


NEET SYSTEM
Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Pracuj w parach, aby odpowiedzieć na poniższe ćwiczenia.

Ćwiczenie 1: Rozważ dokładnie następującą grę Pokoju Zagadek (*Escape Room Game from the NEET -SYSTEM Escaping Cyberspace Expert Level Challenges*) (obszar kompetencji cyfrowych):

"Jesteś uwięziony w komputerze. Kropelki rozlanej kawy powoli kapią ze stołu, tworząc coraz większą kałużę na podłodze. Niestety, płyn nie dotarł do komputera. Nie rezygnujesz jednak z pomysłu doprowadzenia do zwarcia w nadziei, że będziesz w stanie wydostać się z cyberprzestrzeni tą samą metodą, przy pomocy której zostałeś uwięziony. Wizja zniszczenia sprzętu nie wydaje Ci się tak straszna jak wizja utraty dokumentu, nad którym dziś pracowaliście, i innych cennych danych, które jeszcze nie zostały zapisane. Najlepszym pomysłem wydaje się być wysłanie ich do chmury, ale dane z dokumentu są zbyt poufne, aby można je było udostępnić w publicznej chmurze, więc próbujesz zalogować się do swojego prywatnego NAS wpisując hasło".


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

Password: CLOUD STORAGE *

Your answer

Next

Pytanie 1: Czy uważasz, że fabuła jest odpowiednia dla wszystkich grup wiekowych oraz grup docelowych? Proszę, podaj szczegółowe wyjaśnienie.

Wskazówka dla odpowiedzi 1: Richard Van Eck (2006) w bardzo szczegółowym artykule na temat cyfrowego uczenia się opartego na grach (ang. Digital Game-Based Learning) sugeruje, że tworząc wrażenie, że tylko gry mogą być skuteczne w nauce, można pomyśleć, że wszystkie gry są dobre dla wszystkich uczniów w każdym wieku i dla każdego dają takie same wyniki nauczania. Takie myślenie może być mylące. Proponuje on, aby gry, które mają na celu zwiększenie doświadczenia w nauce, były oparte na ugruntowanych zasadach, teoriach i modelach nauczania, które biorą pod uwagę powyższe informacje.

Ćwiczenie 2: Zastanów się uważnie nad poniższą grą Pokóju Zagadek (ang. "Escape Room Game from the NEET -SYSTEM Escaping in Time-A trip to Mars Intermediate Level Challenges") (obszar kompetencji ekspresji kulturalnej):

"Wygląda na to, że udało ci się znaleźć wspólne sposoby komunikowania się z ludźmi z planety Mars. Teraz jesteście proszeni o wyjaśnienie swojej własnej linii czasu. Musicie opowiedzieć o tym, jak wyglądało życie na Ziemi do czasu, kiedy tam byliście i jak różni ludzie razem przetrwali na tej samej planecie. Zaczynajcie od wyjaśnienia, że żyliście na planecie, na której niewerbalne komunikaty, takie jak mimika twarzy, były uniwersalne. Wyrażenia te pomagały ludziom czuć empatię do siebie nawzajem i lepiej rozumieć uczucia innych osób. Aby to osiągnąć, pokażales im kilka obrazów uniwersalnych niewerbalnych znaków. Wybierz te zdjęcia, które pokażales."

Pytanie 2: Jakie technologie cyfrowe zaproponowałbyś, aby stworzyć następującą zagadkę?

Wskazówka dla odpowiedzi 2: Clarke na al. (2017) twierdzi, że uczenie się poprzez gry komputerowe powinno czerpać z przyjęcia różnych technologii i preferencji w zakresie gier komputerowych jako sposobu na zdobycie bogatych doświadczeń edukacyjnych i zbadanie technik utrzymania motywacji i zaangażowania, często ze szkodą dla różnych materiałów, podejść i pedagogiki.

