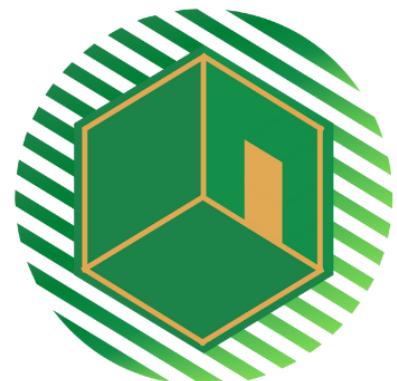


DRUGI REZULTAT
INTELEKTUALNY

**MODUŁ SZKOLENIOWY:
ESCAPE ROOM
SCENARIUSZ 3:
"TAJEMNICA MASTYKSU"**

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

AGRO



EDUGAMES



PARTNERZY

Citizens In Power (CIP) jest niezależną, pozarządową organizacją. CIP ma na celu rozwój różnych aspektów przedsiębiorczości, edukacji i dialogu demokratycznego na

Cyprze i za granicą. Aby osiągnąć te cele, CIP nawiązał stałą współpracę z większością wiodących cypryjskich uniwersytetów, organizacji pozarządowych i badawczych, szczególnie w zakresie opracowywania innowacyjnych projektów i międzynarodowych, szkoleń oraz seminariów, jak również wdrażania pedagogicznych materiałów edukacyjnych, przede wszystkim przy wykorzystaniu platform internetowych i innych innowacji technologicznych.

Strona internetowa: www.citizensinpower.org



**CITIZENS
IN POWER**

Challedu jest liderem nowych modeli uczenia się, integracji i zaangażowania. Jego zespół składa się z edukatorów, nauczycieli, ekspertów oraz projektantów gier.

Tworzy ciekawe i interesujące gry, których celem jest przekształcenie każdego działania w niepowtarzalne doświadczenie. Celem jest odblokowanie potencjału twórczego ludzi jako poszukiwaczy rozwiązujących złożone problemy, podejmujących ryzyko, wynalazców i wizjonerów. Nasza misja polega na tym, aby odblokować potencjał twórczy ludzi szukających i rozwiązujących złożone problemy, podejmujących ryzyko jak również wynalazców i wizjonerów. Pobudza także kreatywność, fantazję, integrację i empatię.

Strona internetowa: www.challedu.com

challedu
inclusion | games | education

The Polish Farm Advisory and Training Centre NOT-FOR-PROFIT Sp. z o.o. jest prywatną spółką non-profit (w trakcie procesu przekształcania w NGO), której celem jest świadczenie usług doradztwa rolniczego, wzmacnianie ducha przedsiębiorczości na obszarach wiejskich oraz ogólne wspieranie rozwoju obszarów wiejskich.

Głównym celem spółki jest poprawa warunków życia mieszkańców obszarów wiejskich poprzez oferowanie im najlepszego i najbardziej profesjonalnego oraz zindywidualizowanego doradztwa w zakresie rolnictwa, a także różnorodnych szkoleń i materiałów istotnych dla podmiotów wiejskich w zakresie: ochrony środowiska, zrównoważonego rozwoju, bezpieczeństwa żywności, zielonego rozwoju, permakultury, rolnictwa socjalnego itp.

Strona internetowa: www.farm-advisory.eu



DRAMBLYS jest organizacją non-profit z siedzibą w Hiszpanii, która działa na rzecz promowania innowacji społecznych. W DRAMBLYS łączymy wyobraźnię i doświadczenie socjologiczne z kreatywnością społeczną i projektowaniem, aby móc

badać i wprowadzać innowacyjne rozwiązania przyczyniające się do zrównoważonego rozwoju. Nasze główne programy i obszary specjalizacji obejmują: projektowanie i ocenę programów, wizualizację danych i projektowanie oraz rozwój i zarządzanie innowacjami społecznymi. W DRAMBLYS celem jest ułatwienie twórczego dialogu i współtworzenie zrównoważonych alternatyw, a tym samym inspirowanie nowych przedsiębiorców i liderów społeczności oraz promowanie zdrowego stylu życia.

