

Virtuelna soba

Opis ideje

Koncept Escape Room igre je takođe implementiran u igricama virtuelne realnosti (VR). Neke su dostupne na mreži za igrače koji imaju sopstvene VR slušalice, dok su druge igre dostupne u posebno dizajniranim sobama širom sveta.

Jedan dobar primer je „virtuelna soba“, koja nudi različite impresivne avanture u 3D rezoluciji mešanjem koncepta Escape Room igre sa VR-om.

Trenutno nude tri igre:

Putovanje kroz vreme: poglavlje 1

Tim igrača putuje kroz vreme i prostor da bi povratio važne informacije. Igrači se šalju u drevni Egipat, na Mesec i u praistorijska vremena!

Vreme: 45 minuta

Jezici: engleski, francuski, holandski, nemački, portugalski, mandarinski i grčki.

Putovanje kroz vreme: poglavlje 2

Sledeći nivo je takođe igra koja putuje kroz vreme u kojoj se igrači bore protiv kuge putujući u hramove Asteka i potopljeni gusarski brod.

Vreme: 45 minuta

Jezici: engleski, francuski, holandski, portugalski i mandarinski.

Jesmo li mrtvi?

Viši nivo se dešava u vojnoj bazi 2040. Zemlja je zaražena i zombiji preuzimaju vlast. Dok naučnici razvijaju protivotrov, tim zombi igrača bori se za opstanak.

Vreme: 45 minuta

Jezici: engleski i francuski.

Zašto je ovo važno za učenje jezika?

Imerzija

Komercijalne igre nisu posebno edukativne. Međutim, korišćenje VR-a za pravljenje



Virtuelna soba

obrazovnih Escape Room igara je izuzetno zanimljivo, posebno za imerziju! Koristeći VR, mogli biste da kreirate Escape Room igru koja nudi prednosti i igra uživo kao i onlajn igara.

Kulturna baština

Igre u virtuelnoj sobi uključuju posete istorijskim mestima kao što su hramovi Asteka i staroegipatske grobnice. Koristeći elemente kulturnog nasleđa, ove igre čine istraživanje i otkrivanje još nezaboravnijim i zanimljivijim.

Tehnologija

Ako se koristi za učenje jezika, Escape Room igra bi stoga mogla doneti dodatni nivo imerzije i omogućiti upotrebu inovativne tehnologije, koja bi podstakla interesovanje učenika. Mogli biste da dodate likove i dijaloge za razumevanje slušanja.

Saradnja

Učenici bi koristili ciljni jezik za saradnju tokom igre. Možete ih zamoliti da imaju grupni poziv na bilo kojoj platformi tokom igre na koju biste mogli da navratite u bilo kom trenutku. Uranjanje u avanturu, učiniće njihove razgovore spontanijim.

Puna referenca (koristite Harvard reference, uputstva na

<https://www.mendeley.com/guides/harvard-citation-guide>)

- Virtual Room (n.d.). Are We Dead? [online] Virtual Room. Dostupno na: <https://www.virtual-room.com/en/mission/are-we-dead/> [Preuzeto 26. 02. 2021].
- Virtual Room (n.d.). Time Travel - Chapter 1. [online] Virtual Room. Dostupno na: <https://www.virtual-room.com/en/mission/time-travel-chapter-1/> [Preuzeto 26. 02. 2021].
- Virtual Room (n.d.). Time Travel - Chapter 2. [online] Virtual Room. Dostupno na: <https://www.virtual-room.com/en/mission/time-travel-chapter-2/> [Preuzeto 26. 02. 2021].

