



ESCAPE4SDGS

TRAINING KIT



Co-funded by
the European Union



Agência Nacional
Erasmus+ Juventude/Desporto
Corpo Europeu de Solidariedade

INDEX

1. Introducere	2
2. Despre proiect.....	3
3. Despre parteneri	4
4. Teoria privind jocurile de evadare.....	9
4.1 Tipuri de jocuri de evadare	10
4.1.1 Jocuri de evadare în persoană	10
4.1.2 Jocuri de evadare virtuală.....	10
4.1.3 Jocuri de evadare Hybrid	11
4.1.4 Tipuri de puzzle-uri	11
4.2 Jocuri de evadare educaționale.....	12
4.2.1 Rolul educatorului.....	13
4.3 Beneficiile jocurilor educaționale de evadare	14
4.4 Abilități dezvoltate prin intermediul jocurilor educaționale de evadare Gamesgames.....	15
5. Ghid privind crearea de jocuri de evadare tematice educaționale.....	17
5.1 Sfaturi despre cum să amenajezi o cameră de evadare cu materiale reciclate/reutilizabile.....	22
5.2 Sfaturi privind modul de adaptare a jocurilor pentru persoanele cu deficiențe de vedere și de auz	24
6. Exemple de jocuri de evadare tematice educaționale.....	27
6.1 Escape Game care abordează societatea - "The Conspiracy Room"	27
6.2 Escape Game care abordează mediul înconjurător - "Scăpați de avertismentul 'CODE RED'"	28
6.3 Escape Game abordează cultura "Călătorește înapoi în timp, nu ai timp de pierdut!"	29
6.4 Escape Game care abordează economia - "EmployTech".....	30
7. Plan de formare pentru practicienii din domeniul tineretului.....	31
7.1 Creșterea gradului de conștientizare a importanței realizării ODD-urilor	31
7.2 Dezvoltarea de competențe importante pentru realizarea ODD-urilor.....	32
7.3 Activități propuse.....	35
8. Bibliografie	65
9. Anexă	67

1. Introducere

Bine ați venit la KIT-ul de formare Escape4SDGs, un ghid cuprinzător despre cum să creați jocuri de evadare educaționale pentru a sensibiliza tinerii cu privire la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODDs). Acest KIT își propune să ofere practicienilor din domeniul tineretului cunoștințele, abilitățile și instrumentele necesare pentru a crea propriile lor jocuri de evadare educaționale tematice, care îi vor ajuta să implice tinerii în învățarea despre ODD-uri într-un mod distractiv și interactiv.

În contextul proiectului Escape4SDGs, acest KIT de instruire servește ca un ghid practic pentru practicienii de tineret care doresc să învețe cum să creeze jocuri de evadare educaționale despre ODD-uri. Acesta include o serie de materiale, cum ar fi informații teoretice, sfaturi practice, șabloane și exemple de jocuri de evadare de succes, care îi vor ajuta pe practicieni să conceapă și să implementeze propriile jocuri de evadare educaționale.

Jocurile de evadare educaționale reprezintă o modalitate inovatoare de a-i implica pe tineri în învățarea ODD-urilor. Acestea le permit participanților să descopere lucruri pe cont propriu, să înțeleagă probleme complexe și să își dezvolte gândirea critică, rezolvarea problemelor și abilitățile de lucru în echipă. Jocurile de evadare creează un mediu de învățare captivant și distractiv care îi motivează pe tineri să participe activ și să învețe într-un mod mai eficient.

Mai mult, prin crearea și pilotarea propriilor jocuri de evadare educaționale, practicienii din domeniul tineretului pot promova cetățenia activă, angajamentul social și pot sensibiliza tinerii cu privire la importanța ODD-urilor. Acest KIT de formare oferă o oportunitate valoroasă pentru practicienii de tineret de a-și dezvolta capacitatea și cunoștințele în crearea de jocuri de evadare educaționale, ceea ce le va permite să se implice mai eficient cu tinerii și să aibă un impact pozitiv asupra societății.

În acest KIT de formare, veți găsi tot ceea ce trebuie să știți despre cum să creați un joc de evadare educațional despre ODD-uri. KIT-ul include informații despre importanța ODD-urilor, principiile de proiectare a jocului, cum să dezvolți o narațiune, cum să creezi puzzle-uri și cum să facilitezi un joc de evadare de succes. În plus, veți găsi exemple de jocuri de evadare de succes concepute de alți practicieni din domeniul tineretului și o serie de resurse, cum ar fi șabloane și fișe de lucru, pentru a vă ajuta să vă creați propriul joc de evadare.

2. Despre proiect

Proiectul Escape4SDGs își propune să ofere tinerilor practicieni cunoștințele, abilitățile și instrumentele necesare pentru a-și crea propriile jocuri de evadare tematice și pentru a sensibiliza publicul cu privire la ODD într-un mod atractiv și distractiv.

ODD-urile oferă îndrumări la nivel mondial pentru abordarea provocărilor globale cu care se confruntă comunitatea internațională. Ele vizează o mai bună protecție a fundamentelor naturale ale vieții și ale planetei noastre, pretutindeni și pentru toată lumea, precum și păstrarea oportunităților oamenilor de a trăi în demnitate și prosperitate de-a lungul generațiilor. Cu toate acestea, tinerii, care reprezintă cea mai numeroasă generație din istorie, nu sunt adesea conștienți de aceste obiective și de importanța lor.

Prin proiectul nostru, sperăm să dăm posibilitatea organizațiilor conduse de tineri să participe la transpunerea Agendei 2030 în politicile locale, naționale și regionale. Acestea joacă un rol important în punerea în aplicare, monitorizarea și revizuirea Agendei, precum și în responsabilizarea guvernelor. Cu un angajament politic și resurse adecvate, tinerii au potențialul de a realiza cea mai eficientă transformare a lumii într-un loc mai bun pentru toți.

Proiectul Escape4SDGs se bazează pe principiile învățării experiențiale, care sugerează că indivizii învață cel mai bine prin experiență și participare activă. Jocurile de evadare educaționale oferă o experiență imersivă și interactivă care le permite participanților să descopere lucruri pe cont propriu, să conecteze elemente ale subiectului împreună și să obțină noi perspective. Prin proiectul

nostru, ne propunem să facem ca învățarea despre ODD să fie distractivă, atractivă și relevantă pentru viața tinerilor.

3. Despre parteneri

Asociația SYnergia - Portugalia - Coordonator

SYnergia este o organizație proactivă și antreprenorială care își propune să promoveze activități de natură (inter)culturală, socială, educațională, sportivă, recreativă, artistică și de promovare a sănătății, care se adresează în primul rând tinerilor, dar se extinde la toate categoriile de vârstă, inclusiv copii, adulți și persoane cu dizabilități.

Asociația a fost înființată în 2004 și cuprinde o echipă multidisciplinară care pune preț pe tineret, sport și cultură socială, punând accentul pe justiție, solidaritate, responsabilitate, cooperare, conștientizare socială și spațiu pentru exercitarea și revendicarea drepturilor, cum ar fi mediul, mobilitatea, cultura, sportul și timpul liber. Organizația își propune să contribuie la consolidarea și promovarea țesutului social și să fie un factor important de transformare și inovare socială.

SYnergia operează în domenii specifice, în conformitate cu valorile și obiectivele sale de bază, și este împărțită în departamente precum SYnergia Sănătate și Bunăstare, SYnergia Cultură, SYnergia Academia, SYnergia Mediu și SYnergia Social și Educație. Lucrând în aceste domenii, organizația are un impact asupra vieții de zi cu zi a mii de oameni, oferindu-le oportunități care altfel nu ar fi disponibile și gândindu-se mereu la un viitor mai bun, cu mai multe condiții.

Website: www.synergia.pt

Universitatea Istanbul -Cerrahpasa - Turcia - Partener

Universitatea din Istanbul - Cerrahpasa, o universitate de stat, a fost înființată în 2018 prin desprinderea din cea mai veche și cea mai mare universitate din Turcia, Universitatea din Istanbul. Consiliul Învățământului Superior a dat această decizie datorită faptului că Universitatea din Istanbul avea 311.078 de studenți, dintre care 73.214 erau studenți obișnuiți și 237.864 studenți la distanță. Cele două universități înființate în 2018 au fost Universitatea din Istanbul - Cerrahpasa (IUC) și Universitatea din Istanbul (IU), care și-a păstrat

numele original. În prezent, Universitatea din Istanbul - Cerrahpaşa este formată din 12 facultăți, 5 institute postuniversitare, 5 școli profesionale, 2081 de cadre didactice și educă aproximativ 39.337 de studenți. Facultățile de medicină, asistență medicală, educație, inginerie, științe ale sănătății, medicină veterinară și silvicultură se numără printre facultățile care făceau parte din Universitatea din Istanbul și care acum sunt transferate la IUC. Centrul de cercetare și aplicare a educației deschise și la distanță al Universității din Istanbul-Cerrahpaşa este unul dintre centrele care funcționează în cadrul rectoratului universității. Unitatea de cercetare și dezvoltare este o unitate care se concentrează pe proiecte de cercetare și dezvoltare. În timp ce în cadrul unității se derulează proiecte în curs de desfășurare, în același timp se elaborează proiecte noi. Se urmărește creșterea calității educației și rezolvarea problemelor din centru prin integrarea tehnologiilor moderne și avansate în procesele educaționale în cadrul proiectelor în curs de desfășurare și în procesul de proiectare.

AUZEM, care dispune de o infrastructură tehnică puternică în special pentru domeniile Realitate Virtuală (VR), Realitate Augmentată (AR) și Realitate Mixtă (MR), Oculus Quest 2, Oculus Rift S, Oculus Go, una dintre cele mai utilizate căști VR-AR-MR din lume. HTC Vive dispune de dispozitive precum și multe activități de dezvoltare se desfășoară pe aceste dispozitive. Studiile pentru încărcarea produselor realizate sau care urmează să fie realizate în diferite magazine de aplicații și punerea lor la dispoziție în toată țara și în lume continuă simultan cu procesele de dezvoltare. Pe lângă domeniile VR, AR și MR, se desfășoară studii de cercetare și dezvoltare și în domenii care răspund nevoilor epocii, cum ar fi "Învățare automată", "Inteligența artificială" și "Mediile de învățare personalizate". Unitatea de cercetare și dezvoltare are atât personal academic, cât și tehnic pentru executarea tuturor acestor procese. Doi membri ai personalului academic și trei membri ai personalului tehnic, care sunt bine familiarizați cu procesele de dezvoltare de software, asigură cea mai bună îmbinare a conținutului academic și a etapelor de dezvoltare de software.

Website: <https://www.iuc.edu.tr>

Scout Society - Romania - Partener

Scout Society este o organizație neguvernamentală din Târgu Jiu, România, înființată în 2011. În ultimii 2 ani, organizația a început să proiecteze și să creeze în mod activ experiențe educaționale imersive care folosesc escape rooms ca și concepte pentru a implica membrii comunităților locale, regionale, naționale și europene în învățarea activă pe diferite teme.

Misiunea Societății Scout este de a educa și de a sprijini accesul la cultură și educație al membrilor comunității locale prin intermediul unor instrumente educaționale non-formale, cum ar fi jocurile de evadare. Ne propunem să generăm un impact pozitiv în viețile cetățenilor prin implicarea activă a acestora ca participanți la escape room-urile noastre. Prin utilizarea principiilor învățării bazate pe joc și a escape room-urilor, ne propunem să încurajăm creativitatea, colaborarea și abilitățile de gândire critică ale oamenilor, făcând în același timp învățarea distractivă și memorabilă.

Până în prezent, organizația a proiectat două escape room-uri educaționale pe teme precum mediul înconjurător și patrimoniul cultural, iar în prezent lucrează la cea de-a treia. Primele două escape rooms au fost create în cadrul proiectelor Erasmus+ "Youth Escape Covid" (Societatea Scout - coordonator) și "Escape Depopulation" (Societatea Scout - partener). Primul escape room se numește 'Cei 3 R', iar cel de-al doilea se numește 'Constantin Brâncuși - sculptorul sufletului românesc'. Aceste escape room-uri sunt concepute pentru a preda gândirea critică, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor, munca în echipă, abilitățile de comunicare și dezvoltarea cunoștințelor în domeniu.

În general, Scout Society este hotărâtă să transforme educația prin experiențe de escape room imersive, atractive și captivante. Organizația este hotărâtă să promoveze și să facă publicitate cât mai mult posibil domeniului escape room ca teren fertil pentru stimularea învățării inovatoare la nivel european. În același timp, echipa Scout Society așteaptă cu nerăbdare să creeze sinergii și parteneriate cu părțile interesate și cu organizațiile care au expertiză, sunt interesate de escape rooms și doresc să colaboreze.

Website: <https://scoutsociety.ro/>

E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP - Grecia - Partener

E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP este un centru de educație a adulților și un furnizor de educație și formare profesională situat în Grecia. Este acreditat de Ministerul elen al Educației și Calificărilor și al Orientării Profesionale ca centru de învățare pe tot parcursul vieții, cu scopul de a educa cursanții VET și adulții în domeniul competențelor profesionale.

A fost înființat în septembrie 2003 și cuprinde o echipă de experți care se angajează să ofere educație și acreditare de calitate, sprijinind în același timp cursanții în dezvoltarea competențelor care să le asigure o tranziție ușoară și de succes pe piața muncii. În ultimii 10 ani, peste 1500 de șomeri au fost

instruiți prin intermediul programelor "Voucher pentru intrarea pe piața muncii" și alți peste 3000 de cursanți în cadrul diverselor noastre seminarii.

Activitățile E-SCHOOL vizează următoarele grupuri:

1. Grupuri defavorizate, cum ar fi minoritățile etnice, migranții, persoanele cu dizabilități, persoanele vârstnice izolate etc.).
2. Șomeri
3. Angajați
4. Antreprenori
5. Formatori, profesori, educatori
6. Adulți și cursanți VET

Activitățile și inițiativele organizației sunt structurate în principal în jurul promovării capacității de inserție profesională și a spiritului antreprenorial prin actualizarea calificărilor profesionale ale oamenilor, îmbunătățirea perspectivelor de angajare ale acestora, corelarea educației cu nevoile pieței muncii, sprijinirea accesului egal și a tranziției către piața muncii, depășirea inadecvării competențelor și promovarea coeziunii sociale. În plus, pentru a-și atinge mai bine obiectivele și pentru a oferi oportunități unui public mai larg, E-SCHOOL implementează diverse cursuri de formare, seminarii și ateliere de lucru privind alfabetizarea digitală, incluziunea socială, durabilitatea și învățarea limbilor străine.

Website: <https://www.euprojects.gr/>

Arrabal-AID - Spania - Partener

ARRABAL-AID este o asociație non-profit cu caracter social creată în 1992. Misiunea noastră este de a acționa pentru integrarea socială și profesională deplină a persoanelor, în special a celor mai vulnerabile, prin acțiuni de sprijin și de promovare în mediul social:

- Un management angajat, etic și transparent.
- Participarea activă / rolul oamenilor.
- Profesionalism: calitate în muncă în serviciul oamenilor.

- **Sustenabilitate:** impact durabil asupra oamenilor, teritoriului și mediului.
- **Demnitate umană:** cred în oameni, indiferent de condiția lor.
- **Justiție socială:** Inegalitatea, sărăcia, discriminarea sunt anomalii sociale.
- **Reflecție critică:** Învățăm, mergem înainte, ne îmbunătățim.
- **Consecvență:** acțiunile noastre sunt dovada valorilor noastre.
- **Respect:** Nu există un model unic de cetățenie sau de familie. Respectăm diversitatea.
- **Organizația noastră** se bazează pe oameni consecvenți, onești și dedicați.

Arrabal AID Asociacion oferă în permanență o serie de servicii menite să acopere în mod cuprinzător toate nevoile de formare, ocupare și programe de revitalizare socială. Pe scurt, aceste acțiuni pot fi rezumate astfel: informații generale, orientare profesională, incluziune socială, promovarea spiritului antreprenorial, ateliere de lucru și formare, dezvoltarea de programe internaționale, activități de participare cetățenească, programe de incluziune pentru grupurile vulnerabile etc.

Website: www.asociacionarrabal.org

4. Teoria privind jocurile de evadare

Conceptul de jocuri Escape Room există de mulți ani; cu toate acestea, acestea au devenit din ce în ce mai populare în ultimii ani ca formă de divertisment care oferă participanților o experiență provocatoare și captivantă. Jocurile de evadare sunt jocuri de echipă, în care jucătorii intră într-o cameră tematică plină de provocări, pe care trebuie să le depășească într-un interval de timp stabilit, pentru a câștiga ("escape the room"). De obicei, provocările sunt ascunse și pot fi accesate prin descoperirea unor indicii și prin completarea unor puzzle-uri și sarcini (Nicholson, 2015).

Maestrul de joc îi informează pe jucători cu privire la regulile, măsurile de siguranță, procedura generală și obiectivul escape room înainte de începerea jocului. Dacă există o poveste de fundal, maestrul de joc o va prezenta participanților. Ușa camerei este apoi încuiată, iar un cronometru este activat. Pentru a avansa în joc, jucătorii trebuie să folosească artefactele pe care le-au găsit și să descifreze indicii pentru a rezolva puzzle-urile. În timpul acestei faze, maestrul de joc este doar un observator care poate oferi asistență la nevoie. Când timpul se termină sau când echipa atinge obiectivul, jocul se încheie.

În timp ce gameplay-ul camerelor de evadare poate părea simplu, teoria care stă la baza proiectării și succesului acestora se bazează pe mai multe concepte din psihologie și studii media. Unul dintre aceste concepte este teoria fluxului, propusă de Csikszentmihalyi (1990), care sugerează că experiențele optime au loc atunci când indivizii sunt complet imersați într-o activitate care oferă echilibrul potrivit între provocare și îndemânare. În contextul escape room-urilor, ca și în cazul altor jocuri, acest lucru înseamnă că participanții experimentează o stare de "flux" atunci când sunt pe deplin implicați în joc și se simt provocați, dar nu copleșiți. Pentru a atinge starea mentală dorită de "flow" în timpul jocului, designerul trebuie să se asigure că provocările sunt dezvoltate în așa fel încât să nu fie nici prea dificile, nici prea ușoare.

Un alt concept cheie în înțelegerea atracției pe care o exercită camerele de evadare este transmedia storytelling, un termen inventat de Jenkins (2003) pentru a descrie narațiunile care sunt spuse pe mai multe platforme media. Acest lucru înseamnă că jucătorii se implică într-o poveste care este transmisă prin tema jocului, puzzle-uri și indicii. Această formă de povestire sporește angajamentul și plăcerea jucătorilor, precum și sentimentul de realizare la finalizarea jocului. În plus, cercetările au arătat că aspectul social al jocului de escape room, în care jucătorii lucrează împreună pentru a rezolva puzzle-uri și a evada din cameră, poate crește sentimentele de legătură și coeziune socială (Kim et al., 2019). Proiectarea jocurilor de evadare încorporează, de asemenea, elemente de proiectare a jocurilor și de gamificare, care s-au dovedit a crește angajamentul și motivația (Deterding et al., 2011). De exemplu, camerele de evadare folosesc adesea mecanisme de joc, cum ar fi punctele, recompensele și feedback-ul pentru a stimula jucătorii și a le spori sentimentul de

realizare. Toate aceste aspecte, împreună cu designul și mobilierul camerei, contribuie la crearea unei experiențe credibile care îi transportă pe jucători într-o lume nouă în care trebuie să își folosească abilitățile și cunoștințele pentru a rezolva puzzle-urile și a supraviețui.

Jocurile de evadare încurajează gândirea critică și creativitatea și necesită atenție la detalii și muncă în echipă pentru a reuși. Jocurile de evadare încurajează gândirea critică și creativitatea și necesită atenție la detalii și muncă în echipă pentru a reuși. Acestea sunt accesibile jucătorilor de o gamă largă de vârste și nu favorizează nici un gen; de fapt, cele mai de succes echipe sunt formate din jucători cu experiențe, abilități, cunoștințe anterioare și capacități fizice diverse.

4.1 Tipuri de jocuri de evadare

Există o mulțime de variante ale modelului escape room, fiecare cu caracteristici distincte, dar toate se învârt în jurul conceptului de rezolvare a puzzle-urilor pentru a reuși, fie individual, fie în echipă. În continuare sunt prezentate câteva formate de jocuri de tip Escape Room.

4.1.1 Jocuri de evadare în persoană

Jucătorii sunt de obicei închiși într-o cameră și trebuie să rezolve o serie de puzzle-uri și ghicitori pentru a găsi cheia, a debloca ușa și a scăpa. Enigmele din aceste jocuri se bazează adesea pe o temă sau pe o narațiune, cum ar fi o casă bântuită sau un jaf bancar, și pot necesita logică, matematică, recunoașterea modelelor sau alte abilități de rezolvare a problemelor pentru a le rezolva. Jocul de evadare în persoană este cel mai comun tip de joc de evadare și este oferit de multe companii și platforme din întreaga lume.

Același concept poate fi transferat în aer liber pentru a crea un Outdoor Escape Game.

Aceste activități pot fi jucate în parcuri, pe străzile orașului și în alte spații în aer liber.

Jucătorii pot primi o hartă sau indicii pe care să le urmeze în timp ce rezolvă puzzle-uri și ghicitori pentru a progresa în joc. În mod frecvent, jocurile de evadare în aer liber le cer jucătorilor să își folosească abilitățile de observație și de geografie împreună cu cunoștințele lor pentru a rezolva enigmele.

4.1.2 Jocuri de evadare virtuală

Jocurile de evadare virtuală se joacă online sau prin intermediul aplicațiilor mobile. Jucătorii pot participa de oriunde, ceea ce face ca aceste jocuri să fie o opțiune convenabilă pentru cei care nu pot participa fizic la un escape room. Folosind un computer sau un dispozitiv mobil, jucătorii pot rezolva puzzle-uri, ghicitori și provocări interactive în jocurile de evadare virtuale. Unele escape room-uri permit jucătorilor să își salveze progresul și să revină mai târziu.

Aceste aventuri online prezintă intrigi originale care îi mențin pe jucători implicați și interesați până la final.

