

Biblio Stay

I si ens atrevim a imaginar un room escape diferent?



Cocreem amb la Júlia

1 Què?

Un joc en el qual els jugadors, en grups de 4 a 6 persones, són tancats en una habitació i han de fer servir els elements que hi troben per resoldre una sèrie d'enigmes abans que se'ls esgoti el temps de què disposen. El format de l'activitat és el d'un *room escape*, però el contingut és diferent, ja que és pedagògic. És per això que hem optat per transformar-ne el nom: de *room escape* a *biblio stay*. Amb aquest joc de paraules remarquem que el que volem és que es quedin a la biblioteca. Les pistes pels enigmes es troben als llibres de ficció i de no ficció i també a revistes. Vinculem l'activitat amb el Treball de Crèdit de Síntesi de 3^r d'ESO, que engloba continguts de diferents àrees al voltant de la temàtica de Barcelona. L'objectiu dels alumnes es trobar les claus de la biblioteca, que s'han extraviat de forma misteriosa. Al resoldre tots els enigmes l'alumnat troba les claus, juntament amb un missatge final: "els llibres et donaran les claus."

2 Per què?

El nostre repte era aconseguir un major interès per part de l'alumnat per la biblioteca, que s'associava a un espai poc modern lligat a l'obligatorietat i, fins i tot, al càstig. L'adaptació d'un *room escape* ens permet fer un gir a aquesta percepció, ja que, fent entrevistes a l'alumnat, hem descobert que troben molt atractiva l'activitat. A més, la proposta obre moltes possibilitats, ja que es pot enfocar a treballar aspectes pedagògics, basant-nos en el material i l'espai de la biblioteca.



Ho expliquem a l'alumnat

3 Quins avenços suposarà?

Renovem espai i col·lecció



- Fomentarà l'habilitat de l'alumnat per treballar en equip.
- L'alumnat tindrà l'oportunitat de conèixer l'organització de la biblioteca (on s'ubica cada matèria del fons no ficció, com està classificat el fons de no-ficció, etc.).
- L'alumnat trobarà les pistes en diversos formats, coneixent, així, els recursos dels quals disposem (llibres, còmics, revistes, etc.). En una societat tecnològica, els dirigim al material físic i real, en aquest cas els llibres, per trobar allò que busquen més enllà de cercar als suports digitals als quals ja estan habituats.

4 Quins són els 3 aspectes clau?

- Gamificació: pistes sorprenents i innovadores
- Implicació de recursos en diferents formats
- Autonomia de l'alumnat: són ells i elles les que s'espavilen sols/es per resoldre l'enigma



Expliquem la biblio(r)evolució a tota la comunitat educativa en l'acte d'inauguració.



Anem a un room escape



Ens inspirem amb llibreteres/es de LIJ

Hem comptat amb la mentoria de la **Júlia Baena**