



**JAK KORZYSTAĆ
Z ESCAPE ROOMÓW
W BRANŻY KULTURALNEJ
I KREATYWNEJ:
ZAGADNIENIA
DO ROZWAŻENIA
DLA TRENERÓW
CHCĄCYCH TWORZYĆ
WŁASNE GRY**

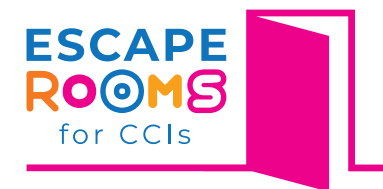
Biała księga



Współfinansowane przez
Unię Europejską

JAK KORZYSTAĆ Z ESCAPE ROOMÓW W BRANŻY KULTURALNEJ I KREATYWNEJ: ZAGADNIENIA DO ROZWAŻENIA DLA TRENERÓW CHCĄCYCH TWORZYĆ WŁASNE GRY

Biała księga



Niniejsza biała księga została opracowana przez konsorcjum projektu Escape Rooms for the Cultural and Creative Industries, w skład którego wchodzi:



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

Projekt graficzny i skład: Katarzyna Baranek-Stachura

Więcej informacji o projekcie i partnerach można znaleźć na stronie: <https://er4cci.eu/>



Wsparcie Komisji Europejskiej przy tworzeniu niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągana do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

PUBLIKACJA BEZPŁATNA

2024



Projekt

Coraz więcej młodych Europejczyków decyduje się na pracę w sektorze kultury i sektorze kreatywnym (ang. CCI) i boryka się z takimi problemami, jak wszechobecność zatrudnienia opartego na projektach, brak stałych umów o pracę i zatrudnienie w niepełnym wymiarze godzin. Ponadto osoby te muszą posiadać - ze względu na specyfikę sektora kultury i kreatywnego - szeroki zakres umiejętności tradycyjnych, ogólnych, cyfrowych i specjalistycznych. Tym ważniejsze jest uświadomienie młodym ludziom, jak ważne jest rozwijanie ich umiejętności przedsiębiorczych i oferowanie im wskazówek dotyczących ich kreatywnych pomysłów. Aby to osiągnąć, kluczowe jest nadanie priorytetu innowacyjnym i integracyjnym metodom szkoleniowym, które są atrakcyjne dla tej grupy docelowej. Taką metodą jest grywalizacja.

Grywalizacja to zastosowanie mechaniki gier w środowiskach niezwiązanych z nimi w celu stworzenia doświadczeń związanych z grami. Jest ona uznawana za dobrą metodę zwiększania zaangażowania i motywacji. Escape Rooms (ER) można uznać za idealną formę grywalizacji w szkoleniach, otwierają nieskończone możliwości tematów i dziedzin, które mogą być poruszane poprzez zagadki oferowane w grach.

Poprzez stworzenie różnych rezultatów opracowanych w ramach projektu, partnerstwo dążyło do podniesienia świadomości na temat wykorzystania Escape Rooms jako narzędzia do nabywania kompetencji w zakresie przedsiębiorczości i poprawy synergii między podmiotami z dziedziny kultury. Zasoby te mają na celu zaproponowanie grywalizacji jako alternatywy dla rozwoju dalszych kompetencji związanych z przemysłem kultury i kreatywnym (ang. CCI).

W pierwszej kolejności partnerzy napisali przewodnik „Korzystanie z Escape Rooms w celu wspierania przedsiębiorczości”, który bada korzyści płynące z grywalizacji dla rozwoju umiejętności przedsiębiorczych w sektorze kultury i kreatywnym.

Jako drugi rezultat, konsorcjum stworzyło dziewięć scenariuszy ER dotyczących przedsiębiorczości w sektorze kultury i kreatywnym i przetestowało je z różnymi uczestnikami.

Wreszcie, niniejsza biała księga jest ostatnią publikacją projektu. Dokument ten ma na celu dostarczenie konkretnych zaleceń dotyczących sposobu wykorzystania materiałów stworzonych podczas opracowywania tego projektu oraz aspektów, które należy wziąć pod uwagę dla trenerów chcących stworzyć swoje Escape Rooms dla branży kulturalnej i kreatywnej. Sugestie te pomogą w stworzeniu materiałów, które zostaną wykorzystane w najlepszy możliwy sposób. Celem jest dostarczenie tej grupie profesjonalistów praktycznych informacji na temat tego, w jaki sposób materiały projektowe powinny być wykorzystywane do optymalnego osiągnięcia celów (promowanie i szkolenie młodych ludzi w zakresie przedsiębiorczości w CCI).

Publikacja ma następującą strukturę:

- 1) Wprowadzenie i metodologia
- 2) Escape Rooms i cele nauczania
- 3) Wnioski z fazy testowej i informacje zwrotne
- 4) Praktyczne wskazówki dla trenerów
- 5) Wnioski

Cele:

- Zebranie obserwacji i informacji zwrotnych z fazy testowania
- Dostarczanie świadectw związanych z tworzonym materiałem
- Oferowanie wskazówek dotyczących koncepcji i animacji aktywności ER
- Zapewnienie wysokiej jakości szkoleń dla przedsiębiorców z sektora ze zwiększoną immersją

1. Wprowadzenie i metodologia

Aby opracować niniejszą białą księgę, zastosowano następującą metodologię:

