

Projektowanie i implementacja edukacyjnego *escape roomu* w kształceniu zintegrowanym

Streszczenie

Edukacyjne *escape roomy*, będące jedną z form grywalizacji, zyskują coraz większą popularność w Polsce, jednak literatura przedmiotu w większości odnosi się do zastosowań tej metody w pracy ze starszymi dziećmi. W artykule podjęto zagadnienie ich wdrażania na etapie edukacji wczesnoszkolnej, ponieważ ich założenia są spójne z koncepcją kształcenia zintegrowanego. Celem pracy jest analiza możliwości wykorzystania *escape roomów* w edukacji wczesnoszkolnej oraz przydatności wybranych narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych w procesie ich projektowania i realizacji, co zostało osiągnięte dzięki zastosowaniu metody desk research oraz analizy funkcjonalno-użytkowej wskazanych narzędzi. Ponadto przedstawiono przykłady praktycznego wykorzystania omawianych rozwiązań w tworzeniu materiałów dydaktycznych. W artykule omówiono również korzyści i ograniczenia związane z wdrażaniem edukacyjnych *escape roomów* w kształceniu zintegrowanym, uwzględniając implikacje metodyczne dla praktyki edukacyjnej.

Słowa kluczowe: grywalizacja, edukacyjny *escape room*, kształcenie zintegrowane, technologie informacyjno-komunikacyjne w edukacji

Design and Implementation of an Educational *Escape Room* in Integrated Education

Abstract

Educational *escape rooms*, a form of gamification, are gaining increasing popularity in Poland; however, most of the literature on the subject refers to the application of this method in working with older children. This article addresses the issue of implementing this method at the early school education stage, as its assumptions are consistent with the concept of integrated education. The aim of the study is to analyse the potential of using escape rooms in early childhood education and the usefulness of selected information and communication technology tools in the process of their design and implementation, which was achieved through desk research and a functional and usability analysis of the indicated tools. In addition, examples of the practical application of the discussed solutions in the development of teaching materials are presented. The article also discusses the benefits and limitations associated with the implementation of educational escape rooms in integrated education, taking into account methodological implications for educational practice.

Keywords: gamification, educational *escape room*, integrated education, information and communication technologies in education

Wprowadzenie

Współczesny dyskurs pedagogiczny akcentuje znaczenie uczenia się przez działanie, wskazując, że zaangażowanie ucznia oraz jego bezpośrednie doświadczenie stanowią kluczowe czynniki sprzyjające efektywnemu przyswajaniu wiedzy i jej rozumieniu. W szczególności podkreśla się konieczność stwarzania warunków do aktywności ucznia, jego samodzielnej eksploracji oraz wielozmysłowego poznawania rzeczywistości. Założenia te znajdują odzwierciedlenie w podstawie programowej kształcenia ogólnego, zwłaszcza w obszarze edukacji wczesnoszkolnej.

Kluczowe znaczenie przypisuje się doborowi metod i form pracy sprzyjających realizacji wskazanych celów, ponieważ kształcenie zintegrowane wymaga świadomego projektowania i organizowania wielokierunkowej aktywności dziecka w toku całodziennych prac dydaktyczno-wychowawczych, bez tradycyjnego podziału na jednostki lekcyjne. Jednocześnie współczesne wymagania edukacyjne obejmują konieczność efektywnego wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych w procesie nauczania – uczenia się. Edukacyjny *escape room*, czyli „pokój zagadek”, wpisuje się w powyższe założenia, co tłumaczy jego rosnącą popularność. Aktywność ta, pierwotnie adresowana do osób dorosłych w swojej klasycznej formule, została zaadaptowana do warunków szkolnych i odpowiednio dostosowana do potrzeb i możliwości uczniów w młodszym wieku szkolnym.

Celem prezentowanego opracowania jest analiza możliwości wykorzystania *escape roomów* w edukacji wczesnoszkolnej jako metody dydaktycznej, ujmowanej w ramach podkategorii rywalizacji, a także określenie przydatności wybranych narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych w projektowaniu i realizacji tego typu aktywności dydaktycznych. W związku z powyższym podjęto próbę udzielenia odpowiedzi na następujące pytania badawcze: 1. *W jakim zakresie escape roomy mogą być wykorzystane w edukacji wczesnoszkolnej jako metoda wspierająca realizację założeń kształcenia zintegrowanego*, a także 2. *W jaki sposób wybrane narzędzia technologii informacyjno-komunikacyjnych mogą być stosowane w ich projektowaniu i realizacji?*

W badaniach wykorzystano metodą desk research opierającą się na analizie danych zastanych, w szczególności literatury przedmiotu, artykułów naukowych oraz dokumentów programowych. Uzupełniającą zastosowano analizę funkcjonalno-użytkową wybranych narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych, polegającą na ocenie możliwości ich zastosowania w projektowaniu i realizacji edukacyjnych *escape roomów*, a także opracowaniu przykładowych materiałów dydaktycznych przeznaczonych dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej. Zastosowanie tej analizy służy przedstawieniu praktycznych rozwiązań możliwych do wykorzystania w konstruowaniu wskazówek i zagadek dla uczniów w młodszym wieku szkolnym poprzez zaprezentowanie sposobów ich implementacji w praktyce dydaktycznej w ramach zróżnicowanych kategorii tematycznych.

