

Róża Pomiecińska

PBP Książnica Pedagogiczna
im. A. Parczewskiego w Kaliszu
e-mail: rozyczka1891@wp.pl

Wirtualne escape roomy jako nowy sposób promocji czytelnictwa na przykładzie działań Książnicy Pedagogicznej w Kaliszu

DOI: <http://doi.org/10.18778/0860-7435.33.06>

Abstrakt: Wybuch pandemii COVID-19 spowodował konieczność szukania nowych sposobów promocji czytelnictwa wśród różnych grup społecznych. Biblioteki i bibliotekarze z powodu wprowadzonego lockdownu wzmocnili zatem swoje działania, aby zaistnieć w sieci i w świadomości osób należących do pokolenia netgeneracji.

W artykule przedstawiono wykorzystanie wirtualnych pokoi zagadek w promocji czytelnictwa na przykładzie działań Książnicy Pedagogicznej w Kaliszu. Wykorzystanie tej formy pracy przyniosło wiele korzyści zarówno dla samej placówki, jak i osób z nią współpracujących. Dzięki powstaniu wirtualnych escape roomów biblioteka zyskała jeszcze jedno ważne pole promocji swoich działań wśród młodzieży.

Słowa kluczowe: wirtualne escape roomy, promocja czytelnictwa, młodzież w bibliotece, Publiczna Biblioteka Pedagogiczna Książnica Pedagogiczna im. A. Parczewskiego w Kaliszu

Wprowadzenie

Wybuch pandemii COVID-19 spowodował znaczące zmiany w wielu sferach naszego życia. W nowej nieznaney dotąd rzeczywistości znalazły się również biblioteki, w tym także biblioteki pedagogiczne. Z dnia na dzień konieczne było przeniesienie wielu działań bibliotecznych ze świata realnego w przestrzeń wirtualną, co wiązało się z potrzebą poznania przez nauczycieli-bibliotekarzy różnego rodzaju technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK)¹ i wpływało z oczekiwań współczesnych użytkowników bibliotek.

Nasuwają się zatem pytania: kim są współcześni użytkownicy książnic, w tym również bibliotek pedagogicznych, oraz czego oczekują szczególnie w tak trudnych czasach naznaczonych pandemią?

Marc Prensky w swoim artykule pt. *Digital Natives, Digital Immigrants* opublikowanym w „On the Horizon” w 2001 roku współczesnych użytkowników bibliotek określa mianem „cyfrowych tubylców” (2001, s. 1–6). Są to ludzie, którzy urodzili się w świecie wszechobecnego Internetu i technologii mobilnych, pragnący, aby świat i to co ma im do zaoferowania biblioteka, często nazywana teraz cyfrowym centrum informacji, odpowiadała na ich potrzeby przy wykorzystaniu narzędzi TIK (Janik & Bukowczan, red., 2018, s. 7–10).

W pracy pt. *Książka i młody czytelnik: zbliżenia, oddalenia, dialogi, studia i szkice* w rozdziale *W stronę Biblioteki 2.0*, Michał Zajac idzie o krok dalej i osoby urodzone po 1977 roku nazywa pokoleniem tzw. netgeneracji, dla których Internet i komputer to naturalny element świata, a oni sami lepiej czują się w świecie wirtualnym niż rzeczywistym (Leszczyński & Zajac, red., 2013, s. 157–182).

Biblioteki i bibliotekarze stoją zatem przed ogromnym wyzwaniem sprostanania oczekiwaniom osób zaliczanych do pokolenia cyfrowych tubylców lub określanych mianem netgeneracji. Wyzwanie to zostało postawione przed bibliotekami na długo przed wybuchem pandemii COVID-19. Przymusowa izolacja, wprowadzony lockdown i brak możliwości kontaktu bezpośredniego sprawiły, że bibliotekarze wzmocnili lub zmodyfikowali swoje działania i przenieśli je w świat wirtualny, który stał się jedynym łącznikiem pomiędzy biblioteką a czytelnikiem. Powstała zatem konieczność zastosowania nowych sposobów promocji czytelnictwa i bibliotek w przestrzeni wirtualnej przy wykorzystaniu narzędzi TIK oraz social mediów².