Ćwiczenie 3: Przeanalizuj dokładnie następującą grę Escape Room Game from the NEET -SYSTEM Intermediate Level Challenges (obszar kompetencji obywatelskiej):

"Uciekłeś z ratusza, jesteś na zewnątrz, ale zauważasz, że na ulicy nie ma samochodów, McDonald's nie znajduje się już na głównej ulicy, a oświetlenie uliczne jest staromodne. Gdzie Heinz-Ficton cię teraz uwięził?"

Na ziemi znajduje się strona z gazetą, która mówi o "Ruchu Suffragette".



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.



**Pytanie 3: Stwórz wyzwanie, które będzie zgodne z tym, co przeczytałeś.
Dlaczego wybrałeś to wyzwanie?**



Wskazówka do odpowiedzi 3: Nicholson (2016) sugeruje, że podczas projektowania gry "Pokój Zagadek" jedną z podstawowych zasad, którymi może kierować się projektant, jest koncepcja "Pytania dlaczego". Konkretnie, podczas procesu "pytania dlaczego" projektant powinien zastanowić się nad wartością każdego z elementów doświadczenia gracza, pytając "Dlaczego to jest tutaj?". Co więcej, Nicholson (2016) radzi projektantom gier, aby dokładnie znali powód, dla którego każda zagadka, zadanie i element w pomieszczeniu zagadek zostały umieszczone w określonej pozycji, tak aby były zgodne z ogólnymi założeniami projektu pomieszczenia (Nicholson, 2016).

Ćwiczenie 4: Zastanów się nad następującą grą Escape Room Challenges z NEET - SYSTEM Advanced Level Challenges (obszar kompetencji społecznych):

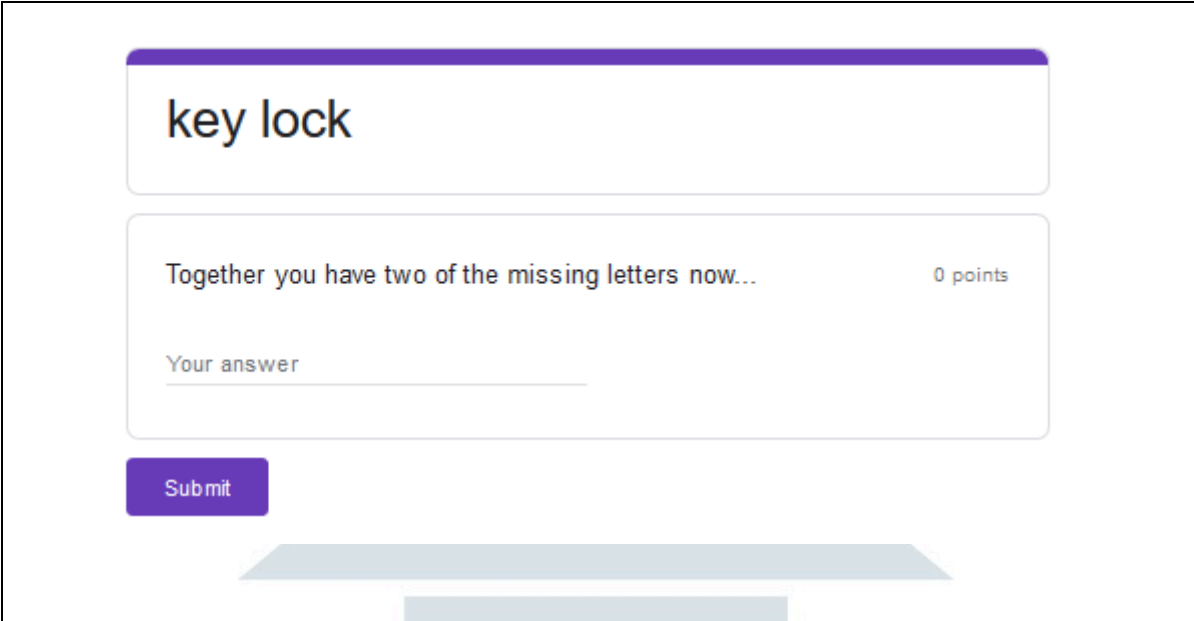
"Świetnie, rozwiązałeś wyzwanie w oknie i nagle pękła ściana". Ja piernicę, cały dom wygląda jak ruina! Ale poczekaj, jest jeszcze jedno okno. Nagle zdajesz sobie sprawę, że nie jesteś już sam. Złap przyjaciela, żeby ruszyć dalej..."

