

MatPorBib Escape Room igra

MatPorBib Escape Room igru su dizajnirali Adelina Moura i Idalina Lourido Santos i odigrana je školske 2018/2019. godine u dve osnovne i srednje škole na severu Portugalije.

Učestvovalo je 60 učenika iz dva odeljenja sedmog razreda. Escape Room igra je bila zasnovana na znanju iz matematike, portugalskog jezika i pisanja u skladu sa školskim programom, uz podršku Školske biblioteke i Jedinice za autizam (integrisane u školski kontekst).

Osobnosti

U početku su svi učenici bili upoznati sa početnim izazovom, kreiranjem različitih narativa, a zatim je izabran najprikladniji narativ. Na osnovu toga, dizajneri Escape Room igre su kreirali scenario otmice nastavnika matematike, u kojem su učenici pomogli da se žrtva oslobodi. MatPorBib Escape Room igra je integrisala matematiku i portugalski jezik u nastavni plan i program sedmog razreda i uvrštena je u Plan aktivnosti školske biblioteke. Zagonetke su bile vezane za algebru i književno delo autora, čija je izložba održana u školskoj biblioteci. Učenici su bili podeljeni u 6 timova od po 5 učenika. Školska biblioteka je svakoj grupi obezbedila tablet i pametni telefon kako bi mogli da rešavaju zagonetke. Zagonetke su uključivale različite aktivnosti kao što su dešifrovanje kodova i abecede, pristup veb stranicama, QR kodovi, ukrštene reči, popunjavanje praznina, itd. Igra se sastojala od 4 izazova, koji su pratili sekvencijalni obrazac. Na početku Escape Room igre učenici su dobili izazove 1 i 2 (9 zagonetki), a zatim još jedan set od 4 zagonetke za završetak trećeg izazova. Konačno, poslednja enigma dovela je do ključa koji je značio „oslobođenje“. Vredi napomenuti da su svih šest ključeva kreirali učenici sa autizmom koji su deo Jedinice za autizam integrisane u školi.

Zašto je ovo važno za učenje jezika

Opisana Escape Room igra ponudila je promenu paradigme sa tradicionalne metodologije učionice na inovativno, imerzivno iskustvo. U ovom slučaju, ovaj novi pristup nastavi je



MatPorBib Escape Room igra

zasnovan na interdisciplinarnoj metodologiji nastave koja je uključivala različite predmete (algebru i jezik) i školske strukture, odnosno Školsku biblioteku i Jedinicu za autizam.

Izvor

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-

