

# E-SCAPE

## Edukacja dla Zmian Społecznych oparta na Aktywnej Pedagogice i Wzmocnieniu



Metodologia uczenia się  
opartego na grach,  
odbywających się  
w Cyfrowym Escape Roomie  
2021-1-BG01-KA220-HED-000035886



**Co-funded by  
the European Union**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

## Streszczenie

1. Główne cechy, zalety i wymagania edukacyjnych escape roomów
  - 1.1. Edukacyjne escape roomy i grywalizacja. Co to jest grywalizacja?
  - 1.2. Czym jest escape room?
  - 1.3. Co sprawia, że escape room jest edukacyjny? Różnice między Escape Roomem edukacyjnym a tradycyjnym
  - 1.4. Czym jest wirtualny escape room?
  - 1.5. Etapy projektowania edukacyjnego wirtualnego escape roomu
  - 1.6. Ewaluacja

# 1. Główne cechy, zalety i wymagania edukacyjnych escape roomów

## 1. 1. Edukacyjne escape roomy i grywalizacja. Co to jest grywalizacja?

Gry ucieczki są formą grywalizacji, ale czym jest grywalizacja?

*Grywalizacja” to „wykorzystanie elementów projektowania gier w koncepcjach niezwiązanych z grami.*

Karl M. Kapp jest jednym z najważniejszych odniesień do grywalizacji, stwierdzając, że ta metodologia jest skoncentrowana na uczniu, ponieważ można ją dostosować do potrzeb każdej osoby i zmotywować ją do wzięcia odpowiedzialności za własną naukę.

W swojej książce „Gamifikacja uczenia się i nauczania” przedstawia wyczerpującą analizę zastosowania dynamiki gier w środowiskach dydaktycznych. Metody i strategie oparte na grach w

*Grywalizacja to wykorzystanie mechaniki gry, estetyki i myślenia w grze do motywowania ludzi do działania, uczenia się i rozwiązywania problemów. (Karl Kapp)*

O atrakcyjności tych nowych podejść i działań dydaktycznych dla nauczycieli decyduje ciągła potrzeba utrzymania uwagi i motywacji ich uczniów oraz tworzenia znaczących i motywujących doświadczeń edukacyjnych.

## **1.2. Czym jest Escape room?**

Escape roomy nie są niczym nowym – są ewolucją innych typów gier i aktywności, takich jak gry typu „wskaż i kliknij”, gry akcji na żywo, nawiedzone domy, programy typu reality show i łamigłówki, aby włączyć ducha zabawy do zajęć z subtelnymi mrugnięciami do uważnych graczy.

Escape Room to gra, w której będziesz musiał spróbować wydostać się z pokoju, w którym zostałeś uwięziony. Aby uciec, będziesz musiał wykonać kilka różnych specyficznych wyzwań, aby znaleźć klucz otwierający drzwi wyjściowe. *"The escape room is a learning strategy that favors motivation and creates greater engagement of students in learning" (Nebot and Campos, 2017).*

## Umieszczenie gracza/ucznia w centrum projektu jest najważniejszą rzeczą



Najwcześniejsza dobrze udokumentowana działalność nazywająca się „grą ucieczki” pochodziła od firmy wydawniczej SCRAP, znanej, jako Real Escape Game. Odbyła się ona w Kioto w Japonii w lipcu 2007 roku, jako gra jednopokojowa dla 5-6-osobowych drużyn (SCRAP, 2007). Przez lata SCRAP nadal prowadził pokoje ewakuacyjne, ale stał się również znany z organizowania Real Escape

Game Event, w którym biorą udział setki lub tysiące graczy na dużej przestrzeni.

Escape roomy wymagają pracy zespołowej, komunikacji i delegowania, a także krytycznego myślenia, dbałości o szczegóły i myślenia lateralnego.

Są dostępne dla graczy w różnym wieku i nie faworyzują żadnej płci; w rzeczywistości drużyny odnoszące największe sukcesy to te, które składają się z graczy o różnych doświadczeniach, umiejętnościach, podstawowej wiedzy i zdolnościach fizycznych.

