

Възвръщане на опита - България



Основната цел на проекта е да улесни STEAM образованието (наука, технологии, инженерство, изкуства и математика) чрез щателно проектиране на методология, инструменти и практически примери за ескейп стаи (ER). Целевата група са учителите от средното образование, на които се дава възможност да надградят и разширят дидактическия си спектър.

Ръководството за учители е уникална творба в рамките на проекта и първият осезаем резултат от неговото изпълнение.

Втори набор от инструменти може да бъде намерен допълнително в Ръководството за създаване на Escape Room.

Модулът за електронно обучение предоставя на учителите от средното образование възможността да създадат пълна стая за бягство и да обучат своите дигитални умения, като по този начин позволяват производството на собствено ново съдържание, включително мултимедийни ресурси.

По време на проекта разработената методология беше приложена при създаването на три ескейп стаи. Например, педагогическите цели на ER „Полезни бактерии“ са ориентирани към разбирането, че повечето бактерии са полезни за хората, повишаване на съзнанието, че някои бактерии могат да ни помогнат да бъдем здрави, научаване за учен, който е открил ползите от бактерията. Предназначена е за ученици от 13-15 години, а предметите на STEAM са прокариотни клетки (Биология), ферментационен процес и производство на кисело мляко (Технологии).

Обратната връзка, предоставена от нашите учители, беше събрана чрез попълване на задълбочени въпросници във формуляри на Google. Въпросите обхващат всички аспекти на процеса – от изработването на идеята за ER до оценката на нейното приложение. Респондентите трябваше да подготвят материалите (разпечатки, инструкции, пъзели и т.н.) и физическата среда и атмосферата за ескейп стаята (примерна декорация на урока в стаята, свързан с радиоактивността). Учителите високо оценяват комуникацията с



инфраструктурата на училището и своите колеги: „При нужда ми оказваха страхотна подкрепа!”

Подготвителните сесии за ескейп стаи с учениците могат да включват въвеждащ урок по темата за стаята за бягство. Такъв беше случаят с втората приложена ескейп стая. След това учителят продължи с урок, свързан с радиоактивност и атомна структура.

Въпросникът приканва учителите да споменат някои практически съвети за прилагане. Специален акцент е върху управлението на времето при подготовката за ескейп стаята (отнема много време) и наличието на списък с всички пъзели и скривалища под ръка по време на сесията. Внимателното създаване на атмосферата в стаята изглежда също е от първостепенно значение. Най-важното е да подредите стаята така, че да е удобна за работа на няколко екипа. Трябва също да има място за преминаване между отборите, за да търсите скрити предизвикателства.

Всички учители определят инструмента ER STEAM като страхотно изживяване, което вдъхновява: „Той ми даде много идеи за следващите ми проекти и последици в работата ми“. Според анкетираните мотивацията на учениците да учат наука след участие в ER е по-висока.

Сред най-големите предизвикателства, с които участващите учители трябваше да се сблъскат при проектирането на ER, бяха да видят дали теоретичните идеи (пъзелите) и идеята като цяло могат да бъдат приложени в реалността: „Беше трудно да се предвидят действията и реакциите на учениците.“

Размишлявайки върху някои потенциални партньорства с външни участници/родители/заинтересовани страни по прилагането на ER, учителите обявяват желанието си да включат представители на тези групи: „Бих ги убедил, че подготовката е толкова вълнуваща, колкото самата игра”.

Поканени да направят цялостна възвръщаемост на опита от ER методологията, учителите несъмнено декларират, че това значително е помогнало на учениците им да се научат да работят в екип и значително е повишило тяхната ефективност.



