

B1.3

Instruktažní úvahy pro
návrh únikových her




NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Pracujte ve dvojicích a zodpovězte následující cvičení.

Aktivita 1: Pečlivě zvažte následující únikovou hru z NEET – SYSTEM - Únik v kyberprostoru - výzva úroveň expert (oblast digitálních kompetencí):

"Jste uvězněni v počítači." Kapky rozlité kávy pomalu stékají ze stolu a vytvářejí na podlaze stále větší louže. Kapalina se bohužel nedostala k počítači. Nevzdáváte se však svého nápadu vést ke zkratu v naději, že se budete moci dostat z kyberprostoru stejnou metodou, jakou jste v něm uvízli. Víze ničení zařízení se vám nezdá tak děsivá jako víze ztráty dokumentu, na kterém jste dnes pracovali, a další cenné údaje, které ještě nebyly uloženy. Nejlepší myšlenkou je, že je pošlete do cloudu, ale data z dokumentu jsou příliš důvěrná, než aby jste je mohli sdílet do veřejného cloudu, takže se pokusíte přihlásit se k soukromému NAS zadáním hesla “.



ASCII

Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char	Code	Char
32	[space]	48	0	64	@	80	P	96	~	112	p
33	!	49	1	65	A	81	Q	97	a	113	q
34	"	50	2	66	B	82	R	98	b	114	r
35	#	51	3	67	C	83	S	99	c	115	s
36	\$	52	4	68	D	84	T	100	d	116	t
37	%	53	5	69	E	85	U	101	e	117	u
38	&	54	6	70	F	86	V	102	f	118	v
39	'	55	7	71	G	87	W	103	g	119	w
40	(56	8	72	H	88	X	104	h	120	x
41)	57	9	73	I	89	Y	105	i	121	y
42	*	58	:	74	J	90	Z	106	j	122	z
43	+	59	;	75	K	91	[107	k	123	{
44	,	60	<	76	L	92	\	108	l	124	
45	-	61	=	77	M	93]	109	m	125	}
46	.	62	>	78	N	94	^	110	n	126	~
47	/	63	?	79	O	95	_	111	o	127	[backspace]

Decrypt the ASCII code to get the NAS password
 67 76 79 85 68 32 83 84 79 82 65 71 69

Passw ord: CLOUD STORAGE *

Your answer

Next

Aktivita 2: Pečlivě zvažte následující únikovou hru z NEET –SYSTEM - Únik v čase - Výlet na Mars - výzva střední úroveň (kompetenční oblast pro kulturní vyjadřování):

"Vypadá to, že se vám podařilo najít běžné způsoby komunikace s lidmi z planety Mars." Nyní jste požádáni o vysvětlení své vlastní časové osy. Musíte mluvit o tom, jaký byl život na Zemi v době, kdy jste tam byli, a jak různí lidé společně přežili na stejné planetě. Začnete vysvětlením, že jste žili na planetě, že některé neverbální komunikační projevy, jako jsou výrazy obličeje, byly univerzální. Tyto výrazy pomohly lidem vcítit se jeden do druhého a získat lepší porozumění pocitům ostatních osob. Abyste toho dosáhli, ukázali jste jim nějaké obrázky univerzálních neverbálních projevů. Vyberte obrázky, které jste zobrazili. "

Otázka 2: Které digitální technologie byste navrhli k vytvoření zápletky?

Nápověda k odpovědi 2: Clarke a kol. (2017) tvrdí, že učení založené na hře by mělo vycházet z přijetí různých technologií a preferencí digitálního hraní jako prostředku k vytváření bohatých vzdělávacích zkušeností a zkoumání technik udržování motivace a angažovanosti, často na úkor různých materiálů, přístupů a pedagogik.

Aktivita 3: Pečlivě zvažte následující húnikovou hru NEET –SYSTEM výzva středně pokročilá úroveň (oblast občanských kompetencí):

"Unikli jste z radnice, chodíte po venku, ale všímáte si, že na ulici nejsou žádná auta, McDonald's už není na hlavní ulici a pouliční osvětlení je staromódní." Kde vás Heinz-Ficton teď uvěznil?

Na zemi najdete novinovou stránku - kde se píše o „hnutí Suffragette“.

(Noviny vypadají tak staře, ale co tady dělají? Co se mohlo stát? Cestovali jste zpátky v čase?



