

# MatPorBib

Το δωμάτιο απόδρασης “MatPorBib” σχεδιάστηκε από την Adelina Moura και την Idalina Lourido Santos και πραγματοποιήθηκε το σχολικό έτος 2018/2019 σε δύο σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στη βόρεια Πορτογαλία. Οι συμμετέχοντες ήταν 60 μαθητές από δύο τάξεις της 7ης τάξης του σχολείου. Το δωμάτιο απόδρασης διεξήχθη με βάση το εργαστήριο Μαθηματικών, πορτογαλικής γλώσσας και γραφής του σχολικού προγράμματος σπουδών, με την υποστήριξη της Σχολικής Βιβλιοθήκης και της Μονάδας Αυτισμού (ενταγμένη στο σχολικό πλαίσιο).

## Ιδιαίτερα σημεία:

Στην αρχή, όλοι οι μαθητές εισήχθησαν σε μια αρχική πρόκληση, τη δημιουργία διαφορετικών αφηγήσεων, και στη συνέχεια επιλέχθηκε η καταλληλότερη αφήγηση. Με βάση αυτό, οι σχεδιαστές του δωματίου διαφυγής δημιούργησαν ένα σενάριο απαγωγής του καθηγητή μαθηματικών, στο οποίο οι μαθητές βοήθησαν στην απελευθέρωση του θύματος. Το MatPorBib Escape Room ενσωμάτωσε τα Μαθηματικά και τα Πορτογαλικά μαθήματα στο πρόγραμμα σπουδών της 7ης τάξης του σχολείου και συμπεριλήφθηκε στο σχέδιο δραστηριοτήτων της σχολικής βιβλιοθήκης. Οι γρίφοι αφορούσαν το μάθημα της άλγεβρας και ένα λογοτεχνικό έργο ενός συγγραφέα, του οποίου η έκθεση πραγματοποιήθηκε στη σχολική βιβλιοθήκη.

Οι μαθητές χωρίστηκαν σε 6 ομάδες των 5 μαθητών. Σε κάθε ομάδα δόθηκε από τη σχολική βιβλιοθήκη ένα tablet και ένα smartphone ενός μαθητή, ώστε να μπορούν να λύσουν τους γρίφους. Οι γρίφοι περιλάμβαναν διαφοροποιημένες δραστηριότητες, όπως η αποκρυπτογράφηση κωδικών και αλφάβητα, πρόσβαση σε ιστότοπους, κωδικούς QR, σταυρόλεξα, συμπλήρωση κενών κ.λπ. Το παιχνίδι αποτελούνταν από 4 προκλήσεις, οι οποίες ακολουθούσαν ένα διαδοχικό μοτίβο. Στην αρχή του δωματίου απόδρασης, δόθηκαν στους μαθητές οι προκλήσεις 1 και 2 (9 γρίφοι) και στη συνέχεια ένα άλλο σετ 4 γρίφων για την ολοκλήρωση της τρίτης πρόκλησης. Τέλος, το τελευταίο αίνιγμα οδηγούσε στο κλειδί που σήμαινε "απελευθέρωση". Αξίζει να σημειωθεί ότι και τα έξι κλειδιά δημιουργήθηκαν από τους αυτιστικούς μαθητές που ανήκουν σε μια μονάδα αυτισμού ενταγμένη στο σχολείο.



## Γιατί είναι σχετικό με τη διδασκαλία γλωσσών

Το δωμάτιο απόδρασης που περιγράφηκε προσέφερε μια αλλαγή παραδείγματος από την παραδοσιακή μεθοδολογία της τάξης σε μια καινοτόμο, καθηλωτική εμπειρία. Στην προκειμένη περίπτωση, αυτή η νέα διδακτική προσέγγιση βασίστηκε στη διαθεματική μεθοδολογία διδασκαλίας που αφορούσε τόσο διαφορετικά μαθήματα (άλγεβρα και γλώσσα) όσο και σχολικές δομές, δηλαδή τη σχολική βιβλιοθήκη και τη μονάδα αυτισμού.

## Αναφορές:

Moura, A. and Santos, I.L. (2019). 'Escape room in education: Gamify learning to engage students and learn maths and languages' in Silva, Bento Duarte, Lencastre, José Alberto, Bento, Marco, Osório, António J. (Eds.) Experiences and perceptions of pedagogical practices with game-based learning & gamification, Braga: Research Centre on Education(CIEd) Institute of Education, University of Minho, pp.179-193.