1) Refleksja nad pracą partnerów realizujących projekt ER for CCI, 2) Testowanie grup docelowych, 3) Ocena i analiza fazy testowej, 4) Zbieranie refleksji uczestników i wnioski

Na początku, w ramach fazy testowej, utworzono dwie różne grupy docelowe. W sumie zaplanowano w ramach projektu przetestowanie stworzonego materiału z udziałem 100 młodych ludzi w wieku od 16 do 30 lat, którzy mogliby skorzystać ze szkolenia w zakresie przedsiębiorczości CCI (grupa A) oraz z co najmniej 16 zewnętrznymi specjalistami, osobami pracującymi z młodzieżą, nauczycielami i praktykami w sektorze kultury i kreatywnym (grupa B). Ostatecznie grupa odbiorców składała się z 76 osób z grupy A (młodzież w wieku od 16 do 30 lat) i 22 osób z grupy B (zewnętrzni specjaliści, osoby pracujące z młodzieżą, nauczyciele i praktycy w sektorze kultury i kreatywnym), co daje łącznie 98 osób. Zaplanowane liczby uczestników fazy testowej były trudne do osiągnięcia przez partnerstwo. Na przykład w Belgii nie było łatwo umówić się na spotkania z młodzieżą z grupy docelowej w grudniu i styczniu ze względu na okres egzaminacyjny. W Hiszpanii trudno było dotrzeć do młodych ludzi, ponieważ organizacja nie pracuje bezpośrednio z tą grupą docelową. Jednak grupy, do których udało się dotrzeć, były zadowolające i stanowiły znaczącą próbę do przetestowania i wprowadzenia zmian. W celu oceny fazy testowej projekt stworzył dwa różne formularze ewaluacyjne, jeden dla uczestników i jeden dla Game Masterów (Mistrzów Gry), aby zebrać głównie informacje jakościowe na temat ich doświadczeń podczas grania w różne scenariusze. Informacje te mają na celu zapewnienie, że dostarczony materiał jest funkcjonalny i atrakcyjny, a cele edukacyjne zostały osiągnięte.

„Praktyczne wskazówki dla trenerów” opierają się na doświadczeniu partnera w tworzeniu Escape Rooms (wyzwania, wnioski itp.) i odzwierciedlają wyniki uzyskane w wyniku analizy oceny formularzy ewaluacyjnych. Praktyczne wskazówki pochodzą również z samego przeprowadzenia fazy testowej z uczestnikami. Tutaj partnerzy wymienili porady dotyczące rzeczy, które należy robić lub których należy unikać podczas korzystania z materiałów projektu. Materiał „Do’s and Don’ts” został przedstawiony jako podsumowanie tego ostatniego.

Wreszcie, konkluzja zawiera wszystkie wyniki tworzenia ER w ramach projektu i analizy oceny formularzy ewaluacyjnych. Ponadto biała księga, jako źródło inspiracji, gromadzi wypowiedzi osób zaangażowanych w fazę testowania i/lub osób spoza fazy testowania z doświadczeniem w szkoleniu za pomocą Escape Rooms.

2. Escape Rooms i cele nauczania

W celu opracowania gier edukacyjnych typu Escape Rooms, partnerstwo stworzyło listę ogólnych tematów związanych z sektorem kultury i kreatywnym. Następnie każda organizacja zidentyfikowała najbardziej istotne kwestie, do których należy się zbliżyć, biorąc pod uwagę swoją wiedzę specjalistyczną. Po wybraniu tematów, planowanie rozwoju i tworzenia zestawu narzędzi posłużyło jako wytyczne dla produkcji gier typu ER. Dokument ten obejmował badania nad możliwościami edukacyjnymi w sektorze kultury i kreatywnym w każdym z krajów partnerskich w celu określenia przyszłych celów edukacyjnych dla opracowywanych gier ER. Następnie zespół przeprowadził dokładną analizę niezbadanych kwestii na poziomie gier dla różnych grup wiekowych. Kluczowym celem było określenie różnych typów gier po wybraniu głównego tematu, aby zapewnić inkluzywność i zaspokoić różne umiejętności graczy w różnych zespołach. Po określeniu celów edukacyjnych uzgodniono efekty uczenia się. Mając te ostatnie informacje, partnerstwo omówiło, jaki rodzaj gier typu ER chce stworzyć każda organizacja (cyfrowy czy fizyczny). Doprowadziło to do zaplanowania praktycznych aspektów (miejsce, budżet, czas trwania gier itp.) w celu późniejszego opracowania scenariuszy, zdefiniowania ich koncepcji i rozpoczęcia pracy nad opowiadaniem historii. Następnie zaprojektowano przebieg gry, strukturę łamigłówek (dzięki czemu różniły się one od siebie tak bardzo, jak to tylko możliwe) oraz przygotowano niezbędny sprzęt i rekwizyty. Po stworzeniu gier typu ER, kolejnym krokiem było przygotowanie zestawu narzędzi i materiałów. Kolejny krok polegał na przeprowadzeniu testów przed dostosowaniem gier ER i przetłumaczeniem ich na każdy język partnerstwa.

Cały proces opracowywania materiałów został poddany wzajemnej weryfikacji przez partnerów i ostatecznie stworzono 9 gier typu Escape Rooms:

1. Rezydencja artystyczna

Nauka przygotowania wniosku o rezydencję artystyczną; poznanie elementów wniosku i nabycie umiejętności jego napisania.

