

Χρήση της πολιτιστικής κληρονομιάς για τη διαμόρφωση

Το πλαίσιο αντιπροσωπεύει το γενικό θέμα γύρω από το οποίο θα δημιουργήσετε το δωμάτιο απόδοσης. Στοιχεία της πολιτιστικής κληρονομιάς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον καθορισμό του πλαισίου βοηθώντας στο σχεδιασμό τμημάτων του ER σας (σενάριο, γρίφοι) και δημιουργώντας μια καθηλωτική ατμόσφαιρα.

Απαιτούμενα υλικά

- Οποιαδήποτε μέσα (τραγούδια/ήχος, εικόνες/φωτογραφίες, βίντεο), κοστούμια/στηρίγματα και διακοσμήσεις που ταιριάζουν στην πολιτιστική κληρονομιά.

Πιθανές χρήσεις

- Τα υλικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη μεταμόρφωση της αίθουσας διδασκαλίας ώστε να ταιριάζει με το θέμα που έχετε επιλέξει.
- Συμπεριλάβετε στο σενάριο κοινωνικά ζητήματα από τον πολιτισμό που επιλέξατε (η κατάργηση της δουλείας στην Αμερική της εποχής του εμφυλίου πολέμου, το κίνημα των σουφραζετών στην Αγγλία), καθώς και σχετικούς χαρακτήρες από την εποχή/το σκηνικό.
- Χρησιμοποιήστε λεξιλόγιο πολιτιστικής κληρονομιάς για να περιτυλίξετε τα αινίγματά σας (βλ. το ομώνυμο φύλλο εργαλείων).

Πιθανοί περιορισμοί

- **Στοιχεία που αποσπούν την προσοχή και προκαλούν σύγχυση:** η προσκόλληση στο πλαίσιο είναι σχετικά δύσκολη, αλλά θα πρέπει επίσης να βεβαιωθείτε ότι οι πολιτιστικές πτυχές του ER σας δεν απομακρύνουν τους μαθητές από το παιχνίδι (δυνατή μουσική, ακατάλληλα ιστορικά γεγονότα κ.λπ.).

Είναι συμπεριληπτικό σχετικά με μαθητές με ΕΜΔ;

- Ναι - κάντε χρήση της πολυαισθητηριακής μεθόδου όταν διαμορφώνετε το πλαίσιο του ER σας με στοιχεία πολιτιστικής κληρονομιάς, αλλά αποφύγετε τη δημιουργία ενός υπερβολικά διεγερτικού περιβάλλοντος, καθώς αυτό θα μπορούσε να οδηγήσει ορισμένους μαθητές με ΕΜΔ να χάσουν τη συγκέντρωσή τους.