Strona internetowa: www.dramblys.org



**PO WIĘCEJ INFORMACJI
ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ:**

<http://agroedugames.com/>



EDUGAMES





Escape Room Scenariusz 3:

“Tajemnica mastyksu”

Spis treści

Spis treści.....	1
Wstęp.....	2
Kontekst.....	2
Cele gry.....	2
1) Koncept.....	2
Scenariusz.....	2
Rozgrywka.....	3
Krótka historia mastyksu.....	3
2) Przygotowanie materiałów.....	4
Plan pokoju.....	4
Projekt.....	4
Montaż i re-organizacja:.....	5
Zadania z pokoju.....	6
Pierwsze zadanie.....	6
Drugie zadanie.....	6
Trzecie zadanie.....	9
ZAKOŃCZENIE.....	10
Niezbędne materiały:.....	10
Materiały do druku.....	10
Materiały, które należy dodać:.....	11
Ponowne przygotowanie gry:.....	11
3) Rozgrywka.....	12
Mistrz Gry.....	12
Wprowadzenie do gry:.....	12
Czas gry.....	12
Wskazówki.....	13
Zakończenie.....	13
Pytania podsumowujące.....	13





Wstęp

Kontekst:

Projekt Agro_EduGames ma na celu stworzenie innowacyjnych narzędzi edukacyjnych z zakresu agro-przedsiębiorczości, wykorzystujących przede wszystkim różnorodne metody nauczania opartego na grach, takich jak Escape roomy i gry planszowe typu escape.

Escape roomy są popularnym sposobem spędzania wolnego czasu wśród młodych ludzi. Obecnie wzrasta zainteresowanie wykorzystaniem ich jako narzędzia edukacyjnego w różnych dziedzinach. Według Martiny i Göksena, escape roomy jako narzędzie w edukacji przedsiębiorczości mogą być obiecujące, ponieważ oferują możliwość uczenia się przez doświadczenie (Martina & Göksen, 2020). Z wykorzystaniem tego narzędzia, edukatorzy mogą realizować swoje cele dydaktyczne w przyjemny i skuteczny sposób.

Cele gry

Celem tego scenariusza jest promowanie uprawy drzew mastyksowych oraz innych produktów o Chronionej Nazwie Pochodzenia, zaangażowanie młodych przedsiębiorców do kontynuowania tej uprawy, promowanie współczesnego zastosowania produktów mastyksowych np. w medycynie, kosmetyce itp.

Escape Room ma na celu zapoznanie uczestników z tematyką uprawy drzew mastyksowych i ich współczesnego zastosowania.



Nie należy zapominać, że celem Escape Roomu jest przede wszystkim **zabawa**. Escape Roomy mogą być jednak wykorzystywane również na płaszczyźnie edukacyjnej. W tym przypadku, zadania i zagadki, będące częścią gry, mogą pomóc uczestnikom rozbudzić ciekawość i zainteresowanie tematem, jakim jest agro-przedsiębiorczość. W związku z tym, **niezbędne** jest omówienie z uczestnikami treści i celów dydaktycznych gry.

Target Group

WIEK: 18-35 lat

Wielkość grupy: 2-5 uczestników

Zawód lub obecne zatrudnienie: Uprawa mastyksu, młodzi przedsiębiorcy w tej branży.

1) Koncept

Scenariusz

Historia zaczyna się od tego, że wraz ze swoim rodzeństwem wyjeżdżacie na wakacje na wyspę Chios. Mieszka tu siostra Twojej babci wraz z rodziną. Wszyscy są producentami mastyksu. Mastyks to żywica uzyskiwana z drzewa mastyksowego, zwana również "łzami

Chios". tradycyjnie produkowana na wyspie. Gdy wchodzisz do domu ciotki, orientujesz się, że jest ona nieobecna. Na stole widzisz zamkniętą kasetkę z tabletkami i przypuszczasz, że





nie wzięła swoich leków. Obok pudełka z tabletkami znajdujesz notatkę od jej córki. Zacznij czytać, a rozpocznie się odliczanie czasu na wykonanie Twojego zadania!

