

МОДУЛ ЗА ЕЛЕКТРОННО ОБУЧЕНИЕ

Част 0 - Въведение на модула

Урок 1 - Въведение на модула

Част 1 - Определяне на нуждите на участниците

Урок 2 - Приспособяване на ескейп стаята в зависимост от възрастта, произхода и особеностите на обучението на участниците

Урок 3 - Настройване на продължителността на играта. Управление на трудността на играта

Урок 4 - Настройка на режима на играта

Част 2 - Установяване на образователните цели на вашата Ескейп Стая

Урок 5 - Значение на образователните цели и резултати

Урок 6 - Подготовка на уводни (briefing) и заключителни (debriefing) процеси.

Урок 7 - Да се представи модератора

Урок 8 - Тестване и оценка на играта

Част 3 - Проектиране на темата и разказа

Урок 9 - Как да създадем история

Урок 10 - Практически метод за развиване на идея

Урок 11 - Теория за създаването на сюжет

Част 4 - Проектиране на пъзели

Урок 12 - Въведение в теорията на Пъзели за Ескейп стаи

Урок 13 - Пъзел линеен път

Урок 14 - Пъзели с отворен път

Урок 15 - Пъзели с многолинеен път

Урок 16 - Онлайн инструменти: Цифрови инструменти за създаване на цифрово поддържана ескейп стая

Урок 17 - Онлайн инструменти: Подкрепа на цифров инструмент за създаване на Ескейп стаи

Урок 18 - Онлайн инструменти: Съвети за дизайн на пъзел

Урок 19 - Адаптиране на пъзели за приобщаващо обучение

Урок 20 - Подсказки

Част 5 - Проектиране на оборудване и атмосфера

Урок 21 - Създаване на реквизит

Урок 22 - Вмъкване на видео формати в Escape стая

Урок 23 - Въведение в технологията на обогатена реалност

Урок 24 - Въведение в завладяващата видео технология (360 ° видео)

Урок 25 - Въведение в създаването на звукова среда (звук, звукови ефекти и музика)