4.1.3 Jocuri de evadare Hybrid

Jocurile de evadare hibride combină elemente ale jocurilor de evadare în persoană și virtuale. Aceste jocuri pot avea o cameră de evadare fizică la care jucătorii trebuie să participe, dar includ și elemente virtuale care sunt accesate prin intermediul unei aplicații mobile sau al unui computer. Elementele virtuale pot include puzzle-uri sau indicii suplimentare care îi ajută pe jucători să progreseze în cadrul jocului. Jocurile de evadare hibride oferă o experiență unică, care combină cele mai bune lucruri atât din jocurile de evadare tradiționale, cât și din cele virtuale.

4.1.4 Tipuri de puzzle-uri

Toate jocurile de evadare sunt, în esență, jocuri de puzzle care pot lua o varietate de forme și modele la discreția designerului. Puzzle-urile trebuie să se completeze între ele, să fie legate de tema camerei și să prezinte participanților mai multe provocări. Puzzle-urile întâlnite în jocurile de evadare pot fi clasificate ca fiind mentale și fizice.

Puzzle-urile mentale sunt, în principiu, jocuri cognitive, deoarece necesită abilități de gândire și logică pentru a fi rezolvate. Participanții trebuie să deducă, să coreleze sau să interpreteze indicii pentru a găsi soluția.

Puzzle-urile fizice necesită manipularea obiectelor din lumea reală pentru a depăși provocarea. Un labirint este un exemplu de astfel de puzzle ca un labirint, deoarece jucătorul trebuie doar să găsească ieșirea pentru a-l finaliza.

Jocurile de evadare folosesc ambele tipuri de puzzle-uri pentru a face experiența mai realistă și pentru a implica activ toți jucătorii, ceea ce duce la meta-puzzle. Meta-puzzle-ul nu este un tip de puzzle separat, ci este pur și simplu puzzle-ul final pentru o cameră de evadare. Pentru a ajunge la răspunsul final într-un meta-puzzle, trebuie să rezolvați toate puzzle-urile anterioare și să combinați indiciile acestora, rezultând soluția jocului de evadare.

Există mai multe moduri de a concepe puzzle-urile unui joc de evadare, iar acestea pot fi clasificate în funcție de ordinea în care apar.

Joc Liniar

În acest joc, puzzle-urile/provocările trebuie rezolvate în ordine. Rezolvarea fiecărui puzzle va duce la rezolvarea următorului, și așa mai departe. Este mai simplu de rezolvat pentru jucători, deoarece experiența este bine organizată și ghidată.

Joc Non-Liniar

Acest tip de joc este mai complex decât omologii lor. Acest lucru înseamnă că puzzle-urile pot fi rezolvate în orice ordine. Jucătorii trebuie să lucreze la diferite puzzle-uri simultan, să colecteze indiciile (de obicei interconectate) și să rezolve puzzle-ul final mai mare pentru a scăpa din cameră. Este un tip mai dificil de joc de evadare, deoarece nu oferă o indicație clară de unde să înceapă.

Joc Mixt

Acest format hibrid combină formele anterioare de jocuri, liniare și neliniare. Presupune o serie de puzzle-uri liniare care trebuie rezolvate în paralel de grupuri mai mici dintr-o echipă. Sunt posibile mai multe puzzle-uri care se intersectează sau se despart. Toate puzzle-urile ar

putea fi accesibile de la începutul jocului sau ar putea fi deblocate pe măsură ce jucătorul avansează în joc, fie printr-un efect cronometrat, fie prin finalizarea altor trasee de puzzle. În consecință, escape room-urile mixte neliniare și liniare sunt potrivite pentru grupuri de orice dimensiune. Acestea au frecvent o secvență și o ordine specifică, sunt bine organizate și oferă fiecărui participant o sarcină de îndeplinit (Wiemker et al., 2015).

4.2 Jocuri de evadare educaționale

Jocurile de evadare educaționale au câștigat popularitate în ultimii ani și au atras atenția cercetătorilor și educatorilor în ceea ce privește noile abordări de învățare bazată pe jocuri (GBL) care depășesc sala de clasă tradițională și influențează o varietate de specializări și contexte educaționale. Procesul de învățare ar trebui să fie adaptat cu succes pentru a răspunde nevoilor în continuă schimbare ale cursanților și pentru a moderniza orice mediu de învățare. Jocurile de evadare educaționale încorporează multe aspecte de Gamificare și GBL, ca activități inovatoare axate pe cursanți, menite să încurajeze participarea activă la proces.

Jocurile cu acțiune reală, cum ar fi jocurile de evadare, sunt considerate ideale pentru sălile de clasă în persoană, deoarece pot fi configurate folosind aproape orice tehnologie și pot profita de spațiul fizic pe care îl oferă sălile de clasă. Aceste tipuri de jocuri îi imersează complet pe jucători, transformând mediul lor real într-o lume de joc. Echipa de jucători dă viață indicațiilor și artefactelor, interacționând cu acestea și între ei, în timp ce explorează o provocare bazată pe narațiune. După cum afirmă Nicholson (2018), stabilirea unui mediu comun în care jucătorii colaborează la un joc conceput pentru a obține rezultate specifice de învățare pune bazele învățării active și ale constructivismului social. Un alt aspect care trebuie luat în considerare atunci când abordăm jocurile de evadare din punct de vedere educațional este faptul că acestea se potrivesc în mod natural mediului de învățare dintr-o sală de clasă, deoarece se bazează pe rezolvarea provocărilor mentale sau a puzzle-urilor, care se referă la multe dintre activitățile cu care se confruntă deja elevii. În cele din urmă, atunci când jocul se încheie, există o oportunitate perfectă pentru o discuție educațională în timpul perioadei de informare. Pe parcursul acestei etape a jocului, jucătorii pot discuta despre modul în care au rezolvat puzzle-urile și despre ce aspecte ale acestora au reprezentat o provocare. Educatorii pot chiar să pregătească o listă de întrebări pentru a facilita reflecția asupra conexiunilor educaționale care apar în timpul jocului (Wiemker et al., 2015).

La prima vedere, toate jocurile de evadare pot părea identice, dar există câteva diferențe fundamentale între jocurile de evadare în scopuri recreative și cele educaționale. Puzzle-urile, enigmele și soluțiile unui Joc de Evadare Educațional sunt concepute pentru un public specific și se adresează unor scopuri și obiective de învățare distincte, în timp ce Jocurile de Evadare recreative caută să atragă un public larg și se concentrează în primul rând pe divertisment. În plus, Jocurile de Evadare Educative se bazează pe constructivismul social, conform căruia elevii se angajează în activități bazate pe echipă și colaborare pentru a construi cunoștințe într-o manieră interactivă. Cadrul în care se desfășoară activitățile reprezintă o distincție suplimentară semnificativă. În jocurile de evadare recreative, jocul se desfășoară de obicei într-o serie de camere interconectate, cu un număr mic de participanți pe echipă. Deoarece jocurile

de evadare educaționale sunt puse în aplicare în sala de clasă, educatorii nu pot utiliza camere sau scene diferite din cauza resurselor limitate. În acest scop și pentru a evita ratele ridicate de abandon, educatorii trebuie să conceapă și să organizeze activități care sunt atât captivante și provocatoare, dar nu prea dificile, pentru clasele sau cursurile cu un număr mare de cursanți. Dificultatea constă în atingerea unui echilibru între supravegherea educatorului și autonomia cursanților (Makri et al., 2021).

4.2.1 Rolul educatorului

Îndrumătorul, instructorul și designerul unui joc de evadare educațional sunt considerați a juca un rol crucial. Aceștia își asumă un rol dinamic și motivant în munca de grup, încurajând colaborarea între participanți, asigurându-se în același timp că metodologia GBL este aplicată cu acuratețe, astfel încât obiectivele de învățare ale jocului de evadare să fie îndeplinite cu succes.

În faza de introducere, educatorul este cel responsabil pentru prezentarea regulilor jocului, a poveștii, a utilizării diferitelor instrumente, cum ar fi telefoanele mobile, și a rolului cooperării pentru a reuși în joc. Adesea, aceștia par să își asume responsabilități multiple, inclusiv roluri pedagogice, sociale, tehnice și manageriale.

În calitate de maestru al sesiunii, educatorul joacă mai multe roluri în timpul jocului, inclusiv (a) monitorizarea, (b) moderarea, (c) îndrumarea, (d) facilitarea, (e) oferirea de sugestii, (f) motivarea și (g) informarea. Din motive de siguranță și pentru a se asigura că regulile sunt respectate, educatorii monitorizează, de obicei, jocul în aceeași încăpăre (clasă) cu cursanții. În conformitate cu teoria jocurilor, monitorizarea jocurilor de evadare recreative se realizează într-o cameră adiacentă, ceea ce îi menține pe participanți mai imersați în narațiunea jocului și mai implicați.

Rolul educatorului se împletește cu cel al maestrului de joc, deoarece acesta trebuie să determine când trebuie să intervină și să ofere un indiciu pentru a ajuta procesul de joc. (Nicholson, 2015). Educatorul poate interveni într-o varietate de moduri, inclusiv afirmând și încurajând elevii să lucreze în echipă, oferind instrucțiuni, verificând răspunsurile și raționamentele sau asigurându-se că tehnicile sau abilitățile sunt realizate cu acuratețe. În plus, el/ea este cel/cea care oferă indicii în timpul jocului, controlând numărul de indicii oferite și scopul acestora. În plus, el/ea este cel/cea care furnizează indicii pe parcursul jocului, reglementând numărul și scopul acestora.

Pe lângă componentele enumerate mai sus, educatorii trebuie să observe cu atenție și să ofere feedback constructiv pentru a-i ajuta pe elevi să rezolve enigmele. Enigmele și încuietorile în sine contribuie la un feedback imediat și lipsit de ambiguitate din partea elevilor, ceea ce reprezintă un aspect esențial al procesului de învățare. Educatorii pot acționa, de asemenea, ca facilitatori sociali, încurajând grupurile de elevi să lucreze împreună și ajutându-i în eforturile lor de a evada din cameră.

După joc, educatorii sunt chemați să conducă o sesiune de informare, care le oferă elevilor ocazia de a procesa mental activitatea de învățare experiențială, de a se autoevalua și de a

reflecta critic asupra experienței de joc. Sesiunea de debriefing ar putea include următoarele elemente:

- Schimb de idei și comentarii cu privire la joc
- Întrebări și preocupări ale participanților. Participanților li se permite să pună întrebări și să își verifice raționamentul.
- Evaluarea obiectivelor de învățare și a nivelului de realizare a acestora
- Discuții despre puzzle-uri, precum și despre conținutul cursului și abilitățile necesare pentru a le rezolva. Legătura cu obiectivele de învățare este considerată esențială pentru a consolida cunoștințele cursanților pe măsură ce aceștia își amintesc și elaborează materialul de curs.
- Să raporteze cunoștințele și abilitățile dobândite la alte contexte sau să discute subiecte noi întâlnite în timpul jocului.
- Furnizarea de feedback cu privire la performanța participanților și impresiile lor despre întreaga experiență de joc (Makri et al., 2021).

4.3 Beneficiile jocurilor educaționale de evadare

S-a demonstrat că utilizarea jocurilor de evadare ca instrument educațional are numeroase beneficii asupra procesului de învățare. Deoarece jocurile de evadare sunt concepute pe baza metodologiilor de gamificare și de învățare bazată pe joc, astfel, ele creează un mediu educațional dinamic care îmbunătățește retenția cunoștințelor și consolidează învățarea. Deoarece conceptele care trebuie învățate sunt încorporate în puzzle-urile jocurilor de evadare, acestea constituie o pedagogie de învățare activă care sporește motivația și implicarea cursanților. Potrivit lui Nicholson, 2015 Jocurile de evadare în sala de clasă oferă un spațiu pentru învățarea experiențială și dezvoltarea abilităților într-o manieră ludică, menținând în același timp elevii pe deplin concentrați și interesați.

Mecanismele jocurilor de evadare fizice sau digitale se bazează pe puzzle-uri, sarcini, teste etc., ceea ce le face potrivite pentru învățarea specifică unei discipline. Fiecare fază a unei camere de evadare poate fi concepută pentru a stimula sau evalua anumite cunoștințe sau abilități, ceea ce o face un mediu de învățare eficient și pentru conținutul unei materii. În acest context, s-a demonstrat că aceste tipuri de activități facilitează asocierea și punerea în aplicare a unor cunoștințe și idei noi fără teama de eșec, deoarece pot încerca și repeta sarcinile. Participanții, cursanții, la un escape room trebuie să aplice asocierile pe care le fac, numite raționament logic, pentru a finaliza cu succes provocările. Raționamentul logic este îmbunătățit nu doar de abilitățile individuale ale fiecărui participant, ci și de colaborarea acestora în rezolvarea ghicitorilor.

Potrivit profesorului Scot Osterweil de la MIT, toate tipurile de jocuri oferă conceptul celor patru libertăți ale jocului.

1. Libertatea de a eșua, care este un aspect principal al fiecărui joc, deoarece există posibilitatea de a eșua și de a o lua de la început. Această metodă încorporează un mecanism de învățare bine cunoscut și dovedit, care datează de la sfârșitul secolului al

XIX-lea și a fost studiat pe larg începând cu anii 1980. Eșecul repetitiv le permite elevilor să perceapă, să își amintească și să depășească erorile.

2. Libertatea de a experimenta, care este interconectată cu prima. Deoarece jucătorul poate să o ia de la capăt, el/ea are, de asemenea, șansa de a încerca o varietate de strategii pentru a-ți atinge obiectivul și de a determina care este cea mai eficientă.

3. Libertatea de a-și asuma identități diferite. Jocurile vă permit să fiți oricine doriți. Jucând jocuri multiplayer, jucătorii/învățătorii pot descoperi un aspect al lor necunoscut până acum, cum ar fi un talent de lider.

4. Libertatea efortului. În funcție de motivația jucătorului, jocurile pot fi jucate în ritmuri diferite și pot fi abordate în diverse moduri, permițându-le acestuia să se oprească și să reflecteze asupra sarcinilor pe care le-a îndeplinit.

Aceste libertăți, atunci când sunt aplicate în sala de clasă, transformă experiența de învățare într-o activitate plăcută și captivantă. (Osterweil, 2014)

4.4 Abilități dezvoltate prin intermediul jocurilor educaționale de evadare

Studiile au arătat că jocurile de evadare și jocurile, în general, favorizează dezvoltarea mai multor aptitudini și competențe transversale sau soft, esențiale pentru a reuși în secolul XXI.

- **Abilități sociale:** Grupurile de elevi pot lucra împreună pentru a rezolva puzzle-uri în camerele de evadare, dobândind cunoștințe și perspective de la colegii lor în acest proces. Multe jocuri de evadare bine concepute nu pot fi rezolvate de unul singur (de exemplu, este nevoie de două persoane aflate în locații diferite pentru a sparge un cod), ceea ce necesită ca participanții să comunice și să colaboreze pentru a rezolva puzzle-urile. Colaborarea eficientă, flexibilitatea, compromisul și responsabilitatea comună sunt, de asemenea, necesare la locul de muncă contemporan.
- **Gândirea critică:** Puzzle-urile prezentate în camerele de evadare variază de la coduri și cifre și puzzle-uri tradiționale până la localizarea sau manipularea obiectelor și puzzle-uri digitale complexe. Jocul le prezintă jucătorilor o varietate de probleme și riscuri, cerându-le să delibereze și să evalueze cel mai bun curs de acțiune pentru a găsi soluția. Această necesitate de a crea strategii și de a lua decizii le permite elevilor să dezvolte importante abilități de gândire critică și de rezolvare a problemelor.
- **Gândire laterală:** Multe dintre problemele și puzzle-urile pe care jucătorii le întâlnesc în camerele de evadare îi provoacă să gândească în afara cutiei și să combine obiecte și idei în moduri inovatoare. Acest mod de gândire servește drept bază crucială pentru creativitate și inovație.

- Reziliența: Jucătorii își dezvoltă, de asemenea, reziliența și creativitatea pe măsură ce încearcă să rezolve puzzle-uri printr-o varietate de metode, iar și iar și iar, precum și să găsească soluții creative.
- Managementul timpului: Această abilitate este, de asemenea, pusă la încercare, deoarece jocurile de evadare sunt provocări bazate pe timp. Acest lucru, împreună cu colaborarea, poate îmbunătăți gestionarea generală a resurselor personale.
- Angajament: Deoarece jocurile de evadare sunt în mod inerent incitante, captivante și antrenante, este mai probabil ca elevii să persevereze și să fie motivați să lucreze la conținuturi dificile fără a cere asistență.

Un alt aspect care trebuie luat în considerare este că dezvoltarea acestor abilități contribuie la dezvoltarea abilităților de învățare socială și emoțională, care favorizează dobândirea și aplicarea cunoștințelor, atitudinilor și abilităților necesare pentru a înțelege și a gestiona emoțiile, a stabili și a atinge obiective pozitive, a simți și a demonstra empatie față de ceilalți, a stabili și a menține relații pozitive și a lua decizii responsabile.

Este evident că învățarea bazată pe jocuri și metodologiile de gamificare pe care se bazează Escape Games stimulează dezvoltarea competențelor secolului XXI, care pot avea un rol esențial în performanța de învățare a elevilor. (Sowell, 2020)

5. Ghid privind crearea de jocuri de evadare tematice educaționale

Jocurile educaționale de evadare sunt un tip de experiență de învățare interactivă care permite participanților să învețe și să exerseze noi abilități într-un mod distractiv și captivant. Jocurile sunt concepute pentru a-i provoca pe participanți să rezolve puzzle-uri și ghicitori pentru a "evada" dintr-un anumit scenariu sau mediu. Jocurile sunt o modalitate creativă și eficientă de a învăța oamenii concepte și abilități importante, promovând în același timp munca în echipă și abilitățile de rezolvare a problemelor.

În cadrul unui joc de evadare educațional, participanții lucrează împreună în grupuri mici pentru a rezolva o serie de puzzle-uri sau provocări legate de un anumit subiect. De exemplu, un joc de evadare educațional pe tema mediului ar putea implica persoane care încearcă să scape de o catastrofă ecologică, în timp ce un joc de evadare educațional pe tema mediului ar putea implica persoane care să rezolve puzzle-uri legate de realizarea Obiectivelor de dezvoltare durabilă pentru a scăpa dintr-o capcană.

Jocurile de evadare educative pot fi jucate într-o varietate de medii, fie în interior, fie în exterior, în biblioteci, muzee, parcuri etc. De asemenea, ele pot fi adaptate pentru diferite grupe de vârstă și niveluri de învățare. Unul dintre beneficiile cheie ale jocurilor de evadare educaționale este că promovează învățarea prin colaborare și abilitățile de rezolvare a problemelor. Participanții trebuie să lucreze împreună și să comunice eficient pentru a rezolva puzzle-urile și a scăpa din joc. De asemenea, acestea oferă o modalitate distractivă și captivantă de a învăța și de a exersa noi abilități, ceea ce poate contribui la creșterea motivației și a implicării în procesul de învățare.

Îată câteva linii directoare pentru a vă ajuta să creați un joc de evadare educațional eficient:

1. **Alegeți o temă și un nume**

Primul pas este să alegeți o temă pentru jocul de evadare care să fie relevantă pentru subiectul pe care doriți să îl predați. De exemplu, dacă doriți să îi învățați pe elevi despre patrimoniul cultural, puteți căuta bunurile de patrimoniu cultural din comunitatea dumneavoastră și să alegeți aceste bunuri ca temă.

Numele și tema sunt primele două elemente care trebuie definite pentru a putea apoi să dezvolți povestea și să decizi locația în care se va desfășura escape room-ul. Cel care va dezvolta escape room-ul va avea libertate totală în definirea acestor două elemente. Important este ca numele, subiectul și locația să rămână consecvente atunci când se scrie povestea care va constitui fundalul escape room-ului. De fapt, povestea și decorul merg mână în mână, iar dacă narațiunea definește firul jocului, decorul este cel care definește scena.

2. **Elaborarea unei povești/ narațiuni**

După ce v-ați ales tema, elaborați o poveste care să îi implice și să îi provoace pe participanți. Scenariul ar trebui să se bazeze pe tema pe care ați ales-o și să fie legat de subiectul despre care doriți să transmiteți cunoștințe. De exemplu, dacă tema dvs. este

"Evadarea din Războiul de Independență", scenariul ar putea implica un grup de spioni care încearcă să scape de armata britanică.

Narațiunea este elementul principal fără de care camera de evadare nu ar putea exista. Datorită unei narațiuni convingătoare, poate fi creată o aventură incredibilă. Scopul unei narațiuni captivante este ca jucătorii să aibă o motivație pentru a intra în cameră și să fie motivați să investigheze. Mai în detaliu, definirea narațiunii înseamnă, prin urmare, definirea:

- Misiunea jucătorilor: acesta este lucrul în care sunt implicați jucătorii. Aceasta trebuie să fie captivantă și potrivită pentru grupul țintă. Misiunea trebuie să fie ușor de înțeles de către jucători. O misiune prea complexă ar putea deruta grupul, dând importanță unor detalii minore.
- Provocările jucătorilor de a finaliza misiunea trebuie să fie semnificative și integrate în narațiunea de bază pentru a le oferi participanților un scop pentru acțiunile lor. Acest lucru poate fi realizat, de exemplu, prin faptul că jucătorul îndeplinește misiuni prin depășirea unor conflicte.
- Rolul jucătorilor și al maestrului de joc: trebuie să fie bine definit și clar pentru jucători ce rol joacă, care este rolul maestrului, când pot solicita intervenția acestuia și ce doresc să obțină prin finalizarea jocului.
- Decizii în ceea ce privește bugetul, posibilitățile și constrângerile (interne, externe, mărimea grupului etc.).

3. Creați puzzle-uri și provocări

În centrul unui joc de evadare se află puzzle-urile și provocările pe care elevii trebuie să le rezolve pentru a scăpa. Creați o varietate de puzzle-uri și provocări care au legătură cu tema aleasă. De exemplu, dacă doriți să îi învățați pe elevi despre matematică, ați putea crea puzzle-uri care implică rezolvarea unor ecuații sau a unor forme geometrice.

