

Fotografija

Fotografije su veoma važni elementi uspešne Escape Room igre jer zagonetke koje moramo da kreiramo uključuju slike ili druge grafičke elemente kao što su uočavanje razlike ili brojanje objekata na slikama. Oni takođe uključuju identifikaciju niza elemenata i korišćenje spoljašnjeg „ključa“ da bi se oni postavili u ispravan redosled. Na primer, kodovi se mogu dati nizom portreta u prostoriji, misterioznom mapom na kojoj treba tražiti šare ili tragove, dijagramom, nekim fotografijama, posterima ili bilo kojim vizuelnim ukrasima na zidovima, policama itd. Svetlost se takođe može koristiti kao alat za otkrivanje ili sakrivanje tragova. Može se koristiti za stvaranje atmosfere, podržavanje naše teme i pomaganje da se naši igrači urone u okruženje koje smo stvorili. Na primer, možemo da kreiramo tragove koji svetle u mraku ili slike napravljene nevidljivim mastilom.

Neophodni materijal

- Fotografije
- Mape
- Slike
- Nevidljivo mastilo
- Lampe

Moguće upotrebe

- Dekodiranje zagonetki
- Stvaranje atmosfere
- Dizajniranje sobe

Moguća ograničenja

- Slike možda nisu prikladne za ljude koji imaju problema sa vidom ili orijentacijom, daltonistima itd.
- Možda nisu prikladni godinama

Da li je inkluzivno za učenike sa poremećajima u učenju?



Fotografija

Da, jeste. Vizuelna podrška povećava nezavisnost od zadataka kod učenika sa smetnjama u učenju. Omogućava im da lakše obrade poruku/zadatak/informaciju.

