Speak ER



Camerele de evadare și limbile străine, o potrivire perfectă

Babel centro de idiomas

Colegiul Național - Doamna Stanca Satu Mare

INFORMATION TECHNOLOGY SCHOOL

LogoPsyCom

GREEK MINISTRY OF EDUCATION AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY AND SECONDARY EDUCATION OF WESTERN MACEDONIA

YuzuPulse

Capitolul 1: Introducere în conceptele de gamificare și camerele de evadare 2

Teoria gamificării educaționale 2

Istoria camerelor de evadare pedagogice 10

Avantajele camerelor de evadare pedagogice 15

Capitolul 2: Predarea limbii engleze prin intermediul camerelor de evadare 19

Competențe lingvistice: citire/scriere 19

Competențe lingvistice: Audiție / Vorbire 25

Capitolul 3: Camere de evadare în UE 31

Camerele de evadare în context european 32

Camerele de evadare- exemple de bune practici 38

Concluzie 41

Capitolul 4: Transdisciplinaritatea 42

Introducere – abordările de predare interdisciplinară și multidisciplinară 42

Avantajele adoptării unei abordări interdisciplinare 43

Abordarea didactică interdisciplinară în cadrul 44

camerei de evadare 44

Punerea în practică a teoriei – un exemplu de activitate de tip cameră de evadare care combină mai multe discipline. 45

Capitolul 5: Nevoi Educaționale Speciale și camerele de evadare 48

Ce sunt tulburările particulare de învățare 48

Provocări si soluții în utilizarea camerelor de evedare pentru elevii cu TPÎ 49

Avantajele pedagogice ale ultilizării camerelor de evadare 53

Bibliografie 54

Capitolul 1
Introducere în conceptele de gamificare și camerele de evadare

Teoria gamificării educaționale

O cameră de evadare, cunoscută și sub numele de joc de evadare, este în primul rând un joc. În funcție de experiența cu care ați predat sau ați jucat orice formă de joc, ar putea suna mai mult sau mai puțin natural să vă alăturați jocurilor și educației sau să folosiți jocurile dintr-o perspectivă educațională. În orice caz, o afirmație cu care oricine ar putea fi de acord, indiferent de experiența pe care o are, este că profesorii și educatorii folosesc în general jocuri cu elevii mai mici și renunță la utilizarea lor cu elevii mai în vârstă. Acest lucru relevă o contradicție: în timp ce valoarea educațională a jocurilor este în general recunoscută, ea este însă ignorată în etapele ulterioare ale educației, ca și cum și-ar pierde într-un fel valoarea pe care o au. Însă noi suntem de altă părere. Acesta este motivul pentru care în acest ghid ne propunem să explorăm valoarea educațională a jocurilor de evadare în contextul învățământului secundar, aplicat în special învățării limbilor străine. Vom începe cu o introducere în gamificare abordând 6 subiecte: mai întâi, trebuie să analizăm ce face ca un joc să fie considerat un joc, cele mai importante tipuri de jocuri care există și cine sunt jucătorii. Acest lucru ne va permite să ajungem la conceptul de gamificare, la joc versus învățare și să menționăm cazul jocurilor serioase.

1. Ce înseamnă „un joc”?

Istoria jocurilor este probabil atât de lungă precum cea a omenirii, ceea ce face ca definirea jocurilor să fie o sarcină complicată. Un cuvânt sau o afirmație de prisos dintr-o definiție poate exclude o mulțime de jocuri existente. Arjoranta (2014) a studiat dezbaterea științifică despre definirea jocurilor și susține că este posibil să nu fie necesar un acord cu privire la definirea jocurilor pentru a vorbi despre jocuri în primul rând. Prin urmare, ne propunem să explorăm definițiile comune date de dicționar mai degrabă decât de lucrările științifice, pentru a începe să explorăm noțiunea despre ce pot fi jocurile. Să începem cu una dintre cele mai cuprinzătoare definiții:
„O activitate de natură fizică sau mentală, neimpusă, care nu este destinată unui scop utilitar și care se desfășoară pentru divertisment și plăcere.” (traducere oferită de Dicționarul de limbă franceză Larousse, 2021).

Să explorăm rapid ideile enumerate în această definiție pentru a începe reflexia noastră despre jocuri:

- „O activitate (...) care se desfășoară pentru **divertisment și plăcere**”: scopul principal al jocului este întotdeauna divertismentul. Nu este vorba în primul rând despre învățare (de exemplu, atunci când copiii imită comportamentul adulților), deși învățarea se poate constata ca efect.
- „O activitate [care nu] **este impusă, nu este destinată unui scop utilitar**”: din nou, jocurile sunt jucate în primul rând pentru divertisment. În acest sens, jucătorii trebuie să simtă că li se oferă posibilitatea de a juca fără a fi obligați să o facă. Altfel, în contextul școlii, ar putea ajunge să fie ca orice alt exercițiu obligatoriu.
- „O activitate de **natură fizică sau mentală**”: fotbalul, șahul sau jocurile video sunt toate forme diferite de jocuri. Unele jocuri combină aspectele fizice și mentale ale jocurilor, cum ar fi jocurile de construcție, care implică abilități de planificare și motricitate.

După ce am explorat această definiție, s-ar putea să credeți că definirea unui joc înseamnă mai mult decât să spuneți că este „o activitate făcută pentru distracție”. Cum rămâne atunci cu regulile unui joc? Dar cu interacțiunile dintre jucători? Dar cu

câștigarea și pierderea sau competiția? Toate aceste aspecte sunt componente ale jocului. Este dificil să le includem în definiția jocurilor, deoarece acestea ar putea reduce scopul definiției.



Pentru a susține această idee, să aruncăm o privire la alte definiții pentru a explora de ce acestea pot fi prea limitate pentru abordarea noastră.

» **Encyclopaedia Britannica** definește termenul „joc” ca „o formă universală de recreere, care include, în general, orice activitate menită să ofere agrement sau distracție și care stabilește adesea o situație care implică un concurs sau o întrecere”. Jocurile precum Monopoly sau De-a v-ați ascunselea au în mod clar câștigători și învinși. Cu toate acestea, jocurile narative nu au întotdeauna câștigători sau învinși, deoarece scopul acestora este uneori pur și simplu să creeze o poveste în mod colectiv. Un exemplu este ”Alice is Missing” *[„Alice lipsește”]* (Henters Entertainment, 2020), un joc narativ în care jucătorii scriu povestea trimițându-și reciproc SMS-uri, determinate de cronometru și de cărțile pe care le aleg pe parcurs.

» **Dicționarul Collins** definește termenul „joc” ca „o activitate sau sport care implică de obicei îndemânare, cunoștințe sau noroc, în care urmezi reguli fixe și încerci să câștigi împotriva unui adversar sau să rezolvi un puzzle”. Noțiunea de competiție sau adversar poate concura cu jocurile de cooperare, deoarece în

astfel de jocuri, cei implicați încearcă să găsească o rezolvare la situația propusă de jocul în sine în loc să concureze unul împotriva celuilalt. Un joc video clasic precum Super Mario Bros (Nintendo, 1983) presupune ca, cei 2 jucători care îi manevrează pe Mario și Luigi să câștige împreună miza jocului, aceștia putând câștiga doar ca echipă. Cheia acestei definiții este cuvântul „de obicei", care subliniază faptul că autorii nu au optat pentru o definiție cuprinzătoare.

» O ultimă definiție care poate fi luată în considerare este cea dată de **Dicționarul Cambridge**: „o activitate distractivă sau un sport, în special unul jucat de copii sau un echipament necesar pentru o astfel de activitate". Această definiție este scrisă pentru cei care învață limba engleză ca limbă străină, deci este de înțeles că își propune să fie suficient de specifică pentru a fi înțeleasă. Cu toate acestea, este interesant de văzut că se menționează că jocurile sunt în special activități pentru copii, deoarece dezvăluie percepțiile noastre comune despre jocuri ca fiind într-un fel ceva copilăresc.

Concluzia este că cel mai sigur lucru la care să te gândești este că jocurile sunt în primul rând activități recreative sau de agrement care au menirea, în primul rând, de a fi distractive.

2. Cine sunt jucătorii?

După cum s-a menționat mai sus, atunci când ne gândim la cineva care joacă, ne gândim la copii sau la jucătorii sportivi. Practic, un jucător este oricine se implică într-o activitate de joc. Apoi, toate aceste exemple pe care le avem adesea în minte sunt adevărate: fie că este un copil care se joacă cu blocuri, un adolescent care joacă jocuri video, un adult care joacă jocuri de societate cu prietenii sau o persoană în vârstă care face cuvinte încrucișate sau joacă cărți.

Desigur, nu scriem acest lucru doar pentru a afirma ceea ce este evident. La urma urmei, unele jocuri sunt adesea mai atrăgătoare pentru un anumit public decât altele, având în vedere factori precum vârsta, cultura, priceperea tehnologică sau gustul în genurile jocurilor. Cu toate acestea, acest lucru este mai puțin adevărat în cazul jocurilor de evadare: sondajul efectuat de Nicholson asupra camerelor de evadare a arătat că, deoarece necesită muncă în echipă și diverse abilități, jocurile de evadare sunt jucate de un grup eterogen de jucători, atât în ceea ce privește vârsta, cât și genul (2016).

Prin urmare, dacă sunteți un profesor care dorește să aducă jocuri de evadare în sala de curs, ar trebui să vă fie mai ușor să includeți elevii în această activitate, spre deosebire de alte forme de jocuri care ar face elevii să concureze unul împotriva celuilalt, ceea ce ar presupune un nivel ridicat de îndemânare sau care ar putea crea o imagine stereotipă despre cine joacă acest tip de joc.



3. Ce este gamificarea?

În timp ce definiția jocurilor nu este atât de ușoară pe cât pare, dicționarele, profesioniștii din educație și marketing sunt de acord că gamificarea constă în aplicarea mecanicii sau principiilor de la jocuri la ceva care nu constituie un joc. Efectul dorit este, în general, de a crește implicarea participanților într-o activitate.

Ceea ce vrem să spunem prin menționarea mecanicii sau principiilor dintr-un joc poate fi foarte extins: practic, poate fi orice lucru care face ca ceva care nu este un joc să pară unul. Câteva exemple ar putea fi utilizarea cărților de joc pentru a decide ordinea vorbirii la o întâlnire sau acordarea de insigne persoanelor care câștigă competiții care nu au legătură directă cu slujba sau educația lor. Activitățile de spargere a gheții într-un grup sunt un bun exemplu: obiectivul principal nu este ca participanții să se distreze, ci să se cunoască între ei. Nu înseamnă că nu se pot distra, desigur, dar nu este principalul obiectiv urmărit.

Efectul intenționat al efortului de a face ca o activitate să arate mai mult ca un joc este de a crește implicarea participanților în acesta. De exemplu, dacă vă aflați într-o ședință și ordinea de vorbire este solicitată prin alegerea cărților de joc, s-ar putea să fiți mai atent cât privește momentul când vă va veni rândul să vorbiți. Dacă sunteți elev și clasa dvs. participă la un concurs de prăjituri vinerea, s-ar putea ca acest lucru să nu vă aducă o mărire de note, dar cel puțin ați fi mai fericit să mergeți la școală vineri.

4. Este oare posibil să ne jucăm și să învățăm în același timp?

O contradicție inerentă în joc versus învățare este că, dacă un joc este conceput doar pentru distracție și nu are alt scop, atunci ar putea fi dificil să știi cum să eviți ceea ce ai intenționat să fie doar un joc, ca un oricare alt exercițiu pe care elevii se simt obligați să-l termine.

Acest lucru este deosebit de important atunci când cercetăm gamificarea: o mulțime de practici utilizate pe scară largă nu sunt extrem de distractive. Oferirea de insigne participanților care îndeplinesc o sarcină este unul dintre cele mai frecvente exemple de gamificare. De exemplu, dacă aveți un smartwatch, este posibil să nu vă pasioneze insignele pe care le primiți atunci când parcurgeți un număr stabilit de pași pe zi. S-ar putea să vă simțiți motivați dacă urcați scări mai degrabă decât daca mergeți cu liftul câteva zile, însă nici acest lucru nu o să vă transforme într-un atlet.

În acest sens, dacă doriți să aduceți o formă de joc elevilor dvs., faceți-o pentru că doriți ca ei să se distreze pe parcurs, nu doar pentru a-i păcăli să învețe. Sau, așa cum spune Nicholson (2013): „Conceptul de gamificare semnificativă nu este de a oferi recompense externe, ci mai degrabă de a ajuta participanții să găsească o conexiune mai profundă cu subiectul de bază”.

De exemplu, Kapp și al. (2014) identifică cinci motive greșite sau supraevaluate pentru a aduce jocurile în metodele de învățare: jocurile sunt grozave, toată lumea o face, îi va păcăli pe elevi să învețe, toată lumea iubește jocurile și jocurile sunt ușor de creat. Deși nu putem explora aceste idei în profunzime chiar acum, nu uitați că este vorba de mai mult decât aceste cinci aspecte atunci când dorim să transformăm jocurile în metode de educație.

5. Jocuri serioase versus jocuri banale

S-ar putea să fi auzit de jocuri serioase. Pe scurt, sunt jocuri care nu sunt menite doar să fie distractive, dar care ar trebui să aibă și un rezultat „serios”, cum ar fi învățarea despre ceva. Ceva dificil în ceea ce privește jocurile serioase este că uneori sunt atât de serioase încât nu mai au pic de distracție în ele, ceea ce poate fi contraproductiv. Prin urmare, rețineți că jocurile sau abordările obișnuite pot fi foarte benefice procesului de învățare, în timp ce unele jocuri serioase nu ating întotdeauna scopul de a învăța în timp ce includ un grad limitat de divertisment.

S-ar putea ca aceste concepte pe care le-am menționat să fie încă neclare pe moment, dar partea următoare ar trebui să le clarifice pe măsură ce sunteți pe punctul de a explora motivele bune pentru a folosi jocurile (de evadare) în clasă.

Istoria camerelor de evadare pedagogice

1. Un scurt istoric al jocurilor

Deoarece jocurile pot fi caracterizate drept „orice activitate în care suntem implicați pentru a ne distra”, este ușor de spus că jocurile sunt la fel de vechi ca omenirea însăși. De exemplu, primul joc de societate a fost creat în Egiptul Antic (Nicholson, 2013).



