

# Conceperea Enigmelor - crearea și spargerea codurilor

O enigmă este un mister, un puzzle de rezolvat, o ghicitoare, un cod, ceva necunoscut care trebuie crăpat pentru a găsi răspunsul corect. Codurile există din cele mai vechi timpuri, hieroglifele egiptene erau deja o formă de cod. Ele au fost descifrate cu ajutorul Pietrei Rosetta, dar există o mulțime de scenarii antice care rămân nerezolvate. Codurile au fost folosite pentru a transmite mesaje secrete între aliați în timpul războaielor și au fost folosite de societățile secrete.

Atunci când creați un cod, există o mulțime de posibilități:

- mai întâi trebuie să decideți dacă doriți să utilizați
  - Numere
  - Litere
  - Simboluri.
- ar trebui să scenariul să fie scris
  - de la stânga la dreapta
  - poate de sus în jos

Ar trebui să existe întotdeauna un concept clar în spatele fiecărui cod. Dar există o mulțime de exemple deja create și utilizate pentru coduri, cum ar fi A1Z26, pentru alfabetul englez, Atbash este doar alfabetul întors, Cezar Cipher, Codul tastaturii, Codul de telefon, Cifrul Pigpen, scrierea Braille, Codul Morse și așa mai departe.

Toate acestea pot fi folosite cu ușurință în educație, în special pentru a preda limbi străine. Desigur, ar trebui luate în considerare vârsta, nevoile educaționale specifice și nivelul lingvistic al elevilor. Ele pot fi folosite ca spărgătoare de gheață sau ca parte a unei lecții mai mari. Elevii sunt încurajați să gândească logic, să lucreze în echipe. Codurile pot fi folosite pentru revizuirea sau introducerea unui vocabular nou într-un mod distractiv. Mai ales pentru învățarea expresiilor, acestea sunt foarte utile.



# Conceperea Enigmelor - crearea și spargerea codurilor

## Instrumente

- Puzzle-uri abstracte
- Algebră
- Cod
- Imagine
- Înlocuirea simbolurilor

## Bibliografie

- Levine, G. S. (2012) *Principles for code choice in the foreign language classroom: A focus on grammaring* [Online]. Available at: [https://www.researchgate.net/publication/271898622\\_Principles\\_for\\_code\\_choice\\_in\\_the\\_foreign\\_language\\_classroom\\_A\\_focus\\_on\\_grammaring](https://www.researchgate.net/publication/271898622_Principles_for_code_choice_in_the_foreign_language_classroom_A_focus_on_grammaring) (Accessed: 26 February 2021)
- Kremer, B. (2015) *Best Codes* [Online]. Available at: <https://www.instructables.com/Best-Codes/> (Accessed: 26 February 2021)

