

Bunkier w Starej Szkole

Czy szkoła może zaskoczyć swoich uczniów po wakacjach? Zgodnie z obowiązującymi od września nowymi przepisami *Prawa oświatowego* nie tylko może, a nawet powinna! Działalność innowacyjna i eksperymentalna musi być integralnym elementem działalności każdej szkoły.

Ewa Monika Wojciechowska

Wszystko zaczęło się 16 sierpnia 2016 r. od szkolenia przeprowadzonego przez Akademię Webinaru „*Escape room* w szkole – zamknij uczniów w sali, schowaj klucz – naucz ich myślenia i współpracy”. Dwa tygodnie później uczniowie klasy I A zostali zaproszeni na spotkanie integracyjne – zwiedzanie Gimnazjum im. Polskich Noblistów w Baranowie w formie *escape roomu*. Zabawa ta miała jednak nieco odwrócone zasady, bo polegała na zwiedzaniu szkoły i rozwiązaniu zadań przygotowanych przez wychowawców po to, aby w rezultacie wejść do swojej sali 024, a nie z niej wyjść czy uciec.

Podczas pierwszego semestru uczniowie klasy odbywali eksperymentalnie lekcje biologii zamknięci w szkolnej szatni. Ciągłe jeszcze była to jednak tylko namiastka prawdziwego *escape roomu* i nie tego oczekiwali młodzieź. 26 stycznia 2017 r. odbyła się burza mózgów z uczniami, a następnie zebranie z rodzicami klasy I A, na którym zapadła decyzja o wybudowaniu w szkole *escape roomu* z prawdziwego zdarzenia. Wkrótce ruszyły prace budowlane. W tej chwili Publiczna Szkoła Podstawowa im. Polskich Noblistów w Baranowie może się pochwalić tym, że jako pierwsza w Polsce dysponuje profesjonalnym edukacyjnym *escape roomem* – Bunkrem w Starej Szkole.

Dlaczego *escape room*?

Bunkier w Starej Szkole w Baranowie to nie tylko „suchy” scenariusz gry, nie są to też jednorazowe zajęcia w sali lekcyjnej dla całej klasy. To autentyczne, zaadaptowane pomieszczenie piwniczne i prawdziwy pokój ucieczki, w którym odbywają się regularne zajęcia pozalekcyjne dla czteroosobowych drużyn. Autorskie zagadki dotyczą zagadnień z przedmiotów przyrodniczych: biologii, chemii, geografii i fizyki. Treść zagadek jest zgodna z obowiązującą podstawą programową. Zadania są zmieniane, różni je stopień trudności, a w okresie świątecznym

zostaną wprowadzone stosowne elementy okolicznościowe. Grupę docelową stanowią uczniowie klas II i III gimnazjum oraz klasy VI–VIII szkoły podstawowej. Możliwe jest również dostosowanie zagadek dla dzieci młodszych. Zabawa jest oczywiście bezpłatna. Bardzo chętnie biorą w niej udział także rodzice, absolwenci oraz nauczyciele, z dyrektorem na czele.

Bogate doświadczenie twórców pozwoliło stworzyć edukacyjną *escape room* z najlepszymi rozwiązaniami technicznymi oraz najmodniejszymi w tej branży trendami i mechanizmami. Co najważniejsze w tej metodzie, wszystko nastawione jest na pracę zespołową. Jedna osoba nie jest w stanie znaleźć rozwiązania i wyjść. We wnętrzu zadbano o każdy najmniejszy szczegół, a perfekcyjnie dobrane rekwizyty nadają mu niepowtarzalnego klimatu. Założenie gry jest takie, że uczniowie spędzili w bunkrze dwa lata. Żywili się tam, odzyskiwali wodę i przede wszystkim wspólnie uczyli się, rozwiązując wyrafinowane zagadki logiczne z przedmiotów przyrodniczych. Gdy minęło zagrożenie na Ziemi, postanowili wyjść i znaleźć klucz do otwarcia głównych drzwi, ale tlenu pozostało im zaledwie na 3600 sekund. Mamy więc jasno postawiony, ambitny i realny cel – należy wyjść z pomieszczenia w 60 minut. Ten limit jest jednak tylko umowny. Uczniowie mogą skorzystać z dodatkowego czasu, jeśli tego potrzebują. Wyzwanie podzielone jest na etapy, a zdobywanie kolejnych wskazówek ułatwiających wyjście to motywujące nagrody cząstkowe. Presja upływającego czasu i komunikaty informujące o tym, ile go jeszcze zostało do końca gry, wcale nie działają deprymująco, częściej pobudzają do jeszcze intensywniejszego wysiłku.

