

Ksenia Erdmann

kseniaerdmann@wp.pl

Wojciech Wątor

Embassy International School

wojtek.ue@wp.pl

Escape room w bibliotece

Streszczenie: Celem artykułu jest przybliżenie escape roomów jako formy pracy z czytelnikami bibliotek. W pierwszej części wyjaśniono pojęcie pokoju zagadek oraz przedstawiono rys historyczny. Następnie uzasadniono wykorzystanie tej gry w celach dydaktycznych oraz wychowawczych w rzeczywistości zarówno szkolnej, jak i bibliotecznej. Kolejna część wyjaśnia, jak stworzyć escape room oraz jak wykonać plan pokoju zagadek. Na koniec przedstawiono propozycje zagadek.

Słowa kluczowe: escape room, pokoje zagadek, gry logiczne, biblioteki

Escape room – co to takiego?

Escape room to rodzaj tematycznej gry kooperacyjnej, w której grupa uczestników ma za zadanie rozwiązać szereg zadań i zagadek, aby osiągnąć założony na początku zabawy cel. Najczęściej celem gry jest wydostanie się z zamkniętego pomieszczenia lub otwarcie skrzyni, w której znajduje się przedmiot potrzebny do ukończenia zadania. Pierwsze pokoje zagadek pojawiły się w Azji, a wraz z rosnącą popularnością otwierały się także w Ameryce i Europie. Ich świetność przypada na drugą dekadę XXI wieku¹. Duże zainteresowanie rozrywką tego typu spowodowało, że zarówno temat przewodni, jak i rodzaje zadań stawianych przed uczestnikami stały się niezwykle zróżnicowane. Przed pandemią COVID-19 w Polsce można było znaleźć około 500 escape roomów², obecnie z tych stacjonarnych ubyła co najmniej połowa³.

Escape room a edukacja

Od kilku lat edukacyjne escape roomy stały się popularne w Polsce, jednak swą świetność osiągnęły w dobie pandemii. To właśnie wtedy nauczyciele poszukujący ciekawych form zajęć dydaktycznych zaczęli tworzyć wirtualne pokoje zagadek. Interesująca, wciągająca historia, która zachęci uczniów do rozwikłania zagadki, to połowa sukcesu. Natura escape roomów eliminuje pewne przeszkody w nauce, pomaga zaangażować się w tematykę, zrozumieć ją, wziąć w niej udział i mieć

¹ SPIRA, L. 6 Year US Escape Room Industry Report (August 2020). W: *Room Escape Artist* [online]. 24.08.2020. [Dostęp 8.04.2021]. Dostępny w: <https://roomescapeartist.com/2020/08/24/escape-room-industry-report-2020/>.

² TABAKA, M. Escape roomy wyszły już na prostą po koszmarnym pożarze. Nawet rekrutuje się w nich pracowników. W: *Bizblog.pl* [online] 24.09.2019. [Dostęp 11.03.2020]. Dostępny w: <https://spidersweb.pl/bizblog/escape-room/>.

³ TABAKA, M. Escape roomy walczą o przeżycie. Proponują zabawę z mistrzem gry, ale przed własnym komputerem. W: *Bizblog.pl* [online] 31.01.2021. [Dostęp 11.03.2020]. Dostępny w: <https://spidersweb.pl/bizblog/escape-roomy-pandemia/>.

realny wpływ na przebieg zdarzeń. Gra w formie escape roomu może być bardzo skuteczna w edukacji ze względu na możliwość dostosowania jej do specyfiki każdego przedmiotu. Wiadomo, że najłatwiej zorganizować escape room historyczny, ponieważ będzie on najbardziej realistyczny ze względu na autentyczną fabułę. Mimo to bez problemu możemy stworzyć escape room chemiczny, muzyczny, matematyczny, biblioteczny czy interdyscyplinarny (np. z okazji jakiegoś święta). Ogranicza nas tu wyłącznie pomysłowość. Biblioteczny pokój zagadek można zorganizować np. w celu przedstawienia sylwetki słynnego pisarza, aby promować interesujące pozycje znajdujące się w bibliotece szkolnej czy po to, by wspólnie celebrować jakąś specjalną okazję.