1. Edukacyjny escape room

Grywalizacja, jak twierdzi Ewa Wojciechowska (2017), to metoda wykorzystująca mechanikę gier w celu zwiększenia zaangażowania jednostek w podejmowane działania. Jej istota polega na przekształcaniu aktywności postrzeganych jako mało atrakcyjne w takie, które przyciągają uwagę poprzez przekształcenie ich w zabawę. Podobnie Paweł Tkaczyk (2012) definiuje *grywalizację* jako zastosowanie mechanizmów znanych z gier w celu modyfikowania ludzkich zachowań. Z kolei Karl Kapp (2012; za: Mirowska i Witerska, 2024) posługuje się terminem *gamifikacja*, ujmując to jako proces wzbudzania zaangażowania ludzi, ich motywacji do działania i uczenia się, a także rozwijania umiejętności rozwiązywania problemów poprzez integrację elementów nauki i zabawy, wzbogaconych o komponent emocjonalny. Dodatkowym walorem okazuje się możliwość włączenia treści merytorycznych z różnych obszarów edukacji. Lidia Mirowska i Kamila Witerska (2024) podejmują próbę rozróżnienia terminów *gamifikacja* i *grywalizacja*, wskazując, że stanowią one dwie odmiany angielskiego pojęcia *gamification* funkcjonujące w języku polskim. Pierwsza z nich została utworzona przez modyfikację angielskiego słowa, druga jest neologizmem stanowiącym próbę spolszczenia angielskiego pierwowzoru. Autorki zwracają uwagę na to, że termin *grywalizacja* może implikować obecność rywalizacji, która nie zawsze stanowi istotę omawianej metody. Podkreślają przy tym znaczenie aspektu zabawy, odwołując się do definicji *gry* jako formy zabawy towarzyskiej, prowadzonej według określonych zasad. Warto również przytoczyć ujęcie Karla Kappa (2012, za: Mirowska i Witerska, 2024), w którym *gra* ujmowana bywa jako system angażujący graczy w abstrakcyjne wyzwanie o charakterze interaktywnym określone przez reguły, zawierający mechanizmy informacji zwrotnej, prowadzący do osiągnięcia wymiernego rezultatu oraz często wywołujący reakcje emocjonalne.

Escape rooms, czyli „pokoje ucieczek”, nazywane potocznie „pokojami zagadek”, można sklasyfikować jako jedną z form grywalizacji. W praktyce edukacyjnej często zachowuje się anglojęzyczną nazwę ze względu na jej powszechną rozpoznawalność, także wśród dzieci. W literaturze przedmiotu funkcjonuje również termin *eduroom*. Hava Ester Vidergor definiuje *escape roomy* jako „gry zespołowe na żywo, w których gracze odkrywają wskazówki, rozwiązują zagadki i wykonują zadania w jednym lub kilku pokojach, aby osiągnąć określony cel (zazwyczaj ucieczkę z pokoju) w ograniczonym czasie” (2021, s. 166). Z kolei Ksenia Erdmann i Wojciech Wątor (2021) ujmują je jako formę tematycznej gry kooperacyjnej, opartej na sekwencyjnym rozwiązywaniu problemów prowadzących do realizacji założonego celu.

Genezy *escape roomów* Agnieszka Kopacz i Krzysztof Jasiński (2022) upatrują się w grach komputerowych opartych na mechanizmie ucieczki i fabularnych RPG, a także tradycyjnych zabawach, takich jak poszukiwanie skarbów czy tzw. domach strachu. W Polsce funkcjonują one w przestrzeni publicznej od 2013 roku, początkowo jako forma rozrywki polegająca na rozwiązywaniu zagadek w zamkniętym pomieszczeniu w określonym czasie. Przeznaczone są one dla osób dorosłych i dzieci lub młodzieży pod warunkiem obecności pełnoletniego opiekuna. Ze względu na liczne walory zostały zaadaptowane do warunków szkolnych, przyjmując nazwę *edu-*

kacyjnych pokoi zagadek. W wersji przeznaczonej dla dzieci eliminuje się element zamknięcia uczestników, co wynika z konieczności przestrzegania zasad bezpieczeństwa czy standardów ochrony małoletnich, przy jednoczesnym zachowaniu kluczowych komponentów, takich jak fabuła i rozwiązywanie zagadek.

Transformacja tej formy aktywności z rekreacyjnej w dydaktyczną polega na powiązaniu treści zagadek z aktualnie realizowanym materiałem nauczania (Mirowska i Witerska, 2024). Dogodnym i dziś pożądanym rozwiązaniem jest zastosowanie narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych zarówno w projektowaniu zadań, jak i tworzeniu ich wersji cyfrowych. Możliwe bywa konstruowanie wirtualnych *escape roomów*, jednak w przypadku uczniów edukacji wczesnoszkolnej szczególnie rekomendowana pozostaje forma stacjonarna, bogata w aktywność ruchową. Znaczącym elementem konstrukcyjnym pokoju zagadek jest narracja wprowadzająca, budująca kontekst fabularny, atmosferę tajemniczości oraz poczucie misji. Zazwyczaj zawiera problem wymagający rozwiązania przez uczestników, a także wskazuje możliwe konsekwencje wdrożenia lub zaniechania działań. Ważne jest to, by motyw fabularny pozostawał w ścisłej korelacji z tematyką zajęć.

Escape roomy wykazują pewne podobieństwa do zabaw tropiących, jednak różnią się od nich w kilku istotnych aspektach. Przede wszystkim są realizowane w ograniczonej przestrzeni, podczas gdy zabawy tropiące najczęściej odbywają się w terenie otwartym i wymagają przemieszczania się w obrębie większego obszaru. Ponadto *escape roomy* charakteryzują się bardziej rozbudowaną warstwą fabularną i częstszym wykorzystaniem narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych. Zabawy tropiące koncentrują się głównie na rozwijaniu orientacji przestrzennej i spostrzegawczości, pokoje zagadek zaś w większym stopniu stymulują myślenie logiczne, umiejętność dostrzegania zależności i integrowania informacji niezbędnych do osiągnięcia celu. Wspólną cechą obydwu form jest rozwijanie kompetencji społecznych, w szczególności umiejętności współpracy. Ponadto obie aktywności wzmacniają motywację wewnętrzną uczestników oraz realizują założenia uczenia się poprzez działanie i doświadczanie.

Jak widać, *escape room* jako metoda dydaktyczna wpisująca się w założenia grywalizacji wspiera zatem proces dydaktyczny, sprzyjając rozwijaniu kompetencji poznawczych i społecznych uczniów, a zarazem pozostaje w zgodzie z doświadczeniami i preferencjami współczesnych dzieci, wychowujących się w środowisku nasyconym bodźcami interaktywnymi i elementami kultury cyfrowej.

