



Възвръщане на опита - Латвия

За да разсъждаваме върху преживяването, създаването, работата и тестването на образователни Escape стаи в Liepajas Raina 6. Vidusskola или Citadaskola, ще се обърнем към метода на въпросите: **какво, кой, къде, кога, как и защо**, който напълно позволява да се погледне назад към изпълнението на проекта, въздействието и резултатите.

Какво? Теория, метод, подход и иновация! Интелектуалните резултати на проекта STEAMER бяха създадени, за да обогатят преподаването и ученето със забавни, но смислени дейности.

Първо, ние открихме за себе си какво е образователна стая за бягство, а след това какви умения, знания и ресурси са необходими, за да се създаде такава; след това участвахме в проектирането на онлайн курса, който се оказва упражнението преди истинските тестови STEAM образователни ескейп стаи в нашето училище. Въпреки че първо се изглеждаше непреодолимо да създадем три образователни стаи сами, да ги тестваме, да преведем всички материали на стаите и да тестваме продукта на партньор, също беше много объркващо да свързваме местни исторически личности и събития със STEAM, след това изглеждаше доста невъзможно да се впише 60-минутна игра за 5-6 души наведнъж в разписанието, да се убедят учителите да ги използват и да се намерят доброволци, които да водят играта...всички тези дейности бяха толкова интересни, колкото и взискателни за много училищни работници.

Кой? Тримата учители по английски език, обединени от любовта към игрите, които смятат, че геймификацията и ескейп стаите могат да се превърнат в ефективен инструмент за алтернативно образование, се включиха в работата по изработка на продуктите много по-често и много повече от останалите.

Други, предимно колеги от STEAM, споделяха планове за уроци и задачи, без да вярват как това е възможно, но правеха всичко с желание! Освен това проектът беше ръководен от знаещи лидери и без тяхно съдействие, без полезни партньори, нямаше да постигнем толкова много.

Къде? В държавно обществено училище, където изглеждаше невъзможно да се изпълнят всички задачи заедно с ежедневните отговорности и задачи. Уроци,



онлайн уроци, оценяване, планиране...пандемията го направи тройно предизвикателство... За щастие отпуските на учителите са два месеца, така че работата ще се премести в градината, университета или кафенето. Когато стаите бяха вградени в трите класни стаи, беше жалко, че не можехме да имаме постоянни стаи за Escape дейностите, тъй като беше предизвикателство да запазим всички кутии, материали, декорации и... брави. След като тествахме стаите и ги имахме повече от месец в училище, научихме колко е важно всички материали да бъдат в безопасност.

Кога? Между! Между уроците, между почивните дни, празниците, между Zooms, между основната преподавателска работа и домакинските задължения.

Управлението на времето на проекта се превърна в много голям проблем поради големия обем работа, която трябва да бъде извършена, особено преводи. След това, за да стане още по-лошо, дойде по-голямо предизвикателство – блокиране. Работата беше спряна за почти 5 месеца, когато не можахме да реализираме нашите Escape стаи!

Как и Защо? Ние, екипът на STEAMER на Citadaskola, можем да кажем, че обичаме това, което направихме и създадохме: резултатът, Ескейп стаите ни донесоха радостта да допринесем за „citādas mācīšanas“ на нашите ученици, което означава „необичайно учене“, което направи нашите ученици развълнувани, когато бягат и търсят обекти и улики, кодове и шифри, и което внесе малко повече участие и смисъл в обикновен STEAM час и което допринесе за стойността на нашето училище - възпитаване на бъдещи лидери и засилване на любопитството.

Първо, нашите учители и след това нашите ученици получиха възможност да тестват стаите и това беше много вълнуващ момент да изчакаме първите Escapers и да им зададем първия въпрос: И така, как беше? И тогава, когато видяхме усмивки на лицата им, вълнение и изненада, беше ясно, че всички харесват нашите продукти! След това, по-късно, обсъждайки дребните недостатъци, някои грешки, неуспешните ключалки, ако и твърде много намеци, и разочарованието от откриването на математически проблеми, химически уравнения и физични формули в играта Escape, направихме няколко корекции, но всичко работи много добре. Въпреки че имаше някои критични погледи към

задачите от учителите по математика и известен скептицизъм относно прилагането на метода и най-вече относно това КОЙ ще бъде готов да го направи, ние знаем, че това е прието правило - трябва да има някои негативни възгледи!

Когато голямото събитие на STEAMER отвори врати за повече от 50 учители от нашето училище и повече от 40 гост учители от други училища, имаше такова притеснение, докато представяхме нашата работа пред публиката! Нашият екип представи КАК да използваме метода, как да обясним процедурата и процеса на създаване на ескейп стая за класната стая, как да включим учениците в обучението и най-вече ЗАЩО да вършим цялата тази работа. Генераторът на STEAMER беше посрещнат с голям ентузиазъм от учителите и предизвика много въпроси; след това работата в малки групи позволи да се достигне повече разбиране за метода Escape Room.

И така, какво следва? Нашите училищни служители придобиха техника, инструкции, курс, фасилитация, уеб страница на STEAMER, генератор, най-добри практики, които всички трябва да направят преподаването и ученето по-смислени и да имат дългосрочен ефект върху образованието. Ръководителите на нашите предметни катедри дойдоха със страхотните идеи как да използваме този метод за следващата учебна година/години. Идеите, които харесахме, бяха да използваме техниката като предметна олимпиада, да имаме стаята като награда за мотивиране на учениците и като инструмент за тимбилдинг дейности за ученици и учители!

В заключение, голямата работа беше свършена, голямата работа беше научена, беше свършена много работа в екип и беше натрупан страхотен опит. Благодаря ти, STEAMER, ще продължим.