Korzyści dydaktyczne i wychowawcze stosowania escape roomów

Istnieje wiele dydaktycznych i wychowawczych powodów, dla których warto wykorzystać grę escape room w trakcie zajęć w bibliotece czy w szkole, która dzięki swojej rozrywkowej formie oraz ze względu na działanie w grupie rozwija wiele kompetencji miękkich, takich jak:

1. Kompetencje społeczne

Escape roomy są zaprojektowane do pracy w grupie. Dzięki temu uczestnicy muszą działać jako zespół, komunikować się ze sobą, a także wymieniać spostrzeżeniami i pomysłami.

2. Rozwiązywanie problemów

Pokoje zagadek prezentują różnorodne typy łamigłówek. Od najprostszych szyfrów, kodów czy rebusów po bardziej skomplikowane puzzle i zagadki. Gracze, mając do czynienia z różnorodnymi wyzwaniami, które muszą rozwiązać, zdobywają umiejętności w zakresie rozwiązywania problemów. Zróznicowane podejście do zagadek wspomaga także rozwój kreatywności i analizy.

3. Myślenie lateralne

Wiele zadań i łamigłówek, z którymi borykają się gracze w pokojach zagadek, wymaga od nich innego niż zwykle spojrzenia na problem, łączenia kolejnych elementów zadań oraz myślenia w sposób nieschematyczny. Ten rodzaj myślenia jest doskonałym treningiem kreatywności.

4. Zarządzanie czasem i planowanie

Działanie w grupie pod presją czasu wymaga dokładnego planowania oraz przewidywania. Umiejętność ta jest niezwykle przydatna, a jednocześnie w trakcie lekcji czy zajęć nie mamy wiele sposobności, aby ją ćwiczyć.

Prócz rozwijania kompetencji miękkich działanie escape roomów doskonale wpływa na zaangażowanie i motywację poprzez uczestniczenie w ekscytującej i wciągającej grze. Fizyczny, rzeczywisty charakter gry, intrygująca historia i poczucie wyzwania są głównym źródłem motywacji nawet mniej zaangażowanych osób. Badania nad mózgiem i procesem uczenia się udowodniły ponadto, że nauka w przyjaznym środowisku z włączeniem pozytywnych emocji oraz z elementami rozrywkowymi przebiega znacznie szybciej, a nowe połączenia neuronalne są trwalsze⁴. Escape roomy stanowią zatem doskonały środek dydaktyczny.

⁴ ŻYLIŃSKA, M. *Neurodydaktyka: nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*. Toruń: Wydaw. Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2013. ISBN 9788323130925.

Pokoje zagadek w bibliotece

Biblioteka to miejsce o wielu zadaniach, zarówno dydaktycznych, wychowawczych, jak i czysto rozrywkowych, a zatem idealne do stworzenia escape roomu. Odpowiednio dobrana historia, klimat czytelnicy i kilka elementów dekoracji sprawi, że biblioteka z łatwością zmieni się w miejsce zabawy zarówno młodszych, jak i starszych bywalców. Formę pokoju zagadek można z powodzeniem wykorzystać z okazji dnia patrona, nocy bibliotek czy dnia otwartego szkoły. Escape room to także świetne narzędzie, aby zapoznać czytelników z konkretną książką, pisarzem. Wirtualny pokój zagadek to także dobry sposób angażowania czytelników w dobie pandemii. Przygotowaną grę wystarczy udostępnić na stronie biblioteki lub na Facebooku.

