



Възвръщане на опита - Италия

Педагогически стаи за бягство? Екипът на STEAMER намери ключа!

Учител, поканен на нашето публично събитие, успя да опише много накратко какво успяхме да направим: „Това е страхотно! Поздравления“ Този коментар ни изпълни със задоволство!

Целта беше ясна от самото начало: да се намери правилният метод и ресурси за комбиниране, от една страна, креативност, любопитство, фантазия, мистерия, забавление, а от друга строгостта на STEAM. Пътят към постигането на тази цел беше завладяващо приключение!

Още от първата среща в Париж изглеждаше, че уменията на отбора са добре обмислени. За нас, които за първи път участвахме в проект по Еразъм плюс, опитът на партньорите беше ценен, за да разберем всички механизми и веднага да стигнем до същността на проекта.

В началото имаше задълбочено проучване, което доведе до първия резултат, „Педагогическо ръководство“. Това също беше важна стъпка за нас да изучаваме Escape Rooms в дълбочина, най-добрите преживявания в световен мащаб и възможностите за базиран на игри подход към преподаването. Въпреки че много неща вече ни бяха ясни, извършената работа послужи за анализ на всеки аспект с голяма точност и откриване на нови гледни точки.

След това дойде време за „Ръководство за създаване на екейп стаи“, с което стигнахме до сърцето на проекта! Вярваме, че възможността да обединим много различни, но синергични умения ни позволи да създадем много полезен инструмент, способен да разгледа темата по много интересен начин, давайки широка визия и артикулиран набор от ресурси на бъдещите потребители на STEAMER.

Изправени пред „модула за електронно обучение“ се запитахме как да предложим момент на обучение, който в същото време беше забавна пътека в меандрите на Escape Room. Целта беше да вкараме нашите потребители в мистериозната и завладяваща стая, предлагайки във всеки урок допълнителна



улика и предложения за намиране на решение за всеки един, точно като в Escape Room! Обратната връзка, която получихме във фазата на тестване, потвърждава, че създаденият път е пълен, изчерпателен и интересен.

Работата по „STEAM Escape Rooms“ със сигурност беше най-забавният момент! Дадохме свобода на нашето въображение и страстта си към пъзели, истории и мистерии! Представянето на нашите ескейп стаи върху реални места от европейското културно наследство и свързването им с реални герои беше невероятно увлекателна работа. Резултатът ни позволява да предложим интердисциплинарен и ангажиращ подход, за преживяване, пълно с чар и предложения за учениците. Вярваме, че учителите и потребителите, които ще използват тези готови за използване Escape Rooms, ще останат ентузиазирани. По време на нашето публично събитие, нашето представяне на тези материали остави всички без думи, всички учители бяха ентузиазирани и нетърпеливи да разберат всеки детайл, представяйки си ентузиазма на своите ученици на свой ред.

Работата върху генератора на Escape Room беше просто невероятна! Изследователската работа беше предизвикателство, нашата цел беше да намерим информация и идеи, които са предизвикателни и пълни с чар. Виждайки резултата, вярваме, че си е струвало! Това е много богата база данни, където цялото ни въображение, креативност и страст към истории и пъзели са се събрали! Какво може да бъде по-вълнуващо за учител, търсещ вдъхновение? Не мисля, че има друга платформа, където можете да имате толкова много вдъхновения, идеи за истории и в същото време информация за герои, реални факти, свързани със STEAM, открития и пъзели. Оценяваме работата на партньора, който разработи уебсайта, който благодарение на филтрите ви позволява да правите много целенасочено търсене. Смятаме, че е страхотно за учител и получихме голяма благодарност от учителите, участващи в нашето събитие, и за този инструмент.

STEAMER беше страхотно приключение! Това беше възможност да работим със сплотен и компетентен екип! Искане ни се нашият ентузиазъм да може да се изрази в резултатите, които произведохме... Сигурни сме, че ще бъде така!