2. Wycieczka do opery

Poznanie elementów planu marketingowego; działań związanych z promocją wydarzenia artystycznego oraz zapoznanie się z ogólnymi zasadami funkcjonowania opery.

3. Gdzie jest dyrektor lokalnego teatru?

Zapoznanie się z budżetami produkcyjnymi, szczegółami dotyczącymi budżetowania w teatrze oraz narzędziami do tworzenia budżetów (Excel i gotowe szablony).

4. Zmieniacze świata

Zapoznanie się z Celami Zrównoważonego Rozwoju (ang. SDGs); kluczowymi elementami Oceny Wpływu Społecznego oraz sposobami wdrażania wiedzy i umiejętności w celu zaprojektowania projektu odpowiadającego Celom Zrównoważonego Rozwoju i mającego wpływ społeczny.

5. Agitatorzy kultury: Hakowanie współczesnego świata sztuki

Definiowanie kluczowych elementów Zrównoważonego Rozwoju; odkrywanie Celów Zrównoważonego Rozwoju i ich współzależności oraz podejście do Zrównoważonego Rozwoju z perspektywy kulturowej.

6. Wymarzona Europa – ostateczne zgłoszenie

Poznanie kluczowych elementów projektu kulturalnego, artystycznego i kreatywnego oraz sposobów wdrażania wiedzy i umiejętności w celu uzyskania finansowania w ramach programu Erasmus+.

7. Zjednoczeni w procesie twórczym

Poznanie korzyści płynących ze współpracy; promowanie projektu i mocnych stron osób ze specyficznymi zaburzeniami uczenia się (SLD).

8. Budowanie sieci kontaktów na targach książki

Poznanie znaczenia sieci kontaktów dla branży kultury i branży kreatywnej oraz sposobów budowania sieci kontaktów biznesowych.

9. Cyfrowe doświadczenie artystyczne ER4CCI

Korzystanie z określonych narzędzi cyfrowych; odkrywanie nowych innowacyjnych praktyk artystycznych i narzędzi edukacyjnych oraz dzieł sztuki wykonanych cyfrowo.

3. Wnioski z fazy testowej i informacje zwrotne

Jak wspomniano we wstępie, na potrzeby testu utworzono dwie różne grupy docelowe, a do przetestowania gier zaplanowano około 116 osób. Ostatecznie grupa docelowa składała się z 76 osób z grupy A (młodzież w wieku od 16 do 30 lat) i 22 osób z grupy B (profesjonaliści zewnętrzni, osoby pracujące z młodzieżą, nauczyciele i praktycy z sektora), co daje łącznie 98 osób. Przygotowano dwa formularze ewaluacyjne: jeden dla graczy, a drugi dla Game Masterów (Mistrzów Gry).

Podczas testów przeprowadzonych przez partnera w Hiszpanii, większość uczestników była zaznajomiona z sektorem kulturalnym i kreatywnym. Jednak prawie nikt nie znał gier typu Escape Rooms i nigdy w nie nie grał. Ponieważ było to ich pierwsze doświadczenie, pierwszą reakcją było zamieszanie. Wsparcie Mistrza Gry miał fundamentalne znaczenie dla utrzymania rytmu i możliwości rozwoju gry. Dodatkowo mechanizm ER był dość złożony. Pierwsza sesja przebiegała powoli. Jednak w drugiej sesji wszystko było bardziej naturalne. W każdym razie uczestnicy stali się bardzo ciekawi i zaangażowani w obie sesje, dzięki czemu było to bardzo przyjemne doświadczenie. Byli bardzo zadowoleni z uczestnictwa, a także bardzo zaskoczeni gamifikacją, którą im zaoferowano. Po zakończeniu gry uczestnicy wyrazili dobre opinie na temat doświadczenia, a my byliśmy w stanie zebrać ich opinie i uwagi. Na podstawie opinii 8 graczy, którzy wypełnili kwestionariusz, można było stwierdzić, że:

- Wybrane tematy można było zidentyfikować podczas doświadczenia. Uczestnicy mogli skorzystać z grywalizacji, aby podejść do „Znaczenia kultury w społeczeństwie”; „Dowiedzieć się więcej o związku między kulturą a celami zrównoważonego rozwoju”; „(...) przełamać lody i poznać innych kolegów. Networking na temat kultury”; „Nawiązywanie kontaktów w branży wydawniczej”; „Tworzenie dynamiki partnerstwa z innymi uczestnikami”; „Budowanie sieci i połączeń w celu lepszej realizacji projektów”.
- Instrukcje Game Master zostały ocenione na 4/5 pod względem jasności i znaczenia.
- Język użyty w materiale z gry został oceniony na 4/5 pod względem jasności i znaczenia.

- Większość uczestników wiedziała niewiele lub była w niewielkim stopniu poinformowana na tematy związane z grami. Jednak z wyjątkiem jednego z nich, który pozostał neutralny, pozostali zgłosili, że nauczyli się czegoś z gry.
- Jeśli chodzi o to, czy byli w stanie wnieść swoje pomysły do zespołu i wykorzystać swoje umiejętności i wiedzę w praktyce, średnia odpowiedź wynosiła 4/5.
- Jeśli chodzi o kompetencje lub umiejętności wykorzystywane w praktyce podczas gry, wymieniano: inwencję, kreatywność, rozwiązywanie problemów, zdolność dedukcji, zdolności umysłowe, czytanie ze zrozumieniem, pracę zespołową, aktywne słuchanie, generowanie połączeń w zrelaksowany sposób.
- Ogólnie rzecz biorąc, zagadki i gry zostały ocenione na 4/5. Wśród elementów, które gracze preferowali, wymieniali kody numeryczne do rozszyfrowania; puste litery do wypełnienia kodem alfanumerycznym; zagadki, które zawierały obiekty do ich rozszyfrowania oraz te, które wymagały zaangażowania innych członków drużyny.
- Oprawa Escape Roomu (identyfikacja graficzna, elementy, materiały, interakcja cyfrowa/offline) i atmosfera zostały ocenione na 4,4/5
- Struktura gry została oceniona na 4,25/5; opowiadanie historii i misja na 4,4/5; informacje zwrotne od GM (podsumowanie) na koniec gry na 4,1/5; a ogólna dynamika gry na 4,4/5.