Rozgrywka

W tym escape roomie uczestnicy wcielają się w grupę krewnych odwiedzających swoją babcię na wyspie Chios. Muszą rozwikłać wskazówki pozostawione w pokoju, aby znaleźć miejsce, w którym znajduje się krewna i podać jej lekarstwa. W przeciwnym razie, znajdzie się ona w niebezpieczeństwie.

Krótką historia mastyksu

Mastyk z Chios (żywica) jest jednym ze słynnych greckich produktów o Chronionej Nazwie Pochodzenia (ChNP), pozyskiwanym głównie na wyspie Chios i mającym zastosowanie zarówno jako produkt kulinarny, jak i farmaceutyczny ("Μαστιχα η Π.Ο.Π.").

Chociaż Pistacia lentiscus jest uprawiana w całym regionie śródziemnomorskim, od Półwyspu Iberyjskiego po Turcję i Izrael, to specjalna odmiana (Pistacia lentiscus var. Chia), z której pozyskuje się naturalną żywicę lub mastyks, jest uprawiana na wyspie Chios, a dokładniej w jej południowej części.

Na jego uprawę składa wiele etapów w skali całego roku ("Μαστιχα Χίου Γνωρίστε Τον Τρόπο Παραγωγής Της - ΜΥΡΟΒΟΛΟΣ ΧΙΟΣ"). Proces ten rozpoczyna się w styczniu od przycinania krzewów oraz pielęgnacji i trwa do czerwca. Następnie gleba w pobliżu pnia jest oczyszczana, a rolnicy wykładają białą ziemię, która zatrzymuje łzy żywicy kapiące z krzewów. W lipcu plantatorzy mastyksu wykonują nacinanie drzewa, technikę wykonywaną dwa razy w tygodniu, przez pięć do sześciu tygodni z rzędu. Jest to tradycyjna technika, podczas której rolnicy rzeźbią pień i gałęzie krzewu za pomocą ostrego narzędzia o nazwie "kentos", aby uwolnić łzy żywicy. Rzeźby mają około 1,5 cm długości i 0,5 cm głębokości. Procedura nacinania rozpoczyna się od podstawy pnia aż do każdej gałęzi ("Μαστιχα Χίου Γνωρίστε Τον Τρόπο Παραγωγής Της - ΜΥΡΟΒΟΛΟΣ ΧΙΟΣ"). Łzy ściekają po pniu, krzepną i są zbierane po 15-20 dniach za pomocą specjalnego narzędzia - "timitiri". Następnie są przechowywane w suchych miejscach w gospodarstwach producentów i rozpoczyna się oczyszczanie z zastygłych żywic. Po przesianiu, rolnicy czyszczą granulki mastyksu wodą i mydłem. Następnie rolnicy czyszczą każdy granulat za pomocą techniki zwanej "tsimpima", usuwając wszelkie pozostałe przedmioty. Proces czyszczenia odbywa się w pomieszczeniach Zrzeszenia Producentów Mastyksu, przy pomocy urządzeń mechanicznych. Na koniec mastyks jest klasyfikowany na różne jakości, których kryteria określone są przez kolory