Unele tipuri comune de puzzle-uri și provocări întâlnite în camerele de evadare educaționale includ:

- Enigme fizice: Aceste puzzle-uri cer jucătorilor să manipuleze obiectele fizice din cameră pentru a găsi indicii sau pentru a rezolva puzzle-uri. De exemplu, un puzzle poate cere jucătorilor să folosească o cheie fizică pentru a debloca o cutie care conține un indiciu.
- Puzzle-uri logice: Aceste puzzle-uri cer jucătorilor să își folosească raționamentul și abilitățile de deducție pentru a rezolva o problemă. De exemplu, un puzzle ar putea cere jucătorilor să descopere secvența corectă de numere sau simboluri pentru a debloca o încuietore cu combinație.
- Puzzle-uri criptografice: Aceste puzzle-uri cer jucătorilor să decodifice sau să descifreze mesaje folosind diverse tehnici de criptare. De exemplu, un puzzle ar putea cere jucătorilor să folosească un cifru Caesar pentru a decoda un mesaj.
- Puzzle-uri de recunoaștere a modelelor: Aceste puzzle-uri le cer jucătorilor să identifice și să recunoască modele pentru a rezolva o problemă. De exemplu, un puzzle poate cere jucătorilor să potrivească o serie de simboluri sau culori într-o anumită ordine.
- Puzzle-uri colaborative: Aceste puzzle-uri cer jucătorilor să lucreze împreună pentru a rezolva o problemă. De exemplu, un puzzle ar putea cere jucătorilor să țină fiecare o cheie și să o rotească în același timp pentru a descuia o ușă.

Pe lângă puzzle-uri și provocări, camerele de evadare educaționale pot include și alte elemente, cum ar fi elemente narative sau tematice, limite de timp și recompense pentru finalizarea cu succes. Prin implicarea elevilor într-o experiență de învățare distractivă și interactivă, escape room-urile educaționale pot fi un instrument puternic pentru predarea de noi abilități și concepte.

4. **Proiectarea spațiului de joc / decorului**

Proiectați spațiul fizic în care se va desfășura jocul. Acesta poate fi o sală de clasă sau o cameră de evadare desemnată. Asigurați-vă că spațiul este decorat și amenajat pentru a se potrivi cu tema jocului. De exemplu, dacă tema este "Evadare din laborator", puteți aranja spațiul să arate ca un laborator cu pahare, eprubete și alte echipamente științifice. O cameră de evadare poate fi amplasată în aproape orice fel de loc la care ne putem gândi. Decorul are o influență profundă asupra jucătorilor atunci când vine vorba de un escape room, deoarece este ceea ce îi atrage pe participanți în poveste și le va permite să experimenteze emoțiile pe care doriți să le transmiteți. Un escape room poate fi amplasat în aproape orice fel de loc la care ne putem gândi. Decorul are o influență profundă asupra jucătorilor atunci când vine vorba de un escape room, deoarece este ceea ce îi atrage pe participanți în poveste și le va permite să experimenteze emoțiile pe care doriți să le transmiteți. Majoritatea escape room-urilor nu au o singură cameră sau locație, ci mai multe spații fizice prin care trec jucătorii. Aceste spații fizice creează diferite etape ale jocului, iar designerul poate folosi această tehnică pentru a crea un flux crescător de complexitate în joc. Jucătorii încep într-o cameră cu câteva puzzle-uri, a căror rezolvare le dă acces la un alt spațiu cu puzzle-uri mai complexe.

5. **Furnizați instrucțiuni clare:**

Asigurați-vă că elevii înțeleg regulile și obiectivele jocului înainte de a începe să joace. Oferiți instrucțiuni clare despre cum să joace jocul, inclusiv despre cum să rezolve puzzle-urile și cum să evadeze din cameră.

Instrucțiunile joacă un rol crucial în camerele de evadare educaționale. Instrucțiunile clare și concise îi pot ajuta pe elevi să înțeleagă obiectivele escape room-ului, regulile jocului și cum să joace. Instrucțiunile bune pot ajuta, de asemenea, la prevenirea confuziei și a frustrării în rândul elevilor, care pot diminua valoarea educațională a experienței.

Iată câteva motive pentru care instrucțiunile sunt importante în escape room-urile educaționale:

- **Înțelegerea obiectivelor:** Instrucțiunile ar trebui să prezinte în mod clar obiectivele escape room-ului, cum ar fi obiectivele educaționale sau rezultatele învățării pe care elevii ar trebui să le atingă până la sfârșitul jocului. Acest lucru îi ajută pe elevi să înțeleagă scopul experienței și îi motivează să se implice pe deplin.
- **Învățarea regulilor:** Instrucțiunile ar trebui să explice regulile jocului, cum ar fi modul de utilizare a recuzitei sau de interacțiune cu caracteristicile camerei. Acest lucru asigură faptul că elevii joacă în mod corect și că nu deteriorează niciunul dintre echipamentele escape room-ului.

- **Oferirea de instrucțiuni:** Instrucțiunile ar trebui să ghideze elevii pe parcursul experienței, oferindu-le indicii și sugestii pentru a-i ajuta să rezolve puzzle-uri și provocări. Acest lucru asigură faptul că elevii nu rămân blocați sau frustrați și că pot progresa pe parcursul jocului.
 - **Asigurarea siguranței:** Instrucțiunile ar trebui să ofere orientări și măsuri de siguranță, cum ar fi să nu se urce pe mobilă sau să nu se folosească o forță excesivă. Acest lucru ajută la prevenirea accidentelor sau a rănilor și asigură faptul că elevii se pot bucura în siguranță de această experiență.
 - **Sporirea valorii educaționale:** Instrucțiunile clare și bine scrise pot spori valoarea educațională a experienței prin consolidarea conceptelor, a vocabularului sau a abilităților cheie. Acest lucru îi poate ajuta pe elevi să rețină și să aplice ceea ce au învățat mult timp după ce jocul s-a încheiat.
- În concluzie, instrucțiunile sunt o componentă esențială a escape room-urilor educaționale. Acestea îi ajută pe elevi să înțeleagă obiectivele experienței, să învețe regulile, oferă îndrumare, asigură siguranța și sporesc valoarea educațională a jocului.

6. **Încorporează obiective de învățare:**

Nu uitați că scopul jocului de evadare este de a educa participanții cu privire la concepte și abilități importante. Asigurați-vă că puzzle-urile și provocările pe care le creați sunt aliniate cu obiectivele de învățare ale lecției.

Încorporarea obiectivelor de învățare în escape room-urile educaționale este crucială, deoarece asigură că experiența este aliniată cu obiectivele educaționale ale lecției sau cursului. Prin stabilirea unor obiective clare de învățare, escape room-ul devine mai mult decât o simplă activitate distractivă - devine un instrument puternic de învățare.

Iată câteva motive pentru care este important să încorporați obiective de învățare în escape room-urile educaționale:

- **Concentrați-vă asupra conceptelor-cheie:** Prin stabilirea obiectivelor de învățare, vă puteți asigura că escape room-ul se concentrează pe conceptele și abilitățile cheie pe care participanții trebuie să le stăpânească. Acest lucru ajută la consolidarea celor mai importante aspecte ale lecției sau cursului și asigură că experiența de învățare este relevantă și semnificativă.
- **Asigurați o structură:** Obiectivele de învățare oferă o structură experienței escape room, ghidând elevii printr-un set de rezultate specifice de învățare. Acest lucru îi ajută pe participanți să înțeleagă scopul experienței și îi motivează să se implice pe deplin.
- **Alinierea la standarde:** Încorporarea obiectivelor de învățare asigură că escape room-ul este aliniat cu standardele și rezultatele învățării stabilite de curs sau program. Acest lucru ajută la asigurarea faptului că escape room-ul este un instrument eficient de învățare și că îndeplinește cerințele curriculumului.
- **Măsurați succesul:** Prin stabilirea obiectivelor de învățare, puteți măsura succesul escape room în atingerea obiectivelor educaționale ale lecției sau cursului. Acest lucru vă permite să evaluați eficiența escape room în susținerea învățării studenților și să ajustați experiența după cum este necesar.
- **Îmbunătățiți implicarea:** Încorporarea obiectivelor de învățare poate spori implicarea participanților, făcând experiența escape room mai relevantă și mai

semnificativă. Înțelegând obiectivele educaționale ale experienței, participanții au mai multe șanse să vadă valoarea activității și să fie motivați să participe pe deplin.

În concluzie, încorporarea obiectivelor de învățare în escape room-urile educaționale este importantă, deoarece asigură faptul că experiența se concentrează pe concepte cheie, oferă structură, se aliniază la standarde, măsoară succesul și sporește implicarea. Prin stabilirea unor obiective de învățare clare, puteți crea o experiență de escape room care să fie atât captivantă, cât și eficientă în atingerea obiectivelor sale educaționale.

7. Testați și revizuiți

După ce ați creat jocul, testați-l cu un grup de participanți pentru a vedea cât de bine funcționează. Folosiți feedback-ul lor pentru a face revizui și a îmbunătăți jocul.

Testarea și revizuirea unui escape room educațional este un proces important pentru a vă asigura că acesta este captivant, provocator și eficient în atingerea obiectivelor sale educaționale. Iată câțiva pași pe care îi puteți urma pentru a vă testa și revizui escape room-ul educațional:

- **Testați camera cu un grup mic:** Începeți prin a testa camera de evadare cu un grup mic de prieteni, oameni din comunitatea dumneavoastră. Observați modul în care interacționează cu puzzle-urile și provocările și cereți-le feedback cu privire la nivelul de dificultate al camerei, claritatea instrucțiunilor și plăcerea generală.
- **Colectați feedback:** Colectați feedback de la participanți prin intermediul unor sondaje, chestionare sau interviuri. Acest lucru vă poate ajuta să identificați domeniile de îmbunătățire și să vă asigurați că escape room-ul își îndeplinește obiectivele educaționale.
- **Analizați feedback-ul:** Analizați feedback-ul pe care l-ați colectat pentru a identifica modele și teme. Căutați probleme comune sau domenii care necesită îmbunătățiri, cum ar fi instrucțiuni confuze, puzzle-uri prea ușoare sau prea dificile sau dificultăți tehnice.
- **Revizuiți camera:** Pe baza feedback-ului primit, revizuiți camera de evadare pentru a aborda orice problemă sau domeniu de îmbunătățire. Acest lucru poate implica modificarea nivelului de dificultate al puzzle-urilor, rescrierea instrucțiunilor sau adăugarea de noi elemente pentru a spori implicarea și învățarea.
- **Testați din nou:** Testați sala revizuită cu un alt grup mic de participanți pentru a vă asigura că modificările pe care le-ați făcut sunt eficiente în rezolvarea problemelor identificate în timpul testării inițiale.
- **Iterați:** Continuați să testați, să revizuiți și să testați din nou până când sunteți mulțumit de calitatea escape room-ului. Acest proces iterativ vă poate ajuta să rafinați camera și să vă asigurați că aceasta este captivantă, provocatoare și eficientă în atingerea obiectivelor educaționale.

Pe scurt, testarea și revizuirea unei camere de evadare educaționale implică testarea camerei cu un grup mic, colectarea de feedback, analiza feedback-ului, revizuirea camerei, testarea din nou și repetarea până când sunteți mulțumit de calitatea camerei. Acest proces vă poate ajuta să creați o experiență educațională captivantă și eficientă, care să răspundă nevoilor grupului dumneavoastră țintă.

În concluzie, urmând aceste linii directoare, puteți crea un joc de evadare educațional care este captivant, provocator și eficient în educarea conceptelor și abilităților importante pentru grupul dvs. țintă.

5.1 Sfaturi despre cum să amenajezi o cameră de evadare cu materiale reciclate/reutilizabile

Realizarea unui escape room mai ecologic și mai reciclabil implică luarea în considerare diverse aspecte, de la design la alegerea materialelor.:

- **Proiectare durabilă:** Atunci când vă proiectați camera de evadare, încercați să folosiți materiale și resurse durabile. Folosiți lumina naturală cât mai mult posibil pentru a reduce consumul de energie și luați în considerare utilizarea de materiale reciclate sau refolosite în construcție.
- **Eliminați plasticul de unică folosință:** Evitați utilizarea plasticului de unică folosință în decorarea și recuzita escape room-ului. Optați în schimb pentru materiale durabile și reutilizabile, cum ar fi lemnul, metalul sau sticla.
- **Materiale reciclabile:** Folosiți materiale care sunt ușor de reciclat atunci când construiți obiectele pentru camera de evadare. De exemplu, folosiți carton, hârtie, pânză și alte materiale similare care pot fi reciclate la sfârșitul duratei lor de viață utilă.
- **Iluminat eficient:** Folosiți un sistem de iluminat cu LED-uri eficiente din punct de vedere energetic în locul becurilor tradiționale. De asemenea, luați în considerare instalarea de senzori de mișcare pentru a vă asigura că luminile se aprind numai atunci când sunt persoane în cameră.
- **Încurajați reciclarea:** Așezați coșuri de reciclare în camera de evadare și oferiți instrucțiuni clare cu privire la materialele care pot fi reciclate și la modul în care se poate face acest lucru corect. În acest fel, participanții pot învăța și exersa reciclarea în timp ce se bucură de joc.
- **Reutilizare:** Când dezamblați camera de evadare, îndepărtați cu grijă și depozitați materialele, astfel încât să le puteți folosi în viitoarele camere de evadare. În multe ocazii, graba sau neglijența face ca, de exemplu, posterele pe care le-am lipit pe perete să fie deteriorate și, prin urmare, nu pot fi refolosite, trebuind să fie tipărite din nou.
- **Tipărire și papetărie durabilă:** Dacă trebuie să imprimați indicii, instrucțiuni sau alte materiale, utilizați hârtie reciclată sau certificată de organizații care promovează durabilitatea pădurilor, cum ar fi Forest Stewardship Council (FSC). De asemenea, evitați tipărirea inutilă și încurajați utilizarea dispozitivelor electronice pentru afișarea informațiilor.
- **Întreținere durabilă:** Asigurați-vă că folosiți produse de curățare ecologice și prietenoase cu mediul înconjurător pentru a vă menține escape room-ul în stare bună. Evitați să folosiți substanțe chimice dure și căutați alternative biodegradabile.
- **Decorațiuni naturale:** Folosiți elemente din natură pentru decorare, cum ar fi crengi, frunze, pietre sau flori uscate. Aceste elemente pot fi colectate în mod responsabil și refolosite în diferite jocuri.

- Utilizarea conștientă a apei: Dacă escape room-ul dvs. necesită utilizarea apei, asigurați-vă că o folosiți în mod conștient și eficient. Verificați să nu existe scurgeri la robinete sau țevi și încurajați participanții să folosească doar cantitatea de apă necesară în timpul jocului.
- Colaborări cu furnizori locali sustenabili: Se caută colaborarea cu furnizori locali care au practici durabile. De exemplu, ați putea achiziționa materiale de construcție de la companii care folosesc materiale reciclate sau reutilizabile sau căutați furnizori de alimente și băuturi care oferă opțiuni organice și de comerț echitabil.

PROMOVARE DIGITALĂ

Escape room-ul nostru are nevoie de participanți, așa că trebuie să le oferim suficiente informații pentru ca aceștia să vină să participe și să se distreze învățând. Pentru diseminare, preferăm promovarea digitală, în loc să folosim pliante tipărite sau publicitate fizică, concentrează-te pe promovarea digitală a escape room-ului tău. Folosiți rețelele de socializare, site-urile web și e-mailul pentru a ajunge la publicul țintă. Acest lucru va reduce utilizarea hârtiei și a materialelor fizice.

CONȘTIENTIZAREA PROBLEMELOR DE MEDIU

Profitați de această ocazie pentru a vă educa participanții cu privire la problemele de mediu în timp ce vă bucurați de escape room. Aceasta încorporează mesaje educative, sfaturi și informații relevante despre importanța sustenabilității și despre modul în care fiecare persoană poate contribui la îngrijirea planetei.

Creați jocuri noi sau adăugați o parte în jocurile dvs. despre:

- Tema Eco: Puteți încorpora o temă ecologică în intriga camerei de evadare. De exemplu, puteți crea o poveste care promovează conștientizarea mediului și importanța de a lua măsuri pentru a proteja mediul înconjurător.
- Jocuri și provocări bazate pe durabilitate: Creați provocări în cadrul escape room care să încurajeze sustenabilitatea și luarea de decizii ecologice. De exemplu, puteți include ghicitori legate de conservarea energiei, reciclare sau reducerea deșeurilor.

EVALUARE ȘI ÎMBUNĂTĂȚIRE CONTINUĂ

Examinați și evaluați periodic practicile și materialele utilizate în escape room pentru a identifica oportunitățile de îmbunătățire în ceea ce privește sustenabilitatea. Luați în considerare opiniile și sugestiile participanților pentru a implementa schimbări pozitive. Prin implementarea acestor sfaturi, veți contribui la protejarea mediului înconjurător, oferind în același timp o experiență de escape room distractivă și conștientă. Nu uitați că fiecare mică acțiune contează, iar un angajament față de sustenabilitate poate face diferența.

Nu uitați că creativitatea este cheia atunci când faceți un escape room mai ecologic și mai reciclabil. Distrăți-vă în timp ce promovați sustenabilitatea!

5.2 Sfaturi privind modul de adaptare a jocurilor pentru persoanele cu deficiențe de vedere și de auz

Introducere

Jocurile educaționale de evadare oferă o abordare unică și interactivă pentru a învăța despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD), stimulând gândirea critică, rezolvarea problemelor și abilitățile de lucru în echipă în rândul tinerilor. Pentru a se asigura că aceste jocuri sunt accesibile unei game diverse de participanți, inclusiv celor cu deficiențe de vedere sau de auz, este esențial să se adapteze în mod corespunzător designul și materialele de joc. Acest ghid cuprinzător discută în detaliu modul de creare a unor jocuri de evadare educaționale accesibile privind societatea, mediul, cultura și economia pentru persoanele cu deficiențe de vedere și de auz.

Adaptarea jocurilor de evadare pentru participanții cu deficiențe de vedere

Elemente tactile și Braille

Încorporează elemente tactile în jocul tău de evadare pentru a permite jucătorilor cu deficiențe de vedere să exploreze și să interacționeze cu mediul de joc. Suprafețele texturate, desenele cu linii în relief și obiectele imprimare 3D pot ajuta jucătorii să perceapă dispunerea camerei și să ofere informații esențiale pentru rezolvarea puzzle-urilor.

Asigurați-vă că toate materialele scrise, inclusiv instrucțiunile de joc, indiciile și descrierile puzzle-urilor, sunt disponibile în Braille. Dacă este posibil, furnizați și etichete Braille pentru obiectele din joc.

Exemplu: Într-un joc care abordează gestionarea deșeurilor, jucătorii ar putea fi nevoiți să sorteze diferite tipuri de deșeuri în containerele corespunzătoare, simțind forma și textura obiectelor. Fiecare coș de gunoi ar putea avea o etichetă Braille care să descrie tipul de deșeu pe care îl acceptă.

Descrieri audio și îndrumare

Furnizați descrieri audio ale mediului de joc, ale puzzle-urilor și ale indicilor pentru a ajuta participanții cu deficiențe de vedere să navigheze în cameră și să înțeleagă contextul. Aceste descrieri pot fi preînregistrate sau transmise de un narator în direct.

În plus, oferiți îndrumare sub forma unor mesaje înregistrate, a unui ghid în direct sau a unei aplicații pentru smartphone care oferă asistență în timp real atunci când este nevoie.

Exemplu: Într-un joc despre transportul sustenabil, jucătorii ar putea fi solicitați să asambleze un model al unui sistem de transport public ascultând descrieri audio ale diferitelor opțiuni de transport și apoi selectând cele mai sustenabile alegeri.

Joc colaborativ

Încurajați munca în echipă prin asocierea participanților cu deficiențe de vedere cu jucători văzători. Această experiență comună poate îmbunătăți comunicarea, cooperarea și abilitățile de rezolvare a problemelor, făcând jocul mai plăcut pentru toți.

Exemplu: Într-un joc care abordează egalitatea de gen, jucătorii ar putea lucra împreună pentru a crea o cronologie vizuală a etapelor importante în lupta pentru egalitatea de gen. Participanții cu deficiențe de vedere ar putea oferi context istoric și informații, în timp ce colegii de echipă cu vedere ar putea ajuta la aranjarea cronologiei.

Iluminare și contrast

Pentru jucătorii cu vedere slabă, folosiți culori și lumini cu contrast ridicat pentru a face obiectele și indiciile mai ușor de văzut. Acest lucru poate include utilizarea de culori îndrăznețe, fonturi clare și niveluri de iluminare adecvate pentru a maximiza vizibilitatea.

Exemplu: Într-un joc despre accesul la apă curată, folosiți obiecte viu colorate și zone bine iluminate pentru a reprezenta sursele de apă curată, în contrast cu obiectele mai întunecate și zonele slab luminate care reprezintă sursele poluate.

Adaptarea jocurilor de evadare pentru participanții cu deficiențe de auz

Indicii și informații vizuale

Asigurați-vă că toate informațiile auditive sunt disponibile într-un format vizual, cum ar fi text scris sau grafică. Folosiți un limbaj clar și concis și încorporați traduceri în limbajul semnelor, acolo unde este posibil. Mijloacele vizuale, cum ar fi ilustrațiile, diagramele și diagramele de flux, pot ajuta, de asemenea, la transmiterea ideilor complexe.

Exemplu: Într-un joc despre justiția socială, jucătorii ar putea întâlni o serie de postere cu imagini și texte puternice care evidențiază diferite probleme sociale. Jucătorii trebuie apoi să identifice firul comun care leagă aceste probleme pentru a rezolva un puzzle.

Alerte prin vibrații și feedback haptic

Încorporați dispozitive cu vibrații sau sisteme de feedback haptic pentru a alerta jucătorii cu privire la evenimente importante sau pentru a oferi feedback cu privire la acțiunile lor. Acest lucru poate fi deosebit de util pentru puzzle-urile sensibile la timp sau atunci când semnalează succesul sau eșecul.

