



WYKORZYSTANIE ESCAPE ROOMÓW DO WSPIERANIA PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

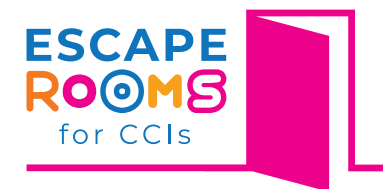
Przewodnik



Dofinansowane przez
Unię Europejską

WYKORZYSTANIE ESCAPE ROOMÓW DO WSPIERANIA PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

Przewodnik



Niniejszy przewodnik został opracowany przez zespół Fundacji Arteria we współpracy ze wszystkimi partnerami projektu Escape Rooms for the Cultural and Creative Industries:



Numer projektu: **2022-3-PL01-KA210-YOU-000097600**

Koncepcja i projekt graficzny: Katarzyna Baranek-Stachura

Więcej informacji o projekcie dostępnych jest na stronie projektu: <https://er4cci.eu/>



Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

PUBLIKACJA BEZPŁATNA
2023



Spis treści

Korzyści z grywalizacji dla rozwoju kompetencji przedsiębiorczych w przemysłach kultury i kreatywnych

- Pojęcie przedsiębiorczości
- Koncepcja grywalizacji
- Escape Room
- Kilka historycznych informacji o tym, jak narodziły się Escape Rooms
- Branża kultury i branża kreatywna (PKT)
- Podsumowanie
- Źródła do rozdziału 1

Tworzenie gry

- Krok 1: Jak napisać dobry scenariusz ER dla szkolonego tematu?
- Krok 2: O jakich kwestiach logistycznych należy pamiętać?
- Krok 3: Jakie są różne rodzaje ER, które można opracować?
- Typowe błędy, których należy unikać
- Źródła do rozdziału 2

Przygotowanie gry

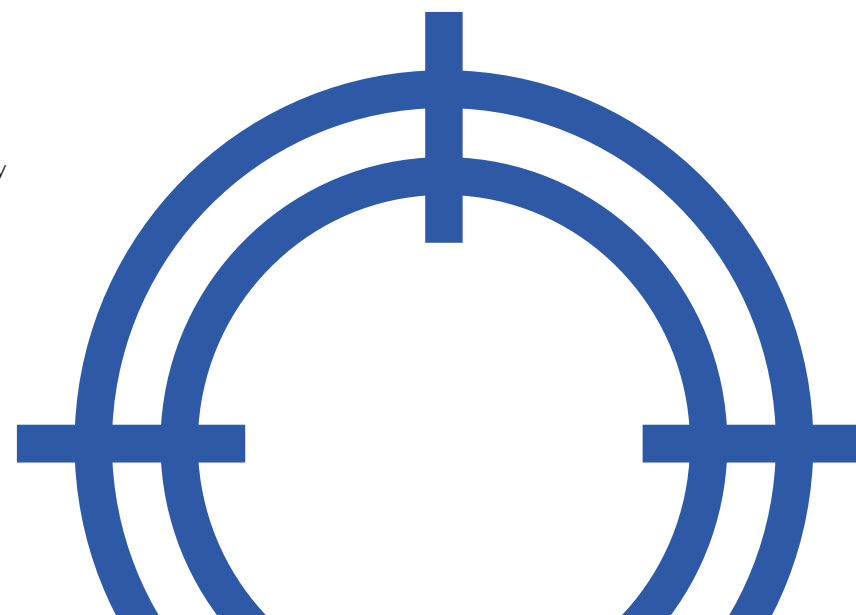
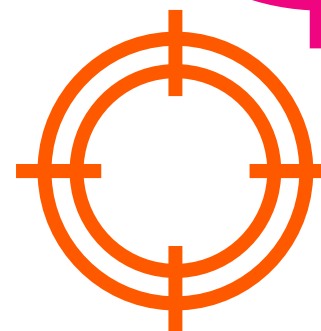
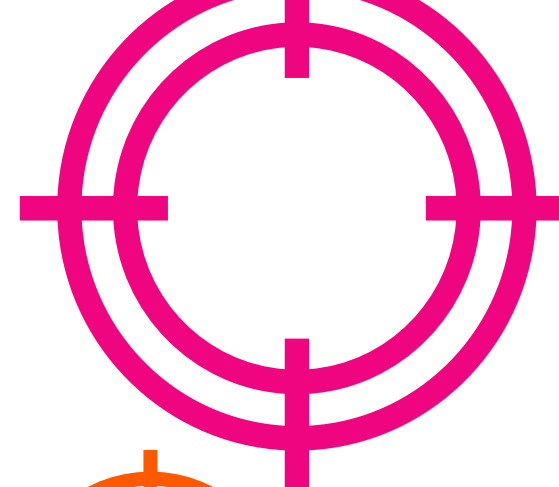
- Przygotowanie do Escape Room
- Przygotowanie graczy
- Najlepsze praktyki przygotowywania gier w branży kulturalnej i kreatywnej
- Escape room: Walka z rasizmem
- Filharmonia Escape Room
- Triescape Osona
- Finansowanie społeczne musi zostać utrzymane

Podczas gry

- Jaki powinien być Mistrz Gry?
- Zadania, które Mistrz Gry powinien wykonać przed, w trakcie i po zakończeniu gry
- A. Przed wdrożeniem gry: Przygotowanie i planowanie
- B. Podczas gry: Ułatwianie rozgrywki
- C. Po grze: Refleksja i informacje zwrotne
- Dobra praktyka

Po zakończeniu gry

- Czas na przedstawienie aktywności po zakończeniu samej gry
- Źródła do rozdziału 5



2
2
2
4
4
5
8
8
9
9
12
13
15
15
16
17
18
20
20
22
23
25
28
28
29
29
29
32
32
34
37

Korzyści z grywalizacji dla rozwoju kompetencji przedsiębiorczych w przemysłach kultury i kreatywnych



Pojęcie przedsiębiorczości

Wiele europejskich szkół wprowadziło przedmioty związane z nauczaniem kompetencji przedsiębiorczych. W niektórych przypadkach zajęcia te są całkowicie teoretyczne, podczas gdy w innych są bardziej związane z praktyką, w tym na przykład z prowadzeniem sklepików szkolnych. Ale czy przedsiębiorczości można się nauczyć? Czy można się jej nauczyć w warunkach szkolnych w ramach lekcji? Może być co do tego wiele wątpliwości. *Pochodząca z teorii ekonomii definicja przedsiębiorczości to: „Cecha charakteru lub zespół cech w grupie oraz zachowań charakterystycznych przede wszystkim dla przedsiębiorców”. W teorii ekonomii przedsiębiorczość jest definiowana jako specyficzna forma pracy lub jako czwarty (obok pracy, własności i kapitału) czynnik produkcji. Główne cechy przedsiębiorców obejmują zdolność do rozpoznawania potrzeb i udoskonalania pomysłów, umiejętność wykorzystywania okazji i gotowość do podejmowania ryzyka”.*¹

Po przystąpieniu Polski do Unii Europejskiej pojawiło się wiele programów i projektów mających na celu wsparcie finansowe i szkoleniowe osób rozpoczynających działalność gospodarczą. Jednym z głównych tematów szkoleń były zajęcia z przedsiębiorczości. Powstało wiele różnych materiałów szkoleniowych. Były to głównie szkolenia dla osób chcących prowadzić działalność gospodarczą w sektorze kultury i kreatywnym. Podstawowym elementem tych szkoleń były kwestie formalno-prawne związane z samym rozpoczęciem działalności gospodarczej. Uczestnicy poznali system prawny, rodzaje firm oraz procedury ich otwierania. Drugim blokiem szkoleniowym był marketing. Najważniejszym dokumentem, który musiał wypełnić każdy uczestnik szkolenia, niezależnie od posiadanej wiedzy i kompetencji, był biznesplan. Formalnie stażyści byli dobrze przygotowani do otwarcia własnej działalności gospodarczej. Zapoznano ich z bardzo ważną wiedzą, ale niewiele uwagi poświęcono rozwojowi kompetencji miękkich, przekonań i postaw tak niezbędnych w prowadzeniu biznesu. Czy możliwe jest nabycie zestawu cech i nauczanie się zachowań, które są odpowiednie przede wszystkim dla przedsiębiorców?

Koncepcja grywalizacji

Praktycznie każdy z nas miał styczność z grami komputerowymi. Większość z nas grała w takie gry mniej lub bardziej intensywnie. Większość młodych ludzi gra dziś w gry komputerowe. Istnieją jednak różne rodzaje gier komputerowych - niektóre tylko dla rozrywki, a inne przeznaczone do celów edukacyjnych.

W ostatnich latach pojawiło się zjawisko grywalizacji. Można je zdefiniować jako:

„...wykorzystanie elementów gier i technik projektowania gier w kontekstach niezwiązanych z grami w celu angażowania ludzi, motywowania do działania, stymulowania uczenia się i rozwiązywania problemów przy jednoczesnym osiągnięciu pożądanych zachowań lub innych określonych celów”.²

Ale jakie elementy gier mogą stymulować ludzi do nauki?

Kiedy analizujemy mechanikę i teorie gier, które możemy wykorzystać w gamifikacji projektów, zadania i misje do wykonania są na pierwszym miejscu. Kluczowe jest tworzenie zadań, których trudność wzrasta wraz ze wzrostem umiejętności i wiedzy „graczy”. Biorąc pod uwagę, że jednym z zadań naszego projektu jest wprowadzenie elementów grywalizacji do rozwoju świadomości przedsiębiorczej młodych ludzi pracujących w branży kulturalnej i kreatywnej, stopniowanie trudności powinno nieco poprzedzać nabywane umiejętności.



¹ <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/przedsiębiorczosc;3963281.html>

² <https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>

A jak wygląda sytuacja z wykorzystaniem grywalizacji i koncepcji escape roomów w kontekście życia szkolnego?

Tradycyjne lekcje z podręcznikiem powoli stają się reliktem, nudną opcją, która nie zachwyca już ani uczniów, ani nauczycieli. Wypaleni edukacyjnie albo popadają w marazm, albo - na szczęście - pragną powiewu świeżości, inspiracji i kreatywnych działań. A teraz takich możliwości jest całkiem sporo, nauczyciele muszą tylko po nie sięgnąć.

Gamifikacja. Termin, który nie jest pustym pojęciem, ale bogatą możliwością wykorzystania elementów, mechanizmów i schematów gier w różnych obszarach edukacji grupowej. W gry planszowe dzieci grają od zawsze. Gry karciane również nie są im obce. Od niepamiętnych czasów popularne są również wszelkiego rodzaju gry zespołowe na świeżym powietrzu. Tak więc podstawy są gotowe - nauczyciele opierają się na tym, co jest dobrze znane i lubiane przez młodych ludzi. Dlatego wprowadzenie zajęć opartych na grach do edukacji nie wydaje się takie trudne. Być może na początku nauczyciele przyzwyczajeni do tradycyjnych lekcji nie będą w stanie zorganizować całej lekcji czy cyklu spotkań zgodnie z zasadami grywalizacji, a jedynie wykorzystają dostępne gry edukacyjne. Wielu edukatorów wciąż korzysta z tej formy aktywności na swoich lekcjach. To już mały krok w kierunku ustrukturyzowania zajęć zgodnie ze wszystkim, co w grach najważniejsze, czyli wyzwaniem, działaniem, strategią, ryzykiem, tajemnicą, niepewnością wyników, zaskoczeniem, widocznymi oznakami postępu, możliwością osiągnięcia poziomu eksperckiego i ekscytacją. Zabawa zaczyna się ...

Pierwszą rzeczą do zrobienia jest stworzenie **fabuły**, wymyślenie bohaterów gry, przypisanie im ról, zapewnienie im wyzwań, misji i celów, zarówno krótko-, jak i długoterminowych, oraz określenie zasad i form oceny postępów ucznia. Podobnie jak w klasycznych grach planszowych - są liczniki, zadania do wykonania po wylądowaniu na określonym polu, punkty przyznawane lub odejmowane i jasny cel dotarcia do mety. I ta fala emocji związanych z rywalizacją! Oto pierwszy punkt styku - grywalizacja w edukacji może polegać na tworzeniu zespołów projektowych, z których każdy wykonuje identyczne zadanie. Może to być ścieżka przyrodnicza, na której grupy zmagają się z zagadkami dotyczącymi życia roślin i zwierząt; kryminał, wymagający np. obliczeń matematycznych, pomiarów chemicznych i fizycznych czy odczytywania symboli ukrytych w tekście literackim. Tworzy to rodzaj przestrzeni, którą znamy z Escape Roomów. Interakcje potrzebne do rozwiązania tych zagadek uczą młodych ludzi wszystkiego, co wchodzi w skład kompetencji osoby przedsiębiorczej, czyli komunikacji, współpracy w zespole, kreatywności i tu pojawia się wątek gamifikacji - zdrowej rywalizacji, opartej na szacunku do drugiego człowieka.

