СТАЯ НА ЗАГАДКИТЕ „ПЪТЯТ НА УЧИЛИЩЕТО“ В ЧЕСТ НА 155-ГОДИШНИНАТА НА СУ „СВ. СВ. КИРИЛ И МЕТОДИЙ“ – БУРГАС

Антоанета Иванова Маринова, Виолета Николаева Стойкова,

Динка Делкова Дойчева, Тодор Стоянов Георгиев

СУ „Св. св. Кирил и Методий“, гр. Бургас

ESCAPE ROOM "THE WAY OF THE SCHOOL" IN HONOR OF THE 155TH ANNIVERSARY AT SU "ST. ST. CYRIL AND METHODIUS" – BURGAS

Antoineta Ivanova Marinova, Violeta Nikolaeva Stoykova,

Dinka Delkova Doycheva, Todor Stoyanov Georgiev

Sts Cyril and Methodius Comprehensive School, Burgas

Abstract: *The present study examines the way how the "Escape Room" can be used as an innovative method of provoking students' interest in the history of their school, to develop critical thinking and constructive team communication. Through interactive games based on historical events, personalities and school artifacts, students not only learn more about the past, but also actively participate in the process of discovering and solving riddles. These activities develop analytical skills, logical thinking and strategic planning. At the same time, teamwork is fundamental to succeed in the game, as students learn to communicate effectively, share ideas and work together to achieve common goals. In the end, "The Riddle Room" provides an opportunity for more interesting and memorable learning, which prepares students for future challenges and develops valuable skills useful for real life.*

Keywords*: Escape Room, critical thinking, teamwork, interactive methods, innovative learning*

В днешната дигитална ера, когато вниманието на учениците е все по-трудно за улавяне, предизвикателството пред учителите е да намерят иновативни методи за обучение. Един от тези методи, който набира популярност, е създаването на „Стая на загадките“ с образователна насоченост. Настоящата статия разглежда как Escape Room може да бъде използвана като иновативен метод за провокиране на интереса на учениците към историята на тяхното училище, за развитие на критично мислене и ефективна комуникация в екип. Чрез интерактивни игри, базирани на исторически събития и личности, както и артефакти от училището, учениците не само научават повече за миналото, но и активно участват в процеса на откриване и решаване на загадки. Такива активности развиват умения за анализ, логическо мислене и стратегическо планиране. В същото време, работата в екип е ключова за успеха в играта, като учениците се учат да комуникират ефективно, да споделят идеи и да работят съвместно за постигане на общи цели. В крайна сметка, "Стая на загадките" предоставя възможност за по-интересно и запомнящо се учене, което подготвя учениците за бъдещи предизвикателства и развива ценни умения, полезни в живота.

Училището празнува своята 155-годишнина, а мнозинството от учениците не познават историята на училището си. Това създава пропуск в тяхното образователно и културно развитие и намалява възможностите им да се идентифицират с ценностите и традициите на институцията. Негативните последици от това са:

- Учениците пропускат възможността да се вдъхновяват от постиженията и традициите на своите предшественици;
- Без знанието за корените и развитието на училището, те може да изпитват по-слабо чувство за идентичност и принадлежност към училищната общност;
- Неосведомеността относно историческите аспекти на училището може да намали тяхната гордост и мотивация за принос към неговото бъдеще.

Идеята за Escape Room се ражда като уникален начин да се подчертае богатото минало на училището и да се съчетае с модерните образователни методи, които то прилага днес. В чест на този значим юбилей, инициативата наречена „Стая на загадките: Пътят на училището“ събира ученици, учители, родители и бивши възпитаници, за да отпразнуват и почетат тази важна годишнина. Проектът е създаден от учителския екип, за да се разкрият историческите факти и постижения на училището по един интерактивен и ангажиращ начин. Основните цели на тази инициатива са:

1. Повишаване на историческата осведоменост: Чрез интерактивни задачи и пъзели, учениците да научат за ключови събития и личности от историята на училището. Това ще им помогне да разберат и оценят наследството на своето учебно заведение.
2. Стимулиране на критичното мислене и работа в екип: Решаването на загадките изисква логическо мислене, креативност и ефективна комуникация. Работата в екип насърчава учениците да си сътрудничат и да обменят идеи, което подобрява техните социални умения и способности за решаване на проблеми.
3. Създаване на емоционална връзка с училището: Чрез преживяванията в стаята на загадките, учениците могат да се почувстват част от историята на училището. Това ще укрепи тяхното чувство за принадлежност и гордост към учебната институция.
4. Интегриране на учебния процес с игрови елементи: Стаята на загадките предоставя уникална възможност за учениците да учат чрез игра. Този метод на обучение е доказано ефективен за задържане на вниманието и подобряване на запаметяването на информация.
5. Насърчаване на културната идентичност: Чрез запознаване с историята на училището, учениците да развият по-дълбоко разбиране за културните и исторически корени на своето учебно заведение. Това ще ги мотивира да допринесат към поддържането и развитието на училищните традиции.

„Стая на загадките: Пътят на училището“ представлява тематична ескейп стая, в която участниците трябва да решават различни логически задачи и да преминават през поредица от предизвикателства, свързани с историята на училището. Всяка задача или загадка разкрива ключови моменти от развитието на СУ „Св. св. Кирил и Методий“, като начало на учебната дейност, важни исторически събития и известни личности, свързани с училището.

Учениците, които желаят да се включат в инициативата сформират екип от 3 до 6 участници, които обединяват усилия в разрешаването на предизвикателствата и загадките. Те търсят изгубената „летописна книга“ на училището, докато се запознават с неговата историята, решавайки различни логически предизвикателства и загадки, откриват скрити улики, селектират и обработват факти и информация от историята на СУ „Св. св. Кирил и Методий“ град Бургас.

Загадките са разделени на три етапа, като всеки етап е посветен на определен период от историята на училището – съвременното училище, училището по време на социализма и църковното училище. Използват се кутии, заключени с катинар с код, секретни кутии, реплика на първото училищно знаме, шкаф с таен преход, криптекст, ребус, пъзел-танграм, стеганография, пъзел в LearningApps, micro:bit, скрити кодове в текст. Всеки код е свързан със значими за училището дати, години, събития или личности. Участниците трябва да използват своята логика, познания и креативност, за да намерят ключовете и да разберат скритите послания, които ги водят към следващата стъпка. В последната кутия, с лика на светите братя, се намира ключът за изход от стаята, търсената „летописна книга“ и посланието – „ЧЕСТИТО! Достигна до финала ти. Сега в книгата твоето послание остави. И част от новата история бъди!“, което провокира участниците да запишат своите емоции и впечатления от преживяното.

ПРОЦЕСЪТ НА СЪЗДАВАНЕ

Създаването на стая на загадките не изисква непременно големи финансови инвестиции. С малко въображение, желание и време, можете да създадете впечатляващи и забавни предизвикателства само с подръчни материали. Основата на успешната стая на загадките е в интересните и разнообразни загадки, които карат играчите да мислят логично и креативно.

Можете да използвате обикновени предмети, които вече имате вкъщи – кашони, стари ключове, книги, карти, шифри, които сами да направите, и други малки детайли, които да придадат атмосфера на играта.

Създаването на нашата стая на загадките беше предизвикателство, което започна с идея и прерасна в реалност благодарение на упоритата работа и креативността на целия ни екип. Всяка част от стаята, от кутиите до криптекста и всички загадки, беше създадена от нас с много внимание към детайлите и страст към предизвикателствата.

1. Идея

Първоначално се събрахме и използвахме метода мозъчна атака за обсъждане на различни идеи за стаята. Искахме нещо уникално и ангажиращо, което да съчетава логически предизвикателства с вълнуваща история.