¹ Pod pojęciem Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych TIK (z ang. *Information and communication technologies* ICT) kryją się różnego rodzaju narzędzia służące do przetwarzania, gromadzenia i przesyłania informacji w formie elektronicznej, zob. (Technologie informacyjno-komunikacyjne..., 2021).

² Zgodnie z definicją zawartą w artykule Janiny Przybysz i Pawła Poterka pt. *Media społecznościowe w służbie bibliotek* social media to: zbiór różnego rodzaju relacji, zachowań i interakcji

Autorka artykułu za cel postawiła sobie prezentację nowoczesnych sposobów promocji czytelnictwa przy wykorzystaniu wirtualnych escape roomów na przykładzie działań Publicznej Biblioteki Pedagogicznej Książnicy Pedagogicznej im. A. Parczewskiego w Kaliszu. Przegląd literatury poprzedzający opracowanie artykułu pokazał, że niewiele jest fachowych opracowań dotyczących wykorzystania wirtualnych escape roomów na rzecz promocji czytelnictwa. Z materiałów, do których dotarła autorka, warto wymienić artykuł Kseni Erdmann i Wojciecha Wątor pt. *Escape room w bibliotece* zamieszczony w „Elektronicznym Biuletynie Informacyjnym Bibliotekarzy” w 2021 roku oraz opracowanie Beaty Rozmiarok i Agnieszki Kajdaniak pt. *Świąteczny escape room* opublikowany na łamach czasopisma „Biblioteka Publiczna” w 2020 roku. Ponadto należy podkreślić, iż pozostałe opracowania zajmujące się tą tematyką zawierają jedynie drobne wzmianki w odniesieniu do tworzenia escape roomów w przestrzeni wirtualnej³.

Wirtualne escape roomy – podstawowa terminologia i narzędzia

Pod pojęciem escape roomów rozumiemy:

[...] gry polegające na tym, że gracze zamykani są w pomieszczeniu, z którego muszą się wydostać w określonym z góry czasie po rozwiązaniu powiązanych ze sobą zagadek lub zadań manualnych [...] (Brzostowska, 2019, s. 109).

Przytoczona powyżej definicja w znaczącej mierze odnosi się do stacjonarnych escape roomów czy też, mówiąc inaczej, pokoi zagadek. Jednak tę właśnie definicję z powodzeniem można odnieść także do tego typu aktywności w formie online, gdzie głównym zadaniem uczestników bardzo często jest poznanie kodu, który umożliwi wydostanie się z zamkniętego – wirtualnego pomieszczenia i zakończenie gry.

Zastosowanie takich aktywności przez bibliotekarzy pragnących zaprosić młodych ludzi do skorzystania z biblioteki niesie ze sobą bardzo wiele korzyści. Wirtualne escape roomy to doskonały sposób na zapoznanie czytelnika z treścią lektury, danym gatunkiem literackim, czy też po prostu dobrą książką. Nic więc dziwnego, że współcześni bibliotekarze coraz częściej wykorzystują ten sposób promocji czytelnictwa w swoich działaniach.

pomiędzy użytkownikami mających na celu wymianę doświadczeń za pomocą zaawansowanych narzędzi komunikacji (Przybysz & Poterek, 2015).

³ Autorka, dokonując przeglądu literatury związanej z wirtualnymi escape roomami, skupiła się na opracowaniach polskojęzycznych.

Mówiąc o zaletach wirtualnych pokoi zagadek, należy podkreślić, że znacząco przyczyniają się do rozwoju myślenia lateralnego zwanego inaczej dywergencyjnym, które wymaga od graczy szukania nieszablonowych rozwiązań problemów i łamigłówek zawartych w escape roomie, a także łączenia faktów (Piecha & Wypich, 2017, s. 62). Pozwalają na rozwój kreatywności poprzez dobrą zabawę, która zgodnie z założeniami neurodydaktyki przyspiesza proces uczenia, a nowo powstałe w tym czasie połączenia neuronalne są trwalsze (Erdmann & Wątor, 2021, s. 2). Ponadto zastosowanie wirtualnych pokoi zagadek w praktyce szkolnej i bibliotecznej przyczynia się do rozwijania u młodych ludzi spostrzegawczości, pomysłowości, uczy selekcji informacji i zastosowania ich w praktyce. Założeniem escape roomów, szczególnie tych stacjonarnych, jest również kształcenie umiejętności pracy w grupie i z nauczycielem bibliotekarzem (Piecha & Wypich, 2017, s. 62), a także pracy pod presją czasu (Erdmann & Wątor, 2021, s. 2).

