

## STEAMER: ръководство за създаване на свои собствени ескейп стаи

Чували ли сте някога за педагогически ескейп стаи? Не? Е, нека ви направим обиколка. Педагогическите ескейп стаи или ескейп игри са преживявания, базирани на игри. Те се състоят в това, че група от ученици се опитват да разрешат поредица от пъзели и загадки, използвайки информацията и уменията, придобити в клас. Тези пъзели и енигми в крайна сметка ще доведат до крайна цел, разрешаване на мистерията. Учениците трябва да работят в екип и да са под напрежение. Идеята е да приложат знанията си в класната стая на практика в среда, която е едновременно забавна и ангажираща, като същевременно насърчава работата в екип. Геймифицираният практически аспект на този метод помага на учениците да се ангажират в тяхното обучение и контекстуализира материалите и теориите в класната стая.

Ескейп стаите съществуват от известно време, но тенденцията да се използват за педагогически цели е сравнително от скоро. Всъщност, докато нашият проект STEAMER не е първата инициатива за използване на ескейп стаите като педагогически инструменти в класните стаи, това е



първият опит за създаване на безплатен и изчерпателен метод, с готови за използване материали и инструменти, които да помогнат на учителите и възпитателите в създаване и внедряване на ескейп стаите в учебната програма на класа.

Някои педагогически ескейп стаи са създадени от иновативни педагози и учители по целия свят и понякога са споделяли резултати с останалата част от своята педагогическа общност. Въпреки това, няма съществуващо пълно ръководство за това как да се създаде педагогическа ескейп стая, която да е свободно достъпна и може да бъде доста трудно за учителите да знаят как да изградят скелета на ескейп стая и как да интегрират учебните материали в нея по начин, който да е едновременно и забавен и ангажиращ за учениците.

След представяне същността и произхода на игрите-ескейп стаи, ръководството обхваща следните аспекти:

- Защо ескейп стаите са полезни за STEAM образованието?
- Как да интегрираме ескейп стаите в училищните програми?
- Как да се възползваме от предишни знания на учениците и как по-нататък да приложим уменията и знанията, развити по време на ескейп стая?
- Как да анимирате ескейп стая?
- Как да се интегрират различни профили на ученици?

Всяка глава е предназначена да отговори на тези въпроси стъпка по стъпка, за да помогне на учителя по време на процеса на прилагане.

Разбира се, това ръководство е само първата стъпка. То ще бъде тествано от учители в училищата и целият ни екип ще събере обратна връзка и опит, за да подобри максимално ръководството.

Както при всички произведени материали, педагогическото ръководство е достъпно на всички езици на партньорството: английски, френски, италиански, гръцки, латвийски и български.



# STEAMER