Rodzaje escape roomów

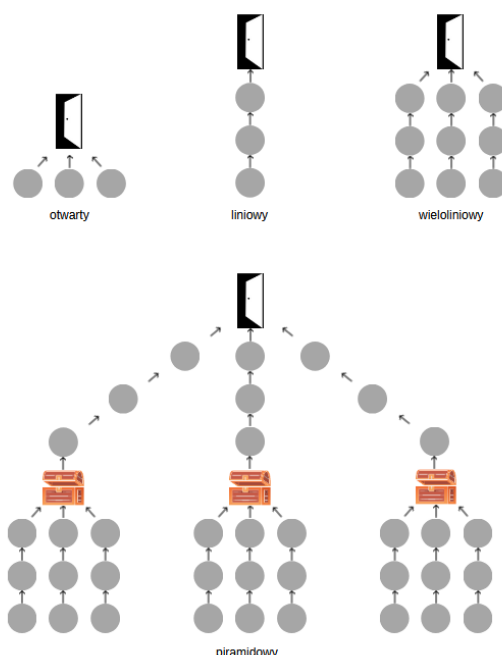
Wyróżniamy dwa rodzaje escape roomów – stacjonarne i online. Te pierwsze charakteryzuje to, że mają miejsce w jakimś konkretnym pomieszczeniu (np. biblioteka, sala lekcyjna, czytelnia). Uczestnicy działają drużynowo w czasie rzeczywistym. Escape room stacjonarny, aby był ciekawszy, wymaga od twórców zorganizowania rekwizytów i dekoracji związanych z fabułą. Wystrój pomieszczenia, nieoczywiste miejsca ukrycia zagadek wprowadzą bowiem czytelników w klimat historii i zachęcą do wzięcia udziału w edukacyjnej zabawie. Nieodzownym elementem tego typu pokoju zagadek jest współpraca między uczestnikami. Organizacja stacjonarnego escape roomu integruje zespół, ponieważ bez współpracy nie uda się osiągnąć zamierzonego celu.

Drugi rodzaj to escape roomy online, które stały się popularne podczas edukacji zdalnej. Aby uczniowie mogli wziąć w nich udział, muszą posiadać komputer lub smartfon z dostępem do internetu, co w obecnych czasach nie wydaje się stanowić przeszkody. W wirtualnym pokoju zagadek uczestnicy zabawy działają w pojedynkę i samodzielnie rozwiązują zadania stworzone w wersji elektronicznej.

Zarówno escape room stacjonarny, jak i online może przybrać jeden z czterech schematów:

- otwarty,
- liniowy,
- wieloliniowy,
- piramidowy.

W **schemacie otwartym** zagadki rozwiązujemy w dowolnej kolejności i dopiero gdy to uczynimy, łączymy rozwiązania w całość, aby osiągnąć cel gry. Na przykład każde zadanie daje nam cyfrę wielocyfrowego kodu do drzwi. Zupełnie innym schematem jest **schemat liniowy**, w którym kolejność rozwikłania zagadek ma znaczenie. Każde kolejne rozwiązanie daje nam wskazówkę niezbędną do wykonania następnego zadania. **Schemat wieloliniowy** składa się z kilku ścieżek liniowych. Po przejściu każdej z nich uczestnicy otrzymują wskazówki, które należy połączyć, aby osiągnąć cel gry. Najtrudniejszym i najbardziej rozbudowanym **jest schemat piramidowy**. Gra skonstruowana w ten sposób wymaga od czytelników większego skupienia i uwagi, ale świetnie się sprawdza jako praca w grupach.



Il. 1. Rodzaje schematów escape roomów
Źródło: opracowanie własne Ksenia Erdmann.

Tworzenie pokoi zagadek

Niezależnie od tego, czy zdecydujemy się stworzyć escape room stacjonarny czy online, schemat tworzenia jest w zasadzie taki sam i można go ująć w następujących etapach:

1. Historia i cel

Tworzenie pokoju zagadek należy rozpocząć od zaplanowania głównego celu zabawy. Może być on dydaktyczny lub wychowawczy, ale również czysto rozrywkowy. To na tym etapie należy zaplanować, czy chcemy przekazać wiedzę, nauczyć umiejętności czy zintegrować zespół. Niezależnie od obranego celu kolejnym krokiem jest stworzenie historii przewodniej naszej gry. Im bardziej interesująca, wciągająca i kreatywna będzie wymyślona przez nas opowieść, tym większe będzie zaangażowanie czytelników. Obrana tematyka stanowić będzie także podstawy wystroju pomieszczenia oraz rodzaju zagadek i zadań.

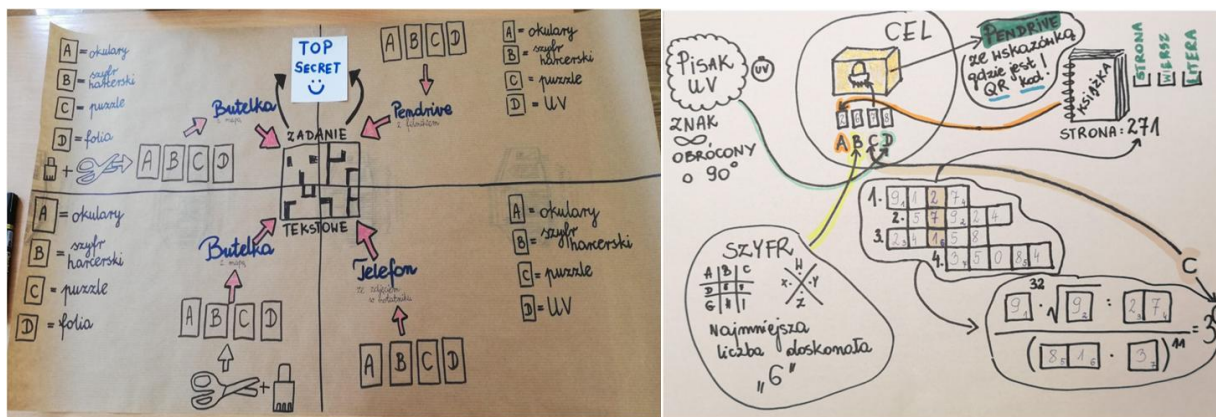
2. Zagadki i zadania

Kolejnym krokiem tworzenia pokoju zagadek jest wybór rodzajów zadań. Decydując się na konkretne typy zagadek, należy pamiętać o odpowiednim dobraniu stopnia trudności oraz ich różnorodności. Nasze propozycje i pomysły na zagadki prezentujemy w dalszej części tekstu.

3. Plan

Następnym etapem tworzenia gry jest rozrysowanie planu. Planowanie zabawy rozpoczynamy od końca, tj. od przypisania zadań prowadzących do otwarcia finałowej skrzynki lub drzwi. Następnie do każdej cyfry kodu do kłódki należy dobrać odpowiednie zadania wybrane w poprzednim punkcie. W zależności od wybranego typu escape roomu (otwarty, liniowy, wieloliniowy lub piramidowy) dopisujemy do schematu kolejne zadania. Warto zaplanować grę w taki sposób, aby uczestnicy musieli otworzyć przynajmniej dwie kłódki. Al-

ternatywą dla klódek mogą być hasła i kody do komputera lub telefonu komórkowego. Odblokowanie urządzenia za pomocą hasła wprowadza do gry urozmaicenie, a dla twórców zmniejsza liczbę potrzebnych klódek.



Il. 2. Typy schematów escape roomów
Źródło: opracowanie własne Ksenia Erdmann.

4. Przygotowanie elementów dekoracji i niezbędnych przedmiotów

Od tego punktu schematu tworzenia pokoi zagadek zależy, jak klimatyczna będzie nasza gra. Z jednej strony, im więcej charakterystycznych dla historii elementów wystroju, tym łatwiej będzie czytelnikom wniknąć w opowieść. Z drugiej jednak, należy pamiętać, że gra polega na przeszukiwaniu pomieszczenia i łączenia przedmiotów z zagadkami, co może być trudnym zadaniem w przesadnie udekorowanej sali. Na tym etapie należy także stworzyć listę niezbędnych elementów, takich jak klódki, koperty, puzzle czy latarki.

5. Sprawdzenie poprawności

Ostatnim i jednocześnie niezwykle ważnym krokiem jest sprawdzenie poprawności wszystkich zadań. Nawet najmniejszy błąd może spowodować, że zabawa się nie uda. Pomyłka w jednej cyfrze czy słowie może uniemożliwić otwarcie klódki i przekreślić szansę na ukończenie gry. Do sprawdzania warto zaangażować kogoś, kto nie brał udziału w tworzeniu escape roomu. To pozwoli ocenić poziom trudności stworzonej przez nas gry.

Do tworzenia escape roomów online najczęściej wykorzystuje się aplikację genial.ly oraz formularze Google. W sieci można znaleźć gotowe samouczki i filmy, jak wykorzystać te narzędzia, aby samodzielnie przygotować grę.