Exemplu: Într-un joc cu tematică de mediu despre defrișări, jucătorii ar putea fi nevoiți să navigheze într-un labirint care reprezintă o pădure, evitând în același timp zonele de "exploatare". O brățară cu vibrații ar putea semnaliza atunci când jucătorii se apropie de aceste zone periculoase, ajutându-i să ia decizii în cunoștință de cauză cu privire la calea pe care o urmează.

Instrumente de comunicare vizuală

Puneți la dispoziție tablete, tablete sau alte instrumente de comunicare vizuală pentru a facilita comunicarea între participanții cu deficiențe de auz. Acest lucru permite jucătorilor să colaboreze eficient la rezolvarea puzzle-urilor, chiar și în absența limbajului vorbit.

Exemplu: Într-un joc care explorează impactul globalizării asupra comunităților locale, jucătorii ar putea folosi o tabletă pentru a schița idei de proiecte de dezvoltare durabilă care să sprijine cultura și tradițiile locale, împărtășindu-le în același timp cu colegii lor de echipă

Subtitrare și transcrieri

Includeți subtitrări și transcrieri pentru orice înregistrări video sau audio utilizate în joc. Astfel, jucătorii cu deficiențe de auz au acces la aceleași informații ca și colegii lor cu deficiențe de auz.

Exemplu: Într-un joc de evadare despre importanța educației, jucătorii pot viziona o serie de videoclipuri cu interviuri cu persoane care au depășit barierele din calea educației. Furnizarea de subtitrări și transcrieri le permite jucătorilor cu deficiențe de auz să înțeleagă pe deplin conținutul.

Indicii audio non-verbale

Încorporați alternative vizuale pentru indicii audio, cum ar fi lumini intermitente, semnale cu coduri de culoare sau text pe ecran. Acest lucru asigură faptul că jucătorii cu deficiențe de auz se pot implica eficient în joc și pot înțelege informațiile esențiale.

Exemplu: Într-un joc despre consumul și producția responsabilă, este posibil ca jucătorii să trebuiască să identifice produse cu certificări durabile. O lumină intermitentă sau un semnal cu coduri de culoare ar putea indica momentul în care este ales un produs corect.

Concluzie

Adaptarea jocurilor educaționale de evadare pentru participanții cu deficiențe de vedere și de auz necesită o atenție deosebită la caracteristicile de accesibilitate și un angajament pentru un design incluziv. Prin încorporarea de elemente tactile, Braille, descrieri audio, indicii vizuale și instrumente de comunicare, designerii pot crea o experiență captivantă și captivantă care să fie accesibilă tuturor.

Crearea unor jocuri de evadare incluzive nu numai că promovează cetățenia activă și implicarea socială, dar și sensibilizează un public divers cu privire la importanța ODD-urilor. Prin proiectarea jocurilor de evadare ținând cont de nevoile participanților cu deficiențe de vedere și de auz, putem promova un mediu de învățare mai incluziv și mai echitabil, care să le dea tuturor tinerilor posibilitatea de a contribui la un viitor mai bun.

6. Exemple de jocuri de evadare tematice educaționale

6.1 Escape Game care abordează societatea - "The Conspiracy Room"

Conspiracy Room este o activitate de tip Escape Room ODD-uri care are ca scop creșterea gradului de conștientizare a importanței Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă ale Națiunilor Unite (ODD-uri) și a rolului indivizilor în atingerea acestora. Jocul le cere jucătorilor să rezolve puzzle-uri legate de probleme societale precum sărăcia, accesul la sănătate, orașele poluate, lipsa energiei regenerabile și nedreptatea și corupția, toate acestea făcând parte din ODD-uri. Activitatea încurajează jucătorii să își îmbunătățească abilitățile de rezolvare a problemelor și de gândire critică și să colaboreze cu echipa lor.

În joc, jucătorii sunt o echipă de activiști care s-au infiltrat în camera unui grup de conspiratori puternici care plănuiesc să comită crime odioase care amenință lumea. Jucătorii trebuie să găsească dovezi pentru a demasca conspirația prin care ODD-urile au fost ascunse de întreaga societate. Cu toate acestea, ei au la dispoziție doar 60 de minute pentru a rezolva puzzle-urile și a scăpa înainte ca conspiratorii să se întoarcă și să-i prindă.

Provocările din joc sunt concepute pentru a corespunde cu diferite ODD-uri. De exemplu, jucătorii trebuie să descopere unde își țin conspiratorii economiile (ceea ce corespunde ODD1 - fără sărăcie), unde își țin conspiratorii resursele medicale (ceea ce corespunde ODD3 - sănătate și bunăstare), unde își ascund conspiratorii cercetările privind energia verde (ceea ce corespunde ODD7 - energie curată și la prețuri accesibile) și unde ascund conspiratorii harta unui oraș durabil (ceea ce corespunde ODD11 - orașe și comunități durabile). Jucătorii trebuie, de asemenea, să elibereze un porumbel al păcii pentru a găsi dreptatea (corespunzător ODD16 - pace, justiție și instituții puternice).

Conspiracy Room este o modalitate distractivă și captivantă de a promova conștientizarea ODD-urilor și de a încuraja jucătorii să devină agenți ai schimbării în

comunitățile lor. Activitatea promovează munca în echipă, rezolvarea problemelor și abilitățile de gândire critică și evidențiază importanța abordării problemelor societale legate de sărăcie, accesul la sănătate, orașele poluate, lipsa de energie regenerabilă, precum și nedreptatea și corupția, care fac parte din ODD.

6.2 Escape Game care abordează mediul înconjurător - "Scăpați de avertismentul 'CODE RED'"

Camera de evadare "Evadează din avertismentul 'CODE RED'" abordează tema mediului și a Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă. Întregul joc se va concentra exclusiv pe cele 4 Obiective de Dezvoltare Durabilă ale ONU: Obiectivul 6 (Asigurarea accesului tuturor la apă și canalizare), Obiectivul 13 (Acțiunea climatică: să luăm măsuri urgente pentru a combate schimbările climatice și impactul acestora), Obiectivul 14 (Viața subacvatică: să conservăm și să folosim în mod durabil oceanele, mările și resursele marine pentru o dezvoltare durabilă) și Obiectivul 15 (Viața pe uscat: Protejarea, refacerea și promovarea utilizării durabile a ecosistemelor terestre, gestionarea durabilă a pădurilor, combaterea deșertificării, precum și stoparea și inversarea degradării terenurilor). Fiecare dintre provocările și puzzle-urile specifice ale escape room-ului se învârt în jurul unui obiectiv specific și urmăresc să îi determine pe jucători să învețe despre Obiective și misiunea acestora prin joc.

Misiunea escape room-ului este de a salva planeta Pământ, contribuind la un viitor durabil. Obiectivele principale de învățare ale escape room sunt de a încuraja și de a instrui jucătorii să învețe despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă ale ONU, în special despre Obiectivul 6, Obiectivul 13, Obiectivul 14 și Obiectivul 15, să învețe despre gestionarea durabilă a apei și a canalizării, să înțeleagă concepte precum amprenta de carbon, degradarea terenurilor, durabilitatea, să conștientizeze practicile de protejare a mediului, precum reciclarea, activitățile care reduc amprenta de carbon, activitățile de conservare a apei, evitarea degradării terenurilor, să conștientizeze importanța salubrității și provocările cu care se confruntă comunitățile din întreaga lume care nu au acces la instalații sanitare adecvate.

În ceea ce privește provocările și puzzle-urile, jocul constă în 5 provocări și 9 puzzle-uri. Jucătorii vor avea ocazia de a se cufunda în puzzle-uri diverse, interactive și atractive, cum ar fi ghicitori, puzzle-uri, cuvinte încrucișate și puzzle-uri logice. Participanții trebuie să rezolve fiecare puzzle în parte, pentru a debloca accesul la următoarele provocări și puzzle-uri și pentru a trece la rezolvarea misiunii finale. Astfel, jocul are un flux liniar. Aceștia vor avea șansa de a-și exersa abilitățile și competențele, cum ar fi creativitatea, raționamentul, rezolvarea problemelor, munca în echipă și învățarea bazată pe joc.

Unul dintre avantajele escape room-ului este că este conceput pentru a fi jucat atât virtual, cât și fizic. Poate fi jucat de grupuri mici sau mari de persoane. Mai mult, jucătorii pot juca individual, singuri sau în grup.

La finalul jocului, maestrul de joc îi va reuni pe toți jucătorii și îi va trece printr-o serie de întrebări de debriefing. Aceste întrebări sunt esențiale pentru a colecta feedback de la jucători, pentru a înțelege fluxul jocului, experiențele jucătorilor, ce se poate îmbunătăți. Sesiunea de debriefing lasă spațiu pentru ca participanții să reflecteze asupra experienței lor într-un escape room educațional.

Per total, escape room-ul "Evadează din avertismentul "CODE RED"" face posibilă imersiunea jucătorilor într-o experiență de învățare interactivă care le permite să învețe despre mediu și despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă ale ONU într-un mod distractiv și captivant.

6.3 Escape Game abordează cultura "Călătorește înapoi în timp, nu ai timp de pierdut!"

Jocurile, inclusiv camerele de evadare, sunt un instrument care permite abordarea problemelor legate de gen într-un mod accesibil și atractiv pentru un public larg. Acestea oferă un spațiu sigur și neamenințător pentru a explora problemele de gen și pentru a promova înțelegerea și empatia față de experiențele persoanelor cu identități de gen diferite.

Egalitatea de gen în cultură se referă la eliminarea stereotipurilor și a rolurilor de gen care limitează persoanele în funcție de identitatea lor de gen. Este vorba despre crearea unei culturi în care toți oamenii, indiferent de genul lor, au aceleași oportunități și drepturi. Pentru a realiza egalitatea de gen în cultură, este necesar să se încurajeze reprezentarea egală a genurilor în mass-media, jocuri, artă și literatură. Acest lucru înseamnă, nu numai să ne asigurăm că există o reprezentare egală a genurilor în produse, ci și că personajele de ambele genuri au caracteristici și personalități variate și complexe.

Jocurile pot contribui, de asemenea, la contestarea stereotipurilor de gen și la promovarea incluziunii și a diversității în mass-media și în cultura populară. Personajele din jocuri pot fi concepute pentru a reprezenta o gamă largă de identități și personalități de gen, ceea ce poate contribui la eliminarea stereotipurilor de gen. În plus, jocurile de noroc pot oferi modele pozitive de conducere și de succes care nu sunt constrânse de gen, ceea ce poate promova o cultură mai incluzivă și mai echitabilă.

Egalitatea de gen în cultură poate fi realizată și prin promovarea diversității și a incluziunii. Acest lucru înseamnă promovarea reprezentării persoanelor cu identități de gen diferite.

Jocul prezintă aspecte precum acordarea jucătorului șansa de a-și alege identitatea, punând în discuție modul în care societatea îți oferă un joc în funcție de sexul cu care te-ai născut. În mod natural, se lucrează cu stereotipurile, subliniind decizii foarte importante pe care le luăm zilnic pentru a ne integra în societate.

Jocul care prezintă cele de mai sus, de la a oferi jucătorului posibilitatea de a-și alege identitatea, până la a pune la îndoială modul în care societatea îți acordă o jucărie în funcție de sexul cu care te-ai născut. Într-un mod firesc, se lucrează cu stereotipurile, minimalizând decizii foarte importante pe care le luăm în fiecare zi pentru a ne integra în societate.

6.4 Escape Game care abordează economia - "EmployTech"

Viitorul economiei este strâns legat de industria 5.0, deoarece se anticipează că aceasta va genera noi oportunități de angajare care necesită competențe umane precum creativitatea, raționamentul critic și inteligența emoțională. Acest lucru poate stimula creșterea economică prin inovare, produse personalizate și piețe extinse. În plus, industria 5.0 poate contribui la practicile de producție durabile prin încurajarea utilizării resurselor, reducerea deșeurilor și producția responsabilă din punct de vedere ecologic. Țările și întreprinderile care adoptă industria 5.0 pot obține un avantaj competitiv prin oferirea de produse inovatoare și durabile pe piața mondială. În plus, Industria 5.0 are potențialul de a promova incluziunea economică prin crearea de oportunități de angajare pentru o varietate de lucrători. Prin urmare, adoptarea principiilor Industriei 5.0 va modela viitorul economiei și va permite dezvoltarea de competențe centrate pe om.

Jocul de evadare intitulat "EmployTech" a fost conceput pentru a-i ajuta pe tineri să descopere principiile cheie ale angajabilității în Industria 5.0. Aceștia vor dobândi o înțelegere mai profundă a competențelor, a mentalității și a comportamentelor necesare pentru a prospera în viitorul muncii, în care oamenii și tehnologia colaborează în moduri inovatoare și transformatoare. În cele din urmă, ei vor recunoaște semnificația utilizării principiilor economiei circulare la locul de muncă al viitorului, care poate duce la un loc de muncă mai durabil, mai rezistent și mai responsabil, care contribuie la un viitor durabil pentru planetă și societate.

7. Plan de formare pentru practicienii din domeniul tineretului

7.1 Creșterea gradului de conștientizare a importanței realizării ODD-urilor

Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) reprezintă un set de 17 obiective globale stabilite de Organizația Națiunilor Unite în 2015. Acestea reprezintă un apel universal la acțiune pentru a pune capăt sărăciei, a proteja planeta și a se asigura că toți oamenii se bucură de pace și prosperitate până în anul 2030. ODD-urile acoperă o gamă largă de aspecte interconectate, inclusiv sărăcia, foametea, sănătatea, educația, egalitatea de gen, apa curată și canalizarea, energia regenerabilă, creșterea economică, orașele durabile, acțiunea climatică și multe altele.

Importanța îndeplinirii ODD-urilor este multiplă și poate fi rezumată după cum urmează:

Eliminarea sărăciei

Primul obiectiv al ODD-urilor este eradicarea sărăciei extreme și a foametei. Atingerea acestui obiectiv ar îmbunătăți viața a miliarde de oameni, asigurându-le accesul la necesități de bază, cum ar fi hrana, apa curată, asistența medicală, educația și oportunități de muncă decentă.

Dezvoltare durabilă

ODD subliniază necesitatea unei dezvoltări durabile, ceea ce înseamnă satisfacerea nevoilor actuale fără a compromite capacitatea generațiilor viitoare de a-și satisface propriile nevoi. Prin integrarea creșterii economice, a incluziunii sociale și a protecției mediului, ODD urmăresc să creeze o lume echilibrată și durabilă pentru populațiile actuale și viitoare.

Egalitate și incluziune

ODD-urile au ca prioritate realizarea egalității de gen și abilitarea tuturor persoanelor, indiferent de vârstă, sex, handicap, etnie sau statut socioeconomic. Prin abordarea inegalităților și prin promovarea unor politici și practici incluzive, ODD-urile urmăresc crearea unei societăți mai echitabile.

Sustenabilitatea mediului

ODD-urile recunosc necesitatea urgentă de a ne proteja planeta și de a combate schimbările climatice. Ele pledează pentru modele de consum și de producție responsabile, conservarea resurselor naturale, gestionarea durabilă a ecosistemelor și reducerea emisiilor de gaze cu efect de seră. Aceste eforturi sunt esențiale pentru

conservarea biodiversității, atenuarea impactului schimbărilor climatice și asigurarea unei planete locuibile pentru generațiile viitoare.

Parteneriate și cooperare globală

Realizarea ODD-urilor necesită colaborare și cooperare între guverne, întreprinderi, organizații ale societății civile și persoane fizice din întreaga lume. ODD-urile servesc drept cadru comun care încurajează parteneriatele și încurajează părțile interesate să colaboreze, să facă schimb de cunoștințe și să pună în comun resurse pentru a aborda în mod eficient provocările globale complexe.

Pace și stabilitate

ODD-urile recunosc interconectarea dintre pace, justiție și dezvoltare durabilă. Acestea subliniază importanța societăților favorabile incluziunii, a accesului la justiție, a instituțiilor responsabile și a societăților pașnice și favorabile incluziunii ca premise fundamentale pentru dezvoltarea durabilă.

Nerealizarea ODD-urilor ar duce la o agravare a sărăciei, a inegalității și a degradării mediului, ceea ce ar duce la tulburări sociale, instabilitate economică și crize ecologice. Prin urmare, este esențial să se acorde prioritate și să se acționeze în vederea realizării ODD-urilor pentru a crea un viitor mai prosper, mai incluziv și mai durabil pentru toți.

7.2 Dezvoltarea de competențe importante pentru realizarea ODD-urilor

Pentru a contribui în mod eficient la realizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă (ODD), indivizii pot dezvolta diverse competențe care să le permită să aibă un impact pozitiv. Iată câteva abilități importante de luat în considerare:

Conștientizare și înțelegere

Este esențial să se dezvolte cunoștințele despre ODD, despre obiectivele acestora și despre interconectarea provocărilor globale. Rămâneți informați cu privire la problemele abordate de ODD cum ar fi sărăcia, schimbările climatice, inegalitatea și dezvoltarea durabilă. Înțelegeți cauzele subiacente, consecințele și soluțiile potențiale legate de fiecare obiectiv.

Gândire critică și rezolvarea problemelor

Îmbunătățiți-vă abilitățile de gândire critică pentru a analiza probleme complexe, a identifica cauzele profunde și a propune soluții inovatoare. ODD necesită abordări creative de rezolvare a problemelor care să echilibreze dimensiunile sociale, economice

și de mediu. Dezvoltați-vă capacitatea de a gândi critic, de a pune la îndoială presupunerile și de a genera strategii durabile și incluzive.

Colaborare și comunicare

Crearea de parteneriate eficiente și colaborarea cu diverse părți interesate este vitală pentru punerea în aplicare a ODD. Dezvoltarea unor aptitudini de comunicare puternice pentru a-i implica și mobiliza pe ceilalți, pentru a negocia și media conflictele și pentru a promova cooperarea între sectoare, culturi și discipline. O comunicare eficientă presupune, de asemenea, ascultare activă, empatie și capacitatea de a transmite clar idei complexe.

Leadership și influență

Cultivarea abilităților de conducere pentru a-i inspira și mobiliza pe ceilalți în vederea atingerii ODD-urilor. O conducere eficientă presupune stabilirea unei viziuni, facilitarea schimbării și împuternicirea celorlalți să acționeze. Influențați procesele decizionale, pledați pentru practici durabile și motivați persoanele și organizațiile să acorde prioritate ODD-urilor.

Gândire sistemică

Să înțeleagă interconexiunile și interdependențele dintre diferitele aspecte ale dezvoltării durabile. Să dezvolte abilități de gândire sistemică pentru a analiza contextele sociale, economice și de mediu mai largi în care funcționează ODD-urile. Această perspectivă holistică vă permite să identificați punctele de influență, să anticipați consecințele neintenționate și să concepeți intervenții mai eficiente.

Cunoașterea și analiza datelor

Datele joacă un rol crucial în măsurarea progreselor înregistrate în direcția îndeplinirii ODD-urilor și în identificarea domeniilor care necesită îmbunătățiri. Dezvoltarea competențelor în domeniul alfabetizării în materie de date, inclusiv a capacității de a accesa, interpreta și analiza datele legate de dezvoltarea durabilă. Înțelegeți conceptele statistice, tehnicile de vizualizare a datelor și modul de utilizare a datelor pentru a informa procesul decizional și pentru a susține politici bazate pe dovezi.

Antreprenariat și inovare

Promovarea antreprenoriatului și a inovării durabile pentru a aborda ODD. Dezvoltarea unei mentalități antreprenoriale care să încurajeze creativitatea, asumarea de riscuri și dezvoltarea de modele de afaceri durabile. Identificarea oportunităților de inovare și dezvoltarea de soluții care să contribuie la realizarea ODD-urilor, fie prin intermediul tehnologiei, al întreprinderilor sociale sau al antreprenoriatului politic.

Competență culturală și incluziune

Să recunoască și să aprecieze diverse perspective, culturi și experiențe. Să dezvolte competențe culturale pentru a colabora și a se implica eficient cu persoane din medii diferite. Adoptați incluziunea și echitatea în activitatea dumneavoastră în vederea atingerii ODD, asigurându-vă că comunitățile marginalizate sunt incluse în procesele decizionale și beneficiază de inițiativele de dezvoltare.

Prin dezvoltarea acestor aptitudini, indivizii pot juca un rol activ în promovarea ODD și pot avea un impact pozitiv în comunitățile lor și nu numai.

Escape room-urile pot oferi o platformă unică și atractivă pentru dezvoltarea competențelor relevante pentru atingerea ODD-urilor. Iată câteva moduri în care escape room-urile pot contribui la dezvoltarea competențelor:

Colaborare și comunicare

Camerele de evadare necesită, de obicei, muncă în echipă și comunicare eficientă pentru a rezolva puzzle-uri și a scăpa în limita de timp. Jucătorii trebuie să lucreze împreună, să facă schimb de informații, să delege sarcini și să comunice clar pentru a progresa. Acest lucru stimulează colaborarea, îmbunătățește abilitățile de comunicare și promovează munca în echipă, toate acestea fiind valoroase pentru inițiativele legate de ODD care necesită parteneriate și cooperare.

Gândire critică și Rezolvarea problemelor

Camerele de evadare prezintă puzzle-uri și ghicitori provocatoare care necesită gândire analitică, rezolvarea problemelor și luarea de decizii. Participanții trebuie să gândească critic, să conecteze indicii și să găsească soluții creative. Prin implicarea în astfel de activități, persoanele își pot ascuți abilitățile de gândire critică și le pot aplica la provocările din lumea reală asociate cu ODD-urile.

Gestionarea timpului și luarea deciziilor

Camerele de evadare impun constrângeri de timp, obligându-i pe participanți să își gestioneze timpul în mod eficient. Aceștia trebuie să ia decizii rapide, să prioritizeze sarcinile și să aloce resursele în mod eficient. Dezvoltarea acestor abilități în contextul unei camere de evadare se poate traduce printr-o mai bună gestionare a timpului și abilități de luare a deciziilor în cadrul proiectelor și inițiativelor legate de ODD.

