

10 greșeli de evitat la proiectarea camerei de evadare

Când creați o cameră de evadare pedagogică care să favorizeze procesul de învățare a unei limbi străine, iată câteva capcane la care să fiți atenți în timpul procesului de creare:

Crearea elementelor de joc înainte să decideți scopul camerei de evadare: Se pot pierde din vedere scopurile pedagogice când accentul cade pe scenariu și pe proiectarea enigmei.

În loc să faceți asta: Întrebați-vă pe voi înșivă “ Cu ce noțiuni ar trebui să rămână elevii la finalul acestei camere de evadare? “ pentru a vă ghida în a adapta toate elementele de joc cu camera de evadare și cu nevoile elevilor dumneavoastră.

A nu lua în considerare partea practică a camerei de evadare: Fiecare cameră de evadare are posibilitățile dar și constrângerile proprii, lucru ce va influența practicabilitatea enigmelor și a scenariului.

În loc să faceți asta: Consultați secțiunea “ Stabilirea posibilității de executare “ a Cadrului și a Hărții de drum întrucât oferă informații despre abordarea elementelor practice ale camerelor de evadare.

Lipsa legăturii între diferitele elemente de joc: Dacă elevii se așteaptă să învețe despre un anumit subiect, includerea unor elemente fără nicio legătură cu acesta ar putea crea confuzie în rândul lor.

În loc să faceți asta: Asigurați-vă că adaptați personajele, elementele de patrimoniu cultural, uneltele și activitățile la locul și în perioada de timp potrivită pentru proiectarea camerei de evadare.

Crearea unor enigme care să nu se plieze pe nivelul de învățare al elevilor: Camerele de evadare simple ar putea să ducă la plictiseala elevilor, cele dificile ar putea irosi timpul și să lase elevii cu un sentiment de frustrare.

În loc să faceți asta: Lucrați diferențiat astfel: Rețineți ghicitorile și jocurile logice pentru elevii avansați, în timp ce elevilor de un nivel elementar dați-le exerciții de limbă mai ușoare.

Să nu vă cunoașteți atribuțiile de coordonator al jocului: Stabilirea limitelor când să interveniți în joc și când să vă retrageți este secretul de a-i coordona pe elevi pe parcursul jocului.



10 greșeli de evitat la proiectarea camerei de evadare

În loc să faceți asta: Invitați elevii să consulte secțiunea “ Coordonatorul jocului “ cu scopul de a cunoaște și ei rolul dumneavoastră înainte și după joc.

Neglijarea prioritizării achiziției abilităților de bază: Chiar dacă scopurile de învățare au fost atinse, în camerele de evadare pedagogice nu ar trebui să exerseze elevi în mod individual.

În loc să faceți asta: Integrați trăsăturile fiecărui rol în proiectarea camerei de evadare pentru a evidenția aptitudinile interpersonale ale elevilor cum ar fi dialogul și munca în echipă.

A da greș în crearea unui mediu de joc stimulativ: Deși enigmele și scenariul pot imprima atmosfera în camera de evadare, nu vă bazați doar pe acestea pentru ca elevii să fie absorbiți în joc.

În loc să faceți asta: Alcătuiți o listă cu decorații și obiecte care să poată servi ca elemente de aprofundare în joc, referiți-vă la Cadru și Harta de drum.

Crearea unei camere de evadare care să nu poată fi testată: Camerele de evadare care sunt prea întortocheate sau prea dificil de acționat în ele vor altera tot farmecul jocului.

În loc să faceți asta: testați toate elementele și secvențele camerei de evadare în timpul procesului de proiectare a camerei (consultați sesiunea “ Cum să vă testați enigmele “ pentru suport și ajutor).

Omiterea nevoilor elevilor cu dizabilități de învățare specifice: Există unele componente ale camerei de evadare care sunt greu de manevrat și gestionat pentru elevii cu dizabilități de învățare specifice, ceea ce ar putea să-i facă să se simtă excluși.

În loc să faceți asta: Consultați capitolul despre dizabilitățile specifice de învățare în broșura “ Camerele de evadare și limbile străine, o potrivire perfectă? “ pentru a beneficia de sugestii referitoare la stimularea incluziunii sociale.

Minimalizarea importanței de oferire a feedback-ului de către elevi: Activitățile nu se sfârșesc în camera de evadare după joc, deoarece impresiile elevilor sunt primordiale pentru meșteșugirea unei experiențe de joc mai bună pentru toți.

În loc să faceți asta: Alocați-vă timp după joc pentru sesiunea de dezbateri și analiză pentru ca elevii să poată reflecta asupra experienței de învățare trăite, să ofere informații esențiale



10 greșeli de evitat la proiectarea camerei de evadare

despre ce a fost bine, despre ce s-ar putea îmbunătăți data viitoare, care le-au fost emoțiile pozitive, temerile, etc.

