



Szkolny pokój zagadek

Wyobraźmy sobie taką sytuację: trwa lekcja, uczniowie zerkają na zegarki. Pojawiają się pytania: „Jak długo jeszcze?”, „Ile czasu zostało do końca lekcji?”. Na pierwszy rzut oka mogłoby się wydawać, że uczniowie się nudzą. Tak naprawdę „zaklinają” czas, żeby płynął wolniej, żeby wystarczyło go na rozwiązanie przygotowanych zadań. Jak tego dokonać? Wystarczy zorganizować *escape room*!

Joanna Świercz

Escape room, czyli pokój zagadek, to realna przygoda. Jej scenariusz może być oparty na historii zaczerpniętej z filmu, literatury czy środowiska otaczającego osoby biorące w nim udział. Uczestnicy, czyli gracze, mają określoną liczbę minut, aby uciec, uwolnić się (*escape*) z pokoju, w którym zostali zamknięci. Aby tego dokonać, muszą otwierać zamki, łamać szyfry, odkodowywać zostawione dla nich wiadomości. Wymaga to od nich logicznego myślenia, czasami bardzo niestandardowego, oraz współdziałania w grupie.

Atrakcyjna podstawa

Spróbujmy odnieść to teraz do szkoły. Limit czasowy przeznaczony na uwolnienie się z pokoju zagadek określimy bez problemu. Lekcja trwa 45 minut i to właśnie w tym czasie uczniowie powinni rozwiązać przygotowane przez nauczyciela zadania. Lokum mamy zapewnione. Możemy po prostu zamknąć klasę. Jeżeli ze względów bezpieczeństwa nie chcemy tego robić, możemy przygotować skrzynię ze skarbami, które uwalniać będą uczniowie.

Ponieważ jesteśmy w szkole, uczniowie biorący udział w *escape roomie* powinni nabywać umiejętności z podstawy programowej danego przedmiotu. Nie wyklucza to jednak wplatania ich w interesującą i angażującą historię. Mogą oni wyruszać w podróż kosmiczną albo opracowywać recepturę ratującą ludzkość przed zombie. W ten sposób będziemy wzmacniać zaangażowanie uczniów, maskując mniej atrakcyjne (z punktu widzenia ucznia) wymagania z podstawy programowej. Na początek warto zacząć od mało skomplikowanych historii. Po uwolnieniu można nagrodzić uczniów ocenami lub drobnym upominkiem, choć i bez tego ich zaangażowanie będzie na wysokim poziomie.

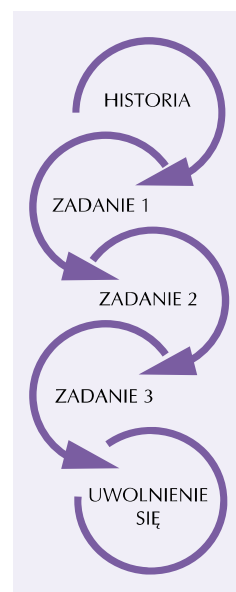
Cyfrowo lub analogowo

Pokój zagadek można przygotować – w zależności od posiadanych przez nas zasobów i umiejętności – w postaci cyfrowej lub analogowej. Biorąc udział w cyfrowym *escape roomie*, będziemy musieli do uwolnienia się z niego wykorzystać komputer, tablet lub smartfon. Powinniśmy zaplanować działania w systemie 1:1, czyli jeden komputer na ucznia lub parę uczniów. W takiej sytuacji najlepiej przeprowadzić takie zajęcia w pracowni komputerowej. Wymaga to opracowania materiałów wyłącznie w formie elektronicznej (będzie o tym mowa w kolejnym artykule).

Jeżeli liczbę potrzebnych urządzeń multimedialnych zmniejszymy do jednego na grupę lub jednego dla całej klasy, zbliżymy się do analogowego/papierowego pokoju zagadek. Wymaga on posiadania wielu manipulatorów (klódki, zamki szyfrowe) oraz kilku miejsc w klasie, gdzie zagadki powinny zostać ukryte. Uczniom wystarczy kartka do zapisywania rozwiązań odnalezionych przez nich zadań.

Przemysłana organizacja

Możemy wyróżnić dwa rodzaje pokoi zagadek, jeżeli weźmiemy pod uwagę sposoby organizacji procesu rozwiązywania przez uczniów poszczególnych zadań prowadzących ich do uwolnienia się. Schemat pierwszego przedstawiam obok.





