

# Escape room

Nie od dziś wiadomo, że uczniowie najlepiej przyswajają wiedzę poprzez działanie. Kolejną propozycją na tworzenie niezwykłych i lubianych przez uczniów lekcji jest *escape room* – coraz popularniejsza w naszym kraju gra, którą śmiało można przenieść na grunt szkoły.

## Ewa Wojciechowska

„Dzień dobry, będzie mi niezmiernie miło być od września wychowawcą Państwa dzieci. Zapraszam uczniów na spotkanie zapoznawcze – dobrą zabawę – 30 sierpnia w godz. 9.00–11.00. Proszę o potwierdzenie przybycia” – rodzice gimnazjalistów, otrzymując tę wiadomość, nie wiedzieli, że właśnie rozpoczęła się niezwykła gra przygotowana w oparciu o *escape room*<sup>1</sup>. Uczniowie, mimo trwających jeszcze wakacji, pełni zapału przybyli do nowej szkoły, aby poznać siebie nawzajem, swoich wychowawców i zobaczyć placówkę. Nie zdawali sobie jednak sprawy, że nie będzie to standardowe zwiedzanie. Jeszcze stojąc przed szkołą, dostali od wychowawców pierwszą tajemniczą kopertę, a w niej list o następującej treści:

„Aby wejść do waszej sali nr 024, potrzebne są klucze. Aby je zdobyć, rozwiążcie zadania. Oto pierwsze z nich: «Zadanie wieże Hanoi». Wieże Hanoi to popularna zabawa z Azji Wschodniej ucząca programowania, czyli opanowania pewnego rodzaju algorytmu, który pozwoli poprawnie przełożyć krążki. To gra spopularyzowana na Zachodzie przez francuskiego matematyka Lucasa. Przełóż wieżę z podstawki nr 1 na podstawkę nr 3. Przestrzegaj następujących zasad:

- przesuwac można tylko jeden krążek z wierzchu wieży,
- nie można kłaść większego krążka na mniejszym,
- nie można przekładać kilku krążków jednocześnie”.

Za rozwiązanie tego zadania uczniowie otrzymali zamknięty na kłódkę kuferek. Aby zdobyć kluczyk do kłódki, musieli wykonać zadanie nr 2 pt. „Odwrócić koc”. Zadanie z pozoru wydaje się proste, ale pod warunkiem, że nikt nie stoi na kocu, a w tym przypadku wszyscy uczniowie mieli cały czas na nim przebywać i nie dotykać stopami ziemi.

Na szczęście po kilkunastu próbach i upadkach udało im się wykonać polecenie. Zwycięzcy otrzymali kluczyk i otworzyli kuferek, ale nie było w nim kluczy do sali, lecz kolejna wskazówka:

„Przeszukajcie swoją nową szkołę od piwnicy aż po sam strych. Rozglądajcie się uważnie. Szukajcie pozostawionych dla Was w różnych miejscach bardzo ważnych wiadomości”.

Uczniowie ruszyli, zgodnie z sugestią, zaczynając od piwnicy. W warsztacie naprawczym pana konserwatora, w kotłowni i przy piecu znaleźli tajemnicze koperty ze wskazówkami kierunkowymi i wyciętymi pojedynczymi kolorowymi literkami. Od razu domyślili się, że gdy zbiorą wszystkie, złożą się one w jakiś napis czy hasło. Przemierzając zakamarki gimnazjum, młodzi ludzie natknęli się na koperty: w stołówce szkolnej, na kurtynie sceny w auli, w sejfie w sekretariacie, w szatni, na zapleczu sali audiowizualnej oraz na korytarzu przy tablicy pamiątkowej z polskimi noblistami. Z racji bogatego księgozbioru dużo czasu zajęło im odszukanie wskazówki w bibliotece szkolnej – nie bez przyczyny została ona umieszczona w dziale książek biologicznych.

Gdy uczestnicy *escape roomu* dotarli do części z obiektami sportowymi, na jednym z boisk czekały na nich zadania sprawnościowe przygotowane przez nauczyciela wychowania fizycznego. Zabawy wymagały zgrania, sprytu, szybkości, dobrej koordynacji ruchowej, logicznego myślenia i pamięci. Kolejno odlicz, przespaceruj się po boisku, wróć i ustaw się w odwrotnej kolejności – to tylko niektóre przykłady poleceń. Wykorzystano również popularną grę w kółko i krzyżyk – planszę stanowiło dziewięć obręczy hula-hoop rozłożonych na boisku. Kółkami i krzyżykami były koszulki w różnych kolorach, kładzione lub przekładane przez uczniów



z dwóch przeciwnych drużyn. Wygrywał ten zespół, którego koszulki jako pierwsze utworzyły linię w jednym kolorze. Popularny bieg slalomem także postanowiono utrudnić – wszyscy mieli za zadanie biec razem, ale tyłem i tylko pierw-

sza osoba, czyli tzw. sternik, mogła poruszać się przodem. Aby odnieść sukces w tym wyzwaniu, potrzebne było aż kilkanaście prób!

