

Dio 2 - A1.2

Igra bijega - definicije i karakteristike



NEET SYSTEM

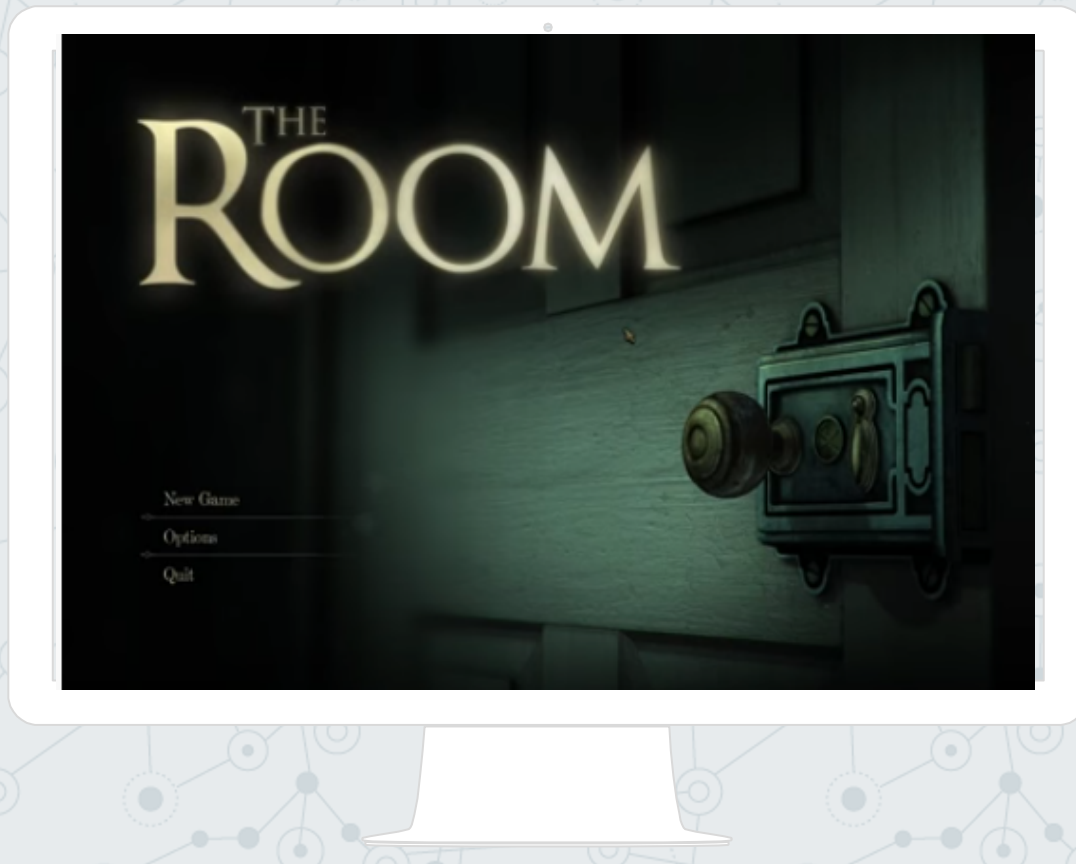
Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



Igre Escape Rooms

Escape Room Igre koje su tek nedavno uvedene široj javnosti diljem svijeta osvojile su interes i pažnju mladih ljudi. Bilo da igrate u fizičkom prostoru ili u elektroničkom okruženju, Escape Room Games nudi zabavu, poboljšava kritičko i kreativno razmišljanje i promovira timski rad.

Posljednjih godina, istraživanje je dokumentiralo korištenje Escape Room Igre u obrazovnim okruženjima zbog velikog broja mogućnosti koje nude za potporu procesu učenja (Borrego, Fernández, Blanes (blanes), i Robles, 2017; Snyder, 2018).



Ne, ne, ne budućnost Escape rooms igre: Primjer

Opća definicija Escape room-a



“

"koristi se za opisivanje procesa tijekom kojeg skupina ljudi mora pobjeći iz prostorije koja uključuje niz izazova obično unutar određenog vremenskog ograničenja. U tom kontekstu, kako bi Igrači pobijedili, što znači da mogu "pobjeći", morat će riješiti gore navedene izazove koji postoje unutar "Soba"

(Wiemker (u 09:37), Elumir (razdvojba) I Clare, 2015. P. 2).