W tym miejscu warto podkreślić, co odróżnia prostą grę od gamifikacji w edukacji. Po pierwsze, w prostej grze chodzi głównie o dobrą zabawę. Spotykamy się towarzysko i umilamy sobie czas różnego rodzaju grami. Jednak w wykorzystywaniu gier do nauczania bardzo ważne są cele edukacyjne związane z wykorzystaniem technik znanych z gier. Uczniowie nabywają różne umiejętności wspomniane powyżej i otrzymują informacje zwrotne, które są bardzo ważne, aby poprawić lub udoskonalić swoje umiejętności w następnym projekcie opartym na zasadach grywalizacji.

Niech to będzie ... poszukiwanie. Poznajmy definicję:

*„Questing to rodzaj gry, która polega na odkrywaniu dziedzictwa miejsca i tworzeniu nieoznakowanych szlaków, którymi można wędrować, podążając za informacjami zawartymi w rymowanych wskazówkach”.*³

³ <https://pl.wikipedia.org/wiki/Questing>



Quest to forma, która angażuje różne aktywności - fizyczne, psychiczne, intelektualne i emocjonalne. Młodzi ludzie biegają po mieście, zaglądają w jego zakamarki, z mapą w rękę, zapisanymi na niej zagadkami, odkrywają legendy związane z danym miejscem, postacie historyczne i ich dzieje czy ciekawe zabytki architektury, rzeźby i obrazy. Można to wykorzystać do nauki historii, literatury, geografii, sztuki i... gimnastyki. Co więcej, w takiej sytuacji tworzone są rywalizujące ze sobą grupy, które muszą dotrzeć do „skarbu” i nagrody w tym plenerowym Escape Roomie. Questy wykorzystują wszystko, co leży u podstaw grywalizacji: celowość (młodzi ludzie zdobywają i rozwijają wiele kompetencji), emocje, motywację (na końcu czeka nagroda), doświadczenia zaczerpnięte z życia (w końcu przechodzą od punktu do punktu, wykonując określone zadania) oraz rywalizację wraz z elementami zaskoczenia i zdumienia.

Escape Room

Aby osiągnąć cele gamifikacji, można zastosować technikę Escape Room. Warto w tym miejscu przybliżyć definicję escape roomów:

„Escape room - forma rozrywki umysłowej, w której grupa osób w ograniczonym czasie rozwiązuje różne zagadki, aby znaleźć klucz do wyjścia z zamkniętego pokoju. Escape roomy przygotowywane są według różnych kluczy tematycznych

Gracze znajdują się w pokoju, z którego muszą uciec, rozwiązując zagadki logiczne. Jest to gra wieloosobowa, ponieważ niektóre zadania wymagają pracy zespołowej. Zwykle czas na rozwiązanie zadań i wydostanie się z pokoju wynosi od 45 do 90 minut”⁴

Escape roomy były najpierw miejscami fizycznymi, ale później powstały pokoje wirtualne. Escape roomy pozwalają na wszystkie możliwości poszukiwań w ograniczonej przestrzeni, w pomieszczeniach zamkniętych.

Kilka historycznych informacji o tym, jak powstały Escape Rooms

Historia koncepcji pokoju z zagadkami, z którego trzeba uciec, wywodzi się z programów telewizyjnych emitowanych w amerykańskiej telewizji w latach 80. ubiegłego wieku. Ponadto kolejną inspiracją były gry wideo typu escape the room.

Pierwowzorem współczesnych Escape Roomów był True Dungeon, stworzony w 2003 roku w Indianapolis. Znajdziemy tu wiele z tych samych elementów, które kojarzą się z escape roomami: gra zespołowa na żywo, wspólne rozwiązywanie zagadek w fizycznej przestrzeni i przy użyciu rekwizytów, ograniczony czas gry.

W rzeczywistości jednak pierwszy ER powstał w 2007 roku w Japonii. Japońskie gry składały się głównie z zagadek logicznych, sekwencji matematycznych lub kodowania kolorami, podobnie jak gry wideo, z których czerpały inspirację. Koncepcja Real Escape Game (REG) szybko rozwinęła się na Dalekim Wschodzie i już po roku została przeniesiona do USA.

⁴ https://pl.wikipedia.org/wiki/Escape_room

W Europie pierwszy ER powstał w Budapeszcie. Jego twórca twierdzi, że nie znał japońskiej koncepcji, ale jako trener i trener rozwoju osobistego polegał na teorii przepływu Mihály Csikszentmihályi. Parapark został założony w 2011 roku i koncepcja ta szybko rozwinęła się w Europie. W tych grach uczestnicy musieli głównie znaleźć ukryte klucze lub dotrzeć do pozornie niedostępnych miejsc, aby przejść dalej.



Pierwsze łamigłówki naukowe, które możemy uznać za początek wykorzystania ER do celów edukacyjnych, pojawiły się w AdventureRooms. Jest to gra naukowa stworzona dla studentów przez szwajcarskiego profesora fizyki Gabriela Palaciosą.

W związku z tym, że gry ER stały się działalnością biznesową przynoszącą wysokie zyski, w ostatnich latach ich liczba na całym świecie ogromnie wzrosła.

Równolegle cały czas rozwijana jest koncepcja ER jako narzędzia innowacyjnej edukacji w różnych dziedzinach wiedzy, czego przykładem jest projekt Escape Rooms for the Cultural and Creative Industries.

Mówi się, że ludzka wyobraźnia nie zna granic. Jeśli nauczyciele nałożą na siebie dobrze znane techniki, takie jak te wykorzystujące mechanizm gier, tworzą „mieszkankę wybuchową”, w dobrym tego słowa znaczeniu. Połączenie zasad i wyobraźni może przynieść nieoczekiwane rezultaty, stworzyć zadania, które w swojej nowości spełniają wymagania współczesności i kształtują osobę, która jest zaangażowana w doświadczenie przypominające życie, czyniąc ją chętną do działania i ciekawą siebie i innych ludzi.

Branża kultury i branża kreatywna (PKT)

Termin branża kultury i branża kreatywna (PKT) pojawił się już kilka razy w naszym tekście, ale jak możemy go wyjaśnić? Obecnie najbardziej spójny opis został stworzony dla unijnego programu Kreatywna Europa.⁵

Jeśli chodzi o samą definicję PKT, nie mamy jednej kompletnej definicji sektora. Na przestrzeni lat istniało kilka podejść do definiowania sektora opartego na sztuce. Pierwsze próby sięgają lat 90-tych, kiedy to brytyjski premier Tony Blair zlecił badanie i tak powstał raport Departamentu Kultury, Mediów i Sportu - DCMS⁶ wprowadzający termin przemysł kreatywny, który obejmował:

1. Architektura
2. Sztuki wizualne i performatywne
3. Rzemiosło
4. Projektowanie
5. Działalność wydawnicza
6. Film, wideo i fotografia
7. Rynek sztuki i antyków
8. Moda
9. Muzyka
10. Reklama
11. Oprogramowanie i usługi komputerowe
12. Oprogramowanie do interaktywnej rozrywki (gry wideo)
13. Telewizja i radio



⁵ <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/about-the-creative-europe-programme>

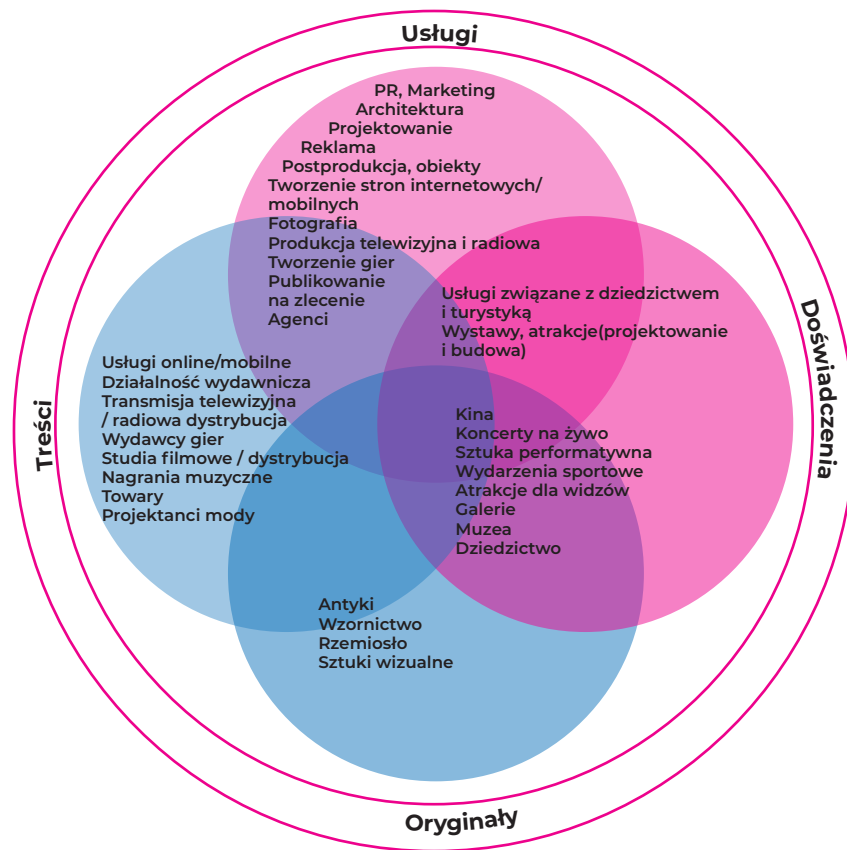
⁶ <https://www.gov.uk/government/organisations/department-for-culture-media-and-sport>

Model ten został skrytykowany przez wielu specjalistów, co doprowadziło do dalszych badań i stworzenia modelu NESTA.

Model NESTA proponuje podział branż kreatywnych na cztery odrębne, ale przenikające się kategorie:

1. Kreatywni dostawcy usług, którzy stosują własność intelektualną (IP) w innych działaniach i organizacjach: agencje reklamowe, konsultanci projektowi, firmy architektoniczne, PR, agenci, zakłady produkcyjne;
2. Kreatywni producenci treści, którzy inwestują kapitał w tworzenie własności intelektualnej i ochronę produktów dystrybuowanych do konsumentów/widzów i którzy zarabiają pieniądze poprzez połączenie sprzedaży bezpośredniej, reklamy i subskrypcji: firmy teatralne, wydawcy, twórcy gier wideo, wytwórnie płytowe i filmowe, projektanci mody, nadawcy telewizyjni i radiowi;
3. Dostawcy kreatywnych doświadczeń, którzy sprzedają konsumentom prawo do udziału w określonym przedstawieniu lub aktywności: teatry, organizatorzy przedstawień muzycznych, wydarzeń kulturalnych, turystycznych i sportowych;
4. Producenci oryginalnych dzieł twórczych, którzy zajmują się tworzeniem, przetwarzaniem lub sprzedażą materialnych artefaktów, których wartość wynika z ich postrzeganej wartości kulturowej lub twórczej oraz ich wyłączności i autentyczności: sztuki wizualne i rzemiosło, antyki, pisarstwo, prace projektowe, fotografia





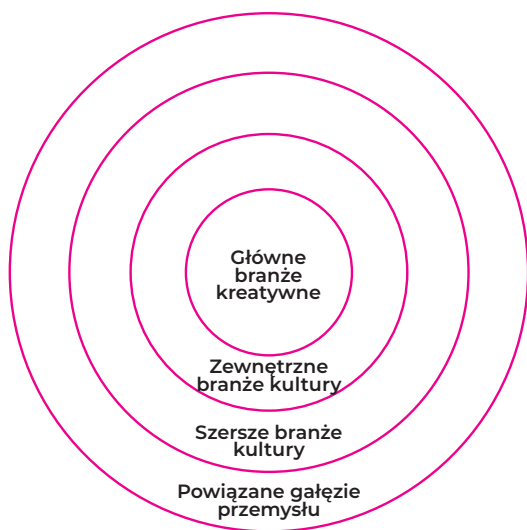
Model NESTA

Instytucja statystyczna UNESCO przedstawiła klasyfikację działalności kulturalnej w celu oceny wpływu ekonomicznego branży kulturalnej i kreatywnej (przedsiębiorstwa, zatrudnienie, produkty). W klasyfikacji z 2009 roku zaproponowano siedem kategorii:

1. Dziedzictwo kulturowe i naturalne
2. Rozrywka i imprezy (w tym produkcja instrumentów muzycznych i sprzętu nagrywającego)
3. Sztuki wizualne
4. Rzemiosło i projektowanie
5. Publikacje (książki i prasa)
6. Media audiowizualne i interaktywne
7. Architektura i reklama (usługi projektowe i kreatywne)

Klasyfikacja ta jest stosowana w wielu krajach, głównie w Australii i Kanadzie.⁷

Innym bardzo interesującym modelem jest model koncentrycznych kręgów opracowany przez ekonomistę Davida Throsby'ego, który rozróżnia branże kulturalne, które są bardziej zorientowane na wartość kulturową, oraz branże kreatywne, które mają większą wartość komercyjną.



