

Tomaž Smole,  
Osnovna šola Šmartno v Tuhinju

# UPORABA SOBE POBEGA ZA MOTIVACIJO UČENJA ZGODOVINE PRI POUKU NA DALJAVO

Tomaž Smole,  
Primary School Šmartno in Tuhinj

## USING ESCAPE ROOM TO MOTIVATE HISTORY LEARNING IN REMOTE EDUCATION



### IZVLEČEK

Izobraževanje na daljavo je korenito spremenilo način poučevanja v šolah po vsem svetu. Prilagoditi se je bilo treba načinu dela, ki nam je bil do pred kratkim nepredstavljen, poučevati otroke prek računalnika, brez osebne, fizičnega stika. Za delo na nov način je bilo potrebne veliko energije tako učiteljev kot učencev. Temu primerno je bilo treba dati še večji poudarek motivaciji učencev. Kot zanimiv in poučen primer didaktičnega pristopa lahko služijo virtualne sobe pobega. Predstavljeni sta dve sobi pobega za učence 7. razreda (*Prve civilizacije*) in 8. razreda (*Geografska odkritja in renesansa*).

**Ključne besede:** izobraževanje na daljavo, motivacija, soba pobega, prve civilizacije, geografska odkritja in renesansa

### ABSTRACT

Remote education has drastically changed the work of teachers in schools all over the world. Teachers had to adapt to a way of working with students that was until now unimaginable – teaching children online with no personal and physical contact. This new way of working required a lot of energy both from teachers and students, where an even greater emphasis was placed on student motivation. Virtual escape room can be used as an interesting and educational approach to learning. The article introduces two escape rooms: for 7th grade (*First Civilisations*) and 8th grade students (*Geographical Discoveries and Renaissance*).

**Keywords:** remote education, motivation, escape room, first civilisations, geographical discoveries and Renaissance

## UVOD

Sobe pobega so močno posegle v prostor turistične ponudbe tako po svetu kot tudi v Sloveniji. Koncept sobe pobega je razvil Takao Kato leta 2006 v Kjotu, kjer je nato leta 2007 odprl sobo, Real Escape Game (Zgodovina sob pobega, 2017). Kmalu se je ideja razširila po svetu. Slovenija je hitro sledila trendom z odprtjem prve sobe pobega v Ljubljani leta 2014 (Nastalo je Združenje escape room dejavnosti Slovenije, 2016). Temu so kmalu sledile nove sobe pobega z različnimi tematikami. Kmalu so bile tako razširjene, da bi lahko rekli, da ima vsaka vas eno. Septembra 2020 je bilo v Sloveniji 20 ponudnikov s 67 sobami oziroma igrami (Seznam escape room ponudnikov v Sloveniji, 2020).

Glavni namen sob pobega je pobeg iz sobe. Vendar pa se v vsakem pobegu skriva tudi zgodba. V nekaterih sobah moraš reševati svet ali pa premagati zlobnega profesorja, se rešiti iz zapora ipd. To pa lahko dosežeš s timskim delom in seveda z velikim napenjanjem možganov.

Tako imajo sobe pobega velik pedagoški potencial, saj omogočijo pridobivanje znanja na način, ki je otrokom in odraslim blizu. Že sama ideja, da moraš pobegniti iz nekega prostora oziroma okolja, spodbuja motivacijo. Timsko delo, ki je značilno za klasične sobe pobega, prav tako spodbuja motivacijo in vse člane ekipe vodi k učinkovitemu iskanju rešitev.

Položaj, v katerem smo se učitelji znašli zaradi večmesečnega izobraževanja na daljavo kot posledice izbruha pandemije covid-19, je mnoge prisilil v iskanje inovativnih pristopov k poučevanju. Nekateri kolegi v ZDA so se znašli in naredili preproste virtualne sobe pobega s pomočjo vsem dostopnih spletnih pripomočkov ter tako poustvarili fizične sobe pobega in to združili s poučevanjem. Tako sobe pobega lahko pridobijo didaktično vrednost ter postanejo odličen pripomoček pri pouku, ki se lahko uporabi na različnih stopnjah pedagoškega procesa.