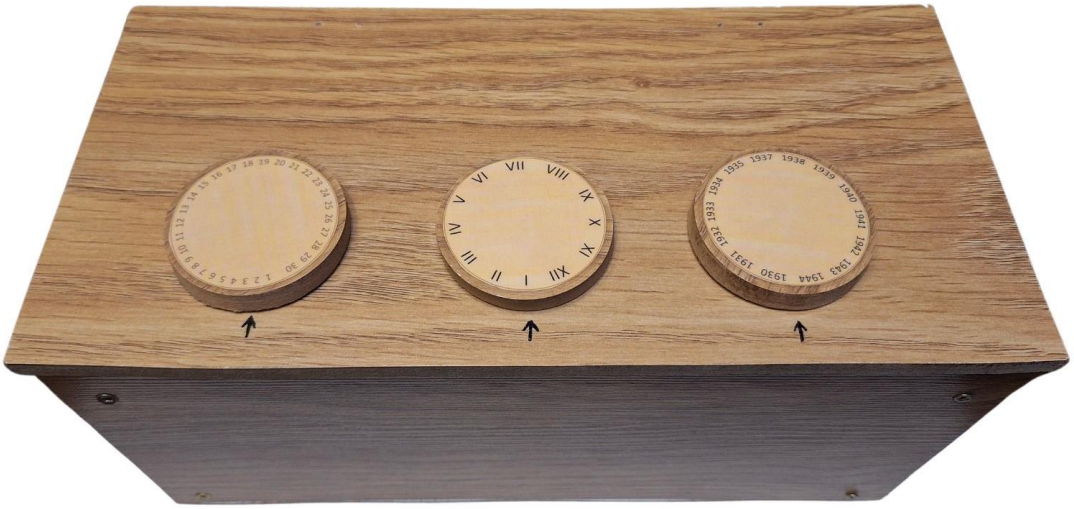
2. Създаване на загадките

Процесът на създаване на загадките започна с детайлно проучване на историята на училището. Прегледахме стари вестници, архиви и документи, търсейки значими дати и събития, които да се превърнат в част от играта. Следващата стъпка беше измисляне на основните елементи, които искахме да включим в трите отделни части от стаята на загадките (Фиг. 1)

Фиг. 1. Загадки

3. Изработване на кутиите

Кутиите и механизмите в стаята бяха изработени ръчно от нас. Всяка кутия крие различна загадка или предмет, необходими за следващата стъпка в играта. Добавихме специални механизми за отваряне, които се задействат само при правилното решение на загадката. Използвахме серия от улики, които насочват участниците към значими моменти от историята на училището. Сред тях е статия от стар вестник, описваща деня на освещаването на училището. Тази статия съдържа датата, която е ключова за отключването на мистериозна кутия (Фиг. 2).



Фиг. 2

Тази задача не само тества наблюдателността и логиката на участниците, но и ги свързва с историята на самото училище, превръщайки решаването на загадката в едно емоционално пътешествие назад във времето.

4. Дизайн на криптекста

Криптекстът е централен елемент в нашата стая и искахме да го направим наистина специален (Фиг. 3). Проектирахме го, така че да бъде предизвикателен, но и да пасва на темата на стаята. Създадохме код с глаголица, който изисква логика и наблюдателност за разгадаване.

Фиг. 3. Криптекст

Фиг. 4. Криптекст в процес на изработване

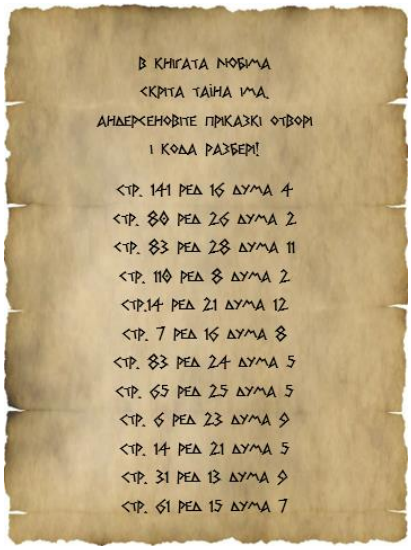
Криптекстът беше най-сложният елемент за изработване, изискващ време, инструменти и умения за работа (Фиг. 4), но и загадката, от която бяха впечатлени участниците в най-голяма степен.