W 2014 r. UNESCO umieściło tradycyjną procedurę zbioru i produkcji mastyksu na swojej Liście niematerialnego dziedzictwa kulturowego ("UNESCO - Know-how uprawy mastyksu na wyspie Chios"). W 2015 r. produkty zawierające mastyks z Chios zostały uznane przez Komitet ds. Ziołowych Produktów Leczniczych, działający w ramach Europejskiej Agencji Leków za tradycyjny lek ziołowy do leczenia problemów żołądkowych (zaburzenia żołądkowo-jelitowe, w tym choroba Crohna, zapalenie żołądka, wrzody, niestrawność, zakażenie Helicobacter pylori) oraz stanów zapalnych i leczenia ran skóry ("Muzeum Mastyksu"), (monografia zielarska Unii Europejskiej dot. Pistacia lentiscus L., żywica (mastyks), 2015), (Zavos, 2020). Był on również stosowany w celu poprawy wysokiego ciśnienia krwi, regulacji poziomu glukozy we krwi, ma też pozytywny wpływ na poziom cholesterolu HDL i cholesterolu całkowitego LDL oraz trójglicerydów. Olej mastyksowy może być również stosowany jako składnik suplementów diety ("Η Μαστιχα Χίου - Chios Travel Guide).





Mastyks ma również wiele zastosowań w przemyśle spożywczym i produkcji napojów. Stosuje się go w napojach alkoholowych (likier mastyksowy i ouzo o smaku mastyksowym zwane mastichato) oraz w napojach bezalkoholowych. Proszek mastyksowy jest składnikiem wielu wyrobów cukierniczych i produktów kulinarnych, np. przysmaków tureckich, gum do żucia, cukierków, lodów, ciastek, bułeczek, ciasteczek, lodów, chleba itp. ("H Mastiça Xiou - Chios Travel Guide").

Mastyks jest również stosowany w przemyśle perfumeryjnym i kosmetycznym (szampony, mydła, kremy, żele pod prysznic itp.). Wreszcie olej mastyksowy może być stosowany jako dyspergator do farb lub jako powłoka do lakierów.

2) Przygotowanie materiałów

Plan pokoju

Escape room może być podzielony na dwa mniejsze pomieszczenia. Najbliżej wejścia znajduje się salon, w którego centrum stoi stół z dwoma krzesłami, a w nim biblioteka, w której gracze mogą znaleźć kilka książek i skrzynię. Drugie pomieszczenie to kuchnia.



Rysunek 1: widok pokoju w 3D



Projekt

Akcja dzieje się w tradycyjnym domu w Chios, w 2021 roku.

Pokój musi zawierać następujące elementy:

- stół
- dwa krzesła
- pamiętnik
- notatka
- album z fotografiami
- drewniana skrzynia
 - dwie koperty (do umieszczenia w skrzyni)
 - notatki na kopertach
- mniejsza drewniana skrzynia
- dwie kłódki do zamknięcia skrzyni
- półka na książki
- szafka kuchenna (może to być jej ilustracja)
- 2 wazon (lub ich ilustracje)

Pomysł polega na tym, aby uczestnicy weszli do salonu tradycyjnego domu w Chios i przeszukali meble w celu odnalezienia wskazówek.

Gra rozpoczyna się w momencie, gdy wszyscy uczestnicy - wchodzi do salonu tradycyjnego domu w Chios. Na stole znajdują notatkę, kilka zdjęć wyjętych z albumu i pamiętnik. Oprócz tego przestrzeń zaaranżowana będzie w sposób biurowy (dobrze będzie dodać podstawowe przedmioty, takie jak długopisy, ołówki, teczki). Może też znaleźć się tam kilka innych sprzętów domowych, np. krzesła.

Montaż i re-organizacja:

Na początku i na końcu gry potrzebny jest czas na przygotowanie (ok. 30 minut) i czas na re-organizację pokoju (ok. 30 minut), aby zaaranżować całą przestrzeń, a po rozgrywce ponownie ją urządzić.¹



¹ Uwaga!

Ważne jest, aby na koniec gry sprawdzić liczbę elementów. Jeśli to konieczne, wymień uszkodzone/zniszczone/brakujące materiały.





