

Numer Projektu: 2020-2-CY02-KA205-001870



# BROSZURA DOBRYCH PRAKTYK



# SPIS TREŚCI

Wstęp  
Partnerzy

1. Winogronowa ucieczka
  - 1.1 Wyniki ankiety
  - 1.2 Techniczne aspekty escape roomu
2. Ciekawy przypadek Doliny
  - 2.1 Wyniki ankiety
  - 2.2 Techniczne aspekty escape roomu
3. Tajemnica Mastyksu
  - 3.1 Wyniki ankiety
  - 3.2 Techniczne aspekty escape roomu
4. Witamy w ogrodzie permakultury
  - 4.1 Wyniki ankiety
  - 4.2 Techniczne aspekty escape roomu
5. Dziedzictwo
  - 5.1 Wyniki ankiety
  - 5.2 Techniczne aspekty escape roomu
6. Gra karciana Agro\_EduGames
  - 6.1 Wyniki ankiety
  - 6.2 Techniczne aspekty gry karcianej

Sugestie i porady  
Referencje



# WPROWADZENIE

Niniejsza publikacja jest czwartym rezultatem intelektualnym (IO4) projektu "Agro\_EduGames; Zestaw współczesnych metodologii nauczania opartych na grach w celu poprawy agropresiębiorczości". Jest to obszerny podręcznik typu "Sugestie i porady", oparty na informacjach zwrotnych dostarczonych przez uczestników Lokalnych Sesji Szkoleniowych, obejmujących IO2 i IO3, odpowiednio Escape Roomy/Zagadki (IO2) i Grę karcianą (IO3).

Aby zebrać informacje zwrotne, zorganizowano dwa rodzaje wydarzeń - C1 Uczenie się, nauczanie, działalność szkoleniowa oraz C2- Lokalne sesje szkoleniowe.

C1 odbyło się w Atenach w kwietniu 2022 roku z udziałem 2 uczestników z każdej organizacji, w sumie 8 osób. Lokalne Sesje Szkoleniowe zostały zorganizowane między czerwcem a październikiem 2022 roku w każdym kraju partnera projektu. Każda organizacja zgromadziła co najmniej 20 uczestników, co daje łącznie 96 osób. Konkretnie liczby uczestników w każdym kraju podano w kolejnej części.

Sugestie i porady zostały stworzone na podstawie obserwacji uczestników po zakończeniu zajęć, szczegółowo opisują stan konfiguracji, napotkane problemy, pokonane wyzwania, sukces i wpływ na proces uczenia się oraz zaangażowanie uczestników. Informacje zwrotne zostały zebrane za pomocą specjalnie zaprojektowanych kwestionariuszy, pozwalających uczestnikom na wyrażenie doświadczalnych opinii na temat jakości gier, ich wartości edukacyjnej i przebiegu zabawy.

Oprócz studiów przypadków i osobistych narracji, ten szczególny e-book jest wzbogacony o nagrania wideo i zdjęcia pochodzące z działań testowych, które pokazują sposoby ułatwienia wyników IO2 i IO3.

Informacje zwrotne otrzymano za pośrednictwem ankiet. Uczestnicy odpowiedzieli na jedną ankietę dotyczącą escape roomów, natomiast druga ankieta była poświęcona grze karcianej. Dodatkowo partnerzy organizujący szkolenie wypełnili ankietę dotyczącą technicznych aspektów testowania - ile czasu zajęła organizacja itp.

Wyniki prezentowane są osobno dla każdego escape roomu oraz dla gry karcianej. Odpowiedzi na pytania zamknięte zostały przedstawione w formie wykresów. Odpowiedzi na pytania otwarte są podane jako cytaty anonimowych respondentów, którzy ich udzielili.

# Partnerzy

## C.I.P. – Citizens in Power, Cyprus

Partner cypryjski, który jest koordynatorem projektu, zorganizował w maju i wrześniu 2022 roku Lokalne Sesje Szkoleniowe, które zgromadziły 26 osób. Podczas działania C1, C.I.P. reprezentowali Menelaos Lambis - kierownik projektu oraz Konstantina Tsimbita - ekspert zewnętrzny.



## Challedu, Greece

Partner grecki zorganizował Lokalne Sesje Szkoleniowe w czerwcu i lipcu 2022 roku, gromadząc 23 osoby. Podczas działania C1 Challedu reprezentowały Konstantina Iakovou - kierownik projektu oraz Sofia Almpani - ekspert zewnętrzny.



## Dramblys, Spain

Partner hiszpański zorganizował Lokalne Sesje Szkoleniowe w lipcu i wrześniu 2022 roku, gromadząc 27 osób. Podczas działania C1 firmę Dramblys reprezentowały Erna Pulaj - kierownik projektu oraz Nicky Spiering - ekspert zewnętrzny.



## PFA-Polish Farm Advisory, Poland

Polski partner zorganizował Lokalną Sesję Szkoleniową we wrześniu 2022 roku, gromadząc 20 osób. Podczas działania C1, PFA była reprezentowana przez Wiktorię Magdziak, oficera projektu i Urszulę Zawadzka, eksperta zewnętrznego.



Aby ocenić każdy escape room, wśród uczestników została rozdana dedykowana ankieta. Dla każdego scenariusza przygotowano ten sam zestaw pytań:

1. Jak oceniasz ogólne doświadczenie z escape roomu (1-5)
2. Czy powiązania między poszczególnymi wskazówkami miały dla Ciebie sens? (1-5)
3. Czy czujesz, że zdobyłeś jakąś wiedzę na temat agropredsiębiorczości? (1-5)
4. Jak oceniasz wartość edukacyjną tego escape roomu? (1-5)
5. Czy uważasz, że ten temat był inspirujący? (1-5)
6. Czy uważasz, że czas wyznaczony na testowanie tego escape roomu był odpowiedni?
7. Czy podczas tej gry zyskałeś jakieś nowe spostrzeżenia?
8. Prosimy o podanie wszelkich innych sugestii/ulepszeń dotyczących naszego escape roomu.

W pytaniach od 1 do 5 uczestnicy byli proszeni o ocenę danego aspektu w skali Likerta od 1 do 5. Liczby odpowiadały następującym ocenom:

'1 = słaby',

'2 = średni',

'3 = dobry',

4 = bardzo dobry, oraz

5 = Doskonały".

W pytaniu 6. dotyczącym adekwatności czasu przeznaczanego na grę, były 3 opcje do wyboru. Były to:

Czas trwania był w porządku

Czas trwania powinien być dłuższy

Czas trwania powinien być krótszy.

Ostatnie dwa pytania miały charakter otwarty i udzielenie odpowiedzi nie było obowiązkowe.

Niektórzy partnerzy zdecydowali się na dystrybucję przetłumaczonych ankiet wśród uczestników w wersji papierowej. Odpowiedzi były następnie wstawiane przez partnerów do dedykowanych oryginalnych formularzy Google w języku angielskim. Dzięki temu partnerzy mogli uzyskać odpowiedzi natychmiast po zakończeniu gier i upewnić się, że liczba odpowiedzi jest prawidłowa. Wydrukowane wypełnione ankiety zostały zeskanowane i przechowywane w dedykowanym folderze.

Odpowiedzi udzielone na pytania zamknięte zostały przedstawione na wykresach, gdzie każde pytanie jest oznaczone innym kolorem. Oś pozioma przedstawia oceny, a oś pionowa wskazuje, ilu uczestników wybrało daną ocenę.

Dla każdego scenariusza escape roomu przedstawiono wykres, odpowiedzi otwarte oraz podsumowanie wyników.

Aby ocenić techniczny aspekt sesji, stworzono specjalną ankietę dla partnerów.

# 1. Winogronowa ucieczka

## 1.1 Wyniki badań ankietowych

Ten scenariusz escape room testowały 3 organizacje partnerskie, gromadząc łącznie 25 osób.

Scenariusz można znaleźć tutaj:

<https://agroedugames.com/the-grape-escape/?lang=pl>

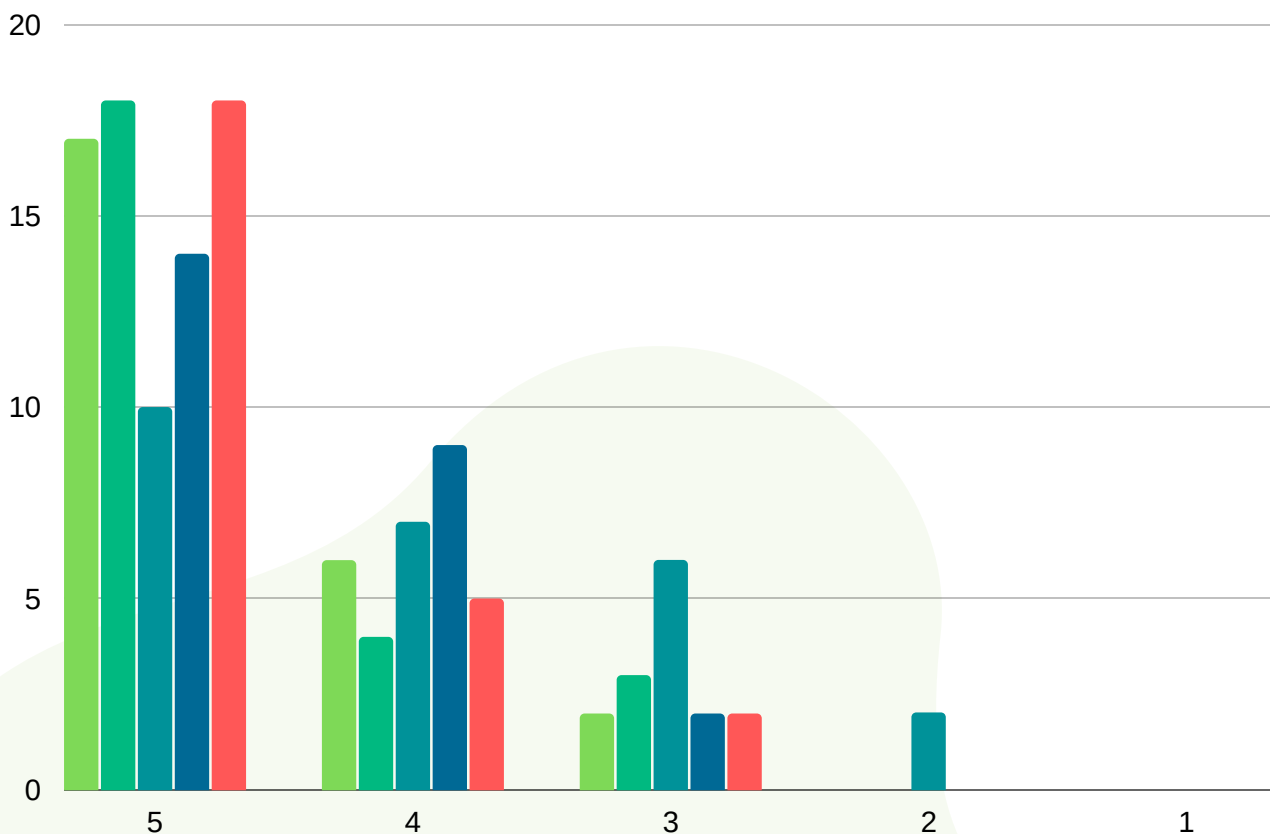
Poniższy wykres przedstawia odpowiedzi udzielone przez wszystkich uczestników na dedykowaną ankietę ewaluacyjną.