Nicholsonova definicija igre escape rooma



Prema Nicholsonovom (2015.) definiciji, sobe za bijeg:

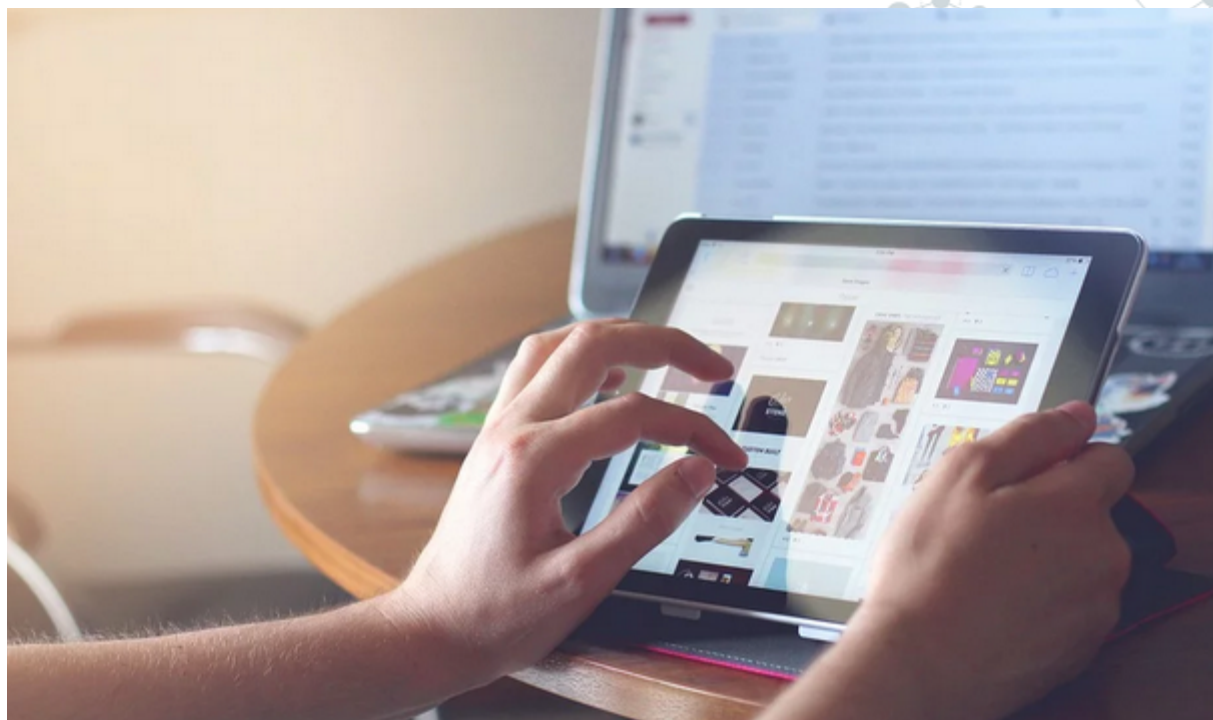
"live-action tim-based igre gdje igrači otkrivaju tragove, rješavaju zagonetke, i ostvaruju zadatke u jednoj ili više soba kako bi se postigao određeni cilj (obično bijeg iz sobe) u ograničenom vremenu" (str. 45).



Korištenje Digital Escape Room Igre

Posebno za Digital Escape Room Igre koje uključuju rješavanje niza tragova za otključavanje brave pomoću online softvera nema potrebe za opremom kao u fizički Escape Room Igre.

Sve što je potrebno je uređaj povezan s internetom.





Softver?

Vještine?

Na internetu?

Učionici?

Multimedija?



Kako se igre escape rooma mogu igrati u digitalnom okruženju?

Escape Room Igre privlače interes nastavnika



NEET SYSTEM

Kao López-Pernas, Gordillo, Barra, I Quemada (2019) predlažemo:

"Osim što je dobar oblik rekreacije, sobe za bijeg su privukle interes edukatora zbog svoje sposobnosti da potiču vrijedne vještine kao što su timski rad, vodstvo, kreativno razmišljanje i komunikacija" (p. (p. (p. 31723).



Za pojedinca?

Za tim?

**U obrazovnom
kontekstu?**



**U poslovnim
kontekstima?**

**Praktične
vještine?**

**Mentalne
vještine?**

**Koje su neke od vrijednih vještina za koje
vjerujete da igre escape rooma mogu
poboljšati igračima?**

Digitalni Escape Room Igre u obrazovnim kontekstima



Sobe za bijeg mogu se koristiti i u obrazovnim kontekstima jer se mogu razviti na način usmjeren na kolegij i **puzzle izazovi na takav način, tako da studenti mogu riješiti izazove, a koristeći znanja i vještine iz naravno materijala** (López-Pernas, Gordillo, Barra, I Quemada, 2019).
In na taj način, učenje može postati manje dosadan i kreativniji proces.



