

MatPorBib

MatPorBib Escape Room a fost proiectat de Adelina Moura și Idalina Lourido Santos și a avut loc în anul școlar 2018/2019 în două școli primare și secundare din nordul Portugaliei.

Participantii au fost 60 de elevi din două clase de a VII-a. Escape room-ul s-a desfășurat în baza Atelierului de matematică, limbă portugheză și scriere a programei școlare, cu sprijinul Bibliotecii Școlare și al Unității autism (integrat în contextul școlar).

Particularități

La început, toți elevii au fost introduși într-o provocare inițială, crearea de narațiuni diferite, iar apoi a fost aleasă cea mai potrivită narațiune. Pe baza acestui fapt, designerii escape room au creat un scenariu de răpire a profesorului de Matematică, în care elevii au ajutat la eliberarea victimei. Camera de evadare MatPorBib a integrat disciplinele matematică și portugheză în programa școlară a clasei a 7-a și a fost inclusă în Planul de activități al bibliotecii școlare. Elevii au fost împărțiți în 6 echipe de 5 elevi. Fiecărui grup i-a fost pusă la dispoziție o tabletă de către Biblioteca Școlii și un smartphone, astfel încât aceștia să poată rezolva puzzle-urile. Puzzle-urile au inclus activități diversificate, cum ar fi descifrarea codurilor și alfabetelor, acces la site-uri web, coduri QR, cuvinte încrucișate, completarea golurilor etc. Jocul a constat în 4 provocări, care au urmat un model secvențial. La începutul escape room-ului, elevilor li s-au oferit provocări 1 și 2 (9 puzzle-uri) și apoi un alt set de 4 puzzle-uri pentru finalizarea celei de-a treia provocări. În cele din urmă, ultima enigmă a dus la cheia care însemna "eliberare". De menționat că toate cele șase chei au fost create de elevii cu autism care fac parte dintr-o unitate de autism integrată în școală.

De ce este relevant pentru predarea limbilor străine

Escape room-ul descris a oferit o schimbare de paradigmă de la metodologia tradițională a clasei la o experiență inovatoare, captivantă. În acest caz, această nouă abordare didactică s-a bazat pe metodologia de predare interdisciplinară care a implicat atât diferite discipline (algebră și limbă), cât și structuri școlare, respectiv Biblioteca Școlară și Unitatea de autism.



Resurse

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.