Przed *escape roomem* znajduje się poczekalnia. Umieszczono tam tablicę korkową ze zdjęciami grup, które wyszły z bunkra. Podnosi to motywację międzygrupową i wewnątrzgrupową. Choć nie ma tam informacji, po jakim czasie dru-

żyłom udało się wydostać z bunkra, to i tak tablica skutecznie zagrzewa do walki i mobilizuje zespoły. Obok samych zagadek i scenografii dużą rolę odgrywa zastosowana muzyka i niepowtarzalne efekty dźwiękowe, o których uczniowie w przeprowadzanych ankietach wspominają najczęściej: „Jestem muzyką zauroczony, przyjemna dla ucha, a dodaje takiego mroku i chwilami dofuje, jest super w tej swojej tajemniczości”, „Ta muzyka wywołuje tu taki efekt psychologiczny, który w pewnym sensie ma utrudnić pracę”.

Pomieszczenie i zaskakujące zwroty akcji monitorowane są wprawnym okiem czterech kamer, a kontakt z uczestnikami zapewnia system łączności oparty na radiotelefonach typu walkie-talkie. Zamknięci uczestnicy zabawy bardzo rzadko z niego korzystają, wręcz nie chcą żadnych podpowiedzi. Uczniowie wchodzi do bunkra bez telefonów, zegarków i innych urządzeń telekomunikacyjnych. Każda grupa działa inaczej, dochodząc do rozwiązania w inny sposób. Uczestnicy zabawy są jak aktorzy, którzy odgrywają swoje role. Niejednokrotnie obserwowane są chwile kryzysu, bezradności czy niemocy, ale częściej entuzjazmu, radości, zadowolenia i dumy, że udało się rozwikłać kolejną tajemnicę. Bunkier skrywa też wiele pokus – tzw. rozpraszaczy. Mają one walory edukacyjne, ale ich głównym celem jest odciągnięcie uwagi uczestników od zadania – nie są istotne w całej grze.

Na czym to polega?

Nieskomplikowane, proste i jasne zasady podawane są zawsze na początku zabawy i dotyczą przede wszystkim bezpieczeństwa. Ekscytująca, budząca ciekawość fabuła główna, która od początku ma wciągnąć uczestników do gry, stworzona została przez ucznia klasy I A Kacpra Dembniaka.

Oparta ona została na kilku grach komputerowych. Jedną z nich jest tytuł dosyć znany, czyli polskie 60 Seconds! Z tej gry wziętem ogólny zarys fabuły oraz wygląd samego escape roomu. Jednak same pomysły na rekwizyty i ozdoby dodające klimatu znalazłem w grze mobilnej studia Bethesda Softworks pt. Fallout Shelter. W tej grze można zobaczyć wiele lokacji, od podziemnych farm i elektrowni atomowych, po opuszczone sklepy, które po nuklearnym końcu świata stały się domem dla zmutowanych skorpionów, szczurów i karaluchów. W obu wymienionych grach chodzi o przetrwanie w nieprzystępnym, wyludnionym, ogarniętym anarchią świecie oraz ocalenie swojej kolonii. W 60 Seconds! to tylko czteroosobowa rodzina, ale w Fallout Shelter to duża kolonia. Oba te tytuły łączy klimat bunkra, który mimo że jest w kreskówkowej grafice, to daje poczucie tajemnicy i lekkiego niepokoju, który sprawia, że nie można przejść obojętnie obok szarego bunkra. Podobnie jak koło naszego szkolnego.

