis, siekiant gauti atsiliepimų iš kitų žaidėjų. Paverskite tai teigiama patirtimi.

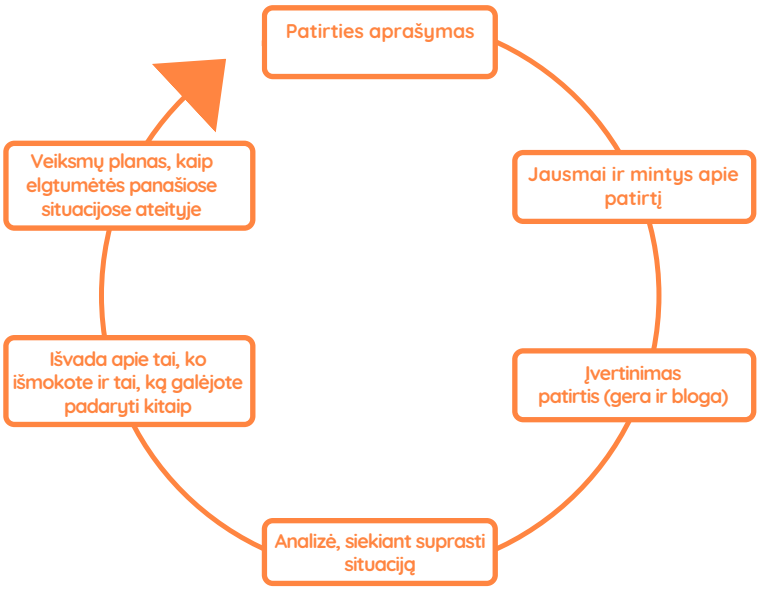
- Vienas iš būdų užtikrinti, kad grįžtamasis ryšys visada būtų džiuginantis, yra paprašyti kiekvieno dalyvio pateikti kitam dalyviui „dvi žvaigždes ir palinkėjimą“, o tai reiškia, kad reikia rasti dvi priežastis, kodėl verta suteikti tam asmeniui žvaigždę, ir vieną palinkėjimą jo tolesniam tobulėjimui.
- Jei norite būti ne tokie oficialūs, tiesiog paskatinkite komentarus „kas atliko gerą darbą? ir „kas išgelbėjo dieną?". Tai gali paskatinti norimą pokalbį.
- Jei norite būti formalesni, yra keletas nemokamų internetinių įrankių, kurie gali padėti gauti kolegų atsiliepimus, atsitiktinai priskirti dalyvius ir anonimizuoti komentarus.

Mokymosi konsolidavimas ir veiksmų planavimas

Svarbu aptarti žaidimą ir dalyvio patirtį, kad įsitikintumėte, jog mokymosi tikslai, kurių siekėte per patirtį, davė laukiamų mokymosi rezultatų. Ar dabar dalyviai gali tinkamai pademonstruoti/įvardinti ką išmoko? Pabėgimo kambario mokymosi patirties turtingumą gali prireikti laiko šiek tiek suvokti tiek iškart po žaidimo, tiek vėliau.

Pabėgimo kambariai yra puikus formatas supažindinti su refleksijos samprata, tapti reflektuojančiu praktikuojančiu asmeniu ir plačiau perimti augantį mąstymą, taip pat tarpkultūrinį bendravimą ir kultūrinį šališkumą.

Gibbso atspindys yra naudingas modelis, padedantis dalyviams apmąstyti patirtis. Jie atsižvelgs ne tiek į žaidimo mokymosi turinį, kiek į mokymosi kontekstą. Tai kalba apie anksčiau įvestą „savasis aš“ mokymosi lygį.



