



## Възвръщане на опита - Белгия

Приключението на продукцията на проекта STEAMER беше в същото време невероятно интересно и изпълнено с предизвикателства. Когато проектът беше замислен и създаден за първи път, партньорите се събраха, за да съберат методика и всички необходими инструменти за реализиране на Педагогическа стая за бягство за STEAM обучение за учителите.

Първият инструмент, педагогическото ръководство, ни позволи да се потопим дълбоко в темата за ескейп стаите, за геймификацията и педагогиката, всичко това с жар на приобщаване. Изследването беше дълго и дискусиите за намиране на перфектния подход бяха многобройни. Но в крайна сметка създадохме наръчник, който е както полезен, така и пълен с интересна информация, която поставя теоретичната основа за направата на педагогически ескейп стаи. Аспектът на включването също беше истинско предизвикателство, тъй като ескейп стаите са много разнообразни и могат да съдържат много възможни предизвикателства за ученици със SLD.

Ръководството за създаване, вторият инструмент, идва в подкрепа на първото ръководство, като се гмурка в конкретно допълнение към теорията, която установихме в първия. Той се концентрира върху творческата част на процеса и беше посрещнат с успех сред учителите, на които го дадохме за използване.

Онлайн курсът е създаден с идеята да поведе създателите на педагогически ескейп стаи в тяхното пътешествие за създаване на ескейп стаи, стъпка по стъпка.

Четвъртият инструмент, 16-те Escape Room и пакетите с уроци бяха най-трудният инструмент за създаване от всички. По-голямата част от учителите, които ги тестваха, бяха много доволни от резултатите. Пътуването за тяхното производство беше изпълнено с предизвикателства. Двете най-важни бяха трудността да се балансира академичното съдържание и геймифицирания аспект в ескейп стаите. Всеки партньор трябваше да разработи свои собствени ER и имаше свой собствен стил. Опитвахме различни комбинации и да дадем



възможно най-широк избор на учителите, за да задоволим техните нужди доколкото можем. Втората основна трудност, която срещнахме, беше да реализираме тестовете. За съжаление, Covid кризата се случи и реализирането на тестовете на педагогически ескейп стаи в клас беше невъзможно за дълги месеци. Най-накрая успяхме да направим някои тестове в края на проекта. За щастие те бяха много убедителни. Всички ученици бяха доволни от опита и усетиха, че са научили повече, както в академично отношение, така и в меки умения и компетенции. Един от аспектите, които се цитираха най-много, беше ученето на добра комуникация и работа в екип, които са от съществено значение както в ежедневието, така и в бъдещия професионален живот. Друг аспект, който беше повдигнат най-много сред учителите и учениците след преживяванията в ескейп стаята, беше повишаването на ангажираността и интереса към предметите на STEAM. Учителите също така смятат, че са придобили нови инструменти и компетенции, които да добавят към широкия си набор от педагогически техники. Няколко от тях заявиха, че възнамеряват да продължат да използват ескейп стаи и методологията в бъдеще и че този опит им е дал желание да инвестират повече в своята преподавателска практика. В това отношение сме много щастливи, че нашите инструменти бяха полезни. Основното предизвикателство, което учителят отбеляза, е, че дори и с готова ескейп стая, изпълнението му отнема много време. Но с практиката и повторението на една и съща ескейп стая с различни класове, необходимото време намалява и готовият инструмент, който създадохме, помогна на учителя да направи тази първа стъпка при по-лесни условия, отколкото ако трябваше да създаде пълна ескейп стая от нулата.

Петият инструмент ще помогне на учителите, желаещи да създадат свои собствени ER, за да получат вдъхновение благодарение на множеството си загадъчни идеи, синопсиси, листове с герои и т.н. Учителите предизвикаха голям интерес, особено по време на финалните събития.

Последният инструмент, този инструмент, се надяваме, че ще даде на учителите и други заинтересовани хора представа за приключението, което



беше създаването на този проект, и ще им помогне да разберат по-добре неговата стойност и предизвикателствата.

Този проект видя бял свят въпреки няколко вътрешни проблема, включващи тежки медицински проблеми за някои партньори, глобална пандемия и спиране на образователната система по време на Covid. Все пак партньорството се обедини и премина през всичко, за да създаде всички тези инструменти.

Тестовите разкриха, че не всичко е напразно и се надяваме, че това ще послужи на учителите от цяла Европа да обогатят своята преподавателска практика с тези приобщаващи педагогически стаи за бягство.

