

HOLIDAY ESCAPE



PORADNIK DLA NAUCZYCIELA

Katarzyna Choroszy
Karina Frejlich

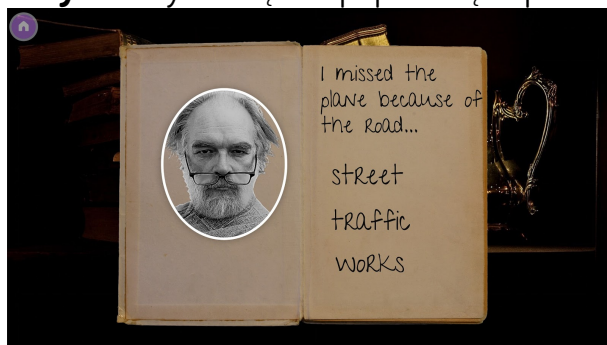
Niniejszy escape room powstał z myślą o uczniach szkoły średniej i ostatnich klas szkoły podstawowej. Można go wykorzystać podczas zajęć on-line prowadzonych na żywo z uczniami albo jako materiał do samodzielnej pracy uczniów. Można go dać do wykonania pojedynczym uczniom lub kilkuosobowym grupom. Staraliśmy się, żeby zadania były różnorodne, a treść escape roomu zachęcała uczniów do podejmowania wyzwania. Nadrzędnym celem dla nas był materiał językowy, ale chcieliśmy dać szansę uczniom na wykazanie się swoją pomysłowością.

Podczas przechodzenia poszczególnych etapów uczniowie powinni skupić się na elementach interaktywnych. Jeśli coś miga, porusza się, nagle wyłania, to na pewno jest ważne i będzie potrzebne do wykonania zadania. Warto też poradzić uczniom, żeby przed przejściem do kolejnego slajdu najechali myszką na poszczególne elementy, może się okazać, że któryś skrywa ukrytą wskazówkę, albo po prostu mini lekcję języka angielskiego. Takimi mądralami będą tutaj wszelkie zwierzątka i insekty. Nie zawsze ich wiedza przyda się akurat w tym escape roomie, ale wpłynie na rozwój językowy ucznia. Z pewnością przyda się kartka i długopis, żeby notować cyfry końcowego kodu.

Kilka elementów, takich jak latarki, jest ruchomych. Należy ich użyć do przeszukania pomieszczeń i odnalezienia wskazówek. Ruchome są również paski ze zdaniami w zadaniu przygotowanym przez bibliotekarkę. Na prawie każdym slajdzie znajduje się ikona z domkiem, pozwala ona uczniom na powrót do początku escape roomu. Należy jej używać rozważnie, gdyż zmusza do powtórki wszystkich zadań. Jeżeli uczniowie popełnią błąd zostaną skierowani na stronę z czerwoną strzałką, która prowadzi do początku konkretnego zadania, a nie całego escape roomu.

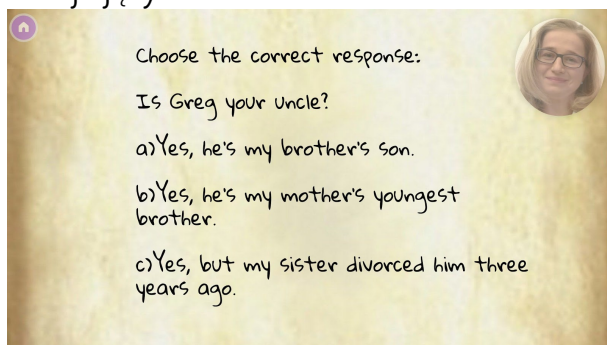
OPIS ZADAŃ:

1 W gabinecie dyrektora szkoły: należy kliknąć na poprawną odpowiedź.



Na końcu dyrektor wyjawia pierwszą cyfrę kodu i kieruje ucznia na rozmowę z wychowawcą - uczeń musi kliknąć w odpowiednie zdjęcie.