The newspaper looks so old – but what is it doing here? What could have happened? Could you have travelled back in time?

Next

Never submit passwords through Google Forms.

Google Forms This content is neither created nor endorsed by Google.



**Otázka 3: Vytvořte výzvu, která bude následovat po výzvě, kterou jste četli.
Proč jste si vybrali tuto výzvu?**

Nápověda k odpovědi 3: Nicholson (2016) naznačuje, že při navrhování únikové hry je jedním ze základních principů, které může návrhář dodržovat, koncept „Zeptat se proč“. Konkrétně by se během procesu „ptát se proč“ měl designér zamyslet nad hodnotou každého prvku hráčské zkušenosti tím, že se zeptá „Proč je to tady?“. Kromě toho Nicholson (2016) doporučuje herním designérům, aby přesně věděli, proč byla každá zápleтка, úkol a položka v únikové hře umístěna na konkrétní pozici tak, aby byla v souladu s celkovými koncepty návrhu pokoje. (Nicholson, 2016).



NEET
SYSTEM



Aktivita 4: Pečlivě zvažte následující únikovou hru NEET –SYSTEM – výzva pokročilá úroveň (oblast sociálních kompetencí):

"Skvělé, vyřešili jste výzvu v okně a najednou se zeď zhroutila." Sakra, celý dům vypadá jako zřícenina! Ale počkejte, je tu další okno. Najednou si uvědomíte, že už nejste sami. Chyťte kamaráda, aby jste se dostali dál... "

[po výběru člena týmu příběh pokračuje]

"Právě když jsi prošel otvorem ve zdi, vidíš, že je tu pokladnice."

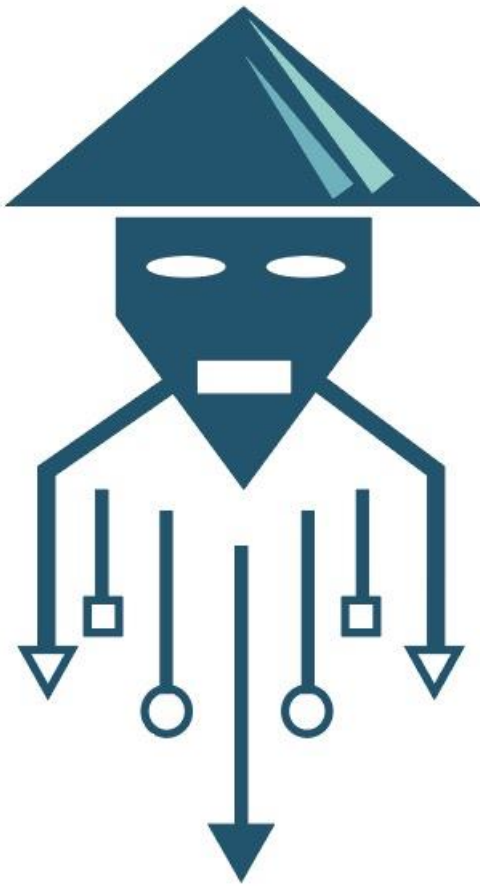
Pojďme se podívat ... "

Člen týmu 1	Člen týmu 2
<p>Je tam spousta mincí. Všichni mají na zadní straně stejný obrázek. Z které země pocházejí?</p> <div data-bbox="272 797 715 1025"> <p>treasure box</p> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> <p>Submit</p> </div> 	<p>Je tam spousta mincí. Všichni mají na zadní straně stejný obrázek. Z které země pocházejí?</p> <div data-bbox="887 813 1329 1041"> <p>treasure box</p> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> <p>Submit</p> </div> 
<div data-bbox="320 1469 1246 1933"> <p>key lock</p> <p>Together you have two of the missing letters now... 0 points</p> <p>Your answer</p> <p>Submit</p> </div>	

Otázka 4: Jaké pedagogické teorie a strategie lze aplikovat na řešení této konkrétní únikové výzvy?

Nápověda k odpovědi 4: Kromě pozice každého prvku hráčské zkušenosti v únikové hře je dalším důležitým hlediskem, které je třeba vzít v úvahu podle Tanga a Hanneghana (2015), skutečnost, že vzdělávací hry musí být navrženy s „Pedagogicky zdravé teorie, aby podpořily další učení, když jsou odpojeny od virtuálního prostředí“..

SYSTEM



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