

B1.2

Merkityksellisten pakohuonehaasteiden luominen



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Työskennelkää pareittain vastataksenne seuraaviin harjoituksiin.

Merkityksellisten arvoitusten luominen

Pakuhuone voi koostua sarjasta arvoituksia. Nämä arvoitukset esitetään yleensä jatkumona. Arvoitusten ketjutettu olomuoto pakohuoneissa on usein helpompi suunnitella, ja sillä on monia hyötyjä pelaajakokemuksen näkökulmasta. Yksi etu on se, että se vaatii vähemmän ohjausta, tehden näin etenemisestä oppilaille helpompaa, ja toinen hyvä puoli on, että se sallii kouluttajan seurata pelaajan aktiivisuutta yksinkertaisemmin ja täsmällisemmin, kun kaikkien oppilaiden edistystä ja suoriutumista voidaan mitata helpommin (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019).

Jokaista arvoitusta suunniteltaessa pelisuunnittelijoiden tulisi huolellisesti yhdistää arvoitus huoneen teemaan sekä tarjota tarpeeksi informaatiota, jotta pelaajat ymmärtävät asiat pelin kontekstissa. Pakohuonearvoituksen ytimessä on yksinkertainen pelisilmukka:

1. Haaste, joka pitää ratkaista
2. Ratkaisu (voi olla salattu)
3. Palkinto haasteen ratkaisemisesta (Wiemker, Elumir & Clare, 2015).

Tehtävänä on päättää, onko seuraava NEET-SYSTEM pakohuonehaaste, jonka nimi on "HYLÄTTY LAIVA" (kulttuurisen tietoisuuden osaamisalue), merkityksellinen ylläolevan tiedon valossa.

Kannattaa ensin lukea huolellisesti juoni läpi ja miettiä haasteita, ja jatkaa vasta sitten harjoituksiin.

NEET
SYSTEM

CULTURAL AWARENESS - INTRODUCTORY LEVEL

INTRODUCTORY LEVEL - ABANDONED SHIP



Next

INTRODUCTORY LEVEL - ABANDONED SHIP

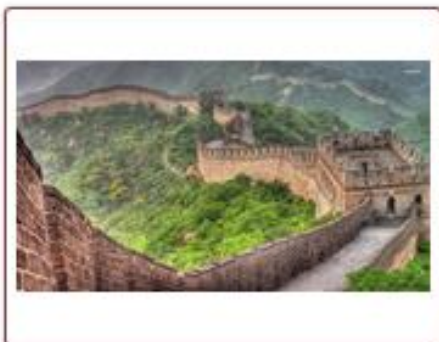
We are on a journey with a sailboat through the Mediterranean Sea. One of the attractions on our cruise is an abandoned ship that was used for the transport of convicts until recently. Our guide convinced us that it is perfectly safe to visit the ship. We enter the ship, specifically the room in which the guards were having their break, but suddenly the wind slams the door which we entered through. The doors are locked and we can not go backwards. On the other side of the room we see another door, and by each of it's sides we see 2 flags on the wall – the Chinese flag and the Mexican flag. We examine the flags and we notice that there are two small pictures behind them that can be pressed. Which ones should we press?

Back

Next

CHOOSE THE CORRECT IMAGE

Behind the Chinese flag we can see four pictures. Which one will you press? *



Picture A



Picture B



Picture C



Picture D

Back

Next

Väärästä vastauksesta pelaajalle sanotaan:

WRONG ANSWER

HINT: Think about the most famous Chinese monument, the one that can be seen from space!


Back

Next

Oikeasta vastauksesta pelaajalle sanotaan:

CORRECT ANSWER

After you pressed the picture on which you saw The Great Wall of China you could hear the mechanism of the door working. The other pictures were those of Taj Mahal in India, Angkor Wat in Cambodia, and Machu Picchu in Peru. Now let's check out the next flag and the pictures behind it.




Back Next

SYSTEM


TARINA JATKUU SEURAAVAAN HAASTEeseen

CHOOSE THE CORRECT IMAGE


On the left side of the door a Mexican flag is hanging. When we look behind it we can see the following pictures. Which one do you press? *




Picture A



Picture B



Picture C



Picture D

[Back](#) [Next](#)

Väärästä vastauksesta pelaajalle sanotaan:

WRONG ANSWER

HINT: It is a spicy food served in tortillas and is typical for Mexico.