5. Ребуси и скрити кодове в текст

Създадохме картинния ребус като препратка към морски Бургас (Фиг. 5). С тази дидактическа игра предизвикахме наблюдателността, навика за съсредоточаване, вниманието и способността за работа в екип у участниците. И въпреки че много голяма част от тях за пръв път се сблъскваха с такъв вид загадка, след уточняване на правилата за решаване, притиснати от времето, те бързо се организираха и достигаха до правилния отговор.

Фиг. 5. Ребус

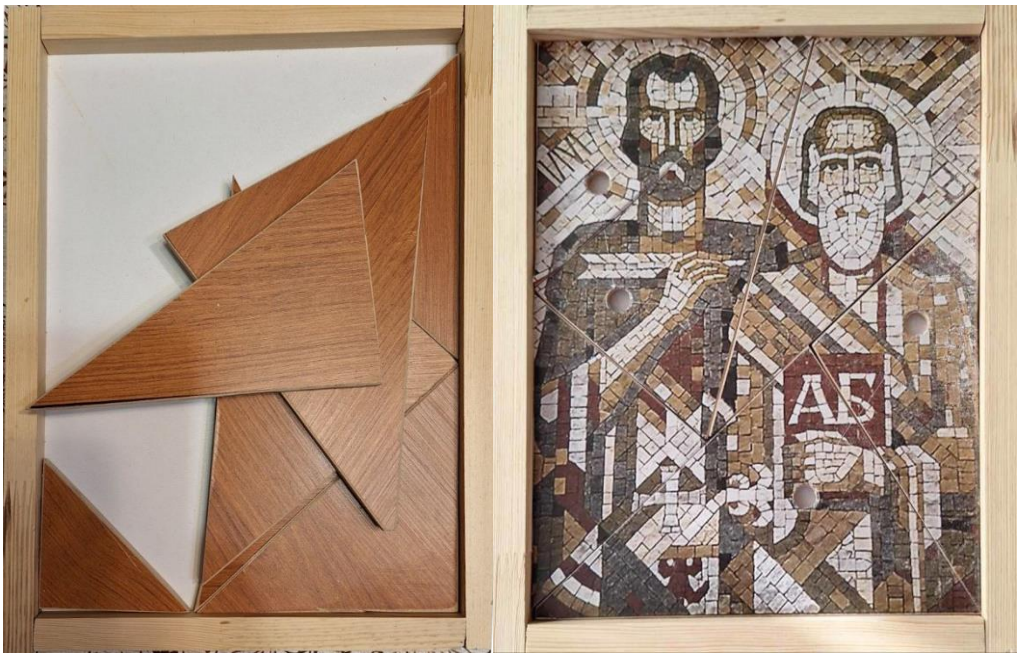
Стеганографията е метод за скриване на информация по такъв начин, че нейното съществуване остава незабелязано. Един от интересните начини за практикуване на стеганография е чрез използването на книги. Решихме да предизвикаме участниците като скрихме съобщението в книга, а ключът за него (Фиг. 6) те получаваха след разгадаване на кода от криптекста.



Фиг. 6. Ключ за скрито в книга съобщение

6. Създаване на пъзел-танграм и лабиринт

Летвички, фазер и парчета ламинат и емблемата на училището е претворена в пъзел-танграм (Фиг. 7). Събирайки парчетата през цялото време на играта, почти на финала участниците успяват да го наредят. С тази загадка тествахме тяхното търпение и концентрация, както и вниманието към детайлите.



Фиг. 7. Пъзел-танграм

Същите материали използвахме и за изработването на лабиринта (Фиг. 8). Размерите му впечатляваха участниците, но големината не беше случайно избрана. Само чрез добра работа в екип е възможно изваждането на ключа от него (Фиг. 9).

Фиг. 8. Изработване на лабиринта

Фиг. 9. Лабиринт – работа в екип

7. Магнитна ключалка

За да добавим още по-голяма интерактивност, вградихме магнитна ключалка, която се отключва само с правилния магнитен ключ (Фиг. 10). Това беше едно от най-забавните предизвикателства за решаване.

