

Utilizarea moștenirii culturale pentru a stabili contextul

Contextul reprezintă tema generală în jurul căreia se proiectează o cameră de evadare. Elemente de patrimoniu cultural pot fi folosite pentru a stabili contextul, prin crearea unor secvențe ale camerei de evadare (scenariul, enigmele) și prin meșteșugirea unei atmosfere imersive.

Materialul didactic necesar

- Orice element media (cântece / audio, desene / poze, videouri), costume / recuzită și obiecte decorative care să se potrivească moștenirii culturale.

Posibile utilizări

- Materialul didactic poate fi folosit la transformarea clasei în fundalul potrivit temei alese.
- Inserați în scenariu atât chestiuni sociale relevante din cultura aleasă (eradicarea sclaviei în timpul Războiului civil din America, Mișcarea femeilor din Anglia) cât și personaje ilustrative pentru acea perioadă.
- Folosiți cuvinte din patrimoniul cultural ca să vă ambalați enigmele (consultați secțiunea Instrumente cu același nume).

Posibile restricții

- **Devierea de la context și confundarea elementelor:** E destul de greu să stai conectat doar la contextul camerei de evadare având ca tematică moștenirea culturală dar e bine să vă asigurați că aspectele culturale nu îi vor scoate pe elevi din joc (muzică cu volum mare, evenimente istorice nepotrivite contextului, etc.).

Este incluzivă pentru elevii cu dizabilități de învățare specifice?

- Da, utilizați metoda multisenzorială când stabiliți contextul camerei de evadare cu toate elementele de cultură dar evitați crearea unui mediu suprastimulator deoarece i-ar putea afecta pe elevii cu dizabilități de învățare specifice prin pierderea concentrării.