[Back](#) [Next](#)

Oikeasta vastauksesta pelaajalle sanotaan:

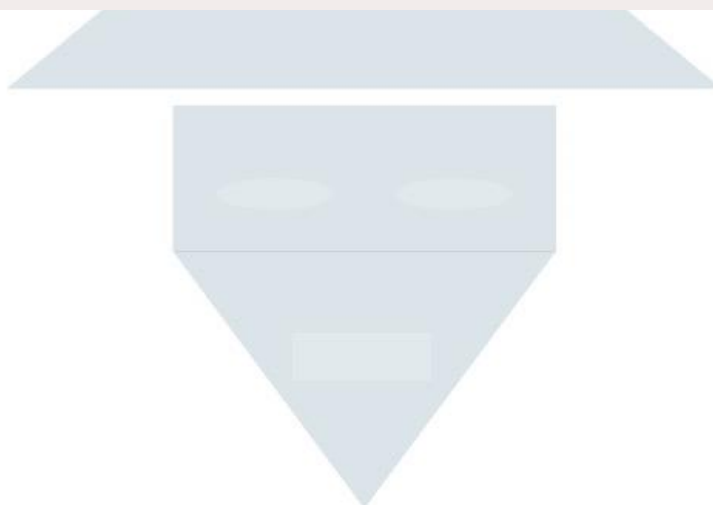
CONGRATULATIONS!

Today you've gained a Learning Badge at Level 1!

The door opened and you can continue to the next room! You have completed the Introductory level of our Escape Room!

Back

Submit



NEET

SYSTEM

Harjoitus 1: Ole hyvä ja täytä taulukko pyydetyllä tiedolla ja anna sitten mielipiteesi.

<p>Onko pelissä haaste, joka pitää ratkaista?</p>	
<p>Onko olemassa ratkaisu?</p>	
<p>Saako haasteen ratkaisemisesta palkkion?</p>	
<p>Mielipiteesi kysymykseen “<i>Ovatko nämä pakohuonehaasteet merkityksellisiä</i>”? (muista perustella)</p>	

Harjoitus 2: Luodakseen merkityksellisen arvoituksen, suunnittelijoiden tulisi ottaa huomioon "hyvän" arvoituksen kriteerit. Mikäli suunnittelija vastaa "kyllä" kaikkiin alla oleviin kysymyksiin, on hän silloin todennäköisesti luonut hyvän arvoituksen. Sinun tehtäväsi on päättää, onko seuraavat kriteerit huomioitu tässä kyseisessä pakohuonehaasteessa.

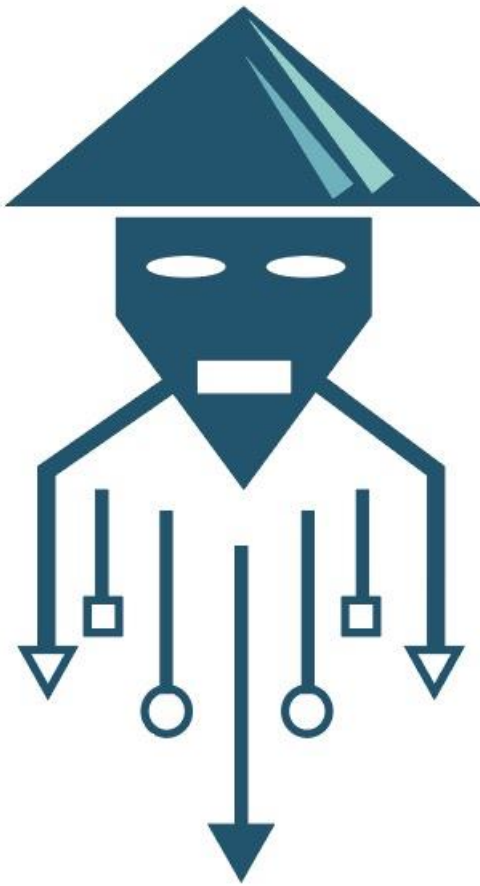
Onko arvoitukset integroitu tarinaan?

Ovatko arvoitusten vihjeet loogisia?

Pystyykö arvoitukset ratkaisemaan annettua informaatiota käyttämällä?

Tuovatko arvoitukset lisäarvoa pakohuoneen juonen tunnelmaan?





NEET SYSTEM



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



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

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