Rodzaje zagadek

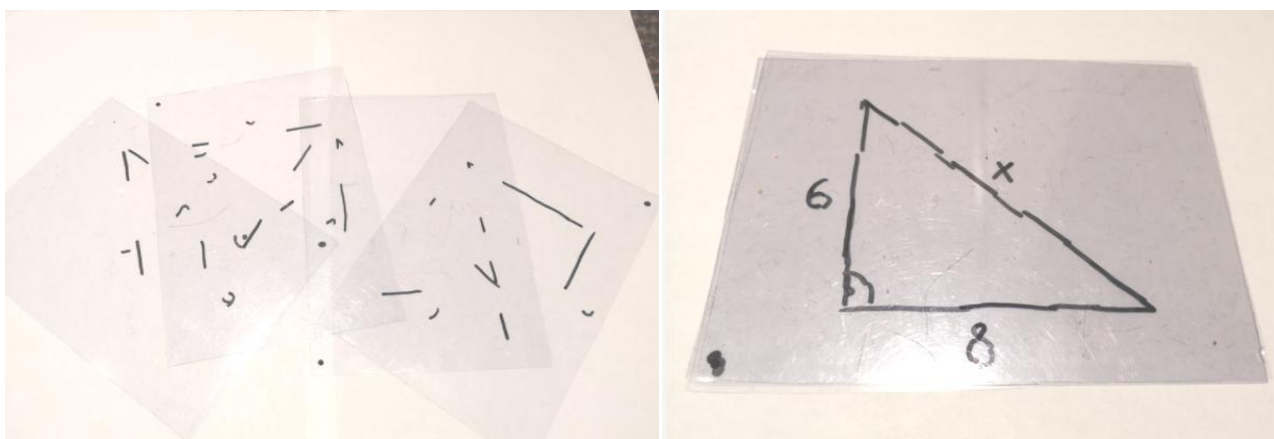
Twórca escape roomu powinien zaopatrzyć się w kilka stałych, niezbędnych narzędzi. Po pierwsze – **klódki**. Najlepiej takie, w których będzie możliwość zmiany kodu. I tu uwaga! Radzimy zapisywać sobie wszelkie zmiany kodu. Dzięki temu podczas tworzenia kolejnego pokoju zagadek unikniemy sytuacji, w której nie uda nam się otworzyć klódki. Klódki na kluczyk też są dobrą opcją. Alternatywą do klódki może być komputer czy smartfon zablokowany hasłem. Dobrze byłoby posiadać skrzynkę lub jakieś pudełko. Warto stworzyć bazę typów zagadek, aby przy kolejnych grach uniknąć powtarzania zadań. Poniżej przedstawiamy kilka sprawdzonych propozycji.

Pierwsze, podstawowe narzędzie to wszelkiego rodzaju **szyfrowanie** i **kodowanie**. Mamy tu ogromne pole manewru. W dodatku w sieci znajdziemy gotowe generatory. Dzięki temu w szybki sposób możemy uzyskać zaszyfrowany tekst. Bardzo dobrze sprawdzają się także **puzzle**. Możemy zaopatrzyć się w białe puzzle i na nich zapisać wiadomość lub wydrukować zagadkę na kartce papieru i porozcinać ją na kawałki. Elementy układanki ukrywamy w przestrzeni, w której odbywa się gra. Aby poznać treść zadania, należy odnaleźć wszystkie puzzle. Można także dołożyć nadmiarowy element, na którym będzie wskazówka do kolejnych etapów gry. Nasz escape room możemy urozmaicić za pomocą **łamigłówek**, np. sudoku, tangram. **Rebusy** i **krzyżówki** także świetnie sprawdzają się podczas zabawy.

Pod **kodami QR** możemy ukryć dosłownie wszystko – tekst, obraz, film, zadanie. W sieci znajdziemy generatory QR kodów, nawet takich, w których przed zeskanowaniem należy zamalować jego brakującą część. Tutaj znowu mamy wiele możliwości zastosowania, bo pola możemy oznaczyć cyframi lub literami. Kod QR możemy wydrukować i rozciąć, tworząc elementy układanki.

Atrakcyjne dla uczestników są **zagadki niewidoczne** na pierwszy rzut oka. Warto zaopatrzyć się w **pisak-tajnopis**, który umożliwia zapisanie notatek niewidocznych dla osób postronnych. Treść notatki będzie widoczna po podświetleniu jej lampką UV. Istnieją także inne sposoby na stworzenie niewidzialnej treści: stary sposób to zapisanie tekstu na białej kartce za pomocą **świecy** czy **cytryny**.