Zadania z pokoju

Pierwsze zadanie:

Słuchajcie, moja mama wyszła z domu i szukam jej. Niestety nie wzięła leków i bardzo się martwię o jej stan zdrowia. Jeśli nie znaję jej w ciągu najbliższej godziny, może leżeć nieprzytomna. Rozgrzałem się po domu na wypadek, gdyby zostawiła jakąś wiadomość, ale nic nie znalazłem. Mała skrzynka, która jest prezentem od jej ojca leży zamknięta na półce w bibliotece. Szafka w kuchni również jest zamknięta. Wielokrotnie prosiłem ją, żeby mi powiedziała, jak się otwierają, bo z czasem może zapomnieć. Zawsze odpowiadała, że boi się, że ją okradną. Później pokazała mi album ze zdjęciami i swój pamiętnik i powiedziała: "Gdybyś był naprawdę zainteresowany naszą rodziną i produkcją mastyksu, mógłbyś z tatuażką otworzyć te kłódki". Nie wiem, co miała na myśli, jestem naprawdę zdenerwowany i nie mogę znaleźć sposobu na otwarcie tych kłódek. Czyje, że mogą one ujawnić, gdzie ona się teraz zgubiła. Czy mógłbyś mi w tym pomóc? Musi też za godzinę wziąć leki, więc jeśli możesz, wymyśl coś przydatnego na temat tego, gdzie może być, proszę natychmiast zadzwonić na moją komórkę!".

Rysunek 3 Notatka o tym, że mama opuściła dom



Rysunek 4 Przesiewanie żywic mastyksowych

Dziennik, notatkę i album kładziemy na stole w przypadkowym miejscu. Obok stołu ustawiamy krzesło/krzesła.

Gracze muszą przeczytać pamiętnik i zapoznać się z procedurami produkcji mastyksu, przedstawionymi na zdjęciach oraz skojarzyć je z odpowiednimi miesiącami, w których te procedury się odbywają. Po przeczytaniu pamiętnika babci, muszą odnaleźć właściwe zdjęcia i ułożyć je w odpowiedniej kolejności (chronologicznej). Na każdym zdjęciu numer miesiąca, w którym to zdjęcie zostało zrobione, jest podświetlony tak, aby gracze zdali sobie sprawę, że te numery są powiązane z kodem, który odblokuje skrzynię w bibliotece (PIN 137). Gdy otworzą skrzynię, mogą przejść do następnego zadania.

Drugie zadanie:

Wewnątrz zamkniętej skrzyni gracze znajdują dwie koperty. Muszą uważnie przeczytać notatkę w środku i zmierzyć pęknięcia za pomocą linijki, zauważając, że mają one różne długości. Następnie zauważą, obok tych, które mają 10 lub 15 milimetrów, znajduje się cyfra 6, która jest również pierwszą cyfrą kłódki.





Następnie otworzą drugą kopertę, zawierającą wskazówki, jak rozpoznać mastyks. Dzięki temu wybiorą właściwe zdjęcia - te z mastyksem, które mają na odwrocie cyfrę 8, która jest drugą cyfrą kodu. Ostatecznie, dzięki notatce, zauważą, że liczba 2 jest podświetlona, i jest ostatnim numerem kodu do kłódki (PIN 682).

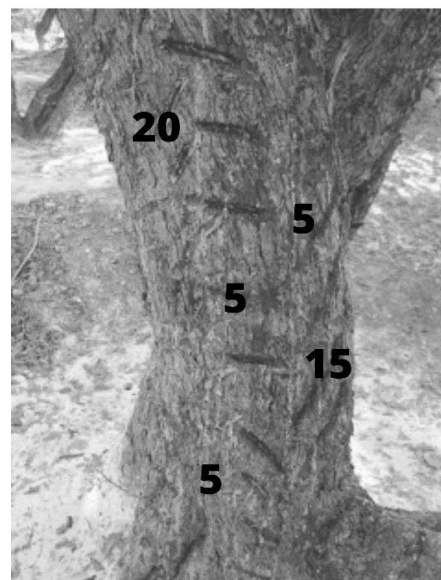
Koperty należy zaaranżować w następujący sposób:

→ Koperta 1

Wewnątrz koperty umieszczono fotografię z narzędziem użytym do nacinania (rys. 4) oraz linijkę z podziałką 5,10,15 i 20 mm (rys. 5). Jest tu również ilustracja drzewa mastyksowego, na której przedstawione są ryciny, a niektóre z nich oznaczone są numerami.