Фиг. 10. Магнитна ключалка

За да я отключат, участниците трябва внимателно да изследват околността, да открият улики и да свържат различни елементи. Това изисква внимание към детайлите и способност за разпознаване на скрити модели и връзки. Съобразителността е ключова, тъй като често се налага да се мисли извън рамките на очевидното и да се подходи към задачата с креативни решения. По този начин магнитната ключалка стимулира както наблюдателността, така и логическото мислене на участниците.

8. Код с невидимо мастило

Кодът с невидимо мастило добави магически елемент към стаята на загадките. Използвахме специален химикал, чието мастило се вижда само под UV светлина. Това развива у участниците креативност, внимание към детайла и способност за решаване на проблеми. Този тип предизвикателство изисква от играчите да мислят нестандартно и да използват различни инструменти, за да разкрият скритото послание. Насърчава тяхната изобретателност и адаптивност при решаване на задачи. Освен това, необходимостта да се търси нещо невидимо развива наблюдателност и фокус върху фини детайли, които на пръв поглед може да изглеждат незначителни. Така участниците усъвършенстват своите умения за работа в екип, като същевременно изграждат доверие и координация помежду си (Фиг. 11).

Фиг. 11. Код с невидимо мастило

9. Реплика на първото знаме на училището

Като част от тематичната декорация на стаята, създадохме реплика на първото знаме на училището (Фиг. 12). Един от най-впечатляващите елементи в стаята е задвижващият механизъм с макари, който се използва за издигането му. Когато знамето е вдигнато до определена височина се отваря врата към следващия етап на играта.

Фиг. 12. Знамето

10. Портрети на личности, свързани с историята на училището

Използвахме портрети на значими за училището личности (Фиг. 13) в ескейп стаята, за да вдъхновим и образоваме играчите. Тези портрети не само добавиха атмосфера и тематичен контекст, но и дадоха възможност за запознаване с историята и ценностите на училището. Те стимулираха уважение и любопитство към постиженията на важни фигури, като по този начин насърчиха играчите да се гордеят с традициите и културното наследство на училището. По този начин съчетахме игра и обучение, създавайки емоционална връзка с историята и ценностите на училището.

Фиг. 13. Портрети

Използването на много и разнообразни загадки в ескейп стаята допринесе значително за нейния успех и популярност. Ето какво постигнахме това:

- Поддържане на интереса и вълнението: Разнообразието от загадки държи играчите ангажирани и заинтересовани през цялото време. Ако загадките са еднообразни или твърде лесни, интересът на играчите може бързо да намалее.

- Предизвикване на различни умения и способности: Различните типове загадки изискват различни умения – логическо мислене, наблюдателност, работа в екип, креативност, решаване на проблеми и др. Това позволява на повече участници да се включат активно и да допринесат за успеха на екипа.

- Задълбочаване на тематичното изживяване: Разнообразието в загадките е съобразено с темата на ескейп стаята, което допринася за по-голямо потапяне в

историята и света на играта. Тематично свързаните загадки правят преживяването по-автентично и незабравимо.

- Увеличаване на удовлетворението от решаването: Когато играчите успеят да решат различни видове предизвикателства, те изпитват по-голямо чувство на удовлетворение и постижение. Това повишава нивото на радост и удовлетворение от играта.

- Намаляване на скуката и умората: Еднообразните загадки могат бързо да станат скучни или уморителни, докато разнообразието поддържа свежестта на играта и предотвратява умората. Промяната в темпото и типа на предизвикателствата също допринася за поддържане на енергията в екипа.

- Стратегическо използване на време и ресурси: Разнообразието позволява да се създадат по-комплексни сценарии, където играчите трябва да разпределят времето и усилията си ефективно, което добавя допълнително ниво на стратегия и организация в играта.

- Подобряване на кооперативния аспект: При наличие на различни видове загадки, екипът трябва да комуникира и сътрудничи по-ефективно. Различните предизвикателства мотивират играчите да споделят идеи, да се подкрепят взаимно и да използват силните си страни.

