

Hack the Internet

Escape room-ul "Hack the Internet" a fost dezvoltat de Laboratorul de Tehnologie și Media în Educație (SUPSI), din Elveția. Acesta a fost dezvoltat pentru ca participanții să:

- Învețe despre câteva elemente cheie ale arhitecturii fizice a internetului, în special protocoale, centre de date, cabluri de internet, adrese IP.
- dezvoltarea ideii că Internetul este o infrastructură fizică.

Particularități

Escape room-ul se adresează unei clase de gimnaziu care lucrează deja la o introducere în informatică și pe net. Participanții la această cameră de evadare trebuie să oprească unul dintre cele mai mari atacuri teroriste ale secolului: un grup de hackeri pe nume hack4humans a anunțat că vor închide internetul. Pentru a-i opri, jucătorii ar trebui să găsească indiciile lăsate de hack4humans și să găsească unde se ascund.

În prima fază a jocului, comandantul jocului împarte jucătorii în patru grupuri și începe povestirea prin intermediul scrisorii hackerului.

Apoi, participanții trebuie să rezolve cuvintele încrucișate găsite pe masa lor. Cuvântul cheie pe care îl găsesc trebuie introdus online pentru ca faza 3 să înceapă. Această fază implică rezolvarea unui puzzle online. Cheia găsită este apoi inserată în câmpul de intrare corespunzător de pe pagina web. Dacă cheia este corectă, vor apărea indicii pentru a găsi hackerii. În ultima fază, grupurile împărtășesc sugestia pe care au găsit-o și împreună lucrează pe hartă pentru a găsi unde se ascund hackerii. Numele locației trebuie introdus într-un formular online pentru a "trimite poliția".

Ceea ce distinge camera de evadare special, este că, în ultima fază, toate grupurile trebuie să lucreze împreună și toate "piesele de puzzle" trebuie să fie adunate. În acest fel, elevii împărtășesc aspectul fiecărui grup al infrastructurii fizice a internetului pentru a înțelege "ce este internetul".



Hack the Internet

De ce este relevant pentru predarea limbilor străine

Escape room-ul, legat de digitalizare și infrastructura de internet, constituie o oportunitate excelentă pentru elevi de a se familiariza cu vocabularul pe teme de mai sus. În acest fel, ar putea promova în mod eficient cadrul de predare trans-curricular în contexte școlare.

Mai mult decât atât, în afară de timpul de joc (30-40 de minute), jocul implică și un debrief sesiune (aproximativ 45 de minute). Prin urmare, faza de informare poate îmbunătăți și mai mult elevii competențele lingvistice străine, datorită expunerii lor în principal la materiale de ascultare (scurt videoclipuri) și lor extins angajament în practica vorbirii.

Resursă

School break 2021 Available at: <http://www.school-break.eu/escape-rooms> (accessed 7 March 2021)