Jocurile sunt de toate formele, din toate mediile și de toate dimensiunile. Cu toții știm mai multe despre unele tipuri de jocuri decât altele. Iată o listă cu câteva tipuri de jocuri pentru a oferi mai mult context cu privire la ce sunt jocurile de evadare și de unde provin:

- **Jocurile de societate sau de pe tablă** cuprind toate jocurile care sunt jucate cu instrumente specifice. În acest sens, pot varia de la jocuri de cărți, jocuri de zaruri, la orice fel de joc jucat pe o tablă sau o masă, cum ar fi șahul, Scrabble-ul sau jocul în miniatură Warhammer.
- **Jocurile video** pot fi definite - în linii mari - ca programe de interacțiune între om și computer. Primul joc video a fost „Tenis pentru doi”, creat în 1958 de către fizicianul William Higinbotham (Societatea Americană de Fizică, 2008). Din cauza dezvoltării tehnice și comerciale, jocurile video au început să se răspândească mai târziu în anii 1970. Astăzi pot fi redate pe computere, console, telefoane și alte dispozitive. Exemple de genuri de jocuri video includ jocuri de acțiune, jocuri de platformă, jocuri de puzzle și jocuri de aventură.
- **Jocuri de rol** (sau JDR): un joc în care jucătorii au roluri imaginare și creează sau joacă în mod colectiv un scenariu în timp ce sunt în general supravegheați de un coordonator sau un povestitor, cunoscut și sub numele de maestru al

jocului. Cel mai faimos și unul dintre primele jocuri de rol este Dungeons and Dragons, creat de Gary Gygax în 1974 (Britannica).

- Două sub-genuri de jocuri de rol merită menționate în legătură cu jocurile de evadare: jocuri de rol în acțiune live și petreceri de misterul crimei. **Jocurile de rol în acțiune live** (cunoscute și sub numele de JRAL) sunt evenimente care se întind în general pe parcursul mai multor zile, adunând grupuri de oameni care joacă în mod constant un personaj imaginar. Printre cele mai impresionante se numără Conquest (https://www.liveadventure.de/en/) și DrachenFest din Germania (https://www.drachenfest-larp.info/), ambele adunând peste 5.000 de persoane. **O petrecere de misterul crimei** este un eveniment mai scurt, care durează în general de la o seară la o noapte întreagă, unde jucătorii trebuie să investigheze cine dintre ei a ucis personajul cu a cărui moarte începe jocul. Vă puteți gândi la Cluedo ca la evenimente cu jocuri de rol.

Jocurile de evadare adună caracteristici din toate aceste tipuri de jocuri, așa cum sunt definite de Nicholson (2015): camerele de evadare sunt „jocuri de acțiune live, bazate pe echipe în care jucătorii descoperă indicii, rezolvă puzzle-uri și îndeplinesc sarcini într-una sau mai multe camere pentru a realiza un obiectiv specific (de obicei, evadarea din cameră) într-o perioadă limitată de timp”.

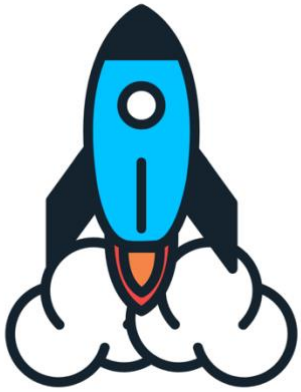
Pentru a afla mai multe despre istoria jocurilor de evadare, puteți, de asemenea, să aruncați o privire la Ghidul pedagogic din proiectul Erasmus + STEAMER (https://steamerproject.eu/pedagogical-guide/).

2. Dezvoltarea industriei jocurilor

Dacă luăm în considerare toate formele de jocuri, putem spune că ele constituie o industrie care s-a dezvoltat în ultimii 50 de ani, iar creșterea lor a fost mai accentuată în ultimii ani. Luați în considerare următoarele fapte și cifre:

- În 2018, cifra de afaceri globală pentru jocurile video a crescut cu 13% într-un an (MBA MCI, 2020).
- În ceea ce privește jocurile de societate, piața a crescut cu 10% în 2019 (Boursorama, 2020). În plus, a devenit tot mai obișnuit ca adulții să organizeze din ce în ce mai frecvent nopți de distracție cu jocuri de societate.
- În 2020, pandemia din întreaga lume a condus la vânzări record în industria jocurilor video, și asta deoarece ele nu sunt doar o formă de petrecere a timpului liber accesibilă de acasă, ci și o modalitate de a te conecta cu ceilalți (BBC, 2020). Mai multe jocuri de societate au fost adaptate pentru a fi jucate și online.
- Târgurile și competițiile internaționale există pentru toate tipurile de jocuri. Cele mai izbitoare exemple sunt ascensiunea ligilor profesionale de e-sporturi din întreaga lume. În cazul jocurilor de evadare, prima competiție mondială a avut loc în 2017 (BGNlab, 2017).

Având în vedere interesul crescând pentru jocuri și modul în care utilizarea lor s-a răspândit, nu este surprinzător faptul că există acum o bună oportunitate de dialog între jocurile de evadare și cele pentru educație.



3. De la jocurile recreaționale la cele de evadare educațională

Popularitatea jocurilor de evadare create în scopuri recreative reprezintă adevăratul motiv pentru care profesorii doresc să le folosească la ore. Nu este prea surprinzător atunci când ne dăm seama că jocurile pot face predarea și învățarea mai atractive și că profesorii sunt împinși de către administrațiile lor și de către elevi să găsească modalități de participare variate, urmărind explorarea subiectelor de la lecții pentru a moderniza programa.

Jocurile educative de evadare au fost create prin 2010, atât de către profesori înșiși, cât și de către companiile de jocuri care au fost rugate de profesori să le creeze jocuri de evadare ad-hoc. Cercetătorii au început să investigheze utilizările educaționale ale jocurilor de evadare destul de recent: cel mai cunoscut este fără îndoială Scott Nicholson, profesor de design și dezvoltare de jocuri la Universitatea Wilfrid Laurier din Ontario, care a început cercetarea acestui subiect după 2010.

Ce au în comun jocurile de evadare recreative și educaționale? Primul punct comun este formatul jocului de evadare, conform lui Veldkamp și al. (2020):

> „La fel ca ER-urile recreative, aceste ER combină activități interactive și mentale pentru a fi realizate cu o echipă într-un timp limitat. În cadrul unei clase, profesorii încearcă să creeze medii autentice cu activități semnificative și un spațiu pentru nereușită. Pentru educație, fiecare dintre caracteristicile ER nu este unică de felul ei. Cu toate acestea, combinația lor pare unică și atrăgătoare pentru profesori."

A doua similitudine între ambele tipuri de jocuri de evadare provine din faptul că jocurile de evadare plasează rezolvarea puzzle-urilor și enigmelor într-o narațiune. În timp ce un joc de evadare va necesita rareori ca jucătorii să aibă cunoștințe anterioare specifice, până și un joc de evadare recreativ sau comercial poate transfera cunoștințe despre lumea noastră. De exemplu, ai putea juca într-o poveste legată de o descoperire științifică, un obiectiv turistic istoric sau o piesă de artă. Pe scurt, în timp ce toate jocurile educaționale de evadare vin cu obiective sau subiecte de învățare, pentru cele

recreative nu este obligatoriu să vină cu astea, ci să plaseze enigmele în lumea reală pentru a face enigmele cu atât mai credibile, iar jocul cu atât mai captivant.

4. Unde putem găsi camere de evadare educaționale?

La această întrebare este dificil de răspuns, dar vom încerca. Ca întotdeauna, profesorii împărtășesc jocuri de evadare pe care le creează pe platformele și rețelele obișnuite, cum ar fi platformele naționale de resurse pentru profesori sau grupurile de pe Facebook. Din câte știm, două exemple se fac remarcate:

- **Breakout EDU** (https://www.breakoutedu.com/): aceasta este o platformă comercială creată în Canada în 2015 și este considerată a fi prima sursă specializată în jocuri educative de evadare. De asemenea, găzduiește o comunitate de 40.000 de profesori și educatori din întreaga lume.
- **S'cape** (https://scape.enepe.fr/) este o platformă creată în 2017 de ramura inovației digitale a Ministerului Educației din Franța pentru a oferi resurse gratuite profesorilor care doresc să își creeze jocurile de evadare. De asemenea, acționează ca un depozit de jocuri educaționale de evadare create de profesori.

Într-un anumit sens, istoria jocurilor educaționale de evadare este încă la început, așa că nu există nicio îndoială că alte surse valoroase pot apărea în timp ce scriem aceste rânduri. Acest lucru este cu atât mai adevărat acum că școlile sunt fie închise, fie combinate în clasă și învățare la distanță din cauza pandemiei actuale de COVID-19: jocurile pot face predarea mai distractivă, mai antrenantă și pot oferi, de asemenea, o modalitate prin care oamenii se pot conecta chiar și atunci când sunt nevoiți să stea deoparte, la distanță.

Avantajele camerelor de evadare pedagogice

După cum s-a explicat anterior, gamificarea sau învățarea prin joc este procesul prin care se creează o experiență de învățare prin utilizarea jocurilor astfel încât jucătorii să-și dezvolte aptitudinile, deprinderile și cunoștințele. S-a demonstrat că este o unealtă remarcabilă pentru a spori implicarea și motivația elevilor, astfel favorizând oportunități mai bune pentru învățare. Întrucât jocurile de evadare vor fi utilizate în învățarea unei limbi în acest proiect, această secțiune a broșurii va fi centrată pe avantajele detaliate pe care jocurile de evadare pedagogice le are asupra unei ore de limbi.

1. Aprofundare, implicare și motivație

Aprofundarea este o caracteristică esențială pentru o experiență de învățare de succes. În studiile recente, învățarea bazată pe joc și mai ales multe alte jocuri de evadare au demonstrat că experiența de învățare este sporită de aspectul aprofundării din partea elevilor prin oferirea unui context de învățare sub forma unei povești în care jucătorii vor performa și vor reacționa ca și cum trebuie să îndeplinească o misiune într-o poveste. Firește că, camerele de evadare în viața reală vor oferi cea mai mare implicare din partea elevilor în comparație cu lumea virtuala de exemplu. Cu toate acestea, fie structura reală sau virtuală a camerelor de evadare pot fi dezvoltate pentru a favoriza niveluri înalte de aprofundare și implicare deopotrivă. Câteva caracteristici a unui joc pedagogic de evadare include o poveste bine formulată, jocuri de rol clar stabilite și obiective de îndeplinit pentru jucători, situații-problema complicate aflate în strictă legătură cu scenariul și cu rolurile jucătorilor, dar și un rol de lider bine stabilit în cadrul jocului.

Intensitatea ar fi cuvântul cheie pentru a crea o experiență aprofundată, iar lipsa acesteia din joc ar putea să-i determine pe jucători să se detașeze de joc și să observe în plus aspectele sale pedagogice. Povestirea poate contribui considerabil la aspectul aprofundării, fapt pentru care Nicholson (2016) recomanda autorilor “**să întrebe de ce**”, scopul jocului, în toate etapele creării lui. Stabilindu-se un scop precis a tuturor elementelor jocului, jucătorii vor dobândi un real sens al responsabilității și al logicii pe

parcursul poveștii. Prin furnizarea unei experiențe de învățare aprofundată, jocurile de evadare contribuie la o mai intensă implicare și motivație din partea elevilor reprezentând mecanismul care le oferă un sentiment de responsabilitate în vederea îndeplinirii obiectivelor jocului. Desigur că există și anumite criterii suplimentare ca un joc să fie motivant, cum ar fi, spre exemplu o apropiere senzorială mai mare față de materialul de studiat, situații-problemă logice și motivante, dând astfel jucătorilor posibilitatea să avanseze în poveste, stabilind legături între diferitele situații-problemă incluzând personajele poveștii în aceste situații.

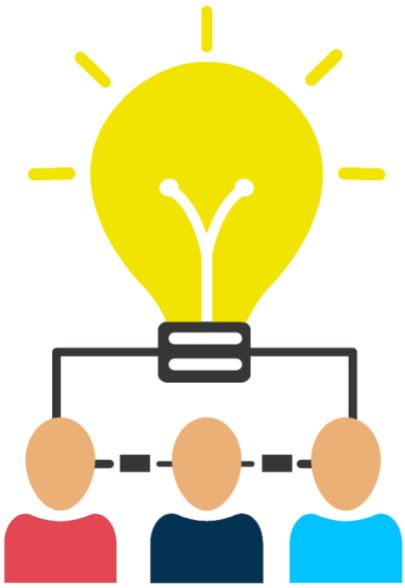
Implicarea și motivația derivă din principiile aprofundării, responsabilității, curiozității și intensității jocului. Dezvoltând povestea prin intermediul situațiilor-problemă care sunt strâns legate între ele, vor încuraja curiozitatea și motivația crescândă din partea elevilor ducând totodată la o implicare a lor în cadrul activităților propuse, la îndeplinirea obiectivelor jocului și nu în ultimul rând la scopurile de învățare.



2. Dezvoltarea competențelor sociale

Deprinderile secundare vin deseori în completarea celor incluse în curriculum. Acestea nu sunt întotdeauna incluse în planul de lecție dar sunt esențiale în vederea pregătirii elevilor pentru maturitate și viața profesională. Cu ajutorul jocurilor de evadare, profesorul nu numai că include conținutul de predat din cursul său, dar de asemenea poate asigura un progres al unor anumite deprinderi secundare cum ar fi:

- **Gestionarea timpului**: dându-le să rezolve câteva enigme elevilor într-un timp dat, elevii vor simți presiunea și își vor organiza și îndeplini sarcinile de lucru astfel încât să se încadreze în timpul dat.
- **Comunicarea și colaborarea**: elevii dintr-o echipă nu vor lucra toți la aceeași sarcină de lucru în același timp, astfel că ei vor trebui să colaboreze și să-și împartă sarcinile de lucru comune cât de eficient în timpul jocului.
- **Gândirea critică**: elevii își vor dezvolta deprinderile analitice și critice prin extragerea informațiilor relevante pe care le oferă indiciile, utilizându-le pentru a rezolva enigmele.
- **Rezolavarea de probleme**: elevii trebuie să facă față și să abordeze provocările și enigmele apărute pe parcursul jocului cât mai eficient posibil cu scopul de a-și duce la bun sfârșit misiunea.
- **Creativitate și adaptabilitate**: fiind protagoniștii unei povești, având sarcina de a juca un rol într-un context nou și de a găsi modalitatea de ieșire, elevii vor trebui să se adapteze noului context și să găsească soluții la situațiile-problemă care apar în timpul jocului.



Pe parcursul jocului, elevii vor învăța să împartă sarcinile de lucru adecvate fiecărui membru al echipei, fapt care va permite să-și dovedească tăria de caracter. Munca în echipă și deznodământul jocului pot stimula învățarea unora de la alții, poziționând elevii la un nivel mai echilibrat de cunoștințe și deprinderi la clasă.

3. Inovare și avantaje pentru profesori

Jocurile de evadare pedagogice sunt benefice pentru elevi dar pot prezenta avantaje și pentru profesori. Primul avantaj ar fi aspectul de noutate al acestor jocuri care ar determina profesorii să iasă din rutina de zi cu zi și să aibă mai mare plăcere în pregătirea lecțiilor.
Posibilitățile din punct de vedere ale obiectivelor pedagogice sunt nenumărate și pot deveni obișnuință pentru dascăli, permițând astfel un nivel mai mare de flexibilitate. Această structură este avantajoasă, de asemenea, întrucât permite utilizarea jocurilor video, a jetoanelor, a cărților, a materialului tipărit sau chiar camere de evadare în plan fizic mai complexe. Unele caracteristici ale jocurilor fizice și ale celor virtuale se pot alterna și toate acestea pot fi obținute cu un buget mic.

Incluzând elemente ale materialului care trebuie predat de către profesor în jocurile de evadare, se pot ivi experiențe de învățare în cadrul cărora elevii învață să aplice teoria în practică în mod instant în aplicații de jocuri, permițând astfel o mai bună aplicabilitate a materialului de învățat. Jocurile de evadare rămân flexibile pentru diferite sarcini de învățare oferite elevilor, fie că se dorește utilizarea lor in cadrul lecțiilor de recapitulare sau de predare-învățare.

Capitolul 2
Predarea limbii engleze prin intermediul camerelor de evadare

Competențe lingvistice: citire/scriere

1. Introducere

Citirea și scrierea sunt două dintre cele patru competențe lingvistice. Citirea este un proces interactiv și o activitate complexă care implică percepția și gândirea deopotrivă.

‘Citirea este fundamentală pentru dezvoltarea completă a celei de-a doua limbi. Cititul oferă o gamă largă de achiziții lingvistice educabililor prin alte modalități.”
(Horwitz, 2008)

Competențele de scriere cuprind toate cunoștințele și abilitățile legate de exprimarea ideilor prin intermediul cuvântului scris.“ Dintre cele patru competențe lingvistice ale limbii engleze, scrierea este considerată competența cea mai complexă pe care o dobândesc cei care doresc să învețe limba engleză datorită complexității în ceea ce privește structura gramaticală, vocabularul, scrierea și pronunția.“ (Rao, 2019)



2. Camerele de evadare și rolul cititului și al scrisului ca și competențe lingvistice esențiale la clasă

În interiorul camerelor de evadare(CE), elevii sunt captivați de ideea de joc și mânați de curiozitatea de a învăța mai multe lucruri sau de a câștiga jocul iar implicându-i în activități de scriere și vorbire, ei pot să-și îmbunătățească aceste deprinderi. Prin intermediul jocurilor de evadare, elevii exersează vocabularul, utilizând cuvinte noi în ambele forme: vorbită și scrisă. Aceasta nu este doar o experiență placută pentru elevi, dar este de asemenea foarte utilă pentru punerea în practică a limbii străine în viitor.

În prezent, aceste jocuri sunt folosite ca mijloace de exersare a unei deprinderi. Acest capitol se va centra pe aptitudinile de citit / scris și modul în care jocurile de evadare pot contribui la dezvoltarea lor. Jocurile de evadare sunt un fenomen nou printre cadrele didactice. Utilizarea camerelor de evadare și a gamificării în general la orele de limbi străine au un potențial uriaș. Din fericire, din ce în ce mai mulți profesori doresc să implementeze gamificarea ca metodă într-un context de învățare real, la clasa de elevi, cu scopul de a-i motiva pe elevi să se implice în procesul instructiv-educativ.
Jocurile de evadare sunt ideale la clasele de elevi deoarece aceste jocuri îi transformă pe elevi într-o "**cameră**" fără a se folosi neapărat multe instrumente ale tehnologiei moderne, servindu-se de avantajul clasei de elevi. "**Învățarea bazată pe joc(IBJ) poate activa la elevi aptitudinile de comunicare și implicarea elevilor**."(York & William, 2018).
În loc ca elevii să joace un joc de evadare, ar fi mai captivant să-i împărțim în grupuri, primul grup având sarcina didactică de a scrie scenariul și a crea jocul, în timp ce celelalte grupuri să citească regulile, din nou activându-și și îmbunătățindu-și competențele de citit / scris.

Potrivit lui Rodriguez (2014), gamificarea în predarea limbii engleze ca a doua limbă la clasă dezvoltă o atitudine pozitivă în rândul elevilor, care progresează mai ales pe laturile de cooperare, învățare experimentală, imagine de sine și motivație, competiție ca aspect motivațional, autonomie și acceptarea greșelilor.

Sistemele de educație întâlnesc noi provocări și cerințe iar profesorii ar trebui să fie cei în măsură să susțină învățarea unei limbi străine bazată pe joc prin intermediul scenariilor camerelor de evadare, a unor idei năstrușnice noi, scenarii scrise, sarcini de lucru de citire dar și activități de vorbire. Conform unui chestionar recent și a studiului implementării camerei de evadare (CE) la clasa de elevi, se arată că cele mai frecvent utilizate competențe lingvistice sunt citirea și vorbirea.

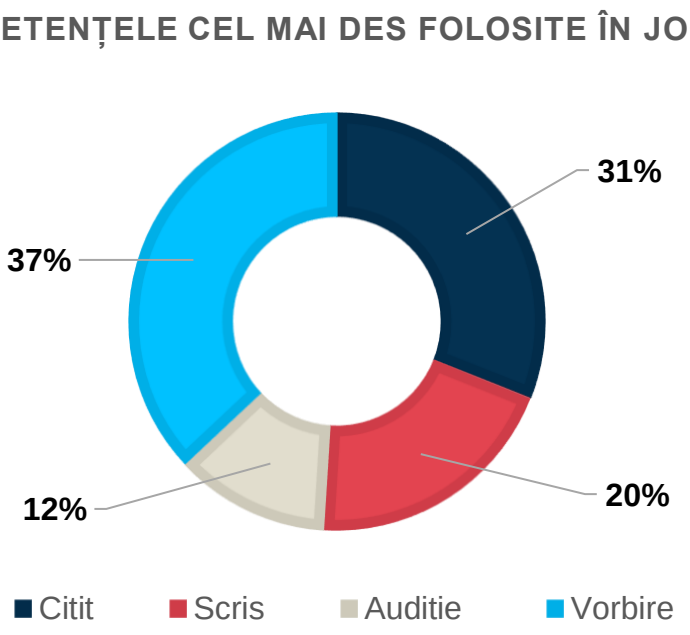


Figura 1. Competențele cel mai des folosite in jocuri (Santamaria, 2019)

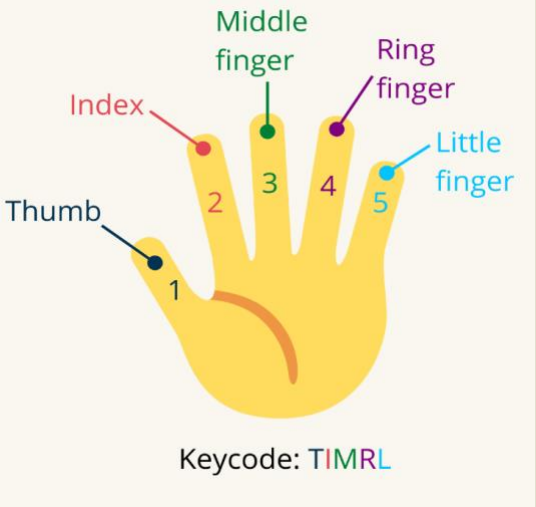
După cum se observă în figura 1 (Santamaria, 2019), competența lingvistică cel mai mult utilizată în jocurile de evadare este vorbirea, probabil datorită necesității ca elevii să comunice între ei. Citirea se plasează pe locul al doilea, deoarece elevii trebuie să citească toate sarcinile de lucru ca să înțeleagă ce au de făcut. Scrierea, pe de altă parte, nu este competența cea mai întâlnită în jocurile de evadare actuale.

3. Metode de implicare a elevilor în camerele de evadare pedgogice

Dacă doriți să vă determinați elevii să învețe, să recapituleze și să exerseze competențele de citit / scris într-o cameră de evadare pedagogică, modalitatea optimă de a realiza acest lucru este cu ajutorul indiciilor. Soluția pentru fiecare indiciu trebuie să fie un cuvânt scurt(sau o serie de litere la întâmplare) sau o secvență de numere. Aceste cuvinte sau numere vor descoperi misterul și vor elucida enigmele pe care le-ați pregătit, fapt care le va permite elevilor să ajungă la următoarele etape ale jocului.
Iată câteva exemple despre cum se poate realiza acest lucru prin sarcini de lucru variate:

- Înmânați-le elevilor foi tipărite pe care să fie desenată o palmă cu degete, elevii trebuind să denumească fiecare deget cu numele său real. Codul pentru descifrarea enigmei și implicit pentru rezolvare ar putea fi prima literă din denumirea fiecărui deget, acestea fiind numerotate de la degetul mare înspre cel mic.

Example



» Completarea spațiilor libere este o altă activitate care poate fi folosită în camerele de evadare pedagogice. Profesorul formulează întrebări, solicitându-le elevilor să completeze cu răspunsul corect pentru fiecare întrebare, cate un spațiu liber pentru fiecare literă.

Example

Ce râu curge prin Marele Canion?

C O **L** O R A **D** O

In ce ocean sunt insulele Seychelles?

T H E I **N** D I A N O **C** E A N codul: **LDNC**

» Întrebările cu alegere multiplă pot fi de asemenea transformate în coduri. Profesorii le pot utiliza în mod practic la lecțiile de recapitulare atât la gramatică cât și la vocabular.

Exemplu

Dacă alcătuiți întrebări cu alegere multiplă iar răspunsurile corecte sunt – A, C, D, A, B, tocmai ați creat un cod care dezleagă enigma – ACDAB!

Puteți să vă stimulați elevii să-și exerseze competențele de scris într-o cameră de evadare pedagogică oferindu-le ca sarcină didactică fișe de lucru cu propoziții amestecate. Un cod de dezlegarea enigmei poate fi inclus în propoziție sau se poate avansa cu un pas, cerându-le elevilor să creeze ei înșiși un cod prin enunțarea unui răspuns corect.

Examplul de mai jos nu este adaptat elevilor cu dificultăți de învățare

Exemplu

IMPLICATE ȚĂRI MULTE LUPTÂND FIECARE ALTEIA ÎMPOTRIVA AL DOILEA RĂZBOI MONDIAL PE DE GLOB AU DEVENIT GLOBAL DUPĂ RĂZBOIUL POLONIA UN CONFLICT MILITAR GERMAN POLONIA A INVADAT A FOST CÂND EVENIMENT A AVUT ACEST LOC

La început elevii voștri ar putea fi puși în încurcătură, dar vor conștientiza curând că din moment ce ei descurca propozițiile și răspund la o întrebare simplă, vor fi capabili să dezlege o enigmă cu patru variante.

Exemplu de răspns

Al II-lea Război Mondial a cuprins multe țări de pe glob, luptând una contra celeilalte. Războiul a devenit un conflict global după ce Germania a invadat Polonia. Când a avut loc acest eveniment? Desigur, 1939 va fi codul pentru dezlegarea enigmei.

În vederea îndeplinirii sarcinilor de lucru într-o cameră de evadare pedagogică se poate folosi un set de strategi și tehnici diferite pentru competențele de citit / scris. Vom menționa câteva dintre ele:

1. **Actul de "scanning"** se referă la parcurgerea în grabă a unui text cu scopul de a găsi o anumita informație. Puteți să le dați elevilor un text scurt iar codul să fie, de exemplu, un numar inclus în text. Firește că, elevii voștri vor trebui să-și folosească imaginația pentru a ajunge la un deznodământ.
2. **Actul de "skimming"** este acțiunea prin care se citește repede un text pentru înțelegerea ideii principale. Având ca fundal o poveste, devinecaptivantșimaiinteresantpentruelevișistabilestescopulcamerelor de evadare pedagogice. Orice joc de evadare își are povestea sa interioara ca fundal sau un scenariu: profesorii au posibilitatea de a da elevilor povestea de fundal ca text de citita casă pentru a-i proiecta pe elevi într-o călătorie uimitoare chiar înainte de a juca jocul. Elevii pot căuta o comoară pierdută, pot salva specii aflate pe cale de dispariție sau chiar să descopere o nouă planetă, dar cu siguranță, povestea de fundal va reprezenta un exercițiu pentru citit excelent.

Pe lângă aceste două competențe lingvistice, următorul capitol va cuprinde mai multe informații în legătură cu celelalte două competențe lingvistice, competența de ascultare și de vorbit într-o cameră de evadare.

Competențe lingvistice: Audiție / Vorbire

1. Definirea competenței: audiția

Cercetătorii precum Thomlison (1984)și Hamouda (2013) au definit audiția ca fiind “abilitatea de a recunoaște și a înțelege ce alții spun” (citat din Gilakjani, A.P. și Sabouri, N.B. , 2016), incluzând capacitatea de înțelegere a pronunției, gramaticii, vocabularului, înțelegerea mesajului vorbitorului, precum și abilitatea de a alege informația necesară și să și-o amintească.

Lundsteen(1979) susține că, copiii își dezvoltă aptitudinile de audiție înainte de vorbire, ceea ce denotă că audiția este prima aptitudine care apare în procesul învățării unei limbi. Mai mult decât atât, potrivit lui Doff (1995) si Ziane (2011), “nu ne putem dezvolta abilitatea de a vorbi dacă nu ne dezvoltăm abilitatea de audiție”. Astfel, acțiuni precum ascultatul la radio, vizionarea de filme sau chiar dialogul cu un vorbitor nativ(fie în formă scrisă sau orală) devine mai ușoară pentru educabilii care au o capacitate bună de audiție în limba engleză.

