



Uztailak 2, 3 eta 4



9:00-14:00



Donostiako EHUUn

9. Escape room digitalak eta fisikoak sortzen

Ikasleen motibazioa eta interesa piztea ezinbestekoa da ikaskuntza esanguratsua lortzeko. Jolas-esperientziak pil-pilean dauden garaiotan, escape rooma ikasleentzat baliabide oso erakargarria izanik, euren arreta geureganatzeko eta ikasgelan arrakasta lortzeko lagungarria izan daiteke. Ikasleak aho zabalik utzi nahi al dituzu? Probatu eta ikusiko duzu!



Iera Arrieta

Matematikaria eta Psikodidaktikan doktorea. EHUKo Donostiako Hezkuntza, Filosofia eta Antropologia fakultateko Lehen Hezkuntza Graduko Matematikako irakaslea. MAITEMATIKA proiektuaren sortzailea.

Eman izena



Escape room digitala edota fisikoak sortu nahi duen edonorentzat.



Oinarrizko alderdi teorikoak azalduko diren arren, ikastaroa bereziki praktikoa izango da eta escape room digitalak eta fisikoak barnetik ezagutzeko aukera izango da, adibide praktiko bidez.

LANDUKO DIREN GAIAK

- Zer da escape rooma edo ihes gela? Oinarrizko alderdi teorikotik abiatuz escape room bat barrutik ezagutzea, jolastuz.
- Escape room baten eskemaren eta diseinu prozesuaren lanketa.
- Escape room digitalak sortzeko baliabideak ezagutzea, adibideak aztertuz.
- Norberak escape room bat diseinatzeko eta eraikitzeko tartea.