

Prepoznavanje obrasca

Naš mozak prirodno stvara obrasce ili veze između stimulusa u našem okruženju.

Dozvolite svojim igračima da prepoznaju i kombinuju povezane stavke kako bi kreirali poruke ili tragove koji nisu odmah očigledni, iako bi to moglo biti teže sa učenicima nižeg nivoa znanja.

Obrasci su sličnosti ili karakteristike koje dele neki od problema. Prepoznavanje uzoraka je jedan od četiri kamena temeljaca računarske nauke. To uključuje pronalaženje sličnosti ili obrazaca među malim, dekomponovanim problemima koji nam mogu pomoći da efikasnije rešavamo složene probleme.

Potreban materijal

Može se koristiti bilo koji materijal koji odlučite da uključite u svoju Escape Room igru.

Moguće upotrebe

- Navedite skup tačaka unutar kojih se može pronaći oblik ili kod.
- Dajte igračima skup simbola koji se mogu kombinovati da bi se napravila reč ili broj.
- Pričvrstite predmete na ploču za ožičenje i zahtevajte od igrača da povežu one koji kreiraju šablon.
- Obrasci koji se odnose na matematiku, brojeve, grafikone i geometriju su takođe dobra ideja. Primer prepoznavanja obrazaca je klasifikacija, koja pokušava da dodeli svaku ulaznu vrednost jednoj od datog skupa klasa (na primer, utvrdi da li je data e-pošta „nepoželjna” ili „poželjna”).

Moguća ograničenja

- Neki učenici mogu da imaju više poteškoća sa prepoznavanjem obrazaca. U slučaju da budu blokirani, mogli bismo da odlučimo da im pružimo nagoveštaje koji će im pomoći da nastave.

Da li je inkluzivno za učenike sa specifičnim teškoćama učenja?

- Da, ali pokušajte da ne uključujete veoma teške zagonetke za identifikaciju šablona i ne preterujete. Štaviše, dobra je ideja locirati šare u pristupačnim prostorima.