Adaptabilitate și reziliență

Camerele de evadare introduc adesea răsturnări de situație și surprize neașteptate, solicitând participanților să își adapteze strategiile și să persevereze în fața provocărilor. Acest lucru cultivă adaptabilitatea și reziliența în fața incertitudinii, care sunt abilități esențiale pentru navigarea în medii complexe și dinamice legate de dezvoltarea durabilă.

Gândire sistemică

Camerele de evadare sunt concepute ca niște puzzle-uri și provocări interconectate, care cer jucătorilor să aibă în vedere imaginea de ansamblu și să identifice relațiile dintre diverse elemente. Acest lucru promovează gândirea sistemică, ajutându-i pe participanți să înțeleagă interdependențele și interacțiunile dintre diferitele componente, ceea ce este esențial pentru a aborda natura interconectată a ODD-urilor.

Conducerea și luarea deciziilor

Camerele de evadare oferă participanților posibilitatea de a-și asuma roluri de conducere, de a delega sarcini și de a ghida grupul către un obiectiv comun. Conducerea unei echipe într-un cadru de escape room poate spori abilitățile de conducere, inclusiv luarea eficientă a deciziilor, comunicarea clară și capacitatea de a motiva și coordona un grup. Aceste abilități sunt transferabile la proiectele legate de ODD care necesită conducere și coordonare.

Creativitate și inovare

Camerele de evadare necesită adesea gândire și creativitate pentru a rezolva puzzle-uri. Participanții sunt încurajați să gândească inovativ, să combine idei diferite și să găsească soluții neconvenționale. Dezvoltarea gândirii creative și inovatoare în contextul unui escape room poate inspira indivizii să aducă perspective și idei noi la provocările legate de ODD.

Este important de reținut că, deși camerele de evadare pot oferi un mediu plăcut și captivant pentru dezvoltarea abilităților, acestea ar trebui să fie completate de experiențe din lumea reală, de educație și de implicarea în inițiative legate de ODD. În acest fel, abilitățile dezvoltate în escape rooms pot fi aplicate în mod eficient la urmărirea obiectivelor de dezvoltare durabilă.

7.3 Activități propuse

Enigma ODD-urilor - RO



Abilitate (abilități) țintă

Gândire critică

Durata

Activitate-50 minute
Debriefing-10 minute
Evaluare-5 minute



Numărul de participanți

25-30

Materiale necesare

Pictograme ODD mici (16 bucăți corespunzătoare primelor 16 ODD); ar trebui să existe 5-6 pictograme ale celui de-al 17-lea ODD.





Obiective și/sau rezultate ale învățării:

Activarea creierului participanților în gândirea critică și logică. Observarea reacțiilor participanților sub presiunea timpului. Îmbunătățirea colaborării și a gestionării timpului.

Descrierea activității



Participanții vor fi împărțiți în grupuri de maximum 4 persoane și vor fi rugați să gândească și să dea răspunsul corect la 17 enigme, fiecare legată de unul dintre ODD. Enigmele vor fi date una câte una, grupurile vor fi aliniate în linie și o persoană din fiecare echipă va trebui, după ce a decis răspunsul împreună cu grupul său, să ajungă cât mai repede posibil la facilitatori și să le spună răspunsul, deoarece doar primul răspuns corect va fi premiat. Astfel, nu numai că participanții trebuie să gândească critic și să dea răspunsurile corecte, dar trebuie să o facă rapid, pentru a fi cei care vor primi premiul. Echipa care răspunde corect va fi premiată cu iconițe ale ODD-ului respectiv. Unele întrebări vor fi premiate de două ori, iar pictograma celui de-al 17-lea ODD va fi un punct în plus, care va fi acordat la final tuturor echipelor. În final, marele câștigător este echipa care a adunat cele mai multe ODD-uri.



Întrebare de debriefing



Care a fost cea mai dificilă parte?
Cum s-au simțit atunci când au fost nevoiți să gândească critic sub presiune?
Cum a fost spiritul grupului?

Descrierea evaluării metoda de evaluare a activității:



Autorefecție asupra procesului de gândire și a etapelor acestuia.

Anexa



- 1- Într-o casă din sat, fără electricitate, sunt 7 frați. Primul citește, al doilea este afară și hrănește animalele, al treilea joacă șah, iar al patrulea rezolvă un puzzle. Al cincilea pregătește ceva de mâncare, iar al șaselea suflă un balon. Ce face al șaptelea frate? (Joacă șah cu al treilea).
- 2- Un vânzător are 235 de mere. 27 dintre ele au dispărut. Câte mere are vânzătorul? (Tot 235)
- 3- Un om merge în timpul zilei pe un traseu de 3 km, iar noaptea se întoarce 2. În câte zile va ajunge el la capătul traseului de 10 km? (În ziua a 8-a)
- 4- 7 muzicieni dintr-o orchestră pot interpreta prima parte a Simfoniei a V-a de Beethoven în 7 minute și 23 de secunde. În cât timp va interpreta orchestra aceeași simfonie dacă numărul de muzicieni se dublează? (În același timp)
- 5-Tatăl și fiul se află în aceeași mașină și cei doi sunt implicați într-un accident de mașină. Tatăl moare, iar copilul ajunge la spital și trebuie să fie supus unei intervenții chirurgicale. Chirurgul spune: "Nu pot face operația. El este fiul meu". Cum este posibil așa ceva? (Chirurgul este mama)
- 6- Unde a fost săpată prima fântână din istorie? (În pământ)
- 7- Un tren electric se îndreaptă spre sud cu 80 km/h, iar vântul suflă dinspre nord-vest cu 10 km/h. În ce direcție se îndreaptă aburul? (Trenurile electrice nu produc abur)- puncte duble, merge cu 13
- 8- 2 tați și 2 fii găsesc 3 comori în pădure în timpul unei drumeții. Fiecare dintre ei primește câte o comoară. Cum este posibil? (Bunicul, tatăl, fiul)- dublat cu 16
- 10-O femeie a avut doi copii care s-au născut în același timp, în aceeași zi și în același an. Dar nu erau gemeni. Cum este posibil așa ceva? (Ea l-a adoptat pe unul dintre ei)
- 11-Există un tren cu 180 de persoane în el. La următoarea stație, coboară 50 de persoane, dar urcă 130. La următoarea stație, coboară 210 persoane și urcă 40. Câte persoane se află în tren? (90) - dublat cu 9
- 14-Un vânzător de pește a prins 10 pești și eliberează 2. Câți pești are acest om? (8)- puncte duble, merge cu 12
- 15-Cât pământ se află într-un întreg cu lungimea de 1 metru și lățimea de 30 cm, săpat în mijlocul unui câmp din America de Sud?(kg) (0, deoarece un întreg este gol.)

Construirea ODD-urilor - RO



Abilitate (abilități) țintă

Această activitate își propune să dezvolte și să îmbunătățească abilitățile de creativitate ale participanților săi.

Durata

Activitatea - 45 minute
Debriefing-10 minute
Evaluarea-5 minute



Numărul de participanți

25-30 participanți

Materiale necesare

Blocuri de construcții/lego





Obiective și/sau rezultatele învățării:

Concentrarea pe ODD și pe pictogramele acestora. imaginație și creativitate, dezvoltarea muncii în echipă

Descrierea activității



După ce grupul va fi împărțit în echipe de 4-5 persoane, în funcție de numărul de participanți, aceștia vor primi blocuri de construcție și/sau piese de lego și o pictogramă ODD pe care să o recreeze. După ce au recreat-o pe aceasta, vor trebui să folosească aceleași materiale și să creeze o altă pictogramă care să se potrivească pentru acel ODD specific. Ei vor trebui să o facă cât mai interesantă posibil.



Întrebare de debriefing



Cât de greu a fost să recreezi pictogramele?

Cât de greu a fost să veniți cu o idee nouă și să fiți de acord cu ea în echipă?

De ce credeți că această creație reprezintă ODD?

Descrierea evaluării metoda de evaluare a activității:



Fiecare dintre participanți va trebui să evalueze cât de creativ s-a simțit în timpul activității, pe o scară de la unu la zece și apoi să compare acest lucru cu cât de creativ se simte de obicei.



Anexă



Cele trei maimuțe înțelepte și un ou-RO



Abilitate (abilități) țintă

Principala abilitate pe care o vizează această activitate este adaptabilitatea. Cu toate acestea, vor fi îmbunătățite mai multe abilități, cum ar fi creativitatea, munca în echipă și răbdarea.

Durata

Activitatea-1 oră
Debriefing-15 minute
Evaluarea-10 minute



Numărul de participanți

Fără limită maximă
Multiplu de 3

Materiale necesare

Bandaje pentru ochi
Bandă
Căști
Ouă
Carton
Bumbac
Diferite materiale aleatorii (crengi mici de copac, hârtie, pahare, paie, baloane)





Obiective și/sau rezultate ale învățării:

Confruntarea cu diferite tipuri de dificultăți în ceea ce privește comunicarea și munca în echipă, adaptarea la situație și rezolvarea sarcinii împreună, creativitatea, răbdarea.

Descrierea activității



Folosind ideea celor trei maimuțe înțelepte, grupul de participanți va fi împărțit în echipe de câte 3. Unul dintre cei 3 va fi legat la ochi, unul dintre participanți nu va putea vorbi, având bandă adezivă sau acoperindu-și gura cu ceva, iar cel de-al treilea va avea căști cu zgomot puternic în urechi pentru a nu auzi.

În această situație, în echipă, vor trebui să folosească materialele puse la dispoziție și să găsească o modalitate de a crea un "cuib" pentru un ou, astfel încât, dacă îl scapă de la o anumită înălțime, acesta să nu se spargă. Situația va fi provocatoare și vor trebui să găsească o strategie și un mijloc de comunicare pentru a finaliza sarcina cu succes. Ei vor avea la dispoziție 35 de minute pentru a crea "cuibul" de ouă. La sfârșitul timpului, toate "cuiburile" vor fi adunate și vor fi aruncate de la înălțime, urmând să se vadă care dintre ele, dacă este cazul, nu se sparge.



Întrebare de debriefing



Pentru partea de debriefing, participanții vor fi întrebați:

- Cât de dificil a fost să se adapteze la starea lor.

Cum s-au simțit cu condiția pe care au primit-o.

- Cum au reușit să comunice.

Ce și-ar fi dorit să fi făcut diferit.

Descrierea evaluării metoda de evaluare a activității:



Evaluarea se va face sub forma unei auto-reflecții, acordând participanților 10 minute pentru a scrie un mic text despre cum s-au simțit în timpul activității și dacă simt sau percep lucrurile diferit față de cum le percepeau înainte de activitate.

Totul este conectat -RO



Abilitate (abilități) țintă

Obiectivul principal al acestei activități este de a dezvolta abilitățile de gândire sistemică. Gândirea sistemică este aplicabilă într-o gamă largă de domenii, de la afaceri și managementul mediului până la sănătate și politici publice.

Durata

Activitatea - 60 minute
Debriefing - 15 minute
Evaluarea - 5 minute



Numărul de participanți

20-30 participanți

Activitatea poate fi adaptată la orice număr de participanți.

Materiale necesare

Proiector
Hârtie, creioane
Exemplare tipărite ale ODD-urilor
Ace pentru tablă
Șnururi colorate (4 culori)
Hârtii flipchart sau laptopuri





Obiective și/sau rezultatele învățării:

Până la sfârșitul acestei activități, participanții ar trebui să înțeleagă importanța gândirii pentru un sistem ca întreg. Gândirea sistemică este o abilitate valoroasă care implică privirea lumii ca o rețea complexă de elemente interconectate și înțelegerea modului în care aceste elemente se influențează reciproc în cadrul unui sistem mai larg.

Descrierea activității



Facilitatorul instalează o tablă pe care sunt afișate toate ODD-urile, inițiind sesiunea cu o scurtă introducere a ODD-urilor și subliniind natura interconectată a acestor domenii. Participanții sunt apoi împărțiți în patru grupuri, fiecare fiind repartizat la una dintre cele patru categorii: Societate, Mediu, Cultură și Economie. În cadrul echipelor lor, participanții folosesc șiruri colorate pentru a conecta ODD-urile care, în opinia lor, aparțin categoriei care le-a fost atribuită. Facilitatorul ghidează activitatea, explicând și ajustând conexiunile după cum este necesar. Facilitatorul ar trebui să sublinieze faptul că există și alte modalități de clasificare a ODD-urilor și că, prin gândirea sistemică, este mai ușor să se găsească modele în cadrul unei imagini mai mari.

Pentru această activitate, ODD-urile sunt clasificate după cum urmează:

- Societate: ODD 1, 3, 7, 11, 16
- Mediu: SDG 6, 13, 14, 15
- Cultură: ODD 4, 5, 17
- Economie: ODD 2, 8, 9, 10, 12

În cea de-a doua parte a activității, participanții creează în colaborare o hartă mentală pentru a ilustra legăturile dintre ODD-uri. Aceștia ar trebui să se concentreze pe răspunsurile la CE, DE CE, CÂND, UNDE, UNDE ȘI CUM? Pe măsură ce harta mentală evoluează, participanții ar trebui să traseze linii care să lege problemele între diverse ramuri și să sublinieze buclele de feedback. Scopul este ca harta să pară complicată și complexă. În cazul în care există opinii diferite în cadrul echipelor, participanții sunt încurajați să evidențieze aceste dezacorduri direct pe hartă.

Participanții pot utiliza instrumente online, cum ar fi MindMup (www.mindmup.com) pentru această parte a activității, care permite realizarea de hărți virtuale colaborative sau de lucrări de flipchart. Încurajați-i să folosească desene, simboluri sau logo-uri. Odată ce hărțile sunt finalizate, echipele își prezintă vizualizările întregului grup, explicând raționamentul care stă la baza conexiunilor lor și abordând orice dezacorduri apărute în timpul procesului de cartografiere. Această activitate promovează o înțelegere mai profundă a interacțiunii dintre ODD în cadrul și între diferitele categorii.

Întrebare de debriefing



1. Cum a decis echipa dumneavoastră ce ODD-uri aparțin categoriei care v-a fost atribuită?
2. Au existat provocări sau dezacorduri în timpul acestui proces de clasificare?
3. Au existat avantaje sau provocări legate de utilizarea unor instrumente precum MindMap?
4. În ce fel v-a ajutat această activitate să înțelegeți conceptul de gândire sistemică?
5. Cum s-ar putea aplica principiile gândirii sistemice la probleme din lumea reală, dincolo de domeniul de aplicare al ODD-urilor?

Descrierea evaluării metoda de evaluare a activității:



Reflecție (5 minute) - Purtați o conversație deschisă cu ei, împărtășind ceea ce au simțit că au învățat și, de asemenea, faceți o scurtă recapitulare a competențelor pe care ar fi trebuit să le dobândească.

Matricea timpului -RO



Abilitate (abilități) țintă

Principala abilitate obținută prin această activitate este gestionarea timpului. În afară de aceasta, există și alte abilități dezvoltate în timpul acestei activități: lucrul în echipă, stabilirea priorităților, planificarea și gestionarea stresului.

Durata

Activitate - 50 minute
Debriefing -15 minute
Evaluare - 5 minute



Numărul participanților

20-30 participanți

Această activitate poate fi adaptată la orice număr de participanți.

Materiale necesare

20-25 cutii (4 cutii pe echipă)
Un ceas tipărit pentru a fi pus în mijlocul camerei
Lipici, hârtie, foarfeci, pixuri





Obiective și/sau rezultatele învățării:

Gestionarea timpului este o abilitate fundamentală care joacă un rol esențial în succesul personal și profesional. Prin intermediul acestor provocări, participanții își vor dezvolta abilitatea de a-și alocă timpul în mod eficient, de a lua decizii în funcție de termene și de a lucra în colaborare pentru a-și atinge obiectivele în termenele stabilite.

Descrierea activității



Activitatea începe cu un ceas poziționat pe podea în centrul camerei, asemănător cu cel de pe panoul de puzzle, pentru a sublinia conceptul de timp. Indicatorii orari ai ceasului, care indică direcțiile în care sunt ascunse piesele de puzzle, pot fi ajustați pentru a corespunde duratei sesiunii, asigurându-se că participanților li se oferă o limită de timp pentru finalizarea vânătorii de comori. De exemplu, dacă activitatea începe la ora 13:00, ultima casetă de puzzle poate fi plasată pe podea la ora 13:40, în concordanță cu ceasul de pe sol. Având în vedere că fiecare echipă este formată din cinci persoane, cutiile de puzzle ale fiecărei echipe vor fi plasate în cameră la momente diferite în comparație cu celelalte echipe. De exemplu, dacă a doua cutie a echipei 1 este plasată la ora 14:45, a doua cutie a echipei 2 va fi plasată la ora 18:00.

Această activitate are patru opriri:

Prima oprire - Cât de lung este un minut? - pentru această oprire, participanții vor fi rugați să închidă ochii și, când vor număra până la 3, să înceapă să numere invers un minut. Când consideră că a trecut un minut, trebuie să deschidă ochii. Firește, oamenii vor deschide ochii în momente diferite.

A doua oprire - Scenariul de prioritizare: Vă imbarcați într-o călătorie de afaceri într-o altă țară și puteți transporta doar șapte obiecte din următoarea listă: perna preferată, lenjeria de corp, documentele de călătorie, căștile, mâncarea, banii, prosoapele, laptopul, telefonul, încărcătorul, produsele de curățare, cheile de la mașină, periuța de dinți, ochelarii de soare, agenda de lucru, costumele, tableta și cadourile pentru alții. Începeți prin a vă crea individual propriile liste, apoi încercați să ajungeți la un consens și să formulați o listă comună. Următoarea comoară poate fi găsită la un anumit moment.

A 3-a oprire - Scenariul de planificare: Este ziua de naștere a colegului tău Paolo și, ca echipă, doriți să organizați o petrecere surpriză pentru el la birou în cea mai aglomerată zi a săptămânii. În ciuda faptului că aveți o multitudine de sarcini de finalizat până la sfârșitul zilei, obiectivul dvs. este să planificați întreaga zi astfel încât, până la ora 18:00 (începând cu ora 09:00), când programul se încheie și Paolo se întoarce din călătoria sa de afaceri pentru a lăsa niște documente la birou, toate sarcinile să fie finalizate, un tort și șampanie să fi fost procurate, lumânările să fie pregătite, un cadou să fie pregătit, cineva să fi venit să-l ia de la aeroport și toată lumea să fie pregătită pentru a-i face o surpriză. Aveți la dispoziție o fereastră de 10 minute pentru a planifica totul, iar provocarea constă în a determina cine dintre voi este cel mai eficient planificator de zile de naștere.

Acum este... ora.

A 4-a oprire - Gestionarea stresului

E timpul să luăm o pauză! Această oprire este pentru a te face să încetinești puțin și, în graba de a fi "cel mai bun", să vă concentrați asupra sănătății dumneavoastră mentale. Uităm adesea cât de important este să facem un pas înapoi și să ne ascultăm corpul. Sunteți 5 în echipă. Pe rând, 4 dintre voi vor "călători" cu

Trenul de masaj (faceți o linie și fiecare dintre voi masați spatele persoanei din față), în timp ce al cincilea va exersa respirația corectă:

1. Așezați-vă în poziție relaxată sau întindeți-vă pe un suport confortabil suprafață confortabilă.
2. Relaxați-vă umerii.
3. Puneți o mână pe piept și o mână pe stomac.
4. Inspirați pe nas de 4 ori și țineți respirația timp de 2 secunde. În timp ce inspirați, asigurați-vă că pieptul dvs. rămâne plat, în timp ce stomacul se dilată.
5. Apăsați ușor pe stomac și expirați prin buzele de 4 ori.
6. Repetați timp de 2 minute.

La fiecare 2 minute schimbați, pentru ca fiecare dintre voi să învețe cum să se respire corect.

Dacă ești bine organizat, în cele 10 minute pe care le ai la dispoziție, întreaga echipă ar trebui să se simtă revigorată.

Timpul zboară foarte repede. Vânătoarea ta de comori se termină la ora

Instrucțiunile pentru fiecare oprire ar trebui să fie fiecare într-o cutie, împreună cu cele 3 piese aleatorii ale puzzle-ului. Cutiile sunt împrăștiate prin cameră/loc, ascunse într-un loc, în direcția unei anumite ore (cea scrisă pe instrucțiuni, decisă de fiecare persoană responsabilă), ținând cont de ceasul care este plasat în mijlocul camerei, același pe care îl au pe planșa de puzzle. După ce termină sarcina la fiecare oprire, participanții trebuie să ia piesa de puzzle și să o păstreze până la final.

Fiecare oprire ar trebui să fie de 10 minute, cu un total de 40 de minute.

Întrebare de debriefing



1. Care este înțelegerea lor despre timp? Această activitate nu numai că este o modalitate distractivă de a deschide o discuție, dar ajută și la demonstrarea modului în care percepem adesea timpul în mod diferit.
2. Care au fost cele mai dificile aspecte ale gestionării timpului în timpul activității?
3. Cum v-ați priorizat sarcinile și cum ați luat decizii în funcție de constrângerile de timp prevăzute în scenarii?
4. Ați întâmpinat obstacole sau distrageri neașteptate care v-au afectat gestionarea timpului? Cum le-ați gestionat?
5. Au existat momente în care ați simțit că ați fi putut să vă folosiți timpul mai eficient? Dacă da, ce ați face diferit data viitoare?

Descrierea evaluării metoda de evaluare a activității:



Reflecție (10 minute) - Purtați o conversație deschisă cu ei, împărtășind ceea ce au simțit că au învățat și, de asemenea, faceți o scurtă recapitulare a abilităților pe care ar fi trebuit să le obțină.