## SOBA POBEGA KOT DIDAKTIČNI PRISTOP

Pandemija covid-19 je zatresla uveljavljene družbene sisteme in način življenja, kot smo ga poznali desetletja. Šolski prostor ni izjema. S prehodom na izobraževanje na daljavo je bil učencem odvzet eden od glavnih namenov šolanja, poleg same izobrazbe, socializacija. Spremenil pa se je tudi odnos med učiteljem in učencem. Avtoriteto, ki je spremljala formalno izobraževanje v ustanovah, je zamenjala negotovost ob novi vlogi, ki smo jo dobili kot učitelji na daljavo. Poleg vsega pa smo stopali na področje, kjer je veljala paradigma, da so naši učenci, vsaj večina, že bili digitalni domačini (Prensky, 2001). Vse to in dejstvo, da kljub domnevni poznavanju moderne tehnologije s strani učencev še vedno obstaja kopica težav in neznanja pri sami uporabi sodobnih načinov komunikacije in uporabe tehnologije, je postavilo izobraževanje na daljavo pred velik izziv. Dvajset let po objavi ideje o digitalnih domačinih in digitalnih imigrantih se pojavljajo novi pogledi na digitalne domačine. Z zaprtjem šol in posledičnim prehodom na izobraževanje na daljavo se je ugotovilo, da veliko digitalnih domačinov sploh ni domačinov. Tako K. Kennedy (2020) ugotavlja, da ima ideja digitalnih domačinov številne pomanjkljivosti, ki so se pojavile in so izpostavljene v nadaljevanju.

- **Ne predvidevajte, da imajo učenci dostop do tehnologije.** Problem lahko nastopi velikokrat pri domačih nalogah, ko jih učitelji posredujejo učencem prek spleta in se ne zavedajo, da nekateri nimajo interneta in/ali opreme.
- **Ne predvidevajte, da učenci znajo uporabljati tehnologijo (za učenje).** Učence je treba izobraziti za uporabo opreme, aplikacij in programov. Igranje igrice ni enako kot uporaba interneta za učenje.
- **Ne predvidevajte, da učenci uživajo v uporabi tehnologije.**
- **Ne predvidevajte, da imajo učitelji, ki so odraščali v dobi tehnologije, dostop do tehnologije.**
- **Ne predvidevajte, da učitelji, ki so odraščali v dobi tehnologije, znajo uporabljati tehnologijo.** Tudi učitelji, tako kot učenci, potrebujejo strokovna izobraževanja s področja uporabe tehnologije.
- **Ne predvidevajte, da učitelji, ki so odraščali v dobi tehnologije, znajo uporabljati tehnologijo za poučevanje.** Znanje uporabe tehnologije ter njena uporaba za namene kakovostnega pouka sta dve različni področji, pri čemer slednje spada pod pedagoško izpopolnjevanje.

Upoštevaajoč vse navedeno in kar smo poslušali in spremljali glede modernih pristopov k pouku, smo morali dobesedno čez noč sprejeti in kot se spodobi za dobre učitelje, uvesti v svoje prakse.

Kako narediti pouk zanimiv za učence, je pri marsikaterem učitelju vedno nekje na področju nezavednega. Pri pouku na daljavo pa se mora to vprašanje pojaviti v ospredju. Niso dovolj sama karizmatičnost ali pa govorne spretnosti posameznika, da ga učenci poslušajo z odprtimi usti in sledijo njegovim navodilom. Potrebno je nekaj več, nekaj, kar lahko učence motivira za delo tudi brez navzočnosti učitelja.

