



Fem un Escape Room!

Institut Pla Marcell - Cardedeu

insplamarcell@xtec.cat

ESO 1r Cicle

Tecnologia i Comunicació

Drets humans i equitat

Tecnologies Maker

Tall làser

Plòter de tall

Brodat

Cosit

Eines manuals

Programació

Durada

més de 50 hores

Propòsit del projecte

El projecte té com a objectiu promoure l'aprenentatge significatiu mitjançant la creació d'un escape room. L'alumnat treballarà en equip i aprofundirà en la memòria històrica a través del tema dels experiments nazis, i desenvoluparà creativitat i pensament crític. A més, posarà en pràctica coneixements de Llengua Catalana, Tecnologia i Història de manera integrada.

Pregunta essencial, repte o servei

Com podem dissenyar i construir un Escape Room que posi a prova les habilitats i coneixements dels visitants?

Descripció del projecte

Aquest projecte col·laboratiu té com a objectiu dissenyar i muntar un escape room complet al voltant d'un fet històric amb implicacions ètiques important. Cada grup d'alumnes serà responsable de crear una de les quatre habitacions que el formen, treballant conjuntament per assegurar que totes estiguin connectades tant a nivell narratiu com mecànic. A través de codis, claus i pistes, els participants hauran de garantir una experiència fluida i immersiva per als futurs jugadors. El projecte fomenta la cooperació, la creativitat i la resolució de problemes dins un context lúdic i educatiu.

Creació d'obres o productes

L'activitat es desenvolupa en 4 habitacions interconnectades. Cada grup d'alumnes dissenyarà una de les sales, el decorat, els diferents enigmes, i les capses que caldrà obrir amb codis, claus o pistes, que permeten la progressió d'una sala a l'altra.

Reflexió de les persones implicades

El projecte permet a l'alumnat desenvolupar habilitats lingüístiques i de pensament crític en un context significatiu i col·laboratiu. A través del disseny d'un escape room, hauran de llegir i interpretar textos, escriure enigmes i instruccions amb coherència, i construir una narrativa compartida entre les habitacions. El projecte integra també la lògica, la creativitat, el pensament computacional i competències matemàtiques, requerint la creació de codis, claus i mecanismes. A més, potencia el treball en equip.

