

Část 2 - A1.3

Gamifikační a únikové hry



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



NEET SYSTEM

Aktivita světové kavárny „Gamifikační techniky v únikových hrách”



Instrukce



NEET SYSTEM

1. Poznamenejte si pět témat na flipchart papíry o velikosti A1. Každé téma by mělo být napsáno v horní části jako nadpis.
 - **Téma 1: Prvky her pro udržení motivace a zapojení**
 - **Téma 2: Materiály učebny pro digitální hry**
 - **Téma 3: Přístupy a pedagogiky během hraní hry**
 - **Téma 4: Nápady na hry, zápletky a výzvy**
2. Připravte scénu: vytvořte čtyři různé prostory, do kterých mohou účastníci jít a diskutovat o nápadech a tématech bez vyrušování. Umístěte jeden papír flipchart o velikosti A1 do každého prostoru.
3. Poté rozdělte celou skupinu do týmů po 2 - 3 osobách. Každý tým by měl projít každý prostor a strávit v něm alespoň 15 minut diskuzí o každém tématu. Měli byste dodržet zadaný čas a po 15 minutách požádat týmy o výměnu prostoru a přesun na jiné téma.



Erasmus+

Instrukce



NEET SYSTEM

4. Během 15 minut a během diskuse každého týmu by si měli účastníci fixami zapsat 2-3 nápady na flipchart papír. Můžete jim také dovolit, aby své myšlenky vyjádřili kreslením, skicováním nápadů atd., pokud si to přejí. Poradte jim, aby nechali místo na papíře i pro ostatní týmy.

5. Poté, co každý tým přejde z každého prostoru a запиše myšlenky a nápady na každé téma, instruktor(ka) posbírá flipchart papíry a umístí je na flipchart. Prochází poznámky jednu po druhé na každém papíru a vede diskusi s účastníky. Instruktor(ka) by měl(a) povzbudit každého, aby se zúčastnil konverzace a vytvořit přátelskou atmosféru, aby všichni účastníci mohli přispět svými zkušenostmi a poznatky.



Erasmus+



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 reflect the views only of the author(s) 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