Średnia ocena wszystkich aspektów tego scenariusza escape room wynosi 4,5 (2 d.p.).

Uczestnicy ocenili swoje wrażenia za pomocą następujących średnich not:

- ogólne zadowolenie: 4.84
- powiązanie między wskazówkami: 4.6
- zdobycie wiedzy na temat agropredsiębiorczości: 4
- wartość edukacyjna tego scenariusza: 4,48
- temat był inspirujący: 4.64

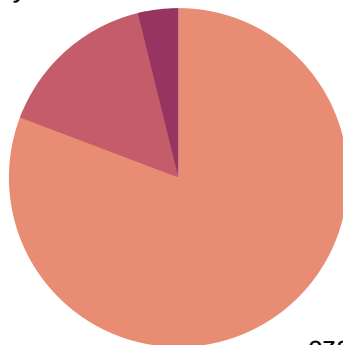
- Jak oceniasz ogólne doświadczenie w tym escape roomie?
- Czy łączenie poszczególnych wskazówek miało dla Ciebie sens?
- Czy czujesz, że zdobyłeś jakąś wiedzę na temat agropredsiębiorczości?
- Jak oceniasz wartość edukacyjną tego escape roomu?
- Czy ten temat był dla Ciebie inspirujący?



Rysunek 1. Wykres częstotliwości pokazujący liczbę respondentów (oś y), którzy wybrali każdą ocenę (oś x) dla każdego z pierwszych pięciu pytań zamkniętych.

21 uczestników stwierdziło, że czas wyznaczony na rozwiązanie tego escape roomu był odpowiedni, natomiast 4 z nich wskazało, że mógł być krótszy. Tylko 1 uczestnik uznał, że czas ten powinien być dłuższy.

czas trwania powinien być krótszy  
15.4%



czas trwania był w porządku  
80.8%

Rysunek 2. Wykres częstości przedstawiający odsetek respondentów, którzy wybrali poszczególne opcje na pytanie dotyczące czasu trwania gry w escape roomie.

Na pytanie otwarte "Czy podczas tej gry zyskałeś jakieś nowe spostrzeżenia?" prawie wszyscy uczestnicy odpowiedzieli twierdząco, natomiast niektórzy zdecydowali się podzielić bardziej szczegółowymi przemyśleniami:

- "Oczy bardziej otwarte na szczegóły".
- "Zdecydowanie o robieniu wina".
- "Myśl przed działaniem".
- "Czytać uważnie."
- "Dowiedziałem się o procesach potrzebnych do produkcji wina, o których nie miałem pojęcia".
- "Przygotowanie wina".
- "Że trzeba być bardzo skoncentrowanym".

W kolejnym pytaniu otwartym: "Proszę o podanie innych sugestii/ulepszeń dotyczących naszego escape roomu" niektórzy uczestnicy podzielili się swoimi opiniami:

- "Chciałabym, żeby był dłuższy, bardzo mi się podobał!!!".
- "Ważne jest, aby pomagać sobie nawzajem, aby każdy czuł się częścią aktywności."
- "Użycie rzeczywistych rzeczy (butelki wina, itp.), aby poczuć się bardziej realnie".
- "Scenariusz był bardzo dobrze napisany".
- "Przestrzeń mogłaby być większa".
- "Chciałabym uczestniczyć w większej ilości takich gier".

W odniesieniu do pytania "Która zagadka najbardziej Cię bawiła? Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego?", część uczestników wskazała na następujące kwestie:

- "Ten z lodówką!!! Bardzo mi się podobało, jak wszyscy zaczęli szukać lodówki".
- "Zbieranie kluczy i dopasowywanie ich do symboli".
- "Próba znalezienia, który z czterech kluczy pasuje do zamka w pierwszym wyzwaniu."
- "Ten, w którym musieliśmy uzupełnić puste miejsca, bo był zabawny".
- "Odgadywanie kodu na podstawie obrazków".
- "Obrazy na ścianie, to był ciekawy pomysł."
- "Obrazy na ścianie. Rozwiązanie zajęło mi trochę czasu."
- "Wstawianie brakujących słów do tekstu".

Na pytanie "Którą zagadkę uznałeś za najtrudniejszą? Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego?", niektórzy z uczestników podzielili się następującymi przemyśleniami:

- "Ułożenie liczb w odpowiedniej kolejności, aby otworzyć szafkę. "
- "Jak odblokować telefon/tablet. Połączenie obrazków z kropkami i cyframi było bardzo wymagające, ale bardzo zabawne!!!".
- "PIN do komórki."
- "Ten z koszem na śmieci, bo był mylący."
- "Wstawianie brakujących słów do tekstu. " - ta odpowiedź została podana czterokrotnie.

## 1.2. Aspekty techniczne

za ocenę technicznego aspektu organizacji escape roomu, dedykowana ankieta została rozdana wśród partnerów.

Każdy z partnerów miał inne zdanie na temat jak trudne było przygotowanie scenografii. Udzielono trzech odpowiedzi, twierdząc, że było to było: bardzo łatwe, raczej łatwe i umiarkowane.

Jeśli chodzi o czas potrzebny na przygotowanie escape roomu, odpowiedzi były następujące następujące: 30 minut, 60 minut, prawie 2 godziny. Daje to średnią ok. 1 godzinę.

Dwie grupy uczestników potrzebowały 30 min. na rozwiązanie wszystkich zagadek, podczas gdy jedna grupa potrzebowała 20 minut, co daje średnią około 25 minut na rozwiązanie całej gry.



Rysunek 3. Uczniowie testujący scenariusz "Winogronowa ucieczka" - Polska



## 2. Ciekawy przypadek doliny

### 2.1 Wyniki kwestionariusza

Ten scenariusz escape room testowały 3 organizacje partnerskie, gromadząc łącznie 28 osób.

Scenariusz można znaleźć tutaj:

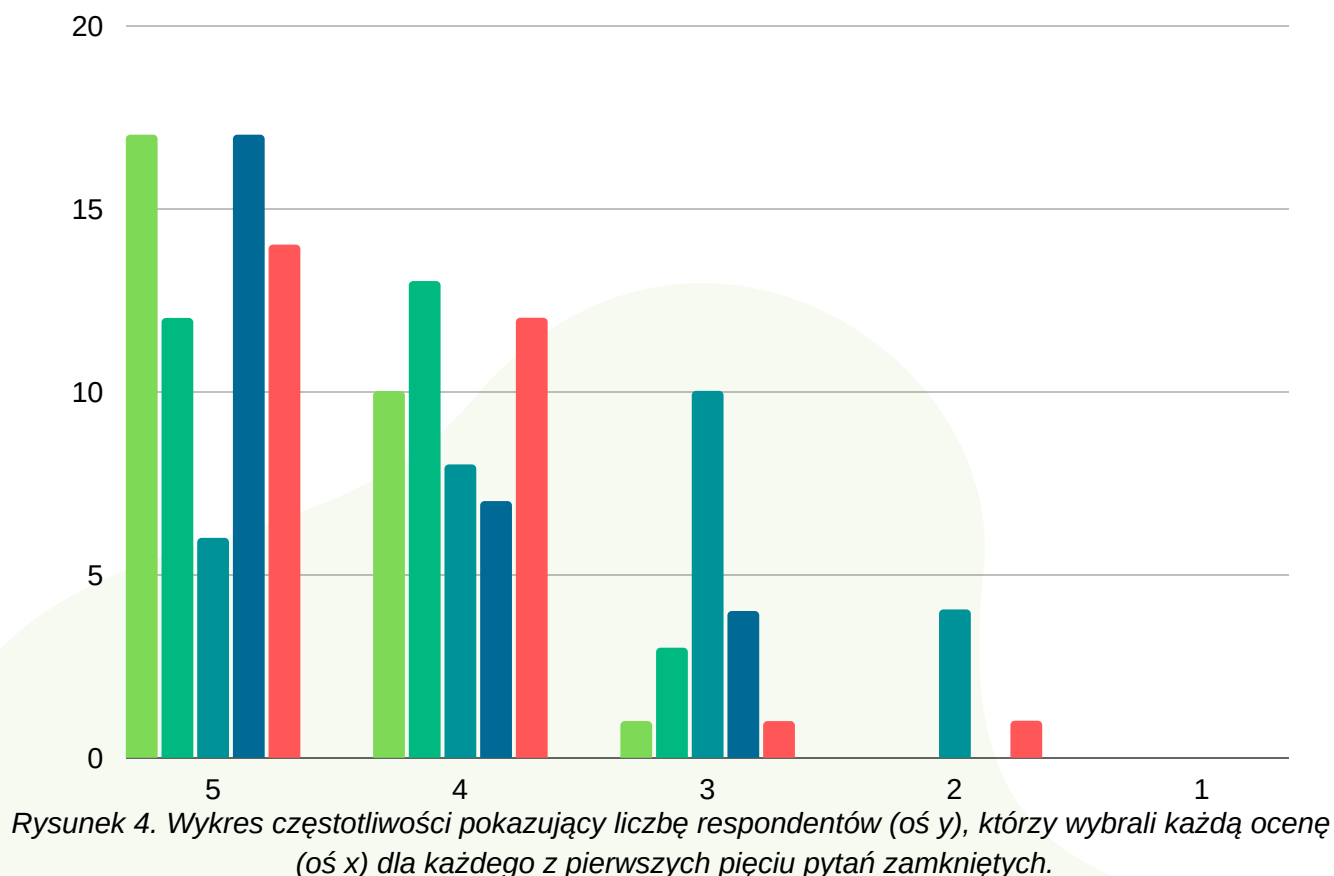
<https://agroedugames.com/the-curious-case-of-the-valley/?lang=pl>

Poniższy wykres przedstawia odpowiedzi udzielone przez wszystkich uczestników na dedykowaną ankietę ewaluacyjną.