Rysunek 5 Timitiria – narzędzia do nacinania



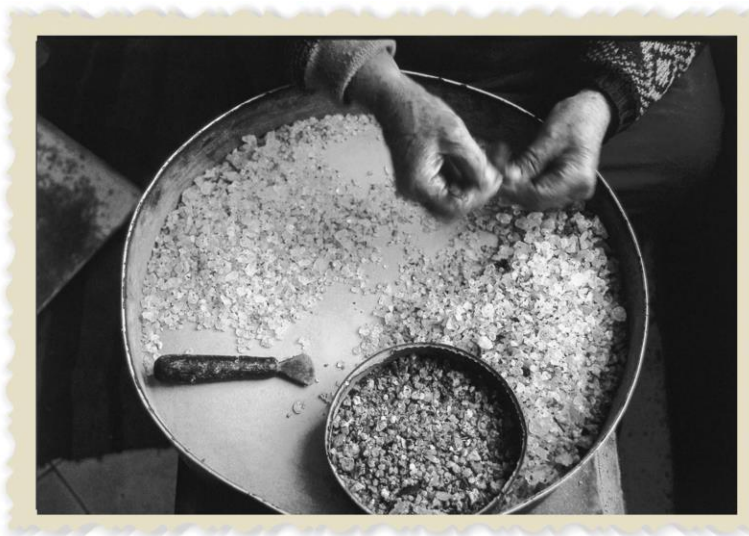
Rysunek 6 Nacięcia

→ Koperta 2

Dołączona jest fotografia sita (rys. 7), 5 mniejszych zdjęć dwustronnych, z których dwa przedstawiają odpady po przesiewaniu (rys. 9) i są oznaczone numerem 5 na odwrocie, a pozostałe trzy przedstawiają mastyks (rys. 8) i są oznaczone numerem 8 na odwrocie.



Rysunek 8 Żywica mastyksowa



Rysunek 7 Przesiewanie żywicy



Rysunek 9 Pozostałości po przesiewaniu

Po zapieczętowaniu obu kopert wkładamy je do skrzyni. Zamykamy skrzynię na trzycyfrowy kod (PIN 682) i odkładamy ją na półkę.





Trzecie zadanie:

Wewnątrz małego kuchennego organizera, który pomieściłby 2 słoiki, gracze znajdą tylko jeden słoik mastyksu. Na jego wieczku znajduje się napis "prezent dla producenta, który wspiera nas od tylu lat". Obok słoika gracze znajdą również notatkę i po jej przeczytaniu rozumieją, że babcia zabrała drugi słoik (ten, z pustego miejsca, aby dać go w prezencie temu producentowi). Obok słoika znajduje się też katalog, a na nim mała skrzynka z kłódką. W katalogu znajdują się produkty obu producentów. Gracze muszą rozpoznać produkty drugiego producenta i zsumować cenę jego produktów. Wynikiem jest pin otwierający skrzynkę (PIN: 131). W środku pudełka gracze znajdą karteczkę z napisem "cieszymy się z naszej nowej współpracy; podaję Ci numer telefonu i adres, pod którym możesz nas znaleźć". Na tym gra się kończy, ponieważ gracze odnaleźli numer telefonu i lokalizację swojej krewnej.

Wychodzą z pokoju, aby natychmiast do niej zadzwonić.



Rysunek 10: Szafka kuchenna z dwoma wazonami z nowoczesnymi produktami mastyksowymi



Rysunek 11: Katalog produktów

ZAKOŃCZENIE:

Kiedy uczestnicy rozwiążą wszystkie trzy zagadki, dowiedzą się, gdzie znajduje się ich krewna i pod jakim numerem telefonu można się z nią skontaktować (a pokój otworzy się, aby mogli pójść na spotkanie z nią).

