

# Escape room w szkole

Ewa Wojciechowska

Czy szkoła może zaskoczyć swoich uczniów? Zgodnie z obowiązującymi od września nowymi przepisami *Prawa oświatowego* nie tylko może, a nawet powinna! Działalność innowacyjna i eksperymentalna musi być integralnym elementem funkcjonowania każdej szkoły.

Wszystko zaczęło się 16 sierpnia 2016 r. od szkolenia przeprowadzonego przez Akademię Webinaru „*Escape room w szkole – zamknij uczniów w sali, schowaj klucz – naucz ich myślenia i współpracy*”. Dwa tygodnie później uczniowie klasy I A zostali zaproszeni na spotkanie integracyjne – zwiedzanie Gimnazjum im. Polskich Noblistów w Baranowie w formie *escape roomu*. Zabawa ta miała jednak nieco odwrócone zasady, ponieważ polegała na zwiedzaniu szkoły i rozwiązywaniu zadań przygotowanych przez wychowawców po to, aby w rezultacie dzieci mogły wejść do swojej sali 024, a nie z niej wyjść czy uciec.

Podczas I semestru uczniowie klasy odbywali eksperymentalnie lekcje biologii zamknięci w szkolnej szatni. Ciągłe jeszcze była to jednak tylko namiastka prawdziwego *escape roomu* i nie tego oczekiwała młodzież. 26 stycznia 2017 r. odbyła się burza mózgów z uczniami, a następnie zebranie z rodzicami klasy I A, na którym zapadła decyzja o wybudowaniu w szkole *escape roomu* z prawdziwego zdarzenia. Wkrótce ruszyły prace budowlane. W tej chwili Publiczna Szkoła Podstawowa im. Polskich Noblistów w Baranowie może się pochwalić tym, że jako pierwsza w Polsce dysponuje profesjonalnym edukacyjnym *escape roomem* – Bunkrem w Starej Szkole.

## DLACZEGO ESCAPE ROOM?

Bunkier w Starej Szkole w Baranowie to nie tylko „suchy” scenariusz gry, nie są to też jednorazowe zajęcia w sali lekcyjnej dla całej klasy. To autentyczne, zaadaptowane pomieszczenie piwniczne i prawdziwy pokój ucieczki, w którym odbywają się regularne zajęcia pozalekcyjne dla czteroosobowych drużyn. Autorskie zagadki dotyczą zagadnień z przedmiotów przyrodniczych: biologii, chemii, geografii i fizyki. Treść zagadek jest zgodna z obowiązującą podstawą programową. Zadania są zmieniane, różni je stopień trudności, a w okresie

świętecznym zostaną wprowadzone stosowne elementy oświatowe. Grupę docelową stanowią uczniowie klas II i III gimnazjum oraz klasy VI–VIII szkoły podstawowej. Możliwe jest również dostosowanie zagadek dla dzieci młodszych. Zabawa jest oczywiście bezpłatna. Bardzo chętnie biorą w niej udział także rodzice, absolwenci oraz nauczyciele, z dyrektorem na czele.

Bogate doświadczenie twórców pozwoliło stworzyć edukacyjny *escape room* z najlepszymi rozwiązaniami technicznymi oraz najmodniejszymi w tej branży trendami i mechanizmami. Co najważniejsze w tej metodzie, wszystko nastawione jest na pracę zespołową. Jedna osoba nie jest w stanie znaleźć rozwiązania i wyjść. We wnętrzu zadbano o każdy najmniejszy szczegół, a perfekcyjnie dobrane rekwizyty nadają mu niepowtarzalny klimat. Założenie gry jest takie, że uczniowie spędzili w bunkrze dwa lata. Żywili się tam, odzyskiwali wodę i przede wszystkim wspólnie uczyli się, rozwiązując wyrafinowane zagadki logiczne z przedmiotów przyrodniczych. Gdy minęło zagrożenie na Ziemi, postanowili wyjść i znaleźć klucz do otwarcia głównych drzwi, ale tlenu pozostało im zaledwie na 3600 sekund. Mamy więc jasno postawiony, ambitny i realny cel – należy wyjść z pomieszczenia w 60 minut. Ten limit jest jednak tylko umowny. Uczniowie mogą skorzystać z dodatkowego czasu, jeśli tego potrzebują. Wyzwanie podzielone jest na etapy, a zdobywanie kolejnych wskazówek ułatwiających wyjście to motywujące nagrody częstkowe. Presja wpływającego czasu i komunikaty informujące o tym, ile go jeszcze zostało do końca gry, wcale nie działają deprymująco, częściej pobudzają do jeszcze intensywniejszego wysiłku.

Przed *escape roomem* znajduje się poczekalnia. Umieszczono tam tablicę korkową ze zdjęciami grup, które wyszły z bunkra. Podnosi to motywację międzygrupową i wewnątrzgrupową. Choć nie ma tam informacji, po jakim czasie drużynom udało

## Małgorzata Mokrosz

dyrektor Szkoły Podstawowej nr 4 w Radlinie

„Z wielkim zainteresowaniem przeczytałam artykuł p. Ewy Wojciechowskiej. Pomysł na „bunkier w starej szkole” jest „strzałem w dziesiątkę”. Ciągłe jako nauczyciele poszukujemy nowych rozwiązań metodycznych, które w ciekawy sposób wzbudzą w uczniach chęć poznawania i utrwalania wiedzy. Wskazane rozwiązanie zdaje się być bardzo ciekawą formą pracy uczniów, która wzmacnia ich motywację i integruje grupę. Z pewnością realizacja pomysłu z początku nie była łatwa i należało odpowiednio przemyśleć aranżację wnętrza, przygotować zadania dla uczniów, które na bieżąco muszą być przecież modyfikowane i dostosowywane do poziomu edukacyjnego uczniów. Trudności te bledną jednak w świetle osiągniętych efektów. Radość, zadowolenie i satysfakcja z wykonanych zadań okazują się silnym bodźcem motywującym uczniów do nauki i poznawania nowych treści. Niebagatelne jest również uczenie dzieci współpracy, która z pewnością przyda im się w dalszych etapach edukacyjnych oraz w pracy zawodowej. Pomysł zainspirował mnie jako dyrektora szkoły. Być może przyczyni się on do realizacji podobnego pomysłu również w mojej szkole. Gratuluję kreatywności, oby takich pomysłów nam nie brakowało”.

się wydostać z bunkra, to i tak tablica skutecznie rozgrzewa do walki i mobilizuje zespoły. Obok samych zagadek i scenografii dużą rolę odgrywają zastosowana muzyka i niepowtarzalne efekty dźwiękowe, o których uczniowie w przeprowadzanych ankietach wspominają najczęściej: „Jestem muzyką zauroczony, przyjemna dla ucha, a dodaje takiego mroku i chwilami dołuje, jest super w tej swojej tajemniczości”, „Ta muzyka wywołuje tu taki efekt psychologiczny, który w pewnym sensie ma utrudnić pracę”.

Pomieszczenie i zaskakujące zwroty akcji monitorowane są wprawnym okiem czterech kamer, a kontakt z uczestnikami zapewnia system łączności oparty na radiotelefonach typu walkie-talkie. Zamknięci uczestnicy zabawy bardzo rzadko z niego korzystają, wręcz nie chcą żadnych podpowiedzi. Uczniowie wchodzą do bunkra bez telefonów, zegarków i innych urządzeń telekomunikacyjnych. Każda grupa działa inaczej, dochodząc do rozwiązania w inny sposób. Uczestnicy zabawy są jak aktorzy, którzy odgrywają swoje role. Niejednokrotnie obserwowane są chwile kryzysu, bezradności czy niemocy, ale częściej – entuzjazmu, radości, zadowolenia i dumy, że udało się rozwikłać kolejną tajemnicę. Bunkier skrywa też wiele pokus – tzw. rozpraszaczy. Mają one walory edukacyjne, ale ich głównym celem jest odciążenie uwagi uczestników od zadania – nie są istotne w całej grze.