Lista zalet wirtualnych pokoi zagadek jest dość długa, jednak należy również pokusić się o pytanie: czy taka forma promocji czytelnictwa ma także jakieś złe strony? Autorce artykułu nasuwa się jedno spostrzeżenie, a mianowicie, że rozwiązywanie wirtualnych pokoi zagadek przez młodzież sprawia, że spędzają oni więcej czasu przed komputerem. Jednak możliwość poznania literatury gromadzonej przez bibliotekę i być może zachęcenie do częstszego korzystania z jej usług, a co za tym idzie wzrostu czytelnictwa⁴, wydaje się wartością nadrzędną.

Tab. 1. Wady i zalety korzystania z wirtualnych escape roomów

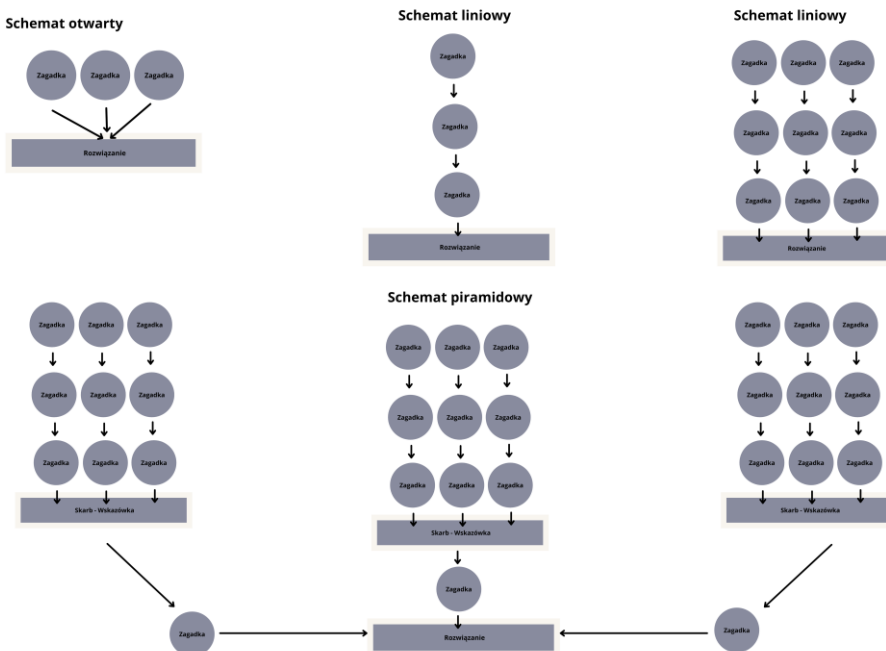
Zalety korzystania z wirtualnych pokoi zagadek	Wady korzystania z wirtualnych pokoi zagadek
<ul style="list-style-type: none"> • rozwijanie umiejętności myślenia lateralnego (dywergencyjnego) • nauka poprzez zabawę • doskonalenie umiejętności selekcji informacji • rozwijanie umiejętności zastosowania zdobytej wiedzy w praktyce • ćwiczenie spostrzegawczości • rozwijanie kreatywności • nabywanie umiejętności pracy pod presją czasu 	<ul style="list-style-type: none"> • spędzanie czasu przed komputerem

Źródło: opracowanie własne na podstawie literatury opisującej to zagadnienie (Piecha & Wypich, 2017, s. 62; Erdmann & Wątor, 2021, s. 2)

⁴ Jak wynika z badań przeprowadzonych przez Bibliotekę Narodową stan czytelnictwa w Polsce w 2020 roku kształtował się na poziomie 42% (Stan czytelnictwa..., 2021).