Niezbędne materiały:

Materiały do druku:

Sprawdź folder Google Drive, zawierający wszystkie elementy, które mają zostać wydrukowane:

- Zdjęcia z albumu
 - o Fot. 1 - przycinanie
 - o Fot. 2 - kopanie
 - o Fot. 3 piknik z rodziną
 - o Fot. 4 haftowanie
 - o Fot. 5 nalewka mastykowa
 - o Fot. 6 narzędzie do nacinania (tripitiri)
 - o Fot. 7 sito
 - o Fot. 8 drzewo mastykowe
- Szafka kuchenna
- Strony z pamiętnika
- Notatka o zaginionej babci





- Notes w skrzyni z kopertami
- Notatka do zadania 3

Materiały, które należy dodać:

- Krzesło
- Stolik
- Skrzynia
- Zamek
- Koperty
- Linijka
- wazon z mastyksem
- organizator kuchenny
- książki (co najmniej 3-4)

Ponowne przygotowanie gry:

Pamiętnik, album z fotografiami i notatkę kładziemy ponownie na stole.

Odpowiednie elementy wkładamy do dwóch albumów, pieczętujemy je i wkładamy do skrzyni.

Następnie zamykamy skrzynię na klucz.

Na koniec umieszczamy wazon na szafce kuchennej (ilustracje).



WSKAZÓWKI

- Zalecamy dostarczenie dwóch wydrukowanych wersji wszystkich materiałów do gry.
- Zalecamy wykorzystanie biurka, laptopa, smartfona, wieszaka z płaszczem czy szuflady, które już masz. Nie ma potrzeby kupowania nowych rzeczy tylko na potrzeby gry.
- Wszystkie wskazówki zostały zaprojektowane tak, aby można je było wydrukować w kolorze.
- Drukowanie w formacie A4. Niektóre wskazówki mogą wymagać przycięcia czy złożenia.
- Dokumenty można ewentualnie zalaminować, aby zapewnić ich żywotność pomiędzy sesjami gry.
- Uwaga, kiedy zorganizujesz pokój gry: upewnij się, że pamiętasz lokalizację każdej wskazówki! Dzięki temu będziesz mógł śledzić postępy uczestników podczas gry i podawać im właściwe wskazówki.
- Dla graczy zabawne może być to, że myślą się co do pewnych obiektów i myślą, że są one wskazówkami. Niemniej jednak, zaleca się usunięcie książek z zakładkami, które wystają, itp, aby nie mylić zbyt wielu graczy. Mistrz gry może również ostrzegać graczy w miarę postępu gry, czego nie powinni dotykać. Bądź świadomy, że powtarzające się przerwy w działaniu, mogą negatywnie wpłynąć na motywację graczy.
- Gracze nie powinni przenosić ciężkich przedmiotów, możliwe jest użycie lekkich mebli, wózków, puf, małych krzesełek, tkanin itp





3) Rozgrywka

Mistrz Gry

Zadania Mistrza Gry:

- przygotowanie rekwizytów,
- powitanie graczy i wprowadzenie ich w atmosferę scenariusza przed rozpoczęciem gry;
- śledzenie przebiegu gry, aby im pomóc, udzielić wskazówek lub rad;
- po zakończeniu misji, mistrz gry ma za zadanie omówić z graczami najważniejsze wydarzenia.