Всички тези фактори допринасят за по-добро игрово изживяване, което направи ескейп стаята интересна, увлекателна и удовлетворяваща за участниците.

ОРГАНИЗИРАНЕ НА ИГРИТЕ

За да провокираме интереса на учениците към стаята на загадките, докато тя все още се изгражда, използвахме комбинация от креативен плакат (Фиг. 14) и интригуващо съобщение за записване за игра (Фиг. 15).

Фиг. 14. Плакат

Създадохме плакат с таинствен и интригуващ дизайн, който не разкрива прекалено много подробности. Използвахме символи, скрити послания и изображения на част от загадките, за да загатнем темата на стаята.

Фиг. 15. Съобщение за записване

Използвахме социалните мрежи и интерактивните табла в училището за анонсиране на записването. Това събуди любопитството и желанието на учениците да участват в играта, още преди стаята да бъде напълно готова.

Изготвянето на сертификат за участие (Фиг. 16) беше отлична идея за допълнително мотивиране на учениците и придаване на по-голяма значимост на участието в стаята на загадките. Това също създава спомен за преживяването и като признание за усилията на участниците.

Фиг. 16. Сертификат

Поради големия интерес към стаята на загадките, игрите продължиха повече от месец, вместо първоначално планираните две седмици. За да осигурим гладко протичане и избягване на дублиране на записванията, използвахме споделена таблица (Таблица 1.). Тази таблица служеше като централен инструмент за координация, в който отбелязвахме:

- Отборите, които се записват: Всеки отбор се добавяше в таблицата от член на екипа с подробности като име на отбора, имената на членовете му и предпочитаната дата и час за участие.
- Член на екипа, който ще води играта: За всяка записана игра отбелязвахме и кой член на екипа ще води конкретната игра, за да осигурим, че няма припокриване или дублиране на отговорностите. Това позволяваше да се гарантира, че всеки отбор ще има посветен водещ, който е запознат с всички детайли на играта и ще се погрижи за гладкото ѝ провеждане.
- Актуализации в реално време: Споделената таблица позволяваше на целия екип да прави актуализации в реално време, което минимизираше риска от грешки и дублирания и същевременно осигуряваше видимост за всички участващи.

Този подход се оказа изключително ефективен за управлението на големия брой записвания и спомогна за плавното провеждане на игрите. Така успяхме да отговорим на нарасналия интерес и да осигурим възможност на повече ученици да се насладят на преживяването в стаята на загадките.

Таблица 1. График на игрите

Час	Понеделник 08.04.	Вторник 09.04.	Сряда 10.04.	Четвъртък 11.04	Петък 12.04
11:30 ч.	Отбор: Клас: Участници: Водещ:				
13:30 ч.					

Събитието предизвика изключителен интерес сред участниците. Преминалите над 150 ученици споделят, че са научили много нови и интересни факти, създават свои спомени, свързани с училището като се забавляват по един нестандартен и интерактивен начин. Това е повече от игра – това е урок по сътрудничество, креативност и логическо мислене. Стаята на загадките не е просто начин за забавление, а иновативен образователен инструмент, който има потенциала да промени начина, по който учениците възприемат и оценяват историята на своето училище. Те споделят със своите съученици, учители и родители наученото и преживяното.

„Стая на загадките: Пътят на училището“ е един от многото примери за това как СУ „Св. св. Кирил и Методий“ – Бургас продължава да бъде не само образователен институт с дълбоки традиции, но и модерно училище, в което работят учители, които не се страхува да експериментират и да въвеждат нови подходи в обучението. Този иновативен проект

е още едно доказателство за ангажимента на преподавателите към своите ученици и към бъдещето на българското образование.

За контакт с авторите:

инж. Антоанета Маринова

e-mail: tonito_marinova@abv.bg

Виолета Стойкова

e-mail: vili.france1968@gmail.com

Динка Дойчева

e-mail: diddoycheva@gmail.com

инж. Тодор Георгиев

e-mail: todorgeorgiew@abv.bg