Escape roomy nie tylko oferują uczestnikom ciekawą, pełną wyzwań i kreatywną przestrzeń, ale także pozwalają im przeżyć doświadczenie edukacyjne, pracować nad znalezieniem rozwiązań wykorzystując własną wiedzę, rozwijać umiejętności i kompetencje oraz czuć się w pełni odpowiedzialnym za własny postęp.



### **1.3. Co sprawia, że escape room jest edukacyjny? Różnice między Escape Roomem edukacyjnym a tradycyjnym**

Edukacyjne escape roomy wspomagają proces szkolenia...

- Zapewnienie środowiska, w którym uczestnicy mogą wykorzystać wiedzę, umiejętności i postawy w praktyce.
- Mają cele edukacyjne
- Rozwijanie umiejętności i zdolności
- Zachęcanie do kreatywności, rozumowania dedukcyjnego i logicznego myślenia
- Ocena wiedzy zdobytej przez uczestników na dany temat. „Edukacyjne escape roomy to zasoby, które sprawiają, że nauka staje się zabawą, podczas której grupa uczestników rozwija pracę zespołową, w oparciu o swoją wiedzę i umiejętności, aby rozszyfrować zagadki stawiane w celu rozwiązania wyzwań. W nim kolektyw pracuje się nad działaniem i rozwija takie umiejętności, jak proaktywność, uczestnictwo, interaktywność i, krótko mówiąc, aktywne uczenie się (Nicholson, 2016).”

Zgodnie z tym edukacyjny lub szkoleniowy escape room różni się od tradycyjnych tym, że ma cele edukacyjne, mające na celu zdobycie wiedzy i praktyczne zastosowanie umiejętności.

Edukacyjny lub szkoleniowy escape room różni się od tradycyjnego tym, że ma cele edukacyjne, czyli ma za zadanie zdobywać wiedzę i wykorzystywać umiejętności w praktyce.

Przed tradycyjnymi escape roomami, EDUKACYJNE escape roomy

- mają wcześniej określone cele uczenia się
- mają jako konkretne cele określoną grupę, którą chcą czegoś nauczyć.
- stawiają szereg wyzwań, które składają się na fabułę/historię i są powiązane z celami nauczania

JEDNA Z GŁÓWNYCH RÓŻNIC POMIĘDZY ESCAPE ROOM A EDUKACYJNYM ESCAPE ROOM TO  
REFLEKSJA NAD DOŚWIADCZENIEM NAUKOWYM I ZBIERANIEM EFEKTÓW UCZENIA SIĘ



ważne jest, aby wyznaczyć namacalne cele w zakresie uczenia się i rozwoju kompetencji oraz sposób, w jaki cele te zostaną osiągnięte

## Którą lukę w szkoleniu chcemy objąć?

Podczas gry w ucieczkę uczniowie muszą identyfikować się z jednym lub kilkoma problemami, a także z obszarami treści, których dotyczą te problemy.

- Uczniowie muszą opracować różne rozwiązania i strategie działania.
- Uczniowie muszą wybrać strategię rozwiązywania problemów.
- Informacje zwrotne ze środowiska uczenia się muszą zostać uwzględnione lub wykorzystane przez uczniów.
- Uczący się musi stosować określoną strategię.

Pedagogiczny projekt edukacyjnego pokoju ewakuacyjnego musi łączyć osiem kluczowych atrybutów:

- Mocną i spójną narrację
- Struktura zawodów i rankingów zapewniająca natychmiastową informację zwrotną o postępach
- Jasny i osiągalny krótkoterminowy cel i zadania
- Specyficzny projekt zorientowany na cele formacyjne
- Zestaw reguł, instrukcji i ograniczeń, które są stosowane w ustrukturyzowanym, warstwowym kontekście
- Dobrowolny udział oznaczający akceptację ustalonych zasad

I wolność w pięciu fundamentalnych obszarach:

- ✓ wolność do porażki,
- ✓ wolność eksperymentowania,
- ✓ swoboda tworzenia tożsamości i jej personalizacji,
- ✓ wolność dążenia i
- ✓ wolność interpretacji.