W literaturze opisującej zagadnienie wirtualnych pokoi zagadek możemy spotkać cztery schematy tworzenia escape roomów, w tym także tych wirtualnych. Pierwszy z nich, określany mianem **otwartego**, polega na rozwiązywaniu zagadek w dowolnej kolejności, a uzyskane wskazówki, kody bądź cyfry po połączeniu pozwalają nam osiągnąć główny cel gry. Schemat o nazwie **liniowy** obliuguje uczestnika rozgrywki do wykonania zadań w określonej kolejności przewidzianej przez autora escape roomu. Poprawne rozwiązanie jednej zagadki daje nam wskazówki i możliwość przejścia do kolejnej łamigłówki. Trzeci schemat nazywany **wieloliniowym** składa się z połączonych ze sobą tematyczne escape roomów w formie liniowej. Po przejściu każdego z etapów i uzyskaniu odpowiedzi należy je ze sobą połączyć, aby uzyskać rozwiązanie. Czwartym i najbardziej rozbudowanym schematem tworzenia wirtualnych pokoi zagadek jest schemat **piramidowy**. Podobne jak w przypadku schematu wieloliniowego składa się z połączonych ze sobą tematyczne escape roomów w formie liniowej, z tą jednak różnicą, że jest ich znacznie więcej i są bardziej złożone. Warto także zaznaczyć, że ten rodzaj escape roomów składa się z dwóch etapów. Pierwszy z nich prowadzi do skarbu – wskazówki, która pozwala w pełni rozwiązać całą grę (Erdmann & Wątor, 2021, s. 3–4).

Ryc. 1. Schematy opracowania escape roomów



Źródło: opracowanie własne na podstawie schematu Kseni Erdmann (Erdmann & Wątor, 2021, s. 4).

Po wyborze schematu następuje moment określenia głównego tematu naszego escape roomu. Bibliotekarze tworzący wirtualne pokoje zagadek często wybierają tematy związane z działaniami bibliotecznymi, mającymi na celu promocję akcji czytelniczych, np. Narodowe Czytanie, lub z treścią konkretnej książki. Bywa też tak, jak to ma miejsce w przypadku kaliskiej Książnicy, że wirtualne escape roomy powstają na prośbę nauczycieli współpracujących z placówką, jako środek dydaktyczny wykorzystywany na lekcjach.

Następnym krokiem jest wybór odpowiedniego programu (Rozmiarek & Kajdaniak, 2020, s. 10). Autorka, opracowując wirtualne pokoje zagadek z wachlarza dostępnych platform takich jak: **Formularze Google** czy aplikacja **ThinkLink**, wybrała platformę **Genial.ly**. Jej zdaniem jest najbardziej przyjazną do tworzenia tego typu aktywności. Program pozwala na tworzenie interaktywnych prezentacji bardzo często wzbogaconych o pliki audio i wideo. Jego ogromną zaletą jest możliwość umieszczenia wewnątrz programu zadań i lamigłówek stworzonych w innych aplikacjach. Ponadto platforma pozwala na dodanie niewidocznych przejść pomiędzy planszami, co w przypadku tworzenia wirtualnych pokoi zagadek wprowadza element tajemniczości.

Kolejnym krokiem, jaki należy podjąć w trakcie pracy nad escape roomem, jest konieczność przygotowania szczegółowego planu całej gry oraz wciągającej fabuły, która zainteresuje potencjalnych użytkowników. Bardzo często podczas tworzenia historii takiej gry wykorzystuje się wątki kryminalne, na przykład takie jak: zaginięcie wersu danej powieści czy dramatu oraz uwięzienie głównych bohaterów dzieła (Rozmiarek & Kajdaniak, 2020, s. 10). W dalszej części pracy nad escape roomem musimy wybrać odpowiednie grafiki⁵ oraz stworzyć zadania i lamigłówki, a także formularz do przesłania prawidłowego rozwiązania przez uczestników (Tamże).

Istnieje wiele narzędzi, aplikacji i platform służących do wykonania zagadek interaktywnych dla dzieci, młodzieży i dorosłych, wśród których warto polecić programy **Wordwall** i **LearningApp.org**. Obie aplikacje służą do tworzenia m.in. aktywności typu tekst z lukami, wykreślanka czy krzyżówka. Należy zaznaczyć, iż programy te posiadają łatwy i bardzo intuicyjny interfejs dla użytkowników. Niestety, w programie Wordwall mamy możliwość wykonania tylko pięciu aktywności w darmowej wersji programu.

Równie popularny, co programy Wordwall i LearningAps.org, jest serwis **Jigsaw Planet**, służący do tworzenia puzzli z dowolnego obrazu pobranego z komputera autora escape roomu. Program ten pozwala na tworzenie puzzli zarówno dla wszystkich użytkowników platformy, jak i dla nas samych lub osób, którym udostępnimy link do danej aktywności (Jigsaw Planet).