[po wybraniu członka zespołu historia toczy się dalej]

"gdy tylko przeszedłeś przez dziurę w ścianie widzisz,, że tam jest skarbiec. Woohoo, spójrzmy..."

Członek zespołu 1	Członek zespołu 2
<p>Jest tam mnóstwo monet. Wszystkie mają ten sam obrazek z tyłu. Z jakiego kraju pochodzą?</p>  <div data-bbox="256 1240 699 1312"> <input type="text" value="treasure box"/> </div> <div data-bbox="256 1323 699 1429"> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> </div> <div data-bbox="256 1435 325 1464"> <input type="button" value="Submit"/> </div>	<p>Jest tam mnóstwo monet. Wszystkie mają ten sam obrazek z tyłu. Z jakiego kraju pochodzą?</p>  <div data-bbox="874 1256 1315 1328"> <input type="text" value="treasure box"/> </div> <div data-bbox="874 1339 1315 1444"> <p>Which country do the coins come from? 0 points</p> <p>Your answer</p> </div> <div data-bbox="874 1451 943 1480"> <input type="button" value="Submit"/> </div>

SYSTEM



key lock

Together you have two of the missing letters now... 0 points

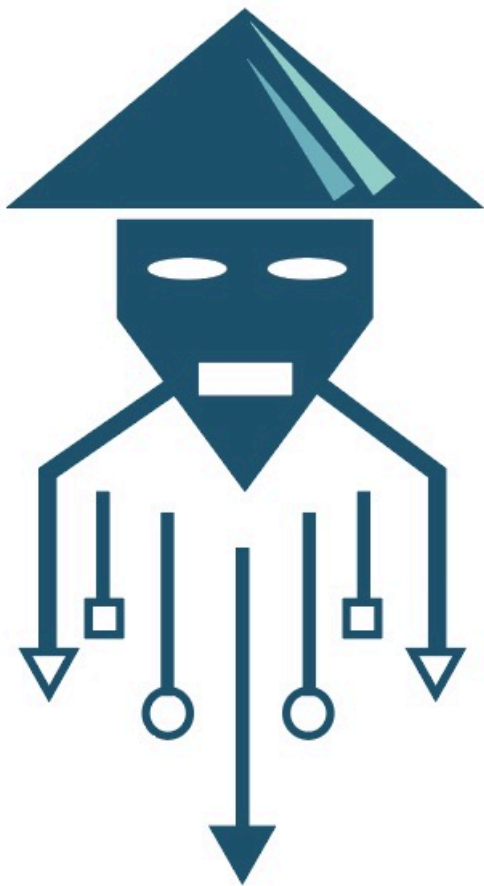
Your answer

Submit

Pytanie 4: Jakie teorie i strategie pedagogiczne można zastosować do rozwiązania tego konkretnego wyzwania w Pokoju Zagadek?

Wskazówka do odpowiedzi 4: Oprócz pozycji każdego elementu doświadczenia gracza w pokoju zagadek, wyzwanie stanowi jeszcze jedna ważna rzecz, którą należy wziąć pod uwagę według Tanga i Hanneghana (2015), jest to fakt, że gry edukacyjne muszą być projektowane z "pedagogicznie uzasadnionymi teoriami, tak aby zachęcić do dalszej nauki po odłączeniu się od środowiska wirtualnego".





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