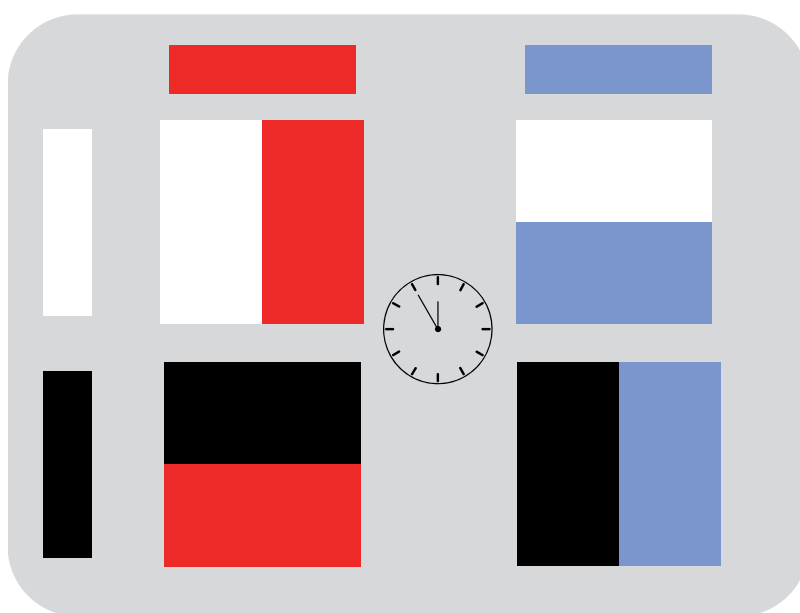
Anexă



Matricea Eisenhower:

	Urgent	NOT Urgent
Important	DO Tasks with clear deadlines and significant consequences if not completed in a timely fashion	Schedule Tasks with no set deadline but that bring you closer to your long-term goals.
NOT Important	Delegate Tasks that need to get done, but don't need your expertise in order to be completed.	Delete Tasks that distract you from your preferred course, and don't add any measurable value.

Tablă de puzzle:





Anexă



Piese de puzzle:

Not urgent

Urgent

Important

Not important

Do

Schedule

Delegate

Delete

Ay, ay Capitan!-RO



Abilitate (abilități) țintă

Scopul acestei activități este de a le oferi participanților un mediu provocator care să încurajeze dezvoltarea și perfecționarea abilităților lor de conducere. Pe lângă perfecționarea abilităților de conducere, activitatea este concepută pentru a cultiva aptitudini secundare esențiale, inclusiv comunicarea eficientă, formarea de echipe și abilitățile de artizanat.

Durata

Activitate - 50 minute
Debriefing - 10 minute
Evaluare - 5 minute



Numărul de participanți

20 participanți

Materiale necesare

Hârtie colorată (cel puțin 3 culori diferite)
Stiluri de conducere (anexă)
Foarfece





Obiective și/sau rezultatele învățării:

Scopul principal este de a oferi participanților experiențe practice care să le pună la încercare și să le perfecționeze capacitățile de conducere. Prin intermediul unor activități captivante, indivizii au ocazia să dea dovadă de inițiativă, să ia decizii și să ghideze o echipă către un obiectiv comun.

Descrierea activității



Activitatea va începe cu o scurtă introducere despre leadership și de ce este important să se dezvolte aceste abilități. În continuare, formatorul va împărți participanții în 4 echipe. Fiecare echipă are la dispoziție 3 minute pentru a decide cine va fi liderul echipei. Formatorul îi va scoate pe cei 4 lideri în afara sălii și va explica pașii următori.

Obiectivul activității este de a construi 40 de bărci de hârtie în 20 de minute, cu o particularitate: liderii nu pot ajuta fizic la confecționarea bărcilor, iar bărcile trebuie să rămână în poziție verticală. Liderii au voie doar să își instruiască echipele cu privire la crearea bărcilor și să delege numărul și culorile bărcilor pentru fiecare membru. De exemplu, membrul 1 ar putea fi însărcinat cu confecționarea a 5 bărci roșii, 2 bărci verzi și 3 bărci albastre. În plus, liderii trebuie să interacționeze cu membrii echipei folosind unul dintre cele patru stiluri de conducere, cum ar fi să acționeze democratic cu membrul 1 și autocratic cu membrul 2.

Toate aceste informații vor fi transmise liderilor în timp ce aceștia se aflau în afara sălii. Facilitatorul poate folosi un tutorial video (<https://www.youtube.com/watch?v=-nNmOpCdF7I>) pentru a demonstra construcția bărcilor de hârtie. De asemenea, liderii vor avea la dispoziție cinci minute pentru a învăța cum să confecționeze bărcile de hârtie și pentru a se familiariza cu caracteristicile fiecărui stil de conducere.

După această pregătire, liderii trebuie să se întoarcă la echipele lor și să transmită informațiile și detaliile. Echipa victorioasă va fi cea care va folosi cea mai mică cantitate de hârtie (hârtii mai mici rezultând bărci mai mici) și va reuși să confecționeze cu succes 40 de bărci de hârtie în picioare.

Întrebare de debriefing



1. A clarificat liderul echipei obiectivul pentru membrii echipei?
2. Au fost clarificate rolurile, astfel încât fiecare membru al echipei să știe cine va face ce?
3. Membrii echipei au fost copleșiți de activitate sau au înțeles ce este important?
4. Cum vă simțiți să vă comportați diferit cu fiecare dintre membri?
5. Cum a fost pentru membri să aibă parte de tratamente diferite? Vedeți o diferență sau o corelație între performanță și stilul unui lider?
6. Ce stil de conducere a avut liderul echipei?
7. Au cerut membrii echipei clarificări cu privire la rolul sau obiectivul lor?
8. Cum pot face legătura între "facerea de bărci" și "a face treabă" în organizație?

Descrierea evaluării metoda de evaluare a activității:



Reflecție (5 minute) - Purtați o conversație deschisă cu ei, împărtășind ceea ce au simțit că au învățat și, de asemenea, faceți o scurtă recapitulare a abilităților pe care ar fi trebuit să le obțină.

Anexă



<https://www.youtube.com/watch?v=-nNm0pCdF7I> - Paper boat video

Stiluri de conducere

1. Conducerea autocratică

Personaje istorice: Adolf Hitler, Napoleon Bonaparte, Regina Elisabeta I și Vladimir Putin

Caracteristici:

- la majoritatea, dacă nu chiar toate deciziile, lăsând puțin sau deloc loc pentru feedback.
- Mediul tinde să fie foarte structurat, până la rigiditate.
- Reguli și procese clar definite.
- Toată determinarea politicii se face de către lider.
- Dominatorul este "personal" în laudele și criticile sale la adresa muncii fiecărui membru al echipei, dar este distant față de participarea activă a grupului, cu excepția cazului în care face demonstrații. El este mai degrabă prietenos sau impersonal decât deschis ostil.

2. Conducerea democratică

Personaje istorice: Generalul Dwight Eisenhower și Nelson Mandela

Caracteristici:

- Toate politicile au fost o chestiune de discuție și decizie în grup, încurajate și asistate de către lider.
- Perspectiva activității a fost obținută în timpul primei perioade de discuții. Au fost schițați pașii generali pentru atingerea obiectivului grupului, iar acolo unde era nevoie de consiliere tehnică, liderul a sugerat două sau trei proceduri alternative din care se putea face o alegere.
- Membrii au fost liberi să lucreze cu oricine, iar împărțirea sarcinilor a fost lăsată la latitudinea liderului de grup.
- Liderul era "obiectiv" sau "atent la fapte" în laudele și criticile sale și încerca să fie un membru obișnuit al grupului în spirit, fără a face prea mult din muncă.



Anexă



3. Conducerea de tip laissez-faire

Personaje istorice: Warren Buffett, Regina Victoria, Theodore Roosevelt, și Andrew Mellon, Steve Jobs

Caracteristici:

- Libertate totală de decizie individuală sau de grup, fără participarea unui lider.
- Diverse materiale furnizate de către lider, care a precizat că va furniza informații atunci când i se va cere, dar nu a participat în niciun alt mod la discuțiile de lucru.
- Neparticipare completă din partea liderului.
- Comentariile foarte rare cu privire la activitățile membrilor, cu excepția cazului în care a fost întrebat, și nicio încercare de a participa sau de a interveni în desfășurarea evenimentelor

4. Conducerea transformațională

Personaje istorice: Mother Teresa, Martin Luther King, Greta Thunberg, Elon Musk, Barack Obama

Caracteristici:

- Înțelegerea a ceea ce trebuie să se schimbe.
- Abilitatea de a stimula intelectul.
- Abilități de încurajare a participării.
- Talent pentru comunicare autentică.
- Loialitate.
- Simțul imaginii de ansamblu.
- Integritate personală.
- O prezență plină de inspirație.

Vocile mâinilor-RO



Abilitate (abilități) țintă

Competențele vizate de aceste activități sunt comunicarea și colaborarea. Participanții sunt invitați să îmbunătățească aceste abilități, deoarece sunt esențiale pentru a construi relații puternice, pentru a încuraja munca în echipă și pentru a atinge obiectivele colective.

Durata

Introducere - 5 minute
Activitate - 50 minute
Debriefing - 10 minute
Evaluare - 5 minute



Numărul de participanți

20-30 Participanți

Materiale necesare

Puzzle ODD (anexa 1)
Încuietori (la fel de mulți ca și numărul de echipe)
Cutii (atâtea cât numărul de echipe)
Ghicitori tipărite
Eșarfă pentru legarea ochilor (atâtea câte echipe sunt)





Obiective și/sau rezultatele învățării:

Vocile mâinilor a fost conceput cu un obiectiv clar: îmbunătățirea comunicării și colaborării în cadrul echipelor și între echipe. Scopul său este de a îmbunătăți fluxul de informații și de a stabili un sentiment comun de scop în rândul membrilor echipei.

Descrierea activității



Sesiunea începe cu amenajarea sălii de joc de către facilitator și aranjarea de mese individuale pentru fiecare echipă, fiecare echipată cu ghicitori și o cutie încuiată. În interiorul acestor cutii încuiate, echipele vor descoperi fragmente ale unui puzzle mai mare. Scopul principal al acestei activități este de a promova comunicarea și colaborarea eficientă atât în cadrul echipelor, cât și între echipe. Pentru a facilita acest lucru, piesele de puzzle conținute în fiecare cutie sunt concepute pentru a fi componente de care vor avea nevoie alte echipe. De exemplu, echipa 1 ar putea fi responsabilă de asamblarea primelor trei ODD, în timp ce echipa 3 ar putea deține fragmentul de puzzle necesar pentru a completa imaginea echipei 1.

Ulterior, facilitatorul împarte participanții în 4-5 echipe, în funcție de mărimea grupului. Înainte de a începe jocul, fiecare echipă desemnează un membru care va fi legat la ochi pe întreaga durată a activității, servind drept "Mâinile" echipei. Pe parcursul activității, "Mâinile" au voie să interacționeze fizic cu piesele de puzzle și să le assembleze, în timp ce ceilalți membri ai echipei oferă îndrumări doar prin comunicare verbală.

Provocarea inițială pentru participanți este de a rezolva ghicitorile pentru a-și debloca cutia. Odată descuiată, ei descoperă piesele de puzzle din interior. Este important de reținut că doar "Mâinile" pot manipula obiectele de pe masă. După ce fiecare echipă reușește să-și assembleze cu succes puzzle-urile individuale, faza următoare necesită cooperarea între echipe pentru a construi imaginea de ansamblu mai mare. Din nou, "Mâinile" sunt singurele persoane cărora li se permite să manipuleze fizic piesele de puzzle în timp ce sunt dirijate de coechipierii lor.



Întrebare de debriefing



1. Care au fost cele mai importante provocări de comunicare cu care s-a confruntat echipa dvs. în timpul activității, atât în cadrul echipei dvs., cât și atunci când a colaborat cu alte echipe?
2. Cum a afectat rolul "Mâinilor" dinamica echipei dumneavoastră? Cum a influențat capacitatea dumneavoastră de a comunica și de a colabora eficient?
3. Ce strategii a utilizat echipa dumneavoastră pentru a se asigura că "Mâinile" au înțeles cu exactitate îndrumările și instrucțiunile dumneavoastră? Ați întâmpinat dificultăți în acest aspect?
4. Cum s-a simțit "Mâinile" fiind legat la ochi și ascultându-i pe ceilalți coechipieri?

Descrierea evaluării metoda de evaluare a activității:



Reflecție (5 minute) - Aveți o conversație deschisă cu ei, împărtășind cum s-au simțit și ce au învățat, un feedback despre activitate și o scurtă recapitulare a abilităților pe care ar fi trebuit să le dobândească.

Anexă



Ghicitori (în funcție de numerele necesare pentru încuietoare) :

1. Sunt cu unul mai puțin decât o duzină. Ce număr sunt eu?

Răspundeți: 11

2. Eu sunt numărul asociat cu elementul de bază al materiei. Ce număr sunt eu?

Răspuns: 6 (numărul atomic al carbonului)

3. Eu sunt numărul continentelor de pe Pământ. Ce număr sunt eu?

Răspuns: 7

4. Eu sunt pătratul lui 4. Ce număr sunt eu?

Răspuns: 16

SDGs Puzzle



8. Bibliografie

- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper Perennial.
- Designing educational escape rooms. School Break. http://www.school-break.eu/wp-content/uploads/2020/03/SB_Handbook_2_desinging_eERs.pdf
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, 9-15.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. MIT Technology Review, 106(6), 83-92.
- Kim, J. W., Kim, K. H., Kwon, H. S., & Choi, S. H. (2019). Building social capital through escape room games: Focusing on the moderating role of escape room game intensity. Journal of Convention & Event Tourism, 20(1), 15-29.
- Madia, J. 7 Steps for Writing Escape Room Narratives (And How to Find Opportunities to Write Them). Stage 32. <https://www.stage32.com/blog/7-steps-for-writing-escape-room-narratives-and-how-to-find-opportunities-to-write-them-1597>
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R. A. (2021). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. Sustainability, 13(8), 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587>
- Martin, N. (n.d.). 7 of the Most Common Types of Puzzles in Escape Rooms. Puzzle Break. <https://www.puzzlebreak.us/blog/7-of-the-most-common-types-of-puzzles-in-escape-rooms>
- Mathis, M. (2017, September 1). 7 of the Most Common Types of Puzzles in Escape Rooms. We Are Teachers. <https://www.weareteachers.com/classroom-escape-room-supplies/>
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- INDESTROOM | ESCAPE ROOM CONSTRUCTION. INDESTROOM. <https://erworkshop.com/home/how-to-write-an-escape-room-narratives.html>

- Osterweil S. (2014), Freedoms of Play [Video File], MIT Open Course Ware
- Sowell, M. D. (2020). The Soft Skills Hidden in Educational Escape Experiences for Middle School Students: A Case Study in South Texas, USA. Journal of Education and Practice. Available at <https://iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/52826/54581>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one. The Codex. Available at <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>

9. Anexă

SDGs Escape Room I



Numele jocului/activității: Camera conspirației

Subiect: Abordarea problemelor sociale legate de sărăcie, accesul la sănătate, orașele poluate, lipsa energiei regenerabile, nedreptatea și corupția.



Obiective de învățare:

- Creșterea gradului de conștientizare cu privire la Obiectivele de Dezvoltare Durabilă ale Națiunilor Unite (ODD) și la rolul indivizilor în realizarea acestora, în special ODD1, 3, 7, 11 și 16.
- Îmbunătățirea capacității de rezolvare a problemelor și a gândirii critice.
- Pentru a încuraja munca în echipă și colaborarea.

Materiale și buget aproximativ:

Stilou și hârtie
 1 Pușculiță
 1 trusă de prim ajutor
 1 cutie electrică
 1 cutie în formă de casă
 1 colivie pentru păsări
 1 servietă
 1 cheie
 3 încuietori cu cod de 4 cifre
 1 lacăt cu cod de 3 numere
 1 încuietoare cu cod de 5 litere
 1 încuietoare de direcție
 2 baterii
 3 monede (1 cent, 2 cenți, 5 cenți)
 1 lupă
 1 stilou cu cerneală invizibilă cu lumină UV
 Materiale tipărite (verificați codul QR)



Recuzită:

- monede pentru pușculiță
- blistere goale și orice alt material medical pentru Trusa de prim ajutor
- panou solar mic pentru cutia electrica
- jucărie porumbel din plastic și jucărie ciocan din plastic pentru cușcă

Buget aproximativ: 200 €



Locație: Interior

Dimensiunea grupului: 4-8 oameni



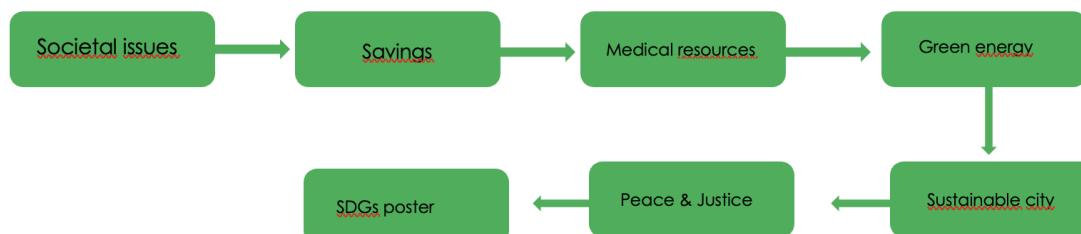
Misiunea: Sunteți o echipă de activiști care s-au infiltrat în camera unui grup de conspiratori puternici care plănuiesc să comită crime odioase care amenință lumea. Căutați dovezi pentru a demasca conspirația, când vă dați seama brusc că încăperea este plină de capcane și că ați fost blocați înăuntru. Aveți la dispoziție 60 de minute pentru a salva lumea de sărăcie, boli, poluare, nedreptate și corupție. Va trebui să găsiți dovezi care să demonteze conspirația care a ascuns Obiectivele de Dezvoltare Durabilă de întreaga societate. Totuși, trebuie să faci acest lucru înainte ca conspiratorii să se întoarcă și să te prindă. Soarta lumii este în mâinile tale!



Rolul maestrului de joc:

Maestrul de joc va explica regulile, va asigura siguranța jucătorilor, va oferi indicații, dacă este necesar, și va conduce debriefing-ul.

Diagrama: Lineară



Provocări:

1. Găsiți problemele sociale cu care se confruntă lumea, din cauza conspiratorilor.
2. Găsiți unde își păstrează conspiratorii economiile.
3. Găsiți unde își păstrează conspiratorii resursele medicale.
4. Găsiți unde își ascund conspiratorii cercetările despre energia verde.
5. Găsiți unde ascund conspiratorii harta unui oraș durabil.
6. Eliberează porumbelul păcii și găsește dreptatea!
7. Găsiți ODD-urile, puneți-le în ordine și Evadați

Puzzle-uri:

1. Pe pereții sălii vor fi afișate citate care se referă la problemele societății, în funcție de ODD, iar cu un pix cu cerneală invizibilă vor fi scrise pe ele numere, indicând ordinea în care trebuie deschise cutiile..
 ODD1: "Nu poți scăpa de sărăcie dându-le oamenilor bani." - J. O'Rourke - **1 - indicând prima cutie care se deschide - Pușculița**
 ODD3: "Locul în care locuiești nu ar trebui să determine dacă trăiești sau dacă mori." - Bono, solistul trupei U2 și fondator al (RED) și ONE - **2 - indicând a doua cutie care trebuie deschisă - Trusa de prim ajutor.**
 ODD7: "Utilizarea energiei solare nu a fost deschisă pentru că industria petrolieră nu deține soarele." - Ralph Nader - **3 - indicând a 3-a casetă care trebuie deschisă - Casetă electrică**
 ODD11: "Avem nevoie de mai multă insurgență în oraș pentru a întrerupe modelele nesustenabile și de privatizare ale dezvoltării urbane." - Jeffrey Hou Nader - **4 - indicând a 4-a cutie de deschis - Cutia casei**
 ODD16: "Până când marea masă a oamenilor nu va fi pătrunsă de sentimentul responsabilității pentru bunăstarea celorlalți, nu se va putea ajunge niciodată la justiție socială." - Helen Keller Nader - **5 - indică a 5-a cutie care trebuie deschisă - Colivie**

 În cameră vor fi 3 monede (1 cent, 2 cenți, 5 cenți), indicând codul pentru a deschide pușculița - 125 (de la cea mai mică la cea mai mare).
2. În Pușculiță se vor găsi 2 hârtii - indicând codul **3123** pentru a deschide trusa de prim ajutor. De asemenea, vor găsi un mic pătrat cu ODD1.
3. În trusa de prim ajutor se vor găsi 2 hârtii care indică codul **2279** pentru a deschide cutia electrică. De asemenea, vor găsi un mic pătrat cu codul ODD3.
4. În cutia electrică va fi un infografic cu informații despre ODD7 și 2 baterii care vor indica codul **1932** pentru a deschide cutia casei. De asemenea, vor găsi un mic pătrat cu ODD7.
5. În cutia Casei se va găsi un puzzle cu o fotografie din Singapore care va indica codul **SNGPR** pentru a deschide cușca. De asemenea, vor găsi un mic pătrat cu codul ODD11.
6. În cușcă vor fi 2 hârtii care indică codul de direcție **JOS-DREAPTA - SUS-DREAPTA** pentru a deschide o servietă. Vor găsi, de asemenea, un mic pătrat cu codul ODD16.

7. În servietă se va afla cheia pentru a deschide ușa, unde se va afla **cheia** pentru a deschide ușa și posterul cu ODD-urile. Ei trebuie să pună cele 5 ODD-uri care lipsesc, în ordine, pe poster, să deschidă ușa și să arate MM posterul completat.



Setări:

Amplasarea puzzle-urilor și a recuzitei:

Hărții cu citate despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD) (1-6) pe pereți, cu numere scrise cu un pix cu cerneală invizibilă, indicând ordinea cutiilor de deschis.

- Pușculița conținând câteva monede în interior și hărțile 7-8 și 9 sub forma unui mic pătrat plastifiat.
- Trusa de prim ajutor cu câteva bășici în interior și cu hărțile 10-11 și 12 sub forma unui mic pătrat plastifiat.
- Cutie electrică cu un infografic despre ODD7, 2 baterii, cu hărțile 13-14 și 15 sub formă de pătrat mic plastifiat.
- Cutie în formă de casă cu un puzzle reprezentând o fotografie din Singapore (19), cu hărțile 16-17 și 18 sub formă de pătrat mic plastifiat.
- Cușcă pentru păsări cu o jucărie de porumbel, cu hărțile 20-21 și 22 sub forma unui pătrat mic plastifiat
- Servieta cu o cheie pentru a deschide ușa și afișul ODDs (23)

Țimp de preparare pe persoană: 30 min

Indicii:

Maestrul de joc va oferi indicii acolo unde este necesar, iar jucătorii pot cere până la 7 indicii, câte unul pentru fiecare provocare..

