

Zamena simbola

Uobičajena mehanička igra koja se koristi u Escape Room igrama je zamena simbola. To znači da će dizajner igre koristiti simbole za predstavljanje slova ili reči.

Potreban materijal

- Šifrirani disk ili mreža
- Papir i olovka

Moguće upotrebe

- Možete zamoliti učenike da pronađu trag pomoću koda zasnovanog na simbolima. Ovo se može uraditi pomoću diska za šifrovanje ili mreže, u kojoj će morati da upare simbol sa slovom da bi pronašli prevod koda simbola.
- Takođe možete koristiti postojeći kod kao što je Morzeova azbuka ili Brajevo pismo, posebno ako odgovara vašem scenariju. Neki kodovi mogu koristiti druge signale osim pisanja (svetlo, boja, zvuk, itd.).

Moguća ograničenja

- Neki učenici mogu imati više poteškoća sa zamenom simbola.
- Važno je da imate na umu svoje pedagoške ciljeve i savetujemo vam da koristite šifru koja se uklapa u vaš scenario (npr. ako ste izgubljeni na moru u čamcu, koristite Morzeovu azbuku)

Da li je inkluzivno za učenike sa specifičnim teškoćama učenja?

Zamena simbola može predstavljati izazov za učenike sa specifičnim teškoćama učenja, posebno za one koji imaju poteškoća sa čitanjem i pisanjem. Kada dizajnirate aktivnost zamene simbola, obezbedite čitljive simbole u pravom redosledu i veličini i izbegavajte da delove rečenice rasipate po celoj prostoriji. Generalno, pokušajte da ovo koristite samo za kratke rečenice kako ne bi trošili previše vremena na ovaj zadatak. Korišćenje koda koji ne uključuje čitanje takođe može biti dobra opcija.