Pierwowzorem *escape roomu* jest gra komputerowa. Gracze rozwiązują w niej zagadki i rebusy, dążąc do wyjścia z wirtualnego pomieszczenia. Popularna rozrywka przeniosła się z sieci do świata realnego i zyskała rzesze wielbicieli. Intryguje, pobudza szare komórki, uruchamia zdolność logicznego myślenia w celu rozwikłania tajemnicy przed upływem określonego czasu. I w tym właśnie tkwi fenomen *escape roomu* i jego ciągle rosnącej popularności.

Wybudowanie edukacyjnego *escape roomu* Bunkier w Starej Szkole doskonale realizuje założenia innowacji pedagogicznej:

- kształtuje kreatywną postawę uczniów i sprzyja aktywnemu uczestnictwu w życiu szkoły,
- angażuje rodziców uczniów,
- umożliwia kadrze pedagogicznej realizację zadań służących poprawie istniejących lub wdrożeniu nowych pomysłów w proces kształcenia,
- sprzyja rozwojowi kompetencji oraz postaw uczniów i nauczycieli,
- stwarza warunki do wzbogacenia formy działalności dydaktycznej, wychowawczej i opiekuńczej szkoły, jak również rozszerza i wzbogaca formy działań innowacyjnych.

Bunkier w Starej Szkole to nowatorskie rozwiązanie organizacyjne i metodyczne. Organizacyjne dlatego, że obejmuje następujące zmiany strukturalne działań pedagogicznych:

- grupy zadaniowe to nie klasy, ale zespoły liczące cztery osoby,
- przewidywany czas na rozwiązanie zagadek i wyjście to nie 45, a 60 minut,
- szkoła współpracuje z podmiotami zewnętrznymi – firmą Time4Secrets, która jest patronem i zapewnia fachowe wsparcie merytoryczne.

Z kolei jego nowatorstwo metodyczne polega na tym, że została w nim zastosowana metoda gry logicznej – treści z zakresu nauk przyrodniczych prezentowane, sprawdzane i utrwalane są w niestandardowej formie. Wszystko to ma na celu poprawę jakości pracy szkoły, unowocześnienie i uatrakcyjnienie metod pracy i wyznaczenie nowych trendów w edukacji.

Punktem wyjścia do stworzenia edukacyjnego *escape roomu* Bunkier w Starej Szkole była wcześniejsza analiza potrzeb uczniów, przedstawicieli „pokolenia Z” – dzieci urodzonych w cyfrowym świecie, które uznają tylko jedno narzędzie do zdobywania wiedzy – internet. Tym samym bardzo mało czasu spędzają z sobą w świecie realnym. Ta zmiana sposobu postrzegania rzeczywistości, nowe poglądy, potrzeby i odmienny system wartości współczesnych uczniów wymusza poszukiwanie nowych, skutecznych metod i form przekazywania wiedzy. Wnikliwa analiza potrzeb młodych ludzi pozwoliła przygotować doskonałe narzędzie, które już przynosi oczekiwane efekty. Dzięki takiej innowacji uczniowie:

- lepiej się z sobą komunikują i współpracują,
- bazują na własnych różnorodnych zasobach i doświadczeniach,
- włączają myślenie logiczne, analityczne i wnioskowanie,
- wyłączają myślenie sztabowe i szablonowe,
- są aktywni i zaangażowani,
- są zmotywowani, motywują również siebie nawzajem,
- chętniej pracują w grupie/zespole,
- szukają nowych, kreatywnych rozwiązań,
- okazują emocje i potrafią je kontrolować.