2. Kształcenie zintegrowane w kontekście nowoczesnych rozwiązań edukacyjnych

Edukacja zintegrowana była wielokrotnie definiowana przez badaczy zajmujących się pedagogiką. Szczególną popularność zyskała po reformie systemu oświaty w 1999 roku, kiedy zniesiono tradycyjny system klasowo-lekcyjny obowiązujący w klasach I-III. Krytykowano go za utrudnianie rozwoju samodzielności i aktywności dziecka oraz ograniczanie możliwości indywidualizacji, wynikające z transmisyjnego i mo-

nologowego sposobu przekazywania wiedzy. Jolanta Karbowniczek (2024) w sposób syntetyczny przedstawia definicję *edukacji zintegrowanej*, wskazując, że jest to podejście do nauczania łączące różne obszary wiedzy i doświadczenia uczniów w spójną całość. Uwzględnia integrację treści, metod, jak również działań wspierających rozwój poszczególnych sfer rozwoju. Podejście to zakłada uczenie się poprzez doświadczenie, samodzielne eksplorowanie wiedzy i współpracę uczniów w procesie konstruowania wiedzy zamiast biernego przyswajania informacji. Holistyczny charakter edukacji zintegrowanej podkreśla znaczenie emocji, motywacji wewnętrznej ucznia i jego relacji społecznych.

Proces uczenia się obejmuje zarówno wewnętrzne przetwarzanie informacji, jak i interakcje z otoczeniem. W oparciu o powyższe autorka wyróżnia trzy główne wymiary *kształcenia zintegrowanego*: a) poznawczy (związany z nabywaniem wiedzy i umiejętności), b) emocjonalny (odnoszący się do kształtowanych postaw i motywacji uczniów) i c) społeczny (budowanie relacji interpersonalnych). Całość procesu, rozumiana jako ich połączenie, ma na celu wszechstronny rozwój ucznia i jego zdolności do świadomego kształtowania świata.

Realizacja edukacji zintegrowanej wymaga odejścia od tradycyjnego systemu klasowo-lekcyjnego zgodnie z założeniami podstawy programowej (Dz.U. 2017 poz. 356 z późn. zm.), wskazującej, że podstawową formą organizacji pracy uczniów powinien być dzień wielokierunkowej aktywności ucznia.

Nauczyciel musi dysponować kompetencjami umożliwiającymi łączenie różnych obszarów wiedzy oraz postrzegać edukację jako spójną całość, a nie zbiór odrębnych elementów. Istotą tego podejścia jest tworzenie powiązań pomiędzy treściami nauczania a doświadczeniami ucznia, co umożliwia odkrywanie nowych znaczeń i integrację wiedzy. Proces ten bywa realizowany poprzez łączenie celów, treści, metod i form pracy oraz zapewnienie zróżnicowanej aktywności dziecka. Edukacja zintegrowana ma w ten sposób charakter całościowy, co wspiera rozwój jednostki i przygotowuje dziecko do funkcjonowania w złożonym, globalnym świecie. Ważnym elementem pozostaje tworzenie bloków tematycznych, łączących różne treści kształcenia i pozwalających lepiej rozumieć i porządkować wiedzę, a także kształtujących wieloaspektowe podejście.

Escape room stanowi metodę sprzyjającą interdyscyplinarności, umożliwiającą płynne łączenie treści z różnych obszarów edukacji. Jednocześnie kształtuje wszystkie sfery rozwoju dzieci w zależności od intencji projektantów zajęć. Całość działań realizowanych w ramach pokoju zagadek jest powiązana tematycznie, co stanowi analogię do bloków tematycznych stosowanych w kształceniu zintegrowanym. Szczególnie istotna jest aktywność własna ucznia pełniącego rolę współtwórcy wiedzy, a nie jedynie jej odbiorcy, co wpisuje się w wymiar poznawczy edukacji wczesnoszkolnej. W wymiarze emocjonalnym *escape room* wspiera rozwój postaw i motywacji uczniów poprzez wzmacnianie poczucia sprawstwa. Realizacja kolejnych etapów gry, rozwiązywanie zagadek i zdobywanie elementów prowadzących do finalnego osiągnięcia celu powoduje zwiększeniu satysfakcji, co sprzyja wzrostowi chęci do działania. Wymiar społeczny realizowany zaś bywa poprzez konieczność współpracy członków grupy. Klasyczna, jak i edukacyjna forma pokoju zagadek zawsze ma charakter ze-

społowy, wymaga kooperacji, a niektóre zadania są wręcz niemożliwe do wykonania bez współdziałania. Sprzyja to integracji i solidaryzowaniu się dzieci, rozwijaniu umiejętności komunikacyjnych oraz wzajemnemu szacunkowi i dostrzeganiu mocnych stron innych osób. Zadania wymagające współdziałania kształtują kompetencje społeczne i przekładają się na relacje między dziećmi poza zajęciami.

Opierając się na powyższej analizie, można stwierdzić, że potencjał edukacyjny *escape roomu*, wynikający z jego analogii do zasad kształcenia zintegrowanego, jest znaczący i wart wykorzystania w edukacji wczesnoszkolnej. W literaturze i zasobach internetowych przeważają opracowania dotyczące starszych grup wiekowych, co wskazuje na potrzebę zidentyfikowania przyczyn tego stanu oraz określenia kierunków zmian umożliwiających trwale włączenie tej formy grywalizacji do zestawu metod regularnie stosowanych na tym etapie edukacyjnym.

3. Zalety i ograniczenia metody

Edukacyjne *escape roomy* stanowią interesującą i coraz częściej wykorzystywaną metodę dydaktyczną, której potencjał można rozpatrywać w kontekście licznych korzyści, jak również pewnych ograniczeń organizacyjnych i metodycznych. Analiza zalet i wad pozwala na dokonanie oceny ich przydatności w pracy z uczniami, a także identyfikację warunków sprzyjających efektywnemu wykorzystaniu metody. Do głównych zalet pokoi zagadek względem uczniów należy zaliczyć rozwijanie motywacji wewnętrznej poprzez pobudzanie do myślenia, zaangażowania i samodzielnego poszukiwania rozwiązań. Szybkie tempo gry sprzyja spontaniczności i wywołuje pozytywne emocje u uczestników. Ponadto metoda ta doskonali umiejętności współpracy i komunikacji, rozwijane w naturalny sposób podczas wspólnego poszukiwania i rozwiązywania kolejnych zagadek. Ukierunkowanie działań na osiągnięcie wspólnego celu integruje grupę, uwidacznia znaczenie współdziałania jako klucza do realizacji zadań oraz wzmacnia poczucie odpowiedzialności za rezultat pracy zespołowej.

