

**Autorka: Biserka Čejović**

**Narzędzie cyfrowe nr 2 dla klasy 8**

**Temat:** Detektywistyczny escape room. Lekcja języka polskiego.

<https://tiny.pl/7rnr6>

**Cele:**

- rozwijanie umiejętności analizy elementów świata przedstawionego utworu literackiego,
- zapoznanie z opowiadaniem detektywistycznym i jego cechami,
- doskonalenie umiejętności korzystania z informacji zawartych w różnych źródłach,
- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem,
- ćwiczenie umiejętności wnioskowania,
- rozwijanie umiejętności odszukiwania w tekstach współczesnej kultury popularnej nawiązań do tradycyjnych wątków literackich i kulturowych,
- doskonalenie umiejętności cyfrowych.

**Bibliografia:**

Agatha Christie, *Sprawa włoskiego arystokraty*, w: *Poirot prowadzi śledztwo*, Warszawa 1999, s. 156-157

Arthur Conan Doyle, *Garbus*, w: *Tajemnica złotego pince-nez*, Poznań 1988, s. 54-55

Edgar Allan Poe, *Złoty żuk*, w: *Opowiadania t.1*, Warszawa 1989, s. 270-271

**Komentarz metodyczny:**

Wśród propozycji lektur uzupełniających dla klas 7-8 znajduje się wybrana powieść kryminalna Agathy Christie. Pomysłem na wprowadzenie do lektury może być lekcja z wykorzystaniem ciekawego narzędzia, jakim jest escape room (pokój ucieczki, pokój zagadek). Forma narzędzia: szereg zadań do wykonania, szukanie śladów, rozwiązywanie zagadek, współgra z tematem powieści kryminalnej, a szczególnie powieści detektywistycznej.

W prezentowanej grze zaproponowano wykorzystanie fragmentów opowiadań detektywistycznych klasyków gatunku: Edgara Allana Poe, Arthura Conan Doyle'a oraz Agathy Christie. Tekstom towarzyszą zadania, które uczniowie mogą wykonać z nauczycielem na lekcji oraz samodzielnie. Opowiadania i zadania wprowadzają ucznia w świat dedukcji, zasad gatunku, przedstawiają pisarzy i postaci przez nich wymyślone.



Kolejnym etapem może być zapoznanie się uczniów z wybraną powieścią detektywistyczną (niekoniecznie Agathy Christie) lub zbiorem opowiadań (wśród pozycji lubianych przez uczniów znajdują się między innymi opowiadania ze zbioru *Dwanaście prac Herkulesa Agathy Christie* lub wybrane zbiory opowiadań Arthura Conan Doyle'a).

Dobrym pomysłem jest też obejrzenie razem z uczniami współczesnego filmu lub serialu opartego na klasycznych powieściach detektywistycznych, na przykład produkcji z Benedictem Cumberbatchem lub Robertem Downeyem Jr.

Narzędzie przetestowano na uczniach klas siódmych i ósmych. Techniczny aspekt gry nie był dla nich żadnym problemem, z zapałem wykonywali zadania i prześcigali się w rozwiązywaniu zagadek. Zabawa była elementem lekcji języka polskiego prowadzonej online. Uczniowie wraz z nauczycielem czytali przedstawione fragmenty tekstów, analizowali je, samodzielnie rozwiązując zadania quizowe. Praca zajęła dwie godziny lekcyjne i wszyscy uczniowie brali w niej udział. Prezentowane zadania dostosowane są do możliwości wszystkich dzieci. Można je wykonywać indywidualnie lub w grupie. Wszystkie ćwiczenia można wykonywać wielokrotnie, aż do uzyskania pozytywnego rezultatu. Temat lekcji spodobał się uczniom zazwyczaj mocno zaangażowanym, ale też tym, którzy nie podchodzą do języka polskiego z wielkim entuzjazmem.

## Instrukcja:

1. Detektywistyczny escape room działa ona zarówno na komputerach, jak i telefonach komórkowych. Strona startowa nawiązuje do postaci Sherlocka Holmesa i Herkulesa Poirot.



2. Po kliknięciu słowa START trafiamy przed dom kojarzący się z klimatem brytyjskich powieści detektywistycznych.

Zaczynamy od WEJŚCIA – pod odnośnikiem znajduje się powitanie i instrukcja dla gracza. Ważnym elementem do zapamiętania jest konieczność zebrania w czasie gry kompletu czterech cyfr – pozwolą one „uciec” i zakończyć rozgrywkę.



3. Elementem wstępnym jest też zapoznanie się gracza z numerem *Daily Telegraph*, poświęconym twórcom powieści detektywistycznych. W gazecie znajdują się również nawiązania do znanych powieści kryminalnych – mogą one zainspirować ucznia do własnych poszukiwań i zapoznania się z klasyką gatunku.



