

Algebra

Escape Room igre korisne su za navođenje učenika da vežbaju na nov način. Za mlade je veoma važno da nauče da rade u timu kako bi rešavali zadate logičke i matematičke probleme. Matematika je posebno pogodan predmet. U skoro svakoj Escape Room igri postoji neka vrsta matematičkog problema ili logičke slagalice. Matematiku koristimo u svakodnevnom životu, tako da je od ključne važnosti da je učenici nauče, ali nažalost mnogima je previše komplikovana ili čak dosadna. Tradicionalna algebra to umanjuje, jer je prosečnom učeniku previše „suva“, suviše monotona. Ali vežbanje matematike na tako inovativan način, kao što je hitna pomoć, može povećati interesovanje za ovaj predmet. Emocionalni podsticaj daje učesnicima motivaciju da nastave da rade svoj matematički posao. Rešavanjem delova za razbijanje koda povećava se angažovanje, a relativno neprijatan i komplikovan predmet postaje uzbudljiva avantura. Opcije aktivnosti za matematiku su skoro beskrajne.

Neophodni materijal

- Radni listovi, brave, decoderi, pametni telefoni itd.

Moguće upotrebe

- **Evaluacija logoritma:** postoji lavirint sa različitim zadacima, učenici rešavaju matematički zadatak i stupaju na teren sa tačnim odgovorom koji ima i slovo. Ako su zadatke rešili tačno, od slova tačnih odgovora treba formirati određenu reč.
- **Jednačine u više koraka:** rešite jednačine i uz pomoć prstena dekodera pronađite slovo tačnog odgovora. Na kraju upišite taj kod u datu digitalnu zgradu, na primer, da biste pristupili delu misterije.
- **Množenje i deljenje:** poput igre Trimino na male trouglove, na sve tri strane postoji ili problem ili odgovor, učesnici treba da spoje zadatke sa odgovorima tako da se na kraju od malih formira veliki trougao.

Moguće restrikcije

- Potrebno je osnovno ili čak napredno znanje matematike, u zavisnosti od težine zadataka.



Algebra

Da li je inkluzivno za učenike sa poremećajima u učenju?

Da, ali neki učenici sa disleksijom, disgrafijom ili diskalkulijom mogu imati određene poteškoće i to može stvoriti frustraciju.