Edukacyjny escape room przyczynia się do procesu szkolenia, ponieważ:

- ✓Motywuje i wzmacnia umiejętności i wiedzę
- ✓Stymuluje współpracę i interakcje społeczne
- ✓Pozwala na stopniowe zwiększanie stopnia trudności zadań

Kilka innych zalet edukacyjnych escapes roomów:

- Poprawia umiejętności rozwiązywania problemów
- Zachęca do współpracy
- Wspomaga naukę myślenia
- Ułatwia motywację i uczenie się przez działanie
- Poprawia zanurzenie w nauce
- Rozwija wyobraźnię
- Sprzyja przyjemności
- Promuje interakcje społeczne i komunikację
- Promuje relacje społeczne
- Zachęca do kreatywności
- Promuje zachowania przywódcze



## 1.4. Co to jest wirtualny escape room?

Escape Rooms definiuje się jako gry przygodowe, w których gracze rozwiązują serię łamigłówek, gier logicznych i zagadek, korzystając ze wskazówek i strategii, aby osiągnąć wyznaczone cele w ograniczonym czasie, najczęściej około sześćdziesięciu minut. Wirtualna Escape Game nie ma ograniczeń przestrzennych ani czasowych i można grać w pojedynkę lub w trybie multiplayer.

Główną różnicą w przypadku pokoi ewakuacyjnych offline jest to, że uczestniczysz online. Tego typu escape roomy mogą być dostępne zawsze i wszędzie, jeśli masz komputer i połączenie internetowe

wirtualne  
doświadczenia zdalne  
przygody

Uczestnicy internetowych escape roomów będą angażować się ze swoich domów za pomocą platform do wideokonferencji, w przeciwieństwie do gier w fizycznych pokojach ucieczki, które będą odbywać się w określonym miejscu. W przypadku escape roomów online nie ma ograniczeń co do liczby grup, które mogą grać jednocześnie.



9

#### Zalety wirtualnego pokoju ucieczki

- Większy zakres i zasięg podejmowanych działań
- Zawartość można dodawać, gdy tylko zostanie wykorzystana
- Większy wybór doświadczeń
- Gromadzenie ludzi na odległość w celu przyłączenia się do Escape Room z różnych miejsc.
- Są tańsze niż fizyczne

10

## 1.5. Etapy projektowania edukacyjnego wirtualnego escape roomu

Edukacyjny escape room z punktu widzenia projektowego to urządzenie zabawy złożone z różnych kluczowych elementów. Projektowanie i rozwój wirtualnych edukacyjnych escape roomów to kluczowa faza procesu i wyzwanie dla wielu nauczycieli, którzy chcą zastosować te działania w klasie.

### 1. Ustalanie celów

Cele uczenia się muszą być SMARTER,

- Specyficzne/Konkretne
  - Mierzalne
  - Osiągalne
- Realistyczne,
- Terminowe
- Ekscytujący
- Odpowiednie

*CO ONI JUŻ WIEDZĄ?*

### 2. Zidentyfikuj cechy uczestników.

- ✓ Wiek

- ✓ Poziom wykształcenia
- ✓ wiedza, umiejętności i postawy.
- ✓ zainteresowania i motywacja.
- ✓ Specjalne potrzeby.
- ✓ Wszelkie inne elementy, które mogą być istotne (sytuacja rodzinna,

sytuacja społeczna).

Inne kwestie, które mogą Ci pomóc...

- ✓ Liczba uczestników
- ✓ Czy pierwszy raz bawią się w escape roomie?
- ✓ Czy się znają?
- ✓ Jakie są ich zainteresowania?

Znajomość uczestników ułatwi Ci wybór najlepszego motywu i misji dla Twojego escape roomu, który naprawdę ich łączy i przykuwa ich uwagę

11

### 3. Wybierz narrację (historię)

Narracja jest niezbędnym elementem, aby Escape Room nie był tylko ciekawym ciągiem zagadek i niewiadomych. Potrzebujesz dobrej historii, aby przykuć uwagę publiczności. Narracja jest tym, co zmieni naukę w niezapomniane przeżycie.

12

Bardzo ważne jest, aby na początku zastanowić się, w jaki sposób narracja zostanie zintegrowana z grą. Atmosfera, która gwarantuje sukces Twojego pokoju ewakuacyjnego to:



1. Temat (czas i miejsce)
  2. Narracja (historia)
  3. Misja (cel tej historii, który uczestnicy muszą osiągnąć)
- Posiadanie narracji, która obejmuje całą grę uwolni zaangażowanych uczestników i zanurzonych w historii, która powoduje, że czują się czują wyzwanie i motywację do rozwiązania wyzwania.