Na podstawie informacji zwrotnych od dwóch Mistrzów Gry, którzy wypełnili kwestionariusz, można było stwierdzić, że:

- Instrukcje zawarte w zestawie narzędzi były wystarczające, aby poprowadzić Mistrza Gry przez cały czas trwania ER (100% pozytywnych odpowiedzi). Jednak jeśli chodzi o przekazywanie instrukcji uczestnikom, średnia ocena postępów w grze wyniosła 3,5/5. Obaj Mistrzowie Gry byli nowicjuszami, co utrudniło im stworzenie roli i skuteczne przekazywanie instrukcji, ponieważ byli zdenerwowani i nie wiedzieli dobrze, jak postępować. Ponadto, wskazówki nie były wystarczająco rozwinięte w dokumencie i Mistrzom Gry brakowało informacji w tym zakresie.
- Z perspektywy Mistrzów Gry, uczestnicy mogli dzielić się swoimi pomysłami podczas rozgrywki i zostali ocenieni na 4/5.
- Zauważyli również, że gracze, choć posiadali już wiedzę na dane tematy, nauczyli się czegoś z gry. Podkreślili znaczenie współpracy między graczami dla postępów w grze.
- Złożoność zagadek została ogólnie oceniona przez Mistrzów Gry na 4/5.
- Oprawa była bardzo wciągająca dla graczy. Identyfikacja graficzna, elementy, materiały, interakcja cyfrowa /offline i atmosfera zostały ocenione na 5/5.

Poziom trudności gier może być różnie oceniany. Może być nieco bardziej złożony niż oczekiwano. Zasugerowali, by nieco bardziej rozwinąć dokument z instrukcjami dla Mistrzów Gry, dając graczom więcej wskazówek, by mogli kontynuować swoją ścieżkę.

Zebrane w **Belgii** opinie były również bardzo interesujące. Na podstawie opinii 17 graczy, którzy wypełnili kwestionariusz, można było stwierdzić, że:

- Uczestnicy, mimo że posiadali już wiedzę na tematy poruszane w grach, zgłaszali, że nauczyli się czegoś z gry.
- Zagadki zostały ocenione jako interesujące, z odpowiedziami od 3 do 5 na 5. Wśród elementów, które preferowali gracze, wymieniali różnorodność zagadek, subtelne powiązania z tematami, użycie kolorów w zagadkach i aspekt współpracy.
- Struktura, scenariusze i dynamika gier zostały również wysoko ocenione, z ocenami od 3 do 5 na 5. Gracze stwierdzili, że szczególnie podobały im się nieliniowe ścieżki.

Na podstawie informacji zwrotnych od 3 Mistrzów Gry, którzy wypełnili kwestionariusz, stwierdzono, że:

- Instrukcje zawarte w zestawie narzędzi są wystarczające, aby poprowadzić Mistrza Gry przez cały czas trwania gry (100% pozytywnych odpowiedzi).
- Zauważyli również, że gracze, choć posiadali już wiedzę na te tematy, nauczyli się czegoś z gry.
- W przypadku fizycznych gier typu ER gracze dobrze reagowali na środowisko i atmosferę gry. Jednak gracze hybrydowej gry fizycznej i cyfrowej nie byli pod wrażeniem projektu gry, który, podobnie jak profesjonalisci z sektora kultury i kreatywnego, uznali za zbyt prosty a jednocześnie zbyt naukowy.
- Scenariusze sprawiły, że gracze zaangażowali się w misję, uzyskując w tej kwestii oceny od 3 do 5 na 5.

We Włoszech, na podstawie oceny danych zebranych za pomocą formularza, zebrano różne pozytywne opinie i pomysły na ulepszenie gry:

- Ponad 70% uczestników uznało podane instrukcje za jasne i wystarczające, a prawie wszyscy gracze uznali użyty język za jasny.
- Tylko niewielki odsetek uczestników był świadomy tematu poruszanego podczas gry (30%), a po zakończeniu gry ponad 75% uczestników dowiedziało się czegoś nowego o zawartych w grach tematach.
- Większość uczestników czuła się zaangażowana podczas gry i mogła wnieść swoje pomysły oraz wykorzystać swoje umiejętności i wiedzę w praktyce.
- Uczestnicy przyznali, że wykorzystali umiejętności komunikacyjne, budowania zespołu, krytycznego myślenia i współpracy. Połowa uczestników oceniła zagadki , a preferowane były te związane z odkrywaniem kodów i otwieraniem skrzynek.
- Pozytywnie oceniono również narrację ER, strukturę gry i otoczenie Escape Roomu.