Na tej podstawie przeprowadzono dalsze badania w imieniu Unii Europejskiej i stworzono model zaproponowany przez KEA EUROPEAN AFFAIRS.⁸ Model ten umieszcza tradycyjną sztukę w centrum, a branże kulturalne, kreatywne i pokrewne przesuwają się na zewnątrz. Potwierdzono również nazwę przemysłów kultury i kreatywnych (CCI), która weszła do powszechnego użytku.

Podsumowanie

W tym rozdziale przytoczyliśmy szereg koncepcji, które na pierwszy rzut oka mogą wydawać się bardzo odległe od siebie. Jak można połączyć gry komputerowe lub wizyty w escape roomach z innowacyjną edukacją? Są one już ściślej związane z rozrywką i przemysłem kreatywnym.

Ale w jaki sposób niektóre elementy gier mogą pomóc młodym ludziom w nauce przedsiębiorczości?

Koncepcje te nie są w rzeczywistości tak odległe - co zostanie omówione w dalszych częściach niniejszego podręcznika. Rozszerzając wysoce innowacyjną ideę projektu ER for CCI, konsorcjum projektu dostarczy konkretnych informacji na temat tego, jak stworzyć i napisać dobry scenariusz ER do celów szkoleniowych, z myślą o przedsiębiorczości CCI.

Źródła do rozdziału 1:

https://keanet.eu/wp-content/uploads/Impulse-paper-on-the-role-of-CCIs-in-innovating-European-industry_integrated.pdf

<https://youtu.be/SKvgl-A3qQ8>

Informacje o PKT: Podręcznik MtA Project strony 154-167 <https://mastertheact.eu/resources/>

⁷ <https://www.unesco.org/en>

⁸ <https://keanet.eu>

Utwórz grę



Jednym z kluczowych elementów udanego Escape Roomu jest scenariusz. Bez dobrej, wciągającej fabuły, gracze mogą nie czuć się w pełni zanurzeni w doświadczeniu, ryzykując, że nie będą zainteresowani tym, co się dzieje lub, co gorsza, będą znudzeni.

Dlatego podczas tworzenia gry należy upewnić się, że scenariusz będzie generował zaangażowanie.

Krok 1: Jak napisać dobry scenariusz ER dla szkolonego tematu?

Pierwszym krokiem do przygotowania dobrego scenariusza jest zastanowienie się, kim jest grupa docelowa. Bardzo ważne jest, aby wziąć to pod uwagę, ponieważ dzieci, nastolatki i dorośli nie mają takich samych motywacji lub reakcji na te same mechanizmy. Grupa wiekowa uczestników w naturalny sposób wpłynie na ich interakcję z grą. Im młodsi gracze, tym bardziej będą preferować scenariusz fantazy i potrzebować stymulujących elementów, aby nie stracić koncentracji. Im są starsi, tym mniej motywuje ich nierealistyczny scenariusz i tym bardziej będą chcieli spokojnej atmosfery do rozwiązywania zagadek. Nastolatkowie i młodzi dorośli zazwyczaj dobrze radzą sobie we wszystkich rodzajach środowisk.⁹

Należy również rozważyć, jaką wcześniejszą wiedzę na dany temat mogą posiadać gracze. Pomoże to ustalić cele nauczania i poziom trudności.

Gdy już dowiesz się wszystkiego o swojej grupie docelowej, jej mocnych i słabych stronach, motywacjach i potrzebach edukacyjnych, określ czas trwania gry. Tradycyjne escape roomy trwają zazwyczaj od 45 minut do 1 godziny. Zależy to głównie od liczby uczestników, ponieważ celem jest danie szansy każdemu na udział. Jeśli planujesz podzielić uczestników na mniejsze grupy, może nie być łatwo zorganizować kilka godzinnych sesji gry jedna po drugiej lub koordynować kilka sesji jednocześnie. Zawsze możesz dostosować czas trwania gry po zakończeniu fazy testowej.

Następnie możesz wreszcie zacząć wybierać temat i koncepcję! Według Scotta Nicholsona, profesora projektowania i rozwoju gier, oto niektóre z najpopularniejszych koncepcji ER: ucieczka z pokoju, zbadanie przestępstwa lub tajemnicy, zebranie danych wywiadowczych (szpiegostwo), przeprowadzenie napadu i pomoc w stworzeniu czegoś.

W przypadku ER dotyczącego branży kulturalnej i kreatywnej, niektóre tematy mogą pasować lepiej niż inne, takie jak „pomóż coś stworzyć”. Oczywiście możesz również szukać inspiracji w istniejących projektach kulturalnych i kreatywnych wokół siebie.



⁹ <https://urbanscapegames.com/age-plays-factor-escape-games/>

¹⁰ <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

PRZYPOMNIENIE: Branża Kulturalna i Kreatywna skupia następujące sektory działalności:



Oto kilka inspirujących pomysłów na kulturalne i kreatywne tematy i koncepcje:

- Organizacja festiwalu występów na żywo lub koncertu
- Tworzenie gry wideo
- Organizacja wystawy w galerii sztuki lub muzeum
- Kręcenie filmu (krótkometrażowego)
- Prowadzenie (e-)sklepu z wyrobami artystycznymi i rzemieślniczymi
- Publikowanie książki
- Etc

Wybór koncepcji pozwoli ci określić, jaki rodzaj zadania chcesz, aby uczestnicy ukończyli. Należy pamiętać, że nastolatki wolą wyzwania, w których muszą uratować świat, podczas gdy dorośli lubią bardziej zniuansowane wyzwania. Wybór koncepcji idzie w parze z określeniem, jakie straszne wydarzenie wydarzy się, jeśli zadanie nie zostanie ukończone na czas. To określi powód, dla którego gracze chcą osiągnąć swoje cele.

Możesz naturalnie dodać kolejne warstwy do swojej fabuły, przypisując role uczestnikom na początku gry. Pomoże im to w pełni zanurzyć się w scenariuszu. Mogą być przedsiębiorcami, członkami zespołu, grafikami lub kimkolwiek, co przyjdzie ci do głowy!

Ostatecznym celem jest skomponowanie misji z jasnymi celami, aby trenować określone umiejętności i dowiedzieć się więcej o konkretnych narzędziach przydatnych w domenie CCI. Gracze mogą na przykład nauczyć się, jak sporządzić biznesplan przy użyciu Business Model Canvas. Możesz także uczyć ich w zakresie własności intelektualnej lub korzystania z narzędzi cyfrowych.

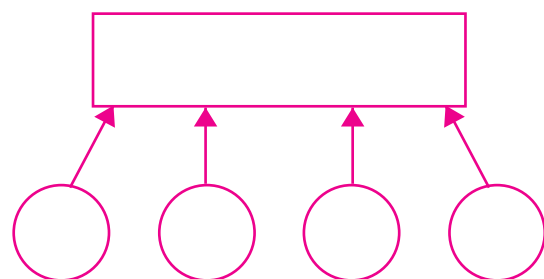
⁹ <https://urbanscapegames.com/age-plays-factor-escape-games/>

¹⁰ <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

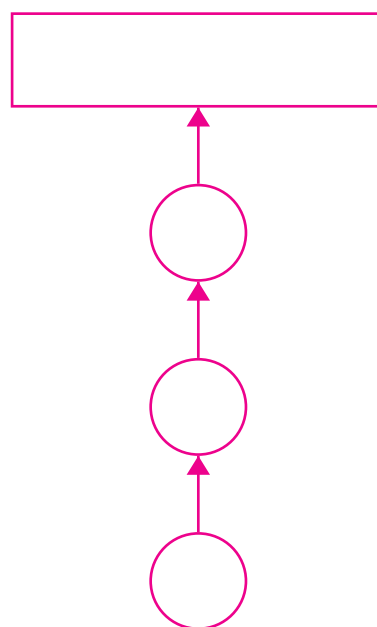
Po określeniu profilu drużyny i celów, należy zdefiniować, co gracze muszą zrobić, aby przejść od początku do końca zadania. W tym miejscu zaczyna się projektowanie zagadek.

Zagadki są ważne, ponieważ są elementami, które pozwolą graczom trenować określone umiejętności. Pozwolą one na osiągnięcie celów edukacyjnych. ER są zazwyczaj dobre dla umiejętności komunikacyjnych, umiejętności zarządzania czasem i umiejętności rozwiązywania problemów, które mogą być przydatne w domenach CCI. Inne przydatne umiejętności w CCI to kreatywność, docenianie pomysłów, samoświadomość, poczucie własnej skuteczności, planowanie i radzenie sobie z niepewnością, niejednoznacznością i ryzykiem.

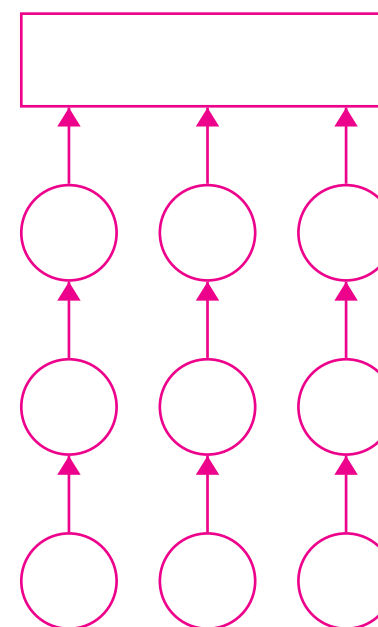
Pamiętaj, że zagadki muszą być odpowiednie i pasować do tematu.



Otwarty



Sekwencyjny



Oparty na ścieżkach

Nie wahaj się stworzyć diagramu własnych zagadek, aby zwizualizować powiązania między nimi i mieć przegląd całej gry.

Krok 2: O jakiej logistyce należy pamiętać?



Tworzenie scenariusza i zagadek jest najtrudniejszą częścią, która zapewni sukces gry. Należy jednak również pamiętać o pewnych istotnych aspektach, które pozwolą ER funkcjonować.

- **Rozważ poziom trudności**

Po pierwsze, łamigłówki muszą być zgodne z kompetencjami uczestników. Jeśli poziom trudności będzie zbyt wysoki, spowoduje to frustrację i zniechęcenie. Jeśli poziom trudności jest zbyt niski, spowoduje to nudę. Znajdź właściwą równowagę.

Nie wahaj się różnicować wyzwań i włączaj do nich zadania fizyczne, gry i łamigłówki.

Należy również wziąć pod uwagę dynamikę wewnątrz grupy uczestników: czy wolą współpracę czy rywalizację? Escape roomy są zazwyczaj nastawione na współpracę. Poza tym, współpraca pozwala na zmniejszenie dystansu, gdy nie wszyscy gracze mają podobną wiedzę / umiejętności. Wzmacnia pracę zespołową. Podobnie jak w prawdziwym życiu, zespół składa się z ludzi o różnych rolach, więc możesz także grać z różnymi typami osobowości graczy, aby jeszcze bardziej wzmocnić współpracę.¹¹ Chociaż konkurencyjne ER mogą być również dobrym sposobem na nauczanie o konkurencyjnym aspekcie przedsiębiorczości.

- **Weź pod uwagę, że niektórzy uczestnicy mogą mieć specyficzne trudności w uczeniu się (SLD) i/lub specjalne potrzeby**

Niezbędne jest dostosowanie materiału tak, aby twój ER mógł odpowiedzieć na te potrzeby. Niektóre z adaptacji, które można wprowadzić, to: skupienie się na logice, a nie na pamięci, rozbicie zagadek na różne etapy, zmniejszenie liczby zadań pisemnych, wykorzystanie elementów wizualnych do zilustrowania pomysłów, przygotowanie transkrypcji w przypadku materiałów audio i napisów, jeśli chcesz korzystać z filmów, używanie czcionek bezszeryfowych itp.

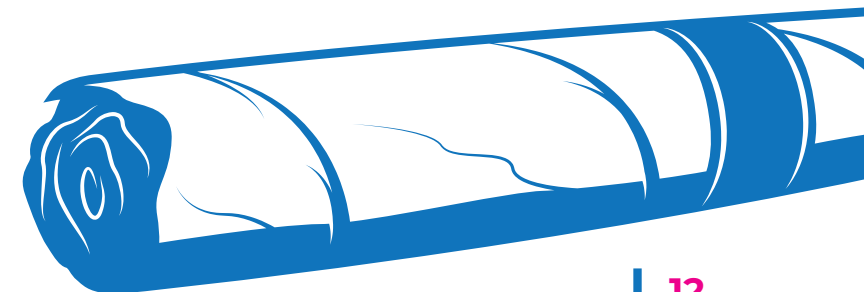
- **Weź pod uwagę wielkość zespołu uczestników**

Średnia wielkość drużyny wynosi od 4 do 5 graczy. Mniejsze lub większe grupy wymagają innej dynamiki i pomagają w szkoleniu różnych umiejętności. To zależy od Ciebie, w zależności od tego, czego chcesz, aby uczestnicy się nauczyli.

Wielkość zespołu będzie miała również wpływ na czas trwania gry. Musisz upewnić się, że wszyscy biorą udział, więc może to oznaczać podzielenie grupy na mniejsze zespoły i zlecenie im rozwiązywania kilku zagadek jednocześnie, aby nie zajmować zbyt wiele czasu.

- **Rozważ budżet**

Celem jest umożliwienie korzystania z ER. Niekoniecznie musisz mieć dostęp do drogich materiałów i urządzeń. Pamiętaj o tym i spróbuj znaleźć opcje, które zmieszczą się w Twoim budżecie.



¹¹ <https://theescapegame.com/blog/personalities-in-an-escape-room/>

Krok 3: Jakie są różne rodzaje ER, które można opracować?

Kolejnym ważnym elementem, który należy wziąć pod uwagę, jest typ ER, ponieważ będzie on miał duży wpływ na to, jak uczestnicy zareagują na grę.

Z jednej strony mamy fizyczne ER, które są bardziej wciągające i pozwalają na większą motywację. Co więcej, ułatwiają one również wdrażanie podejścia multisensorycznego i stwarzają graczom możliwość wzajemnego angażowania się.

Z drugiej strony mamy cyfrowe ER, które są łatwiejsze do ustawienia pod względem przestrzeni i czasu, ponieważ nie wymagają rezerwacji i przygotowania pokoju. Korzystanie z narzędzi cyfrowych eliminuje również ograniczenia związane z fizycznym charakterem gry.

Każdy typ oferuje kilka opcji.

Pierwszą fizyczną opcją jest tradycyjny ER. Jest to najpopularniejszy rodzaj Escape Room. W tym kontekście wszyscy gracze są fizycznie obecni w pokoju, który jest hipotetycznie zamknięty i muszą wchodzić w interakcje z otaczającymi ich przedmiotami, aby znaleźć zagadki i wskazówki. Gra jest zazwyczaj nadzorowana przez Mistrza Gry, który komunikuje się z graczami z zewnątrz.

PRZYKŁAD: Projekt Steamer, finansowany z programu Erasmus+, zapewnia scenariusze Escape Room dla edukacji szkolnej w zakresie nauk ścisłych, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki (przedmioty STEAM).

Drugą fizyczną opcją są karty ER. Ten rodzaj ER nie wymaga przygotowania pokoju; wszystko, czego potrzebują gracze, to powierzchnia, na której można położyć karty. Karty zawierają cyfry i litery, a gracze muszą znaleźć pasujące karty, aby znaleźć wskazówki. Ten rodzaj ER jest mniej wciągający, ale nadal bardzo angażujący.

PRZYKŁAD: Gry Unlock spopularyzowały koncepcję ER Cards. Oferują one długie lub krótkie przygody na różne tematy. Serious Escape Cards to edukacyjne karty ER i szablony kart, które można wykorzystać do nauczania na dowolny temat.

Trzecią fizyczną opcją jest drukowany formularz ER. Wszystko czego potrzebujesz to drukarka i papier. Jest to dość podobne do kart ER, ponieważ również masz elementy do wyświetlenia na powierzchni. Ale w przeciwieństwie do kart, będziesz musiał manipulować wydrukowanymi dokumentami: pisać na nich, ciąć je, składać razem itp.

PRZYKŁAD: Escape Team to platforma dla escape roomów, która oferuje 9 różnych, gotowych do wydrukowania misji ER.

Warto zauważyć, że większość fizycznych typów ER zawiera obecnie elementy wirtualne, takie jak aplikacje.



¹¹ <https://theescapegame.com/blog/personalities-in-an-escape-room/>

Następnie, jedną z czysto cyfrowych opcji ER jest gra wideo ER. Stworzenie gry wideo wymaga wielu umiejętności technicznych. Istnieją jednak prostsze opcje. Na przykład, możesz stworzyć całe wirtualne doświadczenie ER z formularza Google lub użyć istniejących szablonów ER na Genially.

PRZYKŁAD: The Room to logiczna gra wideo wydana w 2012 roku. Można w nią grać na smartfonach, komputerach lub Nintendo Switch.

Jeśli chcesz pójść dalej, możesz również spróbować opracować wirtualną rzeczywistość ER, ale pamiętaj, że nie każdy ma dostęp do sprzętu VR.

PRZYKŁAD: Francuski wydawca gier wideo Ubisoft opracował serię wirtualnej rzeczywistości ER, w którą można grać w wielu placówkach na całym świecie.

Wśród łatwiejszych opcji, można również bawić się rozszerzoną rzeczywistością i włączyć do gry interaktywne elementy.

Wybór typu ER to jednak nie wszystko. Kiedy już to zrobisz, nadal musisz pomyśleć o typach zagadek, z którymi chcesz zmierzyć się z uczestnikami. Istnieje 5 głównych typów łamigłówek zwykle spotykanych w ER:¹²

1. Zagadki umysłowe, takie jak łamanie kodów, odszyfrowywanie i rozwiązywanie zagadek. Są one dobre do trenowania logiki i umiejętności rozwiązywania problemów.
2. Pisemne łamigłówki obejmują zarówno rozszyfrowanie równania, jak i zrozumienie błędnie napisanego słowa.
3. Zagadki sensoryczne, w których gracze muszą użyć swoich zmysłów (zazwyczaj wzroku, słuchu lub dotyku), aby znaleźć rozwiązanie.
4. Zagadki fizyczne obejmują manipulowanie przedmiotami, takimi jak przyciski, zamki, układanki itp.
5. Poszukiwania wymagają od graczy znalezienia ukrytych wskazówek. Wskazówkami mogą być liczby, słowa, fragmenty tekstu, fragmenty obrazu, klucze itp. Poszukiwania są dobrym sposobem na ćwiczenie umiejętności obserwacji.



¹² https://dl.gi.de/bitstream/handle/20.500.12116/33433/GI_VRAR_20_paper_30.pdf?sequence=1&isAllowed=y

¹³ <https://teambuilding.com/blog/escape-room-types>

Typowe błędy, których należy unikać

Na koniec przedstawiamy listę typowych błędów, których należy unikać podczas tworzenia własnego Escape Roomu:

- Staraj się unikać zbyt liniowej sekwencji zagadek, ponieważ może to sprawić, że gracze poczują, że nie mają zbyt dużej swobody działania. Poza tym, jeśli utkną na jednej konkretnej łamigłówce w scenariuszu liniowym, nie będą mogli zrobić nic innego, dopóki nie znajdą odpowiedzi; podczas gdy w scenariuszu nieliniowym mogą spróbować rozwiązać inną zagadkę i wrócić do trudnej później.
- Nie należy zbyt gamifikować. Uczestnicy nadal muszą osiągnąć cele edukacyjne. Ale nie należy też traktować ER zbyt poważnie; to gamifikowane doświadczenie szkoleniowe, a nie właściwa lekcja.
- Nie używaj zbyt skomplikowanych zamków w swoich układankach, ponieważ mogą one być trudne do manipulowania dla osób z SLD. Preferuj kłódki z kodami zamiast zamków kierunkowych.
- Nie zapominaj, że interakcje w grze muszą ułatwiać pracę zespołową. Upewnij się więc, że zagadki są zaprojektowane tak, aby można je było rozwiązać przy użyciu zbiorowej inteligencji.
- Postaraj się przewidzieć, gdzie gracze mogą utknąć. Jeśli nie wiedzą, jak manipulować określonym obiektem, możesz wcześniej przygotować arkusz z objaśnieniami. Jeśli utkną na łamigłówce, musisz przygotować dodatkowe wskazówki, aby pomóc im znaleźć rozwiązanie bez zdradzania go.
- Wreszcie, nie zaniedbuj stworzenia odpowiedniej atmosfery dla swojego ER. Używając muzyki, efektów dźwiękowych i oświetlenia, sprawisz, że uczestnicy poczują się w pełni zanurzeni. Możesz także użyć światła i dźwięku, aby podkreślić pewne elementy, które chcesz, aby gracze zauważyli.

Źródła do rozdziału 2

- 10 Sekretnych Pomysłów na Projekt, Które Oczarują Twój Escape Room Funduszem i Magią. Lock paper scissors [online] Dostępne pod adresem: <https://lockpaperscissors.co/escape-room-design-secrets>
- Clarke, S., Peel, D.J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. i Wood, O. (2017). escapED: ramy tworzenia edukacyjnych pokoi ucieczki i interaktywnych gier dla szkolnictwa wyższego/dalszego. International Journal of Serious Games, 4(3), pp.73- 86. [online] Dostępne pod adresem: https://www.researchgate.net/publication/320105108_EscapED_A_Framework_for_Creating_Educational_Escape_Rooms_and_Interactive_Games_to_For_HigherFurther_Education
- Najczęstsze błędy, których należy unikać przy projektowaniu escape roomów. cheryl-jean leo [online] Dostępne pod adresem: <https://cjleo.com/2022/09/12/common-mistakes-to-avoid-when-designing-escape-rooms/>
- Digital Escape Game vs Physical Escape Game: zalety i wady (2021). Emeraude escape [online] Dostępne pod adresem: <https://emeraude-escape.com/en/physical-escape-game-vs-escape-game-at-a-distance-benefits-and-disadvantages/>



- Duarte, A., Bru, S. (2021). Książka z narzędziami do grywalizacji. Dunod.
- Projekt Escape Rooms for Social Entrepreneurship (ERSE) w ramach programu Erasmus+ (2020). Analityczny przewodnik produkcyjny [online] Dostępny pod adresem: <https://er-se.eu/en/resources/>
- Fenaert, M., Nadam, P., Petit, A. (2019). S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion: Apprendre grâce aux escape games. Ellipses.
- GameOn - Game Design for Inclusion (2021). Escape Rooms [odcinek podcastu audio]. W Unfolding Game Design. Dostępne pod adresem: <https://global.cityoflearning.eu/en/activities/12239>
- Stwórz swój własny Escape Room Blueprint. Lock paper scissors [online] Dostępne pod adresem: <https://lockpaperscissors.co/escape-room-design-blueprint>
- Nadam, P. (2017). Les secrets d'un Escape Game réussi : Spécificité du cadre pédagogique. [online] Dostępne pod adresem: https://scape.enep.fr/IMG/pdf/secrets_escape_game.pdf
- Nicholson, S. (2015). Zagłębienie za zamknięte drzwi: Badanie obiektów typu escape room. [online] Dostępne pod adresem <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Plecher, D., Ludl, M. & Klinker, G., (2020). Projektowanie AR-Escape-Room z trybem rywalizacji i współpracy. W: Weyers, B., Lürig, C. & Zielasko, D. (Hrsg.), GI VR / AR Workshop. Gesellschaft für Informatik e.V.. [online] Dostępne pod adresem https://dl.gi.de/bitstream/handle/20.500.12116/33433/GI_VRAR_20_paper_30.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Projekt Erasmus+ dla prelegentów (2021). Przewodnik pedagogiczny: Escape Rooms and languages, a perfect match [online] Dostępny pod adresem: <https://speakerproject.eu/resources/>
- Projekt Steamer Erasmus+ (2020). Przewodnik tworzenia [online]. Dostępny pod adresem <https://steamerproject.eu/creation-guide-introduction/>
- Rodzaje zamków do pokoi ucieczki (2022). Exit the Room [online] Dostępne pod adresem: <https://www.exittheroom.co.uk/blog/types-of-escape-room-locks>

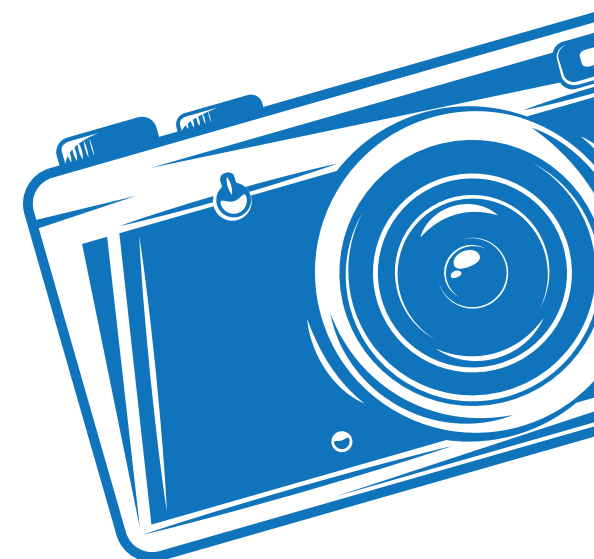
Przygotowanie gry

Niniejszy rozdział analizuje najlepsze praktyki zalecane przez partnerów projektowych w celu stworzenia angażującego i wymagającego fizycznego doświadczenia Escape Room i przygotowania graczy na niezapomnianą zabawę.

