



## S'CAPE DND Lemniscare



### ОСНОВИ

S'CAPE е платформа за образователна подкрепа, предлагаща практически ръководства, шаблони и методологични инструменти, които помагат на учителите и фасилитаторите да проектират, внедряват и обсъждат образователни игри за бягство.

URL / Достъп: <https://scape.enepe.fr/-aide-a-la-creation-.html>

Тип инструмент: Ръководство за фасилитиране / Пакет за обсъждане / Работен лист за рефлексия / Друго: Методология за създаване на игри за бягство

Нуждае ли се от дигитална платформа? Да | Ако да, коя: Уеб браузър (уебсайт на S'CAPE)



### ОСНОВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Какво можете да правите с него:

- Да управлявате времето и темпото
- Да предоставяте подсказки или насоки
- Да подкрепяте сътрудничеството и комуникацията
- Да ръководите дискусията след играта
- Да предоставяте готови въпроси или работни листове за обсъждане
- Друго: Да подкрепяте дизайна на игра за бягство от концепцията до оценката

Налични формати: Уеб страници / PDF ресурси / Работни листове



## КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

1

### СТЪПКА 1: Определете педагогическите цели

Започнете с помощта на насочващите въпроси, предоставени на платформата, за да определите учебните цели (знания, умения, нагласи), към които играта за бягство трябва да се насочи.

2

### СТЪПКА 2: Изберете формата на играта за бягство

Изберете вида на играта за бягство (линейна, паралелна, хибридна, дигитална или физическа) въз основа на вашия контекст, времеви ограничения и профил на обучаемия.

3

### СТЪПКА 3: Създайте пъзели и разказ

Използвайте ръководствата за създаване и примерите, за да си представите последователен сюжет и да създадете пъзели, съобразени с вашите цели и ниво на трудност.

4

### СТЪПКА 4: Планирайте фасилитацията и времето

Подгответе подсказки, времеви ограничения и стратегии за фасилитация, като използвате предоставените препоръки, като осигурите плавно темпо по време на играта.

5

### СТЪПКА 5: Подгответе обсъждане и размисъл

Използвайте предложените въпроси за обсъждане и инструменти за размисъл, за да помогнете на обучаемите да анализират своя опит и да го свържат с резултатите от обучението.



## СЪВЕТИ ЗА ФАСИЛИТАТОРИ

- Започнете с прости пъзели, ако това е първата ви игра за бягство, за да избегнете когнитивно претоварване.
- Ясно дефинирайте ролята на фасилитатора (наблюдател, подсказващ, водещ на играта).
- Винаги тествайте играта за бягство, преди да я проведете с обучаемите.
- Адаптирайте нивото на трудност, като предварително подгответе допълнителни подсказки.
- Отделете достатъчно време за обсъждането, тъй като то е ключово за трансфера на знанията.



## ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

**Многоезична поддръжка:** Интерфейсът е на френски, но някои от материалите са на английски (могат да бъдат преведени и с пългин).

**Работи ли офлайн:** Работи на компютър или таблет с интернет достъп; материали за печат, ако се използват офлайн.

**Does it work offline?** Да (ресурсите могат да бъдат отпечатани и използвани без интернет, след като бъдат подготвени)

**Адаптации за потребители на SLD:** Инструментът насърчава ясни инструкции, работа в екип и вербална комуникация, което подкрепя учащите се със SLD.

### Цена и достъп:

- **Цена:** Безплатно
- **Ограничения на безплатния план:** /
- **Изисква ли се акаунт?** Не