

Korišćenje kulturnog nasleđa za postavljanje konteksta

Kontekst predstavlja opštu temu oko koje ćete kreirati svoju Escape Room igru. Elementi kulturnog nasleđa mogu da se koriste za postavljanje konteksta tako što će pomoći u dizajniranju delova vaše Escape Room igre (scenario, enigme) i stvaranju imerzivne atmosfere.

Potreban materijal

- Bilo koji medij (pesme/audio, slike/fotografije, video zapisi), kostimi/rekviziti i ukrasi koji odgovaraju kulturnom nasleđu.

Moguće upotrebe

- Materijal se može koristiti za transformaciju učionice tako da odgovara temi koju ste odabrali.
- Uključite relevantna društvena pitanja iz vaše odabrane kulture u scenario (ukidanje ropstva u eri građanskog rata u Americi, pokret sufražetkinja u Engleskoj) kao i relevantne likove iz vremenskog perioda/postavke.
- Koristite vokabular kulturnog nasleđa da upakujete svoje enigme (pogledajte istoimeni Alat).

Moguća ograničenja

- **Elementi koji ometaju i zbunjuju:** Pridržavanje konteksta je prilično teško, ali takođe treba da se uverite da kulturni aspekti vaše Escape Room igre ne izvlače učenike iz igre (glasna muzika, neprikladni istorijski događaji, itd.).

Da li je inkluzivno za učenike sa specifičnim teškoćama učenja?

- Da – koristite multisenzorni metod kada postavljate kontekst svoje Escape Room igre sa elementima kulturnog nasleđa, ali izbegavajte stvaranje preterano stimulativnog okruženja jer bi to moglo dovesti do toga da neki učenici sa specifičnim teškoćama razvoja izgube fokus.