Pierwsza sekcja skupia się na znaczeniu odpowiedniego przygotowania pomieszczenia. Analizuje różne sposoby tworzenia przestrzeni odpowiednich dla uczestników, biorąc pod uwagę takie czynniki, jak wymagania dotyczące dostępności i tworzenie wciągającej atmosfery poprzez wykorzystanie oświetlenia, dźwięku i zestawów tematycznych. Ponadto omówiono znaczenie wyboru tematu i projektowania wyzwań, które są kluczowymi elementami w zapewnieniu stymulującego i wciągającego doświadczenia.

Przechodząc do drugiej sekcji, zagłębmy się w dobre praktyki przygotowywania graczy przed wejściem do Escape Room. Obejmuje to wyjaśnienie zasad gry, dostarczenie jasnych instrukcji i przekazanie graczom kopii zasad do wglądu. Sekcja ta podkreśla również znaczenie zaangażowania emocjonalnego, wykorzystując techniki opowiadania historii i działania wprowadzające, aby zanurzyć graczy w uniwersum gry. Ponadto analizuje znaczenie pracy zespołowej i komunikacji między graczami podczas gry.

W ostatnim akapicie partnerzy projektu przedstawiają cztery najlepsze praktyki na poziomie lokalnym, krajowym lub europejskim w zakresie przygotowania środowiska gry i uczestników.



Przygotowanie do Escape Room

Przygotowanie fizycznego Escape Room wymaga dbałości o szczegóły i starannego planowania. Należy wziąć pod uwagę kilka aspektów, takich jak przygotowanie pokoi, wybór tematu, zaprojektowanie wyzwań i stworzenie wciągającej atmosfery.

Poniżej zasugerowano kilka najlepszych praktyk w zakresie przygotowania fizycznego Escape Roomu.

A. Przygotowanie do Escape Room

- Ważne jest, aby zapewnić wystarczającą ilość miejsca, aby umożliwić uczestnikom łatwe poruszanie się po pomieszczeniu. Należy również wziąć pod uwagę potrzeby osób z dyspraksją lub ograniczoną mobilnością, zapewniając, że przestrzenie między meblami są duże i dostępne.
- Wskazane jest stworzenie atmosfery stymulującej zmysły uczestników. Możesz bawić się oświetleniem i jego jasnością, używając lamp do podkreślenia ważnych elementów scenerii. Możesz zapewnić uczestnikom ścieżkę dźwiękową w tle zgodną z tematem gry, ale utrzymując niską głośność, aby ich nie rozpraszać. Możesz także stworzyć specyficzny zapach w pomieszczeniu, używając perfum lub świec podczas przygotowań, ale nie czyniąc go zbyt przytłaczającym.

B. Wybór motywu

- Ważne jest, aby wybrać temat, który jest interesujący i intrygujący dla uczestników. Wskazane jest wybranie tematu, do którego goście mogą się odnieść, takiego jak książka, film lub wydarzenie historyczne. Upewnij się, że możliwe jest zakupienie i znalezienie przedmiotów i dekoracji zgodnych z wybranym tematem.

C. Projektowanie wyzwań

- Wyzwania są integralną częścią historii, którą uczestnicy będą musieli odkryć po drodze. Jeśli uczestnicy są nowicuszami w Escape Roomach, zaleca się włączenie łatwiejszych wyzwań. Im wyższy ogólny poziom trudności Escape Room, tym większa potrzeba wymyślenia bardziej złożonych lub większych wyzwań. Liczba wyzwań nie jest jednak zazwyczaj istotna w porównaniu z ich ogólną trudnością.

D. Tworzenie wciągającej atmosfery

- Elementy umeblowania, przedmioty, dźwięki i światła mogą być wykorzystane do stworzenia realistycznej i wciągającej atmosfery. Ważne jest, aby upewnić się, że wszystkie przedmioty i wskazówki są prawidłowo umieszczone przed rozpoczęciem gry. Należy przestrzegać planu organizacji i dystrybucji wskazówek, aby upewnić się, że wszystko znajduje się we właściwym miejscu.
- Można rozważyć wykorzystanie technologii, takich jak rzeczywistość rozszerzona lub filmy wprowadzające, aby jeszcze bardziej zaangażować uczestników w grę i zapewnić wielozmysłowe wrażenia.





Przygotowanie graczy

Przygotowanie graczy jest tak samo ważne, jak przygotowanie fizycznego Escape Room. Uczestnicy muszą być poinformowani o zasadach gry, zaznajomieni z kontekstem i gotowi stawić czoła wyzwaniom. Poniżej znajdują się najlepsze praktyki sugerowane przez partnerów w zakresie przygotowania graczy:

A. Wyjaśnienie zasad

- Odbywa się to przed rozpoczęciem gry, aby gracze mieli jasność co do zasad, których będą musieli przestrzegać. Można wyświetlić film wprowadzający, aby wyjaśnić fabułę i ograniczenia podczas gry (np. korzystanie z telefonów komórkowych).
- Infografika może być wykorzystana do zapewnienia wsparcia wizualnego i zapewnienia jasności zasad podczas gry. Ważne jest, aby zachować spójność z ikonami używanymi zarówno w wyjaśnieniach, jak i w Escape Room.

B. Zaangażowanie emocjonalne

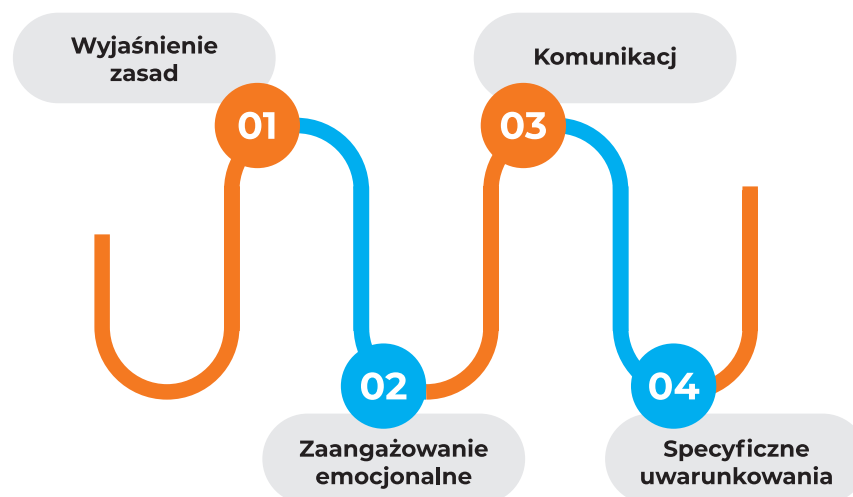
- Można to zrobić przed grą, wykorzystując techniki opowiadania historii. Opowiedzenie graczom historii o tym, kim są i co muszą zrobić, lub pokazanie wielozmysłowego filmu wprowadzającego, może pomóc w emocjonalnym zaangażowaniu.
- Możliwe jest również stworzenie krótkiej aktywności wprowadzającej, aby wprowadzić graczy w rolę postaci w grze i zanurzyć ich w odpowiedniej atmosferze.

C. Praca w zakresie komunikacji

- Zachęcamy do pracy zespołowej i komunikacji między graczami. Ważne jest, aby wyjaśnić im, jak ważne jest słuchanie siebie nawzajem i wyjaśnianie swoich działań. Członkom grupy można przydzielać różne zadania, aby wszyscy aktywnie uczestniczyli w grze.



D. Uwagi szczegółowe

- Konieczne jest upewnienie się, że gracze znają szczegółowe zasady Escape Room, w którym uczestniczą, oraz wszelkie ograniczenia związane z wiekiem lub obecnością nieletnich.
- W razie potrzeby można przekazać im podstawową wiedzę na temat historii lub działań kulturalnych związanych z Escape Room, aby mogli w pełni docenić to doświadczenie.
- Dokładne przygotowanie fizycznego Escape Room i graczy pomoże zapewnić wciągające i niezapomniane wrażenia dla wszystkich uczestników.



Escape room: Walka z rasizmem

<p>Nazwa projektu/gry, w której zawarta jest dobra praktyka</p>	<p>„ESCAPE RACISM-Toolbox to promote inclusive communities” „Kreatywność - Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk Erasmus+ KA2 Escape room: Walka z rasizmem</p>
<p>Cele projektu/gry</p>	<p>Projekt ma na celu budowanie społeczeństwa integracyjnego, w którym młodzi ludzie promują poszanowanie praw człowieka, zwalczają rasizm i dyskryminację oraz działają jako multiplikatorzy dla swoich rówieśników. Escape4change stworzyło dwa pokoje ucieczki we współpracy z Eufemią: FIGHT RACISM ma na celu skłonienie uczestników do refleksji nad różnymi formami, jakie może przybierać „rasizm”, pomagając im zrozumieć nawet najbardziej ukryte formy dyskryminacji, które zdarzają się na naszych oczach w codziennym życiu.</p>
<p>Kraj/kraje</p>	<p>Szwajcaria, Lugano.</p>
<p>Opis czynności związanych z przygotowaniem przestrzeni (np. potrzebne materiały, narzędzia)</p>	<p>Przygotowanie escape roomu: Fight Racism Kilka miesięcy przed instalacją ER, Escape4change zorganizowało spotkania online z gospodarzami inicjatywy, w celu zbadania przestrzeni, w których można przeprowadzić działania. Po spotkaniach nastąpiły e-maile z materiałami na temat przestrzeni, w tym filmami, zdjęciami i wymiarami przestrzeni, aby umożliwić im zaplanowanie sposobu instalacji. Przed przybyciem do Lugano, zespół Escape4change wysłał wytyczne do organizacji goszczącej, w jaki sposób pomóc im w instalacji ER. Następnie trzech moderatorów zainstalowało pokoje Escape, przenosząc materiały, które nie były przydatne do instalacji i ulepszając przestrzenie i materiały w pomieszczeniu. W szczególności przestrzeń DJ-a (stoisko) została zintegrowana z doświadczeniem gry (stanowisko moderatora) ze względu na jej cechy fizyczne, podczas gdy lada została podzielona na dwie części, aby stworzyć dwa środowiska gry. Co więcej, światła zaprogramowane przez moderatora za pomocą pilota zostały zainstalowane jako dodatek do systemu już obecnego w pomieszczeniu. Podczas instalacji osoba niebędąca ekspertem montowała rzeczy, które nie miały wpływu na grę. Po instalacji moderator przeszedł przez sekwencję gry, aby sprawdzić, czy wszystko zostało umieszczone we właściwym miejscu.</p>

