Mroków, 26.06.2023r.

Sprawozdanie z realizacji innowacji pedagogicznej
„Matematyczny Escape Room"
autor: Anna Miecznik

Innowacja była przeznaczona dla uczniów klas ósmych, zainteresowanych matematyką, chętnych do poszerzania swoich umiejętności matematycznych i informatycznych. Do realizacji innowacji zgłosiło się kilkunastu chętnych uczniów lecz w spotkaniach uczestniczyło zaledwie kilkoro, a ostatecznie tylko troje z nich ukończyło projekt z sukcesem. Efektem pracy zaangażowanych uczniów są 3 matematyczne escape room-y.

Wstępnie spotkania z uczniami miały odbywać się stacjonarnie w szkole oraz zdalnie za pomocą platformy Teams. Ponieważ trudno było znaleźć dogodny termin spotkań w szkole, pasujący wszystkim zainteresowanym uczniom, realizacja innowacji całkowicie przeniosła się na platformę Teams. Spotkania odbywały się raz w tygodniu.

Podczas zajęć uczniowie zostali zapoznani z ideą oraz poznali przykłady matematycznych escape room-ów. Następnie poznali platformę Genially, na której mieli docelowo tworzyć swoje projekty. Nauczyli się tworzyć własne materiały edukacyjne korzystając z wielu darmowych szablonów oraz osadzać w nich materiały przygotowane w innych aplikacjach. W tym celu uczniowie poznali również wiele innych platform internetowych przydatnych do tworzenia materiałów edukacyjnych, takich jak: CodeCogs, Canva, LearningApps, Quizizz. Poznali również program do wyszukiwania i edycji darmowych obrazów w Internecie Pixabay i Pixlr E. Nauczyli się także wyszukiwać i zamieszczać materiały edukacyjne w formie filmów z takich platform jak: Pistacja, Khan Academy, You Tube. Nauczyli się również korzystać z generatora kodów oraz osadzania ich w swoim projekcie. Wszystko, co uczniowie zamieszczali w swoich escape room-ach, odbywało się z poszanowaniem praw autorskich, korzystali bowiem tylko z dostępnych w Internecie darmowych materiałów lub przygotowywali swoje własne.

Planując swój escape room wykazali się również kreatywnością. Musieli bowiem wymyślić intrygującą historię, na kanwie której oparty był ich projekt. Uczniowie w swoją historię musieli wpleść zadania matematyczne, dzięki czemu mieli okazję do poszerzenia lub utrwalenia swojej wiedzy matematycznej. Na koniec nauczyli się również upubliczniać swoje projekty.

Po zakończeniu pracy, uczniowie ocenili swój udział w innowacji wypełniając przygotowaną ankietę, w której mogli się również wypowiedzieć na temat mocnych i słabych stron realizowanego projektu. Średnia ocena innowacji w skali od 1 do 5 wyniosła 4,25. Jako najbardziej interesujące w innowacji uczniowie uznali: *„Tworzenie i programowanie różnych quizów i zagadek", „ tworzenie własnych zagadek matematycznych, utrwalanie wiedzy", „mogłam poznać nowe aplikacje, które pomagają w tworzeniu prezentacji i nie tylko", „współpraca".* Na pytanie, co można udoskonalić w realizacji innowacji uczniowie

odpowiedzieli: *„wiedzę o programach komputerowych", „ moim zdaniem ta forma jest bardzo interesująca i według mnie nie potrzebuje poprawek", „ Można przedstawić więcej programów".* Dzięki ich wypowiedziom będę mogła w kolejnych edycjach udoskonalić sposób realizacji innowacji.

Zdjęcie uczniów czwórki uczniów, którzy byli zaangażowani w innowację, lecz tylko troje z nich przygotowało prace wieńczące udział w innowacji.

A oto linki do powstałych prac:

"Biblioteka zagadek" - Escape room przygotowany przez Eryka Czyżaka

"Ucieczka z więzienia" - Escape room przygotowany przez Dawida Dąbrowskiego

"Sprzątaczkowy horror" - Escape room przygotowany przez Aleksandrę Leszczyńską

Opracowała: Anna Miecznik