Wprowadzenie do gry:

Przed rozpoczęciem, jako Mistrz Gry musisz się przedstawić i wyjaśnić swoją rolę. Mistrz gry jest tutaj na wypadek, gdyby uczestnicy potrzebowali pomocy lub pogubili się w grze. Wyjaśnij scenariusz, jeśli nadal mają jakieś pytania i wyjaśnij, co z licznikiem czasu:

1. Zapytaj uczestników, czy grali już w gry typu escape game, a jeśli nie, wyjaśnij im cel i mechanizmy gier typu escape.
2. Podaj następujące instrukcje:
 - Pozostańcie w wyznaczonym obszarze gry, chyba że jedna ze wskazówek zachęci was do wyjścia. W takim przypadku tylko najmłodszy gracz może wyjść.
 - Nie ma potrzeby używania siły fizycznej. Żadna wskazówka nie jest ukryta wysoko, więc nie ma potrzeby wspinania się na meble.
 - Każda wskazówka jest używana tylko raz.
 - Pamiętaj, aby wyjaśnić pozostałym graczom, co robisz i słuchać siebie nawzajem.
 - Nie wahaj się dzielić zadań.
 - I wreszcie, nie zapomnij zachować zimnej krwi i dobrze się bawić!

Czas gry



- Mistrz Gry musi ustawić odmierzaczn czasu na 45 min







Wskazówki:

1. Każdy krok musi być wykonywany w określonym miesiącu
2. Długość nacięć wynosi 10-15 mm
3. Odrzuć brud z żywicy mastyksowej.
4. Ilu jest dostawców?
5. Sprawdź pozostałe skrzynie.
6. Nasza ciotka twierdziła, że mastyks jest lekarstwem.
7. Czy mam się trzymać współczesnych produktów mastyksowych czy bardziej tradycyjnych?

Zakończenie²

 <p>Kiedy gracze wygrywają</p> <p>Cóż za szczęście! Weź pudełko z tabletkami i biegnij do dostawcy! Zadzwonimy i poprosimy babcię, żeby tam na ciebie czekała!</p>	 <p>Kiedy gracze przegrywają</p> <p>O nie! Musimy jeszcze raz spróbować przeszukać dom w celu odnalezienia wskazówek.</p>
---	--

Pytania podsumowujące:

1. Czy rozumiałeś znaczenie ciągu cyfr, które pozwalają odblokować skrzynię (procedura uprawy mastyksu)?
2. Jakie są etapy i warunki uprawy mastyksu?
3. Czy znasz zastosowanie żywicy mastyksowej od starożytności do dziś?
4. Czy wiesz, jak działają mastyksowe spółdzielnie obecnie?
5. Czy dowiedziałeś/aś się czegoś nowego o spółdzielniach?

Pytania ewaluacyjne:

1. Jak oceniasz ogólne doświadczenie w tym escape roomie?
2. Jakie nowe spostrzeżenia uzyskałeś podczas tej gry?
3. Która zagadka była dla Ciebie najtrudniejsza?
4. Czy powiązanie każdej z powiązanych wskazówek miało dla Ciebie sens?
5. Ogólnie rzecz biorąc, co byś nakreślił jako główne znaczenie z tej gry edukacyjnej?
6. Czy czujesz, że dowiedziałeś się z niej czegoś więcej o przedsiębiorczości rolniczej?
7. Czy brałeś udział w podobnej grze edukacyjnej escape room czy innej? Co sądzisz o tej metodzie edukacji?
8. Czy jest to interesujące/efektywne? Proszę rozwinąć więcej na ten temat.

² Uwaga!

Teraz Mistrz Gry może wyjaśnić wszystkie zadania i ewentualnie omówić ich rozwiązania.





9. Co mógłbyś dodać, aby uczynić ją bardziej interesującą?

W tym momencie Mistrz Gry może omówić wszystkie zagadki i wyjaśnić cele dydaktyczne, jeśli jest to konieczne.

Sesja podsumowująca nie powinna trwać dłużej niż godzinę.

Źródła:

Martina, R., & Göksen, S. (2020). Developing Educational Escape Rooms for Experiential Entrepreneurship Education. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 251512742096995. doi: 10.1177/2515127420969957

Obrazy:

Wszystkie obrazy zostały pobrane z unsplash.com lub canva.com