Tako se kaže soba pobega kot odličen didaktični pristop, ki se ga lahko uporablja na različnih stopnjah učnega procesa, v različnih starostnih obdobjih ter pri različnih predmetih. Motivacija je tisti element pri človeku, ki ga spodbudi k delu, in motivacije v sobi pobega ne manjka. Učenci so lahko postavljeni v navidezno nemogoč položaj, ki je omejen tako časovno kot prostorsko, seveda virtualno, in želja po uspešnem končanju in rešitvi iz sobe je tisto, kar jih žene naprej k iskanju namigov; velikokrat lahko posežejo tudi po literaturi ali spletnem brskalniku, da poiščejo rešitev. Primer je skupina učencev 7. razreda, ki je iskala rešitev na vprašanje, kako se imenuje žival, amulet, ki so ga Egipčani polagali mumijam med povoje. Učenci so v iskanju odgovora brskali po spletu in kasneje zrecitali vse o skarabeju, govnaču. Ali pa hvaljenje skupin, do katere točke so prišli z lastnim znanjem, brez uporabe pomagala, zvezka, učbenika ali interneta. To je tista motivacija, ki učence naredi zopet raziskovalce. Izdelava sobe pobega lahko vzame veliko časa, hkrati pa veliko časa vzame tudi reševalcu. Zato je smiselno ugotoviti, kje bi se jo dalo uporabiti glede na obravnavano učno snov in kdaj. Dejansko pa se jo lahko uspešno uporabi pri preverjanju znanja, obravnavi nove učne snovi ali pa pri utrjevanju in ponavljanju učne snovi. Kot zelo uspešna se je pokazala tudi kombinacija sobe pobega in Zoom »*breakout rooms*«. Učenci so bili avtomatsko razdeljeni po štiri v sobe. Eden od njih je delil svoj zaslon s preostalo skupino in tako so skupaj v skupini iskali namige in odgovore. To je bil še dodatni motivacijski element, ki je dejansko prisilil tudi učence s slabšim znanjem k vidnemu udeleževanju.

V svojem bistvu virtualna soba pobega sledi tudi priporočilom Zavoda Republike Slovenije za šolstvo, saj je usmerjena v preverjanje in utrjevanje znanja ter odpravljanje vrzeli oz. poglobljanje znanja. Z uporabo »breakout rooms« znotraj Zooma pa poskrbimo zopet za sodelovalno učenje in delno socializacijo, pa čeprav prek spleta.

## IZDELAVA VIRTUALNE SOBE POBEGA

Najlažji način oblikovanja sob je s programi, ki jih ponuja Google. Ne smemo tudi zanemariti dejstva, da te programe lahko uporablja vsak, brezplačno, in brez nepotrebnega shranjevanja v računalniku. Tudi učenci lahko dostopajo do naših vsebin brez potrebe po vpisu in shranjevanju na svojem računalniku. Za izdelavo sobe boste v večini primerov potrebovali tri Googlove programe, in sicer Google Slides, Google Docs in Google Forms. Njihova uporaba je, kot že rečeno, brezplačna in vaše delo se samodejno shranjuje na medmrežju v Google Drivu. Za uporabo teh aplikacij morate imeti samo ustvarjen Googlov račun, ki je enak kot za Googlovo pošto, Gmail. Same aplikacije pa se uporabljajo zelo podobno kot konkurenčne Microsoftove. Tako je Google Slides podoben Microsoftovem Powerpointu, Docs Wordu in Google Forms Microsoftovim Forms.

V Google Slidih naredimo virtualno sobo. Izberemo sliko, ki jo želimo, in jo dodamo v predstavitev kot ozadje drsnice. To je naša soba, v kateri se odvija zgodba. V sobo lahko dodajamo poljubne predmete, odvisno od tematike. Te predmete ter tudi predmete, ki so že del sobe (na določen predmet, ki je del ozadja oziroma slike, vstavimo poljubno obliko lika ter spremenimo njegove nastavitve polnjenja in obrisa na transparentno), lahko označimo kot hiperpovezavo do različnih Google Forms, ki delujejo kot interakcija med učencem in sobo.