Jeśli chodzi o doświadczenia Włochów, interesujące były opisy, które wielu z nich przedstawiło na temat swoich doświadczeń, takie jak następująca refleksja:

„Byłem w stanie aktywnie uczestniczyć w zajęciach i przyczynić się do rozwiązania zagadek. Przez całą rozgrywkę byłem zaangażowany, a idea wyzwania skutecznie utrzymywała moją koncentrację na grze. Nauczyłem się również kilku nowych pojęć, takich jak wpływ interesariuszy na projekty oraz związek między władzą a interesem. Ogólnie rzecz biorąc, było to dla mnie zarówno zabawne, jak i pouczające doświadczenie”.

W **Polsce** faza testowa odbyła się z udziałem młodych ludzi zaangażowanych w różne działania artystyczne i twórcze. Niektórzy z uczestników mieli wcześniejsze doświadczenie w graniu w gry typu ER, więc łatwiej było zaangażować ich do roli Mistrzów Gry w Escape Roomach. To bardzo pomogło w testowaniu. Podsumowując ankiety ewaluacyjne zebrane od uczestników testów, można stwierdzić, że:

- Gracze wysoko ocenili możliwość współpracy w grupie podczas rozgrywki.
- Opisali język używany w grze jako zrozumiały, oceniając go na 3 lub 4 w 5-stopniowej skali.
- Mając średnią wcześniejszą wiedzę na tematy zawarte w grach, większość testerów stwierdziła, że nauczyli się czegoś nowego, a niektórzy, że nauczyli się bardzo dużo.
- Uczestnicy określili poziom trudności łamigłówek jako średni. Wyzwania były dla nich interesujące, a historia wciągająca.
- Dynamika gry również została oceniona średnio wysoko. Uczestnikom podobała się grafika przygotowana przez twórców gry.
- Ogólnie rzecz biorąc, uczestnicy byli bardzo zainteresowani grami i zaangażowani w ich testowanie. Atmosfera podczas gier grupowych była bardzo pozytywna. Zauważono jednak trudności, gdy uczestnicy wypełniali kwestionariusze. Trudno było odpowiedzieć na pytania. Wydawało się, że ci młodzi ludzie mają niewielkie umiejętności jasnego wyrażania swoich opinii i myśli.

Ogólna opinia wszystkich uczestników w różnych krajach była taka, że doświadczenie było wymagające i przyjemne, a większość graczy uznała gry za wciągające i motywujące.

„Ta gra pobudziła moją ciekawość i refleksję w zabawnym i wciągającym otoczeniu”.

4. Praktyczne wskazówki dla trenerów

Każda organizacja partnerska miała inne doświadczenie w tworzeniu gier. Na przykład połowa partnerstwa była nowicjuszem w zakresie produkcji Escape Rooms. Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie organizacje uznały za bardzo interesujące zbadanie możliwości grywalizacji w podejściu do tematów i kompetencji potrzebnych w sektorze kultury i kreatywnym. Było to wielkie wyzwanie i okazja do zdobycia wiedzy, z której wyłoniły się różne obszary uczenia się:

Temat / Scenariusz / Opowiadanie historii. Istnieje znaczący związek między tymi trzema elementami. Wybór interesującego tematu związanego z sektorem kultury i kreatywnym jest ważny. Jednak połączenie elementów edukacyjnych i kompetencji, które mają być rozwijane, z odpowiednią narracją, atrakcyjnym scenariuszem i opowiadaniem historii, będzie tym, co doprowadzi do konkretnego zaangażowania młodych ludzi. Jedną z interesujących kwestii związanych z grywalizacją jest możliwość łączenia różnych pomysłów/tematów, które pozornie są rozbieżne, na przykład rozmowa o sektorze kultury i kreatywnym w ramach historii kryminalnej.

„Gra była dobra, atrakcyjna. Użyto dobrych środków, aby uczynić tak odpychającego elementu, jakim jest arkusz kalkulacyjny Excel, czyniąc go przystępnym”.

Opowiadanie historii. Rozwijanie wiarygodnej fabuły działa dobrze w kontakcie z młodymi dorosłymi. Podoba im się fakt, że mogą rozpoznać w grze elementy z własnego życia. Na przykład podczas testów pracownikom lokalnego teatru podobała się fabuła, w której brakowało dyrektora teatru. Podczas tworzenia gier typu ER ważne jest, aby wybrać temat, który jest powiązany z zainteresowaniami grupy docelowej. Przeprowadzenie wcześniejszych badań na temat tego, co ma znaczenie / wpływ / zainteresowanie uczestników, prawdopodobnie zapewni większe zaangażowanie w doświadczenie ER. Podczas gry opowiadanie historii ma fundamentalne znaczenie. Proponowana narracja musi być wciągająca. Ustawienie, odgrywanie ról i instrukcje muszą być dostarczane prawidłowo i z entuzjazmem, aby zaangażować uczestników.

Wymagające doświadczenia/wyniki nauki. Zbyt łatwa gra jest nudna, a zbyt trudna zniechęca. O wiele łatwiej jest przekazać wiedzę merytoryczną młodym ludziom, którzy wcześniej grali w gry typu Escape Room, nawet jeśli nie były one zbyt edukacyjne. Są oni przyzwyczajeni do rozwiązywania zagadek. Interesujące jest wskazanie, w jaki sposób zainteresowanie może wynikać z wyzwań. Jak powiązać kompetencje związane z sektorem kultury i kreatywnym w treść gry, tak aby pobudzić zainteresowanie tematami w łamigłówkach.