To wszystko przyczynia się do podniesienia jakości pracy szkoły i z pewnością przełoży się na lepsze wyniki w nauce. Tradycyjne metody przekazywania wiedzy są coraz mniej skuteczne. Wprowadzanie tych samych treści w sposób odmienny i innowacyjny sprawia, że uczniowie uczą się o wiele chętniej. Zaprojektowanie i wykonanie własnego edukacyjnego *escape roomu* pozwoliło zebrać wiele technik i sposobów motywowania uczniów w jednym miejscu.

Co na to uczniowie?

Każdej innowacji musi towarzyszyć ewaluacja, i tak jest także w tym przypadku. Każda grupa wychodząca z bunkra wypełnia ankietę. Sugestie pierwszych grup testowych, w skład których wchodziło również nauczyciele, sprawiły, że pewne zagadki zostały zmodyfikowane. Każda drużyna po wykonaniu zadania odpowiada na poniższy zestaw pytań (zebrano najistotniejsze wypowiedzi uczniów):



Dlaczego zdecydowaliście się wziąć udział w grze?

- *Escape room to najciekawsza forma łącząca edukację z rozrywką, jaką znam.*
- *Sprawia to nam ogromną radość.*
- *Przyszłam tu, ponieważ jest to świetna opcja edukacyjnej rozrywki połączona ze spotkaniem z przyjaciółmi.*
- *Można się dużo nauczyć.*
- *To ciekawa i oryginalna forma spędzania wolnego czasu ze znajomymi.*

Jak czuliście się podczas gry/zabawy, po zamknięciu drzwi?

- *Starałam się jak najszybciej wyłapać wszelkie najważniejsze informacje potrzebne do rozwiązania zagadek.*
- *Podekscytowany i czujny, żeby wyłapać każdy możliwy szczegół.*
- *Czuję przede wszystkim ciekawość, co będzie dalej.*
- *Może troszkę przestraszony, to w zależności od muzyki, ale bardzo zadowolony.*
- *Czuję się bardzo skupiona, od razu chcę przejść do rozwiązywania zagadek, nie mogę się doczekać, aż wykonamy zadania i wyjdziemy z pokoju.*

Jakie są plusy/minusy takiej formy zdobywania wiedzy?

- *Przez zabawę człowiek uczy się szybciej.*
- *Trzeba pracować w grupie, nie ma miejsca na indywidualizm.*
- *Rozwija zdolność kreatywnego myślenia i szybkiego łączenia faktów.*
- *Musimy równo traktować każdego z członków zespołu, bo nigdy nie wiadomo, kto i kiedy coś istotnego zauważy.*
- *Rozwijanie naszej spostrzegawczości.*
- *Integruje grupę. Często, żeby rozwiązać zagadkę, potrzebne jest zaangażowanie całego zespołu.*
- *Trzeba umieć zachować zimną krew, bo nerwy mogą negatywnie wpływać na naszą skuteczność.*
- *To efektywniejsza forma uczenia się niż z podręczników, można uczyć się z koleżankami i kolegami, których się lubi.*
- *Takie zajęcia są ciekawsze niż siedzenie w ławce i tylko słuchanie.*
- *Za jedyny minus uważam brak notatnika i długopisu w środku, nie można niczego zapisać, trzeba wszystko pamiętać.*

Jakie emocje towarzyszyły Wam podczas zabawy?

- *Radość z rozwiązania kolejnych zagadek oraz lekki strach o czas, który pozostał.*
- *Ekscytacja, czasami zdenerwowanie, ale to tylko motywuje mnie do dalszych poszukiwań.*



- Zadowolenie, podekscytowanie, ciekawość i odrobina strachu, momentami zaduma.

Jakie szczególne umiejętności są potrzebne do wydostania się z bunkra?

- Wysoko rozwinięta umiejętność współpracy z innymi.
- Spostrzegawczość i logiczne myślenie.
- Bardzo ważna jest motywacja i niepoddawanie się.
- Zdolność szybkiego łączenia faktów, kojarzenia informacji, niepoddawanie się emocjom.
- Kreatywność, umiejętność wychodzenia poza schematy i tworzenia spójnych całości.
- Tak zwany sokoli wzrok oraz nieszablonowe myślenie, które przydaje się teraz wszędzie.
- Działanie według określonego, założonego przez twórców algorytmu.
- Wiele rzeczy z naszego codziennego życia i z naszej nauki w szkole się tu przydaje.