Ogólna średnia ocena aspektów tego scenariusza escape room wynosi 4,26.

Uczestnicy ocenili swoje wrażenia za pomocą następujących średnich not:

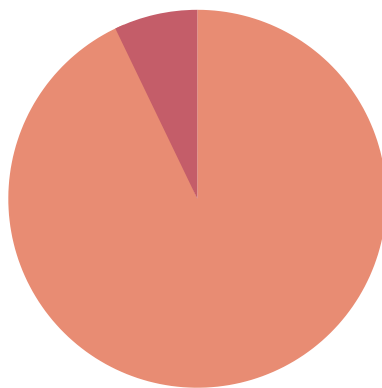
- ogólne zadowolenie: 4.57
- powiązanie między wskazówkami: 4.32
- zdobycie wiedzy na temat agropresiębiorczości: 3.57
- wartość edukacyjna tego scenariusza: 4,46
- temat był inspirujący: 4.39
- - Jak podobało Ci się ogólne doświadczenie w tym escape roomie?
  - Czy łączenie poszczególnych wskazówek miało dla Ciebie sens?
  - Czy czujesz, że zdobyłeś jakąś wiedzę na temat agropresiębiorczości?
  - Jak oceniasz wartość edukacyjną tego escape roomu?
  - Czy ten temat był dla Ciebie inspirujący?



26 uczestników stwierdziło, że czas wyznaczony na rozwiązanie tego escape roomu był odpowiedni, natomiast 2 z nich wskazało, że mógł być krótszy.

Czas trwania powinien być dłuższy

7.1%



Czas trwania był w porządku

92.9%

Rysunek 5. Wykres częstości przedstawiający odsetek respondentów, którzy wybrali poszczególne opcje na pytanie dotyczące czasu trwania gry w escape roomie.

Na pytanie otwarte "Czy podczas tej gry zyskałeś jakieś nowe spostrzeżenia?" prawie wszyscy uczestnicy wskazali, że tak, natomiast niektórzy postanowili podzielić się pewnymi przemyśleniami na ten temat:

- "Dowiedziałem się o rolnictwie i pestycydach".
- "Tak, o tym, że korupcja może być również w rolnictwie".
- "Tak, o tym, że korupcja może przeszkadzać w agropodsiębiorczości". (były trzy odpowiedzi wskazujące na to)
- "O wielu rzeczach już wiedziałem, ale podobał mi się sposób uczenia się o nich".
- "Tak, po zakończeniu gry i po ustaleniu przyczyny katastrofy dowiedzieliśmy się, że rząd da odszkodowanie rolnikom za zniszczenia".
- "Praca zespołowa".

W przypadku kolejnego pytania otwartego: "Proszę o zamieszczenie wszelkich innych sugestii/ulepszeń dotyczących naszego escape roomu" niektórzy uczestnicy podzielili się swoimi opiniami:

- "Zrobiłbym to w trochę większym pomieszczeniu lub z mniejszą liczbą uczestników, abyśmy mieli więcej miejsca, a także mogli współpracować".
- "Wprowadzenie mogłoby być krótsze. Powinno być więcej zagadek i szukania.
- "Folder, który leżał na biurku mógł być gdzieś ukryty".

- "Nie byliśmy pewni, czy możemy zdjąć ulotkę ze ściany. Pomiary z gramami nie były dokładne".
- "W zasadzie to świetnie, że w ER jest zaangażowana technologia. To jest świetne dla młodych ludzi."
- "Gratuluję tej inicjatywy przybliżenia młodzieży świata rolnictwa".

Na pytanie "Która zagadka najbardziej Cię rozbawiła? Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego?", część uczestników wskazała co następuje:

- "Zagadka z datami."
- "Wszystkie gry były zabawne."
- "Powiedziałbym, że ta, w której musieliśmy liczyć kalorie, aby znaleźć rozwiązanie. Moim zdaniem liczenie kalorii to naprawdę ważna sprawa w diecie każdego człowieka, a ten sposób uświadamia, jak jest to ważne. (było jeszcze pięć odpowiedzi wspominających o tej zagadce).

## 2.2. Aspekt techniczny

Do oceny technicznej strony organizacji escape roomu, wśród partnerów została rozdana dedykowana ankieta.

Każdy z partnerów miał inne zdanie na temat jak trudne było przygotowanie scenografii. Udzielono trzech odpowiedzi, twierdząc, że było to było: bardzo łatwe, raczej łatwe i umiarkowane.

Jeśli chodzi o czas potrzebny na przygotowanie escape roomu, odpowiedzi były następujące: 30 minut, 60 minut, prawie 2 godziny. Daje to średnią ok. 1 godzinę.

Dwie grupy uczestników potrzebowały 30 min. na rozwiązanie wszystkich zagadek, natomiast jedna grupa potrzebowała 20 minut, co daje średnią około 25 minut na rozwiązanie całej gry.



Rysunek 6. Uczestnicy testujący scenariusz "Ciekawy przypadek Doliny - Cypr"

# 3. Tajemnica Mastyksu

## 3.1 Wyniki kwestionariusza

Ten scenariusz escape room testowało dwóch partnerów, zbierając w sumie 7 osób. Scenariusz można znaleźć tutaj:

<https://agroedugames.com/mastic-mystery/?lang=pl>

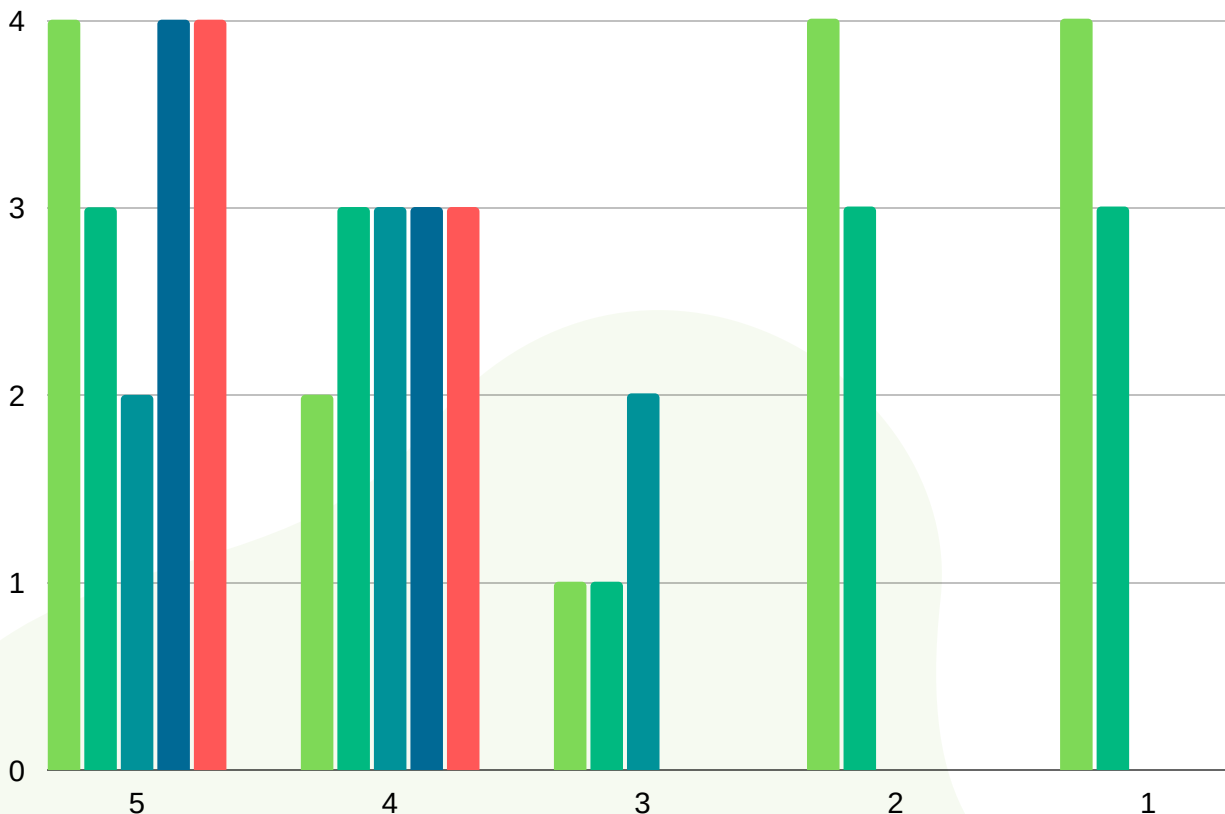
Poniższy wykres przedstawia odpowiedzi udzielone przez wszystkich uczestników na dedykowaną ankietę ewaluacyjną.

Ogólna średnia ocena aspektów tego scenariusza escape room wynosi 4,37.

Uczestnicy ocenili swoje wrażenia za pomocą następujących średnich not:

- ogólne zadowolenie: 4.43
- powiązanie między wskazówkami: 4.29
- zdobycie wiedzy na temat agropresiębiorczości: 4
- wartość edukacyjna tego scenariusza: 4,57
- temat był inspirujący: 4.57

- Jak podobało Ci się ogólne doświadczenie w tym escape roomie?
- Czy łączenie poszczególnych wskazówek miało dla Ciebie sens?
- Czy czujesz, że zdobyłeś jakąś wiedzę na temat agropresiębiorczości?
- Jak oceniasz wartość edukacyjną tego escape roomu?
- Czy ten temat był dla Ciebie inspirujący?



Rysunek 4. Wykres częstotliwości pokazujący liczbę respondentów (oś y), którzy wybrali każdą ocenę (oś x) dla każdego z pierwszych pięciu pytań zamkniętych.

Wszyscy uczestnicy zgodnie uznali, że czas wyznaczony na rozwiązanie tego escape roomu był odpowiedni.

Na pytanie otwarte "Czy podczas tej gry zyskałeś jakieś nowe spostrzeżenia?" prawie wszyscy uczestnicy wskazali, że tak, natomiast niektórzy postanowili podzielić się pewnymi przemyśleniami na ten temat:

- "Z wprowadzenia i wpisów do dziennika podczas gry zdobyliśmy dużo wiedzy na temat procesu produkcji mastyksu".
- "Dowiedziałem się, jak produkuje się mastyks. Świetne jest też to, jak można wykorzystać grę do nauczania ludzi "nudnych" tematów.
- "To było bardzo wciągające uczyć się będąc w escape roomie".

