

**PRZYKŁAD DOBREJ PRAKTYKI W EDUKACJI**

**do opublikowania na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Białymstoku**

|   |   |  |
|---|---|--|
| Nazwa szkoły/placówki, w której realizowane jest działanie  |   | Specjalny Ośrodek Szkolno-Wychowawczy im. Janusza Korczaka w Sokółce   |
| Imię i nazwisko dyrektora szkoły/placówki   |   | Elżbieta Szomko  |
| Adres   |   | Os. Zielone 1 A 16-100 Sokółka   |
| Imię i nazwisko osoby odpowiedzialnej za wartość merytoryczną publikacji  |   | Urszula Drewniak<br>Zuzanna Szarkowska- Cieczko  |
| Zakres działań:   | Edukacja  | TAK  |
|   | Wychowanie i profilaktyka                                 | TAK  |
|   | Zajęcia wspomagające rozwój ucznia (zajęcia pozalekcyjne) | TAK  |
|   | Organizacja i zarządzanie                                 | -----  |
|   | Działania innowacyjne                                     | TAK  |
|   | Inne obszary (określić jakie)                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Współpraca ze środowiskiem lokalnym: lokalne media, Starostwo Powiatowe w Sokółce, Hufiec ZHP w Sokółce, indywidualne osoby celem pozyskania rekwizytów do scenarii pokoiów zagadek</li> <li>• Współpraca społeczności uczniowskiej</li> <li>• Wykorzystanie narzędzi TiK</li> <li>• Jest wynikiem połączenia wiedzy uzyskanej przez autorki na szkoleniach z zakresu używania narzędzi TiK oraz szkoleń z zakresu gamifikacji i grywalizacji.</li> </ul> |
| <b>Temat działania: NA TROPIE ZAGADEK – ESCAPE ROOM W EDUKACJI SZKOLNEJ</b>   |   |  |
| <b>Czas/okres realizacji zadania:</b><br>I część: grudzień 2019-czerwiec 2020 II część: wrzesień 2020-czerwiec 2021<br>Planowane kontynuowanie innowacji pedagogicznej na kolejny rok szkolny |   |  |



**Cel główny:** Innowacja ma na celu kształtowanie postaw kreatywności uczniów, rozbudzanie ciekawości i zaangażowania, szerzenie idei współpracy w grupie oraz kształcenie umiejętności rozwiązywania problemów. Ma ona zachęcać i motywować uczniów do zdobywania wiedzy oraz do prezentowania jej i wykorzystywania w sytuacjach praktycznych.

**Cele szczegółowe:** poprawa umiejętności uczenia się, kształtowanie u uczniów odpowiedzialności za drugiego człowieka, wspólnej troski o dobro grupy, przygotowanie uczniów do pracy w różnych warunkach oraz pod presją czasu, kształtowanie umiejętności pisania, czytania oraz usprawnianie technik szkolnych, rozwijanie empatii, kształcenie kompetencji informatycznych, edukacja językowa, korelacja wiedzy międzyprzedmiotowej, Ponadto taka forma pracy sprzyja również rozwijaniu zdolności ogólnych, kształci myślenie twórcze, pomaga w odkrywaniu własnych możliwości, budzi ciekawość poznawczą, ułatwia realizację własnych pomysłów.

### **Opis działania:**

**Escape room** - dotychczas była to forma zabawy popularna poza murami szkół, jednakże niedostosowana do możliwości dzieci niepełnosprawnych a przez to nieosiągalna dla naszych uczniów. Organizacyjne nowatorstwo obejmuje zmiany strukturalne działań pedagogicznych: grupy zadaniowe to nie całe klasy ale zespoły kilkusobowe odpowiednio dobrane przez organizatorów; przewidywany czas na rozwiązanie zagadek to 60 min, a nie jak jednostka lekcyjna 45 min. Z kolei jej nowatorstwo metodyczne polega na tym, że została w nim zastosowana metoda gry logicznej, treści kilku przedmiotów są prezentowane, sprawdzane i utrwalane w niestandardowej formie escape room. Jest to gra oparta na różnych motywach, której główną atrakcją jest dobrowolne zamknięcie się uczestników w pomieszczeniu pełnym różnorodnych zagadek; wydostać się z pokoju uczestnicy mogą wówczas, gdy rozwiążą całą masę łamigłówek, co pozwoli im odzyskać klucz do wyjścia. Drugą wersją tej niesamowitej metody jest takie pokierowanie fabułą, aby uczestnicy byli nagradzani za poprawne rozwiązanie zadań kolejnymi fragmentami hasła do wyjścia lub nagrody. Ponadto mechanizmy innowacji są wykorzystane w naszej codziennej pracy na nauczanych przez nas przedmiotach. W przestrzeni szkolnej forma escape room łączy w sobie zabawę, emocje, edukację i zaangażowanie w realizacji wspólnego celu. Innowacja zakładała również kontakt z językiem rosyjskim w sytuacjach codziennych. Zaprezentowanie uczniom z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim poleceń, pytań, zagadek w tym języku przyczyniło się do rozwinięcia ich umiejętności językowych. Wszystko to ma na celu poprawę jakości pracy szkoły, unowocześnienie i uatrakcyjnienie metod pracy oraz wyznaczenie nowych trendów w edukacji.