Kolejną, sprawdzoną propozycją są **uwięzione nożyczki** i **list w butelce**. Zamykamy nożyczki na kłódkę i ukrywamy zadanie do wykonania w zaklejonej, plastikowej butelce. Uczestnicy muszą najpierw uwolnić nożyczki, rozciąć nimi butelkę, aby dostać się do jej wnętrza. Warto zaopatrzyć się w arkusz sztywnej **folii**. Na przezroczystej możemy ukryć wiadomość w taki sposób, że dopiero po nałożeniu na siebie elementów pojawi się ukryta treść. Dobrze jest też posiadać kolorowy arkusz folii. Do czego go zastosować? Wystarczy wydrukować na białej kartce treść zagadki, a następnie na tę samą kartkę nadrukować gęsty wzór w kolorze folii (najlepiej sprawdza się czerwony). Uwaga: treść zagadki musi być koloru jasnoszarego! Czytelnicy odczytają wiadomość po nałożeniu na kartkę folii w kolorze wzoru.



Il. 3. Przykład wykorzystania przezroczystej folii
Źródło: opracowanie własne Wojciech Wątor.



Il. 4 . Przykład zastosowania czerwonej folii
Źródło: oprac. własne Wojciech Wątor.

Każdy w bibliotece znajdzie na pewno wiele innych narzędzi, które świetnie sprawdzą się podczas tworzenia escape roomu. **Scrabble, karty do gry** – to tylko dwa przykłady takich przedmiotów. Na scrabblach mamy liczby i litery, co można wykorzystać na wiele sposobów, np. połączyć z jakimś szyfrem. Karty do gry to również kolejne liczby, symbole, kolory. Ponadto w sieci znajduje się wiele interesujących generatorów, które urozmaicą naszą grę. W szybki i łatwy sposób możemy wygenerować fałszywe prawo jazdy, wiadomość SMS, list gończy, receptę czy bilet lotniczy.

Podsumowanie

Zastosowanie escape roomów wymaga przygotowań, czasu oraz niezwykłej kreatywności. Mimo to łatwo dostrzec, że korzyści wynikające z zastosowania opisanej przez nas formy są ogromne. Zachęcamy do próby stworzenia własnego pokoju zagadek i wykorzystania go w bibliotece. Świetna zabawa czytelników gwarantowana.

Bibliografia:

1. CLARKE, S., PEEL, D., ARNAB S., MORINI, L. EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games* [online]. 2017, Vol. 4, No 3, s. 73–86. [Dostęp 8.04.2021]. ISSN 2384-8766. Dostępny w: <http://journal.seriousgamesociety.org/index.php/IJSG/article/view/180>.
2. MERCHÁN MACÍAS, G. *The Gate School Escape Room: An educational proposal* [online]. Valladolid: Universidad de Valladolid, 2017. [Dostęp 8.04.2021]. Dostępny w: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/25355>.
3. SPIRA, L. 6 Year US Escape Room Industry Report (August 2020). W: *Room Escape Artist* [online]. 24.08.2020. [Dostęp 8.04.2021]. Dostępny w: <https://roomescapeartist.com/2020/08/24/escape-room-industry-report-2020/>.
4. TABAKA, M. Escape roomy walczą o przeżycie. Proponują zabawę z mistrzem gry, ale przed własnym komputerem. W: *Bizblog.pl* [online] 31.01.2021. [Dostęp 11.03.2020]. Dostępny w: <https://spidersweb.pl/bizblog/escape-roomy-pandemia/>.
5. TABAKA, M. Escape roomy wyszły już na prostą po koszmarnym pożarze. Nawet rekrutuje się w nich pracowników. W: *Bizblog.pl* [online] 24.09.2019. [Dostęp 11.03.2020]. Dostępny w: <https://spidersweb.pl/bizblog/escape-room/>.

Artykuły

6. VELDKAMP, A., VAN DE GRINT, L., KNIPPELS, M-C. P.J., VAN JOOLINGEN, W.R. Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review* [online]. 2020, Vol. 31, Art. 100364. [Dostęp 8.04.2021]. ISSN 1747-938X. Dostępny w: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>.
7. ŻYLIŃSKA, M. *Neurodydaktyka: nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*. Toruń: Wydaw. Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, 2013. ISBN 9788323130925.