Po pomyślnie zakończonej części sportowej uczniowie otrzymali kolejną łamigłówkę – zadanie „Cat key”. Składało się z dwóch pozornie trwale połączonych kluczy do babcinej szafy, sejfów albo kufrów, które trzeba było rozdzielić bez użycia siły. Okazało się to szalenie trudne – kilkanaście prób i błędów, wiele pomysłów na rozwiązanie zadania – w tym także siłowych – nie na wiele się zdało. Na szczęście klucze udało się ostatecznie rozdzielić dzięki spontanicznemu pomysłowi zaproponowanemu przez jednego z uczniów: „Poszukajmy rozwiązania na YouTube!”. Takiego obrotu sprawy nie przewidywała nawet najbardziej rozbudowana wersja scenariusza. Kreatywność uczniów, zresztą nie po raz pierwszy, naprawdę zaskoczyła nauczycieli. Rozwiązanie łamigłówki przypomniało uczestnikom najważniejszą informację: „Przeszukajcie swoją nową szkołę od piwnicy aż po sam strych”.

Na strychu faktycznie ukryte zostały kolejne koperty z literami i ostatnie zadanie do wykonania – tym razem na spostrzegawczość. Zgodnie z jego treścią klucze do sali miały znajdować się na parkingu. Uczniowie ruszyli w tamtym kierunku, ale okazało się, że parking jest duży i pełen samochodów. Uczestnicy zaczęli się zastanawiać, którym autem mógł przyjechać jeden z nauczycieli. Tym sposobem rozwiązano zagadkę, a klucze zostały znalezione na samochodzie przy wycieraczkach. Po prawie dwugodzinnych poszukiwaniach sala wreszcie została uroczystie otwarta.

Po wejściu do klasy uczniowie znaleźli na ławkach 25 kopert, po jednej dla każdego uczestnika gry. Schowany w środku list głosił:

„Osoba, która teraz czyta ten list, jest najwspanialszym uczniem w całej historii ludzkości. Pamiętaj, nauka jest Twoją supermocą, musisz ją ciągle rozwijać. Cieszymy się ogromnie, że jesteś w naszej klasie. Twoi wychowawcy: Ewa Wojciechowska i Jolanta Gdowska”.

Na zakończenie ze wszystkich zebranych wcześniej kopert zostały wysypane litery. Uczniowie ułożyli z nich hasło: POWODZENIA W NOWYM ROKU SZKOLNYM.

### Wiele plusów

*Escape room* fascynuje, rozbudza uczniowską ciekawość, motywuje – przede wszystkim wewnątrz – do poznawania i odkrywania tego, co nowe. Zachęca do myślenia, zaangażowania i entuzjazmu. Uczy poprawnej komunikacji, logicznego, strategicznego myślenia w podejmowaniu decyzji. Jeśli naraża na porażkę, to ma ona wyłącznie formę dobrej zabawy. W *escape roomie* nie ma złych rozwiązań, liczy się każde działanie mające na celu zbliżenie się do znalezienia rozwiązania. To przednia zabawa zarówno dla uczestników, jak i twórców. Nauczycielowi umożliwia zaobserwowanie nawet najmniejszych przejawów kreatywności i wyobraźni wychowanków.

Pozwala dostrzec postawy uczniowskie z różnych punktów widzenia. Stanowi to swoisty fundament nieszablonowego myślenia o uczniach i wsparcie w dalszej pracy wychowawczej.

Opiekun podczas całej rozgrywki powinien być bardzo uważny, bacznie obserwować, dostrzegać potencjał każdego ucznia z osobna oraz całej klasy razem. Każdy podopieczny ma jakąś wartość, każdy coś wnosi do zespołu klasowego – swoje cenne zainteresowania i bagaż własnych doświadczeń. Im szybciej zostaną one zidentyfikowane, tym lepiej będzie można wesprzeć rozwój uczniów. A to przecież nadrzędne zadanie całej edukacji.

Ponadto *escape room* pokazuje uczniów takich, jakimi są naprawdę, nie ma w nim czasu na udawanie, pozorantwo, jakikolwiek fałsz czy nienaturalność. Gra toczy się na żywo w czasie rzeczywistym, nie można jej wstrzymać ani na sekundę. Działanie nastawione na jeden wspólny cel, czyli odnalezienie kluczy, buduje i integruje dopiero co powstały zespół klasowy. Uczy zachowań społecznych, zacieśnia więzi. Związują się wówczas sojusze, ale i opozycje. Widoczne stają się role, jakie poszczególni uczniowie odgrywają w grupie i jakie prawdopodobnie będą odgrywać w nowej klasie. Role społeczne można diagnozować za pomocą różnych dostępnych testów, ale obserwacja podczas tego typu działania jest o wiele prostsza i szybsza. Daje wiele wskazówek dotyczących późniejszego zarządzania pracą i dynamiką klasy. Bardzo przydaje się w praktyce wychowawcy, ponieważ określa wszystkie zasoby grupy, sposoby pracy z nią, pozwalając w przyszłości dobrać np. odpowiednie techniki motywowania.