⁵ Autorka podczas pracy nad wirtualnymi pokojami zagadek bardzo często korzysta ze strony Pixabay zawierającej darmowy bank zdjęć, grafik oraz plików wideo.

Opisując programy służące do tworzenia wirtualnych pokoi zagadek, warto również wspomnieć o platformie **Canva**, która okaże się przydatna w momencie tworzenia rebusów. Nie wolno nam zapomnieć także o generatorach kodów QR, które są bardzo popularne wśród młodzieży, a w których możemy ukryć różnego rodzaju polecenia dla uczestników gry.

Warto dodać, że sam program Genial.ly daje możliwość przygotowania wielu interaktywnych lamigłówek, m.in. takich jak: tajemnicza skrzynia, tajemniczy wór oraz jedno z najczęściej tworzonych zadań o nazwie latarka. Aktywność ta polega na włączeniu wcześniej przygotowanej latarki i odnalezieniu na przykład koperty zawierającej zadanie do wykonania.

Ryc. 2. Biblioteczny escape room „Narodowe Czytanie – poznaj jego historię”
– zagadka z wykorzystaniem latarki.



Źródło: opracowanie własne

Przygotowując escape room z przeznaczeniem dla młodzieży musimy zadbac o to, by był on dla nich atrakcyjny także od strony wizualnej. Konieczne jest zatem zastosowanie odpowiednich grafik i lamigłówek, ale również elementów animowanych. Doskonale tutaj sprawdzi się program **Voki** służący do tworzenia animowanych postaci, czy też program **Bitmoji** pozwalający na stworzenie awatarów danej osoby. Stworzenie takiego awataru uatrakcyjni escape room oraz pozwoli na nawiązanie niejako więzi pomiędzy uczestnikiem a autorem pokoju, zwłaszcza w przypadku, kiedy twórca escape roomu zdecyduje się na stworzenie własnego awataru i wplecenie swojej postaci w fabułę gry.

Kolejnym narzędziem przydatnym w trakcie tworzenia wirtualnych pokoi zagadek są Formularze Google, które pozwolą, jeśli zajdzie taka potrzeba i przewidział to autor escape roomu, na przesłanie prawidłowej odpowiedzi po rozwiązaniu wszystkich zagadek.

Warto zauważyć, iż niektóre z wymienionych wyżej programów posiadają interfejs w języku angielskim, jednakże jest on na tyle intuicyjny, że nie powinien sprawiać większych trudności osobom nieznającym języka angielskiego. Korzystanie z wyżej opisanych narzędzi wiąże się również z koniecznością założenia konta na platformach obsługujących wyżej wymienione aplikacje.

Po przygotowaniu wszystkich zadań oraz formularza do przesłania odpowiedzi następuje moment łączenia wszystkich aktywności oraz uruchomienia gry. Warto, zanim młodzież rozwiąże dany escape room, aby zrobił to drugi bibliotekarz, co pozwoli uniknąć błędów zarówno technicznych, jak i językowych (Rozmiarek & Kajdaniak, 2020, s. 10).

Wirtualne escape roomy w promocji czytelnictwa na przykładzie działań Książnicy Pedagogicznej w Kaliszu

Pomysł stworzenia pierwszego wirtualnego pokoju zagadek przez pracowników Książnicy Pedagogicznej w Kaliszu zrodził się w momencie organizacji kolejnej odsłony Narodowego Czytania, w 2020 roku, kiedy to wspólnie czytany był dramat Juliusza Słowackiego pt. *Balladyna*. Głównym zadaniem tego escape roomu było zapoznanie młodzieży uczestniczącej w spotkaniu oraz wszystkich użytkowników bibliotecznego Facebooka z historią akcji oraz zaprezentowanie najwybitniejszych dzieł polskiego piśmiennictwa, które były lekturami Narodowego Czytania w minionych latach (Narodowe Czytanie..., b.d.).

Escape room składał się z ośmiu zagadek, stworzonych przy wykorzystaniu różnego rodzaju narzędzi TIK. Wszystkim śmiałkom, którzy zdecydowali się na jego rozwiązanie, towarzyszyła bibliotekarka Róża, a pomocne okazały się kartka papieru i ołówek. Po poprawnym rozwiązaniu wszystkich lamigłówek uczestnicy otrzymywali czterocyfrowy kod do komnaty upominków (Pomiecińska, 2021, s. 25–26).