Opće karakteristike Escape Room Igre

Sobe za bijeg nude iskustveno učenje i privlače interes igrača koji traže netradicionalnu igru (Wiemker (u 09:37), Elumir (razdvojba) i Clare, 2015.). Experiential učenje stavlja svoj fokus na proces učenja, a ne na proizvod učenja.



Iskustveno učenje događa kada pažljivo odabrana iskustva su podržani od strane refleksije, kritičke analize i sinteze.

Iskustva su strukturirana kako bi se od učenika zahtijevalo da preuzme inicijativu, donosi odluke i bude odgovoran za rezultate.

Tijekom procesa studenti su aktivno sudjelovali u postavljanju pitanja, istraživanje, eksperimentiranje, rješavanje problema, biti kreativni i izgraditi značenje.

Učenici su angažirani intelektualno, emocionalno, društveno, soulfully i / ili fizički. Ova uključenost stvara percepciju da je zadatak učenja autentičan.

Iskustveno učenje



Opće karakteristike Escape Room Igre

Jedan od glavnih istaknutih karakteristika Escape Room Igre leži u odnosu između igrača i avatara. Konkretno, (Zagreb) digitalne igre gdje postoji odvajanje između igrača i avatara u svijetu igre, u escape room igre igrač i avatar su isti (Nicholson str. 1.).



Igrač i avatar



Opće karakteristike Escape Room Igre

U kontekstu igre u sobi za bijeg smisljena igra znači da izazovi koji će se stvoriti i Zadatke: *"nisu jednostavno postoje prepreke za pobjedu u igri, ali svaki izazov ima svrhu i vezan je za veću priču, dajući igraču način da pronade smisao u svojim akcijama"* (Nicholson, 2015., str. 6.).



Značajna reprodukcija



NEET SYSTEM

Smislene aktivnosti igre



*Kako bi igrač bio uključen u smislene aktivnosti igre, radnje igrača moraju biti **uočljive** što znači da igrač razumije rezultat onoga što radi, i **Integrirane** što znači da svaka akcija igrača čini razliku u igri.*



Pitanja za razmišljanje

- © Možete li dati neke primjere smislene Escape Room zagonetke / zagonetke?
- © Možete li se sjetiti neke vrste Escape Room zagonetke / zagonetke koje promiču iskustveno učenje?
- © Možete li dati primjer escape room puzzle / zagonetka koja se može koristiti za naučiti studente određeni koncept?

Hvala!

Ima li pitanja?





Reference

López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Ispitivanje korištenja obrazovne escape room za nastavu programiranje u okruženju visokog obrazovanja. Dostupno na:

<https://ieeexplore.ieee.org/iel7/6287639/8600701/08658086.pdf>

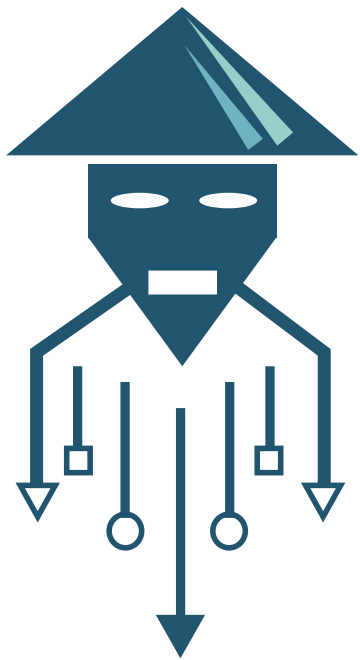
Nicholson, S. (2016). *Pitajte zašto: Stvaranje bolji igrač iskustvo kroz okoliš storytelling i dosljednost u Escape Room Design*. Dostupno na <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Nicholson, S. (2015). *Viri iza zaključanih vrata: pregled soba za bijeg objekata*. Dostupno na: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Sveučilišta U Sjevernom Illinoisu (N.D.). *Iskustveno učenje*. Dostupno na: https://www.niu.edu/facdev/_pdf/vodič/strategija/experiential_learning.pdf

Wiemker (u 09:37)M. Elumir (razdvojba), E., I Clare, A. (2015.). *pobjeći soba igre: možete transformirati ugodan situacija u ugodnu?*. Dostupno na:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiVurKYn7HhAhULNBQKHSraBOgQFjAAegQIBBAC&url=https%3A%2F%2Fthecodex.ca%2Fwp-content%2Fuploads%2F2016%2F08%2F00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf&usg=AOvVaw3gJRMjw90mMO9gyZlsXaoq>



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