Warto też wspomnieć o późniejszych efektach: wspólna rozmowa uczniów o tym, co się wydarzyło, rozważanie, wspomnianie, spora dawka śmiechu również pełnią funkcję integrującą grupę. Tego rodzaju emocje długo się pamięta.

*Escape room* można także zorganizować w trakcie roku szkolnego, a zdjęcia zrobione podczas spotkania mogą posłużyć na zebraniu z rodzicami do pokazania, jakie formy aktywności podejmowane są w klasie. Mogą stać się one pretekstem do dyskusji na temat zaobserwowanych przez wychowawcę mechanizmów rządzących zespołem klasowym i tego, jakie to może mieć konsekwencje w przyszłości.

Wybranie *escape roomu* jako formy pierwszego spotkania zapoznawczego w moim przypadku okazało się wyjątkowo trafnym. Uczniowie byli zachwyceni, aktywnie zwiedzali teren szkoły. Gra w znajdowanie wskazówek, listów, kopert i zadań w przyjazny sposób oswoiła ich z nową przestrzenią, wcale nie straszną, groźną czy smutną. Taka forma jest alternatywą dla biernego, niejednokrotnie nudnego chodzenia i zwiedzania – nie tylko nowej szkoły. „Na tym właśnie polega grywalizacja. Jest to dziedzina, która wykorzystuje mechanikę gier do zachęcenia ludzi, aby robili rzeczy, na które zazwyczaj nie mają ochoty lub nie wiedzą, że mogą zrobić je inaczej. Grywalizacja zmienia aktywności, które nie są specjalnie atrakcyjne, w takie, które trwale

przyciągają naszą uwagę, i tworzy zabawę z czegoś, co zazwyczaj z zabawą ma niewiele wspólnego” – zauważa Jacek Siadkowski, autor poradnika *Grywalizacja. Zrób to sam!*

Dobre, komercyjne *escape roomy* mają zapelnione terminy na kilka miesięcy do przodu, co potwierdza, jak ciekawa jest to edurozrywka dla osób w każdym wieku. Do zabawy „*Escape room*. Od piwnic aż po sam strych” można więc śmiało zaprosić także rodziców czy dziadków naszych podopiecznych. Jest jeszcze jeden argument przemawiający za przeniesieniem tej formy rozrywki na grunt szkolny – nie generuje ona kosztów. Warto też wziąć pod uwagę, że w zagadkach można przemycić treści merytoryczne z dowolnego przedmiotu. Łączymy w ten sposób przyjemne z pożytecznym i stosujemy się do maksymy wyrażonej przez Konfucjusza: „Powiedz mi, a zapomnę. Pokaż mi, a zapamiętam. Pozwól mi zrobić, a zrozumiem”.

*Escape room* to forma, która łączy w sobie zabawę, emocje, edukację i zaangażowanie. W tym konkretnym przypadku była to swobodna eksploracja przestrzeni nowej szkoły, zapoznanie i zintegrowanie uczniów. Mimo że tego dnia uczniowie widzieli się po raz pierwszy, swobodnie rozmawiali, akceptowali siebie i innych, dzielili się refleksjami, wchodzili w różne relacje.

#### Przypis:

<sup>1</sup> *Escape room* to gra, w której uczestnicy zostają zamknięci na godzinę w tematycznie przygotowanych pokojach, z których muszą się wydostać. Aby tak się stało, muszą rozwiązać przygotowane wcześniej zagadki. Przydatne są: analityczne myślenie, kojarzenie faktów, kreatywność, spostrzegawczość, zręczność, a przede wszystkim współpraca między uczestnikami gry.

#### Bibliografia:

- J. Siadkowski, *Grywalizacja. Zrób to sam!*, Fundacja Orange, Fundacja Highlight/Inaczej, Laboratorium EE, Warszawa 2014.
- P. Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizm gier w działaniach marketingowych*, Wydawnictwo HELION, Gliwice 2012.
- [www.akademiawebinaru.pl/webinar/akademia-innowacyjnego-nauczania](http://www.akademiawebinaru.pl/webinar/akademia-innowacyjnego-nauczania).
- [www.zabawy.zielonagrupa.pl](http://www.zabawy.zielonagrupa.pl).



#### Ewa Wojciechowska

Nauczycielka dyplomowana, uczy biologii w Gimnazjum im. Polskich Noblistów w Baranowie. Wychowawca, doradca zawodowy, trener online Akademii Webinaru. Bierze udział w licznych kursach specjalistycznych z zakresu neuroedukacji, logodydaktyki, pedagogiki pozytywnej, grywalizacji, edukacji globalnej, oceniania kształtującego i rozwoju osobistego. Ciągłe poszukiwaczka nowych inspiracji do działania i odkrywania skutecznych, atrakcyjnych metod pracy, przede wszystkim z wykorzystaniem nowoczesnych technologii

Zdjęcia opublikowane w artykule wykonano podczas opisanego przez autorkę wydarzenia.