Hedge (2000)afirmă că atunci când oamenii sunt implicațiîncomunicare“9% se datorează scrisului, 16% cititului, 30% vorbitului și 45% audiției, ceea ce demonstrează importanța audiției în procesul de comunicare”. Societatea modernă fiind într-o permanentă schimbare, tendința de trecere de la forma tipărită către sunet este clar vizibilă, ceea ce denotă că audiția joacă un rol primordial în învățarea limbii străine iar clasele ar trebui să fie echipate corespunzător în vederea cultivării acestei aptitudini.(Hedge, 2000)



2. Definirea competenței: vorbirea

Vorbirea este competența general în baza căreia „elevii vor fi evaluați în majoritatea cazurilor în situațiile din viața reală”. (Brown and Yule 1983).

Prin urmare, profesorii ar trebui să-i implice pe elevi în contexte conversaționale cât mai asemănătoare celor din viața reală, cultivându-le astfel abilitatea de a vorbi fluent utilizând nu doar noțiunile corecte de gramatică dar și vocabularul adecvat și cunoștințele de cultură generală a respectivei limbi. Acest lucru se poate dobândi prin utilizarea materialelor creative precum activități ale camerelor de evadare, jocuri de rol și scenarii, ceea ce va dezvolta abilitatea elevilor de a comunica în limba engleză prin înțelegerea mesajului și reproducerea lui corecta.

Dewi Sri Kuning(2020) vorbește despre importanța predării competenței de vorbire prin intermediul tehnologiei moderne și punctează asupra faptului că“educabilii își măsoară deseori succesul în învățarea unei limbi străine dar și eficacitatea cunoștințelor teoretice dobândite pe baza a ceea ce simt ei în legătură cu gradul de îmbogățire a cunoștințelor in limba vorbită”. Chiar dacă profesorii conștientizează importanța și relevanța sa, predarea competenței de vorbire, la clasă este subestimată iar profesorii de limba engleză utilizează în continuare exerciții clasice de memorare a dialogurilor ca metodă de îmbunătățire a competenței de vorbire la elevi. După cum menționează Dewi Sri Kuning(2020), ”scopul predării competențelor de vorbire” ar trebui să fie acela de a cultiva deprinderile de comunicare ale elevilor și să-i învețe “să se exprime și să învețe cum să utilizeze regulile sociale și culturale corespunzătoare fiecărei situații de comunicare”.

3. Camerele de evadare și competențele lingvistice

Dintre cele patru competențe lingvistice, majoritatea elevilor și a profesorilor au tendința să considere audiția ca fiind una dintre cele mai provocatoare competențe posibile de predat și de învățat, deși audiția este una dintre competențele care trebuie dobândite cu scopul progresului în învățarea celei de-a doua limbi. Complexitatea audiției ca și competența lingvistică nu este subapreciată, după cum afirmă Rost(2001) și anume că nu există limbă vorbită fără audiție. Elevii, când se confruntă cu orice tip de activitate de audiție, se pierd într-un fel, din cauză că ei cred că nu înțeleg dialogul. Acest lucru duce la scăderea încrederii de sine a elevului și există o nevoie permanentă de repetiții frecvente a textului vorbit, deseori înțelegerea unei limbi străine devenind o situație solicitantă și, în unele cazuri, chiar stresantă.

Camerele de evadare rămân centrate pe ideea ca există o necesitate din partea profesorilor și a elevilor de a găsi activități motivante pentru ambele parți implicate în procesul de învățare. Profesorii se confruntă cu situații în care elevilor le este distrasă atenția de la procesul de învățare de către o multitudine uimitoare de factori externi iar utilizarea metodologiilor clasice de predare și învățare a unei limbi nu fac altceva decât să amplifice indispoziția lor de a învata. De aceea, camerele de evadare reprezintă unealta optimă pentru a recâștiga atenția elevului oferindu-i posibilitatea utilizării dispozitivelor tehnologice moderne actuale.

Mergând pe firul ideilor prezentate de Slobin (1985), profesorii de limbi străine e necesar să utilizeze materiale didactice care să capteze atenția elevilor dar și să le trezească interesul pentru a învăța o limbă străină cu plăcere. În cadrul activităților camerelor de evadare, utilizarea materialului de audiat autentic va impulsiona elevul să fie atent și va deveni o modalitate de ajutor în receptarea aptitudinilor de audiție. Acest fapt ajută educabilul să-și cultive aptitudinea de ascultare și de înțelegere a importanței textului oral (Field, 2002).
Iată un exemplu de activitate de audiție într-o camera de evadare care fixează povestea jocului, dezactivarea unui artefact pe cale să explodeze:

Lecția a început prin a li se prezenta elevilor un film introductiv creat în cabinetul de informatică, film în care un om stă în mijlocul unei închisori subterane, într-un scaun incomod cu mâinile și picioarele legate. În joc, aceasta persoană se prezintă ca fiind **“profesorul”** și explică că a descoperit că niște profesori de la departamentul de electronică sunt pe cale să creeze o bombă care să arunce în aer întreaga școală iar ei au descoperit ca el lucra la realizarea unui program-control menit să dezactiveze bomba. Lopez – Pernas et all(2019, pp. 31727)

Ideea lui Jones (1996, p. 12) potrivit căreia la vorbire și ascultare “înclinăm să găsim ceva gata creat, să explorăm idei, să descoperim noi sensuri ale unui cuvânt sau pur și simplu să fim împreună” e clar vizibilă în camerele de evadare. Elevii au ocazia să exerseze noțiunile teoretice însușite la clasă cu scopul de a duce la bun sfârșit sarcinile de învățare, de a explora camera, de a găsi indicii, de a rezolva ghicitori, etc., toate aceste acțiuni fiind săvârșite împreună ca o echipă. Procesul de învățare a limbii se mută de la învățarea individuală din clasă la învățarea în echipă în camera de evadare. Cadrul camerei de evadare îi asigură educabilului decorul necesar, dându-i sentimentul “povestirii ca interacțiune”, situație în care elevii au prilejul să converseze unii cu alții într-o limbă străina. În clasă s-ar putea ca ei să nu-și găsească cuvintele potrivite când trebuie să se confrunte cu situații din viața reală, pe când locația camerei de evadare le dă elevilor posibilitatea să utilizeze limba străina în mod firesc, natural, în mod plăcut deoarece ei sunt puși în postura de a discuta, de a schimba rolurile sau chiar de a glumi. Nu numai că își cultiva aptitudinea de a povestișI implicit de a interacționa cu alți colegi de-ai lor, dar de asemenea, intervine “dialogul ca etapă intermediară” în care accentul cade pe ce se spune și se face. Obiectivul primordial al jocului este înțeles clar și exact, acest lucru fiind important în desfășurarea diferitelor acțiuni pentru ca în final să evadeze din cameră. Elevii trebuie să-și perfecționeze aptitudinile de vorbire, vocabularul prin care se descrie un obiect or situație, fiind puși în ipostaza de a-și motiva punctul de vedere personal, exprimându-și acordul sau dezacordul.

Un exemplu când folosesc vorbirea ca interacțiune în aceste două sensuri este utilizarea ghicitorilor, ca un prim pas în a obține o parolă pentru o enigma, ori ca un

nivel pe care l-au trecut ca să avanseze în următoarea etapă din cameră. În acest caz, membrii echipei trebuie să ghicească răspunsul unei ghicitori cum ar fi: “Ce devine ud prin uscare?”(răspuns: un prosop). În acest punct, diferite noțiuni orale sunt activate în joc. Elevii care învață o limbă străină primesc răspunsul, schimba rolul, își exprimă acordul, dezacordul și sunt puși în situația de a discuta. Când consideră că au descoperit răspunsul corect, ei trebuie să-l transmită liderului de joc. În cazul in care răspunsul este greșit, liderul jocului s-ar putea să le ofere un indiciu iar activitatea de vorbi reîncepe din nou.

Aceste tipuri de activități sunt menite să utilizeze aptitudinile de vorbire și ascultare in afara clase își să extindă folosirea gamificării, a ludicului in afara standardelor impuse de jocurile clasice sau de aplicațiile cu care erau obișnuiți elevii. În acest capitol, susține ideea că metoda camerelor de evadare sunt un mijloc util pentru a adapta activitățile de audiție și vorbire la o abordare modernă în procesul de predare. Elevii vor începe să-și măsoare succesul învățării unei limbi străine pe baza nivelului la care se descurcă în cazul aptitudinilor orale. Predarea vorbirii și a ascultării este încă supusă discuțiilor metodologice care evidențiază faptul că aceste jocuri educaționale pot fi integrate în lecție ca o activitate educaționala eficace și promițătoare.

Un exemplu interesant găsit asupra beneficiilor promițătoare pe care le are camera de evadare(CE) asupra elevului care învață a doua limbă este sentimentul de îmbunătățire pe care îl încearcă în cazul aptitudinilor de vorbire și audiție în studiul realizat de Lopez (2019) atunci când se utilizează camerele de evadare în procesul de învățare. Rezultatele ei înfățișează noțiunea de cameră de evadare(CE) ca o resursă valoroasă în învățarea limbii engleze (31%), datorită faptului că trebuie folosit vocabularul corespunzător pentru a interacționa intre coechipieri și a rezolva enigmele cu ajutorul indiciilor prezentate în activitate. După cum am amintit în acest capitol, elevii au fost incluși în activități **“reale”** simțind că utilizarea limbii străine a fost mai veridică și mai contextualizată, ceea ce a dus la activarea aptitudinilor de comunicare (15%) crescând astfel nivelul de motivație (29%).

Această cameră de evadare(CE) și rezultatele obținute aici scoate în evidență faptul că elevii s-au simțit mai comod vorbind engleză într-o cameră de evadare decât cum ar fi făcut-o la clasă. Elevii participanți la jocurile de evadare au subliniat de asemenea că s-au folosit în principal de aptitudinile orale de vorbire și ascultare(67%) decât în cazul celorlalte competente (33%).

Capitolul 3

Camere de evadare în UE

Din 2007, când prima cameră de evadare în scop de divertisment a fost creată în Japonia, în jur de 5000 de astfel de camere au fost proiectate în aproximativ 75 de țări din întreaga lume. În ultimii ani, profesorii și educatorii au fost deosebit de interesați de adaptarea conceptului de cameră de evadare, pentru a satisface nevoile elevilor lor în diferite situații de învățare atât în mediul fizic, cât și online.

Literatura de specialitate menționează că aceste camere de evadare au fost utilizate pe scară largă ca instrument pentru diverse scopuri pedagogice, pentru a îmbunătăți cunoștințele de bază ale cursanților, pentru a-și dezvolta abilitățile sociale cum ar fi munca în echipă, comunicarea și gândirea critică, sau chiar pentru a dezvolta capacitatea profesională a participanților. În prima parte a capitolului, vom face cunoștință cu scenarii specifice pentru camerele de evadare și cu contextul acestora pentru a prezenta modul în care acestea sunt utilizate în medii educaționale din mai multe țări ale UE. În a doua parte, utilizările camerelor de evadare vor fi prezentate ca modele de bune practici legate de anumite criterii. Sperăm ca aceste jocuri să vă inspire să folosiți camerele de evadare în propria situație de predare!

Să începem turul și să aflăm mai multe despre utilizarea camerelor de evadare din întreaga Europă!

Camerele de evadare în context european

După cum s-a subliniat în primul capitol, utilizarea camerelor de evadare în scopuri educaționale crește în popularitate la nivel mondial, în principal datorită efectelor pozitive pe care le aduce în mediile de învățare și predare. S-a sugerat că acestea pot aborda în mod eficient atât abilitățile tehnice cât și cele sociale, sporind în același timp cunoștințele, motivația și schimbarea atitudinii elevilor. În ansamblu, camerele de evadare educaționale pot oferi o experiență plăcută, deoarece elevii sunt implicați activ în procesul de învățare.

În plus, ele îmbunătățesc munca în echipă a elevilor, creativitatea, luarea deciziilor, spiritul de leader, comunicarea și abilitățile de gândire critică. Activitățile ER(camere de evadare) se găsesc în majoritatea țărilor europene. Cu toate acestea, unele țări ale UE au dezvoltat un interes mai profund pentru metodologia camerei de evacuare decât altele. Iată câteva exemple de jocuri de evadare din întreaga Europă.

1. Belgia



Să începem turul nostru cu un joc virtual de evadare pe care îl poți juca chiar și pe cont propriu. Te pricepi la vânătoarea de comori? Asta e șansa ta s-o dovedești! Muzeul MUMONS (Muzeul Universității din Mons) în colaborare cu "Jeunesses Scientifiques de Belgique" (Tinerii oameni de știință din Belgia) oferă o serie de jocuri virtuale de evadare care implică toate domeniile STEM (Știință, tehnologie, inginerie și matematică), **"Mystère à Mons".** Dacă vrei să găsești comoara pe care societatea secretă a UMONS a ascuns-o, trebuie să rezolvi o serie de puzzle-uri (de exemplu: chimie, IT, matematică, geologie, științe umane), să aduni toate indiciile, să găsești locul unde este ascunsă comoara și să deblochezi lacătul. Comoara e a ta!

2. Franța



Ar fi posibil să se folosească camere de evadare în orele de chimie? Se pare că nu numai că este posibil, dar este, de asemenea, un instrument educațional foarte eficient. În 1775, Academia Franceză de Științe a oferit un premiu de 2400 de livre pentru dezvoltarea unei tehnologii care să permită oamenilor din acea vreme să producă carbonat de sodiu din sare. Ce legătură are cu camera de evadare? În 1780 **Nicolas Leblanc**, un tânăr om de știință francez, a acceptat o poziție de medic privat la reședința Ducelui de Orleans. Există un scenariu de cameră de evadare care duce participanții în biroul lui Leblanc pentru a găsi secretul descoperirilor sale și pentru a rezolva jocul (Dietrich, 2018). Prin intermediul puzzle-urilor științifice, cum ar fi utilizarea tabelului periodic, echilibrarea unei reacții, calculul masei molare , elevii avansează în grupuri și găsesc combinația de 5 litere corespunzătoare etapelor procesului tehnologic, înainte de a putea ieși din cameră.

Jocul oferă o metodă de predare complementară și ajută elevii să asocieze conceptele de bază ale chimiei cu enigme accesibile, într-un mediu captivant și distractiv. Punerea în aplicare a jocului a arătat că acesta a servit ca un instrument revigorant pentru a crește motivația și spiritul de echipă, precum și o metodă de a descoperi un om de știință (chimist), elementele de bază ale ingineriei chimice și consecințele sale asupra poluării.

