



## Room Escape Maker



### ОСНОВИ

Room Escape Maker е онлайн инструмент, който позволява на потребителите да създават интерактивни дигитални стаи за бягство без никакво кодиране. Подходящ е за образователни дейности, геймифицирано обучение и съвместни предизвикателства.

URL / Достъп: <https://roomescapemaker.com/>



### ДОПЪЛНИТЕЛНА ИНФОРМАЦИЯ

**Многоезична поддръжка:** Интерфейсът на платформата е достъпен предимно на английски, но съдържанието за ескейп стаи може да бъде създадено на всеки език.

**Технически изисквания:** Room Escape Maker работи на настолни компютри, лаптопи и таблети чрез уеб браузър. Необходима е стабилна интернет връзка.

**Адаптации за потребители на SLD:** Визуалното взаимодействие с посочване и щракване подкрепя учащите със SLD, като намалява претоварването с текст и насърчава визуалното решаване на проблеми.

#### Цена и достъп:

- **Цена:** Freemium
- **Ограничения на безплатния план:** Безплатната версия позволява основно създаване на стаи с ограничени функции и опции за проекти.
- **Изисква се акаунт или регистрация** Да

## КАК СЕ ИЗПОЛЗВА

### 1 СЪПКА 1: Създайте нова стая за бягство

Създайте акаунт и кликнете върху „Създаване на стая“. Изберете фоново изображение и дефинирайте основната цел на стаята за бягство, като например намиране на ключ или отваряне на врата.

### 2 СЪПКА 2: Добавете интерактивни обекти и пъзели

Поставете кликаеми обекти, кодове, съобщения и пъзели в стаята. Всеки обект може да бъде свързан с действия или условия (например, въвеждането на правилния код отключва предмет).

### 3 СЪПКА 3: Тествайте и споделете играта

Използвайте режима „Тест/Игра“, за да проверите дали всички пъзели работят правилно. След като приключите, споделете връзката към стаята за бягство с ученици или участници.

## ПРИМЕРИ ОТ ИНСТРУМЕНТА

Изображение	Възможни приложения
	<p><b>Пример: Образователна стая за бягство</b></p> <p><b>Възможно приложение:</b> Учителите могат да създадат стая за бягство, за да преговорят учебните предмети, където всеки пъзел е свързан с учебен въпрос или задача.</p>
	<p><b>Пример: Уводна дейност за проект</b></p> <p><b>Възможно приложение:</b> Стаята за бягство може да се използва като ангажиращо въведение в нова тема или групов проект.</p>
	<p><b>Пример: QR код за отключване на видео</b></p> <p><b>Възможно приложение:</b> QR код може да бъде разкрит след решаване на пъзел, отключване на видеоклип, който предоставя улики или обяснения.</p>