## *NARRACJA TO PRZEBIEG GRY I PODSTAWA PROCESU NAUKI*

Istnieją setki motywów, których możesz użyć. Dobre poznanie uczestników pozwoli nam wybrać coś, co ich dobrze motywuje: przyszłość, starożytność, tajemnicze sceny, detektywi, fantastyka...

Temat ma związek z tworzeniem środowiska dla Escape ROOM jako podstawy dla narracji i zaangażowania graczy.

Niektóre tematy, nad którymi możemy pracować...

- Starożytna cywilizacja
- Przestrzeń
- Przyszłość
- Laboratorium
- Biuro detektywa
- Pewien okres historii
- Nawiedzony dom
- Muzeum
- Wampiry i inne potwory

Najlepiej unikać tematów religijnych lub politycznych, chyba że istnieje bardzo konkretny cel uczenia się

#### 4. Misja

Misja obejmuje cele w ramach tej historii, które uczestnicy muszą osiągnąć. W każdym pokoju ewakuacyjnym wyznaczona jest misja lub cel.



- Otwórz sejf (często nazywa się to grą typu breakout).
  - Zbadaj przestępstwo
  - Rozwiąż sprawę morderstwa.
  - Rozbrajanie ładunku wybuchowego.
  - Uzyskaj informacje
  - Znajdź zaginioną osobę.
  - Zwolnij kogoś
- Albo po prostu przeżyj....

## 5. BIEG GRY

Opisuje strukturę doświadczenia gry dla graczy. Escape roomy mogą mieć predefiniowaną sekwencję (gra sekwencyjna) lub bardziej elastyczną (sekwencja otwartych puzzli), a nawet rozwiązania hybrydowe z większą liczbą ścieżek (Nicholson, 2016)

CZY JEST TYLKO JEDNA DROGA DO KOŃCA? CZY SĄ RÓŻNE SPOSOBY ZAKOŃCZENIA GRY?

Ważne jest, aby cele uczenia się zostały ostatecznie osiągnięte. Istnieją różne sposoby organizowania gier i łamigłówek.

### Otwarty

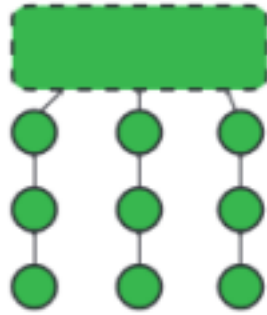
Zagadki nie muszą być rozwiązane w określonej kolejności.



### Sekwencyjny

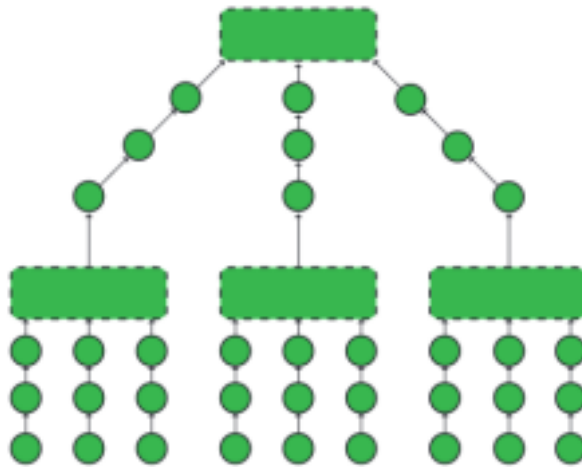
Jedna zagadka prowadzi do drugiej.

Jedno rozwiązanie daje wskazówkę do rozwiązania następnego, aż osiągniesz cel.



## Piramida

Korzystając z modeli trajektorii, można tworzyć całe gry, osiągając mini-cele.



## 6. Ustawienie

„Powitanie” uczestników to początek doświadczenia, to moment, w którym uczestnicy stają się bohaterami doświadczenia, na które ich zapisaliśmy.

Zaangażowanie uczestników Gry od samego początku, zwrócenie ich uwagi, to jest to, co będziemy nazywać Onboardingiem, a proces ten możemy zorganizować na różne sposoby:

- Jako trenerzy opowiadamy historię bezpośrednio.