- W ramach części I innowacji zaplanowano 3 moduły, zrealizowano 4. Były to zajęcia pod nazwą: „**Poszukiwanie Mikołajowych Prezentów**”, „**Pamięć Żołnierzom Wyklętym**”, „**Wakacyjna wędrówka z mapą**” oraz „**Wakacyjne wyzwania**”. Z racji na zagrożenie zakażenia Covid-19 od 17 marca 2020 realizowane było nauczanie w formie zdalnej. W związku z tym w ramach innowacji 2 ostatnie moduły zostały przeprowadzone w formie wirtualnej z wykorzystaniem platformy Genial.ly oraz jej różnych szablonów. Zadania zostały udostępnione na stronie internetowej ośrodka, portalu FB placówki oraz rozesłane indywidualnie uczniom drogą elektroniczną.
- W ramach II części innowacji zaplanowane i zrealizowane zostały 4 moduły. Były to zajęcia pod nazwą: „**Przygody Kropki w morskiej głębinie**”, „**Przygoda w muzeum**”, „**Świąteczna przygoda z koszykiem**”, „**Znajdziesz mnie w bibliotece**”. Wszystkie spotkania w pokojach zagadek miały charakter stacjonarny. Tematyka escape roomów była związana z realizacją jednostek tematycznych. 15 września swoje imieniny obchodzi Kropka. W listopadzie odbyliśmy wycieczkę do Muzeum, gdzie poznaliśmy i utrwaliliśmy fakty związane z Odzyskaniem Niepodległości przez Polskę. Tuż przed Wielkanocą wybraliśmy się na wieś, aby przypomnieć



uczniom zwyczajnie wielkanocne. Majowy Escape Room odbył się w szkolnej bibliotece. Nawiązywał on do ogólnopolskiej kampanii czytelniczej Tydzień Bibliotek 2021, sprawdzał i poszerzał wiedzę z zakresu literatury dziecięcej i młodzieżowej oraz stał się świetnym podsumowaniem realizowanego przez nas Międzynarodowego Projektu eTwinning: „Zabawa książkami”.

- W toku realizacji poszczególnych escape roomów zaproponowałyśmy uczniom rozwiązywanie: zagadek logicznych, trimino, szyfrów, rebusów, krzyżówek, labiryntów, wykreślanek, kodowanie wg instrukcji, szyfrowanie i rozszyfrowywanie kodów QR, wyszukiwanie informacji według wzoru na podstawie wytycznych, wyzwania z wykorzystaniem TiK (np. koło fortuny, Wordwall, LearningApps i inne), a także pozostawiłyśmy uczniom czas i miejsce na dowolną interpretację zagadek lub zadań, które sprzyjały prezentowaniu ich punktu widzenia i podejmowaniu własnej decyzji.
- Odbiorcami innowacji pedagogicznej są uczniowie z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim, umiarkowanym i znacznym. W wyzwaniach escape room biorą udział chętni uczniowie wytypowani przez realizatorów oraz wszyscy pozostali chętni rozwiązujący zagadki pod kierunkiem swoich wychowawców lub innych nauczycieli. Zajęcia mają charakter pozalekcyjny.

