

# СТРУКТУРА НА СЦЕНАРИЯ

НИВО:



Междинно ниво



Miro

## ОСНОВИ

Miro е онлайн платформа за съвместна работа с бяла дъска, която позволява на преподаватели и фасилитатори да проектират и структурират виртуални стаи за бягство, използвайки визуални карти, блок-схеми и свързани блокове. Тя поддържа създаването на наративни пътища, последователности от пъзели и разклоняваща се логика по ясен и интерактивен начин.

**Визуален преглед и логическа карта:** Miro предоставя безкрайно визуално платно, където пъзели, сцени, улики и решения могат да бъдат представени като форми, свързани със стрелки. Дизайнерите могат да изградят визуална логическа карта, която ясно показва напредъка на играча, зависимостите между пзелите и алтернативните пътища.

URL / Достъп: <https://miro.com>

## ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

**Многоезична поддръжка:** Интерфейсът е наличен на множество езици. Съдържанието може да бъде написано на всеки език.

**Технически изисквания:** Интерфейсът е наличен на множество езици. Съдържанието може да бъде написано на всеки език.

**Адаптации за потребители на SLD:** Подходът за визуално картографиране, цветното кодиране и ясната последователност подпомагат учащите се със SLD, като правят връзките и напредъка по-лесни за разбиране.

**Цена и достъп Работи ли офлайн?** Не



## КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

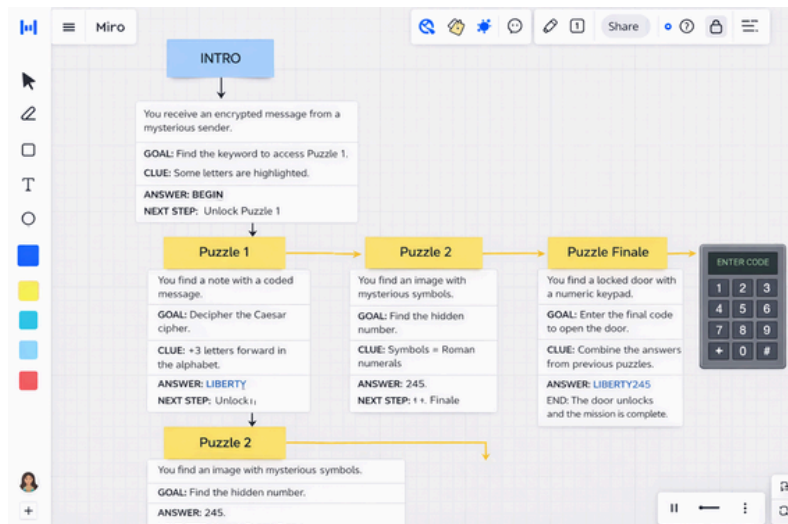
### 1 СЪПКА 1: Определете структурата на стаята за бягство

1. Създайте нова дъска в Miro.
2. Дайте име на дъската си (напр. „Дизайн на стая за бягство“).
3. Използвайте форми (правоъгълници или лепящи се листчета), за да представите:
  - a. Въведение
  - b. Пъзел 1
  - c. Пъзел 2
  - d. Финално предизвикателство

Подредете ги в логически ред.

### 2 СЪПКА 2: Изградете разказа и логическия поток

1. Използвайте стрелки, за да свържете пъзелите и да покажете напредъка.
2. Добавете текст във всяка форма, описващ:
  - a. Контекст на историята
  - b. Цел
  - c. Улики
  - d. Решение
  - e. Следваща стъпка
3. Ако е необходимо, създайте разклоняващи се пътища (напр. Пъзел 2А / Пъзел 2В).
4. Използвайте цветово кодиране:
  - a. Синьо = Разказ
  - b. Жълто = Пъзел
  - c. Червено = Финална задача



3

### СТЪПКА 3: Преглед и сътрудничество

1. Споделете дъската с колеги или студенти.
2. Използвайте коментари, за да обсъдите структурата и подобренията.
3. Тествайте логическия поток, преди да прехвърлите играта в игрална платформа (Genially, Canva, Google Sites и др.).



## ОСНОВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Основни характеристики
- Съвети за комбиниране на история и геймплей
- Планиране на последователността и структурата на пъзела
- Разработване на сюжет, обстановка и герои
- Визуализиране на връзките между разказа и геймплея
- Добавяне на бележки, диалог или описания на сцени



## СЪВЕТИ ЗА СЪЧЕТАВАНЕ НА СЮЖЕТ И ИГРОВИ ПРОЦЕС

- Започнете с ясна крайна цел.
- Направете всеки пъзел смислен за историята.
- Избягвайте твърде много разклонения, които объркват играчите.
- Балансирайте наративните моменти и решаването на проблеми.
- Използвайте последователно цветово кодиране.
- Тествайте логическия поток, преди да създадете играта.



## ПРЕДИМСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ

ПРЕДИМСТВА И ОГРАНИЧЕНИЯ	СЛАБОСТИ
Ясно и интуитивно визуално планиране	Не създава игри, които могат да се играят
Подходящо за съвместно разработване	Изисква интернет връзка
Гъвкава и креативна среда	Безплатната версия има ограничения за броя дъски
Лесен за промяна и реорганизация	Големите табла могат да станат визуално претоварени
Подходящо за образователни цели	