- Tworzenie wideo lub audio, które możemy już kontekstualizować w ramach historii
- Poprzez tajemniczy list/wiadomość
- Przez e-mail
- Za pomocą jakiejś wskazówki/obiektu, który dobrze pasuje do historii

W escape roomie online możemy wybrać wideo wyjaśniające kontekst

## 7. Zasady

Edukacyjny Escape Room oprócz tego, że jest doświadczeniem szkoleniowym, to doświadczenie ludyczne. I jak wszystkie gry, wymaga szeregu zasad, których uczestnicy muszą przestrzegać, aby grać. Bardzo ważne jest, aby wszyscy uczestnicy od początku mieli jasność: Zasady obejmują **CZAS**.

Standardowo w ucieczkach obowiązuje limit czasu, który uczestnicy mogą kontrolować za pomocą zegara lub stopera. (Weź pod uwagę uczniów, którzy mogą nie funkcjonować dobrze pod presją

<https://www.online-stopwatch.com/bomb-countdown/>

Cyfrową narrację możemy zorganizować za pomocą narzędzi takich jak

<https://deck.toys/>

<https://help.deck.toys/article/120-escape-room>

## 8. Wskazówki

W pewnym momencie uczestnicy mogą utknąć w grze i nie wiedzieć, jak rozwiązać zagadkę. Będziesz musiał ustalić, czy uczestnicy mogą prosić o wskazówki do rozwiązania zagadek, ile informacji im dostarczysz, ile razy będą mogli prosić o pomoc, czy będziesz oferować wskazówki, nawet jeśli o nie nie prosili, oraz czy po otrzymaniu wskazówki zostanie nałożona jakakolwiek kara (np. zostanie odjęta od wyniku)

Nigdy nie lekceważ czynnika zaskoczenia! Niezbędne będzie podtrzymanie zainteresowania zawodnika



Możesz użyć Google Slides, Google Docs, Jigsaw Planet, etc.

Następnie możesz przechowywać je wszystkie w folderze na Dysku Google, aby wszystko było razem.

## 9.Wyzwania

Wyzwania powinny być zróżnicowane, aby zapewnić wszystkim graczom możliwość udziału i utrzymać ich zainteresowanie podczas gry. Szczególnie interesujące jest tworzenie wyzwań, w których mogą wygrać najmniej zmotywowani uczestnicy.

W przypadku edukacyjnego escape roomu wyzwania mają na celu pomóc uczestnikom w nauce i rozwijaniu umiejętności i postaw.

*ZAPROJEKTUJ PRZEBIEG RÓŻNYCH WYZWAŃ*

## Przykłady wyzwań w wirtualnych escape roomach

- Łamigłówki (przestrzenne, fizyczne, kody, graficzne, tradycyjne, sekwencje i wzory)
- Problemy matematyczne
- Sudoku
- Krzyżówki
- Wskazówki negocjacyjne
- Wirtualne kłódki
- kody QR

