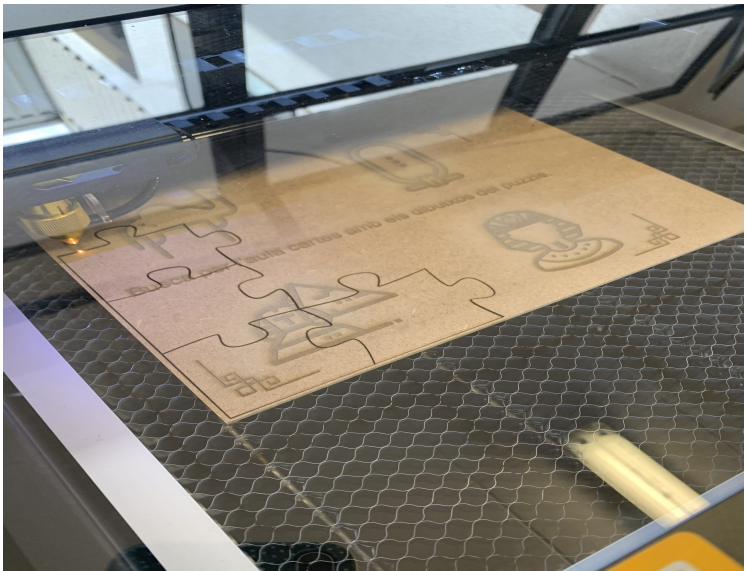
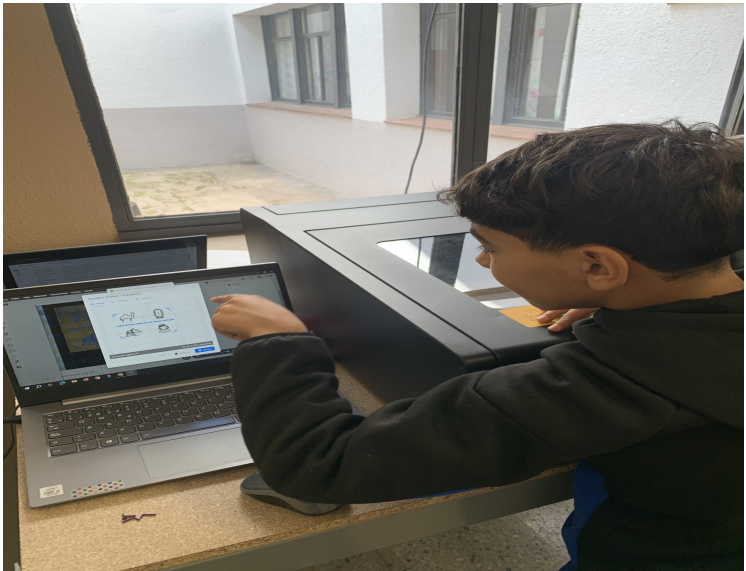




Escape Room a La Serra

Institut La Serra - Sabadell

93 746 71 05 - 631 886 404 emfaig@inslaserrasbd.cat

ESO 1r Cicle

Tecnologia i Comunicació

Tecnologies Maker

Tall làser

Durada

entre 35 i 50 hores

Propòsit del projecte

Aquest projecte neix amb la intenció d'afrontar un repte habitual a l'entorn escolar: la necessitat de millorar la cooperació, la creativitat i la comunicació entre iguals. A través del desafiament de dissenyar un Escape Room, l'alumnat treballa de manera significativa habilitats clau per al seu creixement personal i social: la resolució de problemes, la gestió del temps, l'organització i l'expressió d'idees complexes.

Pregunta essencial, repte o servei

El repte d'aquest projecte és crear un Escape Room pensat per a que el puguin disfrutar la resta de companys de l'institut.

Descripció del projecte

L'alumnat crea un Escape Room des de zero: inventa una història, dissenya una ambientació immersiva, elabora proves integrades en la narrativa i es posa en la pell d'un game master que guia l'experiència dels grups que han de resoldre l'Escape Room. El repte final consisteix en posar el joc en pràctica amb altres alumnes del centre, fomentant la creativitat, el treball en equip i el pensament crític.

Creació d'obres o productes

Enguany, l'alumnat ha dissenyat proves originals integrades en la narrativa, com ara trencaclosques fets amb la talladora làser, que aporten un component manipulatiu i visual. També han creat una ambientació immersiva a través de decorats, il·luminació i elements sonors, transformant l'espai per reforçar la història i fer que els participants se sentin dins l'experiència.

Reflexió de les persones implicades

Aquest projecte afavoreix la cohesió de grup fomentant la col·laboració, la presa de decisions conjunta i el respecte entre iguals. A més, el fet que diferents grups de 1r a 4t d'ESO puguin disfrutar del producte final dels Escape Rooms, crea vincles entre nivells, trenca barreres i reforça el sentiment de comunitat dins l'institut. Es genera un entorn motivador, creatiu i inclusiu, on tothom té un paper actiu. Alumne de 2n: "El que més m'ha agradat ha estat muntar l'Escape Room per a la resta de companys ja que la

