Data publikacji: 12.06.2020

Autor: Anna Szum

Escape Room w edukacji szkolnej

Chciałabym zaproponować interdyscyplinarny Escape Room zatytułowany „Poszukiwania skarbu w Londynie”. Materiały można wykorzystać również w edukacji zdalnej, przygotowując np. prezentację w aplikacji Genial.ly.

Historia pokojów zagadek, jak się okazuje, jest dosyć długa, bo ma już 32 lata. Pierwsze wirtualne gry typu Escape Room pojawiły się w 1988 roku. Zasady postępowania, zarówno w świecie wirtualnym, jak później w realnej, choć zaaranżowanej, rzeczywistości, są takie same. Gry oparte na fikcyjnych przygodach, poprzez rozwiązanie kolejnych zagadek czy łamigłówek, prowadzą do wydostania się z wirtualnego lub realnego pomieszczenia. Mogą być również finałem rozpoczętej misji.

Trudno nie zauważyć atrakcyjności i przydatności takiej formy pracy dla edukacji. Możemy w niej łączyć treści wieloprzedmiotowe, rozwijać umiejętności i kształtować postawy w zakresie wszystkich kompetencji kluczowych.

Zaproponowany przez mnie Escape Room ma tytuł „Poszukiwania skarbu w Londynie” i jest ponadprzedmiotowy.

ESCAPE ROOM pt. Poszukiwania skarbu w Londynie

Adresaci: uczniowie klas IV-VI szkoły podstawowej

Opis: Pokój zagadek zabierze uczniów w podróż po Londynie. Ich zadaniem będzie odkodowanie ważnych informacji związanych z głównymi zbytkami miasta, które pozwolą na odnalezienie ukrytego skarbu Króla Jerzego VI.

Jest to dobry sposób na zdobycie i utrwalenie wiadomości związanych z historią, zabytkami i kulturą stolicy Anglii. Praca z planem miasta pozwoli rozwinąć umiejętności topograficzne, a współpraca w grupie będzie doskonałym ćwiczeniem relacji społecznych. Ćwiczenie słownictwa w języku angielskim będzie utrwaleniem umiejętności językowych wokół tematu podróże, turystyka.

Misja polega na rozwiązywaniu przez uczniów zakodowanych zadań, które doprowadzą do miejsca ukrytego skarbu.

Zapraszam do zapoznania się z treścią Escape Room pt. Poszukiwania skarbu w Londynie, kartą pracy dla ozobota oraz mapami Londynu.

Anna Szum
Doradca metodyczny LSCDN
nauczyciel informatyki dla SP nr 28 w Lublinie

Powrót do poprzedniej strony