



EARTHE

Activitatea 2

Set de instrumente digitale pentru dezvoltarea inovatoare a curriculumului și a metodologiei

Modul – Rezolvarea problemelor

Metodă – Escape rooms educaționale

Studiu de caz

Modulul 4 – Rezolvarea problemelor

Studiu de caz – Deblocarea învățării: implementarea unei Escape rooms educaționale pentru îmbunătățirea competențelor informaționale ale cursanților adulți

Metoda asociată – Escape room educațională

Context și cadru

Organizație: O echipă interdisciplinară din cadrul Bibliotecilor Universității Georgetown.

Grup țintă: Studenți și absolvenți din diverse discipline.

Contextul studiului de caz de față implică un proiect colaborativ, interdisciplinar, care vizează integrarea elementelor de escape room în programa de învățământ pentru a îmbunătăți competențele de alfabetizare informațională și gândirea critică.

Sursă:

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

Problemă / Provocare prezentată

Instituția care a implementat metoda Escape room-ului educațional a dorit să îmbunătățească competențele de alfabetizare informațională ale cursanților, în special în ceea ce privește navigarea și evaluarea resurselor digitale. Metodele tradiționale de predare erau inadecvate pentru a menține interesul cursanților și pentru a dezvolta competențele dorite.

Acțiuni întreprinse / Metodă aplicată

Echipa a dezvoltat o cameră de evadare bazată pe bibliotecă, care includea puzzle-uri și provocări legate de competențele informaționale. Cadrele didactice și personalul bibliotecii au colaborat pentru a crea scenarii care necesitau aplicarea de către cursanți a competențelor de cercetare într-un mediu bazat pe jocuri, cu timp limitat. Camera de evadare a fost integrată



În cursurile existente, permițând cursanților să experimenteze învățarea activă într-un cadru colaborativ.

Rezultate și concluzii

Cursanții care au participat la această activitate au raportat o motivație sporită și un interes mai puternic pentru învățare. De asemenea, au demonstrat o îmbunătățire semnificativă a capacității lor de a găsi, evalua și aplica informații în mod eficient. În cele din urmă, participanții și-au exprimat satisfacția ridicată față de această experiență, arătând o preferință clară pentru abordările interactive de învățare bazate pe jocuri.

Lecții învățate

După implementarea activității, s-au putut observa următoarele: implementarea cu succes a EER-urilor necesită o colaborare strânsă între cadrele didactice și personalul de sprijin pentru a alinia obiectivele educaționale cu designul jocului. Modelul escape room poate fi adaptat la diverse discipline prin personalizarea conținutului în funcție de rezultatele specifice ale învățării. Evaluarea și feedback-ul regulat sunt esențiale pentru a rafina experiența escape room și pentru a se asigura că aceasta îndeplinește obiectivele educaționale.

Factori cheie de succes

Pentru ca această metodă să aibă succes, ar trebui:

- a) defini abilitățile și cunoștințele specifice care trebuie dobândite prin experiența escape room:
- b) proiecta puzzle-uri și scenarii care să fie atât provocatoare, cât și relevante pentru activitatea academică a cursanților;
- c) să se ofere îndrumare și resurse pentru a ajuta cursanții să aibă succes în cadrul jocului.

Provocări întâmpinate și modul în care au fost abordate

Activitatea s-a confruntat cu câteva provocări cheie. Timpul și materialele limitate au necesitat soluții creative, cum ar fi utilizarea instrumentelor digitale și adaptarea resurselor existente. În plus, cursanții aveau niveluri de competență diferite, astfel încât pentru a se



EARTHE

asigura că toți pot participa în mod eficient a fost necesar să se conceapă provocări scalabile și să se furnizeze materiale pregătitoare.

Aplicabilitate / Recomandări pentru educatori

Educatorii sunt încurajați să adapteze experiența escape room-ului pentru a se potrivi cu materia lor și cu nevoile cursanților lor. Colaborarea cu colegii din diferite departamente poate adăuga profunzime și poate face activitatea mai relevantă. În cele din urmă, proiectarea escape room-urilor cu complexitate ajustabilă asigură că acestea pot fi utilizate în mod eficient într-o gamă largă de contexte de învățare.