

NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

8 koraka do stvaranja digitalnih soba za bijeg putem Google obrazaca

Korak 1 – Postavljanje Google računa

Korak 2 – Konceptualizirajte problem. Koje vrste vještine treba igra poboljšati? Na koje ćeš se kompetencije usredotočiti?

Korak 3 – Razmislite o ciljanoj skupini. Tko su oni? Koja je njihova pozadina, dob i interesi?

Korak 4 – Razvijte priču. Imajući na umu ciljanu publiku, razmislite o temi ili žanru svoje igre. Gdje se priča odvija i kakva je to priča? Neke dobre inspiracije su popularni filmovi, knjige ili igre. Odvojite vrijeme s pričom kako biste bili sigurni da je uvjerljiv i privlačan.

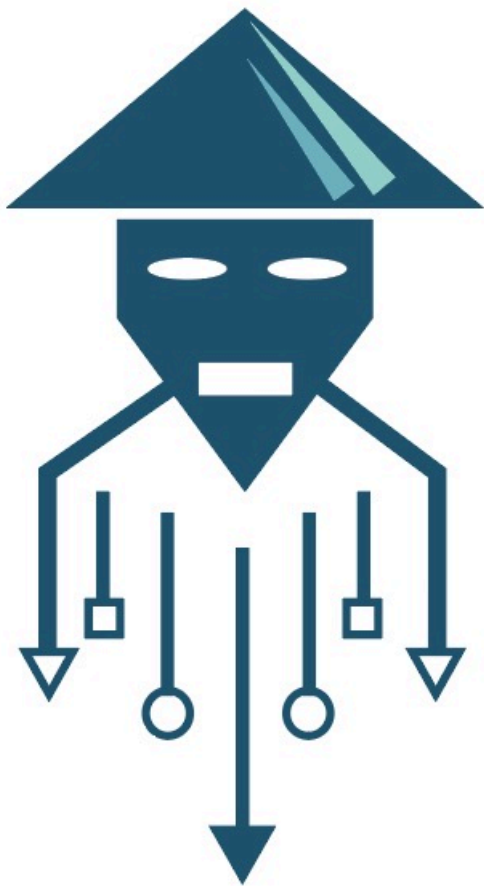
Korak 5 – Počnite stvarati digitalnu sobu za bijeg Putem [Google obrasci](#). Pitanja formule koja predstavljaju digitalne tragove za potrebe igre pomoću priloženih slika, YouTube videozapisa, hiperveze ili veza s drugim [Google dokumenti](#). Prilagodite ih potrebnoj razini poteškoća.

Korak 6 – Temeljite odgovore na ova pitanja na različitim vrstama digitalnih tragova:

- digitalna kompetencija: QR kodovi, YouTube videozapisi, koordinate Google karata, prepoznavanje lokacija, brojanje riječi u datoteci itd.
- građanska kompetencija: povijest/datum podrijetla
- kritična kompetencija: matematički zadaci, apstraktno zaključivanje, bočno razmišljanje,
- kreativna kompetencija: šifre i sustavi kodiranja (Morseova šifra, binarni kod, leetspeak...), strane abecede (ćirilica, arapski)

Korak 7 – Odaberite jednu od opcija za prikupljanje odgovora. Odaberite *tekst kratkog odgovora* ili *potvrda odgovora* kako bi bili sigurni da vaša ciljana publika može nastaviti sa sljedećim korakom tek nakon pravilnog rješavanja zagonetke. Od njih bi se obično tražilo da upišu *broj ili tekst jednak vrijednosti*. Ako mislite da bi trag mogao biti previše težak, dajte im dodatni trag u obliku *prilagođeni tekst pogreške* prikazano u slučaju netočnog odgovora. *Otvori odgovore teksta* može se smatrati načinom prikupljanja odgovora na zagonetke koje zahtijevaju rasprave na naprednoj razini.

Korak 8 – Pričvrstite značku u posljednjem koraku koji predstavlja stečene ili razvijene vještine tijekom digitalne igre kroz sobe za bijeg.



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