

Vožnja čamcem

Kontekst:

„Vožnja čamcem“ je iskustvo koje traje 60 minuta za 3 do 5 igrača, koje se može prilagoditi i igrati u većini učionica. U ovoj igri, igrači doživljavaju šta znači biti izbeglica, stvarajući svest o ksenofobiji. Njihova misija je da pobjegnu iz čamca koji tone.

Osobnost:

Postoji veliki izbor zagonetki, tragova i kodova za rešavanje kako bi se pobjeglo iz čamca. Napravljena da se koristi u učionici, tako da je većina alata lako dostupna i igra se lako kreira. Igračima nije potrebna kompetentnost na visokom nivou u stranom jeziku jer se većina zagonetki koje treba rešiti bavi bilo jezikom koji se može prilagoditi određenom nivou ili nelingvističkim tragovima.

- Napravljena da se koristi u učionici, tako da je većina alata lako dostupna i gra se lako kreira.
- Igračima nije potrebna kompetentnost na visokom nivou u stranom jeziku jer se većina zagonetki koje treba rešiti bavi bilo jezikom koji se može prilagoditi određenom nivou ili nelingvističkim tragovima.

Bitne stavke:

- **Netipična Escape Room tema:** U nekim Escape Room igrama koje se bave podučavanjem jezika glavni fokus je samo na učenju jezika, a ne toliko na temi šta će igrači pronaći tokom igre. U ovom primeru možemo pronaći Escape Room igru koja se može koristiti ne samo za učenje stranog jezika, već i da igrači postanu svesni dramatične situacije u kojoj se nalazi begunac. Učenje jezika i podizanje svesti o društvenom problemu u EU i šire povezuje se u ovoj Escape Room igri.
- **Bitne informacije za sumiranje:** Pružanje ideja kreatoru igre kako proširiti temu van igre (B2+ diskusija učenika). U ovom slučaju, ideja je da se pruži informacija o stvarnim



Vožnja čamcem

statistikama koliko ljudi umre u Sredozemnom moru, koliko se ilegalnih imigranata iskrcalo u različite delove Evrope u poslednje dve godine i koliko ljudi ostaje zaglavljeno na granici. Ovaj izveštaj je očigledno neophodan da bi se učenicima dao kontekst o ovom pitanju.

Puna referenca

Logos NGO (2019) *Google Feeling Factory: Escape Room 'Boat Ride'. terms of service.*

Available at: <https://logos.ngo/tag/escape-room/> (Accessed: 01 March 2021).

