

Αντικατάσταση συμβόλων

Ένας κοινός μηχανισμός παιχνιδιού που χρησιμοποιείται στα δωμάτια διαφυγής είναι η αντικατάσταση συμβόλων. Αυτό σημαίνει ότι ο σχεδιαστής του παιχνιδιού θα χρησιμοποιήσει σύμβολα για να αναπαραστήσει γράμματα ή λέξεις.

Απαιτούμενα υλικά

- Δίσκος ή πλέγμα κρυπτογράφησης
- Χαρτί και μολύβι

Πιθανές χρήσεις

- Θα μπορούσατε να ζητήσετε από τους μαθητές να βρουν ένα στοιχείο χρησιμοποιώντας έναν κώδικα που βασίζεται σε σύμβολα. Αυτό μπορεί να γίνει με ένα δίσκο κρυπτογράφησης ή ένα πλέγμα, στο οποίο θα πρέπει να αντιστοιχίσουν ένα σύμβολο με ένα γράμμα για να βρουν τη μετάφραση ενός κώδικα συμβόλων.
- Θα μπορούσατε επίσης να χρησιμοποιήσετε έναν υπάρχοντα κώδικα, όπως ο κώδικας Μορς ή ο κώδικας Braille, ειδικά αν ταιριάζει στο σενάριό σας. Ορισμένοι κώδικες μπορούν να χρησιμοποιήσουν και άλλα σήματα εκτός από τη γραφή (φως, χρώμα, ήχος κ.λπ.).

Πιθανοί περιορισμοί

- Ορισμένοι μαθητές μπορεί να έχουν περισσότερες δυσκολίες με την αντικατάσταση συμβόλων.
- Είναι σημαντικό να έχετε κατά νου τους παιδαγωγικούς σας στόχους και σας συμβουλεύουμε να χρησιμοποιήσετε έναν κώδικα που ταιριάζει στο σενάριό σας (π.χ. αν έχετε χαθεί στη θάλασσα με ένα πλοίο, χρησιμοποιήστε κώδικα Μορς).

Είναι συμπεριληπτικό σχετικά με μαθητές με ΕΜΔ;

Η αντικατάσταση συμβόλων μπορεί να αποτελέσει πρόκληση για τους μαθητές με ΕΜΔ, ειδικά για εκείνους που έχουν δυσκολίες στην ανάγνωση και τη γραφή. Όταν σχεδιάζετε μια δραστηριότητα αντικατάστασης συμβόλων, παρέχετε ευανάγνωστα σύμβολα στη σωστή σειρά



Αντικατάσταση συμβόλων

και στο σωστό μέγεθος και αποφύγετε να διασκορπίζετε κομμάτια της πρότασης σε όλη την αίθουσα. Γενικά, προσπαθήστε να το χρησιμοποιείτε μόνο για σύντομες προτάσεις, ώστε να μην ξοδεύουν οι παίκτες πολύ χρόνο σε αυτή την εργασία. Η χρήση ενός κώδικα που δεν περιλαμβάνει ανάγνωση μπορεί επίσης να είναι μια καλή επιλογή.