Drugi escape room stworzony w kaliskiej Książnicy miał za zadanie zaprezentowanie czasopisma „Bliżej Biblioteki: Pismo bibliotekarzy Wielkopolski południowo-wschodniej”, którego wydawcą jest biblioteka. Swoją formą był bardzo podobny do wcześniej opisanego escape roomu, z tą jednak różnicą, że zamiast kodu do komnaty upominków, tak jak to miało miejsce wcześniej, uczestnicy gry otrzymywali odznakę Super Redaktora. Escape room powstał na potrzeby konkursu organizowanego przez Urząd Marszałkowski Województwa Wielkopolskiego pt. „Wirtualna lekcja” na scenariusz lekcji bibliotecznej online, w którym autorka zajęła trzecie miejsce. Warto zaznaczyć, iż opracowane materiały z powodzeniem zostały wykorzystane przez autorkę podczas prowadzenia zajęć bibliotecznych pt. „Jak powstaje czasopismo? (Poznaj magię czasopisma...)”.

Ryc. 3. Poznaj magię czasopisma – biblioteczny escape room



Źródło: opracowanie własne

Kolejny wirtualny pokój zagadek powstał z okazji trwającego w kaliskiej Książnicy Wirtualnego Festiwalu pt. „Bezpieczeństwo w Internecie mówię – TAK” w ramach obchodów Dnia Bezpiecznego Internetu w bibliotece. Escape room o nazwie „Zawitaj do świata Plika, Kursora i Myszki” przeznaczony był dla uczniów klas IV–VI, a jego głównym celem było zapoznanie dzieci z obowiązującą netykieta. Przy tworzeniu tego wirtualnego pokoju zagadek autorka po raz pierwszy wykorzystwała, oprócz bogatego wachlarza narzędzi

TIK, także jeden ze skryptów⁶ pozwalający na wprowadzenie efektu pisania na maszynie podczas przekazywania informacji uczestnikom gry.

Ryc. 4. Zawitaj do świata Plika, Kursora i Myszkii,
czyli biblioteczny escape room z okazji Dnia Bezpiecznego Internetu

Wskazówka bibliotekarki Róży...

Netykieta



Źródło: opracowanie własne

Escape room pt. „W poszukiwaniu Ligii i Winicjusza (W poszukiwaniu Ligii...)” był efektem współpracy autorki z nauczycielem języka polskiego jednej z kaliskich szkół. Podczas jednego ze spotkań w bibliotece pojawił się pomysł tworzenia wirtualnych pokoi zagadek jako środka dydaktycznego do wykorzystania na lekcji w ramach omawiania danej lektury. Wspomniany escape room jest pierwszą tego typu aktywnością, a jego głównym zadaniem jest sprawdzenie znajomości lektury *Quo vadis* Henryka Sienkiewicza wśród młodzieży szkolnej. W przyszłości planowane jest powstanie kolejnych pokoi do wykorzystania przez nauczycieli na lekcjach języka polskiego.

Ostatni ze stworzonych escape roomów nawiązuje do dzieła Gabrieli Zapolskiej pt. *Moralność pani Dulskiej*, będącego lekturą Narodowego Czytania w 2021 roku. Głównym zadaniem osób, które wzięły udział w grze, było odnalezienie zaginionego wersu dramatu poprzez poprawne rozwiązanie wszystkich zagadek oraz odczytanie kodów QR. Uczniowie, którzy decydują się na rozwiązanie tego escape roomu, poznają nie tylko sam dramat, ale także postać pisarki i uczą się pracy pod presją czasu, bowiem w tym escape roomie pierwszy raz autorka zastosowała skrypt odmierzający czas na wykonanie wszystkich zadań.

⁶ Skrypty S' cape to tzw. nakładki, które w połączeniu z programem Genial.ly pozwalają zastosować podczas tworzenia prezentacji czy wirtualnych escape roomów, m.in. efekt pisania na maszynie.

Ryc. 5. Zaginiony wers dramatu, czyli biblioteczny escape room z *Moralnością pani Dulskiej* w tle...



Źródło: opracowanie własne

Wszystkie opisane wyżej escape roomy powstały w oparciu o liniowy schemat tworzenia wirtualnych pokoi zagadek oraz przy użyciu platformy *Genia.ly*.