Indiciul 1: Priviți în jur Oare se învârt ODD-urile? Poate că veți vedea mai clar în întuneric!

Indiciul 2: Pur și simplu, pușculița acceptă monedele în ordinea corectă.

Indiciul 3: Ați verificat toate fețele?

Indiciul 4: Ați aflat primele 2 numere? Îți lipsește doar Covid...când a început?

Indiciul 5: care este nivelul tău de energie? Verifică-ți bateriile!

Indiciul 6: Dacă puzzle-ul nu este suficient pentru a descoperi unul dintre cele mai durabile orașe din lume, găsește săgețile.

Indiciul 7: Ai găsit săgețile? Cum rămâne cu ordinea lor?



Debriefing:

Cum v-ați simțit în timpul meciului? Ați avut parte de provocări sau frustrări?

Ați simțit că jocul a fost captivant și că v-a menținut atenția pe tot parcursul acestuia?

Care provocare a fost cea mai dificilă pentru dumneavoastră? De ce?

Ce strategii ați folosit pentru a rezolva provocările?

Ați simțit că ați colaborat bine cu echipa dvs. în timpul jocului?

A existat vreun moment în care ați simțit că ați fost pe punctul de a renunța? Cum ați depășit acest sentiment?

Ați învățat ceva nou sau interesant în timpul jocului?

Ce ar fi putut fi făcut diferit pentru a îmbunătăți experiența de joc?

V-a inspirat jocul să vă gândiți mai mult la problemele sociale pe care le-a abordat?

În general, ce părere aveți despre joc și l-ați recomanda și altora?

Cum v-a ajutat jocul să învățați despre ODD?

V-a schimbat jocul modul în care ați înțeles anumite ODD-uri?

Care credeți că sunt cele mai importante obiective de atins în lumea de astăzi și de ce?

Cum ați putea aplica ceea ce ați învățat despre ODD în propria viață sau comunitate?

V-a făcut jocul să conștientizați mai bine provocările globale cu care ne confruntăm ca societate?

SDGs Escape Room II



Numele jocului/activității: Unde este Alex?

Subiect: Mediul și obiectivele de dezvoltare durabilă



Obiective de învățare:

1. Aflați mai multe despre Obiectivele de Dezvoltare Durabilă ale ONU, în special despre Obiectivul 6, Obiectivul 13, Obiectivul 14 și Obiectivul 15.
2. Aflați ce puteți face acasă pentru un viitor sustenabil (reciclați, cumpărați produse locale, folosiți mai puțin hârtie etc.).
3. Învățați despre animalele comune care sunt în pericol din cauza încălzirii globale și a defrișărilor.
4. Învățați despre cele mai folosite cuvinte atunci când vorbim despre mediu.

Materiale și buget aproximativ:

Provocarea 1:

Document de prezentare.
 Lucrări despre suspecti (pot fi 3 sau 4).
 Marker
 Bandă de hârtie
 Puzzle 1:

Hârtie tipărită pe două fețe, care va fi tăiată în bucăți de puzzle (o parte ODDuri, cealaltă parte harta orașului).

Lupa
 Coș de gunoi
 Hârtie ruptă cu lista de lucruri de făcut

Puzzle 2:

Cutie
 Lacăt cu 4 cifre.
 3 hârtii imprimate cu găuri
 Hârtie cu litere corespunzătoare numerelor

Provocarea 2:

Afișe cu căutare aleatorie de cuvinte pe pereți

Puzzle 1:
Cutie
Lacăt cu 3 cifre
Hârtie cu lista animalelor pe cale de dispariție

Provocarea 3:

Afiș cu animale pe cale de dispariție și animale care nu sunt pe cale de dispariție
Pioneze

Provocarea 4:

Puzzle 1:
Cutie (suficient de mare pentru a adăuga două încuietori)
Două lacăte cu chei
Telefon blocat
Un alt telefon pentru a trimite mesajele
Notă de la Alex

Alte decorațiuni, dacă doriți să faceți camera să arate ca un birou acasă*.

*Nu este necesar, dar poate contribui la sentimentul de imersiune pentru participanți.



Locația : **Interior**

Dimensiunea grupului: Grup mic (max. 6 persoane)



Misiunea: Află ce s-a întâmplat cu Alex.

Narațiune*:

Ce s-a întâmplat cu Alex? Vă întrebați cine este Alex și de ce este important. Ei bine, el este doar o persoană obișnuită. Dar ceva este special la el, dedicația sa pentru sustenabilitate. El lucrează în fiecare zi pentru a contribui la ODD, îndeplinind o sarcină normală care poate fi îndeplinită de oricine. El știe că, chiar dacă ești o persoană obișnuită, poți ajuta, învățând, informându-te și ajutând comunitatea. Dar s-a întâmplat ceva rău, Alex a dispărut, nimeni nu știe nimic despre el. Poate că mint și au încercat să-l oprească din misiunea sa. Există o mulțime de actori răi în lume. Aici intrați în acțiune. Aveți misiunea de a rezolva cazul și de a vă asigura că persoana vinovată este găsită.

Trebuie să lucrați împreună pentru a afla ce s-a întâmplat.

Ai ceea ce îți trebuie pentru a deveni un detectiv și a afla adevărul?



Rolul maestrului de joc **: :

1. Explică echipei regulile camerei de evadare..

Diagrama de flux*** :

Flux liniar:

Sosesc, citesc biletul de la Tom. Scopul este de a afla ce s-a întâmplat cu Alex.

Găsește prima piesă de puzzle și începe să le cauți pe celelalte.

Găsiți prima cutie și puneți combinația din puzzle. Indiciile pentru puzzle 2 și prima cheie se află în cutie.

Folosiți indiciile din postare pentru posterele cu ghicitori de cuvinte

Folosiți rezultatele pentru a deschide a doua cutie. Indiciile pentru următorul puzzle se află în cutia cu a doua cheie.

Folosiți indiciile pentru puzzle-urile cu animale de pe perete. Rezultatul va fi combinația pentru telefon.

Folosiți cele două chei pentru a deschide ultima cutie și găsiți telefonul și biletul de la Alex. Deschideți telefonul folosind combinația din proba 3.

Aflați adevărul despre Alex.

Bateți la ușă pentru a-i spune maestrului jocului răspunsul și vedeți dacă câștigați.



Provocări :

Provocarea 1: Rezolvă puzzle-ul

Puzzle 1

Puzzle 2

Provocarea 2: Găsiți codul de deblocare a telefonului

Puzzle 1

Provocarea 3: Găsiți codul pentru cutie

Puzzle 1

Provocarea 4: Găsiți adevărul Puzzle 1

Când participanții intră în cameră, grupul găsește o bucată de hârtie în mijlocul camerei. Hârtia este un mesaj pentru Tom, șeful agenției de detectivi.

Notă:

Bună ziua tuturor,

Vă scriu această notă pentru că cineva a uitat din nou să plătească facturile de electricitate. (Karen). Oricum, toți ați dorit să deveniți detectivi. Pentru a vă dovedi că sunteți capabili, rezolvați primul vostru caz. Un caz de persoană dispărută.

Este vorba despre Alex, un tip simplu. Și-a dedicat viața pentru a face lumea un loc mai bun. Când a auzit vestea, în 2016, despre crearea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă (ODD), și-a schimbat viața pentru a lucra în fiecare zi pentru atingerea acestor obiective.

Dar nu toată lumea este ca Alex, unii oameni nu cred în încălzirea globală și vor să distrugă ecosistemul. Din cauza acestor oameni, Alex a început să primească amenințări pentru viața sa.

În prezent, Alex este de negăsit, iar suspectii sunt proprietarii companiilor pe care le vizita des.

Află unde a fost Alex înainte de dispariție și cine l-a văzut ultima dată.

Vă las cu o listă de suspecti.

Dacă descoperi ce s-a întâmplat cu el, bate la ușă de trei ori și spune-i bodyguardului. Dacă ai dreptate, felicitări, ai dovedit că ești suficient de bun pentru această slujbă.

Nu ai voie să părăsești această cameră până când nu descoperi adevărul sau până când nu mai ai timp.

Aveți o oră la dispoziție. Mult noroc și începeți să căutați.

Ps: TOT ceea ce face Alex într-o zi este îndreptat către un ODD.

Provocarea 1:

Puzzle 1: Ce poți face în fiecare zi?

Tăiați hârtia în formă de puzzle și ascundeți-le pe fiecare în cameră. Lăsați prima piesă undeva unde este ușor de văzut, astfel încât să știe de unde să înceapă.

Lipește o bucată din lupa de puzzle cu bandă adezivă de hârtie și ascunde-le.

Scrieți o listă de lucruri de făcut unde să mergeți astăzi pe o bucată de hârtie dintr-o agendă sau un caiet.

Lucruri de făcut astăzi

1. Duceți compostul și materialele care pot fi reciclate la centrul de reciclare.
2. Mergeți la bancă pentru a schimba facturile care nu mai vin tipărite prin poștă și configurați în schimb aplicația.
3. Mergeți la evenimentul local de curățenie din parcul central.
4. Mergeți la piața locală pentru a cumpăra ingrediente pentru cină (nu uitați punga cu produse).

De asemenea, adăugați pe hârtie $14=5$ pentru a-i ajuta la puzzle 2.

Rupeți hârtia și fărâmițați-o și puneți-o în coșul de gunoi

Fiecare activitate de pe listă corespunde unui lucru pe care îl puteți face în fiecare zi pentru un ODD (sugerat în documentul introductiv).

Fiecare loc de pe hartă în care a fost Alex va avea pe partea cealaltă un anumit ODD care va corespunde numărului.

Puzzle 2: Urmați pașii.

Puneți în prima cutie:

Indiciile pentru puzzle 1, proba 2 (vezi proba 2, puzzle 1 pentru mai multe indicații).

Prima cheie

Hârtiile cu găuri

Lăsați cutia la vedere.

Participantul trebuie să folosească lupa pentru a urmări urma lui Alex pe hartă, corespunzătoare listei din coșul de gunoi.

Soluția pentru lacătul cu 4 cifre va fi ordinea din ODD. Pentru ODD-urile care au 2 numere, trebuie să le adune pentru a forma unul singur.

Provocarea 2:

Puzzle 1: Care este definiția?

Lipiți pe pereți afișul cu căutare aleatorie de cuvinte. Unele dintre cuvinte ar trebui să fie definiția ecologiei, reciclare, mediu.

Scrieți ca titlu pentru fiecare poster cuvântul pentru care este definiția, scrieți același cuvânt pe fiecare pagină pentru hârtiile cu găuri.

Adăugați o săgeată pe fiecare hârtie cu găuri spre o literă.

Dacă participanții pun hârtiile peste postere, propoziția formată va fi o scurtă definiție a cuvântului.

În cutia pentru proba 1 puzzle 2 vor găsi hârtii cu găuri și titlul fiecărui cuvânt. Dacă vor pune hârtia peste afișul de pe pereți, săgeata marcată va arăta spre o literă.

Cu ajutorul celei de-a doua hârtii, litera va corespunde unui număr, în ordine, codul va fi codul pentru a debloca a doua cutie.

Cutia trebuie să conțină:

A doua cheie.

indiciul pentru puzzle 1 provocarea 3:

Indiciul va fi o listă de animale. Fiecare rând scris pe indiciu va avea mai multe animale pe cale de dispariție, în funcție de numărul pe care doriți să rezulte.

De exemplu, pentru numărul 7 vor fi trei animale care corespund fiecărui punct.

Provocarea 3:

Puzzle 1: Ce animale sunt pe cale de dispariție?

Pe pereți va fi afișat un poster cu animalele pe cale de dispariție și cele care nu sunt pe cale de dispariție. În partea de jos a afișului va fi scris "URMAȚI LINIILE".

Fiecare animal va reprezenta un punct pe poster. Pentru primul număr se pot adăuga ace în poster pentru a fi mai ușor de înțeles.

Provocarea 4:

Puzzle 1: Cine l-a văzut ultima dată pe Alex?

În cea de-a treia cutie, care avea două încuietori cu chei. Cutia conține:
Telefonul încuiat

Biletul de la Alex

După ce deblochează telefonul, pot citi ultimele mesaje primite. Mesajele dau indicii despre ce s-a întâmplat cu Alex și de ce a dispărut.

Finalitate:

După ce rezolvă ultimul puzzle și deschid cutia, găsesc un telefon și un bilet.

Biletul este de la Alex:

Dragul meu,

Acesta este telefonul meu de urgență. Trimit la acest număr tot ce fac în caz că mi se întâmplă ceva.

Am creat tot acest puzzle pentru a mă asigura că nu pune mâna pe telefon nimeni care nu este dispus să facă lumea mai bună și să învețe despre ODD-uri.

Textele de pe telefon sunt (puteți lăsa mesajele de pe un alt telefon și le puteți marca ca necitite)

Mă duc la centrul de reciclare.

Îl întâlnesc pe prietenul meu Mark, proprietarul centrului de reciclare. Vrea să mă însoțească la curățenia locală.

I-am spus că trebuie să merg mai întâi la bancă și că ne putem întâlni după aceea.

Oamenii de la bancă sunt foarte răi, nu vor ca oamenii să nu mai folosească hârtii, așa că îmi tot dau scuze pentru a mă împiedica să fac acest lucru.

Managerul băncii, Ana, se uită supărată la mine, dar am rezolvat totul.

În drum spre curățenie, chiar. Mi-am amintit că mi-am uitat sticla de apă la centrul de reciclare.
 M-am hotărât să mă întorc și să-mi iau sticla.
 Pe drum am trecut pe lângă fabrica de plastic, apoi am fost șocată să-l văd pe Mark înăuntru împreună cu directorul fabricii.
 Când am ajuns la centrul de reciclare, i-am întrebat pe cei care lucrau acolo de ce era Mark acolo.
 Ei mi-au spus că Mark vinde centrul pentru a construi o altă fabrică de plastic și a produce paie.
 Când am auzit acest lucru, am decis că trebuie să-l oprim, așa că am părăsit orașul pentru a opri producția și a merge direct la sursă.
 La revedere tuturor, sunteți acum următorii războinici care vor salva planeta, așa că asigurați-vă că folosiți informațiile învățate în bine. Voi trimite actualizări în curând.

Participanții bat la ușă de trei ori și îi spun maestrului de joc ce s-a întâmplat și apoi pot pleca.



Setări :

Cadrul este biroul de acasă al unei persoane care dorește să lucreze în vederea atingerii ODD-urilor.

Nota de prezentare trebuie să fie în mijlocul camerei, pe un scaun.

Puzzle-ul va fi ascuns în cameră.

Prima cutie trebuie să fie la vedere.

Afișul cu animalele pe pereți

Afișele cu căutarea aleatorie de cuvinte pe pereți

A doua și a treia cutie trebuie să fie ascunse, în cazul în care au găsit-o înainte, nu vor putea să o deschidă fără să rezolve toate puzzle-urile.



Debriefing :

1. Descrieți experiența dumneavoastră. Cum v-ați simțit?
2. Ce ați învățat?
3. V-ați încuraja și prietenii să învețe despre durabilitate, mediu și obiectivele de dezvoltare durabilă?
4. Ce părere aveți cu privire la lucrul în echipă?
5. De ce au decurs lucrurile așa cum au decurs?
6. Ce ați învățat din puzzle-uri?
7. Ce a mers bine? Ce putea fi îmbunătățit?
8. Ce ar face ca aceste provocări să reprezinte o experiență mai bună?



Sugestii:

* Citiți mai multe despre narațiuni în escape rooms:

<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

** Citiți mai multe despre maestru de joc: <https://www.exittheroom.com/blog/some-tips-for-escape-room-game-masters>

** Creați-vă propria diagramă de flux:
<https://creatly.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Lectură recomandată pentru crearea generală a unei activități de escape room:
<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>



SDGs Escape Room III



Numele jocului/activității: Călătorește înapoi în timp, nu ai timp de pierdut!

Subiect: Abordarea culturii de-a lungul istoriei, abordând probleme de formare teoretică, precum și probleme sociale actuale.



Obiective de învățare:

- Conștientizarea Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă ale Națiunilor Unite (ODD) și a rolului oamenilor în realizarea acestora, în special a **ODD 4, 5, 10, 16 și 17**.
- Descoperiți diferitele epoci ale istoriei lumii și ce s-a întâmplat în ele.
- Promovați vizibilitatea rolului femeilor în istorie.
- Dezvoltarea de canale de comunicare alternative.
- Să învățăm din trecut și să îl aplicăm în prezent, evitând să facem aceleași greșeli, ci încurajând o cultură a greșelilor.

Materiale și buget aproximativ:

- Tipărirea a 14 pagini de format folio (pe care le puteți salva și refolosi ulterior).
- Un calculator.
- Un stick USB.
- O carte, nu contează dacă este folosită.
- Un autocolant pe care să scrieți.

Pentru a decora:

- Cutii, cărți, dosare, caiete, nisip, pixuri, orice element care poate fi folosit pentru a stabili diferitele spații.

Poți să o faci mai minimalistă, punând numele perioadei, sau dacă ai chef de desen, materiale pentru a recrea spațiile, de exemplu: pictează o pictură murală în fiecare perioadă.



Locația : Interior

Dimensiunea grupului : 2-4 participanți



Misiunea:

Narațiunea*:

Participanții sunt un grup de tineri oameni de știință care au inventat o mașină a timpului. Din greșeală, ei sunt transportați în diferite momente istorice și trebuie să depășească o serie de provocări pentru a se întoarce în prezent.

În primul rând, aterizează în preistorie, unde trebuie să cunoască noțiuni de biologie pentru a putea sări în epoca următoare: Egipt.

În Egipt trebuie să uide sistemul de scriere și să-l învețe pe cel folosit de ei: hieroglifele, care le va da cheia pentru următorul salt în timp: Renașterea.

Arta și reinventarea de sine inundă această epocă, cu minunate opere de artă realizate de bărbați și femei. Unul dintre ei păstrează cheia pentru a putea călători în prezent.

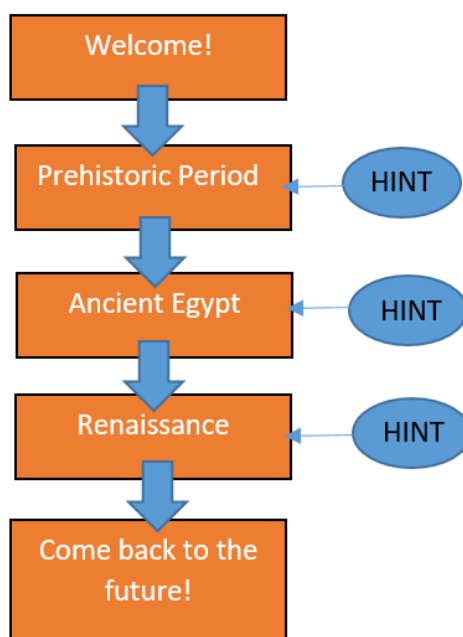
Ultimul pas, cel mai important, va trebui să reîncarce mașina timpului cu energie cinetică și vibrații bune, cum... ultimul test este cheia.



Rolul maestrului de joc ** :

Rolul "maestrului de joc" este de a sprijini participanții în cazul în care aunevoie de ajutor. Acesta se va afla în afara sălii, iar de fiecare dată când va cere un indiciu/ajutor, participanții vor adăuga 3 minute la contorul lor (dacă jucați cu echipe diferite, puteți avea o competiție). Indiciile vor fi date sub formă de audio prin walkie-talkie sau telefon.

Diagrama de flux *** :



Provocări :

1. Găsiți dinozaurul erbivor.
2. Traduceți din nomenclatura hieroglică numele unui artist.
3. Asociați numele artistului cu caseta pentru a găsi USB-ul.
4. Conectați USB-ul la computer și citiți codul QR.
5. Dansați și cântați, întreaga echipă pentru ca mașina timpului să aibă energie.

1. Perioada preistorică: o parte a sălii de clasă pentru a o face să arate ca o peșteră preistorică, cu picturi rupestre și obiecte primitive.

Trebuie să afle numele dinozaurului care este erbivor. Pentru aceasta vor avea diferite imagini informative cu ființe vii grupate pe teme, iar fiecare ființă vie cu numele ei. După ce vor ști despre ce este vorba, vor trebui să caute numele acelui dinozaur într-o carte din bibliotecă, acea carte va fi un dicționar hieroglific care îi va ajuta să rezolve următoarea enigmă.

Materiale tipărite:

https://drive.google.com/file/d/15rDw5YSKLEldq4HJ4vLEfMkSBDDMyDi/view?usp=drive_link

2. Egiptul antic: Creați o secțiune a camerei care să reprezinte Egiptul antic, cu hieroglife pe pereți și o replică a unei piramide. Așezăm un cuvânt pe care trebuie să-l traducă cu ajutorul dicționarului obținut, acest mesaj va fi scris pe o hârtie în formă de papirus pe care participanții trebuie să-l rezolve pentru a obține un nume. Acest nume va fi numele unui artist renașcentist: Sandro Botticelli.

Materialele de tipărire (prima pagină se adaugă în interiorul cărții cu numele dinozaurului. A doua la stânga este o masă sau un perete. Sfat: puteți arde rama documentului pentru a recrea papirusul):

https://drive.google.com/file/d/14TJwrSiOBFJGaUVsmQ-vrUImzVXXKXqh/view?usp=drive_link

3. Renaștere: Am transformat o altă parte a sălii de clasă într-un atelier pentru artiștii renașcentiști. Am afișat tablouri celebre, iar participanții trebuie să aleagă tabloul care corespunde autorului, numele pe care l-au descifrat din hieroglifă.

