

Struktura scenariusza

POZIOM: 
Średnio-zaawansowany



Miro

PODSTAWY

Miro to internetowa platforma do współpracy na tablicy, która pozwala edukatorom i moderatorom projektować i strukturyzować wirtualne escape roomy za pomocą map wizualnych, schematów blokowych i połączonych bloków. Wspiera tworzenie ścieżek narracyjnych, sekwencji łamigłówek i logiki rozgałęzień w przejrzysty i interaktywny sposób.

Przegląd wizualny i mapa logiczna: Miro zapewnia nieskończone płótno wizualne, na którym zagadki, sceny, wskazówki i decyzje można przedstawić jako kształty połączone strzałkami. Projektanci mogą zbudować wizualną mapę logiczną, która wyraźnie pokazuje postępy gracza i zależności między zagadkami.

URL / Dostęp: <https://miro.com>

INFORMACJE DODATKOWE

Wsparcie wielojęzyczne: Interfejs dostępny w wielu językach. Treści mogą być napisane w dowolnym języku.

Wymagania techniczne: Interfejs dostępny w wielu językach. Treści mogą być napisane w dowolnym języku.

Adaptacje dla użytkowników SLD: Podejście oparte na mapowaniu wizualnym, kodowanie kolorami i przejrzyste sekwencjonowanie wspomagają osoby uczące się SLD, ułatwiając zrozumienie powiązań i postępów.

Koszt i dostęp Czy działa offline? Nie

JAK UŻYWAĆ

1

KROK 1: Określ strukturę pokoju zagadek

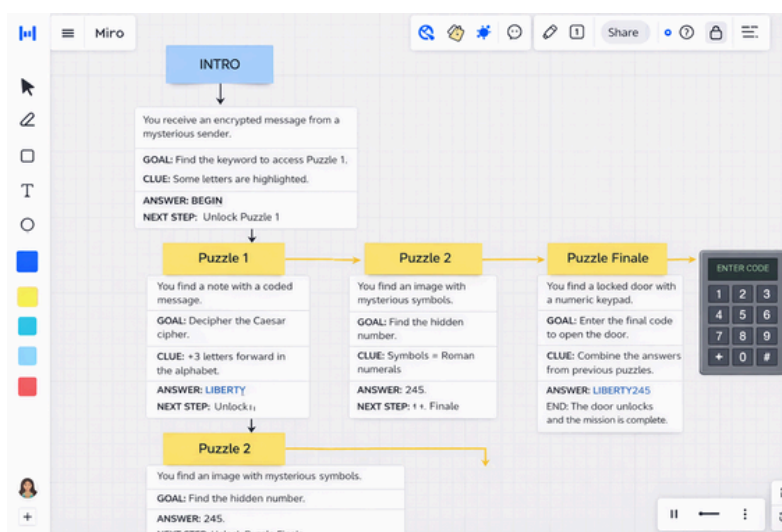
1. Utwórz nową tablicę w Miro.
2. Nadaj swojej planszy nazwę (np. „Escape Room Design”).
3. Użyj kształtów (prostokątów lub karteczek samoprzylepnych), aby przedstawić:
 - a. Wprowadzenie
 - b. Zagadka 1
 - c. Zagadka 2
 - d. Ostateczne wyzwanie

Ułóż je w logicznej kolejności.

2

KROK 2: Zbuduj narrację i przepływ logiczny

1. Użyj strzałek, aby połączyć puzzle i pokazać postęp.
2. Dodaj wewnątrz każdego kształtu tekst opisujący:
 - a. Kontekst historii
 - b. Cel
 - c. Poszlaki
 - d. Rozwiązanie
 - e. Następny krok
3. W razie potrzeby utwórz ścieżki rozgałęzione (np. Zagadka 2A / Zagadka 2B).
4. Użyj kodowania kolorami:
 - a. Niebieski = Narracja
 - b. Żółty = Puzzle
 - c. Czerwony =
 - d. zadanie końcowe



3

KROK 3: Przejrzyj i współpracuj

1. Udostępnij tablicę współpracownikom lub uczniom.
2. Komentuj, aby omówić strukturę i ulepszenia.
3. Przetestuj logiczny przepływ gry przed przeniesieniem jej na platformę umożliwiającą grę (Genialy, Canva, Google Sites itp.).

**GŁÓWNE CECHY**

- Główne cechy
- Wskazówki dotyczące łączenia fabuły i rozgrywki
- Zaplanuj sekwencję i strukturę układanki
- Opracuj fabułę, scenerię i postacie
- Wizualizuj powiązania między narracją a rozgrywką
- Dodaj notatki, dialogi lub opisy scen

**WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE ŁĄCZENIA
FABUŁY I ROZGRYWKI**

- Zaczynaj od jasnego celu końcowego.
- Nadaj każdej zagadce znaczenie dla historii.
- Unikaj zbyt wielu rozgałęzień, które mogą dezorientować graczy.
- Zachowaj równowagę pomiędzy momentami narracyjnymi a rozwiązywaniem problemów.
- Stosuj spójne kodowanie kolorami.
- Przed stworzeniem gry przetestuj jej logikę.



ZALETY I OGRANICZENIA

Możliwości	Słabości
Przejrzyste i intuicyjne planowanie wizualne	Nie tworzy gier, w które można grać
Idealny do wspólnego projektowania	Wymaga połączenia internetowego
Elastyczne i kreatywne środowisko	Wersja darmowa ma ograniczenia dotyczące planszy
Łatwe do modyfikacji i reorganizacji	Duże tablice mogą być wizualnie zatłoczone
Nadaje się do kontekstów edukacyjnych	