Istotnym aspektem metody pozostaje także jej interdyscyplinarność, oparta na aktywności ucznia. Anna Puścińska (2018) podkreśla, że edukacyjny *escape room* bazuje na wiedzy i umiejętnościach szkolnych w oparciu o aktualnie realizowaną tematykę, co umożliwia integrowanie treści z różnych obszarów edukacji. Kształtowane są również różnorodne umiejętności, takie jak czytanie ze zrozumieniem, odczytywanie mapy czy wykonywanie działań matematycznych. Kacper Binek i Martyna Kuberka (2025) odnoszą się do „Profilu absolwentki i absolwenta”, opublikowanego w 2024 roku przez Ministerstwo Edukacji Narodowej, wskazując, że *escape roomy* umożliwiają rozwój kluczowych kompetencji uczniów, obejmując zespolenie wiedzy, umiejętności i postaw, z uwzględnieniem aspektu psychologiczno-społecznego związanego z podejmowaniem decyzji. Metoda ta wspiera rozwój kreatywnego i krytycznego myślenia, akceptacji ryzyka oraz niepowodzeń jako naturalnego elementu procesu uczenia się, a także kształtuje umiejętność rozwiązywania sytuacji problemowych oraz postawy empatii, szacunku i otwartości wobec innych. Współcześnie szczególną wartość ma również rozwijanie krytycznego podejścia do odbieranych informa-

cji i weryfikacja źródeł wiedzy, a także kreatywność i nieszablonowe myślenie, gdyż łatwy dostęp do informacji stawia wyzwanie w zakresie ich selekcji i przetwarzania. Ponadto pokoje zagadek ćwiczą wytrwałość oraz umiejętność radzenia sobie z niepowodzeniami, co bywa szczególnie istotne w kontekście współczesnych dzieci i młodzieży, wychowujących się w środowisku medialnie wyidealizowanym.

Ewa Wojciechowska (2017) zwraca także uwagę na pozytywny wpływ *escape roomów* na nauczycieli projektujących tę zabawę, a następnie obserwujących uczniów w trakcie pracy zespołowej. Pozwala to dostrzec potencjał indywidualny oraz grupowy, zidentyfikować zainteresowania uczniów i ich doświadczenia, a także ukierunkować działania dydaktyczne w sposób wspierający wszechstronny rozwój dzieci. Aleksandra Szawejko (2021) podkreśla, że metoda ta umożliwia obserwację umiejętności, temperamentu oraz skłonności do pełnienia ról lidera w grupie. Kacper Binek i Martyna Kuberka (2025) dodają, że owa metoda pozwala monitorować dynamikę grupy i jest przydatna w pokonywaniu trudności w codziennej pracy dydaktycznej, takich jak brak zaangażowania czy problemy z koncentracją uczniów. Dodatkowo metoda pozytywnie wpływa na motywację nauczyciela, rozwój jego kreatywności, chęć samodoskonalenia i wprowadzania innowacji w zakresie aranżacji przestrzeni dydaktycznej, a także stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych. Efektem wyjścia poza strefę komfortu i utarty schemat okazuje się nie tylko rozwój osobisty, ale także uczniów.

Głównym ograniczeniem edukacyjnych *escape roomów* wydaje się czasochłonność ich przygotowania zarówno pod względem merytorycznym, jak i organizacyjnym. Opracowanie koncepcji wymaga znacznego nakładu pracy związanej z projektowaniem fabuły, scenariusza zadań i zagadek oraz dostosowaniem ich do możliwości grupy wiekowej. Ponadto konieczne jest przygotowanie lub pozyskanie odpowiednich materiałów, co często wiąże się z koniecznością czytania poradników lub uczestnictwa w szkoleniach i może zniechęcać nauczycieli do stosowania tej metody. Niezbędne okazuje się także dysponowanie odpowiednim pomieszczeniem, umożliwiającym właściwe rozmieszczenie rekwizytów i scenografii. Optymalna sala nie może być ani zbyt mała, ani zbyt pusta – w przeciwnym razie ogranicza to możliwość ukrycia elementów zagadek, a nadmiar sprzętów niezwiązanych z fabułą wprowadza uczestników w błąd. Dodatkowym ograniczeniem są kwestie finansowe, obejmujące brak środków na zakup elementów elektronicznych, realistycznych dekoracji czy sprzętu wspierającego interaktywność gry (Jasiński i Kopacz, 2022). W praktyce nauczyciele często korzystają z własnych mebli i zasobów prywatnych, co ogranicza zarówno skalę, jak i poziom realizmu przygotowanych scenariuszy.

Edukacyjne *escape roomy* stanowią wartościową metodę dydaktyczną, integrującą wielokierunkową aktywność ucznia z rozwijaniem jego sfery emocjonalno-społecznej, jednocześnie umożliwiając nauczycielom obserwację potencjału indywidualnego i grupowego. Pomimo wysokich wymagań organizacyjnych i finansowych związanych z przygotowaniem scenariusza oraz wyposażenia sali posiada ona istotny potencjał edukacyjny i może się stać trwałym elementem edukacji wczesnoszkolnej, wspierając wszechstronny rozwój dzieci oraz innowacyjne podejście nauczycieli do pracy pedagogicznej.