Pictură: Mona Lisa (Leonardo Da Vinci)

Sculptură: David (Michelangelo Buonarroti)

Pictură: Nașterea lui Venus (Sandro Botticelli). În spatele tabloului, un stick USB

Pictură: Las Meninas (Diego Velázquez)

Pictură: Maria Magdalena ca melancolică (Artemisia Gentileschi)

Tablou: Concertul (Judith Leyster)

Pictură: Portia răbindu-și coapsa (Elisabetta Sirani)

Diferite grade de dificultate: puteți pune USB în toate căsuțele (iar cele care nu sunt corecte, puneți o glumă înăuntru). Poți pune imaginile fără numele autorului sau fără numele titlului. Astfel, ei vor trebui să ceară un indiciu și vor trebui să asocieze cu tabloul pe care îl caută.

Materiale tipărite:

https://drive.google.com/file/d/19mP2mbY8E6YUXF2M7JTby8Nq-OjKCSa0/view?usp=drive_link

4. Întoarceți-vă în viitor! O zonă futuristă cu elemente tehnologice, lumini LED și ecrane interactive. Trebuie să introducă USB-ul în calculator, iar când îl vor deschide vor găsi imaginea unui cod QR, pe care trebuie să îl scaneze cu telefonul mobil. Acel QR va duce la o melodie pe care trebuie să o asculte, să cânte și să danseze pentru a putea părăsi în sfârșit camera. Cântecele este "La Macarena", un spectacol realizat la concertul de muzică clasică al lui André Rieu cu Los Del Rio, care arată că se poate amesteca și inova.

Nici o imprimare, adăugați la USB:

https://drive.google.com/file/d/1qkFZxAx4tZUzIFWNnvvqk_iX0PXsq7RQ/view?usp=drive_link



Setări :

- Imprimarea celor 4 grupe de animale (sunt disponibile în drive). Puteți pune mai multe postere pentru a le respinge.
- Puneți un autocolant cu numele dinozaurului pe orice carte pe care o aveți. Puneți-o lângă alte cărți, fie pe un raft, fie împrăștiate prin cameră. În interiorul cărții care conține autocolantul, adăugați alfabetul hieroglific (disponibil pe drive).
- Tipăriți toate imaginile (cu sau fără nume, în funcție de gradul de dificultate). Imaginile se află în drive pentru imprimare.
- În spatele tabloului "Nașterea lui Venus" lipiți USB-ul. Pentru o dificultate mai mare, puneți alte USB-uri în alte cutii.
- În cadrul USB-ului trebuie să salvați imaginea care a fost proiectată, disponibilă pe unitate în această filă.

Time of preparation: 40 minutes

1. Epoca preistorică: Pe fiecare poster/carte vor fi prezentate exemple de animale din categoria respectivă, inclusiv dinozauri. În acest fel, vor cunoaște conceptele și vor ști care dinozaur este erbivor. **Indiciu:** "această ființă vie nu ar avea nicio problemă în a vedea că scena este un concert "

2. Egiptul antic: În interiorul cărții există o foaie cu fiecare simbol tradus într-un caracter al alfabetului latin, așa că trebuie să aibă răbdare și să traducă literă cu literă. Odată ce au numele, vor trebui să călătorească în epoca Renașterii. **Indiciu:** " este numele și prenumele, nu doar numele."

3. Renaștere: Tablourile trebuie să aibă titlul operelor, pot avea numele artiștilor, dar dacă vrem să complicăm puțin lucrurile, putem expune tablourile fără numele autorilor lor și să dăm **indiciul** "dacă ai nevoie de ajutor în dragoste ar trebui să mergi la ea".



Debriefing :

- Preistorie: cunoșteau diferitele tipuri de ființe vii, cum se nasc și cum sunt grupate în funcție de ceea ce mănâncă. Știți că oamenii pot fi vegetarieni? vegani?

- Egiptul antic: în prezent există limbi care folosesc caractere, una dintre primele culturi a fost cea egipteană care a creat așa-numitele hieroglife. Ce alte limbi cunoașteți care folosesc cratime diferite de cele latine?

- Renașterea: majoritatea operelor de artă pe care le cunoaștem sunt realizate de artiști bărbați, dar în acest joc au existat și artiste femei. Cunoașteți vreo femeie artistă? Ați putea numi vreo lucrare din istorie a unor artiste femei în orice domeniu? Prin aceasta facem vizibilă figura femeii și conceptul de egalitate.

În general:

- Are sens ca toți participanții să fii colaborat?
- Credeți că cineva și-a asumat rolul de lider?
- Credeți că cineva a impus criteriile sale și nu v-a lăsat să participați?

Sugestii:

* Citiți mai multe despre narațiuni în escape rooms:

<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

** Citiți mai multe despre maeștrii de joc:

<https://www.exittheroom.com/blog/some-tips-for-escape-room-game-masters>

** Creați-vă propria organigramă:

<https://creatly.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Lectură recomandată pentru crearea generală a unei activități de escape room:

<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>

SDGs Escape Room IV



Numele jocului/activității: EmployTech: Provocarea codului angajabilității

Topic: Economie - Descoperiți viitorul muncii în industria 5.0!
Competențele necesare pentru o economie mai durabilă.



Obiective de învățare:

- Înțelegerea principiilor cheie ale angajabilității în Industria 5.0
- Realizați importanța dezvoltării competențelor centrate pe om
- Reflecțați asupra viitorului muncii și al locului de muncă
- Aplicați gândirea critică și abilitățile de rezolvare a problemelor
- Practicați munca în echipă și colaborarea
- Realizați importanța tuturor celor de mai sus pentru o economie mai durabilă

Materiale și buget aproximativ:

- Afișe pe perete
- Carduri cu coduri QR
- Chestionar
- Plicuri cu ghicitori
- Cuvinte încrucișate despre economia circulară
- Cutie cu lacăt cu 3 cifre
- Stick USB
- Sertar cu lacăt
- Laptop / calculator
- Piese de puzzle
- Tablă
- Pixuri
- Hârtie



Locația: Interior,escape room de ultimă generație pentru angajabilitate

Dimensiunea grupului: min 3, max 20 (cel mai recomandat 5-15)



Misiunea: Scopul tău este de a îndeplini o serie de sarcini și puzzle-uri în cadrul escape room pentru a descoperi principiile esențiale ale angajabilității în Industria 5.0. Fiecare provocare vă va pune la încercare cunoștințele, talentele și adaptabilitatea în contextul unui loc de muncă în schimbare. Va trebui să lucrați împreună cu echipa dvs. pentru a descifra indicii, a rezolva puzzle-uri și a debloca compartimente ascunse pentru a progresa spre obiectivul final de a

evada din cameră. Poți să îți dovedești capacitatea de angajare în fața Dr. EmployTech și să dobândești un post în cadrul companiei sale?

Narațiune*:

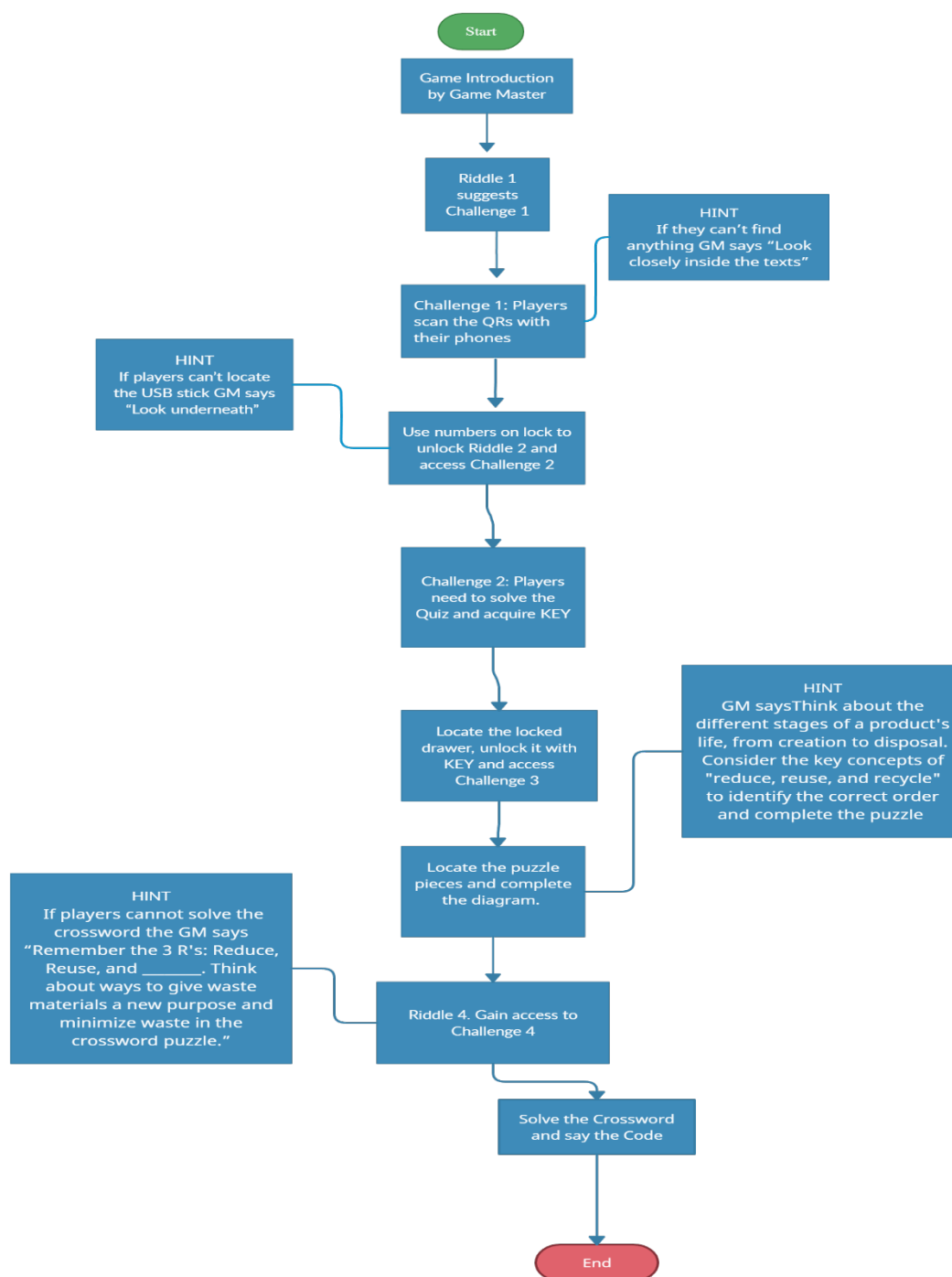
Sunteți un grup de ingineri tineri și talentați care au fost invitați să participe la o oportunitate exclusivă la renumita "EmployTech Industries". Această companie de ultimă generație se află în fruntea revoluției Industrie 5.0, unde tehnologiile avansate și competențele centrate pe om modelează viitorul muncii. La sosire, sunteți întâmpinați de excentricul Dr. EmployTech, fondatorul companiei. În calitate de aspiranți la un loc de muncă, doriți să faceți parte din echipa sa, dar pentru a face acest lucru trebuie mai întâi să vă dovedeți aptitudinile, finalizând o serie de provocări în camera sa de evadare de ultimă generație pentru angajabilitate. Misiunea ta este de a sparge codul și de a-ți dovedi capacitatea de angajare în fața Dr. EmployTech. Când intrați în camera de evadare, ușa se blochează în spatele vostru și începe numărătoarea inversă. Ești imediat cufundat într-un mediu high-tech, plin de gadgeturi interactive, simulări virtuale și tehnologii futuriste. Vocea lui Dr. EmployTech vă ghidează prin provocări, oferindu-vă indicii și încurajări pe parcurs. Tu și echipa ta trebuie să lucrați împreună, folosindu-vă gândirea critică, rezolvarea problemelor și abilitățile de lucru în echipă pentru a depăși fiecare provocare și a debloca următorul indiciu. Provocările sunt concepute pentru a vă testa cunoștințele și abilitățile în diverse aspecte ale angajabilității în Industria 5.0. Fiecare provocare vă aduce mai aproape de descifrarea codului și de evadarea din cameră. Dar aveți grijă, deoarece aveți la dispoziție doar 1 oră pentru a descifra codul și a câștiga un post la EmployTech Industries. Sunteți gata să acceptați provocarea Dr. EmployTech și să spargeți codul?

Când jucătorii găsesc cuvântul cheie și îl anunță, Dr. EmployTech spune: "Ați reușit să finalizați cu succes provocările mele și v-ați dovedit capacitatea de angajare în Industria 5.0! Felicitări, ați dobândit cu succes un post în compania noastră! Sunt foarte impresionat de abilitățile și cunoștințele dumneavoastră. Ați dobândit informații valoroase despre viitorul muncii și sunteți gata să vă angajați într-o carieră de succes în Industria 5.0, înarmat cu principiile cheie ale angajabilității."



Rolul maestrului de joc**: Maestrul de joc preia rolul Dr. EmployTech și urează bun venit grupului de jucători în compania sa. El spune că este în căutare de angajați competenți care să se alăture echipei sale. Cu toate acestea, viitorii angajați trebuie să își dovedească cunoștințele și abilitățile prin completarea unei serii de provocări în camera de evadare Employability. El dezvăluie că a ascuns "Codul Angajabilității" în interiorul camerei, o formulă secretă care descuie ușa către o carieră promițătoare în Industria 5.0. După care le reamintește regulile de conduită în interiorul camerei. În cele din urmă, le explică faptul că va observa de la distanță și le va oferi indicii și îndrumări atunci când vor avea nevoie. GM se duce să se așeze pe un scaun departe de jucători. De asemenea, GM deține cheia care descuie ușa camerei de evadare. El/ea o va da jucătorilor după ce aceștia găsesc ultimul CLUE.

Diagrama de flux ***: Lineară





Provocări:

Provocări 1: Tech Puzzle. În această probă, va trebui să folosiți tehnologii avansate pentru a îndeplini o sarcină. Va trebui să înțelegeți modul în care aceste tehnologii transformă industriile și cum pot colabora oamenii cu ele pentru a spori productivitatea și eficiența. Maestrul de joc le înmânează jucătorilor un plic. Ghicitoare: "Sunt un seif de date, sigur și elegant. Cu unu și cu zero, te ajut să cauți. Găsește-mi codul și scanează-l corect. Deblochează datele, pentru a face lumină!"

Provocarea 2: Munca în echipă este esențială. În această provocare, va trebui să discutați cu alți jucători pentru a găsi răspunsurile corecte. Această provocare promovează munca în echipă, colaborarea și abilitățile de rezolvare a problemelor, care sunt esențiale la locul de muncă modern, în special în industriile care fac tranziția către Industria 5.0. Ea oferă jucătorilor posibilitatea de a-și exersa și îmbunătăți abilitățile de lucru în echipă și de colaborare într-un mod distractiv și interactiv, consolidând în același timp importanța acestor abilități în contextul angajabilității în Industria 5.0. Pentru a accesa provocarea, jucătorii trebuie să rezolve ghicitoarea aflată în cutie și să găsească stick-ul USB ascuns; el însuși lipit sub o masă. Ghicitoare: " Conectat, stocarea datelor luminoase, gata de conectare, putere și lumină. Privește în jos, explorează cu atenție, O surpriză tehnologică, o strălucire digitală."

Provocarea 3: Economie circulară. Jucătorii deschid sertarul și găsesc o diagramă circulară care reprezintă ciclul de viață al unui produs, de la producție la eliminare. Cu toate acestea, diagramei îi lipsesc câteva piese cruciale, iar jucătorii trebuie să găsească și să plaseze elementele lipsă în ordinea corectă pentru a finaliza ciclul de viață și a debloca următoarea Provocare. Ghicitoare: "Încep cu materiile prime și sfârșesc în coșul de gunoi, Un ciclu de viață al produselor, să încep puzzle-ul. De la producție la eliminare, este o tendință circulară, Găsiți piesele lipsă, iar codul îl veți extinde apoi."

Provocarea 4: Cuvinte încrucișate. GM oferă un plic cu o ghicitoare după finalizarea cu succes a Provocării 3. Jucătorii rezolvă ghicitoarea și folosesc codul pe calculator și descoperă un rebus legat de economia circulară, cu indicii legate de concepte precum reducerea, reutilizarea, reciclarea, repararea și re folosirea. Ei trebuie să completeze corect cuvintele încrucișate pentru a descoperi un cod sau un cuvânt ascuns pe care îl spun maestrului de joc și deblochează ușa finală. Ghicitoare: " Spargeți codul, deblocați poarta, pe un dispozitiv elegant și modern. O unealtă digitală, subțire și ușoară, Cu taste și ecran, o încântare de codare. Găsește-mă acum, și vei vedea, Cel care deține cheia economiei circulare!"

Puzzle-uri:

Puzzle 1: Jucătorii trebuie să găsească și să scaneze codurile QR amplasate în toată camera. Fiecare cod QR include informații despre Industria 5.0, precum și un număr ascuns. Jucătorii trebuie să noteze acest număr. Atunci când jucătorii scanează toate codurile QR, obțin 3 numere. Ei trebuie să le folosească în ordinea corectă pentru a debloca lacătul cu 3 cifre care duce la următoarea provocare. Răspuns: 916

Puzzle 2: Un test. Jucătorii trebuie să localizeze USB-ul ascuns, să-l conecteze la un dispozitiv de calculator și să rezolve testul în colaborare. Dacă au răspuns corect la toate întrebările din chestionar, obțin o cheie, care deblochează un sertar pentru Provocarea 3.

Puzzle 3: Puzzle-ul ciclului de viață al produsului. Jucătorii deschid sertarul și găsesc o ghicitoare și o diagramă circulară. Ei trebuie să caute în cameră piesele lipsă din puzzle care reprezintă diferite etape ale ciclului de viață al produsului, cum ar fi extragerea materiilor prime, fabricarea, distribuția, utilizarea și eliminarea. Odată ce toate piesele lipsă sunt găsite și așezate corect pe diagramă, aceasta dezvăluie un cod ascuns care poate fi folosit pentru a debloca Provocarea 4. Răspuns: 2075

Puzzle 4: Jucătorii rezolvă ghicitoarea pentru a avea acces la acest rebus. Jucătorii trebuie să își folosească cunoștințele despre conceptele de economie circulară pentru a completa corect rebusul. De exemplu, ar putea fi nevoie să găsească cuvinte care să descrie modalități de reducere a deșeurilor, de reutilizare a materialelor sau de reciclare a produselor. Odată ce cuvintele încrucișate sunt completate corect, un cod sau un cuvânt este dezvăluit, ceea ce duce la soluția escape room-ului. CHEIE: ECONOMIE



Setări:

Provocarea 1: Plasați coduri QR în jurul camerei. Unul pe podea, unul pe perete lângă un tablou și unul pe o masă.

Provocarea 2: Așezați cutia cu ghicitoarea pe o masă. Bagă stick-ul USB sub o altă masă mai îndepărtată. Laptop-ul pe o masă. GM deține CHEIA pe care jucătorii o dobândesc dacă rezolvă enigma.

Provocarea 3: Un birou cu un sertar care se încuie. În interiorul sertarului se află diagrama economiei circulare. 4 piese de puzzle ascunse. 1 în spatele unui tablou. 2 sub un birou. 3 sub coșul de gunoi. 4 în interiorul unui dulap.

Provocarea 4: Laptop pe masă cu un dosar "Economie circulară" blocat.

Indicii:

Primul indiciu: Provocarea 1. În cazul în care jucătorii nu găsesc nimic după scanarea codurilor QR, GM spune: "Uitați-vă cu atenție în interiorul textelor".

Al doilea indiciu: Provocarea 2. Dacă jucătorii nu pot localiza stick-ul USB, GM spune "Uită-te dedesubt".

Al treilea indiciu: Provocarea 3. GM spune: "Gândiți-vă la diferitele etape ale vieții unui produs, de la creație până la eliminare. Luați în considerare

conceptele cheie de "reducere, reutilizare și reciclare" pentru a identifica ordinea corectă și a completa puzzle-ul." Acest indiciu este opțional și ar trebui să fie dat doar dacă jucătorii au mari dificultăți în a găsi ordinea corectă.

Al patrulea indiciu: Provocarea 4. Dacă jucătorii nu reușesc să rezolve cuvintele încrucișate, GM spune: "Amintiți-vă cei 3 R: Reducere, Reutilizare și _____. Gândiți-vă la modalități de a da un nou scop materialelor reziduale și de a reduce la minimum deșeurile din cuvintele încrucișate."



Debriefing :

Care sunt câteva dintre competențele pe care ar trebui să le dezvolte angajații viitorului? Ați observat cum le-ați aplicat în timpul jocului?

- Cât de importante sunt competențele centrate pe om pentru economia viitorului?
- Cum pot fi aplicate aceste competențe în situații din viața reală? (Încurajați jucătorii să reflecteze asupra modului în care competențele învățate în escape room pot fi transferate în alte contexte și asupra modului în care pot continua să dezvolte aceste competențe în afara escape room-ului).
- Cum pot principiile economiei circulare și ale industriei 5.0 să modernizeze viitorul loc de muncă?
- Experiența generală: Permiteți jucătorilor să își împărtășească gândurile și feedback-ul cu privire la provocare, inclusiv ceea ce le-a plăcut, ceea ce li s-a părut provocator și ceea ce au învățat. Discutați despre orice momente memorabile, puncte de atracție sau informații din cadrul activității. Încurajați jucătorii să reflecteze asupra modului în care activitatea de tip escape room are legătură cu obiectivele și temele de învățare privind capacitatea de inserție profesională și Industria 5.0, precum și asupra modului în care pot aplica competențele învățate în viitoarele lor activități.

Sugestii:

* Citiți mai multe despre narațiuni în escape rooms:

<https://www.gamedeveloper.com/design/applying-dramatic-structure-to-escape-room-game-narratives>

** Citiți mai multe despre maestrul de joc: <https://www.exittheroom.com/blog/some-tips-for-escape-room-game-masters>

** Creați-vă propria organigramă:
<https://creatly.com/diagram/example/iki4407w1/escape-room-game-%5Bclassic%5D>

Lecturi recomandate pentru crearea generală a unei activități de escape room:
<https://medium.com/kainos-applied-innovation/how-to-build-an-escape-room-ea769a187523>