Zabawę rozpoczyna historia wprowadzająca. Może być ona odczytana przez nauczyciela lub uczniowie odczytują ją samodzielnie w grupach, w których pracują. Historia ta może zawierać zadanie do wykonania lub jedynie wskazówkę, jak je odnaleźć. W kolejnych krokach uczniowie działają zgodnie ze schematem zadanie – rozwiązanie – wskazówka – zadanie, tj. znajdują zadanie, rozwiązują je. Rozwiązanie zawiera wskazówkę, gdzie należy szukać kolejnego zadania.

Odbywa się to tak długo, aż dojdą do końca i uwolnią się z pokoju zagadek. Jeżeli popełnią najmniejszy błąd, nie odnajdą kolejnego zadania, a przygoda nie zakończy się uwolnieniem. Ten rodzaj *escape roomu* wymaga od nich dużej dokładności i ciągłego skupienia. Powinni również sprawdzać nawzajem swoją pracę.

Przygotowanie takiego rodzaju pokoju zagadek wymaga od nauczyciela podjęcia działań, które wyeliminują tzw. chodzenie na skrót, czyli oszukiwanie i ściąganie rozwiązań od innych grup. Nauczyciel powinien stworzyć kilka alternatywnych tras przejścia przez pokój zagadek. Mogą to być różne dla każdej z grup rozwiązania poszczególnych zadań lub różna droga dojścia do rozwiązania/uwolnienia się. Przyjmując taki schemat, grupa pierwsza może rozwiązywać zadania w kolejności pierwsze, drugie, trzecie. Natomiast grupa druga w kolejności drugie, trzecie, pierwsze itd. Wymaga to jednak naprawdę gruntownego przemyślenia oraz przygotowania.



Drugi rodzaj pokoju zagadek, znacznie łatwiejszy od prezentowanego wcześniej, to taki, w którym rozwiązywanie kolejnych zadań przebiega niezależnie (patrz schemat powyżej). Uczeń znajduje zadania ukryte przez nauczyciela, rozwiązuje je. Rozwiązania kolejnych zadań składają się w całość, która umożliwia uwolnienie się z pokoju zagadek. Przygotowanie *escape roomu* według tego schematu jest łatwiejsze, ponieważ uczniowie rozwiązują zadania w takiej kolejności, w jakiej je odnajdą w miejscach, gdzie pozostawił je nauczyciel.

twiejsze, ponieważ uczniowie rozwiązują zadania w takiej kolejności, w jakiej je odnajdą w miejscach, gdzie pozostawił je nauczyciel.

Klasowe kryjówki

Swoją przygodę z pokojami zagadek zaczęłam od papierowego *escape roomu*. Przygotowałam go dla uczniów klas IV jako lekcję powtórzeniową z ułamków zwykłych. Za pomocą tej metody sprawdzałam, czy uczniowie nabyli następujące umiejętności:

- skracanie i rozszerzanie ułamków zwykłych,
- przedstawianie ułamków niewłaściwych w postaci liczby mieszanej, a liczby mieszanej w postaci ułamka niewłaściwego,
- porównywanie ułamków,
- dodawanie, odejmowanie ułamków zwykłych o mianownikach jedno- lub dwucyfrowych, a także liczb mieszanych bez konieczności sprowadzania do wspólnego mianownika.

Przed wpuszczeniem uczniów do klasy ukryłam w niej pięć poleceń do zadań. Oto one:

Dodajcie ułamki. Ile otrzymanych sum jest większych lub równych 11?
Już wiecie? To jest liczba, którą należy zamalować.

Porównajcie ułamki. Ile znaków większości postawiliście?
Już wiecie? To jest liczba, którą należy zamalować.

Odejmijcie ułamki. Ile otrzymanych różnic jest mniejszych od 2?
Już wiecie? To jest liczba, którą należy zamalować.

Ile razy, po zamianie na ułamki niewłaściwe, w liczniku pojawiła się liczba większa od 20?
Już wiecie? To jest liczba, którą należy zamalować.

Skróćcie lub rozszerzcie ułamki. Ile razy wpisaliście w wynikach liczbę mniejszą od 5?
Już wiecie? To jest liczba, którą należy zamalować.

Gdzie chować zadania? Na pewno w miejscach, które nie wymagają od uczniów wspinania się na krzesła i ławki. Ja ukrywam zadania pod ławkami i krzesłami, w rogu sali, gdzie stoi kosz na śmieci, pod doniczkami z kwiatami, na gazetkach ściennych.