

# Potruga za našim nacionalnim simbolima

## Kontekst:

„Potraga za našim nacionalnim simbolima“ je virtuelna Escape Room igra koja igrača vraća u Singapur 1959. godine. U ovoj igri, igrač treba da pomogne policijskom inspektoru da pronade tri nedostajuća nacionalna simbola tako što će razgledati scene na stranici (prevlačenjem mišem ili prstom), a zatim tapkanjem na ikone „tačka sa informacijama“ da bi rešio zagonetke o mestima kulturnog nasleđa.

## Osobenost:

Igra se odvija potpuno onlajn sa Vama kao jednim igračem koji pomaže inspektoru.

- Na početku se nalazite ispred istorijske zgrade. Samo čitanjem tragova na stranici o zgradi možete rešiti prvu zagonetku, a zatim ući unutra.
- Ključni koncepti su:
  - Koristite miš da istražite okruženje i kliknite na informativna mesta da pročitate informacije o kulturnom nasleđu koje služe kao tragovi za enigme.
  - Individualni način igre bez ikakvih vremenskih ograničenja, tako da nema potrebe za koordinacijom sa drugim igračima, a tempo igre zavisi od Vas.
- Igra nije smeštena u jednu zgradu, već vas vodi do drugog kulturnog nasleđa za svaki nedostajući nacionalni simbol koji nađete (istražićete nekoliko soba na mestima kulturnog nasleđa).

## Bitne stavke za učenje jezika:

Učenje jezika i kulturno nasleđe su isprepleteni – da bi učenici bolje razumeli jezik koji uče, potrebno je da se upoznaju sa kulturnim kontekstom koji je u njegovoj osnovi. Upoznavanje sa kulturnim elementima drugog jezika takođe promoviše bolje usmeno izražavanje jer nastavnici mogu podstaći učenike da upoređuju i suprotstavljaju aspekte sopstvene kulture.



# Potruga za našim nacionalnim simbolima

- **Uloga kontrolora igre:** Policijski inspektor igra ulogu kontrolora igre, ali ga igrač ne vidi u igri. Umesto toga, on komunicira koristeći naraciju na informativnim mestima kako bi otkrio tragove za unapređenje igre, i daje nagoveštaje kada je igrač zaglavljen.
- **Fokus na kulturnom nasleđu:** Ova Escape Room igra uči igrača o mestima kulturnog nasleđa i nacionalnim simbolima. Stoga, scenario, enigme i celokupno okruženje koriste elemente kulturnog nasleđa (odgovarajući rečnik, teme, likove...) da bi postavili kontekst i produžili priču.
- **Korišćenje različitih medija:** Escape Room igra koristi istorijske fotografije, muzičke kompozicije, slike i druge vizuelne i slušne resurse da uvuče igrača u okruženje i dopuni temu.
- **Akcent na pedagoškim ciljevima:** Rešavanje enigmi u ovoj Escape Room igri podrazumeva pronalaženje tri nacionalna simbola. Za svaki nestali nacionalni simbol koji je otkriven, igra Vas vodi na posebnu stranicu kako biste pružili detaljno vizuelno i tekstualno objašnjenje kulturnog značaja svakog simbola. Ovo osigurava da igrač može bolje da shvati predviđene ciljeve učenja.

## Puna referenca

Preservation of Sites and Monuments - National Heritage Board Singapore (2020) *The Search for Our National Symbols*. Available at: <http://psmnhb.com/escape/>.

