

NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

B1.2

Pracuj w parach, aby odpowiedzieć na poniższe ćwiczenia.

Tworzenie sensownych łamigłówek

Escape Room może składać się z serii zagadek. Zagadki te są zazwyczaj przedstawiane w odpowiedniej kolejności. Sekwencyjne ułożenie łamigłówek w Pokoju Zagadek jest często łatwiejsze do zaprojektowania i ma wiele zalet w odniesieniu do doświadczenia gracza. Jedną z zalet jest to, że wymaga mniej wskazówek, co ułatwia uczniom robienie postępów, a drugą to, że pozwala nauczycielom śledzić aktywność graczy w prostszy i dokładniejszy sposób, ponieważ postępy i wyniki wszystkich uczniów mogą być łatwiej sprawdzane i oceniane (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019). Tworząc każdą zagadkę, projektanci gier powinni starannie połączyć ją z tematem pomieszczenia i dostarczyć informacje, tak aby były zrozumiałe dla graczy w kontekście ustawienia gry. U podstaw układanki w pokoju zagadek leży prosta pętla gry:

1. Wyzwanie do pokonania
2. Rozwiązanie (może być ukryte)
3. Nagroda za pokonanie wyzwania (Wiemker, Elumir & Clare, 2015).

Twoim zadaniem jest podjęcie decyzji, czy poniższe wyzwanie *NEET-SYSTEM Escape Room Challenge* pod tytułem "OPUSZCZONY STATEK" (ang. "ABANDONED SHIP") (Obszar Kompetencji Świadomości Kulturowej) ma zgodnie z powyższym znaczenie.

Zaleca się, abyś najpierw uważnie przeczytał fabułę i rozważył wyzwania, a następnie kontynuował działania.

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

Za niepoprawną odpowiedź gracz otrzymuje komunikat:

WRONG ANSWER

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


Back

Next

Za prawidłową odpowiedź, gracz otrzymuje komunikat:

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


HISTORIA JEST KONTYNUOWANA DO NASTĘPNEGO WYZWANIA:

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

Za niepoprawną odpowiedź, gracz otrzymuje komunikat:

WRONG ANSWER

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

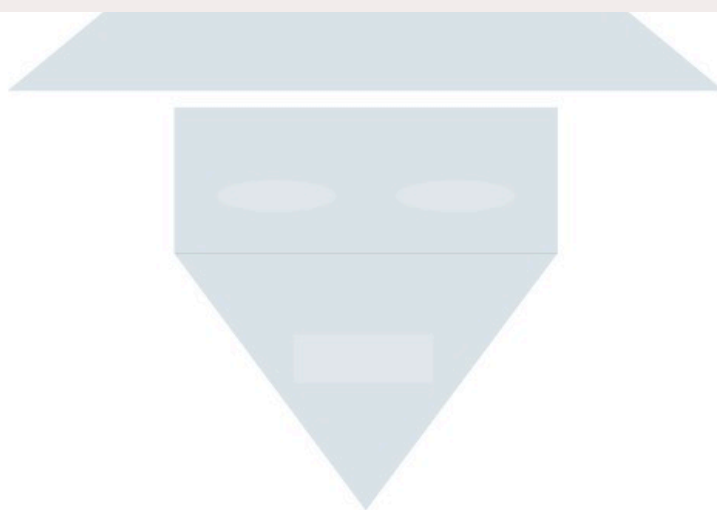
Back Next

Za poprawną odpowiedź gracz otrzymuje komunikat:

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

Ćwiczenie 1: Proszę, wypełnij tabelę z wymaganymi informacjami, a następnie przedstaw swoją opinię.

<p>Czy jest jakieś wyzwanie do pokonania?</p>	
<p>Czy jest rozwiązanie?</p>	
<p>Czy jest jakaś nagroda za pokonanie wyzwań?</p>	
<p>Twoja opinia "Czy te wyzwania związane z Pokojem Zagadek mają znaczenie"? (proszę podać wyjaśnienia)</p>	

Ćwiczenie 2: W celu stworzenia sensownych zagadek projektanci powinni wziąć pod uwagę kryteria "dobrej" zagadki. Jeśli projektant odpowie "tak" na wszystkie poniższe pytania, prawdopodobnie stworzył dobrą układankę. Twoim zadaniem jest podjęcie decyzji, czy poniższe kryteria są brane pod uwagę w tym konkretnym wyzwaniu związanym z Pokojem Zagadek (Escape Room Challenges).

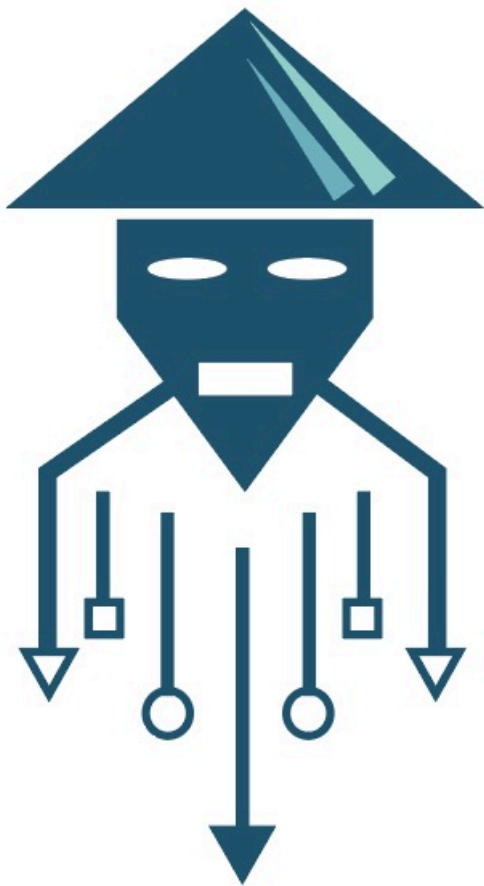
Czy zagadki są zintegrowane z tematyką gry?

Czy wskazówki do zagadek są logiczne?

Czy zagadki mogą być rozwiązane z wykorzystaniem dostarczonych informacji?

Czy zagadki wzbogacają atmosferę fabuły Pokoju

Zagadek? _____



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