### NA CZYM TO POLEGA?

Nieskomplikowane, proste i jasne zasady podawane są zawsze na początku zabawy i dotyczą przede wszystkim bezpieczeń-

stwa. Ekscytująca, budząca ciekawość fabuła główna, która od początku ma wciągnąć uczestników do gry, stworzona została przez ucznia klasy I A Kacpra Dembniaka: „Oparta ona została na kilku grach komputerowych. Jedną z nich jest tytuł dosyć znany, czyli polskie *60 Seconds!* Z tej gry wzięłem ogólny zarys fabuły oraz wygląd samego *escape roomu*. Jednak same pomysły na rekwizyty i ozdoby dodające klimatu znalazłem w grze mobilnej studia Bethesda Softworks pt. *Fallout Shelter*. W tej grze można zobaczyć wiele lokacji, od podziemnych farm i elektrowni atomowych, po opuszczone sklepy, które po nuklearnym końcu świata stały się domem dla zmutowanych skorpionów, szczurów i karaluchów. W obu wymienionych grach chodzi o przetrwanie w nieprzystępnym, wyludnionym, ogarniętym anarchią świecie oraz ocalenie swojej kolonii. W *60 Seconds!* to tylko czteroosobowa rodzina,





ale w *Fallout Shelter* to duża kolonia. Oba te tytuły łączy klimat bunkra, który, mimo że jest w kreskówkowej grafice, to daje poczucie tajemnicy i lekkiego niepokoju, sprawiającego, że nie można przejść obojętnie obok szarego bunkra. Podobnie jak koło naszego szkolnego”.

Pierwowzorem *escape roomu* jest gra komputerowa. Gracze rozwiązują w niej zagadki i rebusy, dążąc do wyjścia z wirtualnego pomieszczenia. Popularna rozrywka przeniosła się z sieci do świata realnego i zyskała rzesze wielbicieli. Intriguje, pobudza szare komórki, uruchamia zdolność logicznego myślenia w celu rozwikłania tajemnicy przed upływem określonego czasu. I w tym właśnie tkwi fenomen *escape roomu* i jego ciągle rosnącej popularności.

Wybudowanie edukacyjnego *escape roomu* Bunkier w Starej Szkole doskonale realizuje założenia innowacji pedagogicznej:

- ▶ kształtuje kreatywną postawę uczniów i sprzyja aktywnemu uczestnictwu w życiu szkoły,
- ▶ angażuje rodziców uczniów,
- ▶ umożliwia kadrze pedagogicznej realizację zadań służących poprawie istniejących lub wdrożeniu nowych pomysłów w proces kształcenia,
- ▶ sprzyja rozwojowi kompetencji oraz postaw uczniów i nauczycieli,
- ▶ stwarza warunki do wzbogacenia formy działalności dydaktycznej, wychowawczej i opiekuńczej szkoły, jak również rozszerza i wzbogaca formy działań innowacyjnych.

Bunkier w Starej Szkole to nowatorskie rozwiązanie organizacyjne i metodyczne. Organizacyjne dlatego, że obejmuje następujące zmiany strukturalne działań pedagogicznych:

- ▶ grupy zadaniowe to nie klasy, ale zespoły liczące 4 osoby,
- ▶ przewidywany czas na rozwiązanie zagadek i wyjście to nie

45, a 60 minut,

- ▶ szkoła współpracuje z podmiotami zewnętrznymi – firmą Time4Secrets, która jest patronem i zapewnia fachowe wsparcie merytoryczne.

Z kolei jego nowatorstwo metodyczne polega na tym, że została w nim zastosowana metoda gry logicznej – treści z zakresu nauk przyrodniczych prezentowane, sprawdzane i utrwalane są w niestandardowej formie. Wszystko to ma na celu poprawę jakości pracy szkoły, unowocześnienie i uatrakcyjnienie metod pracy oraz wyznaczenie nowych trendów w edukacji.

Punktem wyjścia do stworzenia edukacyjnego *escape roomu* Bunkier w Starej Szkole była wcześniejsza analiza potrzeb uczniów, przedstawicieli „pokolenia Z” – dzieci urodzonych w cyfrowym świecie, które uznają tylko jedno narzędzie do zdobywania wiedzy – internet. Tym samym bardzo mało czasu spędzają ze sobą w świecie realnym. Ta zmiana sposobu postrzegania rzeczywistości, nowe poglądy, potrzeby i odmienny system wartości współczesnych uczniów wymusza poszukiwanie nowych, skutecznych metod i form przekazywania wiedzy. Wnikliwa analiza potrzeb młodych ludzi pozwoliła przygotować doskonałe narzędzie, które już przynosi oczekiwane efekty. Dzięki takiej innowacji uczniowie: lepiej się ze sobą komunikują i współpracują, bazują na własnych różnorodnych zasobach i doświadczeniach, włączają myślenie logiczne, analityczne i wnioskowanie, wyłączają myślenie sztamponowe i szablonowe, są aktywni i zaangażowani, są zmotywowani, motywują również siebie nawzajem, chętniej pracują w grupie/zespole, szukają nowych, kreatywnych rozwiązań oraz okazują emocje i potrafią je kontrolować.

