



Mówi się, że są tylko dwa miejsca, w których spędza się więcej czasu, niż potrzeba na wykonanie zleconych tam zadań. Te dwa miejsca to szkoła i więzienie. Coś wspólnego z każdym z nich ma edukacyjny *escape room* zaproponowany studentom Uniwersytetu Witolda Wielkiego w Kownie (Litwa) przez wykładowczynię dr Evelinę Bendoraitienė. Trzeba się z niego wydostać, ale przy okazji można się czegoś nowego nauczyć. Kluczowa różnica polega na tym, że spędzony tam czas mija szybko i kojarzy się wyłącznie z pozytywnymi emocjami. Potwierdzają to litewscy studenci, którym taka forma zadania domowego bardzo się spodobała. Wzięli udział w świetnej zabawie i przy okazji wiele się nauczyli.

ESCAPE ROOM



JAKO ZADANIE DOMOWE

 dr Małgorzata Kłoskowicz

 dr Evelina Bendoraitienė
Wydział Ekonomii i Zarządzania
Uniwersytet Witolda Wielkiego w Kownie (VMU)
Uniwersytet Europejski Transform4Europe
evelina.bendoraitiene@vdu.lt



Fot. musefoto – Freepik.com

Escape room to dosłownie pokój ucieczek służący przede wszystkim rozrywce. Wie o tym doskonale dr Evelina Bendoraitienė, która w swojej firmie oferowała taką formę spędzania wolnego czasu w pięciu litewskich miastach. Z czasem rozwijała swoją ofertę, tworząc projekty oparte na tej idei dla różnych instytucji prywatnych i publicznych. Pracując na uczelni, postanowiła przekształcić *escape room* w innowacyjną metodę edukacyjną, którą zaproponowała swoim studentom. – Po ukończeniu studiów doktorskich wiedziałam, że moją drogą jest biznes. Nie sądziłam, że będę uczyć. Gdy nadarzyła się taka okazja, postanowiłam spróbować i to była dobra decyzja. Kocham to! Ogromną radość sprawia mi praca ze studentami i niezmiernie cieszy mnie, że podobają im się prowadzone przeze mnie zajęcia. To mnie motywuje do kreatywności. Stąd *escape room* – przyznaje naukowczyni.

Pierwszą grupą realizującą wyjątkowe zadanie byli studenci kierunku *financial calculation course*. – Proszę sobie wyobrazić obliczenia i równania w wydaniu *escape roomu*. Niemożliwe? Nic bardziej mylnego. Studenci to pokochali. Bawili się świetnie i przy okazji uczyli się czegoś nowego – podkreśla autorka pomysłu.

Pierwsza próba wprowadzenia metody *escape roomu* miała miejsce dwa lata temu. Podstawą był materiał, który mieli przyswoić studenci. Zostali podzieleni na grupy. Jedni przygotowywali scenariusz z zadaniami w formie pokoju ucieczek, drudzy mieli rozwikłać ułożone przez kolegów i koleżanki zagadki, aby się z niego wydostać.

– Zaskoczyło mnie, że zadania, które przygotowała pierwsza grupa, były naprawdę trudne. Zapytałam potem, skąd takie podejście. Odpowiedzieli, że nie chcieli, aby drugiej grupie poszło zbyt szybko. Im większe wyzwanie, tym więcej emocji. Nie ma lekko, trzeba pomyśleć, trochę się pomęczyć, w tym tkwi sekret dobrej zabawy – dodaje.

Studenci są odpowiedzialni m.in. za przygotowanie fizycznej przestrzeni, w której wykonywane jest zadanie. Pierwszy *escape room* przypominał samolot, a zadaniem drugiej grupy było określenie współrzędnych lądowania w taki sposób, aby maszyna się nie rozbiła. – Ja również zaangażowałam się w zadanie. To ze mną kontaktowali się studenci po odkryciu kolejnych elementów tej skomplikowanej układanki – mówi dr Evelina Bendoraitienė.

Kolejnym wyzwaniem była organizacja edukacyjnego *escape roomu* w przestrzeni wirtualnej dla grupy studentów z zagranicy. Są odpowiednie platformy, które umożliwiają realizację zadania, choć większe emocje towarzyszą oczywiście poruszaniu się po realnie istniejących pokojach. Choć jest to forma pracy domowej, w jednym i drugim przypadku studenci sami określają czas, w którym pracują nad zadaniami. Ich opinie są entuzjastyczne, bardzo angażują się w ten typ działania. Samą metodą zainteresowani są również inni nauczyciele akademicy, z którymi dr Evelina Bendoraitienė dzieli się swoimi doświadczeniami podczas warsztatów. Największymi zaletami edukacyjnego *escape roomu*, jak przyznaje, są nie tylko przekazywane w niecodzienny

sposób informacje, lecz również możliwość rozwijania wielu kompetencji. Są to przede wszystkim umiejętności: krytycznego i logicznego myślenia, współpracy i w ogóle pracy zespołowej, efektywnej komunikacji, budowania scenariusza czy kreatywności. To też świetne narzędzie do motywowania studentów do większego zaangażowania się w zajęcia.

Najtrudniejsza, jak przyznaje badaczka z VMU, jest ewaluacja. Zastanawiała się, jak ocenić studentów biorących udział w takim projekcie. To jest wiedza, która powinna być na koniec zweryfikowana. Wybrała formę recenzji. Poprosiła każdego z uczestników zajęć o ocenę pracy osób z przeciwnej grupy. Chodziło m.in. o ocenę zadań pod względem ich logicznej konstrukcji, ale też atrakcyjności, zaangażowania. Studenci mogli również proponować zmiany poprawiające w ich ocenie jakość zadań.

– Nauczycielom, którzy szukają ciekawych metod kształcenia, mogę polecić formę *escape roomu*. Trzeba choć raz spróbować, aby sprawdzić, czy taka metoda się sprawdzi, czy my się w niej dobrze czujemy, czy studenci ją polubią i czy będzie odpowiednia dla celu naszych zajęć. Ja na pewno będę do niej regularnie wracać, a w tym roku planuję połączyć realnie istniejący *escape room* z przestrzenią wirtualną – podsumowuje naukowczyni.

Projekt *Life Escape Room*, którego autorką jest dr Evelina Bendoraitienė, został nagrodzony w międzynarodowym konkursie Innovative Teaching Award organizowanym przez uniwersytet europejski Transform4Europe.