4. Projektowanie *escape roomu* w edukacji wczesnoszkolnej

Edukacyjne pokoje zagadek dzielą się na dwa główne rodzaje: a) stacjonarne i b) wirtualne, czyli realizowane online. Pierwsze odbywają się w określonej przestrzeni, a uczestnicy podejmują działania w czasie rzeczywistym. Wersje wirtualne realizuje się przy użyciu komputera, laptopa lub smartfona z dostępem do internetu, umożliwiając wykonywanie zadań zarówno indywidualnie, jak i grupowo w dowolnym czasie. Ksenia Erdmann i Wojciech Wątor (2021) wyróżniają cztery schematy, które mogą przybrać *escape roomy* niezależnie od ich formy:

- otwarty, w którym można rozwiązywać zagadki w dowolnej kolejności, a poprawne wykonanie wszystkich powoduje utworzenie rozwiązania;
- liniowy, gdzie kolejność realizacji zadań ma znaczenie, gdyż kolejne wskazówki są udzielane stopniowo;
- wieloliniowy, składający się z kilku ścieżek liniowych, a ukończenie każdej z nich dostarcza wskazówek, których połączenie pozwala osiągnąć cel gry;
- piramidowy, rozbudowany schemat, łączący wieloliniową wersję gry kilku grup i wymagający skoordynowania efektów pracy zespołów w jedno rozwiązanie.

Aleksandra Kubala-Kulpińska (2018), a także Ksenia Erdmann i Wojciech Wątor (2021) wskazują etapy planowania *escape roomu*, które mogą się wzajemnie uzupełniać:

- Wyznaczenie celów dydaktycznych i wychowawczych oraz określenie grupy docelowej (przy czym większe grupy warto podzielić na podzespoły). Wiek dzieci determinuje dobór treści i stopień trudności zadań. Należy także uwzględnić zapisy zawarte w postawie programowej.
- Sformułowanie tematu przewodniego, czyli podstawy fabuły gry. Powinien być interesujący i kreatywny, co zwiększa zaangażowanie uczniów. Tematyka decyduje o aranżacji sali, doborze rekwizytów i rodzaju zagadek, warto więc na tym etapie rozważyć zakres dostępnych elementów wyposażenia.
- Określenie budżetu czasowego, jakim dysponuje nauczyciel na realizację *escape roomu*.
- Projektowanie zagadek i zadań, uwzględniające stopień trudności adekwatny do wieku uczestników oraz interdyscyplinarność treści i form aktywności.
- Opracowanie planu na podstawie wybranego schematu *escape roomu*, z uwzględnieniem liczby zadań poprzedzających finalne wyzwanie oraz płynnego łączenia zagadnień w ramach tematu przewodniego.
- Zakończenie i nagroda, stanowiące element motywacyjny i podsumowujący osiągnięcie celu gry.
- Przygotowanie rekwizytów i koncepcji aranżacji przestrzeni, w tym dekoracji i przedmiotów niezbędnych do rozwiązania zagadek. Należy przy tym pamiętać, że nadmiar elementów może utrudniać uczestnikom realizację zadań, a ich nieprzemyślany dobór wprowadzać w błąd, w konsekwencji utrudniając lub uniemożliwiając osiągnięcie celu.
- Próba generalna, umożliwiająca weryfikację poprawności scenariusza i poziomu trudności oraz wprowadzenie ewentualnych modyfikacji. Na tym etapie warto

nie tylko eliminować niezadowolające elementy, ale także ulepszać scenariusz. Dobrze jest ponadto zaangażować osobę, która nie uczestniczyła w projektowaniu gry, co pozwala uzyskać obiektywną ocenę trudności i atrakcyjności.

- Wyjścia awaryjne, czyli ustalenie sposobów udzielania wsparcia grupie w przypadku napotkania trudności, np. poprzez limitowane karty podpowiedzi w postaci symbolu.

Realizacja pokoju zagadek w warunkach szkolnych wymaga skrupulatnego rozplanowania przestrzeni oraz organizacji pracy uczniów, gdyż owa metoda bywa zazwyczaj realizowana poprzez działanie w małych zespołach. W większych pomieszczeniach grupy mogą rozwiązywać zagadki równolegle, jeśli zaś korzystamy z niewielkiej sali, należy przeprowadzić *escape room* w turach. W ramach zespołów warto przydzielić uczniom role pozwalające ograniczyć dominację jednostek i zwiększające aktywność każdego uczestnika, np. czytający polecenia, zapisujący odpowiedzi, obsługujący rekwizyty, szukający wskazówek, zbierający elementy lub kontrolujący czas (Szawejko, 2021).

W projektowaniu zagadek zaleca się stopniowanie trudności, rozpoczynając od łatwych zadań, które umożliwiają uczniom osiągnięcie sukcesu i wzmacniają motywację, a następnie wprowadzanie trudniejszych wyzwań. Zadanie finałowe powinno integrować informacje z poprzednich etapów bądź do nich nawiązywać, angażując umiejętności logicznego myślenia i współpracy. W zróżnicowanych zespołach klasowych możliwe jest przygotowanie alternatywnych wersji niektórych zadań, oznaczonych np. symbolami, co umożliwia dopasowanie poziomu trudności do możliwości poszczególnych grup.

W celu uatrakcyjnienia zajęć można także wykorzystać narzędzia technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz różnorodne gadżety, takie jak: długopisy UV, zdrapki (czyli samodzielnie wykonane kartki z zadaniami, zalaminowane lub oklejone taśmą klejącą, a następnie zamalowane farbą lub pisakiem akrylowym), kłódki (na kluczyk lub szyfrowe), arkusze folii przeźroczystej (do ukrywania wiadomości możliwych do odczytu, gdy zostaną nałożone na pasującą kartkę), literki i cyfry z gry SCRABBLE czy karty do gry, umożliwiające tworzenie zagadek z wykorzystaniem symboli, liczb lub kolorów.

Ewaluacja zajęć z wykorzystaniem *escape roomu* obejmuje przede wszystkim obserwację uczestników, którą warto uzupełnić podsumowaniem ustnym lub minitemem, co pozwala uczniom uświadomić sobie zdobytą wiedzę i umiejętności. Sprzyja to ukazaniu faktu, że pokoje zagadek to nie tylko gra dla rozrywki. Stanowi ona także informację zwrotną dla nauczyciela, jakie elementy warto wprowadzić lub rozszerzyć kolejnym razem, a które należy wyeliminować.

