

Αναγνώριση μοτίβων

Ο εγκέφαλός μας δημιουργεί με φυσικό τρόπο μοτίβα ή συνδέσεις μεταξύ των ερεθισμάτων του περιβάλλοντός μας. Επιτρέψτε στους παίκτες σας να αναγνωρίσουν και να συνδυάσουν συναφή στοιχεία για να δημιουργήσουν μηνύματα ή ενδείξεις που δεν είναι άμεσα προφανείς, αν και μπορεί να είναι πιο δύσκολο με μαθητές χαμηλού επιπέδου. Τα μοτίβα είναι ομοιότητες ή χαρακτηριστικά που μοιράζονται κάποια από τα προβλήματα. Η αναγνώριση μοτίβων είναι ένας από τους τέσσερις ακρογωνιαίους λίθους της Επιστήμης των Υπολογιστών. Περιλαμβάνει την εύρεση των ομοιοτήτων ή των μοτίβων μεταξύ μικρών, διασπασμένων προβλημάτων που μπορούν να μας βοηθήσουν να λύσουμε πιο αποτελεσματικά πολύπλοκα προβλήματα.

Απαιτούμενα υλικά

- Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί με οποιοδήποτε υλικό αποφασίσετε να συμπεριλάβετε στο δωμάτιο διαφυγής σας.

Πιθανές χρήσεις

- Παρέχετε ένα σύνολο κουκκίδων εντός των οποίων μπορεί να βρεθεί ένα σχήμα ή ένας κωδικός.
- Δώστε στους παίκτες ένα σύνολο συμβόλων που μπορούν να συνδυαστούν για να δημιουργήσουν μια λέξη ή έναν αριθμό.
- Συνδέστε αντικείμενα σε ένα πίνακα καλωδίωσης και ζητήστε από τους παίκτες να συνδέσουν εκείνα που δημιουργούν ένα μοτίβο.
- Τα μοτίβα που σχετίζονται με τα μαθηματικά, τους αριθμούς, τα γραφήματα και τη γεωμετρία είναι επίσης μια καλή ιδέα. Ένα παράδειγμα αναγνώρισης μοτίβων είναι η ταξινόμηση, η οποία προσπαθεί να κατατάξει κάθε τιμή εισόδου σε μία από ένα δεδομένο σύνολο κατηγοριών (για παράδειγμα, να προσδιορίσετε αν ένα δεδομένο μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου είναι "spam" ή "μη spam").

Πιθανοί περιορισμοί



Αναγνώριση μοτίβων

- Ορισμένοι μαθητές μπορεί να έχουν περισσότερες δυσκολίες με την αναγνώριση μοτίβων. Σε περίπτωση που μπλοκάρουν, θα μπορούσαμε να αποφασίσουμε να τους παρέχουμε συμβουλές που θα τους βοηθήσουν να συνεχίσουν.

Είναι συμπεριληπτικό σχετικά με μαθητές με ΕΜΔ;

Ναι, αλλά προσπαθήστε να μην συμπεριλάβετε πολύ δύσκολους γρίφους αναγνώρισης μοτίβων ή να μην το παρακάνετε. Επιπλέον, είναι καλή ιδέα να εντοπίζετε τα μοτίβα σε προσβάσιμους χώρους.