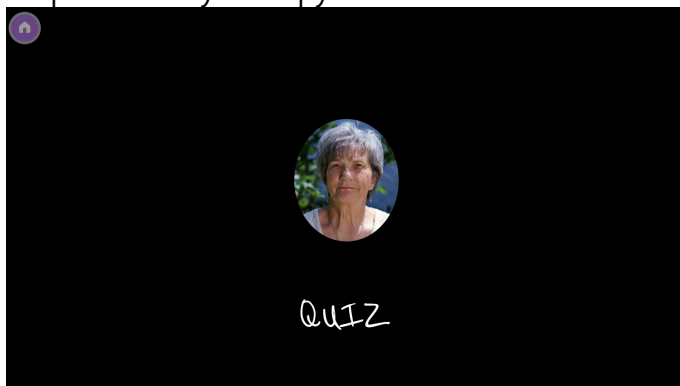
2. Test wychowawczyni - reakcje językowe.



Wychowawczyni wyjawia na końcu kolejną cyfrę kodu i kieruje ucznia do bibliotekarki.

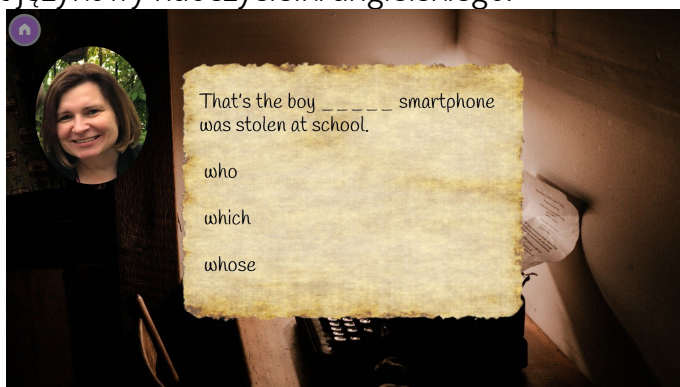
3. **Zadanie bibliotekarki** polega na dopasowaniu komentarzy do poszczególnych ofert. Po wpisaniu hasła, należy kliknąć w zdjęcie bibliotekarki, wyjawi wtedy trzecią cyfrę kodu i skieruje ucznia do pani woźnej.

4. **Pani woźna** prosi o pomoc w znalezieniu wiadra i okularów, a następnie o odnalezienie miotły w ciemnym pomieszczeniu. Dopiero wtedy zada pytania.



Rozwiązując zadanie, uczniowie stopniowo odkrywają treść wiadomości. W niej ukryta jest informacja na temat ostatniej cyfry kodu

5. Ostatnie zadanie to test językowy nauczycielki angielskiego.



Po jego ukończeniu, uczniowie dowiadują się, gdzie jest sejf i wpisują kod

Przed udostępnieniem escape roomu uczniom, warto przejść go samemu, żeby wiedzieć na co zwrócić im uwagę, wy znacie ich najlepiej.

KWESTIE TECHNICZNE

Escape room powstał przy pomocy aplikacji Genially, która najlepiej działa na komputerze w przeglądarce Chrome. Nie polecamy korzystania z telefonów, gdyż niektóre elementy są niewidoczne, a funkcjonalności nieaktywne. To cecha tej aplikacji i nie mamy na nią wpływu.

Do jednej z wersji prezentacji dołączone są pliki dźwiękowe, dlatego zachęamy do korzystania ze słuchawek podczas wykonywania zadań, ale nie jest to niezbędne.

Po wykonaniu całego escape roomu uczniowie czytają wiadomość, którą mają przesłać nauczycielowi. Można ich poprosić o przesłanie jej do Was jako dowód ukończenia escape roomu :) Musicie tylko wcześniej ustalić sposób komunikacji.

Życzymy udanej zabawy
Kasia i Karina