Na kolejne pytanie otwarte: "Proszę, zamieśćcie jakieś inne sugestie/ulepszenia dotyczące naszego escape roomu" niektórzy uczestnicy podzielili się swoimi opiniami:

- "W przypadku zagadki z linijką i zdjęciami żywicy, zdjęcia nie były wyraźne".
- "Ostatnia zagadka była myląca, ponieważ myśleliśmy, że musimy dodać wszystkie ceny".
- "Ponieważ rozwiązanie zagadki z dziennikiem stanowiło wyzwanie, prosimy o pisanie miesięcy literami, a nie cyframi".
- "Przy ostatniej zagadce nie powinno być obrazków z produktów drugiego producenta, bo to nas zmyliło".

Na pytanie otwarte "Czy podczas tej gry zyskałeś jakieś nowe spostrzeżenia?" prawie wszyscy uczestnicy wskazali, że tak, natomiast niektórzy postanowili podzielić się pewnymi przemyśleniami na ten temat:

- "Z wprowadzenia i wpisów do dziennika podczas gry zdobyliśmy dużo wiedzy na temat procesu produkcji mastyksu".
- "Dowiedziałem się, jak produkuje się mastyks. Świetne jest też to, jak można wykorzystać grę do nauczania ludzi "nudnych" tematów.
- "To było bardzo wciągające uczyć się będąc w escape roomie".

Na kolejne pytanie otwarte: "Proszę, zamieśćcie jakieś inne sugestie/ulepszenia dotyczące naszego escape roomu" niektórzy uczestnicy podzielili się swoimi opiniami:

- "W przypadku zagadki z linijką i zdjęciami żywicy, zdjęcia nie były wyraźne".
- "Ostatnia zagadka była myląca, ponieważ myśleliśmy, że musimy dodać wszystkie ceny".
- "Ponieważ rozwiązanie zagadki z dziennikiem stanowiło wyzwanie, prosimy o pisanie miesięcy literami, a nie cyframi".
- "Przy ostatniej zagadce nie powinno być obrazków z produktów drugiego producenta, bo to nas zmyliło".

## 2.2. Aspekty techniczne

W celu oceny technicznego aspektu organizacji escape roomu, wśród partnerów została rozdana dedykowana ankieta.

Jeden z partnerów twierdził, że przygotowanie scenografii tego escape roomu było raczej łatwe, natomiast drugi partner stwierdził, że było to trochę trudne.

Jeśli chodzi o czas potrzebny na przygotowanie scenerii escape roomu, wystąpiła rozbieżność pomiędzy odpowiedziami partnerów, które wynosiły 2,5 godziny i 20 minut (ponieważ ten partner przygotował już ten scenariusz podczas LTTA).

Pierwsza grupa uczestników potrzebowała 25 minut na rozwiązanie wszystkich zagadek, natomiast druga grupa potrzebowała 35 minut.



Rysunek 5. Uczestnicy testujący scenariusz Mastic Mystery - Cypr

# 4. Witamy w Ogrodzie Permakultury

## 4.1 Wyniki kwestionariusza

Ten scenariusz escape roomu testowało dwóch partnerów, zbierając w sumie 12 osób.

Scenariusz można znaleźć tutaj:

<https://agroedugames.com/welcome-to-the-permaculture-garden/?lang=pl>

Poniższy wykres przedstawia odpowiedzi udzielone przez wszystkich uczestników na dedykowaną ankietę ewaluacyjną.

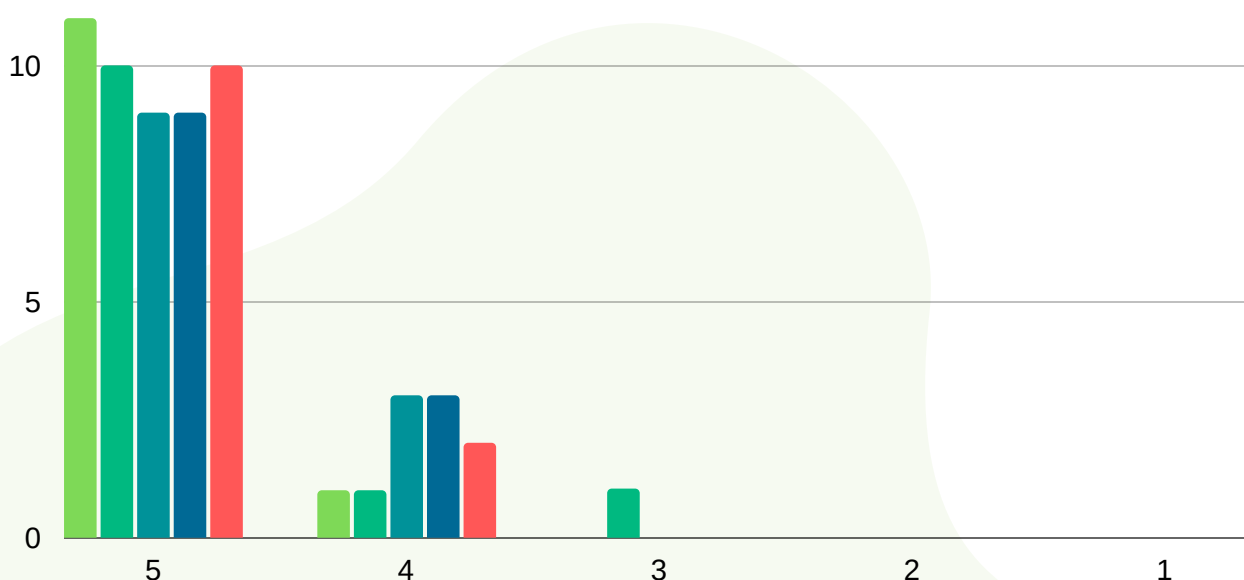
Ogólna średnia ocena aspektów tego scenariusza escape room wynosi 4,8.

Uczestnicy ocenili swoje wrażenia za pomocą następujących średnich not:

- ogólne zadowolenie: 4.92
- powiązanie między wskazówkami: 4.75
- zdobycie wiedzy na temat agropredsiębiorczości: 4.75
- wartość edukacyjna tego scenariusza: 4,75
- temat był inspirujący: 4.83

- Jak oceniasz ogólne doświadczenie w tym escape roomie?
- Czy łączenie poszczególnych wskazówek miało dla Ciebie sens?
- Did it make sense for you to combine the different tips?
- Jak oceniasz wartość edukacyjną tego escape roomu?
- Czy ten temat był dla Ciebie inspirujący?

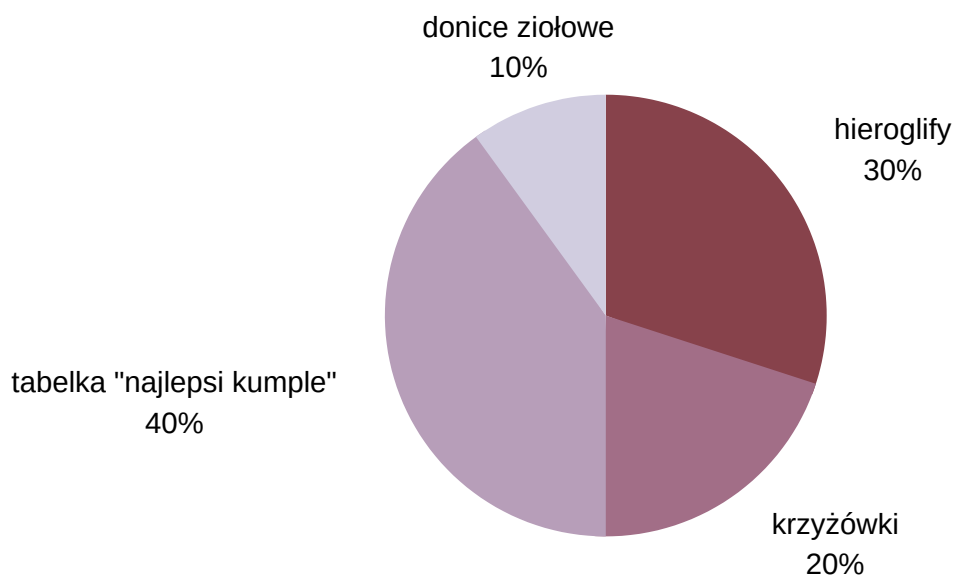
15



Wykres 6 Wykres częstotliwości pokazujący liczbę respondentów (oś y), którzy wybrali każdą ocenę (oś x) dla każdego z pierwszych pięciu pytań zamkniętych.

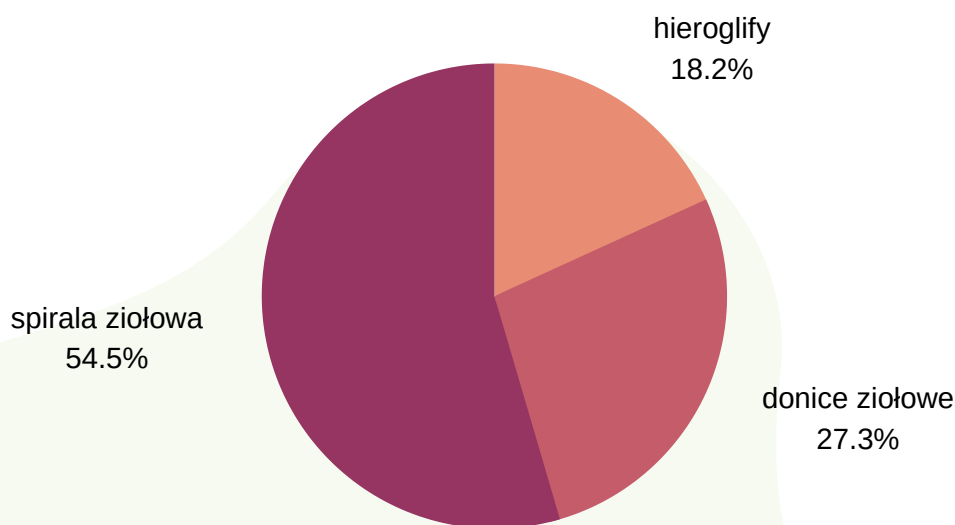
Dwunastu (12) uczestników, czyli cała grupa, stwierdziła, że czas wyznaczony na rozwiązanie tego escape roomu był odpowiedni.

Na pytanie "Która zagadka sprawiła Ci największą przyjemność? Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego?" niektórzy uczestnicy postanowili podzielić się swoimi przemyśleniami, przedstawionymi na poniższym wykresie:



Rysunek 7. Wykres częstościowy przedstawiający odsetek respondentów, którzy wybrali poszczególne opcje na pytanie dotyczące najbardziej zabawnej zagadki w tym scenariuszu.

