

Opis alternatywny gry edukacyjnej typu wirtualny escape room: „Zaginiony rękopis znanego autora kryminałów”

Gra odbywa się w świecie wirtualnym, a scenerię stanowią zdjęcia pomieszczeń Biblioteki Pedagogicznej im. gen. bryg. prof. Elżbiety Zawackiej w Toruniu. Celem gry jest odnalezienie zaginionego rękopisu powieści kryminalnej, który został przypadkiem pozostawiony przez znanego (lecz anonimowego) autora kryminałów. Tematem przewodnim, wokół którego koncentrują się walory edukacyjne rozgrywki, jest Światowy Dzień Książki i Praw Autorskich, a także związana z nim tematyka ochrony praw autorskich.

Gra edukacyjna przygotowana została w formie interaktywnej prezentacji Genial.ly. Prezentacja składa się z 37 slajdów, połączonych ze sobą odnośnikami za pomocą interaktywnych elementów, znajdujących się w wirtualnej scenerii. Uczestnik gry nie ma świadomości, że slajdów jest aż tak dużo, ponieważ niektóre z nich przedstawiają te same miejsca i te same obiekty, różniące się pewnymi szczegółami, zależnie od momentu, w którym dany slajd jest wyświetlany i tego, jakie slajd doprowadził uczestnika gry w dane wirtualne miejsce. Podczas rozgrywki gracz poszukuje interaktywnych elementów i wykorzystuje je, by znaleźć hasło do komputera. Aby to zrobić, musi wykonać kilka zadań, których tematyka związana jest z kwestią praw autorskich. Dzięki rozwiązaniu zagadek gracz zdobywa hasło do komputera, a następnie kod do sejfu, w którym znajduje się zaginiony rękopis.