Google Forms omogoča izdelavo vprašalnika in je sestavni del virtualne sobe pobega. Učenci z odgovori in navodili v Google Forms napredujejo in se dokopljejo do ključev oziroma namigov, ki jim bodo pomagali pobegniti iz sobe. Vsak predmet, kjer se skriva namig, naj ima svoj Google Forms.

Na koncu, ko ste zadovoljni s svojim izdelkom, naredite še eno zelo pomembno zadevo. Ko dajete povezavo do svojega izdelka, je predvideno, da jo delite z drugimi z namenom, da jo lahko tudi drugi spreminjajo, posodablajo ipd. Da se izognete temu, spremenite v povezavi besedo edit v preview in tisti, katerim ste poslali povezavo, lahko vidijo to samo kot predogled in izdelka ne morejo spreminjati.

## PRIMER VIRTUALNE SOBE POBEGA *GROBNICA*

Virtualna soba pobega *Grobnica* je bila narejena za ponavljanje in utrjevanje snovi v 7. razredu in se navezuje na obvezno temo *Stari Egipt in civilizacije rodovitnega polmeseca* oziroma bolj natančno na učni sklop o starih Egipčanih (Učni načrt, 2011, str. 10–11) Učenci so dobili povezavo do sobe pobega v spletni učilnici. A kot je bilo že rečeno, je motivacija večja pri sodelovalnem učenju, zato so lahko prvič dostopali do sobe pobega šele na skupni uri prek Zooma. Na Zoomu so bile ustvarjene »breakout rooms«, kamor so bili učenci samodejno razvrščeni tako, da so bili v vsaki skupini

Soba pobega, *Grobnica*

po štirje. Eden od učencev v skupini je delil svoj zaslon, kjer je bila prikazana soba pobega, in tako so vsi skupaj iskali rešitve oziroma namige.

Ozadje drsnice oziroma sama soba je grobnica visokega svečenika Wahtye, ki je bila najdena južno od Kaira.

Predmete na sliki se lahko uporabi za hiperpovezavo do nalog z namigi oziroma ključi. To se lahko naredi z vstavitvijo oblik v sliko. Obliko se prilagodi velikosti in obliki predmeta, ki ga želimo uporabiti.

Nato lahko s tipko na desni gumb miške določimo oziroma vnesemo zeleno povezavo do nalog. Če želimo dodati več predmetov, kot jih je na ozadju, lahko to storimo z pritiskom na gumb *vstavi* in nato *izberi sliko*. Lahko jo dodamo iz računalnika ali pa s spleta. Da dobimo slike, ki so prosojne oziroma nimajo belega kvadratka okoli predmeta, dopišemo v iskalnik poleg predmeta še png ali transparent. Prilagodimo velikost in obrnjenost predmeta in na podoben način, kot je bil že opisan, dodamo hiperpovezavo.

V drsnice se lahko doda tudi videoposnetek ali pa zvok. Tako je v tej sobi dodan videoposnetek peščene ure z YouTuba, ki odšteva 30 minut. S klikom na oblaček mumije dobijo učenci osnovne informacije za začetek dela v sobi. Za to se lahko uporabi Google Docs. V dokument napišemo, kar želimo, nastavimo način deljenja s preostalimi osebami, tako da lahko odprejo povezavo vsi, ki imajo povezavo. V uvodnih

Uvodne informacije  
in nagovor

*O ne, med tvojim raziskovanjem grobnice egipčanskega plemenitaša Senneferija se je zrušil glavni vhod. Edini možni izhod je skozi majhno odprtino na zadnji steni grobnice, vendar jo čuva sam Anubis. Izgovori skrivno besedo, ki ti bo omogočila pobeg iz grobnice. Besedo povej Anubisu tako, da klikneš nanj in jo potem vpišeš. Poišči namige v sobi (klikni na predmet ali steno, če je tam namig se bo odprla nova stran z namigom oziroma nalogo). Po vsaki nalogi se vrni nazaj v grobnico in poišči nov namig. Pazi na čas, peščena ura odšteva 30 minut, preden boš spoznal prekletstvo mumije.*

informacijah so učenci izvedeli, da so ujeti v grobnici, da se lahko rešijo iz grobnice s tem, da Anubisu povejo skrivno besedo in da so omejeni s časom. Nato sledi raziskovanje sobe tako, da kliknejo na predmete in zbirajo namige za uspešen zaključek sobe. Vprašanja za namige so povezana s snovjo in so sestavljena v Google Forms. Vsak predmet, ki je del namiga, ima sestavljen svoj vprašalnik in je na enak način kot Google Docs dokument vstavljen v predmet kot hiperpovezava.

S klikom na Anubisa se odpre vprašalnik, ki je tudi končen za vpis gesla za izhod z nekaj dodanimi namigi. Ob napačnem vnosu gesla se pokaže povratna informacija, s katero se opozori, da je geslo napačno. Namigi v tej sobi se skrivajo oziroma dobijo ob kliku na mumijo, baklo, papirus, sarkofag, poslikave nad Anubisom in grobne prdatke.

Ob kliku na mumijo se odpre vprašalnik, ki je sestavljen iz dveh delov, sekcij, ker je prvi pravilno opravljeni del pogoj za prehod na drugi del. Na koncu je povratna informacija z namigom.



### Prekletstvo mumije

O ne, med tvojim raziskovanjem grobnice egipčanskega plemenaša Senneferija, se je zrušil glavni vhod. Edini možni izhod je skozi majhno odprtino na zadnji steni grobnice, vendar jo čuva sam Anubis. Izgovori skrivno besedo, ki ti bo omogočila pobeg iz grobnice. Poišči namige v sobi in pazi na čas, imaš 30 minut preden boš spoznal prekletstvo mumije.

\* Required

Vtipkaj skrivno besedo sem. Namig: Je štirimestna beseda, pisana z velikimi črkami. Pero je pred piščancem. Na dnu reke je kocka. \*

Če se ne veš koda, zapri zavihek in se vrni v grobnico iskat namige.

id \_\_\_\_\_

 OH NE! Še ni prava koda. Poskusi še...


Tako je videti vprašalnik v času nastajanja in urejanja.

### Mumija

Mumija izgleda kar dobro ohranjena. Približeš se ji. Le kako jim je uspelo ohraniti truplo, da ni razpadlo. Dotakneš se povoja in, o ne, vse se začne odvijati. Pred teboj stoji truplo. V trebušnem delu opaziš zarezo. Seveda, notranji organi manjkajo. To je, poleg samega balzamiranja, ohranilo telo.

\* Required

Mumija iz Metropolitanskega muzeja umetnosti, New York



### Zakaj so Egipčani mumificirali umrle? \*

Ker so verjeli, da bo pokojni lahko živel v posmrtnem življenju samo z ohranjenim telesom.

Ker so verjeli, da bodo telo še potrebovali, ko se bodo ponovno rodili, reinkarnirali.

Ker so imeli preveč denarja in so ga želeli porabiti, da ne bi kdo dedoval.

Next

Tako je videti vprašalnik, ki ga rešujejo učenci v sobi.

Po uspešno opravljenem prvem vprašanju sledi drugo.

In nato še povratna informacija, ki je namig za naprej.

Na podoben način se vrstijo še preostala vprašanja, narejena v Google Forms. S klikom na baklo se pojavijo vprašanja, povezana z religijo, s klikom na papirus vprašanja, povezana s papirusom itd. Ko učenci pravilno odgovorijo na posamezna vprašanja, dobijo posamične hieroglifne, ki predstavljajo 4 črke in so del skrivne besede. Katere so te črke, si lahko prevedejo z »listom iz grobnice«, ki ga najdejo med grobnimi pridatki. Na listu so namreč zapisani tako hieroglifi kot tudi ustrezne latinične črke. Po vseh zbranih črkah ostane samo še vpis besede pri Anubisu. Tam je dodana še manjša pomoč, v katerem vrstnem redu je treba postaviti črke. Pravilna rešitev je INPU, staro-egipčansko ime za Anubisa. S tem se igra konča.

## PRIMER VIRTUALNE SOBE POBEGA UČILNICA

Podobno je nastala tudi soba pobega za 8. razred na temo geografskih odkritij in renesanse. Tokrat je soba pobega učilnica zgodovine. Animiranih slik učilnic je na spletu veliko. Treba je dodati predmete, ki bi ustrezali snovi ali okolju. Slike predmetov in posameznih delov ozadja se enako, kot je bilo že opisano, opremi s hiperpovezavami do vprašalnikov, ki so narejeni v Google Forms.

Zgodba je tokrat postavljena v učilnico za zgodovino profesorja Zmede. V njej je zaprt puran, ki si ga je profesor zamislil kot odlično večerjo za praznike. Učenci se znajdejo v sobi, ko so sledili zvoku purana. Za njimi se vrata zapahnejo, možno jih je odpreti samo s ključem. Osnovna navodila dobijo učenci s klikom na pogovorni oblaček nad puranom. Tudi v tej sobi je čas omejen na 45 minut. Preostali čas kaže ura v učilnici, ki se sproži samodejno z odprtjem drsnice. S klikom na glavna vrata se odpre vprašalnik, kamor se lahko vnese ključ in uspešno zaključijo sobo.

Do ključa se v tej sobi pride v 3 delih, ki si sledijo eden za drugim. Ob kliku na vrata knjižne omarice se pokaže, da je zaklenjena s posebno petmestno barvno številčnico.

Pravo kombinacijo števil in barv se dobi z odgovarjanjem na vprašanja pri posameznih predmetih. Rešitev za rdeče polje se dobi s klikom na maketo ladje v pitniku. Pojavi se vprašalnik o prvih raziskovalcih oziroma o njihovi opremi.

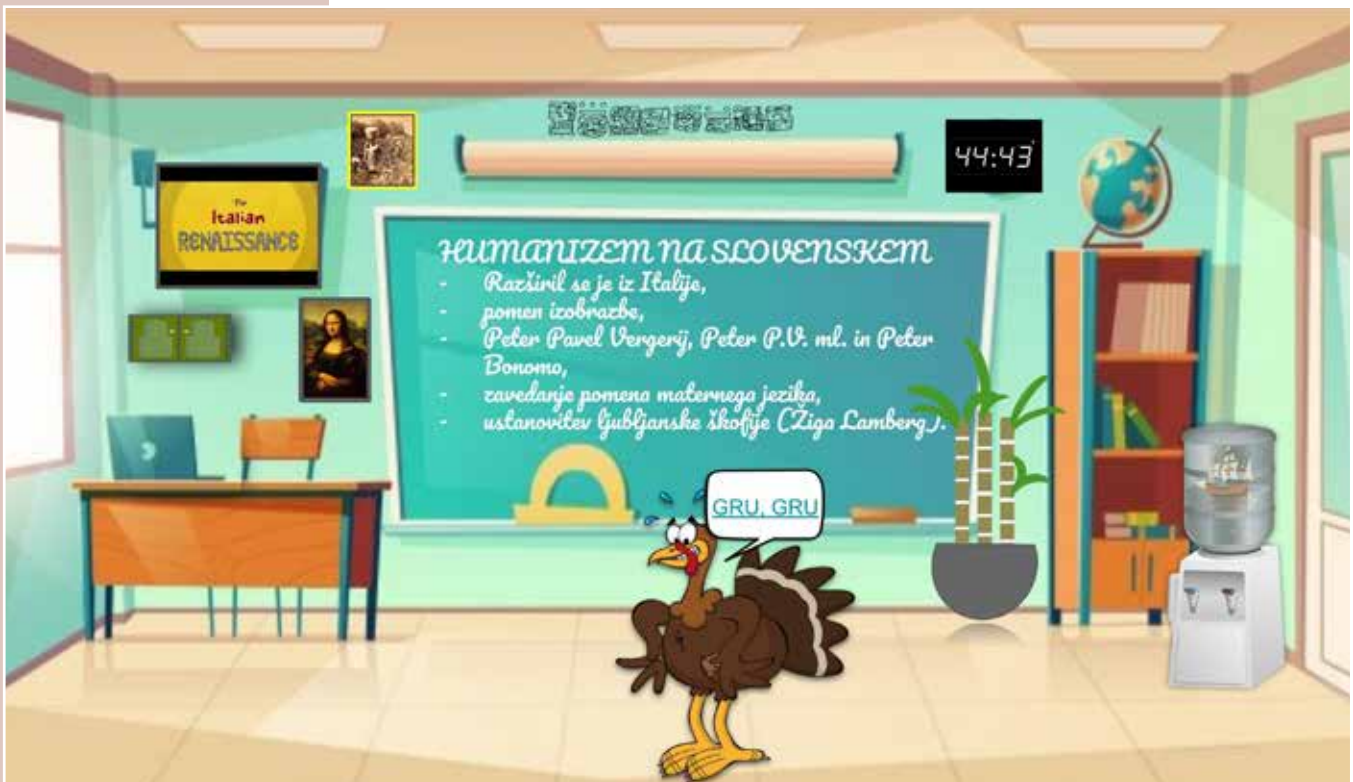
Na podlagi pravih odgovorov se na koncu pride do namiga (3 rdeča), govor je namreč o treh rdečih križih na jadrju.

V sobi se podobni namigi skrivajo še ob kliku na majevsko pisavo, sladkorni trs, globus in sliko sužnje na bombažnem polju. Ko so vse številke in barve odkrite, se vnesejo v ključavnico in omarica se odpre. Notri je ključ z vgravirano številko. Ključ odpira predal v pisalni mizi. Številka, ki je vgravirana na ključ, je pomembna, ker se jo mora vnesti kot dokaz, da je ključ najden.

Po uspešnem vnosu se odpre predal pod pisalno mizo. V njem je listek, na katerem se nahaja namig za vpisno kodo v računalnik na mizi. S tem listkom in najdenimi namigi v sobi, slika Mone Lize, knjiga na knjižni polici, tabelni zapis in film na televiziji, se dobi koda za vpis v računalnik. V računalniku je odprt dokument, na katerem je narisanih 5 puščic, ki kažejo v različne smeri. To je navodilo za odpiranje posebne ključavnice, ki zaklepa omarico nad pisalno mizo.

Po uspešnem vnosu smeri se odpre omarica. Notri je ključ z obeskom papige are. Na vratih učilnice je treba za uspešen pobeg odkleniti vrata. To se naredi s tem, da se v vprašalnik, ki sprašuje o obesku na ključih, vnese besedo ara in vrata se odprejo.

