



## S'Cape DND Lemniscate

 **PODSTAWY**

S'CAPE to platforma wsparcia edukacyjnego oferująca praktyczne przewodniki, szablony i narzędzia metodyczne, które pomagają nauczycielom i animatorom projektować, wdrażać i omawiać edukacyjne gry typu escape room.

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

**Typ narzędzia:** Przewodnik ułatwiający pracę / Pakiet podsumowujący / Arkusz do refleksji / Inne: Metodologia tworzenia gier typu escape room

**Potrzebujesz platformy cyfrowej? Tak | Jeśli tak, to której:** Przeglądarki internetowej (strona internetowa S'Cape)

 **GŁÓWNE CECHY**

**Co możesz z nim zrobić:**

- Zarządzaj czasem i tempem
- Dostarcz wskazówki lub podpowiedzi
- Wspieranie współpracy i komunikacji
- Dyskusja po grze na temat przewodnika
- Udostępnij gotowe pytania lub arkusze ćwiczeń do omówienia
- Inne: Wsparcie w projektowaniu gier typu escape room od koncepcji do oceny

**Dostępne formaty:** Strony internetowe / Zasoby PDF / Arkusze kalkulacyjne

## JAK UŻYWAĆ

### 1 KROK 1: Określ cele pedagogiczne

Na początek skorzystaj z pytań pomocniczych udostępnionych na platformie, aby określić cele edukacyjne (wiedza, umiejętności, postawy), które gra typu escape room powinna realizować.

### 2 KROK 2: Wybierz format gry typu escape room

Wybierz rodzaj gry typu escape room (liniową, równoległą, hybrydową, cyfrową lub fizyczną) na podstawie kontekstu, ograniczeń czasowych i profilu ucznia.

### 3 KROK 3: Zaprojektuj łamigłówki i narrację

Skorzystaj z przewodników i przykładów tworzenia, aby wyobrazić sobie spójną fabułę i zaprojektować łamigłówki odpowiadające Twoim celom i poziomowi trudności.

### 4 KROK 4: Zaplanuj ułatwienia i harmonogram

Przygotuj wskazówki, limity czasowe i strategie ułatwiające rozgrywkę, korzystając z udostępnionych rekomendacji. Zapewni to płynne tempo rozgrywki.  
uczenia się.

## WSKAZÓWKI DLA MODERATORÓW

- Jeśli jest to twoja pierwsza gra typu escape room, zacznij od prostych łamigłówek, aby uniknąć przeciążenia poznawczego.
- Jasno określ rolę osoby prowadzącej (obserwator, osoba dająca wskazówki, mistrz gry).
- Zawsze przetestuj grę escape room przed jej przeprowadzeniem z uczniami.
- Dostosuj poziom trudności, przygotowując wcześniej opcjonalne wskazówki.
- Poświęć wystarczająco dużo czasu na omówienie, ponieważ jest ono kluczowe dla transferu wiedzy.



## INFORMACJE DODATKOWE

**Obsługa wielu języków:** Interfejs jest dostępny w języku francuskim, ale część materiałów jest dostępna w języku angielskim (można je również przetłumaczyć za pomocą wtyczki).

**Wymagania techniczne:** Działa na komputerze lub tablecie z dostępem do Internetu; materiały można wydrukować w przypadku korzystania z nich w trybie offline.

**Czy działa offline?** Tak (zasoby można wydrukować i używać bez internetu po ich przygotowaniu)

**Dostosowania dla użytkowników SLD:** Narzędzie zachęca do wydawania jasnych instrukcji, pracy zespołowej i werbalizacji, co wspomaga osoby uczące się SLD.

### Koszt i dostęp:

- **Cena:** Bezpłatna
- **Limity bezpłatnego planu:** /
- **Wymagane jest konto?** Nie