Wirtualne pokoje zagadek to nowość na polu działań bibliotecznych w dużej mierze powstałe w wyniku pandemii COVID-19. Nasuwa się zatem pytanie, czy tego typu aktywności mają wpływ na promocję czytelnictwa? Analizując poczynania Książnicy Pedagogicznej w Kaliszu można odpowiedzieć pozytywnie. Wszystkie wyżej opisane escape roomy zostały zauważone przez młodzież z terenu Kalisza i okolic, jak również samych nauczycieli. Należy podkreślić, że w przypadku bibliotek pedagogicznych ich głównym użytkownikiem są nauczyciele oraz studenci kierunków pedagogicznych. Jednak cieszy fakt, że biblioteka dociera ze swoją ofertą także do kaliskiej młodzieży, która w przyszłości może stać się docelowym użytkownikiem placówki. Ponadto taki sposób wspomagania pracy nauczycieli został także bardzo dobrze przyjęty przez pedagogów i bibliotekarzy bibliotek szkolnych, którzy chętnie korzystali z wirtualnych escape roomów przygotowanych przez bibliotekę.

Zakończenie

Pandemia COVID-19 na zawsze odcisnęła swoje piętno na polu działań bibliotecznych i sprawiła, że sami bibliotekarze zupełnie inaczej zaczęli postrzegać swoją pracę. Zmieniło się także podejście i oczekiwania użytkowników bibliotek, w tym także pedagogicznych. Nastąpiła konieczność jeszcze większego wykorzystania narzędzi TIK w działaniach bibliotecznych i na polu

promocji czytelnictwa. Podjęto zatem wiele prób wprowadzenia nowatorskich rozwiązań, takich jak m.in. wirtualne escape roomy, aby dotrzeć do czytelnika. W Polsce znane od 2013 roku (Brzostowska, 2019, s. 110) w formie stacjonarnej doskonale sprawdzą się w rzeczywistości pandemicznej w formie online. Sami bibliotekarze chętnie tworzyli tego typu aktywności, widząc w nich ogromny potencjał oraz możliwość doskonalenia swoich kompetencji cyfrowych.

Pracownicy Książnicy Pedagogicznej w Kaliszu, podążając za nowymi trendami bibliotecznymi, podjęli się przygotowania wirtualnych pokoi zagadek, co jak się okazało przyniosło wiele korzyści. Placówka zaistniała w świadomości młodzieży, która chętniej zaczęła zaglądać na profile społecznościowe biblioteki, a w oczach pedagogów stała się nowoczesnym centrum informacji. Ponadto poprzez tworzenie wirtualnych escape roomów ma jeszcze jedną, bardzo ważną możliwość promocji działań bibliotecznych i czytelnictwa w przestrzeniach wirtualnych. Niniejszy artykuł stanowi jedynie przyczynek do dalszych badań nad możliwościami wykorzystania wirtualnych pokoi zagadek na rzecz promocji czytelnictwa. Warto w przyszłości pokusić się o przeprowadzenie badań obrazujących wykorzystanie tej formy pracy z czytelnikiem w odniesieniu np. do funkcjonowania bibliotek pedagogicznych.

Bibliografia

- Erdmann, Ksenia & Wątor, Wojciech (2021). Escape room w bibliotece. *Biuletyn EBIB*, **2**(197).
Pobrane 25 września 2021, z: <http://ebibojs.pl/index.php/ebib/article/view/735/773>
- Janik, Beata & Bukowczan, Wanda (2018). Wstęp. W: B. Janik & W. Bukowczan, *Rola biblioteki pedagogicznej w upowszechnianiu nowych technologii w edukacji* (s. 7–10). Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Jigsaw Planet (b.d.). Biblioteka w szkole – TIK – strony, programy, aplikacje [online]. Pobrane 25 września 2021 r., z: <https://biblioteka.pl/aplikacja/109/Jigsaw-Planet>
- Narodowe Czytanie – poznaj jego historię. Biblioteczny escape room (b.d.). Publiczna Biblioteka Pedagogiczna. Książnica Pedagogiczna; genial.ly [online]. Pobrane 25 września 2021 r., z: <https://view.genial.ly/5f27c1105270ea0d99cd283c/interactive-content-narodowe-czytanie>
- Piecha, Alicja & Wypich, Izabela (2017). Escape room – sposób na nudę w bibliotece. *Dyrektor Szkoły*, **1**, 60–63.
- Pomiecińska, Róża (2021). Biblioteczny escape room „Narodowe Czytanie – poznaj jego historię” w Książnicy Pedagogicznej w Kaliszu. *Poradnik Bibliotekarza*, **1**, 25–26.
- Poznaj magię czasopisma – biblioteczny escape room (b.d.). Publiczna Biblioteka Pedagogiczna. Książnica Pedagogiczna; genial.ly [online]. Pobrane 25 września 2021 r., z: <https://view.genial.ly/5f862ad5a70c7d0d04027c6b/interactive-content-poznaj-magie-czasopisma-biblioteczny-escape-room>
- Prensky, Marc (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, **9**(5), 1–6.