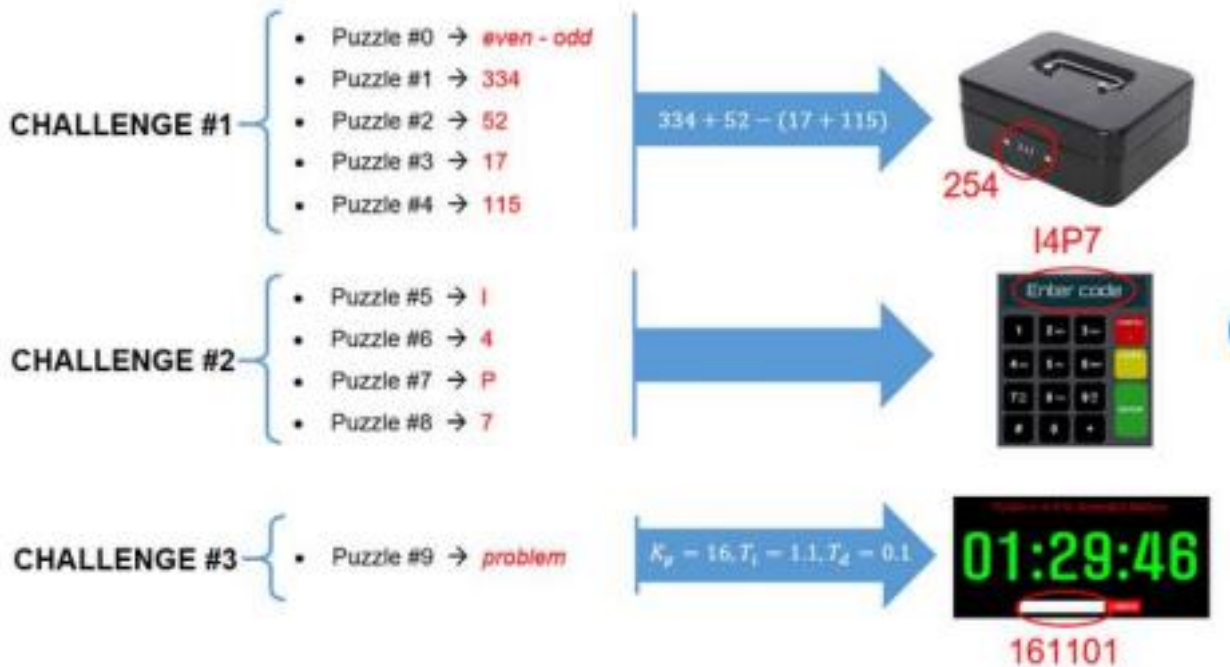


Uczniowie nie muszą znajdować namacalnego przedmiotu ani otwierać prawdziwej skrzyni w cyfrowych łamigłówkach. Cyfrowe łamigłówki można traktować, jako zestaw testów, w których uczniowie nie muszą pracować w grupie. Zaletą jest to, że można je łatwo zaprojektować tak, aby bezpośrednio sprawdzały wiedzę uczniów z określonych dziedzin.

**Mapa escape roomu** jest przydatna do sprawdzania spójności projektu pokoju

- Czy uwzględniłeś szereg różnych rodzajów łamigłówek?
- Czy uwzględniłeś szereg różnych trudności łamigłówek?
- Czy korzystałeś z różnych rodzajów zamków?

Przykładowa mapa wyzwań escape podczas ucieczki z klasy, zaprojektowana w celu wsparcia nauki kursu „Kontrola procesów przemysłowych”. Autor: Inés Tejado.Universidad de Extremadura



Lepiej zacząć od prostych wyzwań i zwiększać poziom trudności w miarę postępów w grze.

Kilka przydatnych zasobów...

[https://www.wordplays.com/crossword-solver/hidden-message-\(6,7\)](https://www.wordplays.com/crossword-solver/hidden-message-(6,7))

<http://bestcodes.weebly.com/codes-list.html>

<https://www.fakewhats.com/generator>

<https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>

<https://tickets.kadsoftwareusa.com/>

<https://wakelet.com/>

<http://www.365escape.com/Room-Escape-Games.htm>

Pomocne może być narysowanie schematu przebiegu gry, aby mieć pełny obraz tego, jak gracze będą postępować w Twojej grze.

Może to również pozwolić ci podejmować decyzje o tym, kiedy gracze znajdą określone wskazówki, i może pomóc ci w podjęciu decyzji o ułożeniu układanki. Możesz sprawić, by przebieg gry był liniowy lub mieć wiele ścieżek do niektórych rozwiązań

- JEST TYLKO JEDNA DROGA DO KOŃCA?
- CZY SĄ RÓŻNE SPOSOBY ZAKOŃCZENIA GRY?
- UPEWNIJ SIĘ, ŻE WSZYSTKIE DROGI PROWADZĄ DO NAUKI

A teraz wybierz platformę dla swojego cyfrowego escape roomu. Istnieje wiele platform internetowych do wyboru.

### Zoom

Większość wirtualnych pokoi ewakuacyjnych jest prowadzona przez Zoom.

Google Sites ([sites.google.com](https://sites.google.com)). Użyj serwisu Canva ([canva.com](https://canva.com)), aby zilustrować przestrzeń

- z własnymi zdjęciami, grafikami i rysunkami.
- Dodawaj i wyświetlaj wskazówki na tablicy Jamboard ([jamboard.google.com](https://jamboard.google.com)).
- Twórz cyfrowe łamigłówki i klucze za pomocą Formularzy Google ([forms.google.com](https://forms.google.com)).

