



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 4 – Rešavanje problema

Metoda 2 – Obrazovne sobe

Studija slučaja

Module 4 – Problem Solving

Studija slučaja – Pokretanje procesa učenja: Implementacija obrazovne sobe za bekstvo radi unapređenja informacione pismenosti kod odraslih učenika

Metoda – Obrazovna soba za bekstvo

Kontekst i okvir

Organizacija: Interdisciplinarni tim iz biblioteke Univerziteta Džordžtaun.

Ciljna grupa: Studenti osnovnih i master studija različitih disciplina.

Kontekst studije slučaja odnosi se na saradnički, interdisciplinarni projekat čiji je cilj integracija elemenata sobe za bekstvo u kurikulum kako bi se unapredila informaciona pismenost i veštine kritičkog mišljenja.

Izvor:

https://www.researchgate.net/publication/392313886_Escape_Rooms_for_Learning_A_Case_Study_of_a_Collaborative_Interdisciplinary_Project

Problem / Izazov

Institucija koja je implementirala metodu obrazovne sobe za bekstvo želela je da unapredi informacionu pismenost studenata, posebno u oblasti snalaženja i procene digitalnih resursa. Tradicionalne metode podučavanja nisu bile dovoljne da održe angažovanost studenata i izgrade željene veštine.

Preduzete aktivnosti / Primenjena metoda

Tim je razvio bibliotekarsku sobu za bekstvo koja je uključivala zagonetke i izazove povezane sa informatičkom pismošću. Fakultet i osoblje biblioteke radili su zajedno kako bi kreirali scenarije koji zahtevaju od studenata da primene istraživačke veštine u uslovima vremenskog ograničenja i okruženju zasnovanom na igri. Soba za bekstvo je integrisana u postojeće kurseve, omogućavajući studentima da iskuse aktivno učenje u saradničkom okruženju.

Rezultati

Studenti koji su učestvovali u ovoj aktivnosti prijavili su povećanu motivaciju i jači interes za učenje. Takođe su pokazali značajno poboljšanje u sposobnostima pronalaženja, procenjivanja i efikasne primene informacija. Konačno, učesnici su izrazili veliko zadovoljstvo iskustvom, pokazujući jasnu naklonost prema interaktivnim pristupima učenju zasnovanim na igri.

Naučene lekcije

Nakon implementacije aktivnosti, moglo se uočiti sledeće: uspešna implementacija obrazovnih soba za bekstvo zahteva blisku saradnju između nastavnog i pomoćnog osoblja kako bi se obrazovni ciljevi uskladili sa dizajnom igre. Model sobe za bekstvo može se prilagoditi različitim disciplinama kroz prilagođavanje sadržaja specifičnim ishodima učenja. Redovna procena i povratne informacije ključni su za unapređivanje iskustva sobe za bekstvo i osiguranje da ono ispunjava obrazovne ciljeve.

Ključni faktori uspeha

Da bi ova metoda bila uspešna, potrebno je:

- a) definisati specifične veštine i znanja koja treba steći kroz iskustvo sobe za bekstvo;
- b) osmisлити zagonetke i scenarije koji su i izazovni i relevantni za akademski rad studenata;
- c) obezbediti smernice i resurse koji pomažu studentima da budu uspešni u toku igre.

Izazovi i rešenja

Aktivnost se suočila sa nekoliko ključnih izazova. Ograničeno vreme i materijali zahtevali su kreativna rešenja, poput korišćenja digitalnih alata i prilagođavanja postojećih resursa. Pored toga, studenti su imali različite nivoe veština, pa je, da bi se obezbedilo da svi mogu efikasno da učestvuju bilo potrebno osmisлити adekvatne izazove i obezbediti pripremne materijale.

Primenjivost / Preporuke za edukatore

Edukatorima se preporučuje da prilagode iskustvo sobe za bekstvo svom predmetu i potrebama svojih studenata. Saradnja sa kolegama iz različitih odeljenja može doprineti dubini i relevantnosti aktivnosti. Konačno, osmišljavanje soba za bekstvo sa prilagodljivim nivoom složenosti osigurava njihovu efikasnu primenu u širokom spektru obrazovnih konteksta.