5. Narzędzia online do przygotowania pokoju zagadek

Obecnie dostępna jest szeroka gama darmowych narzędzi wspierających nauczycieli w tworzeniu edukacyjnych *escape roomów*. Większość z nich w języku angielskim

skim, jednak w przypadku ograniczonej znajomości języka obcego istnieje możliwość skorzystania z tłumaczeń stron internetowych.

Poniżej przedstawiono wybrane narzędzia, przydatne w przygotowaniu pokoju zagadek dla uczniów edukacji wczesnoszkolnej wraz z propozycjami ich zastosowania. Pominięto przykłady odnoszące się do narzędzi, których użycie jest powszechnie znane lub cechuje się zbyt dużą różnorodnością, aby przywołać wszystkie możliwości. Narzędzia sklasyfikowano według funkcji, jakie pełnią w procesie projektowania gry. W przypadku elementów wymagających dodania grafiki można wykorzystać darmowe obrazy dostępne bezpłatnie w serwisach takich, jak Pixabay.

a) Narzędzia wspierające tworzenie fabuły i wskazówek

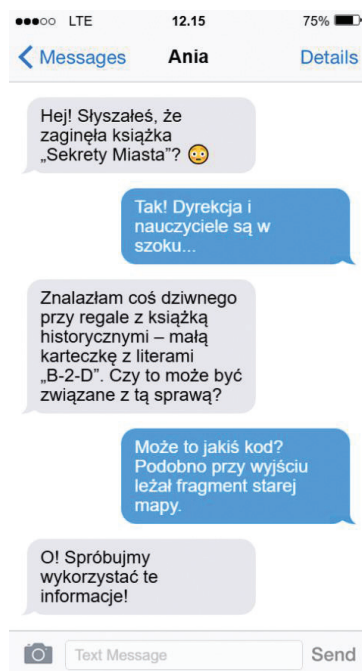
1. Posty w mediach społecznościowych (Facebook, Instagram) – mogą służyć wprowadzeniu uczestników w fabułę, np. poprzez prezentację informacji o zaginionym przedmiocie lub tajemniczym zdarzeniu, zawierając jednocześnie ukryte wskazówki. Linki: <https://socialbee.com/free-tools/facebook-post-mockup-generator>, https://pl.pixiz.com/template/3288_, <https://zeoob.com/generate-instagram-post>



Rysunek 1. Fałszywy post na Facebooku

Źródło: opracowanie własne

2. Zapisy rozmów tekstowych – umożliwiają wprowadzenie uczestników w historię lub przekazanie podpowiedzi, np. poprzez odczytanie rozmowy, w której bohater informuje o lokalizacji kolejnego etapu gry czy innym istotnym elemencie. Link: <https://ifaketextmessage.com>.



Rysunek 2. Fragment fałszywej rozmowy dotyczącej zaginionego przedmiotu

Źródło: opracowanie własne

3. Informacje w gazecie lub w telewizji – stosowane do wprowadzenia w fabułę poprzez artykułu lub komunikaty dotyczące fikcyjnych wydarzeń lokalnych, wymagające od uczniów analizy i interpretacji tekstu oraz obrazu. Linki: <https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>, <https://www.classtools.net/breakingnews>



Rysunek 3. Artykuł dotyczący wydarzenia

Źródło: opracowanie własne



Rysunek 4. Informacja z wiadomości telewizyjnych

Źródło: opracowanie własne

4. List gończy – pełni funkcję wprowadzenia fabularnego (np. jako prośba o pomoc w złapaniu złoczyńcy) lub wskazówki pomagającej w odnalezieniu elementu niezbędnego w dalszej części gry. Link: <https://www.festisite.com/posters/wanted-by-state-police>.



Rysunek 5. List gończy dotyczący kradzieży w szkole

Źródło: opracowanie własne

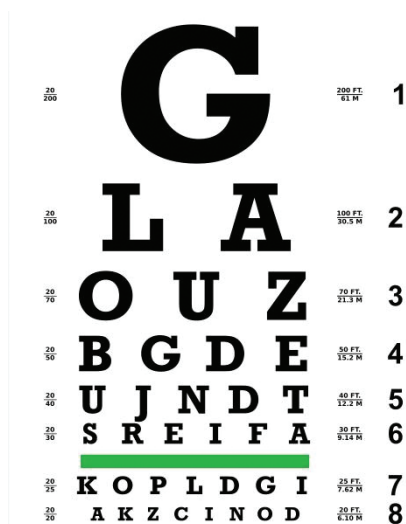
5. Tajne wiadomości – ukryte w anonimowych listach, w których wykorzystano literki wycięte z gazet. Służą jako wskazówki do kolejnych etapów gry. Link: www.ransomizer.com.

p o s ł u c h a j U w a ż n i e –
 t a m , g d z i e w S a l i m u z y k a
 B r z m i n a j g ł o ś n i e j , c z e k a
 p r z e s y ł k a d l a o k a i
 u c h a .
 u ż y j U r z ą d z e n i a o b o k ,
 a b y p r z e m ó w i ł a d o
 c i e b i e

Rysunek 6. Tajna wiadomość dotycząca schowanej ilustracji z kodem QR

Źródło: opracowanie własne

6. Tablica okulistyczna – element wyposażenia, który umożliwia odczytanie podpowiedzi poprzez zastosowanie określonego schematu liter lub słów (np. wykorzystanie pierwszych i ostatnich liter lub zapisywanie wyrazów od tyłu). Można także stworzyć instrukcję do odszyfrowania hasła. Link: <https://www.festisite.com/posters/eye-chart>.



Rysunek 7. Tablica okulistyczna z ukrytymi wyrazami

Źródło: opracowanie własne

7. Recepta – mogą pełnić funkcję fabularną wykorzystując zalecenia dotyczące elementów, które należy zgromadzić. Warto przyjąć, że częstotliwość wskazuje ich liczbę. Link: <https://onlineprescriptionmaker.com>.