Przed zastosowaniem escape roomu twórcy muszą przetestować wszystkie łamigłówki i materiały, określić czas potrzebny na wykonanie zadania, ponownie przeanalizować i dopracować wszystkie instrukcje.

Testowanie pokoju ewakuacyjnego pozwala nauczycielom wykryć błędy w projektowaniu gry i odkryć zamieszanie wokół niektórych zadań, aby zapewnić sukces uczniom

Niektóre narzędzia do projektowania wirtualnego escape roomu

- **Room Escape Maker**. Z łatwością stwórz model pokoju, w którym możesz łączyć elementy gry.
- **Genially**. Skorzystaj z gotowych szablonów

## Deck Toys

Ta bezpłatna platforma typu breakout ma unikalną immersyjną funkcję czytelnika, która może wspierać czytelników. Będziesz musiał utworzyć konto. <https://deck.toys/>

## Digital BreakoutEDU

Ta witryna zawiera samouczki dotyczące korzystania z narzędzi pakietu Google do tworzenia gier ucieczki. Zawiera 5-minutowy film wprowadzający, szablon i przykłady osadzania plików PDF, quiz Google, slajd i YouTube, które mogą ulepszyć Twój escape.

<https://resources.breakoutedu.com/puzzleresources>

## Room Escape Maker

Ta bezpłatna aplikacja internetowa zapewnia zasoby potrzebne do tworzenia puzzli.

<https://roomescapemaker.com/>

## Build a Breakout Experience in Metaverse

Ten film to szczegółowy przewodnik krok po kroku, który pomoże Ci stworzyć cyfrowy przełom za pomocą bezpłatnej platformy rozszerzonej rzeczywistości, Metaverse.

<https://www.youtube.com/watch?v=bkCXRQndkkg&feature=youtu.be>

## Genially

Jest to bezpłatna aplikacja, która pomaga w tworzeniu interaktywnych treści online.

To narzędzie zawiera sekcję grywalizacji z szablonami, których możesz użyć na początek. Szablony premium nie są bezpłatne i są oznaczone gwiazdką. Będziesz musiał założyć konto.

<https://app.genial.ly/templates/games>

## Google Forms

Daje możliwość projektowania ankiet lub quizów.

*Pokój ewakuacyjny musi działać jako aktywne środowisko uczenia się. Nie zapomnij go skosztować!*

## 1.6. Ewaluacja:

Istotną częścią wszelkich działań edukacyjnych będzie ocena, która musi być sprawiedliwa, formatywna, oparta na konsensusie i musi uwzględniać proces uczenia się i nauczania. Ważne jest, aby uczestnicy mogli mówić o doświadczeniu. Musisz zebrać ich wrażenia, aby to poprawić

Po zakończeniu doświadczenia z cyfrowym pokojem ewakuacyjnym warto przeanalizować z grupą, w jaki sposób rozwiązali misję lub nie i czego się nauczyli

Dlatego odprawa grupowa jest bardzo ważna.

Nadszedł czas, aby skomentować, co zadziało, a co nie, w celu uczenia się i doskonalenia na przyszłość.



#### Otwarte pytania refleksyjne do oceny

1. Czy poszczególne osoby pełniły określone role w zespole? Jakie były twoje?
2. Co motywowało Cię do zakończenia działania?
3. Jakie umiejętności były niezbędne, aby odnieść sukces w tej czynności?
4. Co zrobiłbyś inaczej?
5. Czy było coś jeszcze, co cię wyróżniało? (Opcjonalnie)

22

#### Kilka przykładów pytań zamkniętych

- Pomyślałem, że wdrożenie będzie stratą czasu.
- Nie interesują mnie escape roomy.
- Potrafię współpracować z resztą uczniów
- Proces był dla mnie bardzo trudny.

23

- Współpraca z grupą była dobra
- Nie powinienem być angażować się w pokój ewakuacyjny i plan działania od samego początku

Aby ocenić wiedzę wstępną i nabywanie wiedzy, można opracować test oparty na celach środowiska uczenia się

Bardzo ważne jest również, aby nauczyciel ocenił swoje własne doświadczenie w pokoju ewakuacyjnym: na podstawie otrzymanych informacji zwrotnych, jakie aspekty musi zachować, uwzględnić, poprawić, a które pominąć?