3. Grecia



În Grecia, scenariile privind camerele de evadare au fost dezvoltate ca instrument educațional pentru a crește **gradul de pregătire** pentru dezastre al elevilor (Kazanidis et al, 2020). Utilizarea activităților de învățare activă folosind concepte legate de camera de evadare s-a dovedit mult mai eficientă în comparație cu prelegerile pentru realizarea scopurilor pedagogice ale proiectului. Toate cele trei jocuri educaționale ("Disaster Master", "The emmergency suitcase" și "House of Disasters") utilizează camere interactive de evadare pentru pregătirea în caz de dezastre și pregătirea răspunsului la dezastru, pentru a crește motivația și implicarea elevilor. Concluziile finale au sugerat că o astfel de abordare de învățare bazată pe joc atinge obiectivele pedagogice stabilite la începutul jocului în cel mai eficient mod.

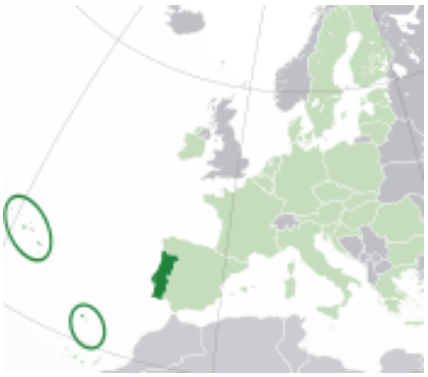
4. Țările de Jos (Olanda)



Camerele de evadare au fost aplicate contextelor educaționale ca o modalitate de a spori gradul de conștientizare a elevilor cu privire la efectele **schimbărilor climatice** asupra vieții oamenilor (Ouareachi și Elving, 2020). Majoritatea camerelor de evadare legate de schimbările climatice din Europa au fost proiectate în Țările de Jos, în principal datorită faptului că fenomenele meteorologice frecvente au un impact uriaș asupra țării. În cadrul proiectului "Blue Mirror", participanții sunt rugați să schimbe fiecare factor care influențează schimbările climatice, astfel încât până în 2050 să nu sufere de astfel de experiențe neplăcute. Mai mult, camera de evadare **"Watersnood Impact"** îi provoacă pe studenți să utilizeze strategii complexe de politică, planificare și punere în practică pentru a reacționa eficient la situațiile de urgență.

Camerele de evadare dedicate schimbărilor climatice pot oferi o învățare prin experiment captivantă, abilități de rezolvare a problemelor și gândire critică, precum și un sentiment de colaborare și tenacitate. Studiul sugerează că aceste camere de evadare trebuie să se concentreze doar asupra unor părți din întreaga imagine a schimbărilor climatice, având în vedere limitările lor ca punere în practică și ca timp.

5. Portugalia



Școala de Educație a Politehnicii din Porto, Portugalia, a realizat proiectul **"Escape 2 Educate"** și metodologia de aplicare a sălii de evadare **la orele de limbi străine** (Cruz, 2019). Elevii participă în mod special la sarcini de rezolvare de puzzle-uri în care trebuie să descifreze mesajele scrise în limba străină, care servesc drept activități de recapitulare la sfârșitul anului școlar. Activitatea din camera de evacuare de acest tip dezvoltă abilitățile "creacritice" ale elevilor, adică promovarea gândirii critice și a creativității în contexte de negociere colaborative, sociale și relevante, în care limba joacă un rol dublu, fiind atât mijlocul de învățare, cât și ținta învățării.

6. România



Camere de evadare foarte interesante pe teme de fizică pot fi găsite și în România (Vörös și Sárközi, 2017). Există un astfel de demers educațional axat pe **fizica fluidelor**, care nu este inclusă în programa școlară românească. Acest joc nu urmează tradiționalul format de tip "break-out" (scapă din cameră), ci un **"break-in"**: participanții trebuie să deschidă o cutie cu mai multe lacăte pe care echipele trebuie să deblocheze prin găsirea codurilor corecte pentru a atinge obiectivul final al jocului.

Etapa de evaluare a proiectului a arătat că elevii au considerat activitatea foarte utilă pentru a obține cunoștințe într-un domeniu nou, printr-o experiență de învățare foarte captivantă și plăcută.

7. Serbia



Credeți că aceste camere de evadare educaționale pot avea loc doar în sălile de clasă? În Serbia, primul joc educativ de evadare a fost jucat într-un muzeu și a fost organizat de Muzeul Voivodina. Camera de evadare, **numită "Evadarea din muzeu - Secretul nemuririi",** constituie un proiect inovator conceput de experți în domeniul arheologiei, pedagogiei, conservării și informaticii." Proiectul le cere jucătorilor să rezolve puzzle-uri interesante despre natura. Entuziaștii jucători sunt introduși în lumea fascinantă a patrimoniului cultural și își însușesc cunoștințe valoroase pe această temă în acest cadru extra-curricular.

8. Spania



Vă întrebați cum putem combina camerele de evadare cu **algebra?** În acest exemplu din Spania (Jiménez et al, 2020), elevii de gimnaziu recapitulează toate conținuturile din programa de algebra din perspectiva evadării dintr-o cameră. Mai exact, elevii trebuie să rezolve întrebări algebrice pentru a scăpa dintr-un conac înfricoșător. Rezultatele experienței au arătat că aplicarea jocurilor educative de evadare pentru a învăța ecuațiile și funcțiile algebrice a fost extrem de motivantă pentru elevi și le-a permis să arate progresele pe care le-au făcut.

Să mai rămânem puțin în Spania. Camerele de evadare pot aborda de asemenea probleme sociale în mod foarte eficient. **"Refugee ER"** de exemplu este utilizat pentru

a sensibiliza comunitatea gazdă cu privire la provocările sociale și de sănătate cu care se confruntă imigranții vulnerabili, precum și pentru a oferi o competență interculturală eficientă pentru comunitatea gazdă (Ruben Moreno, Wylie și Serre-Delcor, 2019). Acest joc, creat în 2017, este format din două părți. În prima parte, lacunele în materie de cunoștințe privind mai multe aspecte ale migrației și sănătății sunt abordate, în timp ce în a doua parte participanții trebuie să depășească mai multe provocări birocratice la un exercițiu fictiv de control la frontieră pentru a reuși să ducă jocul la bun sfârșit. Camera de evadare a refugiaților constituie un instrument promițător de sensibilizare, care îmbunătățește competențele, care poate fi ușor adaptat la diferite contexte de imigrație.

9. Elveția



Camerele de evadare pot fi folosite ca un instrument de predare în contextul **roboticii educaționale?** În acest scop, a fost dezvoltat și testat un **prototip** al unui asemenea joc de evadare. Principalul obiectiv de învățare a fost introducerea jucătorilor în lumea robotului **Thymio** și în limbajul de programare vizuală (Giang et al, 2020). Conform scenariului camerei de evadare, punctul local de alimentare cu energie a fost atacat, iar sarcina grupului a fost de a reactiva sursa principală de energie, o baterie alimentată de roboți mobili. Rezultatele înregistrate au arătat că majoritatea participanților au fost foarte încântați de experiența lor în camera de evadare, de valoarea educațională a jocului și de interdependența socială pozitivă pe care a impus-o. De asemenea, motivația participanților de a înțelege și de a rezolva problema dată a fost de așa natură încât a impus un rol mai puțin activ maestrului jocului și a dat mai multă autonomie jucătorilor.

Camerele de evadare- exemple de bune practici

Oricine este interesat poate găsi o abundență de exemple de utilizare ale camerei de evadare pentru inspirație, în funcție de propriul stil de predare. Se pot achiziționa chiar și de pe internet anumite jocuri (https://www.breakoutedu.com/) sau pot fi găsite resurse gratuite pentru punerea în aplicare a acestor activități în contextul propriilor nevoi profesionale (http://www.school-break.eu/escape-rooms, https://scape.enepe.fr/-les-tresors-.html)

Următoarele exemple de bune practici în UE au fost identificate în literatura de specialitate relevantă și sunt prezentate mai jos.

4. Diferitele materii școlare și jocurile de evadare

- **MathEscape** este o cameră de evadare cu sarcini legate de conținutul **matematic** al unei anumite unități de învățare. Acest joc a fost realizat pentru elevii din anul II ai unei școli croate și pentru elevii de anul IV-a ai Departamentului de Matematică și Educație Informatică (Glavas și Stascik, 2017).

- **Camera de evadare „Digital"** a fost creată pe site-ul Genial.ly, în Spania (Jiménez et al, 2020) pentru a crește interesul pentru **algebră** în rândul elevilor de nivel secundar. Utilizarea diferitelor tehnologii, precum și gamificarea în clasă, au fost înregistrate pentru a ajuta profesorii să îndeplinească acest obiectiv.

- Putem găsi multe aplicații ale camerelor de evadare în **învățământul terțiar**. Una dintre ele, **Room Escape at Class**, a fost realizată la Școala de Inginerie din Cadrul Universității Autonome din Barcelona, Spania, pentru a ajuta studenții să își îmbunătățească performanța în domenii precum rețelele informatice și securitate informatică (Borrego et al, 2017).

5. Jocurile de evadare și predarea intercurriculară

» Două exemple de camere de evadare din această categorie sunt legate tematic de **mitologia greacă**. În prima cameră, numită **Save Ulise (Salvați-l pe Ulise)**, elevii folosesc cunoștințele lor de geografie și matematică, precum și abilitățile lor de colaborare în contextul școlar. Al doilea joc s-a bazat pe modelul piramidei și a fost numit „**Turul lui Tezeu în Creta”.** Acesta a implicat elevii din ciclul primar într-o experiență care le cerea să-și folosească cunoștințele despre istorie, robotică și programare într-un mod experimental și ludic (Karageorgiou, Mavrommati și Fotaris, 2019).

6. Camerele de evadare și competențele sociale

» Ce ați zice de o cameră de evadare în **realitate augmentată?** Iată un exemplu din Austria. În acest joc, jucătorii trebuie să salveze viitorul de la a deveni un coșmar fals prin prevenirea „fake news”-urilor din prezent și prin protejarea propriei persoane de pericolul dezinformării (Ouareachi și Elving, 2020). Jocul „Escape Fake” din Austria constă într-o cameră de evadare cu realitate augmentată, în care jucătorii avansează prin interacțiunea în mediul de realitate augmentată pentru a rezolva puzzle-uri, cu scopul de a deveni mai bine informați și cetățeni responsabili, și de a învăța despre problemele actuale, cum ar fi Uniunea Europeană și problemele de mediu.

» Un cadru propice pentru crearea de jocuri interactive pentru învățământul superior și dezvoltarea competențelor sociale a fost dezvoltat de Universitatea Coventry din Anglia (Clarke et al, 2017). **EscapED** a fost utilizat pentru proiectarea și dezvoltarea experiențelor interactive în mediile educaționale, precum și pentru a oferi alternative captivante pentru învățarea și dezvoltarea competențelor sociale în rândul personalului din învățământul superior și al studenților. ”EscapED” oferă un mediu hibrid în care spațiul fizic joacă un rol crucial în crearea unui context creativ pentru activitățile de învățare, personificat

de rezolvarea puzzle-urilor, mijloace digitale, punerea cap la cap a indiciilor, lucrul în echipă și comunicare.

7. Competențele STEM și jocurile de evadare

» **CrashEd** este o experiență interactivă de învățare folosind caracteristicile camerelor de evadare (Bassford et al, 2016). Jucătorii lucrează împreună, aplicând abilități și cunoștințe **bazate pe STEM,** pentru a rezolva o crimă și a opri o bombă cu ceas. CrashEd s-a dovedit deosebit de util pentru a îmbunătăți ciclul de învățare, pentru a împuternici și a motiva elevii identificați ca fiind înstrăinați de educație și pentru a implica studenții talentați STEM.

8. Camerele de evadare și nevoile educaționale speciale

» Un joc de evadare a fost conceput pentru predarea **matematicii** și în special pentru abordarea conceptului de „lungime" de către elevi de clasa a III-a din Grecia cu deficiențe de **vedere** (Arvanitaki și Skoumpourdi, 2019). Jocul a fost potrivit pentru sprijinirea activităților matematice și a acțiunii autonome chiar și pentru elevii nevăzători pentru a completa programa de școală primară sau chiar de grădiniță.

9. Elevii înșiși proiectează camere de evadare

» Când ne gândim la camerele de evadare, ne vine în minte modelul profesorilor care le proiectează pentru elevii lor. Ei bine, există și posibilitatea **ca elevii să creeze camere** de evadare pentru alți elevi, în loc să le joace doar (Escribano, 2019). Pentru a concepe camera de evadare, elevii trebuie să se bazeze pe cunoștințele lor de bază învățate în diferite domenii pentru a putea crea sarcinile de lucru. De asemenea, aceștia trebuie să se bazeze pe membrii grupului lor pentru a face schimb de informații, îmbunătățindu-și astfel abilitățile de lucru în echipă și de cooperare. În plus, creativitatea, colaborarea, rezolvarea problemelor și abilitățile de gândire critică ale elevilor sunt, de asemenea, puse în practică.

Concluzie

Practicile prezentate în acest capitol arată că aceste camerele de evadare pot fi instrumente educaționale foarte promițătoare care pot fi utilizate într-o varietate de situații de învățare. Rezultatele cercetărilor găsite în literatura de specialitate evidențiază impactul pozitiv al camerelor de evadare în predarea eficientă și compensează cu siguranță timpul necesar pentru crearea lor.

Cu toate acestea, trebuie să fim foarte atenți, astfel încât camerele de evadare să prezinte caracteristici calitative pentru a garanta cele mai bune rezultate ale predării.



Capitolul 4
Transdisciplinaritatea

"Principala speranță a unei națiuni constă în educația corectă a tineretului său". Erasmus

Introducere – abordările de predare interdisciplinară și multidisciplinară

Predarea este o artă, și se poate face la acest nivel doar de către cei care sunt pasionați de materia lor și de scopul mai înalt al muncii lor: educația. Pentru a atinge succesul, trebuie să se metamorfozeze, și este cunoscut faptul că profesorii sunt cei mai buni la a face acest lucru. Ei trebuie să se adapteze la noul conținut al disciplinelor pe care le predau, la noile programe de învățământ, la nevoile fiecărui elev și la noile modalități de predare, pentru a menționa doar câteva. Ca un răspuns la toate acestea, ceea ce până nu demult era cunoscut sub numele de predare interdisciplinară, a devenit acum noua și îmbunătățita transdisciplinaritate, care este o abordare proaspătă, revitalizând procesul de predare-învățare. Această metodă dă rezultate foarte bune cu elevii, motivându-i să lucreze în perechi sau în echipe, aceasta fiind o modalitate foarte bună de a-i pregăti pentru situații din viața reală, dar n-ar fi oare este timpul ca și profesorii să o încerce?