<p>Nazwa dobrej praktyki przygotowania zawodników</p>	<p>Przygotowanie uczestników</p>
<p>Miejsce i czas trwania</p>	<p>Lugano, 5 minut</p>
<p>Opis fazy przygotowawczej gracza (niezbędne informacje o grze, zasadach i sposobie uczestnictwa) wraz z osią czasu.</p>	<p>Uczestnicy zostali powitani przez moderatora, który przeprowadził trzy rodzaje dialogu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wprowadzenie (jak masz na imię? jesteś z Lugano?) - Techniczne, które obejmują przekazywanie wiedzy technicznej (np. wyjście awaryjne jest tam, nie dotykaj X-ów itp.). - Dialog narracyjny (Skąd jesteś? <p>Na koniec moderator przedstawił środowisko gry, mówiąc, że tematem jest podróż i włączył muzykę (1 minuta).</p>
<p>Zdjęcie/zdjęcia</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="855 948 1272 1270">  </div> <div data-bbox="1326 948 1760 1270">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="855 1302 1030 1331"> <p>Drugi pokój ER</p> </div> <div data-bbox="1326 1302 1608 1331"> <p>Uczestnik czyta sztuczkę</p> </div> </div>

Filharmonia Escape Room

Nazwa projektu/gry, w której zawarta jest dobra praktyka	Filharmonia Escape Room
Cele projektu/gry	Uczestnicy rozwiązują zagadki związane z historią muzyki i Filharmonii Krakowskiej, przemierzając niedostępne dla zwiedzających miejsca zabytkowego budynku przy Zwierzynieckiej w Krakowie.
Kraj/kraje	Kraków / Polska
Nazwa dobrej praktyki związanej z przygotowaniem przestrzeni	Escape Room w dużych instytucjach kultury. Pomysł z Filharmonii Krakowskiej można przenieść do innych dużych sal koncertowych.
Opis czynności związanych z przygotowaniem przestrzeni (np. potrzebne materiały, narzędzia)	Odpowiednie przygotowanie zaplecza filharmonii. Zamykanie i otwieranie właściwych drzwi. Przygotowanie odpowiednich mebli i rekwizytów na trasie gry. Cyfrowy tekst i muzyka są dostępne na iPadzie. Korzystanie z technologii rzeczywistości rozszerzonej. Gra może odbywać się tylko w wybrane dni, kiedy w budynku nie ma innych osób. Nie ma koncertów ani prób.
Opis fazy przygotowawczej gracza (niezbędne informacje o grze, zasadach i sposobie uczestnictwa) wraz z osią czasu	Gracze mogą być w grupach od 2 do maksymalnie 6 osób. Obowiązuje ograniczenie wiekowe do 10 lat. Wszystkie osoby niepełnoletnie muszą być pod opieką osoby dorosłej. Gra odbywa się na terenie całej Filharmonii Krakowskiej, również w miejscach normalnie niedostępnych dla publiczności. Gra jest rankingowa, co oznacza, że czas i wynik są oceniane poprzez rozwiązywanie zagadek. Maksymalny czas trwania gry to 60 minut. Wskazówki do rozwiązania zagadek można odczytać z otoczenia, w którym się znajdujemy oraz z otaczających nas przedmiotów.

Zdjęcie/zdjęcia



Triescape Osona

<p>Nazwa projektu/gry, w której zawarta jest dobra praktyka</p>	<p>Triescape Osona</p>
<p>Cele projektu/gry</p>	<p>Triescape Osona proponuje nową koncepcję zabawnej aktywności, związanej z wiedzą o przyrodzie i lokalnym dziedzictwie, wieloosobową zabawę zespołową, która łączy w sobie trzy gry testowe: geocaching, siłownię i escape room, wszystkie pod parasolem historycznym, naturalnym lub legenda o populacji jest przenoszona do terminu . Uczestnicy, w miarę postępów w grze, przechodzą testy orientacji i umiejętności, przeszkody i pytania dotyczące środowiska lub gry logiczne, aby odnieść sukces w rozwiązaniu zaproponowanego im wyzwania. Każda z trzech gier składających się na Triescape rozwija się w innej lokalizacji.</p> <p>geocaching odbywa się w środowisku naturalnym gymkhana w centrum miasta, a room escape w zamkniętej przestrzeni. Na każdym z etapów rozwiążą część zagadki, wchodząc w osobliwość właściwą dla każdego miejsca Osonian. Odwiedzający odkrywają te miejsca na rowerze i pieszo. Triescape Osona ma również na celu zachęcenie graczy do pośredniego udziału w lokalnej gospodarce, dlatego zniżki będą przyznawane za przejście do restauracji, karczmy i sklepów w wiosce.</p>

Kraj/kraje	Hiszpania
Link do projektu/gry	https://osonaturisme.cat/triescape/
Nazwa dobrej praktyki związanej z przygotowaniem przestrzeni	Triescape Sant Bartomeu
Opis czynności związanych z przygotowaniem przestrzeni (np. potrzebne materiały i narzędzia)	<p>Wskazówki do rozwiązania gry są ukryte wśród przedmiotów XVII-wiecznej tawerny. Uczestnicy mają niecałą godzinę na zebranie wszystkich niezbędnych danych, które doprowadzą ich do rozwiązania, kto i dlaczego ukrył przedmiot tej historii. Podczas gry uczestnicy odkrywają, kim był święty Bartłomiej z Grade w 1963 roku, a na koniec będą musieli rozwiązać tajemnicę ślubów, przechodząc dowody logiki i umiejętności w mniej niż godzinę. Po przejściu ostatniego testu gymkana (poprzedniej aktywności), uczestnicy będą już prowadzeni do starej fabryki Puigneró, gdzie zagrają w escape room. Pokój ucieczki będzie rekonstrukcją St. Bartholomew of the Grade z 1963 roku, kiedy to miały miejsce wydarzenia Avalots. Stąd uczestnicy będą mieli godzinę na rozwiązanie zagadki, rozwiązując dowody sprytu, umiejętności, odkrywając tajne pokoje itp. Tuż przed wejściem do pierwszego pokoju uczestników room escape zostanie wyświetlony film, który pozwoli im na kontekstualizację historii ucieczki z pokoju i rozpoczęcie zabawy.</p>
Nazwa dobrej praktyki przygotowania zawodników	Przygotowanie uczestników do któregośkolwiek z działań Triescape Osona
Miejsce i czas trwania	1 godzina wewnątrz budynku Casal d'Avis
Opis fazy przygotowawczej gracza (niezbędne informacje o grze, zasadach i sposobie uczestnictwa) wraz z osią czasu.	<p>Wideo, które będzie opowiadać fikcyjną historię gry, ale opartą na faktach historycznych lub legendach ludzi, w środowisku naturalnym lub w punkcie zainteresowania ludności, przez Triescape Osona w celu kontekstualizacji wszystkich testów i sprawi, że uczestnicy pojawią się na papierze, a tym samym sprawią, że doświadczenie będzie bardziej spójne, interesujące i zabawne.</p>


Zdjęcie/zdjęcia



Finansowanie społeczne musi zostać utrzymane

<p>Nazwa projektu/gry, w której zawarta jest dobra praktyka</p>	<p>Escape Rooms for Social Entrepreneurship (ERSE) - „Finansowanie społeczne musi zostać utrzymane”. Projekt Erasmus+ KA2</p>
<p>Cele projektu/gry</p>	<p>Projekt ERSE miał na celu edukację przyszłych przedsiębiorców w zakresie społecznych konsekwencji przedsiębiorczości oraz walkę z bezrobociem i marginalizacją młodzieży. Partnerzy (LogoPsyCom, Citizens in Power, CEPROF, iED) opracowali 12 scenariuszy Escape Room.</p> <p>„Finansowanie społeczne musi zostać utrzymane” ma na celu wyjaśnienie, w jaki sposób przedsiębiorczość społeczna i problemy społeczne są ze sobą powiązane. Uczestnicy muszą zidentyfikować 7 wyzwań społecznych określonych przez Komisję Europejską.</p>

Kraj/kraje	Cypr (kraje partnerskie: Belgia, Grecja, Portugalia)
Nazwa dobrej praktyki związanej z przygotowaniem przestrzeni	https://er-se.eu/en/a-comprehensive-module-pack-with-scenarios/social-funding-must-be-maintained/
Opis czynności związanych z przygotowaniem przestrzeni (np. potrzebne materiały, narzędzia)	Konfiguracja pomieszczenia
Nazwa dobrej praktyki przygotowania zawodników	<p>Przed testowaniem gry Citizens in Power wynajęli pustą przestrzeń biurową, aby wdrożyć escape room zgodnie z ówczesnymi ograniczeniami sanitarnymi (miało to miejsce w 2020 r.). Jedna osoba odpowiedzialna za ułatwienie rozgrywki i przygotowanie pokoju przygotowała z wyprzedzeniem wszystkie materiały graficzne i zakupiła niezbędny sprzęt.</p> <p>Następnie moderator postępował zgodnie z przygotowanym wcześniej planem organizacji pokoju i rozmieszczenia wskazówek, aby upewnić się, że każdy przedmiot znajduje się we właściwym miejscu.</p> <p>Pokój musiał wyglądać jak biuro Komisji Europejskiej, więc moderator dodał elementy przypominające przestrzeń biurową: dokumenty, materiały eksploatacyjne, roślinę itp.</p> <p>Ten pokój ucieczki nie wymagał żadnego szczególnego oświetlenia ani efektów dźwiękowych.</p> <p>Ten pokój ucieczki wymagał zawieszenia plakatów na ścianie, jako części wskazówek, a także wyświetlania karteczek samoprzylepnych. Moderator musiał również przygotować zamknięte pudełka, które zawierały niektóre wskazówki i smartfon, zmieniając kod blokady i tapetę oraz dodając numer telefonu mistrza gry do listy kontaktów. Na koniec moderator skonfigurował laptopa, na którym mistrz gry mógł śledzić postępy w grze za pośrednictwem Skype'a.</p> <p>Mistrz gry może również wykonać te zadania.</p>
Miejsce i czas	Cypr. Przygotowanie gry powinno zająć od 30 do 60 minut.

<p>Opis fazy przygotowawczej gracza (niezbędne informacje o grze, zasadach i sposobie uczestnictwa) wraz z osią czasu</p>	<p>Odprawa przedmeczowa</p>
<p>Miejsce i czas</p>	<p>Cypr. Maksymalnie 10 minut</p>
<p>Opis fazy przygotowawczej gracza (niezbędne informacje o grze, zasadach i sposobie uczestnictwa) wraz z harmonogramem</p>	<p>Najpierw moderator pokazał uczestnikom zwiastun gry, aby mogli uświadomić sobie rzeczywistość / środowisko, do którego mieli wejść.</p> <p>Następnie, gdy weszli do pokoju, uczestnicy zostali powitani przez mistrza gry, który przedstawił się i kontekst gry. Mistrz gry udzielił krótkiego wyjaśnienia na temat tego, czym są pokoje ucieczki i zapytał uczestników, czy byli już wcześniej w jednym z nich.</p> <p>Na koniec mistrz gry przedstawił instrukcje zgodnie z instrukcją i przeczytał z uczestnikami dokument kontekstowy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pozostań w wyznaczonym obszarze gry • Do znalezienia wskazówek nie trzeba używać siły fizycznej • Każda wskazówka jest używana tylko raz • Słuchajcie siebie nawzajem i wyjaśniajcie, co robicie. • Podziel zadania między siebie
<p>Zdjęcie/zdjęcia</p>	

Podczas gry

W poprzednich rozdziałach wspomniano, że jednym z kluczowych elementów udanego Escape Roomu jest scenariusz. Podczas tworzenia gry ważne jest, aby opracować wciągającą historię i ustawić atmosferę wybranego tematu, aby zaangażować graczy. Podobnie istotne są materiały przygotowawcze do gry i odprawa dla uczestników. Jednak przeprowadzenie graczy przez wciągającą historię i wspaniałą przygodę nie jest łatwym zadaniem. Wciąż wymaga umiejętności agenta, który zapewni angażujące zaangażowanie podczas gry. Jest to rola Mistrza Gry (GM). Osoba ta dynamizuje rozgrywkę, towarzyszy uczestnikom i gwarantuje, że ich doświadczenia są satysfakcjonujące.

W tym rozdziale skoncentrujemy się na postaci GM, charakterystyce profilu i jego konkretnych zadaniach przed, w trakcie i po zakończeniu gry. Przyjrzymy się również niektórym przykładom dobrych praktyk zalecanych przez partnerów projektu związanych z przygotowaniem graczy i dynamizacją doświadczenia prowadzonego przez GM podczas gry.

Jaki powinien być Mistrz Gry?