Na pytanie "Która zagadka okazała się dla Ciebie najtrudniejsza? Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego?" padły 3 odpowiedzi:



Rysunek 8. Wykres częstościowy przedstawiający odsetek respondentów, którzy wybrali poszczególne opcje na pytanie dotyczące najtrudniejszej zagadki w tym scenariuszu.



Na pytanie "Czy podczas tej gry zdobyłeś jakieś nowe spostrzeżenia?" padła tylko jedna odpowiedź: "Tak, poznałem znaczenie permakultury".

#### 4.2. Aspekty techniczne

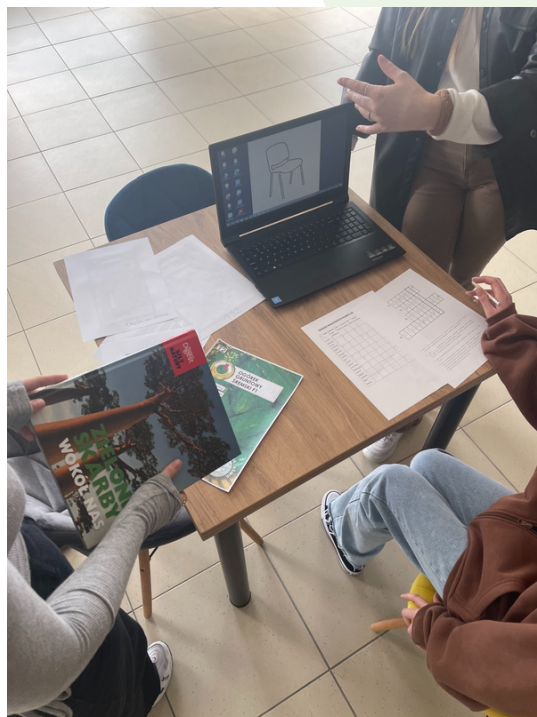
W celu oceny technicznego aspektu organizacji escape roomu, dedykowana ankieta została rozesłana wśród partnerów.

Partnerzy testujący ten scenariusz dzielili się swoimi opiniami na temat tego, jak trudne było przygotowanie scenografii.

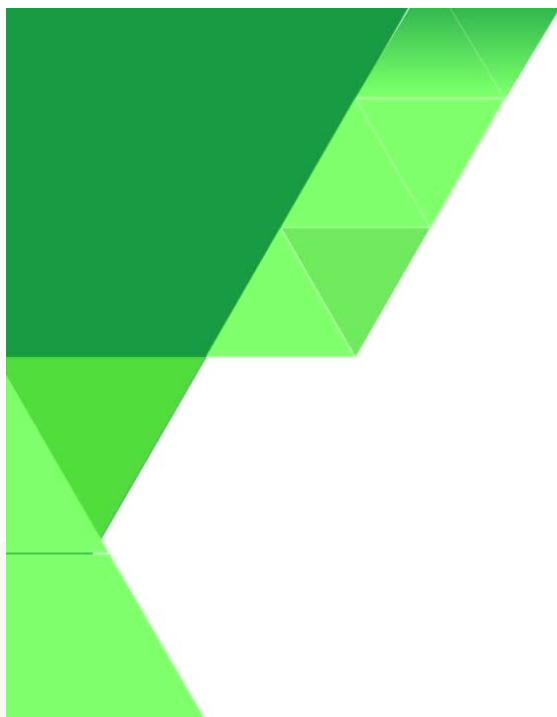
Udzielono dwóch odpowiedzi, twierdząc, że była umiarkowana.

Jeśli chodzi o czas potrzebny na przygotowanie escape roomu, jeden z partnerów twierdził, że zajęło to 30 minut, podczas gdy drugi partner powiedział, że zajęło to 90 minut.

Jedna grupa uczestników potrzebowała 15 minut na rozwiązanie wszystkich zagadek, podczas gdy druga potrzebowała 25 minut.



Rysunek 9. Uczestnicy testujący scenariusz Ogrodu Permakultury - Polska



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+



Rysunek 10. Film prezentujący sesję szkoleniową na Cyprze: <https://www.youtube.com/watch?v=Jlzk6XRqgZE&list=PLYt6CdM3emR3rjC8hNd7QmwGpWNJdq7en>

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej Erasmus+



# 5. Dziedzictwo

## 5.1 Wyniki kwestionariusza

Ten escape room został zaprojektowany w formacie online. Uczestnicy korzystają z linku do formularza google. Ankieta jest tak zaprojektowana, że prowadzi uczestników; pytania opowiadają historię lub dostarczają zagadek do rozwiązania, aby można było kontynuować fabułę. Scenariusz można znaleźć tutaj: <https://agroedugames.com/the-inheritance/?lang=pl>

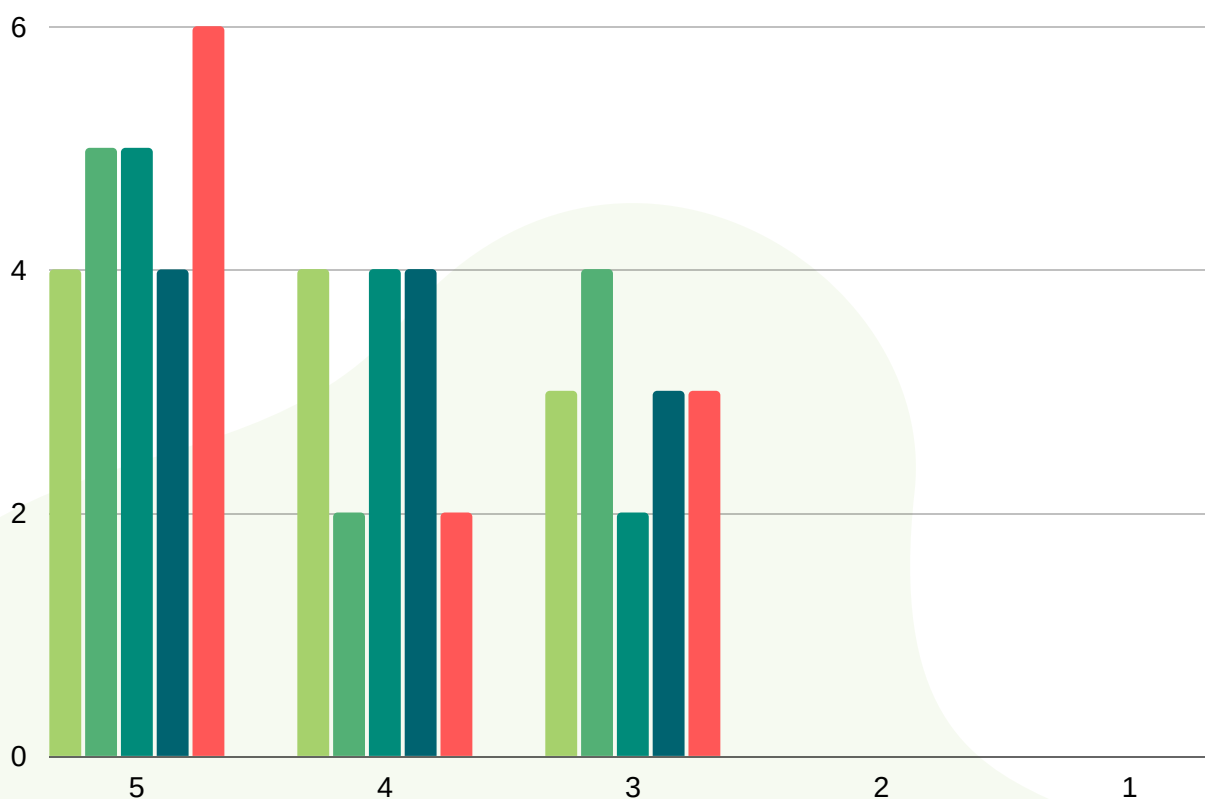
Ten scenariusz escape room został przetestowany przez dwóch partnerów, zbierając w sumie 11 osób. Poniższy wykres przedstawia odpowiedzi udzielone przez wszystkich uczestników na dedykowaną ankietę ewaluacyjną.

Ogólna średnia ocena aspektów tego scenariusza escape room wynosi 4,33.

Uczestnicy ocenili swoje wrażenia za pomocą następujących średnich not:

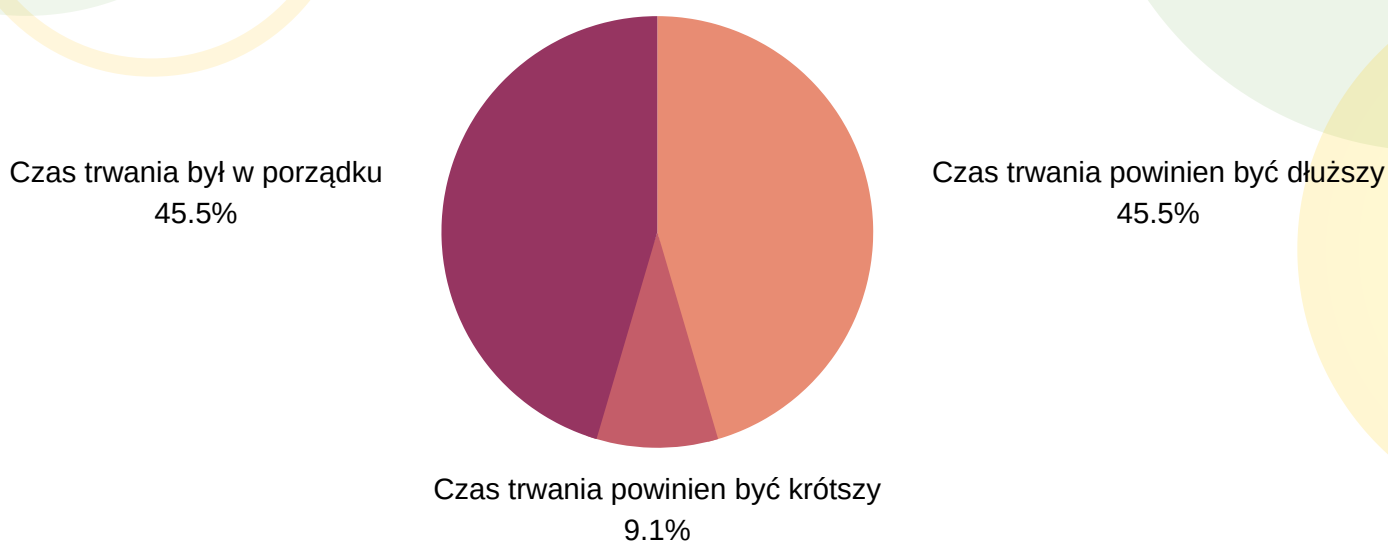
- ogólne zadowolenie: 4.09
- powiązanie między wskazówkami: 4.27
- zdobycie wiedzy na temat agropresiębiorczości: 4.55
- wartość edukacyjna tego scenariusza: 4,09
- temat był inspirujący: 4.64

- Jak oceniasz ogólne doświadczenie w tym escape roomie?
- Czy łączenie poszczególnych wskazówek miało dla Ciebie sens?
- Czy czujesz, że zdobyłeś jakąś wiedzę na temat agropresiębiorczości?
- Jak oceniasz wartość edukacyjną tego escape roomu?
- Czy ten temat był dla Ciebie inspirujący?



Rysunek 11. Wykres częstotliwości pokazujący liczbę respondentów (oś y), którzy wybrali każdą ocenę (oś x) dla każdego z pierwszych pięciu pytań zamkniętych.

Pięciu (5) uczestników stwierdziło, że czas wyznaczony na rozwiązanie tego escape roomu był odpowiedni, natomiast 5 z nich wskazało, że mógł być krótszy, a 5 uważa, że powinien być dłuższy.



*Rysunek 12. Wykres częstościowy przedstawiający odsetek respondentów, którzy wybrali poszczególne opcje na pytanie dotyczące czasu trwania gry w escape roomie.*

Na pytanie "Która zagadka najbardziej Cię rozbawiła? Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego?", część uczestników wskazała co następuje:

"Zagadka, w której musieliśmy ułożyć w odpowiedniej kolejności procedurę produkcji oliwy z oliwek, ponieważ można się z tego nauczyć."

"Jak produkuje się oliwę, ponieważ daje to jasny obraz kroków, które należy wykonać".

"Ten z pozostałościami (dopasowanie liczb i liter) oraz ten z lokalizacją w google".

"Ta z opcjami recyklingu, ponieważ musiałem myśleć logicznie".

Na pytanie "Którą zagadkę uznałeś za najtrudniejszą? Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego?", część uczestników wskazała na następujące:

"Wybierz etykiety oliwy z oliwek, ponieważ było to trochę mylące, która litera odpowiada której etykietce".

"Ostatni, w którym musieliśmy znaleźć trzy kraje".

"Fazy przetwarzania. Musiałam wygooglować kilka rzeczy, których nie wiedziałam."

Zapytani o dodatkowe sugestie, uczestnicy wskazali:

- 
- "Dowiedziałem się o całym procesie produkcji oliwy z oliwek".
- "Sposób, w jaki jest zaprojektowany, jest naprawdę wciągający".

"Wspaniale było zobaczyć escape room w innym formacie".

"Niektóre zagadki były skomplikowane. W przypadku nieudanych prób można było podać więcej podpowiedzi."

## 5.2. Aspekty techniczne

W celu oceny technicznego aspektu organizacji escape roomu, wśród partnerów została rozesłana dedykowana ankieta.

Partnerzy testujący ten scenariusz dzielili się swoimi opiniami na temat tego, jak trudne było przygotowanie scenerii. Udzielono dwóch odpowiedzi, twierdząc, że było to łatwe.

Jeśli chodzi o czas potrzebny na przygotowanie oprawy escape roomu, to nie dotyczył on tego scenariusza.

Jedna grupa uczestników potrzebowała 30 minut na rozwiązanie wszystkich zagadek, natomiast drugi partner udzielił bardziej szczegółowej informacji zwrotnej:

"Zorganizowaliśmy 2 sesje testowe dla scenariusza spadkowego, jedną hybrydową i jedną przeprowadzoną całkowicie online. We wszystkich sesjach testowych uczestnicy nie byli w stanie przejść dalej po trzecim zadaniu, mimo że otrzymywali podpowiedzi od mistrza gry.



Rysunek 13. Slajd z formularza google The Inheritance - Uczestnicy proszeni są o o wybranie jednej z opcji w celu przejścia do kolejnego zadania.

## 6. Gra karciana Agro\_EduGames

Aby ocenić grę karcianą, wśród uczestników została rozdana dedykowana ankieta:

Jak oceniasz ogólne doświadczenie tej gry? (1-5)

2. Co wydało Ci się interesujące w tej grze? Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego?
3. Czy jest coś, co uważasz za wyzwanie w tej grze? Czy możesz wyjaśnić, dlaczego?
4. Czy możesz sobie przypomnieć jakieś konkretne zagadki lub wątki, które uznałeś za w jakiś sposób wyróżniające się - trudne / łatwe / zabawne / ciekawe?
5. Jak podobały ci się karty postaci?
6. Czy jest jakaś postać, która najbardziej przypadła Ci do gustu?
7. Czy czujesz, że zdobyłeś jakąś wiedzę na temat agropresiębiorczości? (1-5)
8. Jak oceniasz wartość edukacyjną tej gry? (1-5)
9. Czy uważasz, że zagadki tej gry odzwierciedlają rzeczywiste sytuacje, z którymi mogą spotkać się przedsiębiorcy? (1-5)
10. Jak podobał Ci się aspekt wizualny kart? (1-5)
11. Czy uważasz, że czas wyznaczony na testowanie tej gry był odpowiedni?
12. Czy podczas tej gry zyskałeś jakieś nowe spostrzeżenia?
13. Proszę zamieścić wszelkie inne sugestie/ulepszenia dotyczące naszej gry karcianej "Ucieczka".

Aby ocenić techniczny aspekt gry, partnerom zadano następujące pytania:

1. Ile czasu zajęło Ci rozłożenie kart i przygotowanie gry?
2. Czy łatwo było ci zrozumieć zasady?
3. Ile czasu zajęło uczestnikom ukończenie gry?
4. Ile osób zagrało w grę?
5. Czy Twoim zdaniem uczestnicy byli zaangażowani w zajęcia?
6. Jeśli mają Państwo inne uwagi dotyczące kwestii organizacyjnych, prosimy o zamieszczenie ich tutaj.

### 6.1 Wyniki kwestionariusza

Gra karciana została przetestowana w każdym z krajów partnerskich, gromadząc łącznie 28 osób. Podręcznik z zasadami gry można znaleźć tutaj:

[https://agroedugames.com/io3-agro\\_edugames-escape-card-game/?lang=pl](https://agroedugames.com/io3-agro_edugames-escape-card-game/?lang=pl)

Challedu, autor tego Outputu, przeprowadził dwie sesje testowe: jedna była osobista, z wydrukowanymi kartami, a druga odbyła się online, z wykorzystaniem serwisu tabletopia.com. Tabletopia to platforma internetowa funkcjonująca jako wirtualny stół online, przy którym ludzie mogą grać w gry planszowe po podłączeniu do Internetu. Innymi słowy, za pomocą tej platformy można tworzyć cyfrowe wersje własnych gier planszowych, by je promować, demonstrować i w nie grać! W przypadku projektu Agro\_EduGames, Challedu stworzył cyfrową wersję Gry Karcianej "Tajemnice Farmy" (Produkt Intelktualny 3), aby móc przetestować grę z osobami zainteresowanymi udziałem w sesji online.

Jesteśmy głęboko przekonani, że cyfrowa wersja naszej gry karcianej byłaby wielkim atutem projektu, ponieważ pozwoliłaby osobom pracującym z młodzieżą i/lub młodzieży w ogóle na korzystanie z tego materiału edukacyjnego na odległość, zwiększając również rozpowszechnienie i trwałość naszego projektu.

Ogólna średnia ocen tego aspektu gry karcianej escape wynosi 4,57.

Uczestnicy ocenili swoje wrażenia za pomocą następujących średnich not:

ogólne zadowolenie: 4.54

karty postaci: 4.57

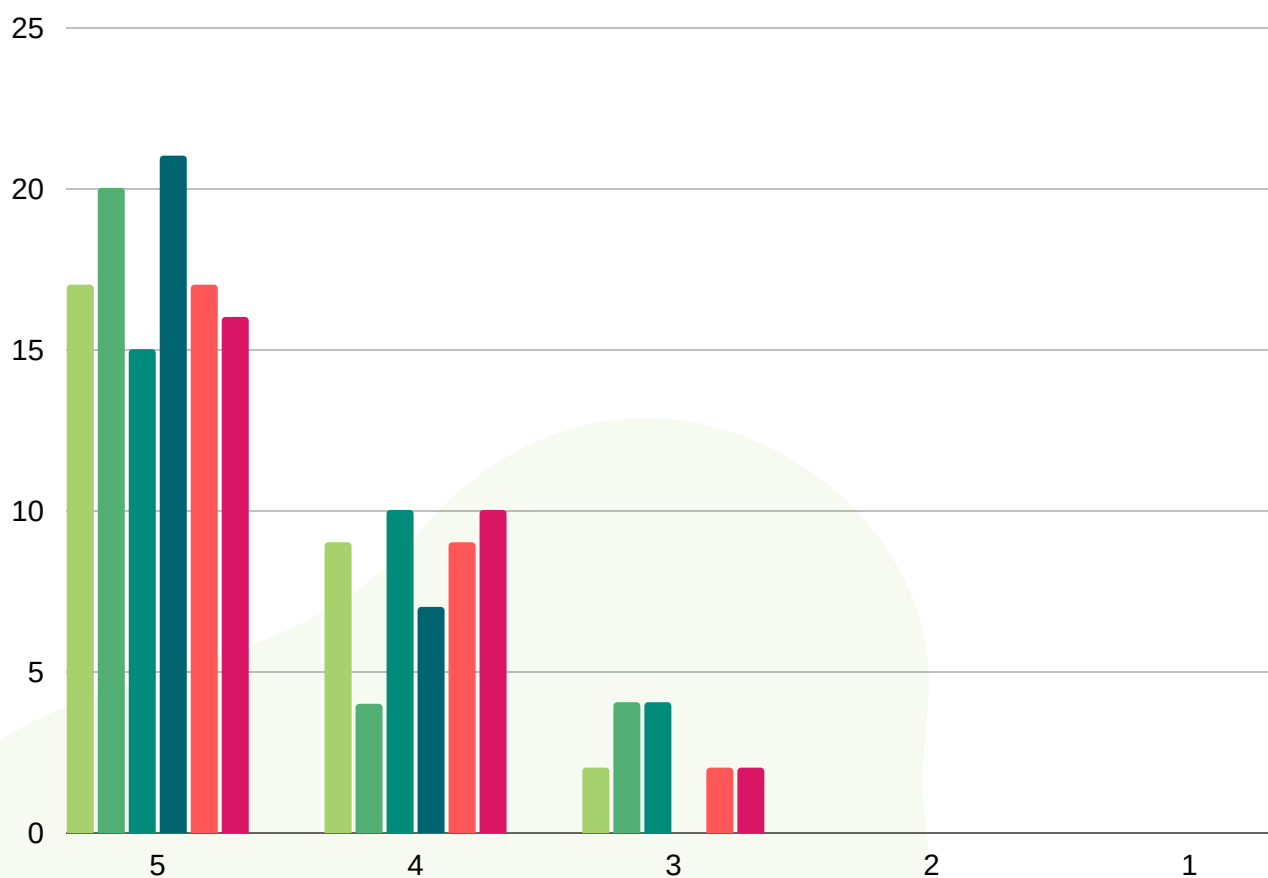
zdobycie wiedzy na temat agropredsiębiorczości: 4.54