Ustawienie i rodzaj zagadek. Nieliniowa progresja łamigłówek pozwala graczom nie spieszyć się z rozglądaniem się po pokoju, zbieraniem elementów i zastanawianiem się, co z nimi zrobić. Sprzyja to również współpracy i daje każdemu miejsce do uczestnictwa. Wykorzystanie całej dostępnej przestrzeni daje graczowi więcej miejsca do eksploracji. Jeśli wykorzystasz tylko jeden róg pokoju, ryzykujesz utratę zainteresowania grą. Ale jeśli ukryjesz wskazówki na ścianie, za przedmiotami, wewnątrz innych przedmiotów itp. będą kontynuować eksplorację. Na przykład skutecznym elementem w grze ER nr 4 „Zmieniacze Świata” było podzielenie talii kart na ukryte podpakiety w zamkniętych pudełkach, angażując graczy, którzy chętnie odkrywali zawartość każdego pudełka. Gra była w tym przypadku intuicyjna, z jasnymi wskazówkami zapewnionymi przez ponumerowane karty, aby zachować spójność gry. Dodanie muzyki w tle lub odgłosów otoczenia również pomaga graczom zanurzyć się w atmosferze gry. W przypadku gier cyfrowych, efekty dźwiękowe są również bardzo dobrym sposobem na ożywienie rozgrywki.

„Jeśli chodzi o przestrzeń, myślę, że mogłoby to zadziałać, gdyby między graczami było trochę więcej dystansu. Będąc tak blisko, trudno było mi się skoncentrować i myślę też, że rozwiązywanie zagadek innych osób dekoncentrowało resztę. To tylko pomysł, może nie rozwiązanie. Ale pomyślałem, że bycie uczestnikami nieco bardziej oddzielnymi może pozwolić parom na posiadanie większej przestrzeni fizycznej i dźwiękowej, aby lepiej rozwiązywać problemy, a nawet rozmawiać o innych rzeczach podczas „budowania sieci”. Dodałbym krzesło do każdej przestrzeni, aby jeden uczestnik mógł usiąść, gdy odwiedza go drugi”.

Odgrywanie ról. Przypisanie graczom konkretnych ról zwiększa ich zaangażowanie w fabułę. Przygotowanie krótkiej historii i misji dla każdego gracza daje mu poczucie, że jego udział w grze jest bardzo ważny. W grze ER nr 8 „Budowanie sieci kontaktów na targach książki” każdy uczestnik został poproszony o wcielenie się w postać z branży wydawniczej. Podczas opracowywania gry musieli oni rozszyfrować zagadki podczas spotkania z innymi uczestnikami, zastanawiając się, w jaki sposób ich postać może pomóc innym. Wzmocniło to zbiorową pracę podczas angażowania się w opowiadanie historii. Z kolei w grze ER nr 6 „Wymarzona Europa – ostateczne zgłoszenie „ gracze mieli większą swobodę w poruszaniu się po przestrzeni gry i musieli aktywnie współpracować, aby odkryć wszystkie elementy niezbędne do rozwiązania przedstawionych zagadek.

„Myślę, że najbardziej podobało im się wczucie się w rolę i podjęcie „wyzwania” rozszyfrowania czegoś bardzo osobiście, doświadczyłem tego jako czegoś intensywnego i ekscytującego”.

Mistrzowie Gry (Game Masterzy) odgrywają kluczową rolę. Muszą przestudiować przewodnik i uwzględnić wszystkie elementy, aby odnieść sukces w swojej roli. Cierpliwość jest koniecznością. Game Master musi polegać na intuicji i inteligencji uczestników, pozwalając im rozwiązywać zagadki, starając się nie udzielać podpowiedzi - chyba że uczestnicy naprawdę mają trudności z pójściem dalej. Mistrzowie Gry powinni motywować uczestników do znajdowania rozwiązań bez udzielania natychmiastowej pomocy. Przemówienie wprowadzające mistrza gry ma fundamentalne znaczenie, ponieważ określa nastrój na resztę gry. To wprowadzenie musi zaintrygować graczy i ułatwić im połączenie się z rolą, w którą się wcielają.

Zespoły. Małe zespoły składające się z 4-5 osób mogą rozwiązywać zagadki szybciej i lepiej. W większych grupach nie zawsze jest możliwe, aby wszyscy uczestniczyli w grze w równym stopniu.

„Praca zespołowa, zanurzenie, intryga, logika i kultura to hasła przewodnie tego doświadczenia”.

„To było raczej wzbogacające doświadczenie dla naszego zespołu pod względem spójności i dzielenia się”.

Informacje i efekty uczenia się. Jeśli gra zawiera zbyt dużo wiedzy, przestaje być grą edukacyjną i staje się zbyt naukowa. Nie zaleca się dostarczania zbyt dużej ilości informacji i o dużej złożoności. Ważne jest, aby w łamigłówkach zawrzeć odpowiednią narrację. Gra musi być wprowadzeniem do pewnych tematów, ale nie będzie wprowadzała głębokiej wiedzy na ten temat. Ciekawą sugestią było umieszczenie w grach kodów QR, które po zeskanowaniu za pomocą urządzenia prowadziłyby do krótkich filmów wyjaśniających lub podsumowań online kluczowych punktów poruszanych w grze, aby wzmocnić zrozumienie. Innym krytycznym czynnikiem do rozważenia jest czas trwania gry, trudny do zdefiniowania ze względu na różnice związane z wiekiem uczestników.

