

Bežanje iz tradicionalne učionice

Projekat „Bežanje iz tradicionalne učionice“ fokusira se na korišćenje koncepta Escape room igre u obrazovne svrhe, tačnije, na podučavanje španskog kao stranog jezika. Projekat je realizovan u Školi za obrazovanje Politehnike u Portu u Portugaliji sa dve grupe studenata (starosti između 17 i 25 godina), koji pohađaju časove španskog A2 ili španskog B1.2 nivoa. Dve obrazovne Escape Room igre napravljene su na osnovu dve popularne španske TV serije.

Osobnosti

Pljačka mikrotalasne pećnice: učenici su morali da otkriju ko je lopov koji stoji iza pljačke mikrotalasne pećnice, rešavanjem niza zagonetki vezanih za reviziju nekih tema, uključujući vokabular (odeća, okolina putovanja, masovni mediji), glagolska vremena, reči za povezivanje itd. To je funkcionisalo kao aktivnost obnavljanja koja je preduzeta na kraju semestra. Uvodni video i estetska dekoracija odigrali su važnu ulogu u postavljanju konteksta i zainteresovanosti učenika za igru. U sekvencijalnoj strukturi, učenici su morali da reše niz zadataka (poruka napisana unazad, ukrštenica, globus sa ključem, poruka sa gramatičkim vežbama, e-mail sa vežbama višestrukog izbora, završni zadatak sa QR kodom) pre nego što su konačno uspeli da pronađu kartice sa slovima koji otkrivaju identitet lopova.

Edgarovo ubistvo: ovu Escape Room igru su kreirali španski učenici B1.2 nivoa znanja kako bi se primenila na časovima A2 nivoa. Učenici su morali da razotkriju ko je ubio jednog od njihovih drugara, rešavanjem zagonetki i zadataka vezanih za temu „ljubav i prijateljstvo“ u svom udžbeniku, prilikom kojej su učenici morali da usvoje vokabular povezan sa temom, glagolska vremena itd. Ponovo su zagonetke pratile sekvencijalnu strukturu i bile su različitih tipova. Tačnije, nakon audio narativa kako bi se postavio kontekst igre, učenici su zamoljeni da iskoriste kovertu sa mapom i tri pitanja, QR kod, ljubavno pismo napisano unazad, ukrštenicu, knjigu sa skrivenim ključem i konačno Edgarove dnevničke beleške, pre nego što su uspeli da otkriju ko je Edgarov ubica.

Zašto je ovo važno za učenje jezika



Bežanje iz tradicionalne učionice

Uzimajući u obzir sve tačke, ove dve Escape Room igre podrazumevaju obilno izlaganje praksi stranih jezika u vezi sa jezičkim veštinama, posebno receptivnim (čitanje i slušanje) i služe kao motivacioni način za učenike da obnove gramatičke strukture i stavke vokabulara koje su nedavno naučili. Što je još važnije, projekat pokazuje kako nastava stranih jezika može značajno doprineti razvoju veština učenika 21. veka. Konkretno, dve ovde predstavljene situacije učenja jezika usko su povezane sa negovanjem aktivnog učešća učenika, veštinom saradnje i rešavanjem problema.

Izvor

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. Dostupno na: https://www.academia.edu/41201519/Escaping_from_the_traditional_classroom_The_Escape_Room_Methodology_in_the_Foreign_Languages_Classroom (Preuzeto 15.01.2021.).