To wszystko przyczynia się do podniesienia jakości pracy szkoły i z pewnością przełoży się na lepsze wyniki w nauce. Tradycyjne metody przekazywania wiedzy są coraz mniej skuteczne. Wprowadzanie tych samych treści w sposób odmienny i innowacyjny sprawia, że uczniowie uczą się o wiele chętniej. Zaprojektowanie i wykonanie własnego edukacyjnego *escape roomu* pozwoliło zebrać wiele technik i sposobów motywowania uczniów w jednym miejscu.

### CO NA TO UCZNIOWIE?

Każdej innowacji musi towarzyszyć ewaluacja, i tak jest także w tym przypadku. Każda grupa wychodząca z bunkra wypełnia ankietę. Sugestie pierwszych grup testowych, w skład których wchodził również nauczyciele, sprawiły, że pewne zagadki zostały zmodyfikowane. Każda drużyna po wykonaniu zadania odpowiada na poniższy zestaw pytań (zebrano najistotniejsze wypowiedzi uczniów):

### Dlaczego zdecydowaliście się wziąć udział w grze?

- ▶ *Escape room* to najciekawsza forma łącząca edukację z rozrywką, jaką znam.
- ▶ Sprawia to nam ogromną radość.
- ▶ Przyszłam tu, ponieważ jest to świetna opcja edukacyjnej rozrywki połączona ze spotkaniem z przyjaciółmi.
- ▶ Można się dużo nauczyć.
- ▶ To ciekawa i oryginalna forma spędzania wolnego czasu ze znajomymi.



### **Jak czuliście się podczas gry/zabawy, po zamknięciu drzwi?**

- ▶ Starałam się jak najszybciej wyłapać wszelkie najważniejsze informacje potrzebne do rozwiązania zagadek.
- ▶ Podekscytowany i czujny, żeby wyłapać każdy możliwy szczegół.
- ▶ Czuję przede wszystkim ciekawość, co będzie dalej.
- ▶ Może troszkę przestraszony, to w zależności od muzyki, ale bardzo zadowolony.
- ▶ Czuję się bardzo skupiona, od razu chcę przejść do rozwiązywania zagadek, nie mogę się doczekać, aż wykonamy zadania i wyjdziemy z pokoju.

### **Jakie są plusy/minusy takiej formy zdobywania wiedzy?**

- ▶ Przez zabawę członkowie uczy się szybciej.
- ▶ Trzeba pracować w grupie, nie ma miejsca na indywidualizm.
- ▶ Rozwija zdolność kreatywnego myślenia i szybkiego łączenia faktów.
- ▶ Musimy równo traktować każdego z członków zespołu, bo nigdy nie wiadomo, kto i kiedy coś istotnego zauważy.
- ▶ Rozwijanie naszej spostrzegawczości.
- ▶ Integruje grupę. Często, żeby rozwiązać zagadkę, potrzebne jest zaangażowanie całego zespołu.
- ▶ Trzeba umieć zachować zimną krew, bo nerwy mogą negatywnie wpływać na naszą skuteczność.
- ▶ To efektywniejsza forma uczenia się niż z podręczników, można uczyć się z koleżankami i kolegami, których się lubi.
- ▶ Takie zajęcia są ciekawsze niż siedzenie w ławce i tylko słuchanie.
- ▶ Za jedyne minus uważam brak notatnika i długopisu w środku, nie można niczego zapisać, trzeba wszystko pamiętać.