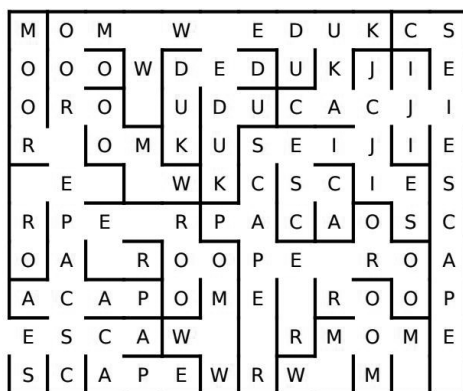
2. Generator pisma odbitego (lustrzanego) – umożliwia ukrycie tekstu lub hasła, które odczytują, np. dzięki wykorzystaniu lusterka.
Przykład: *догдз ризамв зв охдш*. Link: <https://www.creativefabrica.com/pl/tools/mirror-text-generator>.
3. Chmury wyrazowe – wizualizacja zbioru wyrazów. Wykorzystanie jest różnorodne, np. uczniowie mogą policzyć, ile razy występuje w niej wybrany wyraz, lub znaleźć i wskazać liczbę wyrazów z podanej kategorii. Walorem kreatora jest wybór kroju pisma i koloru, a także możliwość modyfikacji ułożenia słów w chmurze. Link: www.wordart.com.



Rysunek 13. Wielkanocna chmura wyrazowa w kształcie jajka

Źródło: opracowanie własne

4. Labirynt z ukrytym hasłem – zadanie polegające na przejściu labiryntu w celu odczytania hasła. Link: <https://www.festisite.com/text-layout/maze>.



Rysunek 14. Labirynt z ukrytym hasłem

Źródło: opracowanie własne

5. Plansze do gry „Bingo” – mogą pełnić funkcję kart zadań ukrytych w *escape roomie*. Po prawidłowym rozwiązaniu i umieszczeniu odpowiednich elementów na planszy uczestnicy odkrywają kolejną wskazówkę lub tworzą obraz końcowy.

Projektując plansze, można używać nie tylko opisów słownych, lecz także grafiki. Warto wykorzystać symbole, np. dostępne bezpłatnie emotikony ze strony <https://emojib.org>. Link: <https://myfreebingocards.com/bingo-card-generator>.



Rysunek 15. Plansza do gry „Bingo” jako karta zadań w *escape roomie*

Źródło: opracowanie własne

6. Plansze z ukrytymi wyrazami – tworzenie wykreślanek z wybranymi słowami, umożliwiające wkomponowanie wyrazów potrzebnych do dalszego rozwiązywania zagadek. Program obsługuje litery polskiego alfabetu. Słowa układają się pionowo, poziomo i na skos. Pod wykreśłanką umieszcza się listę słów do odnalezienia. Rekomendowanym rozwiązaniem jest usunięcie ich (odcięcie po wydrukowaniu) i sporządzenie listy zagadek, których rozwiązania znajdują się w wykreślanke. Link: www.education.com/worksheet-generator/reading/word-search
7. Różnorodne łamigłówki i zadania online – platforma oferująca różnorodne typy ćwiczeń, np. mapy z lokalizacją elementów, wyszukiwanie par, wykreśłanki, krzyżówki, zadania z lukami, osie liczbowe. Gdy uczniowie poprawnie wykonają zadanie, wyskakuje wygenerowany przez nauczyciela komunikat, w którym kryje się rozwiązanie/ wskazówka. Można także ją ukryć na obrazku, który wyłania się w przypadku poprawnego wykonania zadania typu „odsłoń obrazek”. Link: <https://learningapps.org>.
8. Krzyżówki – tworzenie własnych tego rodzaju łamigłówek, których rozwiązanie
9. prowadzi do uzyskania hasła do kolejnego etapu gry. Po wprowadzeniu haseł i odpowiedzi do nich otrzymujemy krzyżówkę w wersji do wypełnienia i uzupełnionej. Link: www.krzyzowki.edu.pl.

10. Kody QR – generowane do materiałów multimedialnych lub wskazówek. Dzieli się je na części, które uczestnicy składają w całość w celu zeskanowania kodu. Ponadto, używając prostego programu typu Paint, można czarne kwadraciki zmienić na puste i przypisać im cyfry oznaczające rozwiązania zagadek dopasowanych do danego ćwiczenia. W zależności od wyniku uczniowie kolorują wybrane krateczki na czarno, dzięki czemu powstaje potrzebny kod QR. Trzeba jednak pamiętać o zapasowym egzemplarzu, ponieważ błędnie zamalowane długopisem okienka nie dadzą nam poprawnego rozwiązania, jednocześnie uniemożliwiając wykonanie zadania od nowa, jeśli narzędzie pisarskie nie jest zmywalne. Link: <https://www.qr-online.pl/generuj>.

Różnorodne materiały dydaktyczne Canva – narzędzie do tworzenia plansz wprowadzających, kart fabularnych, plakatów dekoracyjnych, układanek, puzzli, szyfrów obrazkowych itp. przydatne w projektowaniu elementów tematu przewodniego *escape roomu*, jak i zagadek. Link: <https://www.canva.com>.

Wnioski i rekomendacje

Współczesne podejście do edukacji wczesnoszkolnej podkreśla jej charakter holistyczny, umożliwiając przygotowanie uczniów do samodzielnego funkcjonowania w dynamicznie zmieniającym się świecie. Metoda grywalizacji, w tym *escape room*, wpisuje się w te założenia, integrując aktywność poznawczą dziecka z rozwijaniem kompetencji emocjonalno-społecznych. W toku realizacji zadań uczniowie kształtują umiejętności związane z wyszukiwaniem, analizą i selekcją informacji niezbędnych do rozwiązywania problemów, co stanowi podstawę sprawnego posługiwania się wiedzą w warunkach współczesnej rzeczywistości cyfrowej. Dodatkowym walorem tej metody jest możliwość szerokiego wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych zarówno na etapie projektowania, jak i realizacji działań edukacyjnych. *Escape room* sprzyja rozwijaniu kompetencji kluczowych, takich jak umiejętność współpracy, komunikacji, kreatywnego myślenia oraz rozwiązywania problemów.

