

Część 2 - B1.1

Zasady techniki narracyjnej w grach typu „Pokój Zagadek”.



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs



Ćwiczenie przy pomocy fiszek „Jakie nakazy i zakazy pojawiają się tworząc narracje w Pokojach Zagadek?”



Instrukcja

1. Uczestnicy powinni być podzieleni na zespoły od 2 do 4 osób.
2. Zapewnij każdemu zespołowi zestaw wszystkich kart pamięci oraz tablicę z napisami: "NAKAZ" i "ZAKAZ". W tym celu należy wydrukować i przyciąć wszystkie fiszki (przygotuj tyle zestawów, ile jest zespołów) oraz oczywiście przygotować tablicę, według wspomnianych wskazówek.
3. Poproś każdą z drużyn o przedyskutowanie, czy dana fiszka powinna być umieszczona na tablicy pod "NAKAZ" czy "ZAKAZ" i dlaczego.
4. Po umieszczeniu przez zespoły wszystkich swoich kart pod jedną z tych dwóch kategorii, poproś o podzielenie się swoimi wynikami z całą grupą wraz z wyjaśnieniami i zachęcaj do dyskusji.



Prawidłowe odpowiedzi:



NEET SYSTEM

NAKAZY

- POWOLNE ROZWIKŁANIE INFORMACJI O HISTORII W GRZE POPRZEZ WYZWANIA
- POŁĄCZENIE KAŻDEJ CZYNNOŚCI I DZIAŁANIA GRACZA Z OGÓLNA HISTORIA GRY
- ZAPEWNIENIE WYZWAŃ, KTÓRE ŁĄCZĄ GRACZA Z KONTEKSTEM GRY
- STWORZENIE FABUŁY KTÓRA SPRAWI, ŻE GRACZ BĘDZIE MIAŁ MOŻLIWOŚĆ ROBIĆ TO, CZEGO NIGDY W RZECZYWISTOSCI NIE BĘDZIE W STANIE ZROBIĆ
- DOWIADYWANIE SIĘ PRZED ZAPROJEKTOWANIEM WYZWANIA, DLACZEGO MIAŁOBY ONO ISTNIEĆ?
- ZRÓWNOWAŻENIE NARRACJI I ZNACZENIA GRY
- POZWOLENIE GRACZOM NA ODKRYWANIE FABUŁY POPRZEZ EKSPLOACJĘ

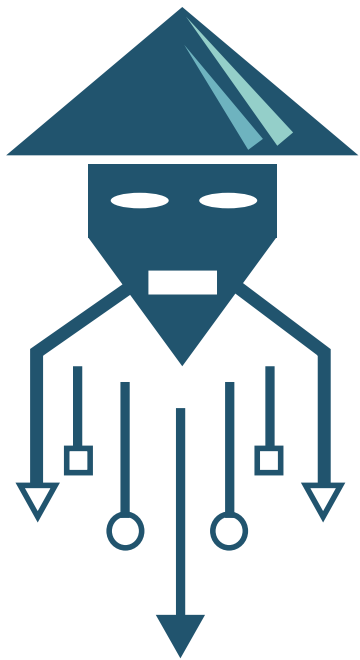
Prawidłowe odpowiedzi:



NEET SYSTEM

ZAKAZY

- STWORZENIE DŁUGIEJ I SZCZEGÓŁOWEJ FABUŁY
- UKRYWANIE WSKAZÓWEK ROZWIĄZAŃ, PODCZAS GDY GRACZ PRÓBUJE ODWIKŁAĆ ZAGADKĘ
- DOSTARCZANIE WYZWAŃ STANOWIĄCYCH PRZESZKODĘ W WYGRYWANIU GRY, BEZ WZGLĘDU NA ICH CEL
- STWORZENIE FABUŁY, KTÓRA SPRAWI, ŻE GRACZ BĘDZIE WYŁĄCZNIE TYM, KIM MOŻE BYĆ W PRZYSZŁOŚCI
- ZAPROJEKTOWANIE WYZWANIA, KTÓRE NIE JEST POWIĄZANE Z POPRZEDNIM WYZWANIEM
- STWORZENIE GŁĘBOKIEGO ZAANGAŻOWANIA GRACZA W ŚRODKU GRY
- STWORZENIE SZCZEGÓŁOWEJ FABUŁY, ABY ZAANGAŻOWAĆ GRACZA W ZABAWĘ



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