### **Jakie emocje towarzyszyły Wam podczas zabawy?**

- ▶ Radość z rozwiązania kolejnych zagadek oraz lekki strach o czas, który pozostał.
- ▶ Ekscytacja, czasami zdenerwowanie, ale to tylko motywuje mnie do dalszych poszukiwań.
- ▶ Zadowolenie, podekscytowanie, ciekawość i odrobina strachu, momentami zaduma.

### **Jakie szczególnie umiejętności są potrzebne do wydostania się z bunkra?**

- ▶ Wysoko rozwinięta umiejętność współpracy z innymi.
- ▶ Spostrzegawczość i logiczne myślenie.
- ▶ Bardzo ważne są motywacja i niepoddawanie się.
- ▶ Zdolność szybkiego łączenia faktów, kojarzenia informacji, niepoddawanie się emocjom.
- ▶ Kreatywność, umiejętność wychodzenia poza schematy i tworzenia spójnych całości.
- ▶ Tak zwany sokoli wzrok oraz nieszablonowe myślenie, które przydaje się teraz wszędzie.
- ▶ Działanie według określonego, założonego przez twórców algorytmu.
- ▶ Wiele rzeczy z naszego codziennego życia i z naszej nauki w szkole się tu przydaje.

### **Jak wpływa na Was presja czasu?**

- ▶ Motywuje do szybkiego rozwiązywania zagadek.
- ▶ Presja czasu przede wszystkim nadaje grze dynamikę.
- ▶ Staram się nie zwracać uwagi na czas, aby się nie dekoncentrować.
- ▶ Presja czasu wpływa motywująco, wręcz ponaglająco, co oczywiście czasami prowadzi do popełniania drobnych błędów, ale trzeba umieć nad tym pracować.
- ▶ Presja czasu nie zmniejsza naszej efektywności, a wręcz przeciwnie – zwiększa ją.
- ▶ Często nie zwraca się uwagi na czas, nie pamięta się o nim, ale po komunikacie: „Do autodestrukcji zostało 10 minut” – zacząłem się lekko stresować.

### **Co czujecie po wyjściu?**

- ▶ Zadowolenie, satysfakcję, radość, ulgę i spokój wewnętrzny.
- ▶ Jestem dumny z siebie i ekipy mi towarzyszącej, że udało nam się tego dokonać.

### **Co jeszcze możecie powiedzieć o escape roomie Bunkier w Starej Szkole?**

- ▶ Taka zabawa zachęca do logicznego myślenia, zawiera dużą liczbę zagadek z biologii, chemii, geografii i fizyki.
- ▶ Rozwija drużynową współpracę oraz logiczne myślenie, którego brakuje na zwykłych lekcjach.
- ▶ Wymusza połączenie siły całej grupy.
- ▶ Treści edukacyjne przemycone w formie zabawy dłużej zostają nam w pamięci.
- ▶ Pobyt w bunkrze uczy zdrowej rywalizacji, współpracy, ale przede wszystkim to doskonała zabawa.
- ▶ Świetny jest wystrój, bardzo klimatyczny, naprawdę we fragmencie jak prawdziwy schron atomowy.
- ▶ Niesamowite łamigłówki zmuszające do myślenia.
- ▶ Nie było chwili na nudę, wiele rzeczy było zaskakujących. Widać, że włożono w ich wykonanie wiele pracy i czasu. W tym escape roomie panuje niesamowity klimat szkolny, edukacyjny, ale też nieco straszny.
- ▶ To najlepszy escape room, w jakim byłam.
- ▶ Ten escape room w porównaniu do innych prezentuje wysoki poziom. Jednym słowem jest wspaniały.
- ▶ Powyższe opinie bardzo cieszą twórców projektu – z założenia miało to być miejsce wyjątkowe i jedyne w swoim rodzaju. Escape room jest dostępny dla wszystkich uczniów Szkoły Podstawowej im. Polskich Noblistów w Baranowie.

W materiale wykorzystano zdjęcia autorki artykułu.



#### **Ewa Wojciechowska**

Nauczycielka dyplomowana, wychowawca, doradca zawodowy, trener online Akademii Webinarów. Ciągłe poszukiwanie nowych inspiracji, bierze udział w licznych kursach z zakresu neuroedukacji, logopedyki, pedagogiki pozytywnej, grywalizacji, edukacji globalnej, oceniania kształtującego i rozwoju osobistego