Predarea interdisciplinară sau multidisciplinară este o metodă, sau un set de metode, utilizate pentru a preda în cadrul disciplinelor curriculare sau "reunirea de discipline separate în jurul unei teme comune, situații sau probleme." Instruirea interdisciplinară este adesea asociată cu sau este o componentă a altor abordări instructive. De exemplu, într-un articol din literatura de specialitate pe această temă publicată în 1994, Kathy Lake a identificat șapte elemente comune modelelor integrate de curriculum: o

combinație de discipline; accent pus pe proiecte; utilizarea unei mari varietăți de materiale sursă, nu doar manuale; evidențierea relațiilor dintre concepte; unități tematice; programe flexibile; și gruparea flexibilă a elevilor. Este extrem de eficient, deoarece poate trece granițele unei discipline sau a unei programe, cu scopul de a stimula motivația și aprofundarea învățării. Fiecare disciplină va face lumină asupra unui anumit subiect, precum fațetele unei pietre prețioase.

Avantajele adoptării unei abordări interdisciplinare

Viața reală în sine este un model complex întrețesut de discipline. Metodele tradiționale de predare au separat aceste discipline și au dat programelor o structură îngrijită și clară, dar cu puțină asemănare cu ceea ce vor întâlni elevii odată ce își vor începe viața de adult. Prin urmare, fuzionarea subiectelor va duce educația la un alt nivel, deoarece provocările din lumea reală sunt atât de complexe, încât nu pot fi descrise sau rezolvate printr-o disciplină specifică.

Beneficiile implementării abordării interdisciplinare se concentrează în principal asupra elevului, care este principalul beneficiar al procesului didactic.

În primul rând, dacă îmbinăm disciplinele, vom **crește motivația elevilor**. Există mai multe tipuri de elevi și prin această abordare putem satisface cele mai multe dintre ele simultan. De exemplu, dacă geometria și învățarea limbilor străine sunt combinate, stimulăm și elevul vizual și pe cel verbal în același timp. În plus, elevii vor fi încurajați să dobândească cunoștințe prin experiențe semnificative care vor semăna cu situațiile din viața reală, când o teorie nu poate fi dovedită de un singur domeniu de expertiză.

Un alt câștig este că disciplinele îmbinate vor **stimula creativitatea elevilor,** deoarece aceștia vor învăța să folosească diverse materii pentru a descoperi sau explica cunoștințele. Ei vor fi capabili să facă **conexiuni,** deoarece vor lua în considerare perspective variate ale diferitelor materii. De asemenea, va îmbunătăți **gândirea critică**

a elevilor și îi va pregăti pentru situații de dezbatere, oferindu-le competențele de care ar putea avea nevoie pentru a-și susține opiniile folosind diferite puncte de vedere.

Pentru profesori, predarea interdisciplinară este plină de satisfacții și se poate face cu costuri minime. Este adevărat că poate fi consumatoare de timp, dar rezultatele vor depăși eforturile. Mai mult, odată ce profesorii vor prinde gustul, vor vedea că este o modalitate de autoperfecționare continuă, deoarece vor dobândi cunoștințe transdisciplinare care vor fi utile în situații reale.

Abordarea didactică interdisciplinară în cadrul camerei de evadare

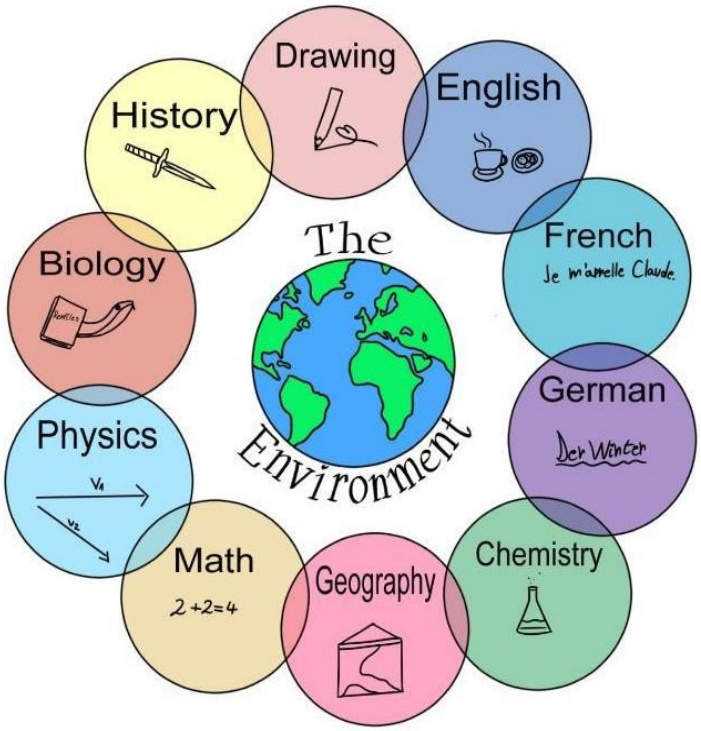
Camerele de evadare sau jocurile de acest fel sunt ideale pentru lecții pe care le dorim reușite, deoarece sunt activități distractive care necesită gândire logică, lucru în echipă și cunoștințe din diverse domenii. Există posibilități nelimitate atunci când concepem un joc de evadare. Jocurile de evadare pot avea diferite niveluri de dificultate, dar cele care sunt cu adevărat provocatoare sunt, în general, cele care vor acoperi o varietate de domenii. Deci, în loc să creați un joc de evadare pe o anumită materie, puteți aborda mai multe discipline și puteți veni cu o activitate care va satisface toți membrii echipei în ceea ce privește abilitățile și cunoștințele. Astfel, jocul va oferi profesorilor de diferite discipline posibilitatea de a colabora, de a crea și de a proiecta enigme dificile pentru ca jucătorii să le rezolve pentru a-i menține motivați până la sfârșitul activității. Fuzionarea disciplinelor într-un joc de tip „breakout” este, de asemenea, mai captivantă pentru elevi decât rezolvarea de enigme la o singură materie. Deci, în loc să analizeze o singură problemă dintr-un singur punct de vedere, elevilor li se va oferi posibilitatea de a descoperi, face conexiuni și deduce folosind cunoștințele lor de la diferite materii într-o singură activitate.

Atunci când privim camera de evadare din punct de vedere interdisciplinar, este necesar să adaptăm conținutul la abilitățile și cunoștințele elevilor. Ceea ce ar putea

părea ușor pentru profesori ar putea fi prea provocator pentru elevi și este întotdeauna recomandabil ca mai mulți profesori să joace rolul de conducători de joc.

Punerea în practică a teoriei – un exemplu de activitate de tip cameră de evadare care combină mai multe discipline.

Planificarea unei activități prin metoda camerei de evadare este o sarcină complexă, deoarece implică luarea unei decizii asupra unei teme, a unei povești, adaptarea conținutului la numărul de elevi, luarea unei decizii cu privire la o configurație liniară sau neliniară, care vor fi conceptele cheie și tipul de puzzle sau enigme. Pentru a asigura succesul acestui tip de activitate, este recomandabil să o jucați cu un membru al familiei sau cu un grup mic de elevi, pentru a o testa.



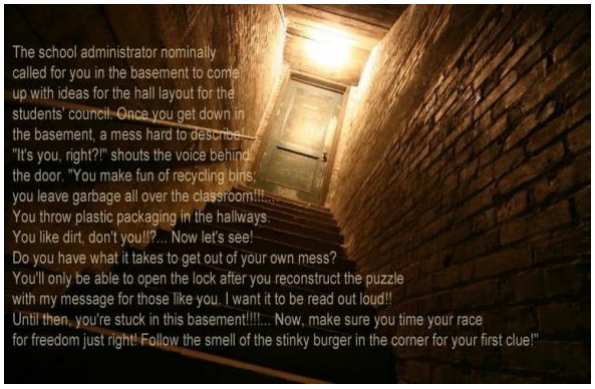
Următorul tabel ilustrează planificarea unei activități de tip cameră de evadare, în care am inclus enigme bazate pe diferite materii școlare pe o temă comună, mediul.

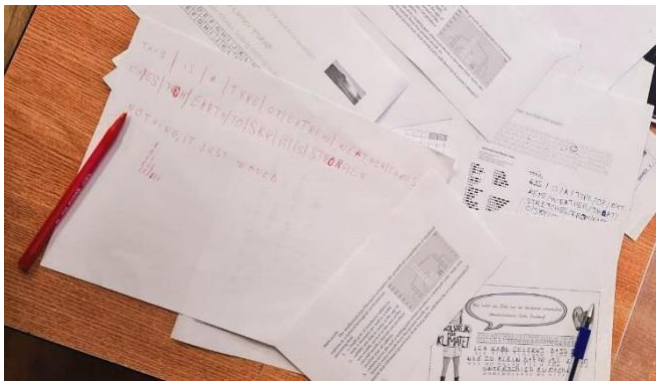
Disciplină	Enigmă	Resurse
Engleză	Criptogramă	Imprimarea criptogramei
Franceză	Decodor de imagini	Imprimarea imaginilor și instrucțiunilor
Germană	Criptogramă	Imprimarea criptogramei
Chimie	Cifru	Imprimarea cifrului și instrucțiunile
Geografie	Decodarea codului Morse	Imprimarea enigmei și a instrucțiunilor
Matematica	Problemă/ghicitoare	Imprimarea ghicitorii
Fizica	Problemă / ghicitoare	Imprimarea ghicitorii
Biologie	Cuvinte încrucișate	Imprimarea cuvintelor încrucișate și a instrucțiunilor
Istorie	Cuvinte încrucișate	Imprimarea cuvintelor încrucișate și a instrucțiunilor
Desen	Cifru	Imprimarea cifrului

Partida a fost jucată de 2 echipe formate din 3 membri, cu vârste cuprinse între 14 și 15 ani, care au făcut studii umaniste și de limba engleză. Profesorul de engleză a fost conducătorul jocului. Configurarea este neliniară și odată ce elevii au găsit soluția la o enigmă, au primit piese dintr-un puzzle. Încuietorile sunt imaginare. Piesele puzzle-ului

sunt în plicuri și elevii trebuie să scrie soluția pe plic pentru a obține permisiunea de a-l deschide.

Prima fotografie ilustrează povestea pe care elevii au primit-o la începutul activității. A doua fotografie ilustrează materialele la care au lucrat elevii pentru a rezolva enigmele.





Acest joc de evadare este unul fizic, iar materialele necesare sunt imprimate ale enigmelor, o tablă albă, un difuzor pentru a completa atmosfera și smartphone-urile conectate la Internet. Scopul jocului este de a colecta toate piesele de puzzle și echipa care reușește să scrie prima mesajul puzzle-ului pe tablă este cea câștigătoare, dar trebuie să o facă în limita de timp de o oră. Povestea nu este prea complicată și este relevantă pentru subiect. Elevii au considerat activitatea extrem de distractivă. Neștiind ce subiect va urma a sporit entuziasmul. Echipele au fost absorbite de poveste, iar competiția a fost neașteptat de serioasă.

Capitolul 5
Nevoi Educaționale Speciale și camerele de evadare

Ce sunt tulburările particulare de învățare

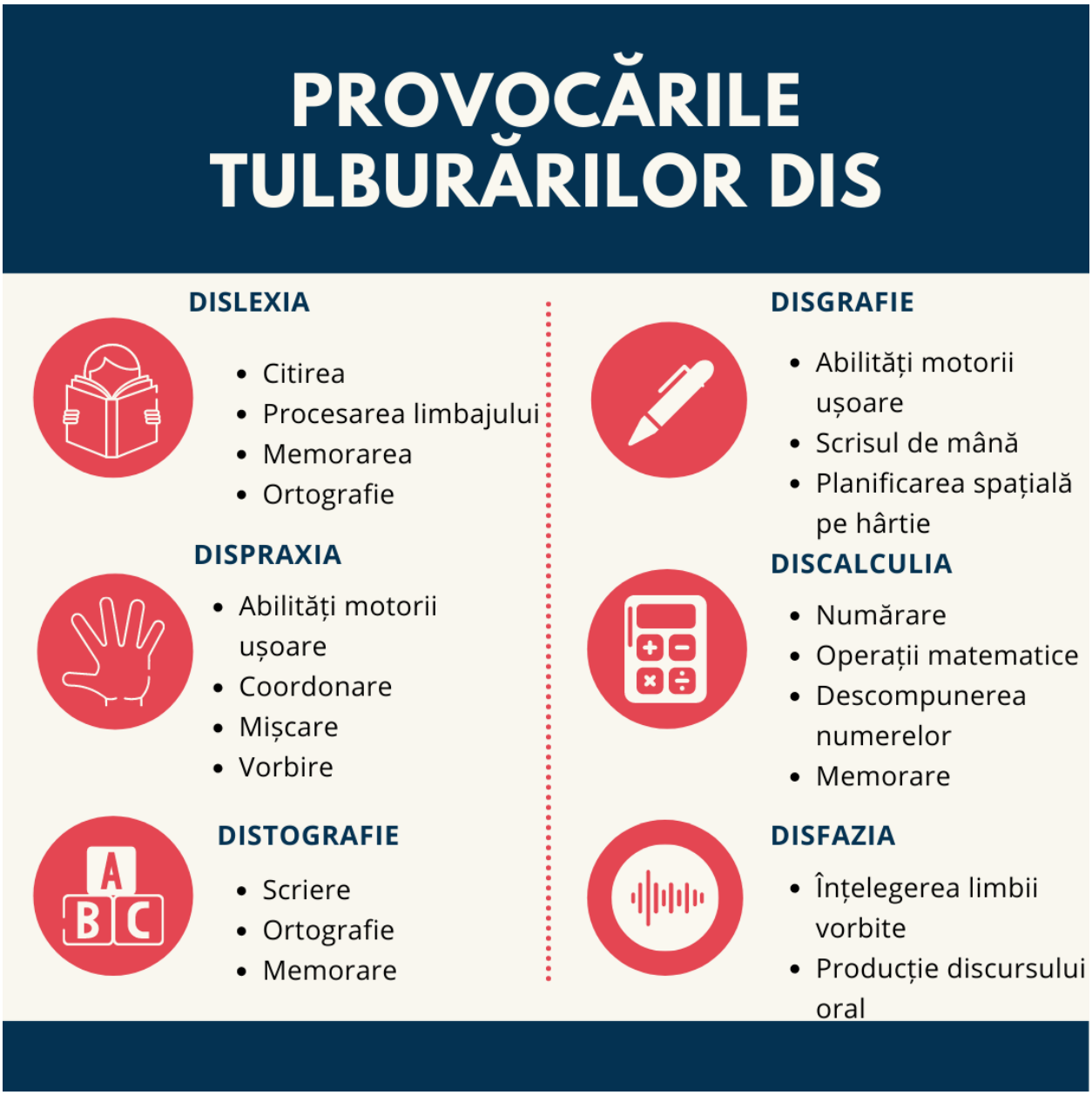
Elevii cu nevoi educaționale speciale(NES) sunt elevi care se confruntă cu dificultăți adiționale în procesul lor de învațare și au nevoie de o adaptare specifică formatului, conținutului si mediului de învațare.