Profil Mistrza Gry (ang. Game Master w skrócie GM)

Profil GM wymaga określonego zestawu cech i umiejętności, aby stworzyć wciągające i satysfakcjonujące doświadczenie dla graczy. Ta sekcja skupia się na pewnych aspektach tej roli, które mogą być brane pod uwagę podczas tworzenia fabuły i przygotowywania interpretacji roli:

Umiejętności komunikacyjne

- Celem podczas Escape Room jest, aby gracze byli w pełni zanurzeni, a GM ma wiele wspólnego z tym uczuciem. GM jest pierwszym kontaktem przed rozpoczęciem gry, więc musi pomóc graczom zanurzyć się w historii. Co więcej, rolą GM jest ułatwienie graczom interakcji z materiałem. W tym celu kluczowa jest skuteczna komunikacja. Musi on być w stanie jasno wyjaśnić zasady gry, zagadki i łamigłówki, udzielić instrukcji dotyczących interakcji ze środowiskiem i w razie potrzeby zasugerować graczom, zapewniając sprawny przebieg gry.

Umiejętności tłumaczenia z podziałem na role

- Zadania GM to nie tylko bycie przewodnikiem, ale także bycie narratorem, przyczynianie się do tworzenia atmosfery i rozwijanie opowiadania historii. Aby idealnie wcielić się w postać zgodnie z każdym scenariuszem, zaleca się rozwijanie umiejętności interpretacji ról. Posiadanie osobowości teatralnej i cech histrionicznych, noszenie kostiumu lub przyjmowanie określonego akcentu w zależności od historii pomoże uczestnikom w pełni się zanurzyć.



Celem projektu EU@school jest przeszkolenie nauczycieli, aby uzyskali lepszą wiedzę na tematy związane z UE i pomogli im zintegrować te tematy z ich przedmiotami, prezentując materiały edukacyjne w sposób gamifikowany. Podczas fazy testowania scenariusza ER, Tara wcieliła się w rolę GM. Testowanie ER odbyło się w szkole średniej. Jako była nauczycielka, GM wiedziała już, jakiego rodzaju będzie to środowisko, więc nie musiała przeprowadzać żadnych obszernych badań na temat grupy docelowej. Przygotowała się do roli, pisząc mowę wprowadzającą dla graczy, którą przeczytała dzień wcześniej. Celem nie było czytanie przemówienia przed graczami, ponieważ całkowicie zrujnowałoby to doświadczenie zanurzenia. Postanowiła również wnieść teatralne aspekty do swojej postaci GM, nosząc strój odpowiedni do tematu. W tym przypadku tematem były podróże w czasie, więc nosiła steampunkowe akcesoria, zwłaszcza zegarki. Wspomniała, że okazywanie entuzjazmu dla roli GM pomaga również graczom bardziej zanurzyć się w historii. Odgrywanie ról było dla niej ważnym aspektem

Asertywny/a, empatyczny/a i uważny/a

- GM musi mieć bardzo dobre wyczucie interakcji z ludźmi. Musi stworzyć rodzaj więzi z graczami i pozwolić im poczuć, że jest godny/a zaufania. GM powinien być w stanie zachęcać graczy, gdy dobrze sobie radzą i wspierać ich, gdy utkną. Na przykład, jedną z najważniejszych umiejętności GM jest wiedza, kiedy udzielić podpowiedzi, aby rozwikłać przebieg ucieczki. Ponieważ musi obserwować każdą akcję, która dzieje się podczas gry, musi także analizować język ciała graczy, ponieważ czasami nie komunikują oni swojej frustracji. GM musi rozumieć, czego potrzebują gracze, nawet jeśli nie komunikują się werbalnie.
- GM musi wziąć pod uwagę wiek uczestników (zwłaszcza w przypadku dzieci) podczas dostosowywania pokoju gier, a także być wystarczająco empatycznym, aby używać języka integracyjnego i czytać o różnych środowiskach, jakie może mieć grupa.

Zdolność do improwizacji

- GM powinien posiadać umiejętność improwizacji. Ponieważ doświadczenie musi być dostosowane do każdej grupy, istotną częścią tej pracy jest zrozumienie potrzeb graczy i zapewnienie im tego, czego chcą. Na przykład, poznajemy naszą drużynę: czy są doświadczeni, czy nie, dowiadujemy się, jakimi graczami mogą być i jakiego poziomu interakcji mogą potrzebować.

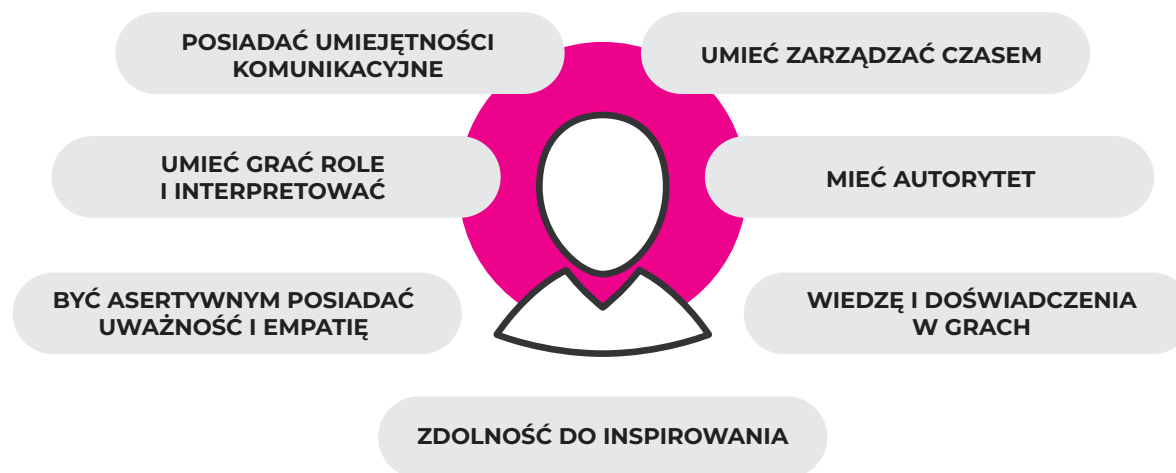
Znajomość gry i umiejętności zarządzania czasem

- GM powinien posiadać gruntowną wiedzę na temat escape roomu, w którym działa. Powinien znać wszystkie zagadki, wyzwania, mechanizmy i sekrety pokoju ucieczki, aby móc zapewnić graczom odpowiednie sugestie i pomoc podczas gry. Ponadto GM musi upewnić się, że wszystko jest skonfigurowane i gotowe do pracy dla grupy. Obejmuje to sprawdzenie wszystkich kłódek, zasilanie wszelkiej elektroniki używanej w grze i upewnienie się, że wszystko działa i jest gotowe do pracy. Dodatkowo, GM musi być w stanie zarządzać czasem podczas gry. Musi rozumieć czas oczekiwany na rozwiązanie zagadek i ukończenie escape roomu. Musi być w stanie zapewnić graczom wskaźniki pozostałego czasu, nie zdradzając zbyt wiele lub zbyt mało.

Zapewnia bezpieczeństwo i ma poczucie władzy

- GM zapewnia bezpieczeństwo uczestnikom gry, tak aby znali drogę ucieczki, uświadamiając im, że w każdej chwili mogą być w kontakcie z kompetentną osobą, która ułatwi im ucieczkę z sytuacji awaryjnej (GM wyraźnie omawia przed rozpoczęciem gry możliwości otwarcia niektórych przejść, tak aby można to było zrobić bez większego wysiłku, naciskając odpowiedni przycisk lub używając klucza).
- Wreszcie, co nie mniej ważne, GM powinien mieć również poczucie autorytetu, aby wzywać graczy, gdy nie przestrzegają zasad. Gracze muszą słuchać GM, więc GM powinien wiedzieć, jak używać swojego głosu, aby być szanowanym.

JAKI POWINIEN BYĆ MISTRZ GRY?



Zadania, które Mistrz Gry powinien wykonać przed, w trakcie i po zakończeniu gry

Zadaniem GM jest wyjaśnienie zasad gry, przekazanie jasnych instrukcji i towarzyszenie graczom przez cały czas trwania rozgrywki. Zaangażowanie emocjonalne, wykorzystanie technik narracyjnych i działań wprowadzających w celu zanurzenia graczy w uniwersum gry jest również fundamentalne. Ta sekcja wyjaśni krok po kroku, co GM powinien wziąć pod uwagę podczas gry, aby zapewnić wyjątkowe i niesamowite wrażenia.

A. Przed wdrożeniem gry: Przygotowanie i planowanie

GM powinien uczestniczyć w Escape Room jako gracz. Oznacza to wypróbowanie komercyjnego ER, aby zrozumieć, na czym polega rola GM. W komercyjnych ER, GM prawdopodobnie przeszedł odpowiednie szkolenie i ma doświadczenie w tej roli. Początkujący GM może dowiedzieć się wiele o swojej przyszłej roli, obserwując sposób, w jaki profesjonalny GM jest zintegrowany z przebiegiem gry, rozmawia z graczami, udziela wskazówek itp. Mogą również zadawać pytania podczas podsumowania po grze.

Jednym z podstawowych zadań GM przed rozpoczęciem gry jest przygotowanie pokoju i sesji. Wiąże się to z zaprojektowaniem lub wybraniem odpowiedniej przygody lub scenariusza, stworzeniem fabuły, opracowaniem spotkań lub zagadek oraz upewnieniem się, że wszystkie niezbędne materiały, takie jak mapy, materiały informacyjne i arkusze postaci, są gotowe. GM może również przejrzeć zasady i odświeżyć swoją wiedzę na temat systemu gry, aby zapewnić płynną rozgrywkę.

GM może również przygotować pomieszczenie, w którym uczestnicy będą mogli skorzystać z poczęstunku po grze (Uwaga: rolą Mistrza Gry jest nie tylko moderowanie gry). GM powinien być również dobrze przygotowany od strony merytorycznej, np. znać ciekawostki historyczne danego miejsca i udzielać instrukcji bezpieczeństwa.

B. Podczas gry: Ułatwianie rozgrywki

GM powinien zdecydowanie zwracać uwagę na postępy graczy, aby dostarczać podpowiedzi, jeśli gracze wydają się utknąć na zagadce. Ponieważ celem ER jest ukończenie misji przed zakończeniem odliczania, GM nie może pozwolić graczom stracić zbyt wiele czasu na pojedynczą zagadkę. Nie może jednak oferować pomocy zbyt szybko ani podawać odpowiedzi.

Podczas sesji gry GM przyjmuje rolę moderatora, nadzorując rozgrywkę, zapewniając bezpieczeństwo i przestrzeganie zasad. GM moderuje całą rozgrywkę i odpowiada za dawkę emocji. Prowadzi graczy przez przygodę, opisuje środowisko i odgrywa role postaci niezależnych (NPC), aby zapewnić interakcję i wyzwania. GM słucha działań i decyzji graczy, rozwiązuje konflikty, rzuca kośćmi w razie potrzeby i zarządza przebiegiem gry. Zapewnia również wskazówki, oferuje podpowiedzi lub wskazówki i śledzi ogólny postęp historii, aby utrzymać spójne i wciągające doświadczenie dla graczy.

C. Po grze: Refleksja i informacje zwrotne

Po zakończeniu sesji gry, GM często angażuje się w zadania po grze. Obejmują one refleksję nad sesją, ocenę doświadczeń graczy oraz omówienie mocnych i słabych stron działań. GM może przeprowadzić odprawę z graczami, aby omówić niezapomniane momenty, zebrać sugestie dotyczące ulepszeń i zająć się wszelkimi wątpliwościami. Aby ułatwić tę część, GM może również robić notatki podczas gry, aby wiedzieć, które są kluczowe punkty do omówienia z graczami. To zamknięcie jest bardzo ważne, aby upewnić się, że cele edukacyjne zostały osiągnięte. Otrzymywanie informacji zwrotnych na temat gry jest przydatne, aby wiedzieć, jakie elementy można poprawić.

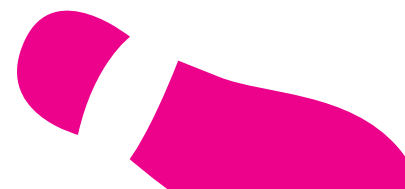
GM sprawdza i przywraca pokój do pierwotnego stanu dla następnej drużyny.

Dobra praktyka

Celem Escape Roomu „Legendy Krakowa - znajdź zaginiony skarb” jest zaproponowanie przygód, które pozwolą odkryć dziedzictwo miasta.