1. Apibūdinkite patirtį, naudokite kas ką, kada, kur, kaip ir kodėl.

2. Kaip jautėtės? Ką galvojote?

3. Kas buvo gero ir blogo patirtyje? Kas sekėsi gerai, o kas ne?

4. Kodėl viskas klostėsi taip kaip klostėsi? Ko iš to galima pasimokyti? Ką reikia žinoti, kad geriau suprastume?

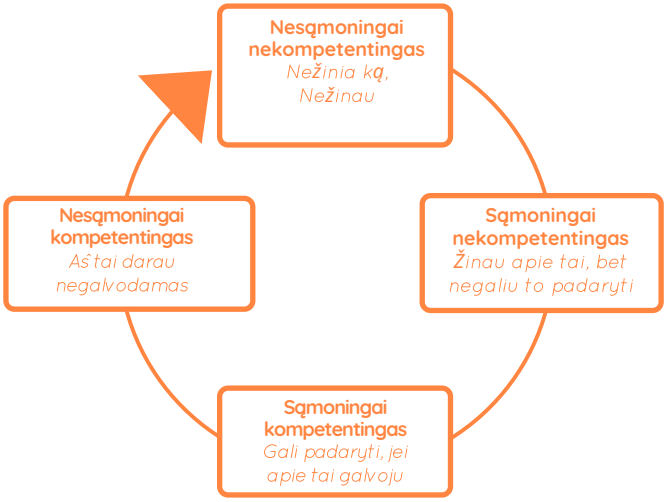
5. Ko iš to išmokote? Kaip tai galėjo būti geresnė patirtis? Kokių veiksmų galėtumėte imtis, kad ją pagerintumėte?

6. Ką darysite, kad kitą kartą įgūdžiai ir elgesys duotų geresnį rezultatą?

Konfliktų sprendimas

Gali būti, kad žaidimo ar apmąstymo metu dalyvius užplūsta kokios nors gilios emocijos. Jei kuratoriai nori sėkmingai padėti žaidėjams atrasti ir pripažinti savo šališkumą, žaidimas turės mesti jiems iššūkį apsvarstyti savo veiksmus, požiūrį, prielaidas ir elgesį. Tai gali sukelti jiems nepatogumų.

Broadwell kiekvieną iš keturių mokymosi etapų, įskaitant šį nepatogų sąmoningo nekompetentingumo etapą, įvardijo kaip būtiną mokymosi proceso dalį.



Linksmoje ir draugiškoje atmosferoje siekiant besąlygiško teigiamo požiūrio, žaidimas gali būti prasminga mokymosi patirtis, kuri pakeis dalyvius į gerąją pusę. Tačiau gali būti, kad jei žaidėjai jaučia, kad jų vertybės yra kvestionuojamos arba ginčijamos, jie pradeda jaustis puolami arba ginsis ir kils konfliktas. Tai gali pasireikšti įvairiais būdais, įskaitant pakeltus balsus ar atsiribojimą žaidimo metu, arba net niūrų pasitraukimą diskutuojant apmąstymus.

Pabėgimo kambariai tam tikru mastu visada siekia nuvilti. Eustress yra teigiama reakcija į stresą, kuri sukelia norą pasiekti ir įveikti iššūkius. Būtent tai norime paskatinti pabėgimo kambaryje – teigiamą stresą, kuris veda į bendravimą, pažvelgimą į dalykus kitaip ir naujų sprendimų kūrimą.

Tačiau nuotaika ir nervai gali šiek tiek susilpnėti greitai senkant laikui, neskaitant bet kokio gilaus mokymosi dėl šališkumo ir stereotipų. Yra du pagrindiniai neigiamų konfliktų tipai:

- Esminiai konfliktai kyla dėl tokių dalykų kaip tikslai, užduotys ir išteklių paskirstymas. Pabėgimo kambario kontekste šie konfliktai gali kilti dėl to, kas gali laikyti vieną UV žibintuvėlį, kas atidaro spyną, arba nerimo, kurį sukelia laikas.
- Emociniai konfliktai kyla dėl tokių dalykų kaip pavydas, nesaugumas, susierzinimas ar asmenybės konfliktai. Toks konfliktas gali kilti, jei kas nors „krauna galvosūkius“ arba nepakankamai susikoncentruoja į atliekamą užduotį, suerzindamas konkurencingesnį žaidėją. Tai emocinis konfliktas, kai du žmonės visada laikosi priešingų požiūrių ir jiems sunku nuslėpti savo asmeninį priešiškumą.

vairūs darbo stiliai taip pat gali sukelti emocinį konfliktą – todėl vienas žaidėjas gali pažvelgti į galvosūkį ir išspręsti jį pagal savo mokymosi nuostatas, o kitas žaidėjas gali būti suirzęs, pavyzdžiui, kai kas nors nori tylos ir įdėmiai klausosi garso takelio. Atpažinimas, ar konfliktai yra emociniai, ar esminiai, gali parodyti žaidimo kuratoriui, kaip geriausiai išspręsti situaciją. Žmonės gali valdyti konfliktus įvairiais būdais, ir kartais kiekvienas iš jų yra tinkamas.

