

Opracowanie: Marcin Mitzner, Zofia Traczyk, Emilia Żuber

Temat: Szkolny escape room. Spotkanie 1: szkolenie dla uczniów

Czas trwania: 5–5,5 godz.

Cele:

- Uczeń wie, co to jest escape room – rozumie jego ideę, cele, podstawowe założenia, etapy pracy.
- Uczeń potrafi stworzyć scenariusz pokoju zagadek (zna jego elementy, umie opracować punkty nawiązujące do różnych filmów).
- Uczeń potrafi zaplanować grę krok po kroku.
- Uczniowie, podzieleni na zespoły organizacyjne, przygotowują harmonogram działań.
- Uczeń kształtuje umiejętność pracy w grupie.

Metody: Burza mózgów, praca w grupach, dyskusja, głosowanie „kropkami”, „latające plakaty”.

Sprzęt i materiały pomocnicze (warsztatowe): Projektor z ekranem, filpcharty, karteczki post-it, markery.



Filmoteka Szkolna

Przebieg zajęć:

Na początku pracy usiądźcie w kręgu, aby łatwiej ze sobą rozmawiać i wspólnie pracować oraz lepiej się poznać.

Blok	Czas	Nazwa ćwiczenia i opis	Potrzebne materiały	Uwagi dla trenera
Wprowadzenie i integracja (50 min)	5 min	<p>Wprowadzenie</p> <p>Przedstaw się. Powiedz kilka słów o organizatorach projektu szkolnego escape roomu (Centrum Edukacji Obywatelskiej, Filmotece Narodowej – Instytucie Audiowizualnym, Polskim Instytucie Sztuki Filmowej) oraz o projekcie „Filmoteka Szkolna. Akcja!” (kto go przygotował, w jakim celu, jaki ma zasięg), w ramach którego organizowane są gry.</p>		<p>Wykorzystaj informacje o programie „Filmoteka Szkolna” ze strony www.filmotekaszkolna.pl oraz o projekcie „Filmoteka Szkolna. Akcja!” ze strony www.filmotekaszkolna.pl/akcja.</p>
	5 min	<p>Przedstawienie celów i programu szkolenia</p> <p>Zacznij od celu – powiedz, po co tu jesteście i co chcecie osiągnąć. Opowiedz, czego będzie dotyczyć szkolenie, czego uczestnicy mogą się spodziewać, kiedy będą przerwy i kiedy skończycie. Spytaj uczestników o oczekiwania. Zaproponuj spisanie wspólnie kontraktu (zasad obowiązujących na szkoleniu).</p>	<p>Flipchart z krótkim programem szkolenia oraz wypisanymi trzema głównymi celami.</p>	<p>Celem szkolenia jest przygotowanie uczniów do organizacji szkolnego escape roomu w ramach ogólnopolskiej akcji pt. Filmowe Gry Miejskie, która odbywa się co roku na przełomie maja i czerwca. Więcej informacji: http://filmotekaszkolna.pl/akcja/dzialania-w-projekcie/filmowe-gry-miejskie.</p>



Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej we współpracy z Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym przy wsparciu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej

AKCJA!



Filmoteka Szkolna

10 min	<p>Poznajmy się</p> <p>Każdy z uczestników przedstawia się, podając swoje imię oraz imię postaci filmowej, do której jest (lub chciałby być) podobny. Krótko tłumaczy, dlaczego wybrał tę postać. Jeżeli grupa się nie zna, można zrobić drugą rundę; poszczególni uczestnicy wymieniają wówczas imię i bohatera osoby, do której rzucają piłkę (lub długopis, taśmę klejącą itp.). Zakończcie drugą rundę, kiedy wymienione zostaną wszystkie imiona i wszyscy bohaterzy.</p>		<p>Uczniowie będą organizować pokój zagadek wspólnie. Aby ich praca przebiegała sprawnie, warto postarać się o poczucie bezpieczeństwa i swobody w grupie, tak by nikt nie bał się przedstawiać swoich pomysłów i zabierać głosu w dyskusji. Zabawy integracyjne pomagają przełamaniu pierwszych lodów i pozwalają grupie bliżej się poznać.</p> <p>Uwaga! Jeżeli grupa się zna (są to uczniowie jednej klasy albo uczestnicy tego samego kółka filmowego), możesz poprosić uczniów, by podali swoje imiona, i od razu przejść do następnego ćwiczenia.</p> <p>Możesz wykorzystać inne ćwiczenia, których celem jest integracja uczestników i „rozgrzewka” przed dalszą częścią szkolenia. Lista przykładowych ćwiczeń jest dostępna np. na stronie: http://www.mlodziej.org.pl/sites/mlodziej.org.pl/files/publication/557/energizery_pdf_78177.pdf.</p> <p>Na początek warsztatu z grupą, która się nie zna, warto, aby każdy (łącznie z prowadzącym) nakleił swoje imię w widocznym miejscu na ubraniu.</p>
--------	---	--	--



Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej we współpracy z Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym przy wsparciu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej



Filmoteka Szkolna

15 min	Bohaterzy filmowi Wszyscy uczestnicy siadają w kręgu. Każdy wybiera jakąś postać filmową i wypowiada jej imię na głos (można powtórzyć je dwa razy). Jedna osoba – prowadzący (ochotnik) – stoi w środku z rulonem papieru (lub inną wskazówką). Prowadzący zaczyna od wymienienia jednej z wybranych postaci filmowych (np. James Bond); osoba, która wybrała właśnie Jamesa Bonda na swojego bohatera, musi szybko wymienić kogoś następnego, zanim ten, kto stoi na środku, dotknie jej kolana. Jeżeli nie zdąży przed dotknięciem wymienić imienia innego bohatera filmowego, zamienia się miejscem z osobą stojącą w środku. Zabawa zaczyna się od nowa. Można wprowadzić również inny wariant: na okrzyk „film hollywoodzki!” wszyscy wstają i szukają nowego miejsca.		
15 min	W obiektywie kamery: szukamy własnych talentów Wyjaśnij, że w czasie tego ćwiczenia uczestnicy będą poszukiwać własnych talentów i uzdolnień. Rozdaj wydrukowane sylwetki ludzików stojących przed kamerą (materiały dla uczestników nr 1). Poproś, aby uczestnicy samodzielnie wpisali we wnętrzu ludzików swoje mocne strony i umiejętności w następujący sposób: <ul style="list-style-type: none">• Moje mocne cechy charakteru i osobowości – blisko serca;• Co dobrze umiem? – blisko dłoni;• Na czym się znam? – blisko głowy.	Materiały dla uczestników nr 1: ludzik; markery.	Cechy i umiejętności wypisane przez uczestników będą pomocne w dalszej części szkolenia, przy podziale konkretnych zadań dotyczących organizacji gry.





Filmoteka Szkolna

		<p>Po wypełnieniu kartek poproś uczestników, by w parach (tak jak siedzą) porozmawiali o tym, co zapisali w swoim ludziku. Zanim uczestnicy zaczną rozmawiać, podkreśl, że każdy z nich będzie miał 3 minuty na opowiedzenie o swoim obrazie, a po tym czasie dasz znak do zmiany osoby opowiadającej w parze. Poproś uczestników, by zachowali swoje ludziki – przydadzą się jeszcze pod koniec szkolenia.</p>		
Poznajemy szkolny escape room (35 min)	20 min	<p>Ćwiczenie: Szkolny escape room – co to jest?</p> <p>Na początku ćwiczenia zadaj uczestnikom pytanie, co rozumieją przez pojęcie „gra”? Co to jest gra, jak to działa? Następnie odwołaj się do MIEJSCA. Zapytaj, co uczniowie lubią w swojej miejscowości. Potem zapytaj, czy ktoś był już kiedykolwiek escape roomie. Czy uczestnicy warsztatów znają zasady obowiązujące w pokoju zagadek? Z czym taki pokój się im kojarzy? Zbierz doświadczenia uczniów. Odwołuj się do nich w dalszej części szkolenia. Następnie podziel uczniów na cztery grupy. Rozdaj zespołom relacje ze szkolnego escape roomu w Janowie Lubelskim. Poproś uczestników, by przeczytali tekst i zastanowili się nad pytaniami: z czego składa się gra, jakie są jej charakterystyczne elementy? W grupach uczestnicy przygotowują odpowiedzi na pytania (5–10 min). Następnie liderzy zespołów przedstawiają krótko efekty wspólnej pracy. Podsumowując ćwiczenie, podkreśl (wymień) podstawowe</p>	Materiały dla uczestników: Relacje z gier; różnokolorowe karteczki post-it.	Relacja z gry w Janowie Lubelskim znajduje się w tekście <i>Jak stworzyć filmowy pokój zagadek?</i>



Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej we współpracy z Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym przy wsparciu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej



Filmoteka Szkolna

		elementy gry miejskiej, z którymi uczestnicy szkolenia zapoznali się w opisach, np. cel gry, zasady gry, czas, fabuła, punkty z zadaniami. Zapowiedz, że w dalszej części zajmiecie się poszczególnymi elementami gry i zaplanujecie własny escape room w szkole.		
	15 min	Prezentacja: elementy filmowego escape roomu Przedstaw przygotowany film. Po projekcji odwołaj się do wcześniej wymienionych przez uczestników elementów gry. Dodaj to, o czym uczniowie nie wspomnieli, wyjaśnij niezrozumiałe pojęcia.	Flipchart, markery, rzutnik, ekran.	Zapoznaj się z tekstem <i>Jak stworzyć filmowy pokój zagadek?</i> i na tej podstawie przygotuj się do odpowiedzi na pytania o czas trwania gry w escape roomie, przestrzeń konieczną do jej przeprowadzenia oraz zagadki będące kluczowym elementem gry. Wyświetl fragment filmu: https://www.youtube.com/watch?v=HN4x3IHC6NU .
Przerwa	5 min			Podczas przerwy przygotuj punkty oraz gadzety do najbliższego ćwiczenia. Rozmieść w różnych miejscach na sali przykładowe zadania z materiałów dla trenera nr 2.
Jak stworzyć zadania ? (95 min)	15 min	Nawiązując do filmu oraz do tekstu <i>Jak stworzyć filmowy pokój zagadek?</i> , krótko wprowadź uczestników w drugą część szkolenia. Przypomnij, że znają już podstawowe elementy pokoju zagadek i że istotną jego częścią są poszczególne elementy zadania, które trzeba wykonać, aby rozwiązać zagadkę. W tej części szkolenia skupicie się na tym, jak tworzyć zadania, by były zaszyfrowane i ciekawe dla uczestników.	Materiały dla trenera: Escape Room – propozycje zadań	



Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej we współpracy z Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym przy wsparciu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej



Filmoteka Szkolna

		Ćwiczenie: Odwiedzamy punkty Przygotuj na podstawie instrukcji przykładowe zadania, na których uczestnicy będą mogli spróbować swoich sił w serii różnych filmowych zadań. Uczestnicy mają 30–45 minut, by rozwiązać zagadkę i opuścić escape room. Następnie zapytaj uczniów, co im się najbardziej podobało, jak poszczególne elementy zagadki łączyły się ze sobą oraz jakie na podstawie tego doświadczenia mogą wymienić typy zagadek. Omów odpowiedzi. Wspólnie zastanówcie się, jakie jeszcze mogą być typy punktów. Stwórzcie ich listę.		
	80 min	Ćwiczenie: Jak tworzyć zadania? Podziel uczestników na mniejsze, trzyosobowe zespoły. Włącz wybrany film (np. <i>Rejs</i> , <i>89 mm od Europy</i> , <i>Tysiąc razy silniejsza</i> , <i>Jak to jest</i>) i zaprezentuj jego fragmenty. W czasie projekcji opowiedz krótko o filmie (kto jest jego reżyserem, o czym opowiada itp.). Po obejrzeniu każdego fragmentu uczniowie mają 5 minut na opracowanie i spisanie jak największej liczby zadań opartych na danym urywku. Wysłuchaj pomysłów wszystkich grup, skomentuj i wskaż możliwe problemy (np. zadanie wydaje się nieco infantylne, wymaga zbyt dużej wiedzy filmoznawczej, w ciekawy sposób pobudza do myślenia itd.)	Rzutnik, ekran, flipchart, markery Materiały dla trenera: fragmenty filmów;	Celem ćwiczenia jest przekazanie uczniom, jak można wymyślić zadania, bazując na filmach. Podziału na grupy możesz dokonać, kierując się np. ulubionym filmem. Każdy uczestnik podaje polski tytuł swojego ulubionego filmu i ustawia się w szeregu zgodnie z kolejnością alfabetycznej wymienianych tytułów. Każda kolejna trójka uczniów tworzy jeden zespół.
Przerwa	10 min			



Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej we współpracy z Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym przy wsparciu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej



Filmoteka Szkolna

Planowanie działań (110 min)	60 min	<p>Ćwiczenie: Planujemy escape room</p> <p>Zadaj uczestnikom pytania: co trzeba zrobić, aby gra się powiodła, jakie są kolejne etapy jej organizacji? Spisz wszystkie odpowiedzi na zasadzie burzy mózgów. Wybierz cztery najważniejsze etapy, np.:</p> <ol style="list-style-type: none">1. określenie tematu gry i fabuły,2. określenie działań,3. określenie zasobów i poszukiwanie sojuszników,4. promocja gry. <p>Następnie podziel uczestników na cztery grupy. Wykorzystaj metodę „latających plakatów”: każdy z zespołów pracuje nad jednym etapem organizacji gry, wypisując swoje pomysły; po 3 minutach następuje zamiana plakatów – i tak aż do momentu, w którym każda grupa wpisze swoje pomysły na wszystkich plakatach. Na początku omów, co uczniowie mają wpisywać na plakatach:</p> <p>PLAKAT NR 1. Jaki temat gry? Poproś uczniów, by zastanowili się i wypisali na flipcharcie, jaki jest główny temat gry i jakie dodatkowe cele chcą osiągnąć przez jej realizację. Ważne, żeby całą grę spajał jeden temat.</p> <p>PLAKAT NR 2. Jakie działania? Uczniowie wypisują wszystkie działania konieczne do zorganizowania gry od początku do końca (kolejność w tym momencie nie jest istotna). Zwróć uczniom uwagę, by działania te były w miarę szczegółowo wyodrębnione (tj. nie: „załatwienie sprzętu”,</p>	Flipcharty i markery.	<p>Do tej pory uczestnicy dowiadywali się, czym jest escape room, i ćwiczyli umiejętność tworzenia zadań. Teraz pora na zaplanowanie działań, które czekają ich w najbliższym czasie. Dobry plan to połowa sukcesu. Ułatwia pracę i mobilizuje do działania wszystkich członków grupy. W pracy warto pamiętać o zasadzie „5P”: <i>prior planning prevents poor performance</i> – wczesne planowanie zapobiega złemu wykonaniu.</p>
-------------------------------------	--------	---	-----------------------	--





Filmoteka Szkolna

ale np. „wypożyczenie głośników i wzmacniacza, kupno oświetlenia, montaż sprzętu na sali”).

PLAKAT NR 3. Czego nam potrzeba? Co już mamy?

Uczestnicy wypisują, czego potrzebują, by zorganizować grę, zaznaczają to, co już mają, zastanawiają się, gdzie zdobyć potrzebne zasoby.

PLAKAT NR 4. Jak zachęcimy do udziału w grze innych?

Uczniowie wypisują sposoby promocji swojej gry.

Gdy wszystkie grupy wypiszą już swoje pomysły na każdym plakacie, omów je wraz z uczniami. Przy omawianiu plakatu nr 1 zwróć uczestnikom uwagę, że od tego, jaki wybiorą cel gry, powinny zależeć ich dalsze decyzje dotyczące innych elementów, np. zasad gry i jej fabuły (np. jeśli celem jest zainteresowanie innych uczniów filmami polskimi, punkty i zadania powinny dotyczyć filmów polskich; jeżeli gra ma na celu przypomnienie uczestnikom kultowych postaci, to dobrze, by zagadki odwoływały się raczej do starszych produkcji; jeżeli celem ma być zintegrowanie uczniów różnych szkół, uczestnicy gry powinni być podzieleni na zespoły mieszane itp.).