Przeprowadzona analiza pozwala stwierdzić, że edukacyjny *escape room* stanowi wartościową metodę dydaktyczną, która znajduje zastosowanie w kształceniu zintegrowanym, podkreślając wartość uczenia się dzieci we współpracy. Jego efektywne wykorzystanie zależy jednak od umiejętności nauczyciela w zakresie projektowania, w tym konstruowania poszczególnych zadań, zagadek i wskazówek, co wiąże się ze świadomym doбором narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz z zachowaniem równowagi pomiędzy atrakcyjnością formy a realizacją celów dydaktycznych.

Nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej, projektując i wdrażając edukacyjny pokój zagadek, powinien jednak uwzględnić takie aspekty, jak:

- właściwy dobór uczestników do grup, zapewniający aktywny udział każdego ucznia i ograniczający dominację jednostek;
- konstruowanie zagadek i zadań integrujących różne obszary edukacji, wspierających harmonijny rozwój dziecka;

- dostosowanie poziomu trudności zadań do możliwości uczniów, zapewniające zaangażowanie poznawcze bez wywoływania frustracji i zniechęcenia;
- jasność i zrozumiałość poleceń wspartych materiałem obrazkowym lub przykładem;
- zarządzanie czasem umożliwiające zachowanie odpowiedniego tempa realizacji gry bez nacisku i presji;
- rola nauczyciela jako moderatora wspierającego grupę jedynie poprzez naprowadzanie na właściwe tropy i kontrolowanie jej dynamiki;
- uwzględnienie zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych uczniów poprzez różnorodność zadań, np. ruchowych, obrazkowych, manipulacyjnych;
- zapewnienie bezpieczeństwa fizycznego i komfortu psychicznego uczestników;
- motywowanie uczniów poprzez wprowadzanie elementu nagrody wzmacniającej poczucie sukcesu;
- przeprowadzenie podsumowania i ewaluacji zajęć w celu uświadomienia uczniom roli *escape roomu* w zdobywaniu wiedzy i rozwijaniu umiejętności;
- refleksja po zakończonym działaniu obejmująca omówienie przebiegu gry, napotkanych trudności oraz jakości współpracy w grupie.

Ponadto wskazane jest stosowanie rekomendowanych narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych, ponieważ znacząco ułatwiają tworzenie atrakcyjnych materiałów edukacyjnych. Należy jednak pamiętać o tym, że nadmierne skupienie się na aspektach wizualnych, takich jak dekoracje, rekwizyty czy szata graficzna poszczególnych elementów, nie powinno przesłaniać podstawowych celów dydaktycznych zajęć. Istotne jest to, by wszystkie zadania i zagadki projektowane w ramach tej metody wspierały osiąganie konkretnych efektów edukacyjnych, rozwijały kompetencje uczniów oraz miały wyraźną wartość dydaktyczną. Ponadto zbyt duża koncentracja na czynnościach z wykorzystaniem rekwizytów może odwracać uwagę od aktywności ruchowych, mających kluczowe znaczenie w kształceniu zintegrowanym. Zachowanie równowagi między atrakcyjnością wizualną a funkcją edukacyjną materiałów wydaje się zatem niezbędne dla skuteczności metody *escape room* w procesie nauczania.

Magdalena Palacz

Autorka jest nauczycielem edukacji wczesnoszkolnej i wychowania przedszkolnego, logopedą oraz terapeutą pedagogicznym. Ma doświadczenie zawodowe w pracy z dziećmi, także tych ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, zdobyte podczas zatrudnienia w szkole podstawowej. Obecnie pracuje jako wykładowczyni na Wydziale Nauk Społecznych i Sztuki Akademii Nauk Stosowanych w Nowym Sączu

Bibliografia

- Binek, K., Kuberka, M. (2025). Metoda escape roomu w nauczaniu języka polskiego a rozwój kompetencji uczniów szkół podstawowych. W: K. Daniel, M. Kamper-Kubańska (red.), *Przyszłość nauczania: Integracja tradycji i nowoczesnych technologii w procesie kształ-*

- cenia (106-121). Kraków: Stowarzyszenie Dialogiczne Towarzystwo Naukowe – Społeczeństwo i Polityka.
- Erdmann, K., Wątor, W. (2021). Escape room w bibliotece. *Biuletyn EBIB. Edukacja informacyjna i medialna w bibliotekach*, 2 (197), 1-8. Pozyskano z: <https://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/735/773>.
- Jasiński, K., Kopacz, A. (2022). Edukacyjne escape roomy jako metoda pracy na lekcjach języka polskiego i matematyki. W: M. Szablowska-Zaremba (red.), *Gra i grywalizacja w kulturze XXI wieku* (s. 49-61). Lublin: Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II w Lublinie.
- Karbowniczek, J. (2024). *Podstawy edukacji zintegrowanej w klasach I-III*. Lublin: Innowatio Press Wydawnictwo Naukowe WSEI.
- Kubala-Kulpińska, A. (2018). *Escape room*, czyli zamknięci w świecie zagadek. *Życie Szkoły*, 1, 45-48.
- Mirowska, L., Witerska, K. (2024). Cyfrowy escape room w edukacji. W: I. Cłapińska, A. Wiśniewska-Grabarczyk (red.), *KNOW YOUR USER, e-learning na styku światów* (s. 22-31). Łódź: Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi. Pozyskano z: https://wydawnictwo.ahelodz.pl/sites/default/files/759_Akademia_on-line_2023.pdf.
- Puścińska, A. (2018). Szkolny escape room. *Dyrektor Szkoły*, 2, 48-50.
- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. 2017 poz. 356 z późn. zm.).
- Szawejko, A. (2021). Pokój zagadek – jak samodzielnie go przygotować? *Biblioteka w Szkole*, 12, 28-29.
- Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizm gier w działaniach marketingowych?* Gliwice: Wydawnictwo Helion.
- Wojciechowska, E. (2017). Escape room. *Sygnal*, 1 (047), 45-47.
- Vidergor, H.E. (2021). Effects of digital escape room on gameful experience, collaboration, and motivation of elementary school student. *Computers & Education*, 166(2), 104-156.