



Feedback sull'esperienza - Lettonia

Per riflettere sull'esperienza, la creazione, il lavoro e la sperimentazione di Escape Room educative di Liepajas Raina 6. Vidusskola o Citadaskola, faremo riferimento al metodo delle domande a 5 W: cosa, chi, dove, quando, come e perché, quale sarà completamente consentono di guardare indietro all'implementazione, all'impatto e ai risultati del progetto.

Che cosa? Una teoria, un metodo, un approccio e un'innovazione! I risultati intellettuali del progetto STEAMER sono stati creati per arricchire l'insegnamento e l'apprendimento con attività divertenti ma significative.

In primo luogo, abbiamo scoperto che cos'è una Escape Room educativa, quindi, quali abilità, conoscenze e risorse sono necessarie per crearne una; in seguito, abbiamo partecipato alla progettazione del corso online, che si è rivelato essere l'esercizio prima delle vere e proprie Escape Room didattiche STEAM nella nostra scuola. Anche se all'inizio è stato travolgente creare tre sale educative per conto nostro, testarle, tradurre tutti i materiali delle stanze e testare il prodotto di un partner, è stato anche molto confuso collegare personaggi ed eventi storici locali con STEAM, quindi è stato sembrava impossibile creare giochi di 60 minuti per 5-6 persone alla volta in orario, convincere gli insegnanti a usarli e trovare volontari per guidare il gioco... tutte queste attività erano tanto interessanti quanto impegnative per molti lavoratori scolastici.

Chi? I tre insegnanti di inglese, accomunati dall'amore per i giochi, che sentono che la gamification e le Escape Room possono diventare uno strumento efficace per l'educazione alternativa, sono stati coinvolti nel lavoro alle uscite molto più spesso e molto più di altri. Altri, per lo più colleghi STEAM, condividevano programmi e compiti delle lezioni, non credendo davvero a come sarebbe stato possibile, ma facevano tutto volentieri! Inoltre, il progetto è stato guidato da leader competenti e senza il loro aiuto, senza partner utili, non avremmo ottenuto così tanto.

Dove? In una scuola pubblica statale, dove sembrava impossibile svolgere tutti i compiti insieme alle responsabilità e ai compiti quotidiani. Lezioni, lezioni online, valutazione, pianificazione... la pandemia l'ha resa tre volte impegnativa...

Fortunatamente, le ferie degli insegnanti sono di due mesi; quindi, il lavoro si



sposterebbe in giardino, all'università o in un bar. Quando le stanze sono state integrate nelle tre aule, è stato un peccato, non abbiamo potuto avere stanze permanenti per le attività delle Escape Room, perché era difficile mantenere tutte le scatole, i materiali, le decorazioni e... le serrature. Dopo aver testato le stanze e averle avute per più di un mese a scuola, abbiamo imparato quanto sia importante tenere tutti i materiali al sicuro.

Quando? Nel mezzo! Tra le lezioni, tra i fine settimana, i giorni festivi, tra gli Zoom, tra il lavoro di insegnamento principale e le faccende domestiche. La gestione del tempo del progetto è diventata un grosso problema a causa della grande mole di lavoro da svolgere, in particolare le traduzioni. Poi, a peggiorare le cose, è arrivato un lockdown più grande. Il lavoro è stato interrotto per quasi 5 mesi quando non abbiamo potuto implementare le nostre Escape Room!

Come e perché? Noi, il team STEAMER di Citadaskola, possiamo dire che amiamo ciò che abbiamo fatto, realizzato e creato: il risultato, le Escape Room ci hanno portato la gioia di contribuire alle “cittadas mācīšanas” dei nostri studenti, che significa “apprendimento insolito”, che ha entusiasmato i nostri studenti durante l'esecuzione e la ricerca di oggetti e indizi, codici e cifre, e ciò ha portato un po' più di coinvolgimento e significato in una normale lezione STEAM e che ha contribuito al valore della nostra scuola: crescere futuri leader e aumentare la curiosità.

Prima, i nostri insegnanti e poi i nostri studenti hanno avuto la possibilità di testare le stanze ed è stato un momento molto emozionante aspettare i primi Escapers e porre loro la prima domanda: Allora, com'è stato? E poi, quando abbiamo visto sorrisi sui loro volti, eccitazione e sorpresa, è stato chiaro che tutti amavano i nostri prodotti!

Poi, più tardi, discutendo i piccoli difetti, alcuni errori, i blocchi falliti, se troppi suggerimenti e la delusione nello scoprire problemi di matematica, equazioni di chimica e formule di fisica nel gioco Escape, abbiamo apportato alcune correzioni, ma tutto ha funzionato davvero bene. Sebbene ci siano stati alcuni sguardi critici sui compiti degli insegnanti di matematica e un po' di scetticismo sull'applicazione del metodo e soprattutto su CHI sarà pronto a farlo, sappiamo che questa è una regola accettata: devono esserci dei punti di vista negativi!

Quando il grande evento STEAMER ha aperto le sue porte a più di 50 insegnanti della nostra scuola e più di 40 insegnanti ospiti di altre scuole, c'era una tale



preoccupazione mentre presentavamo il nostro lavoro al pubblico! Il nostro gruppo ha presentato COME utilizzare il metodo, come spiegare la procedura e il processo per creare una Escape Room per la classe, come coinvolgere gli studenti nell'apprendimento e soprattutto PERCHE' svolgere tutto questo lavoro. Il generatore di STEAMER è stato accolto con grande entusiasmo dagli insegnanti e ha portato molte domande; quindi lavorare in piccoli gruppi ha permesso di raggiungere una maggiore comprensione del metodo Escape Room.

Allora, qual è il prossimo passo? Il nostro personale scolastico ha acquisito una tecnica, le istruzioni, il corso, l'agevolazione, la pagina web di STEAMER, il generatore, le migliori pratiche, che dovrebbero rendere l'insegnamento e l'apprendimento più significativi e avere un effetto a lungo termine sull'istruzione. I leader dei nostri dipartimenti tematici hanno avuto grandi idee su COME utilizzare questo metodo per il prossimo anno/anni scolastici. L'idea che ci è piaciuta è stata quella di utilizzare la tecnica come disciplina olimpica, avere la stanza come ricompensa per motivare gli studenti e come strumento per attività di team building per studenti e insegnanti!

Per concludere, il grande lavoro è stato fatto, il grande affare è stato appreso, è stato svolto molto lavoro di squadra ed è stata acquisita una grande esperienza. Grazie, STEAMER, continueremo.