Acest proiect vizează in principal, nevoile elevilor cu difficultăți specifice de învațare(TPÎ), intâlnite și sub numele de diferențe care includ tulburări de dezvoltare cum ar fi Apraxia si Disfazia. Asociatia Europeana pentru Dislexie estimează că între 9 si 12 procente din populația europeană, au cel puțin o tulburare de învățare care se poate suprapune sau poate să apară alaturi de alte tulburări de dezvoltare cum ar fi ADHD.

Cauza acestor tulburări este neurobiologică si afectează modul in care creierul procesează informația. Ele nu provin din deficiențe fizice, dizabilități motorii sau retard mintal. Factorii genetici și de mediu pot influența posibilitatea apariției lor. Consecințele acestor tulburări pot implica în egală măsură, o schimbare în dezvoltarea cognitivă dar si in modul in care elevii primesc, integrează rețin și exprimă informația. . tulburările specifice de învățare au character permanent si se manifestă diferit de la individ la individ. Monitorizarea profesională este necesară în vederea dezvoltării unor strategii menite să depășească aceste dificultăți dar si să facă cunoscute adaptările pentru fiecare caz.

Provocări si soluții în utilizarea camerelor de evedare pentru elevii cu TPÎ

Elevii cu TPÎ au nevoie de adaptări diferite în funcție de dificultățile pe care le întâmpină. Aceasta este o listă cu cele mai frecvente tulburări și provocări pe care ei le întâlnesc.



Unele dintre aceste dificultăți au un impact considerabil asupra învățării unei limbi,si asupra mecanicii unor jocuri folosite în camerele de evadare, astfel e important să insistăm asupra acestor provocări si asupra rigorilor necesare in vederea creării unu joc de evadare incluziv pentru elevii cu TPÎ. Nu recomandăm evitarea indiciilor scrise sau a enigmelor ci mai degraba efectuarea unor modificări care să permită participarea in mod egal a tuturor elevilor la această experiență.

1. Tulburări de citire

Există o multitudine de posibilități in vederea adaptării conținutului scris pentru elevii cu tulburări de citire. Recomandăm folosirea unui font de 12 pentru text si de 14 pentru titluri , Arial sau Open Sans, cu o liniatura de 1,5 si intregul text aliniat din partea stângă. Aceste adaptări permit separarea clară a literelor,cuvintelor, propozițiilor și a rândurilor, facilitând astfel procesul de citire.

Având în vedere faptul că această experiență este de fapt un joc, textele indiciilor nu ar trebui sa fie lungi. În caz contrar, elevii cu TPÎ ar fi descurajați iar ceilalți și-ar pierde motivația și entuziasmul.

Utilizarea literelor, simbolurilor, și a codurilor numerice este foarte frecventă in jocurile camerelor de evadare însă ele ar putea crea dificultăți unor elevi. Sfatul nostru este să folositi coduri scurte și să,oferiți elevilor materiale suport cum ar fi discul sau grila de decodificare.

2. Tulburări de audiție și vorbire:

Pentru elevii care se confruntă cu dificultăți de audiție puneți la dispoziție texte audio sau filme scurte, de cea mai bună calitate, evitând orice zgomot de fond sau muzica Dacă decideți să folosiți sunet pentru a crea atmosferă in timpul jocului, asigurați-vă că sunetul nu e prea puternic sau invaziv pentru elevi, împiedicându-i astfel să comunice corespunzător. In ceea ce privește elevii cu dificultăți de exprimare, este esențială crearea unui mediu propice activității de comunicare. fără presiune sau stres. Dacă folosiți un dispozitiv de recunoaștere a vocii asigurați-va că este de bună calitate și întrebați-i pe elevi dacă se simt confortabilfolosindu-l, sau, dacă ar prefera să vorbească cu dumneavoastră în schimb.

3. Tulburări de memorare si organizare:

Având în vedere faptul că jocurile camerelor de evedare necesită o bună organizare si memorare, elevii cu astfel de dificultăți și-ar putea pierde foarte repede interesul pentru joc. Pentru a asigura o experiență accesibilă tuturor,incepeți jocul prin a explica foarte clar scopul si regulile, menționându-le apoi pe intreg parcursul jocului .Formați echipe mici,redduse numeri, pentru a vă asigura că toți elevii participă activ și comunică eficient.

În majoritatea jocurilor de evadare fiecare indiciu sau unealtă se foloseste o singură dată, sau pentru o singură enigma. Astfel, unul dintre secretele jocului de evedare este să aduni elemente diferite și piese de puzzle găsite in timpul jocului și să le distribui in două categorii: de rezolvat si rezolvate, plasate in două locuri diferite. Puteti delimita două astfel de locuri cu bandă adezivă și informați-i pe jucători despre existența si rolul acestor locuri. Elevilor de vârstă mai mică, le puteti sugera să numească dintre ei, pentru a vă asigura că cineva monitorizeaza ceea ce s-a folosit deja si cea ce nu, un coordonator de indicii. În ceea ce privește puzzle-ul si conținutul indiciilor, informația trebuie sa fie gestionabilă si descifrabilă pas cu pas. Acest lucru va permite integrarea regulilor jocului și îi va determina pe elevi să își amintească mai bine ceea ce au citit sau auzit. De exemplu ați putea să le puneți la dispoziție elevilor un jurnal sau o fișă de

urmărire pe care să își noteze soluțiile si enigmele găsite pe parcursul jocului. Astfel își vor aminti mai ușor ceea ce au găsit deja, chiar și atunci când sunt presați de timp.

Utilizarea metodelor multisenzoriale ar putea ajuta elevii în a reține informația, oferindu-le o experiență diversificată.
Fine Motor

4. Tulburări motorii ușoare

Elevii cu dificultăți motorii ușoare au nevoie de adăptari pentru sarcinile de lucru care implică scrierea. Aceste adaptări trebuie discutate cu elevii și părinții acestora, și ar putea implica folosirea unei tastaturi sau a unui instrument de scris adapatat nevoilor. Referitor la gestionarea spațiului ,recomandăm folosirea unui spațiu generos care să permită elevilor să circule în sala în care se desfășoară jocul.

Utilizarea enigmelor, a puzzle-urilor a obiectelor manipulatoare mici este foarte frecventă în jocurile de evadare. Cu toate acestea, elevii cu tulburări motorii ușoare, ar putea intâmpina greutăți în manipularea lor. În general, recomandăm utilizarea materialelor ușor de folosit cum ar fi încuietorile. Dacă alegeți să utilizați coduri, parole, încriptări,numere, asigurati-vă că sunt suficient de mari pentru a putea fi ușor de utilizat. Recomandăm evitarea enigmelor care implică direcția deoarece ar putea implica dificultăți de orientare stânga- dreapta, care ar putea reprezenta o problemă pentru elevii cu TPÎ.

5. Tulburări/ dificultăți matematice

Pentru sarcinile de lucru care implică coduri numerice si parole cu numere, asigurațivă că acestea sunt sufiect de mari și vizibile pentru a facilita recunoașterea lor. Având în vedere că acest proiect se axează pe studiul limbilor străine, nu recomandăm utilizarea sarcinilor care implică operatii matematice.

Avantajele pedagogice ale ultilizării camerelor de evadare

În cazul elevilor cu TPÎ jocurile de evadare sunt foarte eficiente deoarece ele implică o experiență diversificată, multisenzorială, și adaptabilă. Procesul de învățare al acestor elevi poate fi adesea anevoios. Utilizarea unui joc cu ajutorul căruia să descopere un nou capitol al cursului sau să își consolideze abilitățile lingvistice, este astfel o bună strategie pentru a le trezi entuziasmul, pentru a-i motiva și implica activ in procesul de învățare. În completare, posibilitatea de a vedea, auzi și atinge indiciile jocului, de a se mișca intr-un mediu de învățare prin joc le va înbunătății abilitatea de memorare a informației In addition, being able to see, hear, and touch the clues of the game and move through a gamified learning environment can increase their ability to memorize the information.
Dacă sunt bine adaptate, jocurile de evadare permit elevilor să își dezvolte aptitudinile de a colabora în situații concrete, și vor determina implicit o creștere a stimei de sine.

Mediul creat in vederea acestor jocuri incurajează munca in echipă, colaborarea între coechipieri, realizându-se astfel un echilibru între nivelele tuturor elevilor din clasă.

Bibliografie

Cover photo by Clay Banks on Unsplash

Capitolul 1

Almeida, J. and Cruz, M. (2017). Escape 2 Educate": the "Escape Room" methodology in teaching English at the 1st CEB. [online] Parc.ipp.pt. Available at: https://parc.ipp.pt/index.php/sensos/art1vol6n2 [Accessed 16 Feb. 2021].

Arjoranta, J. (2014) 'Game Definitions: A Wittgensteinian Approach', The International Journal of Computer Game Research, Vil. 14 (issue 1, August 2014). Available at: http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta

Arnold, B. (2014). Gamification in Education. Proceedings of ASBBS, [online] 21(1). Available at: http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB(P32-39).pdf [Accessed 16 Feb. 2021].

BBC (2020). 'Lockdown and loaded: coronavirus triggers video game boost' [Online]. Available at: https://www.bbc.com/news/business-52555277

BGNLab (2017). 'BGNlab Watch Party for the Red Bull Escape Room World Championships' [Online]. Available at: http://bgnlab.ca/blog/2017/3/21/bgnlab-watch-party-for-the-red-bull-escape-room-world-champi.html?fbclid=IwAR2CJERQ9BOA81eAcnFEHYrwdpx3mXqv3I6JPlvlpwVK6mWJRGTFrD9eC8o

BoursoraMag (2020). 'Jeux de société : un marché inoxydable' [Online]. Available at: https://www.boursorama.com/boursoramag/actualites/jeux-de-societe-un-marche-inoxydable-ad10b6a3ba822e5ed591041b3574faef

Canonne J. (2020). 'Le marché des jeux vidéo en 2020' [Online]. Available at: https://mbamci.com/marche-jeux-video-2020-nouveaux-insight/

Chodos, A., Tretkoff, E., Ouellette, J., Ramlagan, N. (2008) 'October 1958: Physicist Invents First Video Game' [Online]. Available at: https://www.aps.org/publications/apsnews/200810/physicshistory.cfm#:~:text=In%20October%201958%2C%20Physicist%20William,Brookhaven%20National%20Laboratory%20open%20house

Collins (2020). 'Game' [Online]. Available at: https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/game

Cruz, M. (2019). Escaping from the traditional classroom - The “Escape Room Methodology” in the Foreign Languages Classroom. Babylonia - Rivista svizzera per l’insegnamento delle lingue, [online] (3). Available at: https://www.academia.edu/41201519/Escaping_from_the_traditional_classroom_The_Escape_Room_Methodology_in_the_Foreign_Languages_Classroom [Accessed 16 Feb. 2021].

Encyclopaedia Britannica (2020). 'Game' [Online]. Available at: https://www.britannica.com/topic/game-recreation

Guckian, J., Eveson, L. and May, H. (2020). The great escape? The rise of the escape room in medical education. Future Healthcare Journal, [online] 7(2), pp.112–115. Available at: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7296573/ [Accessed 16 Feb. 2021].

Henters entertainment (2020). 'Alice is missing' [Online]. Available at: https://www.huntersentertainment.com/alice-is-missing

Kapp, K., Blair, L. and Mesch, R. (2014). 'The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice'. JohnWiley & Sons, San Francisco: United States of America

Larousse (2020). 'Définition : Jeu' [Online]. Available at: https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887

lelivrescolaire.fr (2020). Créer un Escape Game pédagogique, mode d'emploi ! [online] #ProfPower. Available at: https://profpower.lelivrescolaire.fr/escape-game-pedagogique/ [Accessed 16 Feb. 2021].

Library Quarterly, Vol. 83, No. 4 (October 2013), pp. 341-361. The University of Chicago Press Stable URL: http://www.jstor.org/stable/10.1086/671913

Liu, C., Patel, R. and Ogunjinmi, B. (2020). Feasibility of a paediatric radiology escape room for undergraduate education. Insights into Imaging. [online] ResearchGate. Available at: https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.1186%2Fs13244-020-00856-9 [Accessed 16 Feb. 2021].

Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E. and Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. IEEE Access, [online] 7, p. Available at: https://www.academia.edu/42637650/Examining_the_Use_of_an_Educational_Escape_Room_for_Teaching_Programming_in_a_Higher_Education_Setting [Accessed 16 Feb. 2021].

Moura, A. and Lourido Santos, I. (2019). Chapter 12 - ESCAPE ROOM IN EDUCATION: GAMIFY LEARNING TO ENGAGE STUDENTS AND LEARN MATHS AND LANGUAGES. [online] www.academia.edu. Experiences and perceptions of pedagogical practices with Games. Available at: https://www.academia.edu/42017964/Chapter_12_ESCAPE_ROOM_IN_EDUCATION_GAMIFY_LEARNING_TO_ENGAGE_STUDENTS_AND_LEARN_MATHS_AND_LANGUAGES [Accessed 16 Feb. 2021].

Nicholson, S. (2013). 'Exploring Gamification Techniques for Classroom Management'. Available at: http://scottnicholson.com/pubs/gamificationtechniquesclassroom.pdf

Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper available at http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf

Nicholson, S. (2016). 'The State of Escape: Escape Room Design and Facilities'. Paper presented at Meaningful Play 2016. Lansing, Michigan. Retrieved on June 28th, 2019 available at http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf

Nicholson, S. (2016). 'Ask Why: Creating a Better Player Experience Through Environmental Storytelling and Consistency in Escape Room Design'. Paper presented at Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan. Available online at http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf [Last Accessed: 07/01/2021]

Nicholson, S. (2018). 'Creating engaging escape rooms for the classroom'. 'Childhood Education' 94(1). 44-49. Available online at http://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf

Nintendo (1983). Super Mario Bros (arcade version) [video game]. Japan.

