

УРОК 2

НАСТРОЙКА НА РЕЖИМА НА ИГРАТА

Продължителност: 60 минути

Цели: Целта на този урок е да представи областта режим като част от стъпките на участниците в рамките на образователния дизайн на Ескейп Стая.

Педагогически резултати и компетенции: До края на този урок участниците трябва да могат да:

- Разберат различните видове режими за образователна Ескейп стая
- Изберат най-подходящия режим на игра
- Зададат свой собствен режим на игра

Раздел за обучение:

Модулът ще работи през процеса на проектиране на образователна Ескейп стая от нулата.



Erasmus+

This material has been created with the financial support of the European Commission. The contents of this material represent the exclusive responsibility of its authors and the European Commission are not responsible for the way that the contents of this information will be used

Следвайки сценичния процес, предложен от Трансдисциплинарната методология от Arnab & Clarke, **стъпката на участниците** е разделена на пет области, които учителите да разгледат в началото на проектирането на своята образователна Escape стая.

1. **Тип потребител:** Оценката на потребителските нужди се извършва, за да се определят демографските и образователните нужди на играчите.
2. **Време:** Продължителност на опита. Може да бъде кратко преживяване от 15 минути или по-дълго преживяване, което продължава няколко дни.
3. **Трудност:** Важно е да се прецени кой е предназначеният потребител, за да се мащабира / управлява трудността на пъзелите според образователните и / или професионалните нива на играчите - ученици, студенти, докторанти, доктори и служители.
4. **Режим:** Изберете режим на преживяване като; Въз основа на сътрудничество: Играчите работят заедно, за да решат / избягат от опита на базата на конкуренция: Играчите се състезават, за да бъдат първите, които ще разберат целите.
5. **Мащаб:** Изберете брой участници, за които играта трябва да бъде предназначена.





В Урок 2 обяснихме първата област - **Потребителски тип**.

В Урок 3 продължихме с обяснението на област 2 - **Време** и 3 - **Трудност**.

В Урок 4 ще обясним област 4 – **Режим**



Режим: Вариации на Escape Стаи

Направени са няколко опита за промяна на преживяването в Ескейп стая.

- **Конкурентни Ескейп стаи**

Работата в екип е фокусът на Ескейп стаите; има обаче помещения, които се възползват от състезателния характер на играчите. Някои съоръжения могат да накарат отборите да играят един срещу друг в еднакви помещения, като победителят е този, който избяга пръв.

Други могат да поставят отбори един срещу друг в напълно различни стаи.

Състезателността е елемент, който трябва да присъства, тъй като учениците трябва да се състезават срещу други групи, за да избягат от стаята. Въпреки това, при тази конкурентоспособност те ще трябва да разчитат на членовете на групата си, тъй като може да има някои задачи, които не всеки в групата ще може да реши. Друга гледна точка подчертава работата в екип и сътрудничеството, а не конкурентоспособността. Освен това неуспехът (значима характеристика на



Erasmus+

This material has been created with the financial support of the European Commission. The contents of this material represent the exclusive responsibility of its authors and the European Commission are not responsible for the way that the contents of this information will be used

конкурентоспособността) е възможност, която може и трябва да се случи, за да учат по-добре.

- **Ескейп Стаи, базирани на резултати**

Съоръжението може да прикачи резултат към стаята за бягство, с разпределени точки въз основа на задачи, време и наказания. Например стая може да приспада точки за поискани подсказки или стая може да дава бонус точки за отключване на бонус тайни в стаята, които не са част от основния пъзел.

- **Голямо Ескейп събитие**

Няколко отбора играят в една и съща стая (или стаи) едновременно в рамките на дадения срок. Въпреки че отборите са независими един от друг, има незначителен състезателен елемент, при който те се опитват да разрешат предизвикателството за най-бързо време.

Определяне на двете преподавателски стратегии - Сътрудничество и Състезание



Erasmus+

This material has been created with the financial support of the European Commission. The contents of this material represent the exclusive responsibility of its authors and the European Commission are not responsible for the way that the contents of this information will be used

Кооперативната класна стая

Учениците обикновено се разделят на малки групи и се насърчават да работят заедно, за да максимизират собственото си обучение, както и на останалите в групата. Дейностите могат да включват деца, които четат на глас своите произведения, коментират и редактират писмени проекти, използват флаш карти, за да си помагат да изучават правописни думи или таблици за умножение и съвместна работа по по-голям проект като научен експеримент, презентация по история , или анализ на социален проблем.