Pola Bobrowicz jest studentką, w weekendy pracuje jako „game master”. Lubi muzykę wszelkiego rodzaju, zapachy, głównie kwiatowe, pyszne jedzenie (zdrowe i nie), dobre kino i książki, przyrodę, spacerowanie, pisanie i spanie. Pisze dla bloga <https://gamescape.pl/>.

W ramach dobrych praktyk stworzyła „Poradnik Mistrza Gry”, w którym przedstawia profil takiej osoby. Cechuje ją duża elastyczność, umiejętność dostosowania się do zmieniającej się sytuacji przy jednoczesnym trzymaniu się planu. Stawia na sprawną komunikację między sobą i współpracownikami, szybką wymianę informacji o tym, kto co zrobił, a czego nie, gdzie się udać i kim się zająć. Jest zwolenniczką opanowania i spokoju. Ważna jest dla niej elokwencja, np. w sytuacjach, gdy musiała szybko i płynnie przejść z języka polskiego na angielski. Ceni sobie życzliwość i uśmiech, co zawsze ułatwia jej interakcję z uczestnikami gry. Jak sama mówi, jest osobą aktywną i kreatywną - praca w escape roomie nauczyła ją pewności siebie i dała poczucie, że żadna sytuacja nie będzie jej straszna.



ZADANIE, KTÓRE POWINIEN OPRACOWAĆ MISTRZ GRY PRZED, W TRAKCIE I PO ZAKOŃCZENIU GRY



Po zakończeniu gry

Poprzednie rozdziały niniejszej publikacji dotyczyły edukacyjnego wykorzystania Escape Roomów. W szczególności chodzi o wykorzystanie ER do rozwijania kompetencji przedsiębiorczych młodych ludzi w PKT. Gra zespołowa, zaprojektowana w celu osiągnięcia celów edukacyjnych, wspiera aktywne uczenie się. Istnieje możliwość rozwoju współpracy pomiędzy uczestnikami¹⁴. Z drugiej strony samo rozwiązywanie zagadek aktywuje koordynację ręka-oko i opiera się na rozumowaniu.

Poprzednie rozdziały zostały poświęcone tematom: Tworzenie scenariusza ER, Aktywności w grze i Rola Mistrza Gry.

Czas na przedstawienie aktywności po zakończeniu samej gry

Faza podsumowująca jest niezbędna zarówno w przypadku edukacyjnych, jak i nieedukacyjnych Escape Roomów. Te pierwsze mają na celu podniesienie świadomości i wdrożenie wiedzy graczy na odpowiednie tematy i umiejętności. Natomiast te drugie stawiają sobie za cel zabawę i przygodę dla uczestników, bez konkretnego celu edukacyjnego. Zawsze konieczne jest zadawanie uczestnikom, uczniom, pytań o ich wrażenia. W grach edukacyjnych refleksja ma fundamentalne znaczenie dla procesu uczenia się. Ważne jest, aby uczestnik miał czas na zastanowienie się nad tym, czego nauczył się podczas gry. A sama gra jest bardzo ważną częścią uczenia się przez działanie.

Escape Rooms to szczególny rodzaj gier edukacyjnych. Przede wszystkim działa tu presja czasu - zagadki muszą zostać rozwiązane w określonym, ograniczonym czasie. Ponadto, uczestnicy działają w grupie, a role i hierarchia są jasno określone.

Zidentyfikowano cztery najczęstsze typy graczy:

- **Joker** - ta osoba jest wszechstronna, pomocna i poprawia nastrój humorem
- **Archeolog** - pilnie i skutecznie poszukuje zagadek, których niekoniecznie rozwiązuje, ale przekazuje znaleziska detektywowi
- **Detektyw** - łączy i analizuje wskazówki oraz rozwiązuje zagadki
- **Kapitan** - wyznacza kierunek działań, pilnuje czasu, śledzi postępy detektywa i przekazuje informacje innym graczom

Ten podział na role nie zawsze jest tym, co się dzieje, co może powodować duże napięcie emocjonalne, dlatego zawsze potrzebny jest zewnętrzny facylitator, aby wspierać grupę.

Escape Rooms mogą generować stres wśród uczestników, ale nie jest on taki sam dla wszystkich graczy. Co więcej. Niektórzy stawiają czoła ER wypełnionemu adrenaliną. Dodatkowo, przebywanie w środowisku z przedmiotami do znalezienia i zagadkami do rozwiązania ekscytuje ich.



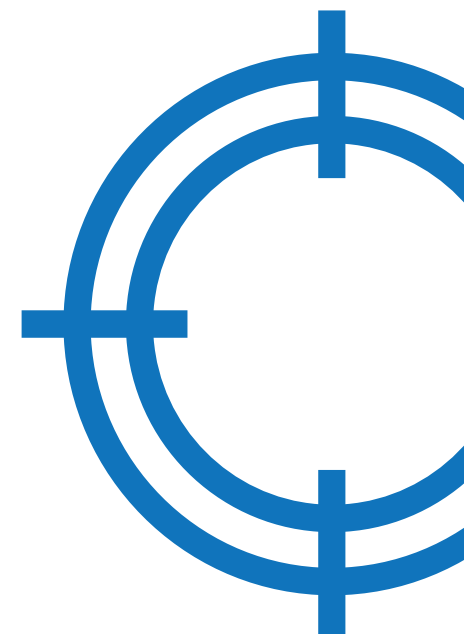
¹⁴ Nicholson, S. (2018). Tworzenie angażujących pokoi ucieczki dla klasy. Childhood Education 94(1). 44-49. Dostępne online pod adresem <http://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf>

Istnieje kilka etapów podsumowania po grze:¹⁵

1. Bezpośrednio po grze potrzebna jest faza relaksu. Często ER kończy się radością i sukcesem w niektórych zespołach, ale często łzami i kłótniami między uczestnikami w innych. Dlatego tak ważna jest faza przejściowa między grą a rzeczywistością. Powinno to nastąpić natychmiast po ucieczce uczestników z pokoju. Mogą oni swobodnie wyrażać i opisywać swoje uczucia w ferworze chwili. Mogą również zadawać pytania i dyskutować między sobą. Zbieranie informacji o tym, jak czują się uczniowie, co czasami jest dość chaotyczne, emocjonalne i nieustrukturyzowane, jest bardzo ważne dla twórców ER i dla nauczycieli. Dla samych uczestników czas ten stanowi okazję do opuszczenia gry i powrotu do rzeczywistości.
2. Kolejnym etapem odprawy, który jest najważniejszy z punktu widzenia procesu uczenia się, jest powrót do zagadek. Gdy emocje opadną, lider, mistrz gry lub nauczyciel, w zależności od środowiska, w którym Escape Room jest prowadzony, powinien powrócić do omawiania każdej z zagadek po kolei. Musimy być świadomi, że doświadczenia poszczególnych uczestników gry mogą być bardzo różne. Nie wszyscy byli w stanie rozwiązać wszystkie zagadki, a każda osoba miała różne role w interakcji grupowej. Mogło to powodować frustrację u niektórych osób.

Na tym etapie konieczne jest również zebranie informacji zwrotnych od uczestników na następujące tematy:

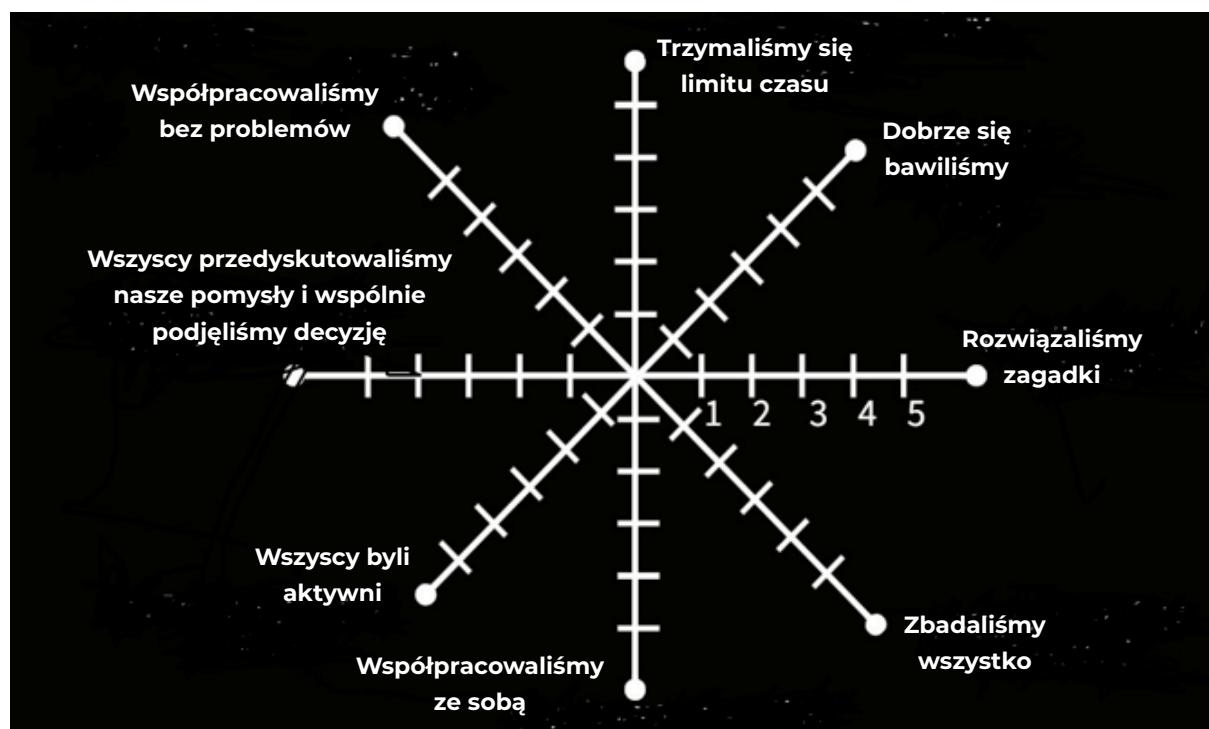
- Co zaskoczyło ich podczas gry
 - Jak rozpoczęli
 - Kiedy pojawiły się trudności
 - Jakimi pojawiły się trudności
 - Jak grupa rozwiązała zagadki
 - Jak przebiegała komunikacja i współpraca w grupie
 - Co można poprawić w komunikacji
 - Co można poprawić we współpracy
3. Ostatnią fazą podsumowania jest podsumowanie doświadczenia, które powinno być kolejną fazą samej gry. W tym miejscu należy pokazać i podkreślić cele edukacyjne gry. Na tym etapie konieczne jest wyodrębnienie, skonsolidowanie i pokazanie tego, czego nauczyli się uczestnicy. Najlepiej osiągnąć to poprzez zapisanie odpowiedzi na szereg pytań poprzez wypełnienie diagramów



¹⁵ <https://scape.enepe.fr/indispensable-debriefing.html> Essential briefing. Patrice Nadam, Melanie Feneart, Anne Petit 2018

Spidergram:

Przykładem diagramu, który może dobrze wizualizować to, co działo się podczas gry, jest „pajęczyna”. Na każdym końcu ramienia ze skalą od 1 do 5 umieszczone są zdania zapisane poniżej. Zaznaczone punkty są następnie łączone liniami. Możliwe jest również „utkanie” rysunkowej pajęczyny.



Zaznacz na pajęczynie od 1 do 5



Wszyscy uczestnicy odpowiadają indywidualnie, a następnie należy porównać odpowiedzi całej grupy.

Mogą wystąpić różnice w ocenie poszczególnych uczestników. Każdy ma prawo do własnej opinii i nie może ona wpływać na opinie innych.

Dodatkowe pytania dla uczestników mogą brzmieć następująco:

Jeśli ocena jest niska, dlaczego odpowiedziałeś w ten sposób?

Co zrobiłbyś inaczej, grając ponownie w ER?

Czy Twoje zachowanie mogło mieć negatywny wpływ na realizację działań? A jeśli tak, to co można było zmienić?

Źródła do rozdziału 5

<https://scape.enepe.fr/indispensable-debriefing.html> Niezbędny briefing. Patrice Nadam, Melanine Feneart, Anne Petit 2018

Nicholson, S. (2018). Tworzenie angażujących pokoi ucieczki dla klasy. *Childhood Education* 94(1). 44-49.

Dostępne online pod adresem <http://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf>

https://scape.enepe.fr/types_joueurs.html Typy graczy. Alexia Audemar, Isabelle Patroix, 2018 r





ESCAPE
ROOMS
for CCIs