Poproś grupę, by wybrała trzy najważniejsze cele przez głosowanie kropkami. Każdy ma do dyspozycji trzy kropki, które stawia przy najważniejszych, jego zdaniem, celach. Wybrane zostają te, które uzyskają największą liczbę kropek.

Przy omówieniu plakatu nr 2 uczniowie zwracają uwagę,



Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej we współpracy z Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym przy wsparciu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej



Filmoteka Szkolna

	<p>czy wszystkie konieczne działania zostały uwzględnione. Mogą dopisywać swoje uwagi. Uczestnicy próbują uszeregować działania w kolejności, tak aby powstał harmonogram. Gotowy harmonogram zapiszcie na nowej kartce.</p> <p>Przy omówienie plakatów nr 3 i 4 zwróć uwagę uczniów na zasoby, które otrzymują od organizatorów gier (opracowany logotyp, informacja prasowa, materiały graficzne, strona internetowa, na której można zamieszczać relacje z przygotowań do przebiegu gry).</p>		
50 min	<p>Podział zadań w grupie</p> <p>Uczestnicy mają już listę wszystkich czynności, które trzeba wykonać (harmonogram przygotowany w poprzednim ćwiczeniu). Teraz muszą wspólnie ustalić, kto i kiedy będzie nad nimi pracował.</p> <p>Uczniowie gromadzą się przy zapisanym harmonogramie (duży flipchart) i starają się pogrupować podobne zadania, tak by wyłonić sekcje organizacyjne np. sekcję medialną (odpowiedzialną za promocję, fotografie, relację wideo), informacyjną (rejestracja uczestników, zasady gry, wskazówki), graficzną (karta do gry, mapki, identyfikatory itp.), scenograficzną (rekwizyty, stroje itp.), scenarzystów (opis fabuły i zadania na punkty), punktowych (przeprowadzenie zadań podczas gry).</p> <p>Następnie każdy uczestnik zapisuje swoje imię przy dwóch zadaniach, którymi chciałby się zająć w ramach organizacji gry. Na podstawie tych wyborów uczniowie łączą się w sekcje i dzielą między siebie zadania. Ustalają termin ich realizacji. Swoje ustalenia wpisują do tabelki</p>	Materiały dla uczestników: karta projektu –Planowanie działań (tabela).	Zwróć uwagę, by podczas podziału obowiązków rozwiązywać pojawiające się konflikty. Jeżeli zbyt wielu uczniów chce realizować jedno zadanie, pomóż w podziale obowiązków (np. poproś, by uczeń zrezygnował z jednego wybranego zadania na rzecz drugiego; możesz też przeprowadzić losowanie). Zadbaj o to, by wszystkie zadania zostały rozdzielone. Do każdego zadania musi zostać przypisana minimum jedna odpowiedzialna za nie osoba.



AKCJA!

Filmoteka Szkolna

		<p>planowania działań. Poproś uczniów, by w dyskusji nad podziałem obowiązków wzięli pod uwagę to, co kto lubi i umie robić, wykorzystując jako pomoc ludziki z zapisanymi umiejętnościami, mocnymi stronami i zainteresowaniami. Na koniec uczniowie prezentują podział obowiązków, wyjaśniając, co skłoniło ich do zaangażowania się w działania danej sekcji.</p>		
Ewaluacja i podsumowanie (10 min)	5 min	<p>Zaproś wszystkich uczestników, aby usiedli w kole. Zadaj im pytania: co było najważniejsze dla nich w czasie tego szkolenia, co najbardziej im się podobało, z czym wracają do domu? Sam też weź udział w tej rundzie.</p>		
	5 min	<p>Ustal formę pomocy/współpracy z grupą podczas organizacji gry, termin nadesłania gotowego scenariusza i harmonogramu oraz termin spotkania – odprawy przed samą grą.</p>		



Projekt realizowany przez Centrum Edukacji Obywatelskiej we współpracy z Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym przy wsparciu Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej