

Escape room w praktyce szkolnej

Escape room w edukacji

Zawartość prezentacji:

- zasady tworzenia i możliwości escape roomu w szkole
- znaczenie rywalizacji dla osiągnięcia efektów kształcenia

Jaka szkoła...?

- Współczesna szkoła powinna dzisiaj mobilizować uczniów do samodzielnego, krytycznego myślenia.
- Aktywne metody nauczania, dyskusje zwiększają zaangażowanie uczniów.

Jaka szkoła....?

- Nauczycielu, pamiętaj, że wykład jest najmniej skuteczną metodą nauczania.
- Angażuj swoich uczniów w zajęcia!

Uczenie a nauczanie

- W szkole musi być czas na zastanowienie, zrozumienie pojęć i zależności między nimi, wyrażenie wątpliwości, zadawanie pytań, dyskusję.
- Nauczyciel inspiruje, wskazuje drogę, zachęca do rozwoju.
- Trzeba skupić się nie na nauczaniu, a na procesie uczenia się.

Klucz do sukcesu to...

- Wiele ćwiczeń i powtórzeń?
- Przyjazna atmosfera podczas procesu nauczania?
- Możliwość wykazania się swoimi naturalnymi uzdolnieniami i predyspozycjami?
- A może nauka przez zabawę, grę?

Escape room to

- Zaangażowanie
- Zastosowanie wiedzy w praktyce
- Twórcze myślenie
- Rozwijanie kreatywności
- Komunikacja
- Współpraca
- Wykorzystanie naturalnej ciekawości
- Krytyczne myślenie

Cele:

- realizacja określonych treści z podstaw programowych z różnych przedmiotów,
- kształtowanie wszystkich kompetencji kluczowych,
- kształtowanie umiejętności wskazanych w podstawie programowej.

Escape room

Escape Room to przestrzeń, w której uczniowie pracują razem, by odnaleźć wskazówki i zagadki, rozwiązać zadania w celu odnalezienia nagrody.

Wersja: Po nitce do kłębka

Zadania przygotowane są w taki sposób, aby rozwiązując je uczestnicy otrzymali wskazówkę, gdzie szukać kolejnych wyzwań. Gracze po prawidłowym rozwiązaniu szukają odpowiednio oznaczone przedmioty/gadżety (zdjęcia, książki, pudełka pliki w komputerze, mapy, pudełka, plastikowe butelki, kubki, dekoracje które mamy w klasie), w których umieszczamy kolejne łamigłówki.

Wersja: Po nitce do kłębka

Ważne, aby poprzednie zadanie zawierało wskazówkę, gdzie szukać kolejnego wyzwania. W ten sposób tworzymy "łańcuch" zadań, a rozwiązanie ostatniego będzie tajnym hasłem do uwolnienia się z naszego pokoju lub odnalezienia konkretnego przedmiotu. Takie ułożenie zadań w formie przyczynowo- skutkowej pozwalają na to, że jako nauczyciel mamy komfort obserwacji pracy naszych uczniów.

Wersja: Dowolna kolejność rozwiązywania zadań

Zadania nie są ze sobą powiązane. Uczestnicy za prawidłowe ich rozwiązanie otrzymują hasła/podpowiedzi, które na koniec gry stworzą "klucz" do zdobycia tajnego hasła. Za każde zadanie gracze mogą otrzymać np. literę/cyfrę, z których na zakończenie gry układają hasło, będące kluczem do zwycięstwa.

Możemy potrzebować

- Telefony
- Karteczki samoprzylepne
- Kłódki
- Skrzynki
- Walizki
- Szyfry
- Koperty
- Butelki
- Doniczki
- ...

Etapy:

- Stwórz fabułę
- Przygotuj zagadkę
- Przygotuj finał

Jak stworzyć Escape Room?

Zaplanuj następujące kwestie:

- **CEL** - JAKĄ UMIEJĘTNOŚĆ MA ROZWINĄĆ UCZESTNIK GRY?
- **TEMAT/FABUŁA** - ESCAPE ROOM MOŻE MIEĆ OKREŚLONY TEMAT PRZEWODNI. MOŻE TO BYĆ NP. LEKTURA ALBO ZAGADNIENIA OMAWIANE AKTUALNIE NA TWOJEJ LEKCJI.
- **CZAS** - PAMIĘTAJ O OGRANICZENIACH CZASOWYCH, NAJLEPIEJ ZAPLANOWAĆ ESCAPE ROOM NA OK. 30 MIN.

Jak stworzyć Escape Room?

Zaplanuj następujące kwestie:

- POZIOM TRUDNOŚCI - DOSTOSUJ GO DO SWOJEJ GRUPY. WARTO POMYŚLEĆ O „KOŁACH RATUNKOWYCH”, KTÓRE USPRAWNIAJĄ PRZEBIEG ROZGRYWKI.

Jak stworzyć Escape Room?

Zaplanuj następujące kwestie:

GRACZE- CZY CAŁA KLASA PRACUJE RAZEM? JEŚLI NIE, TO NA ILE GRUP PODZIELISZ KLASĘ? PAMIĘTAJ, BY PRZYGOTOWAĆ ZESTAW ZADAŃ DLA KAŻDEJ Z GRUP. MOŻESZ JE OZNACZYĆ NP. KOPERTAMI W RÓŻNYCH KOLORACH.

Jak stworzyć Escape Room?

Zaplanuj następujące kwestie:

REKWIZYTY I WYSTRÓJ - POMYŚL O
REKWIZYTACH, KTÓRE WPROWADZĄ
UCZESTNIKÓW W TEMAT ROZGRYWKI
LUB ZAPEWNIĄ ZAGADKOWY KLIMAT.
NAJWIĘKSZE WRAŻENIE ROBI
ZACIEMNIONA KLASA I TAJEMNICZA
MUZYKA! 😊

Ważne elementy

PRZEBIEG - PRACĘ NAD ESCAPE ROOMEM ZACZYNAMY OD USTALENIA PRZEBIEGU ROZGRYWKI. BIORĄC POD UWAGĘ DOSTĘPNE SKRZYNKI, SKRYTKI I ŁAMIGŁÓWKI ROZPISUJEMY ŁAŃCUCH PRZYCZYNOWO-SKUTKOWY, KTÓRY DOPROWADZI UCZESTNIKÓW DO NAGRODY.

Ważne elementy

SPOSÓB KONTROLI - W JAKI SPOSÓB
BĘDZIESZ KONTROLOWAĆ
DZIAŁANIAGRACZY? NIE POLECA SIĘ
ZAMYKAĆ UCZNIÓW SAMYCH W KLASIE
ZDECYDOWANIE LEPIEJ UMÓWIĆ SIĘ, ŻE
JESTEŚ TYLKO OBSERWATOREM, KTÓRY
NIE MOŻEW ŻADEN SPOSÓB
PODPOWIADAĆ (NIE LICZĄC KÓŁ
RATUNKOWYCH)

Ważne elementy

INFORMACJA ZWROTNA -EWALUACJA NA
KONIEC JEST ZAWSZE ZALECANA,
MOŻE BYĆ W FORMIE POGADANKI

Przykłady zadań

- Sudoku
- Krzyżówka
- Tekst odwrócony czytany przy pomocy lusterka
- QR kody
- Zagadki
- Teksty w językach obcych
- Teksty porozcinany na kawałki
- Zadanie matematyczne

Przykłady zadań

- Zadanie ukryte w przestrzeni klasy z wykorzystaniem jej wyposażenia
- Szyfry
- Teksty napisane tuszem UV (latarka do tuszu uv ok. 8 zł)
- Ukrycie baterii do takiej latarki...😊
- Wyszukiwanie obiektów na obrazach
- Przysłowia
- Wykreślanka

Przykłady zadań

- Rebus
 - Łamigłówka
 - Labirynt
 - online quiz np. kahoot, quizizz
 - Połącz kropki
 - Puzzle
 - Puzzle z odpowiedzią po drugiej stronie
- I WIELE INNYCH....

Przydatne linki, przykłady

- http://www.filmotekaszkolna.pl/files/Akcja_filmowe_gry_pliki/Escape_Room_propozycje_zadan_final.pdf
- <http://www.superbelfrzy.edu.pl/glowna/zamien-lekcje-w-przygode-czyli-przepis-na-escape-room-w-praktyce-szkolnej/>