Pérez Alonso, R.M. and del Rocío Merchán Macías, G. (2017). The Gate School Escape Room: An educational proposal. [online] Valladolid: Universidad de Valladolid,

FACULTAD de FILOSOFÍA Y LETRAS DEPARTAMENTO de FILOLOGÍA INGLESA. Available at: http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/25355/1/TFM_F_2017_63.pdf [Accessed 25 Nov. 2020]

Pohl, M., Rester, M. and Judmaier, P. (2009). Interactive Game Based Learning: Advantages and Disadvantages. [online] ResearchGate. Available at: https://www.researchgate.net/publication/221096558_Interactive_Game_Based_Learning_Advantages_and_Disadvantages [Accessed 16 Feb. 2021]

Prensky, M. (2001). Types of Learning and Possible Game Styles. [online] MARC PRENSKY SPEAKING. Available at: https://marcprensky.com/writing/Prensky - Types of Learning and Possible Game Styles.pdf [Accessed 16 Feb. 2021]

School Break Erasmus+ project (2020). Handbook 1: Using escape rooms in teaching. [online] School-Break. Available at: http://www.school-break.eu/handbooks [Accessed 16 Feb. 2021]

Veldkamp, A., Van de Grint, L., Knippels, M.C. P.J., Van Joolingen, W. R. (2020). 'Escape education: A systematic review on escape rooms in education' [Online]. Available at: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X20300531

William L. Hosch (2020) 'Dungeons & Dragons' [Online]. Available at: https://www.britannica.com/topic/Dungeons-and-Dragons

Wrzesien, M. and Alcañiz Raya, M.L. (2010). Learning in serious virtual worlds: Evaluation of learning effectiveness and appeal to students in the E-Junior project. [online] ResearchGate. Available at: https://www.researchgate.net/publication/234167471_Learning_in_serious_virtual_worlds_Evaluation_of_learning_effectiveness_and_appeal_to_students_in_the_E-Junior_project [Accessed 16 Feb. 2021]

Capitolul 2

Brown, G. and G. Yule. (1983). Teaching the Spoken Language. Cambridge: Cambridge University Press.

Dewi Sri Kuning (2020). TECHNOLOGY IN TEACHING SPEAKING SKILL. Journal of English Education, Literature and Linguistics, [online] 2(1), pp.50–59. Available at: https://www.academia.edu/38049441/TECHNOLOGY_IN_TEACHING_SPEAKING_SKILL [Accessed 19 Jan. 2021].

Doff, A. (1995). Teach English: a Training Course for Teachers. Edinburgh Building: Cambridge University Press.

Field, J. (2002). The Changing Face of Listening. In: J. C. Richards & W. A. Renandya, eds. Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice. Cambridge: Cambridge University Press, pp.242-247.

Gilakjani, A.P. and Sabouri, N.B. (2016). The Significance of Listening Comprehension in English Language Teaching. Theory and Practice in Language Studies, [online] 6(8), p.1670. Available at: http://www.academypublication.com/ojs/index.php/tpls/article/view/tpls060816701677 [Accessed 12 Dec. 2020].

Hamouda, A. (2013). An Investigation of Listening Comprehension Problems Encountered by Saudi Students in the EL Listening Classroom. International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development. 2(2), 113-155.

Hedge, T. (2000). Teaching and Learning in the Language Classroom. Oxford: Oxford University Press

Horwitz, E. K. (2008). Becoming a language teacher: A practical guide to second language learning and teaching. Boston, Ma: Pearson Education [Last accessed: 23/01/2021]

Jones, Pauline (1996). Planning an oral language program. In Pauline Jones (ed.), Talking to Learn. Melbourne: PETA, pp. 12-26.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. United States of America: Pfiffer. [Last accessed: 20/01/2021]

López, Á. G. (2019). The use of escape rooms to teach and learn English at university. Research,Technology and Best Practices in Education, 94-101.

Lopez-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. IEEE Access, 1–1. doi:10.1109/access.2019.2902976

Lundsteen, S. W. (1979). Listening, its impact at all levels on reading and the other language arts. Urbana, Ill., ERIC Clearinghouse on Reading and Communication Skills. National Institute of Education

Nicholson, S. (2015). Peeking Behind the Locked Door: A Survey of Escape Room Facilities. White paper available at http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf [Last accessed: 23/01/2021]

Rao, P.S. (2019) Teaching of Writing Skills to Foreign or Second Language Learners of English. ELT Vibes: International E-Journal for Research in ELT.5(2). 136-152. [Last accessed: 20/01/2021]

Richards, J,C. (2008) Teaching Listening and Speaking: from Theory to Practice. Cambridge University Press. New York.

Rost, M. (2001). Listening. In: R. Carter & D. Nunan, eds. The Cambridge Guide to Teaching English to Speakers of Other Languages. 1st ed. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 7-13.

Santamaria, Al., Alcalde, E. (2019). 'Escaping from the English classroom. Who will get out first?' Available online at: https://www.researchgate.net/publication/337171013_Escaping_from_the_English_classroom_Who_will_get_out_first [Last accessed: 20/01/2021]

Slobin, D (1985), Cross Linguistic evidence for the language-making capacity. In D.Slobin (ed), The Cross Linguistic Study of Language Acquisition, vol. 2: Theoretical Issues. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

TeachEveryday.com. 'Make Any Worksheet Into An Escape Room In The Classroom'. Available at: https://teacheveryday.com/escape-room-in-the-classroom/ [Last accessed: 25/01/2021]

York, J. & William, J. (2018). A Constructivist Approach to Game-Based Language Learning: Student perceptions in a Beginner Level EFL Context. International Journal of Game-Based Learning, 8(1), 19-40. DOI: 10.4018/IJGBL.201801010209_Santamaria_37(2)83-92.indd [Last accessed: 23/01/2021]

Ziane, R. (2011). The Role of Listening Comprehension in Improving EFL Learners' Speaking Skill. Case Study: Second Year Students (LMD) at Biskra University. Master's Dissertation, Ministry of Higher Education and Scientific Research, Faculty of letters and Foreign Languages, English Devision, University of Biskra. Algeria.

Arvanitaki, A. and Skoumpourdi, C. (2019). Educational Escape Room for Approaching the Concept of Length on Blind Students. In European Conference on Games Based Learning, [online] ECGBL 2019, pp. 832-838. Available at: https://www.researchgate.net/publication/340844815_Educational_escape_room_for_approaching_the_concept_of_length_on_blind_students (Accessed 14 February 2021)

Bassford, M. L., Crisp, A., O'Sullivan, A., Bacon, J. and Fowler, M. (2016). CrashEd – A live immersive, learning experience embedding STEM subjects in a realistic, interactive crime scene, Research in Learning Technology, [online] 240. Available at: https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1762 (Accessed 15 February 2021)

Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I. and Robles, S. (2017). Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science. JOTSE, [online] 7(2), pp.162-171. Available at: https://www.researchgate.net/publication/317396145_Room_escape_at_class_Escape_games_activities_to_facilitate_the_motivation_and_learning_in_computer_science (Accessed 15 Jan 2021)

Clarke, S., Peel, D.J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H. and Wood, O. (2017). escapED: a framework for creating educational escape rooms and Interactive Games For Higher/Further Education. International Journal of Serious Games, [online] 4(3), pp.73-86. Available at: https://www.researchgate.net/publication/317396145_Room_escape_at_class_Escape_games_activities_to_facilitate_the_motivation_and_learning_in_computer_science (Accessed 15 Jan 2021)

Cruz, M. (2019). Escaping from the traditional classroom - The 'Escape Room Methodology' in the Foreign Languages Classroom. Babylonia - Rivista svizzera per l'insegnamento delle lingue, [online] 3, pp.26–29. Available at:

https://www.academia.edu/41201519/Escaping_from_the_traditional_classroom_The_Escape_Room_Methodology_in_the_Foreign_Languages_Classroom (Accessed 15 Jan 2021)

Dietrich, N. (2018). Escape Classroom: The Leblanc Process - An Educational 'escape Game', Journal of Chemical Education, [online] 95(6), pp. 996–999. Available at: https://pubs.acs.org/doi/10.1021/acs.jchemed.7b00690 (Accessed 13 February 2021)

Escribano, G.D. (2019). New approaches to learning and assessing through escape rooms in English and Sciences areas= Nuevos enfoques para aprender y evaluar con" escape rooms" en las áreas de inglés y ciencias. Advances in Building Education, [online] 3(1), pp.9-19. Available at: http://polired.upm.es/index.php/abe/article/view/3881%3B (Accessed 19 February 2021)

Glavas, A. and Stascik, A. (2017). Enhancing positive attitude towards mathematics through introducing Escape Room games. Mathematics education as a science and a profession, [online] pp.281-293. Available at: https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED577935.pdf#page=290 (Accessed 15 February 2021)

Giang, C., Chevalier, M., Negrini, L., Peleg, R., Bonnet, E., Piatti, A. and Mondada, F. (2018). Exploring escape games as a teaching tool in educational robotics. In International Conference EduRobotics, [online] 2016, pp. 95-106. Springer, Cham. Available at: https://orfee.hepl.ch/handle/20.500.12162/3664 (Accessed 15 January 2021)

Jiménez, C., Arís, N., Magreñán Ruiz, Á.A. and Orcos, L. (2020). Digital Escape Room, Using Genial. Ly and A Breakout to Learn Algebra at Secondary Education Level in Spain. Education Sciences, [online] 10(10), p.271. Available at: https://www.mdpi.com/2227-7102/10/10/271 (Accessed 15 February 2021)

Karageorgiou, Z., Fotaris, P. and Mavrommati, E. (2020). Escape rooms for STEAM education: Comparing design phases, Proceedings of the 14th International Conference on Game Based Learning, ECGBL 2020, [online] pp. 287–294. Available at: https://research.brighton.ac.uk/en/publications/escape-rooms-for-steam-education-comparing-design-phases (Accessed 17 February 2021)

Kazanidis, I., Vasilios, G., Fotaris, P. and Tsinakos, A. (2020). Educational Escape Room for Disaster Preparedness and Response Training. In 14th European Conference on Games Based Learning [online] pp. 832-839. Available at: https://research.brighton.ac.uk/en/publications/educational-escape-room-for-disaster-preparedness-and-response-tr (Accessed 18 February 2021)

López-Belmonte, J. et al. (2020). Evaluating activation and absence of negative effect: Gamification and escape rooms for learning, International Journal of Environmental Research and Public Health, [online] 17(7). Available at: https://www.mdpi.com/1660-4601/17/7/2224 (Accessed 19 February 2021)

Ouariachi, T. and Wim, E. J. L. (2020). 'Escape rooms as tools for climate change education: an exploration of initiatives', Environmental Education Research. Routledge, [online] 26(8), pp. 1193–1206. Available at: https://research.hanze.nl/en/publications/escape-rooms-as-tools-for-climate-change-education-an-exploration (Accessed 19 February 2021)

Ruben Moreno, N., Wylie, L. and Serre-Delcor, N. (2019). Refugee Escape Room©: a new gamification tool to deepen learning about Migration and Health. European Journal of Public Health, [online] 29 (4), pp. 185-248. Available at: https://academic.oup.com/eurpub/article/29/Supplement_4/ckz185.248/5624129 (Accessed 12 February 2021)

Vörös, A. I. V. and Sárközi, Z. (2017). Physics escape room as an educational tool, in AIP Conference Proceedings. American Institute of Physics, [online] pp. 050002-1 -

050002-6. Available at: https://aip.scitation.org/doi/abs/10.1063/1.5017455 (Accessed 19 February 2021)

Capitolul 4

Ellis, Arthur K; Stuen, Carol J. (1998). The Interdisciplinary Curriculum. Larchmont, NY: Eye On Education. p. 174.

Lake, Kathy (1994). "Integrated Curriculum". School Improvement Research Series VIII. Northwest Regional Educational Laboratory.

Masto, V. (2014, August 8th). ‘A Cornucopia of Multidisciplinary Teaching’, Edutopia.com. Available at: https://www.edutopia.org/blog/a-cornucopia-of-multidisciplinary-teaching-vincent-mastro

Morris, Julia (2020), Escape Rooms in Education, Amazon Italia Logistica S.r.l. p. 14.

Erasmus+ Project MOOCDys (2019). Syllabus MOOC Dys. [online] MOOC Dys. Available at: http://www.moocdys.eu/blog/syllabus-les-livres-du-mooc-dys/ [Accessed 2020]

Erasmus+ project STEAMER (2020). Pedagogical Guide – Introduction | Steamer project. [online] STEAMER Project. Available at: https://steamerproject.eu/pedagogical-guide/ [Accessed 18 Feb. 2021]

European Dyslexia Association (n.d.). What is dyslexia – European Dyslexia Association. [online] eda-info. Available at: https://eda-info.eu/what-is-dyslexia/ [Accessed 18 Feb. 2021]

Ex M1 (2018). Les jeux éducatifs : un levier pour la différenciation des enfants à l'école ? – Productions M1 Vannes & Lorient. [online] Productions M1 Vannes & Lorient. Available at: http://blog.espe-bretagne.fr/prodm1vannes/les-jeux-educatifs-un-levier-pour-la-differenciation-des-enfants-a-lecole/ [Accessed 18 Feb. 2021]

lelivrescolaire.fr (2016). Les troubles Dys en 4 questions. [online] #ProfPower. Available at: https://profpower.lelivrescolaire.fr/troubles-dys-4-questions/ [Accessed 18 Feb. 2021]

Rober, M. (2018). BEAT ANY ESCAPE ROOM- 10 proven tricks and tips. YouTube. Available at: https://www.youtube.com/watch?v=zwgaTYOx0RI [Accessed 18 Feb. 2021]

Roberge, A. (2018). Un jeu pour aider les enfants atteints de troubles dys. [online] cursus.edu. Available at: https://cursus.edu/articles/41208/un-jeu-pour-aider-les-enfants-atteints-de-troubles-dys [Accessed 18 Feb. 2021]

Acest proiect a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene. Această publicație reflectă numai punctul de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru nicio utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080646

https://speakerproject.eu

#SpeakERproject

Această lucrare este înregistrată sub Licența Internațională Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0. Pentru a vizualiza o copie a acestei licențe, vizitați HYPERLINK "http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/"