



Room Escape Maker

 **PODSTAWY**

Room Escape Maker to narzędzie online, które pozwala użytkownikom tworzyć interaktywne, cyfrowe escape roomy bez konieczności kodowania. Nadaje się do zajęć edukacyjnych, nauki w formie gier oraz wyzwań grupowych.

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

 **INFORMACJE DODATKOWE**

Obsługa wielu języków: Interfejs platformy jest dostępny głównie w języku angielskim, ale treści dotyczące escape roomów można tworzyć w dowolnym języku.

Wymagania techniczne: Room Escape Maker działa na komputerach stacjonarnych, laptopach i tabletach.

Adaptacje dla użytkowników SLD: Interakcja wizualna typu „wskaż i kliknij” wspomaga uczniów SLD, redukując przeciążenie tekstem i zachęcając do rozwiązywania problemów za pomocą wzroku.

Koszt i dostęp:

- **Cena:** Freemium
- **Ograniczenia planu bezpłatnego:** Wersja bezpłatna umożliwia tworzenie podstawowych pomieszczeń z ograniczoną liczbą funkcji i opcji projektu.
- **Wymagane jest konto lub rejestracja?** Tak

JAK UŻYWAĆ

1 KROK 1: Utwórz nowy escape room

Załącz konto i kliknij „Utwórz pokój”. Wybierz tło i określ główny cel escape roomu, np. znalezienie klucza lub otwarcie drzwi.


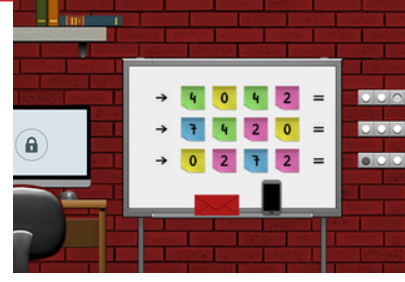
2 KROK 2: Dodaj interaktywne obiekty i układanki

Wstaw do pokoju klikalne obiekty, kody, wiadomości i łamigłówki. Każdy obiekt można powiązać z akcjami lub warunkami (na przykład wprowadzenie poprawnego kodu odblokowuje przedmiot).

3 KROK 3: Przetestuj i udostępnij grę

Użyj trybu Test/Graj, aby sprawdzić, czy wszystkie zagadki działają poprawnie. Po zakończeniu udostępnij link do escape roomu uczniom lub uczestnikom.

PRZYKŁADY Z NARZĘDZIA

Obraz	Możliwe zastosowanie
	<p>Przykład: Edukacyjny pokój zagadek</p> <p>Możliwe zastosowanie: Nauczyciele mogą stworzyć pokój zagadek, aby powtórzyć materiał szkolny, w którym każda łamigłówka będzie powiązana z pytaniem lub zadaniem edukacyjnym.</p>
	<p>Przykład: Aktywność wprowadzająca do projektu</p> <p>Zastosowanie: Pokój zagadek można wykorzystać jako ciekawe wprowadzenie do nowego tematu lub projektu grupowego.</p>
	<p>Przykład: Kod QR do odblokowania filmu</p> <p>Zastosowanie: Po rozwiązaniu zagadki można ujawnić kod QR, odblokowując w ten sposób film zawierający wskazówki lub wyjaśnienia.</p>