„Podobało mi się i myślę, że z grą można zrobić bardzo ciekawe rzeczy. Myślę, że może działać bardzo dobrze jako „przełamywanie lodów”, które pozwala również na tworzenie sieci kontaktów w ramach pracy zespołowej”.

Instrukcje. Jeśli ludzie nie są przyzwyczajeni do Escape Roomów, może być trudno poprowadzić ich przez grę. Instrukcje i przebieg gry muszą być bardzo jasne. Filmy wprowadzające nie są najlepszym sposobem na zaangażowanie graczy w scenariusz. Czasami dobrze przygotowany wykład Mistrza Gry jest bardziej skuteczny niż film wyświetlany na komputerze lub tablecie.

„Podobał mi się i myślę, że ma duży potencjał, zwłaszcza że można go dostosować do wielu formatów. Myślę, że ważne jest, aby poświęcić dużo czasu na wprowadzenie. Oprócz informowania o tym, do czego służy gra (w zależności od tego, co cię interesuje), myślę, że może pomóc, jeśli wprowadzenie wyjaśni trochę o dynamice, która może wystąpić w grze, oczekiwanym czasie trwania gry, pewnych zasadach (rzeczy, które są dozwolone i rzeczy, które nie są) itp.”

Język i integracja. Ważne jest, aby zwracać uwagę na pokoleniowe kody kulturowe, aby móc prawidłowo i skutecznie komunikować się z docelowymi odbiorcami. Ważne jest, aby nie polegać zbyt mocno na wcześniejszej wiedzy graczy na dany temat. Gra powinna umożliwiać rozwiązywanie zagadek na podstawie informacji dostępnych wyłącznie w trakcie rozgrywki. Co więcej, istotne jest korzystanie z konkretnych narzędzi, które są znane uczestnikom i wiedzą, jak działają. Niezbędna jest minimalna wiedza wymagana do korzystania z określonych mechanizmów lub czytania materiałów.

Ustawienia hybrydowe. Podczas mieszania ustawień fizycznych i cyfrowych należy znaleźć odpowiednią równowagę. Gracze wolą regularnie przechodzić od jednego do drugiego, zamiast spędzać długi czas na inspekcji pomieszczenia, a następnie długi czas za ekranem komputera.

Cyfrowe pokoje zagadek. W grach cyfrowych gracze nie lubią, gdy nie mogą wrócić do poprzedniego etapu. Jeśli nie zwracają wystarczającej uwagi, mogą pominąć ważne elementy, a brak możliwości powrotu zmusza Mistrza Gry do udzielenia im wskazówki, którą przegapili. To psuje im rozgrywkę. W ustawieniach cyfrowych możliwość sprawdzenia wiedzy lub kodów przed przejściem dalej sprawia, że doświadczenie jest funkcjonalne i bardziej interesujące.

Testowanie. Podczas tworzenia gry trudno było ocenić złożoność gry/mechanizmów. Testowanie ma fundamentalne znaczenie dla oceny właściwego poziomu gier.

Poniżej znajduje się 5 zaleceń (Do's) i 5 zakazów (Don'ts), które partnerstwo proponuje jako inspirujące wytyczne podczas tworzenia i animowania gier typu ER dla sektora kultury i kreatywnego:

Zalecenia - Do's

1. Opowiadanie historii jest wszystkim. Bez względu na to, do jakich elementów edukacyjnych i kompetencji chcesz się zbliżyć, atrakcyjny scenariusz i narracja będą haczykiem, dzięki któremu uczestnicy będą zaangażowani.
2. Przetestuj swoje łamigłówki przed zaprezentowaniem ich graczom. W ten sposób, jeśli coś nie działa tak, jak planowałeś, możesz odpowiednio dostosować zagadkę.
3. Instrukcje muszą przechodzić od razu do sedna i być bardzo jasne.
4. Mistrzowie Gry muszą wcześniej przejść szkolenie i bardzo dobrze rozumieć grę. Instrukcje dla nich muszą być bardzo jasne, aby mogli udzielać graczom wyjaśnień, jeśli są one wymagane.
5. Jako Mistrz Gry pokaż graczom, że interesujesz się tym, co robią. Nie czekaj, aż poproszą o wskazówki. Reaguj na to, co robią. Jeśli podążają właściwą ścieżką, zachęcaj ich. Jeśli podążają złą ścieżką, zachęć ich do ponownego rozważenia swoich wyborów.

Zakazy - Don'ts

1. Nie zniechęcaj do niekonwencjonalnego i kreatywnego podejścia do rozwiązywania problemów. Gry typu Escape Room, które są skierowane do osób z sektora kultury i kreatywnego powinny zachęcać do kreatywności.
2. Nie spiesz się z wyjaśnieniami podczas gry. Poświęć trochę czasu na wyjaśnienie zasad i celów gry podczas rozmowy przed rozgrywką. Pośpieszne wyjaśnienia mogą spowodować zamieszanie i nieporozumienia w dalszej części gry.
3. Nie działaj jako obserwator gry. Mistrz Gry powinien być w pełni zanurzony w świecie gry, aby w pełni zaangażować graczy.
4. Daj graczom czas na dyskusję i poznanie gry. Mistrz Gry powinien mieć dobre umiejętności zarządzania czasem i interweniować tylko wtedy, gdy gracze utkną w grze.
5. Projektując gry typu Escape Room, nie należy nadmiernie podkreślać aspektów teoretycznych. Podczas gdy informacje i nauka są cenne, najlepiej jest unikać nadmiaru tekstu i zbyt dużej ilości treści edukacyjnych. Proces uczenia się jest bardziej efektywny, gdy gracze czerpią przyjemność z gry.

