

Uciec czy utknąć? Escape room w edukacji

*Nigdy nie zgaduję. To obrzydliwe przyzwyczajenie,
destrukcyjne dla zdolności logicznego myślenia.*
Arthur Conan Doyle, Znak czterech

Co nas - ludzi mobilizuje do działania? Jakie czynniki sprawiają, że podejmujemy wyzwania: zdobywamy szczyty, schodzimy na dno oceanu, lecimy w kosmos?

Jednym z takich motywatorów jest tajemnica i chęć jej rozwiązania, drugim ciekawość i chęć jej zaspokojenia.

Genialnie wykorzystali to twórcy escape roomów, które biją rekordy popularności, funkcjonując zarówno w wymiarze rzeczywistym, jak i wirtualnym, zapewniając doskonałą rozrywkę dla osób dorosłych, rodzin i dzieci. Zaimplementowana w nich aura tajemniczości i zagadkowości sprawia, że rozbudzona ciekawość angażuje wszystkie zmysły uczestników spektaklu, w celu rozwiązania stawianych przed nimi zadań. Co więcej, niekonwencjonalny sposób zaprezentowania szarady prowadzi do stosowania rozwiązań oryginalnych, pomysłowych, niestandardowych. Przytoczony na początku cytat w prosty sposób przekazuje ideę escape roomów: jeżeli chcesz rozwiązać zagadkę, wydostać się z pokoju, zastosuj logiczne myślenie. Samo zgadywanie bowiem będzie niewystarczające. Escape room to forma rozrywki umysłowej i pomimo że wymaga niejednokrotnie podejmowania działań fizycznych, to wnioski dedukcyjne, umiejętność skojarzeń i przywoływanie informacji odgrywają w wydostaniu się z niego najważniejszą rolę.

Szczególnością odmianę escape roomu stanowi eduroom, którego projektowanie było przedmiotem konferencji „Uciec czy utknąć? Escape room w edukacji”, zorganizowanej przez Kujawsko-Pomorskie Centrum Edukacji Nauczycieli w Bydgoszczy. W gronie prelegentów znaleźli się: Robert Preus

dyrektor KPCEN w Bydgoszczy - *Uciec czy utknąć? O projektowaniu wirtualnych eduroomów*, Joanna Łuczyńska, nauczyciel matematyki i fizyki w Niepublicznej Szkole Podstawowej „4 Pory Roku” w Cielu - *Escape room na lekcji. Co w tym fajnego?*, Grażyna Szczepańczyk, nauczyciel konsultant w KPCEN w Bydgoszczy - *Escape room jako projekt edukacyjny*.

Na konferencji zostały również przedstawione wyniki Wojewódzkiego Konkursu *Eduroom. Wirtualny escape room w edukacji*. Podsumowania dokonała wicedyrektor KPCEN w Bydgoszczy Violetta Panfil-Smolińska.

Uczestnicy konferencji mieli okazję dowiedzieć się, jak projektować wirtualne eduroomy, otrzymać praktyczne wskazówki dotyczące ich tworzenia, rozwiązać zagadki możliwe do wykorzystania w późniejszej pracy dydaktycznej, poznać doświadczenia osób wykorzystujących ten typ środka dydaktycznego na lekcji. Mogli także zobaczyć (projekcja filmu), jak w praktyce powstawał eduroom zaprojektowany i tworzony od podstaw w jednej z sal KPCEN, który niedługo otworzy swe podwoje dla nauczycieli - uczestników konferencji i umożliwi doświadczenie istoty escape roomu: rozwiązywania zadań, zagadek, otwierania sejfów, uruchamiania mechanizmów, odnajdywanie kolejnych wskazówek...

A wszystko po to, by zainspirować pedagogów do tworzenia w szkole pokojów zagadek, zarówno tych rzeczywistych, jak i wirtualnych, unaocznic ogrom pracy, jaki trzeba włożyć w tę twórczość, a jednocześnie uzmysłowić, że uzyskane benefity w postaci zaangażowania uczniów są nieocenione.

Ze względu na duże zainteresowanie kolejna edycja konferencji planowana jest na okres wiosenny.