

Displej

Ekrani ili projekcije na različitim površinama mogu voditi igrače kroz Escape Room igru i dati im tragove, uputstva, informacije ili opise različitih zadataka.

Neophodni materijal

- Ekran kompjutera ili monitor
- Mobilni telefon ili tablet
- Projektor

Moguće upotrebe

- Ako postoje četiri igrača u četiri različite sobe i moraju da stignu u zajedničku prostoriju, ekran se može koristiti da im se prikaže žive slike jednog od drugih igrača. U ovom slučaju nije potreban nikakav zvuk, već uputstva o tome kako komunicirati sa drugim igračem pomeranjem određenih predmeta u prostoriji i pomaganjem jedni drugima.
- Projektor se može koristiti za projektovanje važnih informacija ili instrukcija zadatka na zidu, čistom listu ili bilo kom drugom običnom objektu. Da bi uključili projektor, igrači bi morali da dešifruju drugi kod ili da završe drugi zadatak.
- Televizor se može koristiti za prikazivanje video zapisa budućeg zadatka ili davanje naznaka o tome kako da se završi trenutni zadatak.
- Kontroloru igre će možda trebati ekran da posmatra igrače iz druge sobe.

Moguće restrikcije

- Kvalitet slike ili video zapisa na ekranu ili projekciji mora biti visok da bi se poruka jasno razumela.
- Veličina ekrana može biti problem ako nije dovoljno velika.

Da li je inkluzivno sa učenicima sa poteškoćama u učenju?

Format poruka ili video zapisa uključenih na različitim ekranima treba proveriti pre upotrebe.

Drugi alati koji se odnose na ovaj list:

- Kamera



Displej

- Računar/Internet
- Video editor

