

Vokabular kulturnog nasleđa

Da bi ispunili svoje ciljeve učenja jezika i stvorili što autentičnije i potpunije iskustvo za učenike, nastavnici treba da koriste odgovarajući vokabular kulturnog nasleđa kada osmišljavaju svoje enigme.

Potreban materijal

- Svi izvori iz kojih možete izvući inspiraciju za vokabular kulturnog nasleđa (knjige sa pričama, mape, vremenske linije, brošure o kulturnim institucijama i događajima, kostimi, video snimci, pesme)

Moguće upotrebe za kreiranje enigmi

- Zagonetke za pogađanje reči (kao što su pretraga reči, ukrštene reči, šarade) koje mogu da koriste vokabular kulturnog nasleđa
- Mape/vremenske linije u kojima učenici treba da identifikuju poznate znamenitosti, spomenike, gradove, istorijske događaje...
- Tragovi koji se odnose na objekte sa lokaliteta kulturnog nasleđa (artefakti pronađeni u muzejima, umetnička dela u galerijama, endemske vrste pronađene u nacionalnim parkovima/biodiverzitet kulture)

Moguća ograničenja

- **Održavanje izvora relevantnim za temu Escape Room igre:** Da biste imali kohezivnu igru, vodite računa da ne mešate vokabular koji ne odgovara vremenskom periodu ili postavci vaše Escape Room igre.

Da li je inkluzivno za učenike sa specifičnim teškoćama učenja?

- Da, ali novi vokabular bi trebalo da se uvede korišćenjem verbalnih objašnjenja (bez metafora) ili vizuelnih objašnjenja (kao što su fleš kartice) sa ponavljanjima tokom igre.