- Vengimas – ėjimas spręsti kito galvosūkio arba atsitraukimas.
- Dominuoja – veržiasi į priekį.
- Kompromisas – plano sudarymas išbandyti abu galimus sprendimus arba galvosūkių, kuriuos reikia atlikti grupėje, padalijimas – konfliktuojančių porų atskyrimas.
- Prisitaikymas – pripažinimas, kad pirmas turėtų pabandyti kažkas kitas, arba kitoks sprendimas.
- Bendradarbiavimas – aktyvi pagalba sprendžiant galvosūkį vienu būdu, siekiant greičiau pereiti prie kito siūlomo sprendimo išbandymo.

Ši metodika nėra tinkama vieta ilgai diskutuoti apie konfliktų sprendimą, tačiau svarbu pažymėti, kad šios problemos gali kilti ir tam tikru mastu yra skirtos iškilti kaip mokymosi proceso dalis, tiek žaidimo metu, tiek refleksijoje. Jos gali išlikti ir vėliau, kai mokymasis yra konsoliduojamas.

Žaidimų vadovai turi būti pasirengę išspręsti konfliktus ir padėti savo žaidėjams išspręsti konfliktus kaip proceso dalį.

VI SKYRIUS

DALIJIMASIS SĖKME

Mokymosi ir transformacijos vertinimas

Užpildyti savo pavyzdžiais

Dalijimasis vardu

Jei norite prisidėti prie savo žaidimo kaip užbaigto žaidimo, kurį galėtų naudoti kiti, arba pasidalinti atvejo analize, kaip jūsų žaidimas sekėsi praktiškai, galime įkelti išteklius į www.escapeyourstereotypes.eu. Visi žaidimai bus prieinami kaip atvirieji švietimo ištekliai.

Naudokite grotažymes #escapeyourstereotypes ir #erasmusplus #escaperoom Twitter, Instagram ir Facebook, kad pasiektumėte platesnę auditoriją.

Atsiliepimai apie „Pabėk nuo stereotipų“ projektą

Jei norite pateikti atsiliepimų apie šią metodiką arba turite kokių nors pastabų ar pasiūlymų, rašykite Liz adresu l.cable@leedstrinity.ac.uk.

Susisiekite su bet kuriuo iš mūsų el.paštu, jei norite pateikti atsiliepimų apie projektą „Pabėgimas nuo stereotipų“.

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

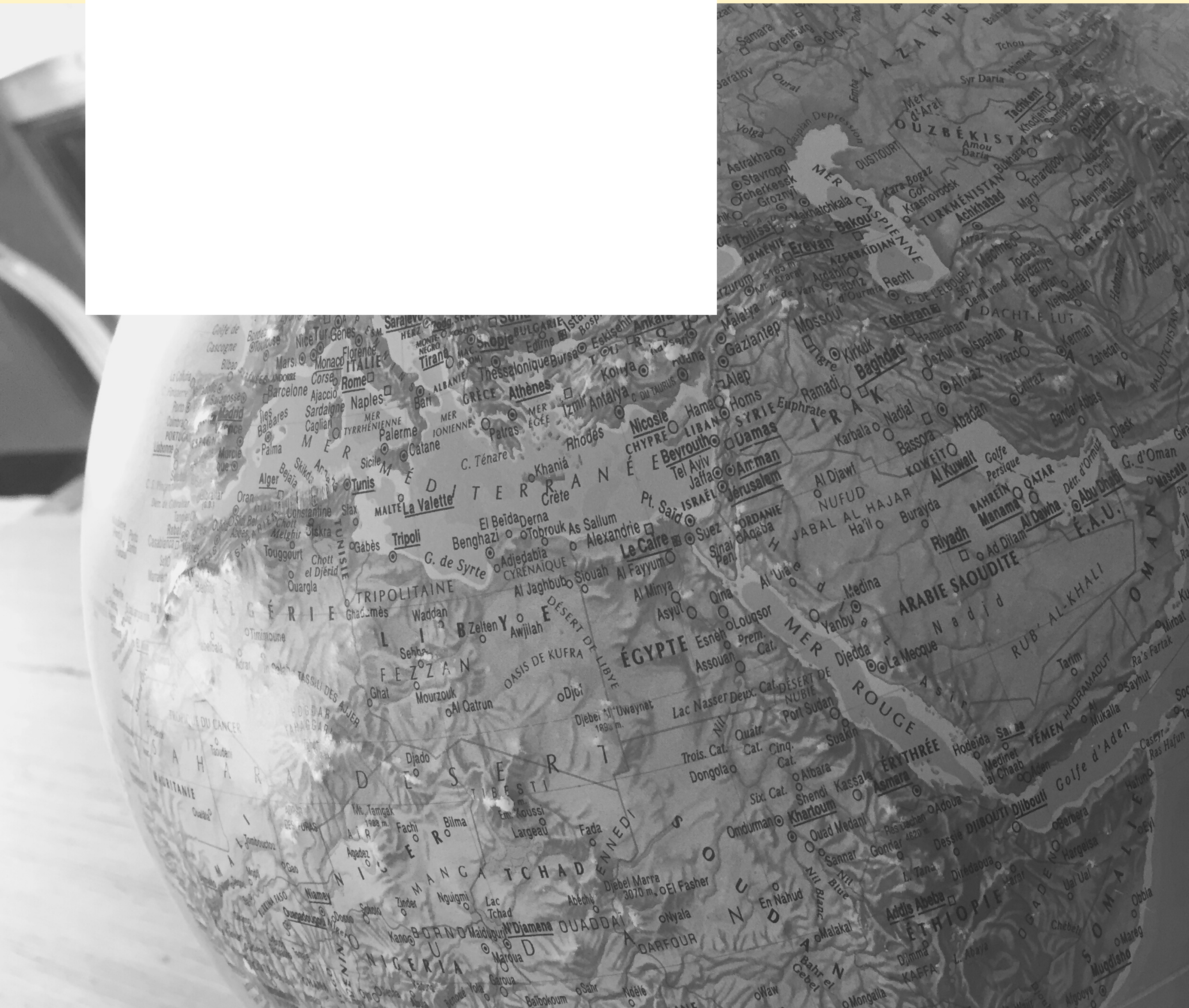
Susisiekite su mumis:

Marilou BREDA, Prancūzija:
mbreda@associationodyssee.fr

Liz CABLE, JK:
L.Cable@leedstrinity.ac.uk

Audrius LAURUTIS, Lietuva:
kuryboslab@gmail.com

PRIEDAI


ALGÉRIE
ÉGYPTE
MER ROUGE
ARABIE SAOUDITE
Le Caire
Alexandrie
Tripoli
Athènes
Bagdad
Jérusalem
Riyadh
Khartoum
TCHAD
ÉTHIOPIE
MER CASPIENNE
OUZBÉKISTAN
Golfe d'Aden
TRIPOLITAINE
FEZZAN
Nicosie
Beyrouth
Tunis
Alger

Pabėgimo kambario kūrimo užrašai

MOKYMOSI PATIRTIES KŪRIMAS

- Auditorija (amžius, išankstinės žinios, susipažinimas):
- Mokymosi tikslai:
- Mokymosi rezultatai:
- Vieta:
- Socialumas:
- Istorija:
- įgūdžiai
- Strategija:
- Stimuliacija:
- Savasis aš:

Pabėgimo kambario kūrimo užrašai

ISTORIJOS KŪRIMAS

- Istorijos pasaulio aprašymas:
- Misijos:
- Pareiškimai:
- Galutinis tikslas:
- Vieta:
- Pagrindinis veikėjas:
- Prieštaraujantis veikėjas:
- Kas yra žaidėjai?
- Kokia data?
- Paruošimas ir apranga:

Pabėgimo kambario kūrimo užrašai

ŽAIDIMO MECHANIZMO KŪRIMAS

- Komandos dydis:
- Žaidimo ilgis
- Vieta
- Užuomenų mechanizmas (jei tokių yra) :
- Konteineriai/talpos:i
- Pakabinamos spynos:
- Žaidimo eigos schema (priedas):

Pabėgimo kambario kūrimo užrašai

ŽAIDIMO MECHANIZMO KŪRIMAS – ŽAIDIMO SEKOS DIAGRAMA

Pabėgimo kambario kūrimo užrašai

DĖLIONĖS KŪRIMO DOKUMENTAS – pakartokite tiek, kiek reikia

Dėlionė n°

- Mokymosi tikslas (ai):
- Mokymosi rezultatas(ai):
- Užrakto tipas:
- Sprendimas:
- Konteineris/ talpa:
- Elementai:
- Metodika:
- Užuomina:
- Minimalus iki maksimalus sprendimo laikas:
- Patobulinimai;
- Variacijos:

ESCAPE YOUR STEREO - TYPES

#EscapeYourStereotypes

www.escapeyourstereotypes.eu

PROJEKTAS
„Pabėgimas nuo stereotipų“

KODAS
2018-3-FR02-KA205-015240

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

Šis projektas finansuojamas remiant Europos Sąjungos Erasmus+ programa. Europos Komisijos parama rengiant šį leidinį nereiškia, kad Komisija patvirtina turinį, kuris atspindi autorių požiūrį. Komisija nėra atsakinga už leidinyje pateikiamą informaciją.