- Przybysz, Janina & Poterek, Paweł (2015). Media społecznościowe w służbie bibliotek. W: H. Brzezińska-Stec & J. Żochowska (red.) *Biblioteki bez użytkowników...? Diagnoza problemu, V Ogólnopolska Konferencja Naukowa, Supraśl, 14–16 września 2015* (s. 339–356). Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku. Pobrane 25 września 2021 r., z: <http://hdl.handle.net/11320/4519>
- Rozmiarek, Beata & Kajdaniak, Agnieszka (2020). Świąteczny escape room. *Biblioteka Publiczna*, 1–2, 10–11.
- Stan czytelnictwa w Polsce w 2020 roku (2021) [online]. Pobrane 25 września 2021 r., z: <https://www.bn.org.pl/raporty-bn/stan-czytelnictwa-w-polsce/stan-czytelnictwa-w-polsce-w-2020-r>
- Technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) w rozwijaniu kompetencji zawodowych i społecznych osób z mniejszymi szansami: Definicje (2021). [online]. Pobrane 25 września 2021 r., z: <http://konferencje.frse.org.pl/TIK/article/Definicje/lang:pl>
- W poszukiwaniu Ligii i Winicjusza – escape room ze znajomości powieści Henryka Sienkiewicza „Quo Vadis” (b.d.). genial.ly [online]. Pobrane 25 września 2021 r., z: <https://view.genial.ly/60279fbec08f630d93008b84/interactive-content-qou-vadis>
- Zaginiony wers dramatu, czyli biblioteczny escape room z Moralnością pani Dulskiej w tle... (b.d.). Publiczna Biblioteka Pedagogiczna. Książnica Pedagogiczna; genial.ly [online]. Pobrane 25 września 2021 r., z: <https://view.genial.ly/6134b030003e770de096498e/presentation-zaginiony-wers-dramatu>
- Zajac, Michał (2013). W stronę Biblioteki 2.0. W: G. Leszczyński & M. Zajac, *Książka i młody czytelnik: Zbliżenia, Oddalenia, Dialogi, Studia i szkice* (s. 157–182). Warszawa: Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich.
- Zawitaj do świata Plika, Kursora i Myszkii, czyli biblioteczny escape room z okazji Dnia Bezpiecznego Internetu (2021). Publiczna Biblioteka Pedagogiczna. Książnica Pedagogiczna; genial.ly [online]. Pobrane 25 września 2021 r., z: <https://view.genial.ly/60216d9a8d60280dc12c6c9c/interactive-content-wirtualny-festiwal-bezpieczenstwu-w-interecie-mowie-tak-escape-room>

Virtual escape rooms as a new way of promoting reading on the example of the activities of the Pedagogical Library Książnica in Kalisz

ABSTRACT: The outbreak of the coronavirus pandemic made it necessary to look for new ways to promote reading among various social groups. Due to the introduced lockdown, libraries and librarians strengthened their activities in order to appear in the network and in the consciousness of people belonging to the netgeneration.

The article presents the use of virtual escape rooms in the promotion of reading on the example of the activities of the Public Pedagogical Library in Kalisz. The use of this form of work brought many benefits both for the facility itself and for people cooperating with it. Thanks to the creation of virtual escape rooms, the library has gained one more crucial field of promotion of its activities among young people.

KEYWORDS: virtual escape rooms, reading promotion, young people in the library, Public Pedagogical Library of A. Parczewski in Kalisz