wartość edukacyjna tej gry: 4.75

zagadki odzwierciedlają realne sytuacje: 4.54

aspekt wizualny: 4,5

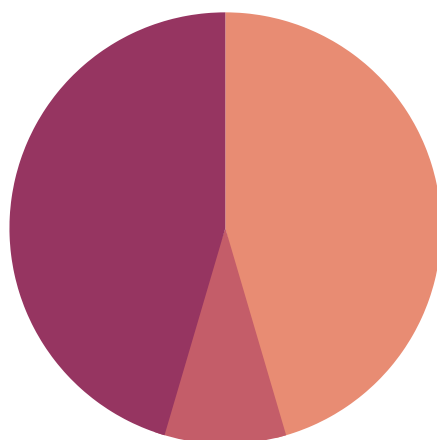
- Jak oceniasz ogólne doświadczenie tej gry?
- Jak podobały się Wam karty postaci?
- Czy czujesz, że zdobyłeś jakąś wiedzę na temat agropredsiębiorczości?
- Jak oceniasz wartość edukacyjną tej gry?
- Czy uważasz, że zagadki tej gry odzwierciedlają rzeczywiste sytuacje, z którymi...
- Jak podobała Ci się wizualna strona kart?



Rysunek 14. Wykres częstotliwości pokazujący liczbę respondentów (oś y), którzy wybrali każdą ocenę (oś x) dla każdego z pierwszych pięciu pytań zamkniętych.

Pięciu (5) uczestników stwierdziło, że czas wyznaczony na rozwiązanie gry karcianej był odpowiedni, natomiast 5 z nich wskazało, że mógł być krótszy, a 5 uważa, że powinien być dłuższy.

Czas trwania był w porządku  
45.5%



Czas trwania powinien być dłuższy  
45.5%

Czas trwania powinien być krótszy  
9.1%

Rysunek 15. Wykres częstości przedstawiający odsetek respondentów, którzy wybrali poszczególne opcje na pytanie dotyczące czasu trwania gry w escape roomie.

Było też kilka pytań otwartych, na które uczestnicy udzielili kilku odpowiedzi:  
Co uznałeś za interesujące w tej grze? Czy możesz wyjaśnić, dlaczego?

- "Nie miałem pojęcia o tym, co wiąże się z prowadzeniem działalności gospodarczej; dlatego uznałem za bardzo przydatne, że ta gra dała przegląd tego w zabawny sposób".
- "Pomimo braku dużej wiedzy na temat agropodsiębiorczości, gra pomogła nam zrozumieć niektóre procesy związane z prowadzeniem działalności gospodarczej."
- "Gra była ekscytująca, ponieważ próbowała skłonić Cię do nieszablonowego myślenia i poznania, jakie są główne problemy/rozwiązania kwestii związanych z rolnictwem".
- "Konieczność współpracy zamiast rywalizacji". (były jeszcze 4 odpowiedzi wskazujące na to).
- "Debata w każdej rundzie." (były jeszcze 3 odpowiedzi na to wskazujące).
- "Cały pomysł na grę i fabułę." (były jeszcze 3 odpowiedzi na to wskazujące).
- "Fakt, że graliśmy w grę karcianą online".

Czy jest coś, co uznałeś za wyzwanie w tej grze? Czy mógłbyś wyjaśnić, dlaczego?

- "Jest wyzwanie, kiedy u trzeba znaleźć odpowiednie wskazówki jako zespół, aby rozwiązać zagadkę."
- "Odpowiednie łączenie wątków." (były jeszcze 3 odpowiedzi wskazujące na to)
- "Trzeba myśleć bardzo logicznie i mieć cały czas jasny umysł".
- "Nie, to było dość łatwe. Chociaż nie rozumieliśmy dobrze, czy rundy i tajemnice są częścią większej historii, czy też nie są ze sobą powiązane."

"Różnorodność wskazówek, ale jest ciekawa".

"Zasady, ale po rozwiązaniu pierwszych tajemnic mogliśmy nadażyć za grą."

"Zapoznanie się z platformą Tabletopia, którą wykorzystaliśmy do gry online, ale poza tym gra była łatwa."

Czy pamiętasz jakieś konkretne zagadki lub wątki, które wydały Ci się w jakiś sposób charakterystyczne - trudne/latwe/śmieszne/interesujące?

- "Jednym z wątków, który wydał mi się zabawny była historia o psie, który zjadł umowę ubezpieczeniową."
- "Problemy z jakimi borykał się pies, gdy robaki wtargnęły do ogrodu".
- "Wątek o kotach był bardzo fajny." (były jeszcze 2 odpowiedzi wskazujące na to)
- "Wyciek bioodpadów, to było bardzo ciekawe!"
- "Pierwsze rozdanie kart."
  
- "Ciekawe jest to, że gra zawiera element odgrywania ról".
- "Debata, argumentacja i współpraca między graczami." (były jeszcze 3 odpowiedzi wskazujące na to)
- "Wykorzystanie tajemnic było bardzo ciekawe. grafika gry i scenariusz był jak w grach z tajemnicami, co tworzyło klimat zabawy."

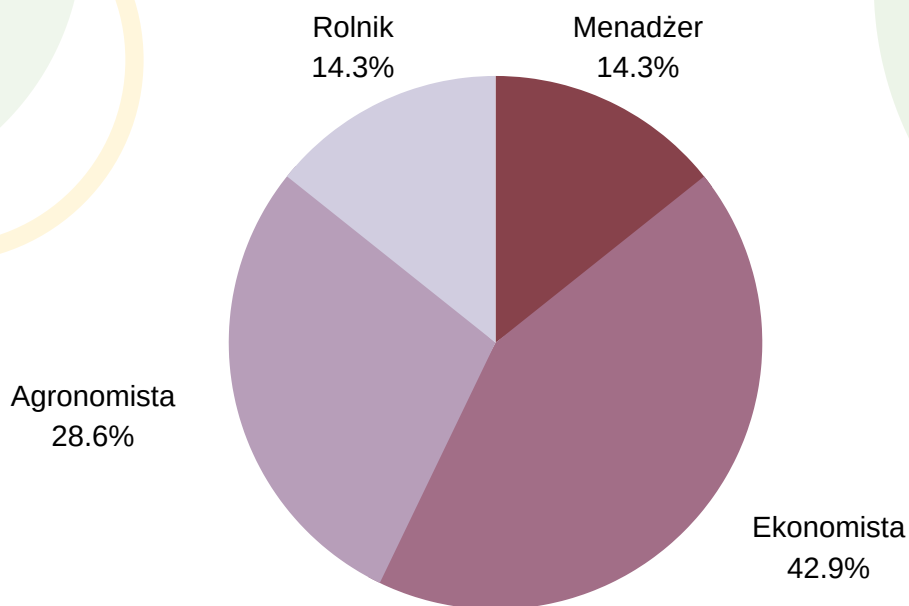


*Rysunek 16. Uczestnicy grający w papierową wersję gry karcianej - Hiszpania*

Czy jest jakaś postać, która najbardziej przypadła Ci do gustu?

Dla ekonomisty większość odpowiedzi mówiła, że jego wygląd sprawił, że był najciekawszą kartą postaci. Dla agronoma jedna odpowiedź wskazała, że fajnie, że w tej roli osadzono kobietę.





Rysunek 17. Wykres częstości przedstawiający odsetek respondentów, którzy wybrali poszczególne opcje na pytanie dotyczące ich ulubionej postaci.

Czy podczas tej gry zdobyliście jakieś nowe spostrzeżenia?

- "Po zagranii i przeczytaniu rozwiązań zagadek dowiedzieliśmy się nowych rzeczy o agropodsiębiorczości."
- "Tak, głównie o tworzeniu gier usprawniających proces uczenia się".
- "Tak, jestem bardziej pewny siebie".
- "O konstruktywnej debacie".
- "Umiejętności analityczne i debata".

Prosimy o uwzględnienie wszelkich innych sugestii/ulepszeń dotyczących naszej gry escape card.

- "Należy wprowadzić wyjaśnienia do zbioru zasad, na przykład dodatkowe zasady lub kroki pomiędzy zasadami."
- "Role nie wydawały się mieć większego znaczenia poza tym, że były w jakiś sposób związane z zagadką".
- "Debata powinna mieć określony czas trwania. Może trwać w nieskończoność, jeśli nie jest moderowana."
- "Ta gra mogłaby służyć jako punkt wyjścia dla wielu tematów w edukacji o (agropodsiębiorczości)".

## 6.2 Aspekty techniczne

- Dwóch partnerów stwierdziło, że rozłożenie kart i przygotowanie gry zajęło im 15 minut, jeden partner powiedział, że zajęło mu to 7 minut, a drugi partner stwierdził, że zajęło mu to 2 minuty (ponieważ byli głównymi autorami tej gry).

Czy łatwo było ci zrozumieć zasady?	Czy łatwo było nauczyć uczestników zasad?
Bardzo trudno	Bardzo trudno
Raczej łatwo	Raczej łatwo
Bardzo łatwo	Raczej łatwo
Bardzo łatwo	Raczej łatwo

Rysunek 18. Tabela przedstawiająca 8 odpowiedzi udzielonych na dwa pytania zamknięte.

Jeden z partnerów stwierdził, że ukończenie gry zajęło uczestnikom 15 minut, dwóch partnerów stwierdziło, że było to 30 i 35 minut. Partner, który zorganizował dwie sesje stwierdził, że ukończenie gry zarówno w wersji papierowej jak i internetowej zajęło około 15 - 20 minut.

Wszyscy partnerzy stwierdzili, że ich uczestnicy byli bardzo zaangażowani w grę.

