Vaizdas sukurtas naudojant „Canva“

ĮTRAUKUS ŽAIDIMAIS GRĮSTAS MOKYMASIS: PABĖGIMO KAMBARIŲ PRITAIKYMAS ĮVAIRIEMS BESIMOKANČIŲJŲ POREIKIAMS

Kalbant apie inovacijas švietimo srityje, pabėgimo kambariai dažnai atrodo kaip ryškūs žaidimų mokymosi pavyzdžiai – kupini kodų, užuominų ir atgalinio skaičiavimo. Tačiau tikroji magija prasideda tada, kai juos pritaikome taip, kad galėtų dalyvauti kiekvienas besimokantysis, nepaisant gebėjimų, išsilavinimo ar mokymosi stiliaus.

Įtraukiantys pabėgimo kambariai nėra skirti nuleisti kartelę – jie skirti taisyklių keitimui, kad kiekvienas turėtų galimybę žaisti, prisidėti ir sužibėti.

Daugiau nei universalus mokymasis

Tradicinėse klasėse dažnai vertinamas siauras intelekto tipas: greita atmintis, žodinis mąstymas arba užtikrintas dalyvavimas. Tačiau, kaip ir gyvenime, ne visi besimokantieji problemas „sprendžia“ vienodai. Vieni pasižymi vizualiu meistriškumu, kiti – loginiu mąstymu arba kūrybine intuicija.

Kai pabėgimo kambariai kuriami galvojant apie įtrauktį, jie sukuria ekosistemą, kurioje skirtingi gebėjimai natūraliai papildo vienas kitą. Dėlionė yra ne tik durų spyna – tai, kaip grupė išmoksta bendrauti nepaisant skirtumų.

Įvairovės projektavimas

Įtraukiame žaidimais grįstame mokymesi svarbiausia yra apgalvotas dizainas:

- **Prieinamos užduotys:** vizualiniai galvosūkiai neverbaliniams besimokantiesiems, lytėjimo iššūkiai kinestetiniams (mokymosi judesiu) ir garsiniai užuominos tiems, kurie apdoroja informaciją klausydamiesi.
- **Vaidmenų variacija:** kiekvienam žaidėjui priskiriama funkcija, atitinkanti jo stipriąsias puses – stebėtojas, jungiamasis asmuo, strategas arba komunikatorius.
- **Universalaus dizaino principai:** medžiaga yra prieinama asmenims, turintiems fizinių ar kognityvinių sutrikimų, užtikrinant, kad patirtis būtų įtraukianti visus. Konkrečios prieinamumo praktikos gali apimti šriftų be serifų naudojimą, tinkamą teksto dydį ir aiškų spalvų kontrastą, siekiant pagerinti skaitomumą. Užduotys turėtų būti pateikiamos žingsnis po žingsnio, naudojant aiškią kalbą, pritaikant laiką ir pasirenkant patarimus, siekiant padėti įvairiems besimokantiesiems.

Šie principai pabėgimo kambarius paverčia daugiau nei žaidimais – jie tampa gyvomis bendradarbiavimo ir empatijos laboratorijomis.

Mokymasis per įtrauktį

Kai skirtingų poreikių turintys besimokantieji kartu siekia bendro tikslo, įtrauktis nustoja būti teorija ir tampa gyvenimiška patirtimi. Mokinys, turintis disleksiją, gali būti tas, kuris pastebi dėsningumus, kurių kiti nepastebi. Mokinys, turintis judėjimo sutrikimų, gali formuoti komandos strategiją iš platesnės perspektyvos. Kiekvienas indėlis tampa esminis, o ne kompensacinis.

Šis pokytis atspindi tai, ko siekia įtraukios darbo vietos – vertinti įvairovę kaip stiprybę, o ne kliūtį.

Projekto įtraukus požiūris

ER4DE projektas nagrinėja šias galimybes, įtraukdamas įvairovės ir prieinamumo principus į kiekvieną pabėgimo kambario kūrimo etapą. Visi projekto ištekliai, įskaitant pabėgimo kambario dokumentus ir mokymo medžiagą, yra parengti laikantis nustatytų prieinamumo gairių. Mokytojai raginami:

- Integruoti multimodalinius iššūkius, kurie būtų patrauklūs skirtingiems mokymosi kanalams.
- Stebėkite, kaip žaidėjai bendradarbiauja, o ne tik tai, ar jie „pabėga“.
- Apmąstykite, kaip prieinamumas gerina grupės sanglaudą ir motyvaciją.

Testuodamas šiuos modelius įvairiose besimokančiųjų grupėse, projektas pabrėžia, kaip įtraukus dizainas skatina įsitraukimą, kūrybiškumą ir socialinę priklausomybę.

Kodėl tai svarbu

Įtrauktis į švietimą nereiškia rampų pridėjimo prie esamų sistemų – tai visos struktūros pertvarkymas, kad niekas neliktų nuošalyje. Pabėgimo kambariai, pasižymintys bendradarbiavimu ir įtraukiu pobūdžiu, yra puiki vieta išbandyti šį pokytį.

Nes kai kiekvienas turi galimybę prisidėti, mokymasis nustoja būti konkurencija ir tampa kolektyviniu.

Nuorodos ir ištekliai

Davis, J., ir Walker, R. (2024). Ištrūkimas iš nelygybės: skaitmeninio pabėgimo kambario profesinio tobulėjimo veikla socialiniam teisingumui, lygybei, įvairovei ir įtraukčiai. Paauglių ir suaugusiųjų raštingumo žurnalas. Wiley. Prieinama adresu:ila.onlinelibrary.wiley.com

Harper, M., ir Liu, K. (2023). Virtualių pabėgimo kambarių tinkamumo naudoti tyrimas neurodivergentiniams žaidėjams. „Board Game Academics Journal“. Prieinama adresu:boardgameacademics.com

López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E. ir Quemada, J. (2024). Pabėgimo kambariai švietimui: metaanalizė. Tarptautinis mokymo žurnalas, 17(4), 231–248. Prieinama adresu:e-iji.net

UNESCO (2020). Įtraukusis ugdymas: kokybiško mokymosi prieinamumo užtikrinimas visiems. Paryžius: UNESCO.

Šis straipsnis buvo parengtas kaip „Erasmus+“ jaunimo iniciatyvos projekto „Pabėgimo kambariai skaitmeniniam verslumui“, Nr. 2023-2LT02-KA220-YOU-000183156, finansuojamo Europos Sąjungos, dalis. Turinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Nacionalinė agentūra bei Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga