

Biblioteka szkolna

Escape Room

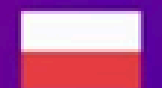


Ose hero

osehero.pl

OGÓLNOPOLSKA
SIĘĆ EDUKACYJNA

ose
NASK



Projekt finansowany ze środków
Ministerstwa Cyfryzacji



OSEHERO

CYBER SECURITY

W BIBLIOTECE

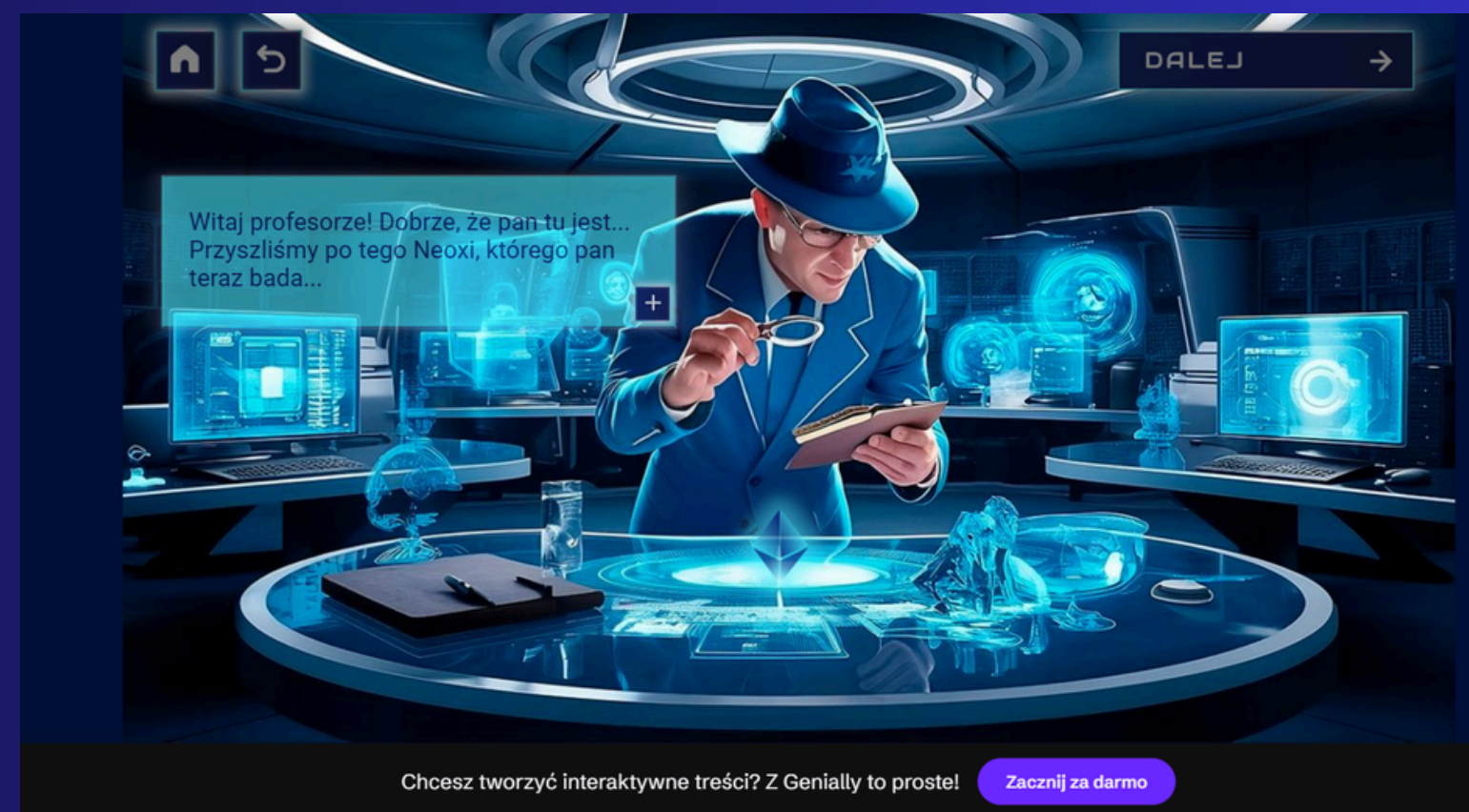
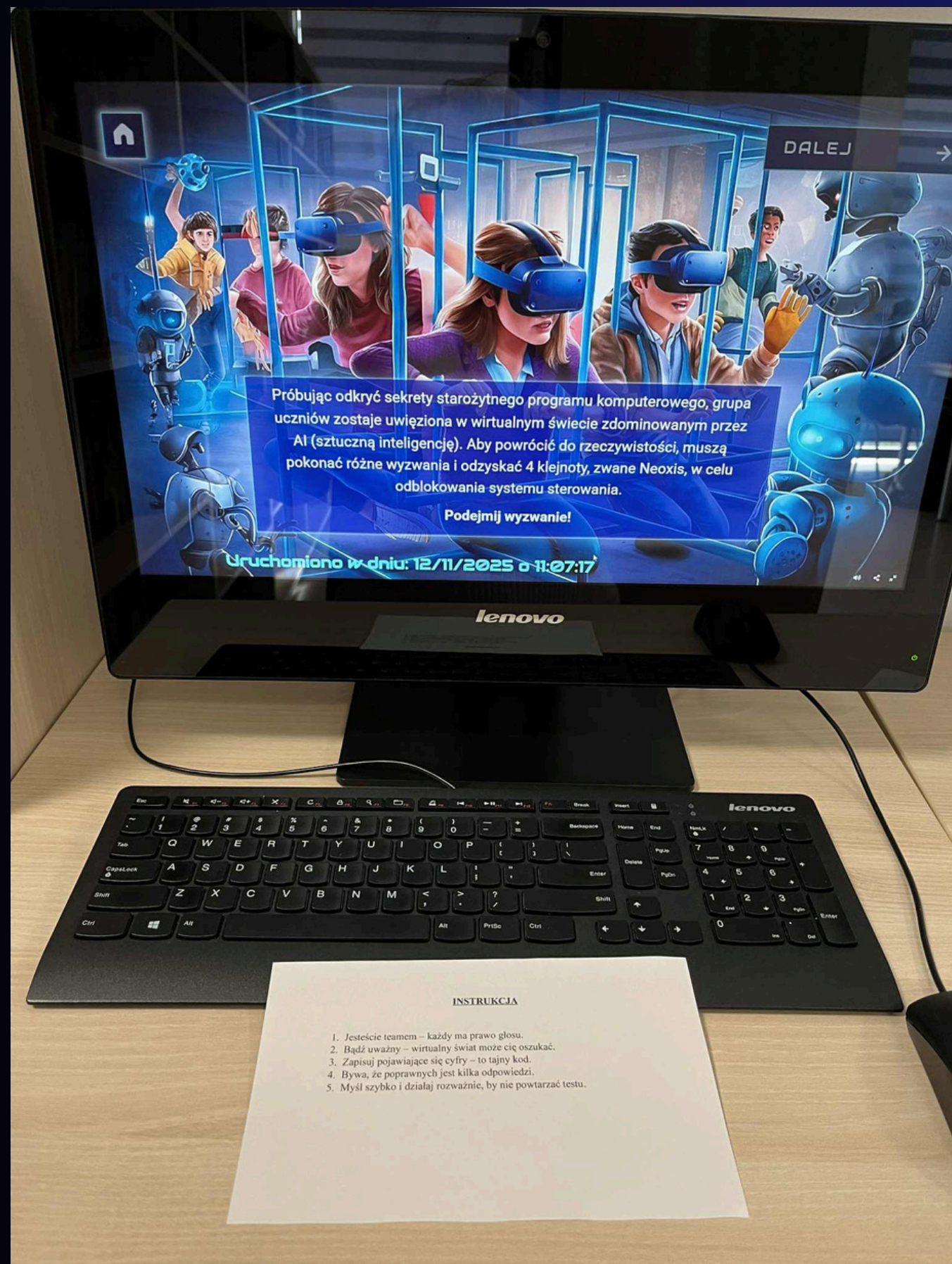
CZYLI ESCAPE ROOM

12 listopada br. uczniowie klas 4-8 wzięli udział w inicjatywie pod hasłem Dzień Bezpiecznego Internetu w ciekawej formie escape roomu . Drużyny rozwiązywały zagadki dotyczące cyberbezpieczeństwa online. Walczyły z cyberstrażnikami o klejnoty neoxi, dzięki którym mogły powrócić do realnego świata. Ich przygody rozegrały się w czterech wymiarach. Z podstępnej plątaniny cyberdżungli, przez którą przedzierali się w poszukiwaniu skarbu, trafili do cyberzoo - tu starli się z niebezpiecznymi cyberstworzeniami , by następnie znaleźć się w metabibliotece.



Przebrnęli przez nią dzięki przewodnikowi zwanemu Profesorem i zdobyli widzialny skaner, który pomógł im zdobyć tajny szyfr. Ostatni, najtrudniejszy etap podróży wymagający niezwyklej uważności, wiódł przez operę kosmiczną i zapomniane echa melodii. Po wykonaniu postawionych przed nimi zadań i zdobyciu ostatniego neoxi mogli opuścić budynek, by wrócić szczęśliwie do rzeczywistości, używając kolejnego szyfru zamkniętego w magicznych kamieniach







Lokaty

20 minut - klasa 8E

22 minuty - klasa 6C

25 minut - klasa 4B i 5E

28 minut - klasa 7B



Źródło:

dostęp 12.11.2025r. <https://view.genially.com/67633ef46ae67cec74a2ad17/interactive-content-escape-room-dbi-2025>