4. Kolejnym etapem gry jest przeniesienie się do biblioteki. Pomieszczenie to jest częstym tłem wydarzeń w powieściach detektywistycznych: to w bibliotekach często dochodzi do morderstwa, w bibliotekach ukryte

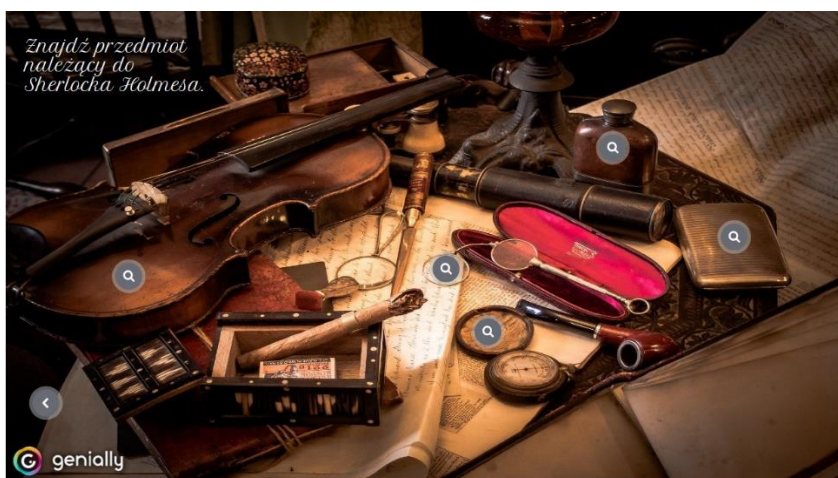
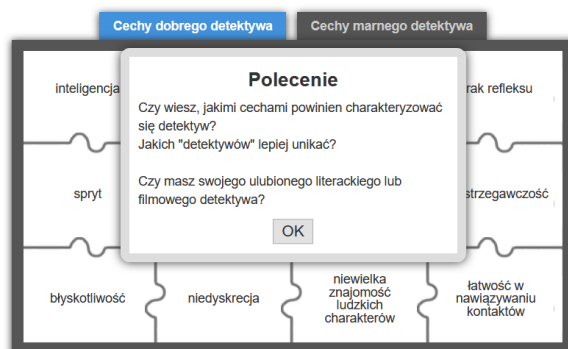
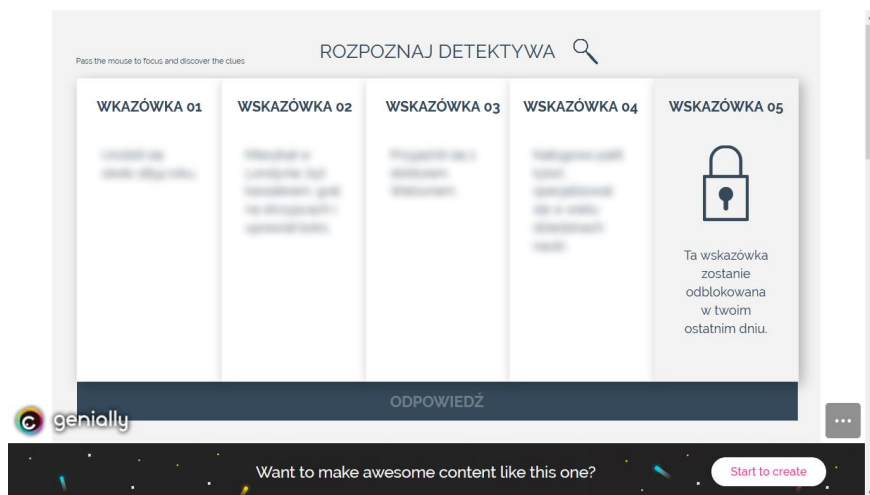
są przejścia, a wśród książek – zagadki. Detektyw nierzadko w bibliotece właśnie odkrywa przed zbraniami, kto jest mordercą i wyjaśnia, w jaki sposób zostało to odkryte.

Po kliknięciu na lupkę, gracz otrzymuje kolejne informacje i wskazówki. Po kliknięciu na trzy przedmioty przedstawione na fotografii uczeń trafia na trzy fragmenty opowiadań Edgara Allana Poe, Arthura Conan Doyle’a oraz Agathy Christie. Opowiadania i towarzyszące im polecenia przedstawiają uczniowi zasady gatunku, zapoznają z metodą dedukcji, prezentują bohaterów powieści i opowiadań. Wśród zadań jest też ukryta jedna z cyfr potrzebnych do odszyfrowania kodu.



5. Po wykonaniu wszystkich zadań gracz udaje się do kuchni. I tam musi odnaleźć zagadki, tym razem są to quizy utworzone za pomocą stron <https://app.genial.ly> i <https://learningapps.org/>. Uczeń rozpoznaje znaną postać literacką, zastanawia się nad cechami dobrego detektywa i rozpoznaje przedmioty, które mogą się przydać w pracy detektywistycznej i kojarzą z kryminalną powieścią retro. Wśród zagadek znajdują się też cyfry potrzebne do wyjścia z gry.





6. Niemal ostatnim etapem podróży jest odnalezienie wyjścia z escape roomu. To dobry moment, by sprawdzić, czy odnalazło się komplet czterech cyfr. Pozostaje już tylko znaleźć wyjście...



7. ... a następnie ułożyć cztery cyfry w odpowiedniej kolejności i zaznaczyć je na starym zegarze.



8. Ułożenie cyfr w odpowiedniej kombinacji pozwoli uciec z niebezpiecznej angielskiej posiadłości.





W materiałach wykorzystano grafikę zaczerpniętą ze stron:

<https://pixabay.com/pl/>

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Arthur\\_Conan\\_Doyle#/media/Plik:Conan\\_doyle.jpg](https://pl.wikipedia.org/wiki/Arthur_Conan_Doyle#/media/Plik:Conan_doyle.jpg)

<http://agatha-christie.eu/wp-content/uploads/2015/06/Agatha-Christie-011.jpg>

[https://polona.pl/search/?filters=public:1,creator:%22Doyle, Arthur Conan \(1859--1930\)%22](https://polona.pl/search/?filters=public:1,creator:%22Doyle, Arthur Conan (1859--1930)%22)