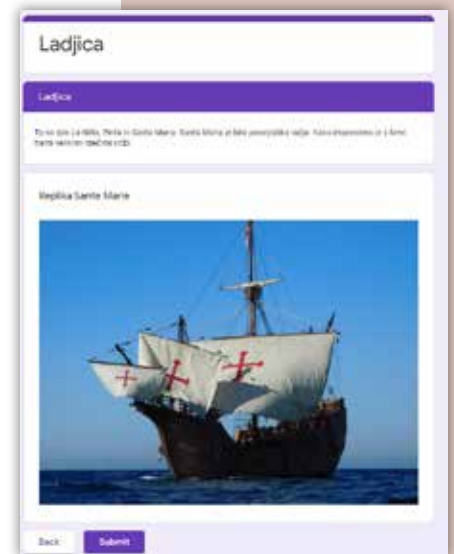
Soba pobega Učilnica







Zaklenjena vrata učilnice

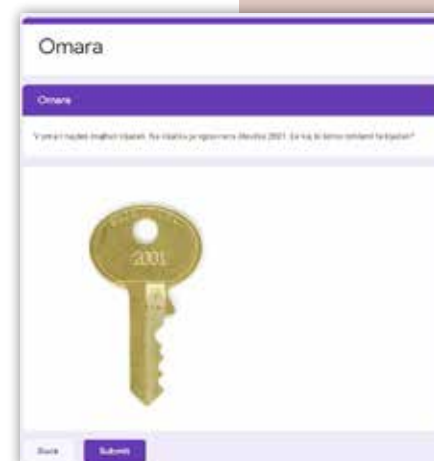


Vprašalnik o geografskih odkritjih



Ključavnica

Ključavnica, ki uporablja kombinacijo smeri



Ključ z vgrvirano številko

## SKLEP

Motivacija učencev za delo, učenje, je zelo pomemben segment pouka. Pri pouku, ki poteka v učilnici, lahko posežemo po različnih metodah motiviranja učencev. Ne gre tudi zanemariti že same fizične prisotnosti učitelja, delne motivacije, ki jo nudi samo okolje učilnice, in zavedanja samega namena prisotnosti v šoli. Pri izobraževanju na daljavo pa se lahko srečamo s številnimi omejitvami, ki nam jih postavljajo virtualni svet, neprimerno učno okolje ter odsotnost fizičnega stika z

učencem. V tem pogledu je vzpostavitev določene motivacije pri učencih še toliko bolj pomembna in potrebna.

Virtualna soba pobega je lahko primer take motivacije. Lahko je zanimiva in poučna obogatitev izobraževanja na daljavo. Uporabna je na različnih stopnjah izobraževanja. Prav tako se jo lahko uporabi v različnih delih učnega procesa kot na primer v uvodni motivaciji, pri preverjanju predznanja, obravnavanju nove učne snovi, ponavljanju oziroma utrjevanju in preverjanju znanja. Posrečena je bila kombinacija reševanja sobe pobega v skupinah učencev z uporabo »breakout rooms« v programu Zoom in kljub preteku časa igre in samega časa videokonference so učenci želeli dokončati pobeg iz sobe. Njihovi odzivi so bili pozitivni in izrazili so željo po še dodatnih sobah pobega še za preostale sklope učne snovi.

Pomebno pa je pogledati še, kako je z uporabo virtualnih sob pobega v prihodnje, v času po izobraževanju na daljavo. V izdelavo sobe je vložena veliko časa in bi bilo škoda, da se sobe uporabi samo v času šolanja na daljavo. Smiselno bi jih bilo uporabiti tudi pri pouku v šoli v računalniških učilnicah, s pomočjo tablic ali pa pametnih telefonov. Zopet se lahko tudi v šoli uporabijo v različnih fazah učnega procesa.

## VIRI IN LITERATURA

Kennedy, K. (2020). Don't Assume Students and Teachers Are Digital Natives. V: *PLTW Distance Learning Support*. Pridobljeno s <https://www.pltw.org/blog/dont-assume-digital-natives>.

*Nastalo je Združenje escape room dejavnosti Slovenije*. (2016). Pridobljeno s <https://www.visitljubljana.com/sl/kongresni-urad-ljubljane/novice/nastalo-je-zdruzenje-escape-room-dejavnosti-slovenije/>.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. V: *On the Horizon*. MCB University Press. Vol. 9, No. 5, str. 1. Pridobljeno s <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

Smole, T. (2020). *Soba pobega Humanizem na Slovenskem*. Pridobljeno s <https://docs.google.com/presentation/d/1ODmu3TJ6F4ITcN0uDhe1VG6PHUDpEzmWl9ijcxc3hz8/preview?usp=sharing>

Smole, T. (2020). *Soba pobega Prekletstvo mumije*. Pridobljeno s <https://docs.google.com/presentation/d/1wwF3I8fbcGeaKftAgslZHtcYeHsLsqeNptysl4BsUdU/preview?slide=id.p>

*Seznam escape room ponudnikov v Sloveniji*. (2020). Pridobljeno s <http://escape-room-slovenija.si/seznam-escape-room-ponudnikov-v-sloveniji-priporocene-igre/>.

*Zgodovina sob pobega* (2017). Pridobljeno s <https://escapegames.ca/history-escape-rooms/>.