Jak wpływa na Was presja czasu?

- Motywuje do szybkiego rozwiązywania zagadek.
- Presja czasu przede wszystkim nadaje grze dynamikę.
- Staram się nie zwracać uwagi na czas, aby się nie dekoncentrować.
- Presja czasu wpływa motywująco, wręcz ponaglająco, co oczywiście czasami prowadzi do popełniania drobnych błędów, ale trzeba nad tym umieć pracować.
- Presja czasu nie zmniejsza naszej efektywności, a wręcz przeciwnie – zwiększa ją.
- Często nie zwraca się uwagi na czas, nie pamięta się o nim, ale po komunikacie: „Do autodestrukcji zostało 10 minut” – zacząłem się lekko stresować.

Co czujecie po wyjściu?

- Zadowolenie, satysfakcję, radość, ulgę i spokój wewnętrzny.
- Jestem dumny z siebie i ekipy mi towarzyszącej, że udało nam się tego dokonać.

Co jeszcze możecie powiedzieć o escape roomie Bunkier w Starej Szkole?

- Taka zabawa zachęca do logicznego myślenia, zawiera dużą liczbę zagadek z biologii, chemii, geografii i fizyki.
- Rozwija drużynową współpracę oraz logiczne myślenie, którego brakuje na zwykłych lekcjach.
- Wymusza połączenie siły całej grupy.
- Treści edukacyjne przemycone w formie zabawy dłużej zostają nam w pamięci.
- Pobyt w bunkrze uczy zdrowej rywalizacji, współpracy, ale przede wszystkim to doskonała zabawa.
- Świetny jest wystrój, bardzo klimatyczny, naprawdę we fragmencie jak prawdziwy schron atomowy.
- Niesamowite łamigłówki zmuszające do myślenia.
- Nie było chwili na nudę, wiele rzeczy było zaskakujących. Widać, że włożono w ich wykonanie wiele pracy i czasu.
- W tym escape roomie panuje niesamowity klimat szkolny, edukacyjny, ale też nieco straszny.
- To najlepszy escape room, w jakim byłam.
- Ten escape room w porównaniu do innych prezentuje wysoki poziom. Jednym słowem jest wspaniały.

Powyższe opinie bardzo cieszą twórców projektu, bo z założenia miało to być miejsce wyjątkowe i jedyne w swoim rodzaju. Escape room jest dostępny dla wszystkich uczniów Szkoły Podstawowej im. Polskich Noblistów w Baranowie.



Ewa Wojciechowska

Nauczycielka dyplomowana, wychowawca, doradca zawodowy, trener online Akademii Webinaru. Ciągłe poszukiwanie nowych inspiracji, bierze udział w licznych kursach z zakresu neuroedukacji, logodydaktyki, pedagogiki pozytywnej, grywalizacji, edukacji globalnej, oceniania kształtującego i rozwoju osobistego

W materiale wykorzystano zdjęcie autorki artykułu.

REKLAMA



WARSZTATY
KREATYWNE



OFERTA OBEJMUJE:

- obecność 1 lub 2 instruktorów (w zależności od ilości Uczestników)
- krótki wykład dotyczący wybranej dziedziny
- wykonanie 1 rzeczy przez Uczestnika w zależności od wybranego warsztatu

CENY:

- laboratorium mydlane 25 zł/os., świece mozaikowe 30 zł/os., filcowe wariacje 20 zł/os., zabawa z tekstyliami 32 zł/os., świece żelowe 20 zł/os., ceramika od 20 zł do 130 zł/os.

Istnieje możliwość dojazdu do Państwa placówki

Zapytania prosimy kierować na adres:
sklep@formykolory.pl lub (22) 400 51 30