Плюсове	Минуси
Децата усвояват важни социални умения за сътрудничество, които ще им трябват по-късно в техния трудов живот	За учителя може да е трудно да оцени точно напредъка на отделните ученици
Учениците всъщност могат да учат по-добре, когато помагат и на другите ученици	Учениците може да не бъдат мотивирани да се стараят, ако знаят, че съучениците им ще свършат работата по даден проект
Децата, които може да са изостанали в по-конкурентна среда, могат да бъдат подпомогнати от своите връстници	Учениците могат да бъдат разочаровани, когато техните индивидуални усилия останат неразпознати





Състезателната класна стая

Понякога, наричана индивидуалистично обучение, състезателната класна стая е по-традиционната форма на обучение. Учениците учат сами и изпълняват собствените си задачи, докато се опитват да научат представения предмет.

Тестовите и заданията измерват напредъка на всеки ученик, като за заданията и тестовите се дават буквени/цифрови оценки или проценти. При този тип условия учениците могат да станат конкурентни помежду си за най-добрите оценки и за вашето признание.

Плюсове	Минуси
Децата са изправени пред предизвикателството в реалния свят на конкуренцията	Някои ученици могат да станат разочаровани и дори апатични, ако изостанат твърде много от останалите си съученици
Учениците се насърчават да дадат всичко от себе си	Получаването на високи оценки и одобрението на учителите може да се разглеждат като по-важни от действителното обучение



Независимото мислене и усилия се насърчават и възнаграждават	Разбирането с другите е намалено
Децата все още могат да работят в отбори, но се състезават срещу други отбори	

Има ли средно положение?

Подобно на живота, нищо в преподаването не е напълно черно или бяло. Като се има предвид, че конкурентната и кооперативната стратегия за преподаване имат своите предимства, и двете могат да бъдат включени в класната стая.



Тъй като отборите, които се състезават срещу други отбори, ще създават ескаре игри, ключов компонент на тази възможност за обучение е комбинацията от състезание и сътрудничество. „Сред предимствата на състезателния подход можем да посочим: интерактивност, съвместна работа в групата, активно участие, предизвикателство срещу задължения и мотивация за учениците да изследват собствените си теми“ (Burguillo, 2010, стр. 12). Тези полезни предимства са общи за света на игрите, тъй като те формират ключов мотиватор в повечето игри.



Erasmus+

This material has been created with the financial support of the European Commission. The contents of this material represent the exclusive responsibility of its authors and the European Commission are not responsible for the way that the contents of this information will be used

Изследванията на Sagiltay et al. (2015) подкрепят това, тъй като установяват, че „включването на игралния елемент на състезанието в обучителна среда, базирана на игра, подобрява резултатите от обучението и мотивацията на участниците. В резултат на това дизайнерите на игри трябва да включат елемента „състезание“ към игрите, които създават, за да улеснят ученето “(стр. 40). Има и много ползи от насърчаването на развитието на сътрудничеството, тъй като ползите включват „подкрепа за партньорите и увеличаване на помагащото поведение. Тези практики също помогнаха на много ученици да преодолеят срамежливостта си и доведоха до подобро участие “(Ciampa, 2014, стр.93).

Как да балансираме конкурентното и съвместното обучение



През последните години чухме много за съвместно обучение, но почти за сметка на друга, също толкова важна концепция: конкуренцията. Ние вярваме, че днешните ученици трябва да бъдат ориентирани към услуги, кооперативни, интелектуално смирени и по-малко индивидуалистични в своите образователни занимания. Ние обаче говорехме така, сякаш сътрудничеството и конкуренцията се изключват взаимно, а не е така.

Някои от вас ще кажат, че конкуренцията вреди на ученето. Всъщност Алфи Кон го казва от години: „Един след друг изследователи в цялата страна стигнаха до заключението, че децата не учат по-добре, когато образованието се трансформира в конкурентна борба. Защо? Първо, конкуренцията често кара децата да се тревожат и това пречи на концентрацията. Второ, конкуренцията не им позволява да споделят своите таланти и ресурси, както сътрудничеството, така че те не могат да се учат един от друг. И накрая, опитът да бъдат номер едно ги отвлича от това, което би трябвало да учат. Може да изглежда парадоксално, но когато ученикът се концентрира върху наградата (А или златна звезда или трофей), той става по-малко заинтересован от това, което прави. Резултатът: изпълнението намалява.”

Въпреки това конкуренцията е основна част от човешката природа. Начинът, по който учим нашите ученици да гледат и да реагират на конкуренцията, обаче трябва да се промени. Трябва да представим сътрудничеството например като конкурентно предимство. Учителите трябва да започнат да възнаграждават учениците за съпричастност и добри умения за слушане, а не само за завършване на домашното.