Jeden z partnerów podzielił się bardzo ważną uwagą:

"Dobrze byłoby znaleźć interaktywne sposoby na uzyskanie informacji zwrotnej od uczestników, może ankieta z mentorem. Wiele osób nie lubi wypełniać ankiet ani na papierze, ani w internecie."

# Sugestie i porady

Jak skutecznie zorganizować szkolenie? Czy istnieje sposób na utrzymanie zainteresowania uczestników? Dlaczego informacja zwrotna od grup docelowych jest tak ważna? Przyjrzyjmy się temu bliżej.

Informacja zwrotna to informacja przekazywana przez zaangażowane strony (np. nauczycieli, rówieśników, książki, rodziców) na temat aspektów działania danej osoby. Nauczyciele lub rodzice mogą dostarczyć informacji korygujących, rówieśnicy mogą zasugerować alternatywne strategie, książki mogą dostarczyć informacji wyjaśniających pomysły, rodzice mogą zachęcić, a uczniowie mogą znaleźć odpowiedzi.

Informacja zwrotna jest niejako "wynikiem" wykonania, konsekwencją przekazania swoich działań odbiorcom.

Informacja zwrotna jest bardzo często kierowana w kontekście uczenia się, a więc jest tylko częścią procesu nauczania/uczenia się. Największą moc ma wtedy, gdy daje ogólną opinię i pomaga dostrzec pewne błędy, nie może więc wyrażać całkowitego braku zrozumienia tematu. Dlatego grupa udzielająca informacji zwrotnej powinna być przeszkolona/poinformowana przed poproszeniem o ocenę.

"Jeśli studiowany materiał jest nieznan lub zawiły, udzielenie informacji zwrotnej powinno mieć niewielki wpływ na wyniki kryterium, ponieważ nie ma możliwości odniesienia nowych informacji do tego, co już jest znane".

Podczas naszej Lokalnej Sesji Szkoleniowej uczestnicy obejrżeli krótką prezentację obejmującą kontekst IO2 i IO3 oraz ich znaczenie w całym projekcie. Dzięki temu otrzymali podstawowe informacje, więc podczas playtestów wiedzieli, co testują i po co to zostało stworzone.



Rysunek 19. Uczestnicy testujący jeden ze scenariuszy escape roomów - Grecja

Skuteczna informacja zwrotna wymaga dokładnego rozważenia kwestii osób udzielających, odbierających oraz otoczenia.

Te trzy elementy mogą być źródłem pewnych barier dla efektywnego udzielania informacji zwrotnej.

Biorąc pod uwagę środowisko, bariery mogą dotyczyć czasu, pojedynczych przypadków (brak nawiązanej relacji) oraz braku prywatności.

W grupie osób udzielających informacji zwrotnej, niektóre bariery mogą obejmować: strach przed reakcją emocjonalną, nieznanne oczekiwania (personelu), niepewność co do użyteczności informacji zwrotnej, brak szkoleń z zakresu udzielania informacji zwrotnej.

Grupa odbiorców informacji zwrotnej może napotkać na takie bariery jak: nieznanne oczekiwania (uczący się), wczesny etap szkolenia, nadmierna pewność siebie lub jej brak.

Wskazówki podczas udzielania informacji zwrotnej mogą być następujące:

- Nawiąż pełen szacunku dialog,
- Stwórz wspólne cele,
- Dzielenie się opisowymi, konstruktywnymi szczegółami opartymi na bezpośredniej obserwacji.

Kilka wskazówek podczas otrzymywania informacji zwrotnej:

- Bądź aktywnym uczestnikiem
- Zadawaj pytania wyjaśniające,
- Identyfikuj i unikaj czynników wyzwalających.

Na podstawie informacji zwrotnych od uczestników i organizacji, można podać kilka zaleceń dotyczących organizacji sesji szkoleniowych i playtestów.

Nie zauważono żadnych problemów podczas organizowania konfiguracji escape roomów. Uczestnicy byli również bardzo zadowoleni z doświadczenia gry. Opinie uczestników były bardzo cenne, ponieważ pomogły nam zauważyć pewne aspekty, które można było dostrzec tylko z perspektywy graczy. Pomogło nam to wyciągnąć pewne wnioski i stworzyć wytyczne do organizacji sesji szkoleniowej/playtestowej, ze szczególnym uwzględnieniem escape roomów.

Bazując na naszym doświadczeniu, przedstawione poniżej wskazówki mogą być brane pod uwagę przy organizacji sesji playtestowej:

1. Poinformuj swoich uczestników o kontekście szkolenia - powiedz, jaki jest jego cel, dlaczego cenne jest uzyskanie informacji zwrotnej i jak to wydarzenie przyczyni się do rozwoju celów projektu.

2. Starannie przedstaw graczom fabułę. Niech dobrze zrozumieją, jaka jest ich rola i niech poczują się częścią fabuły.

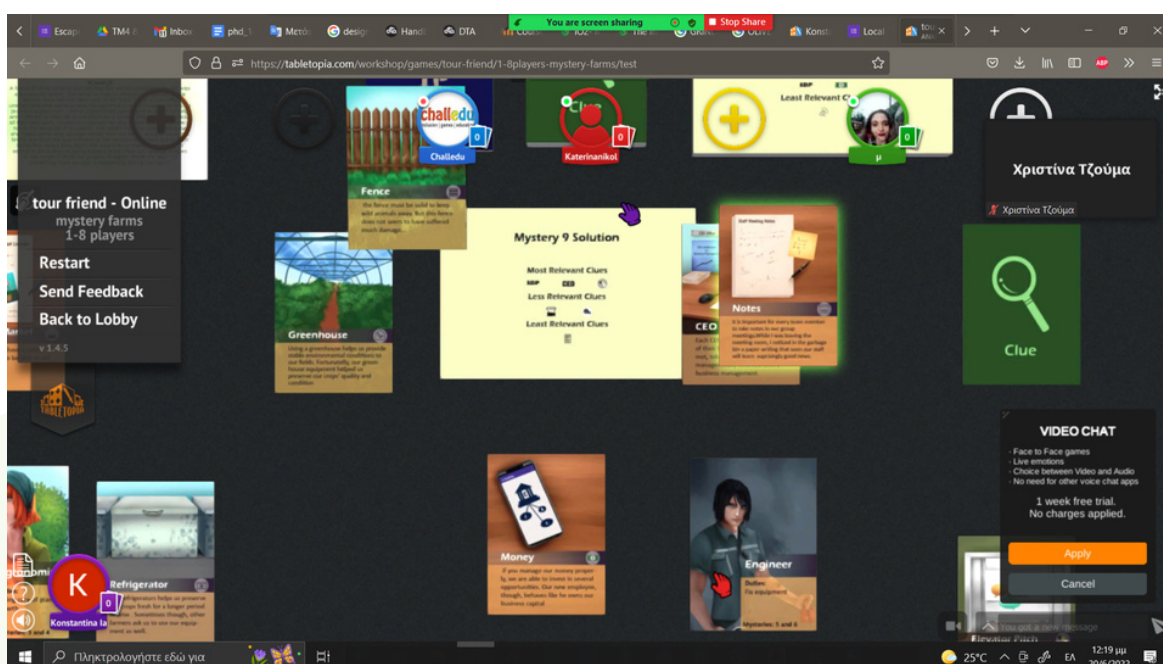
3. Bądź bardzo konkretny, gdy wyjaśniasz zasady. Podczas testowania gry karcianej niektórzy uczestnicy zgłaszali, że wskazówki nie były oczywiste i utrudniało to grę lub zajęło dłuższą chwilę, aby poznać zasady i zacząć płynnie grać. Osoba organizująca grę, Mistrz Gry, musi upewnić się, że wszyscy wszystko rozumieją i pozostać w pobliżu na wypadek, gdyby później pojawiły się jakieś wątpliwości.

W przypadku gry karcianej dobrze jest mieć do dyspozycji graczy wydrukowaną wersję zbioru zasad. W przypadku escape roomu mistrz gry moderuje zabawę i udziela podpowiedzi, jeśli uczestnicy o nie poproszą. Jest to ważne, ponieważ pozwala uniknąć wykonywania przez graczy bezsensownych czynności i znużenia lub irytacji. Mimo to mistrz gry powinien ingerować tylko w razie potrzeby, aby gracze mogli się dobrze bawić, rozwiązując zagadki na własną rękę.

4. Najwyraźniej uczestnicy nie zawsze są chętni do wypełniania ankiet ewaluacyjnych. Aby uniknąć uzyskania niewielkiej lub żadnej informacji zwrotnej, warto rozważyć zastosowanie innej formy zbierania odpowiedzi od uczestników. Można na przykład wykorzystać narzędzie Mentimetr lub spróbować zebrać ustne informacje zwrotne w otwartej dyskusji. Jeśli jednak zdecydujesz się na wykorzystanie kwestionariuszy, unikaj proszenia uczestników o ich wypełnienie po zakończeniu wydarzenia - prawdopodobnie tego nie zrobią. Zamiast tego udostępnij linki lub wydrukowane wersje ankiet bezpośrednio po spektaklu. Pamiętaj, że na ogół respondenci nie lubią odpowiadać na pytania otwarte. Postaraj się skonstruować większość pytań tak, aby wymagały one odpowiedzi typu close-ended. Nie oznaczaj pytań otwartych jako obowiązkowych, gdyż może to zniechęcić uczestników do wysłania ankiety w ogóle, jeśli jest ona internetowa.

5. Pozostań elastyczny - nie trzymaj się ściśle wszystkich zasad, ponieważ niektóre z nich są ustalone tak, aby służyły jedynie jako sugestie. Na przykład nie kończ gry w escape roomie po upływie ustalonego czasu - poinformuj uczestników o tym fakcie, ale pozwól im kontynuować zabawę.

6. Pozostań skupiony - obserwuj i moderuj zabawę, i zawsze bądź na miejscu w razie wystąpienia jakichkolwiek problemów. Bądź pomocny, ale nie natarczywy - wtrącaj się tylko w razie potrzeby.



Rysunek 20. Wersja internetowa gry karcianej - Grecja

## Źródła:

Bean S.M., Jiang X., Jug R. 2019. Giving and Receiving Effective Feedback: A Review Article and How-To Guide. Arch Pathol Lab Med, 143: 244-250.

Hattie J., Timperley H. 2007, The power of feedback. Review Of Educational Research, 77(1): 81-112.

Kulhavy, R. W. 1977. Feedback in written instruction. Review of Educational Research, 47(1): 211-232.