#### **Opis uzyskanych efektów:**

- zaproponowanie nowej formy zajęć
- podniesienie jakości pracy szkoły: poprzez inną organizację sposobu prezentacji wiedzy oraz jej zdobywania
- zaangażowanie uczniów, zastosowanie elementów lekcji wyprzedzających
- podnoszenie wyników edukacyjnych
- podniesienie wiedzy ucznia o samym sobie
- wzrost motywacji do zdobywania wiedzy
- poprawa kompetencji informatycznych
- rozwijanie postawy kreatywnej ucznia
- promocja szkoły w środowisku lokalnym
- Inna nowa ciekawa forma pracy jaką jest pokój zagadek pozwolił w pełni wykorzystać wiedzę z zakresu TiK oraz uaktywnić pokłady energii i zaangażowania u naszych uczniów

#### **Wnioski z realizacji:**

- Uczniowie zdobyli wiedzę w sposób kreatywny, gdyż sami do niej doszli w trakcie pracy nad określonym zadaniem. Włączenie pozytywnych emocji w proces edukacyjny sprawiło, że ta wiedza pozostanie z nimi na dłużej.
- udoskonalili sprawność wykorzystania zdobytych już wiadomości
- udoskonalili sprawność przekazywania informacji
- przyrost motywacji i zaangażowania uczniów
- każdy z uczniów dostał szansę na sukces i ją wykorzystał
- uczniowie wzbogacili swoje umiejętności kreatywne, analityczne myślenie oraz spostrzegawczość
- Escape room stworzył dla ucznia możliwości zdobycia wiedzy o samym sobie, o swoich emocjach, o tym jak się zachowywał gdy pojawiały się kłopoty i presja czasu oraz dał szansę nauczyć się kontrolować te emocje
- Nauczyciel zdobył wiedzę o uczniach: jak radzą sobie oni z napięciem, jak reagują na innych, gdy czas przeznaczony na wykonanie zadania się kończy, czy uczeń jest dalej zmotywowany do działania czy poziom motywacji obniża się w przypadku pojawienia się problemów.



**Instytucje wspomagające realizację podjętych działań:** Starostwo Powiatowe w Sokółce

**Trudności w realizacji (ewentualne wskazówki w kwestii rozwiązywania problemów):**

- niezbędna mnogość narzędzi i pomysłów na działania w ramach innowacji
- czasochłonność przygotowania scenariuszy pokojów zagadek
- czasochłonność wykonania dekoracji i konieczność zebrania mnóstwa rekwizytów do zaaranżowania pokoi tematycznych

**Uzasadnienie zgłoszenia:**

• Prawo oświatowe nakłada na szkoły i placówki obowiązek tworzenia warunków do rozwoju aktywności, w tym kreatywności uczniów. Poza tym jednym z celów działań nauczyciela jest kształtowanie u uczniów umiejętności niestandardowego rozwiązywania problemów. Istnieje ogromna potrzeba kształcenia u dzieci pomysłowości w myśleniu i działaniu. Ponadto w ostatnim czasie nasz rozwój zawodowy zaowocował fascynacją TiK i jego zastosowaniem w nauce. Szkolenia, które odbyłyśmy dały nam wiedzę i motywację do tego, żeby wypróbować je w codziennej pracy z uczniem. Naszym motywatorem jest również pragnienie stworzenia warunków do wykorzystania w praktyczny sposób wiedzy i umiejętności zdobytych w trakcie edukacji. Chciałyśmy, aby uczniowie, mogli wykorzystać swoje pomysły w sytuacjach zadaniowych w innej, ciekawszej formie niż tradycyjna lekcja. Mając wszystko powyższe na uwadze szukałyśmy rozwiązania, aby pewne korelacje treści wprowadzić w niekonwencjonalny sposób. Odpowiedzią na nasze poszukiwania stała się innowacja mająca na celu wykorzystanie metody escape room, która doskonale wpisuje się najnowsze trendy edukacyjne.

**Wykaz załączników:**

- załącznik nr 2 -klauzula informacyjna
- załącznik nr 3-oświadczenie
- załącznik nr 4 -zgody rodziców na publikację wizerunku na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Białymstoku
- załącznik nr 5 –płyta z filmikami z przebiegu realizacji Escape Roomów

Wyrażam zgodę na opublikowanie na stronie internetowej Kuratorium Oświaty w Białymstoku przedstawionego przykładu „Dobrej Praktyki”

Sokółka 06.07.2021  
Miejscowość, data

**DYREKTOR**

*mgr Elżbieta Szomko*  
Podpis dyrektora szkoły/placówki