Конкурентното обучение не само означава да направите всичко, което можете, за да постигнете успех поотделно, но и да бъдете възприемчиви към нуждите на обществото. Преди десет години успехът би означавало да спечелите своята степен, да знаете как да направите интервю и да имате страхотна бизнес идея. Сега това може да означава да следвате алтернативна образователна пътека, да знаете как да развиете меки умения и да работите добре с другите и да разгледате стойността на социалното предприемачество. Ето нашите стратегии за превръщане в **конкурентноспособен обучаем**:

- Използвайте иновациите, а не знанията, като конкурентно предимство



Erasmus+

This material has been created with the financial Commission. The contents of this material repres of its authors and the European Commission are that the contents of this information will be used



ty

- Умейте да решавате проблемите съвместно
- Разберете как да изградите присъствието си
- Култивирайте мултидисциплинарна перспектива
- Бъдете вътрешно мотивирани
- Не се страхувайте да се провалите
- Вярвайте в културата на обслужване
- Активно подобрявайте паметта си
- Бъдете ангажирани с дигиталната грамотност
- Запишете собственото си обучение

Опитът да включите както кооперативни, така и конкурентни стратегии за преподаване в един клас изисква много ангажираност и усилия, но ако това е най-доброто за вашия клас, опитайте!

Игрите на Ескейп стаята ви позволяват да усъвършенствате уменията си като екипен играч и ви помагат да се отдадете на час безгрижни, продуктивни игри, в които трябва да решавате пъзели и да излезете от стаята, като решавате определени улики.

Препратки:

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games* , 4(3), 73-86. <https://doi.org/10.17083/ijsg.v4i3.180>

A means to foster STEM interest: A mystery room at Banksia Gardens Community Services.

https://web.wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-050218-064950/unrestricted/FirestormD18_Final_Booklet.pdf

Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?

Markus Wiemker, Errol Elumir, Adam Clare November, 2015.

<https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>

Pan, R., Lo, H., & Neustaedter, C. (2017). Collaboration, awareness, and communication in real-life escape rooms. In Proceedings of the 2017 Conference on Designing Interactive Systems

Bassford, M. L., Crisp, A., O'Sullivan, A., Bacon, J., & Fowler, M. (2016). CrashEd—A live immersive, learning experience embedding STEM subjects in a realistic, interactive crime scene. Research in Learning Technology, 24(1), 30089.

Instructional design/Learner analysis/what when why.

https://en.wikiversity.org/wiki/Instructional_design/Learner_analysis/what_when_why

Eastham, N. (2011). Learner analysis. University of Northern Colorado. Retrieved from https://www.unco.edu/cetl/sir/sizing_up/learner_analysis.html

Justice, L. K. (2003). Learner/context analysis. Kent State University. Retrieved from https://www.personal.kent.edu/~lkjusti1/objectivelyspeaking/learner_context_analysis.htm

Lsulami, R. A. (n.d.). Learner analysis. Blendspace by TES. Retrieved from <https://www.tes.com/lessons/Wf12BNREPMrbBg/learner-analysis>

Lynne (2012). 5 ways learner analysis will impact instructional design. Langevin Learning Services. Retrieved from <https://www.langevin.com/blog/2012/09/17/5-ways-learner-analysis-will-impact-instructional-design/>



Erasmus+

This material has been created with the financial support of the European Commission. The contents of this material represent the exclusive responsibility of its authors and the European Commission are not responsible for the way that the contents of this information will be used

Stolovitch, H. D. & Keeps, E. J. (2008). Learner analysis. Harold D. Stolovitch & Associates Learning & Performance Solutions: Los Angeles, CA. Retrieved from https://www.hsa-lps.com/E_News/ENews_Oct08/mainFrame_Oct08.htm

Eastham, N. (2011). Instructional Design Course: Learner analysis (Web resource). University of Northern California. Retrieved from https://www.unco.edu/cetl/sir/sizing_up/learner_analysis.html (Links to an external site.)

Justice, L. K. (2003). Learner/Context Analysis (Web resource). Retrieved from http://www.personal.kent.edu/~lkjusti1/objectivelyspeaking/learner_context_analysis.htm (Links to an external site.)

Тест / Въпроси за самооценка

Изберете правилния отговор (1) от следните опции:

В1. Предимствата на конкурентния подход са:

- а. Подобряване на резултатите от обучението и мотивацията на участниците
- б. Подкрепа за партньори
- в. Учениците могат да се учат един от друг

Отговор: а

В2. Обратната връзка на учителя към участниците за това колко добре са си сътрудничили, се нарича:

- а. Структуриране на задачата
- б. Дебрифинг



Erasmus+

This material has been created with the financial support of the European Commission. The contents of this material represent the exclusive responsibility of its authors and the European Commission are not responsible for the way that the contents of this information will be used

в. Наблюдение на представянето на групата

Отговор: б

В3. Какво означава състезателно обучение?

а. Правите всичко възможно, за да успеете индивидуално.

б. Възприемчиви сте към нуждите на обществото.

в. Умеете да решавате проблемите съвместно.

г. Всички изброени

Отговор: а



Erasmus+

This material has been created with the financial support of the European Commission. The contents of this material represent the exclusive responsibility of its authors and the European Commission are not responsible for the way that the contents of this information will be used