5. Wnioski

W celu opracowania tego dokumentu organizacje zaangażowane w realizację projektu „ER for CCI” były odpowiedzialne za przetestowanie stworzonego materiału z udziałem 100 młodych ludzi w wieku od 16 do 30 lat (grupa A), którzy mogliby skorzystać ze szkolenia w zakresie przedsiębiorczości w sektorze kultury i kreatywnym oraz co najmniej 16 specjalistów zewnętrznych (grupa B), osób pracujących z młodzieżą, nauczycieli i profesjonalistów w sektorze kultury i kreatywnym. Ostatecznie docelowa grupa odbiorców składała się z 76 osób z grupy A (młodzież w wieku od 16 do 30 lat) i 22 osób z grupy B (specjaliści zewnętrzni, osoby pracujące z młodzieżą, nauczyciele i profesjonaliści w sektorze kultury i kreatywnym), co daje łącznie 98 osób. Mimo, że było to mniej niż zakładano, uzyskane wyniki były satysfakcjonujące, jak to opisano powyżej w tekście na temat wyników testów. Możliwość oceny gier Escape Rooms z większą grupą może posłużyć do włączenia nowych spostrzeżeń i wprowadzenia korekt. Niemniej jednak, dokument ten z powodzeniem może służyć jako wytyczne dotyczące elementów, które należy wziąć pod uwagę w celu stworzenia i wdrożenia gier typu Escape Room dla sektora kultury i kreatywnego. Ponadto, każdy Escape Room jest strukturą niezamkniętą, która może być dostosowana do potrzeb trenerów i uczestników, jak również do kontekstu, w którym grają. Ponieważ grupy docelowe i ich obszary zainteresowań są jednym z głównych punktów, które należy wziąć pod uwagę, szczegółowe dostosowania w zakresie opowiadania historii, projektowania materiałów lub dostarczanych instrukcji będą istotną zmianą, którą można dostosować w każdym nowym przypadku.

Ogólnie rzecz biorąc, podczas realizacji tego projektu byliśmy w stanie stwierdzić, że metodologie związane z grywalizacją i uczeniem się opartym na grach, wykorzystywane w grach edukacyjnych typu Escape Room, mają duży potencjał w zakresie uczenia się pozaformalnego. Wykorzystanie tego rodzaju podejścia do edukacji może sprawić, że nauka będzie bardziej angażująca i interaktywna. Ponadto, dzięki tej metodologii, w dziedzinie sektora kultury i kreatywnego możliwe jest tworzenie sesji szkoleniowych, które mają na celu wspieranie rozwoju różnych umiejętności, w szczególności umiejętności przedsiębiorczych, dla osób pracujących z młodzieżą w tym sektorze.

Zauważyliśmy, że poprzez włączenie elementów gier do procesu uczenia się, możliwe jest stworzenie angażującego i wciągającego środowiska, które wspiera umiejętności miękkie: pracę zespołową, krytyczne i kreatywne myślenie, myślenie matematyczne, rozwiązywanie problemów i umiejętności współpracy. W kontekście nauczania przedsiębiorczości w przemyślach kreatywnych, grywalizacja może symulować rzeczywiste scenariusze i wyzwania, przed którymi stają przedsiębiorcy, umożliwiając graczom praktyczne i dynamiczne zastosowanie zdobytej wiedzy. Co więcej, grywalizacja zachęca do współpracy i rywalizacji: poprzez gry wieloosobowe lub wyzwania zespołowe, ludzie mogą współpracować w celu rozwiązywania problemów, burzy mózgów i opracowywania innowacyjnych rozwiązań. To środowisko współpracy odzwierciedla charakter współpracy w branży kultury i kreatywnej, gdzie przedsiębiorcy często współpracują z artystami, projektantami i innymi kreatywnymi profesjonalistami, aby wcielić swoje pomysły w życie. Co więcej, podejście oparte na grywalizacji zwiększa zaangażowanie, wspiera współpracę, zapewnia natychmiastową informację zwrotną i nagrody, a ostatecznie przygotowuje graczy do dynamicznego i konkurencyjnego charakteru branży. Wykorzystując techniki grywalizacji, możliwe jest stworzenie stymulującego środowiska uczenia się, które wyposaża aspirujących przedsiębiorców w umiejętności i sposób myślenia niezbędne do odniesienia sukcesu w branży kreatywnej.

Podsumowując, gry typu Escape Rooms mogą być potężnym narzędziem do nauki, motywowania i rozwoju zarówno indywidualnego, jak i zbiorowego. Włączenie tych metodologii uczenia się pozaformalnego może poprawić jakość uczenia się, zaangażowania i współpracy w wielu kontekstach. Mamy nadzieję, że przedstawiliśmy kilka przydatnych zaleceń dotyczących sposobu wykorzystania materiałów stworzonych podczas opracowywania tego projektu oraz aspektów, które należy wziąć pod uwagę dla trenerów chcących stworzyć swoje Escape Rooms dla branży kulturalnej i kreatywnej.

Miłej zabawy!



ESCAPE
ROOMS
for CCIs

