

Naslov članka/Article:

KO ODPREŠ, NI VEČ POTI NAZAJ ... SI UPAŠ? SKRIVNOSTNO SPOROČILO V ZABOJU: ZGODOVINA V OBLIKI ENOSTAVNIH IZZIVOV SOBE POBEGA

*ONCE YOU OPEN IT, THERE'S NO GOING BACK ... DO YOU DARE?
MYSTERIOUS MESSAGE IN A CHEST: HISTORY IN THE FORM OF
SIMPLE ESCAPE ROOM CHALLENGES*

Avtor/Author:

Boštjan Kernc

DOI:

CC licenca



Priznanje avtorstva-Nekomercialno-Brez predelav



Zgodovina v šoli št. 2/2022, letnik 30

ISSN 1318-1416

Izdal in založil: Zavod Republike Slovenije za šolstvo
Kraj in leto izdaje: Ljubljana, 2022

Spletna stran revije:

<https://www.zrss.si/strokovne-revije/zgodovina-v-soli/>

Boštjan Kernc,
Osnovna šola Davorina Jenka Cerklje na Gorenjskem

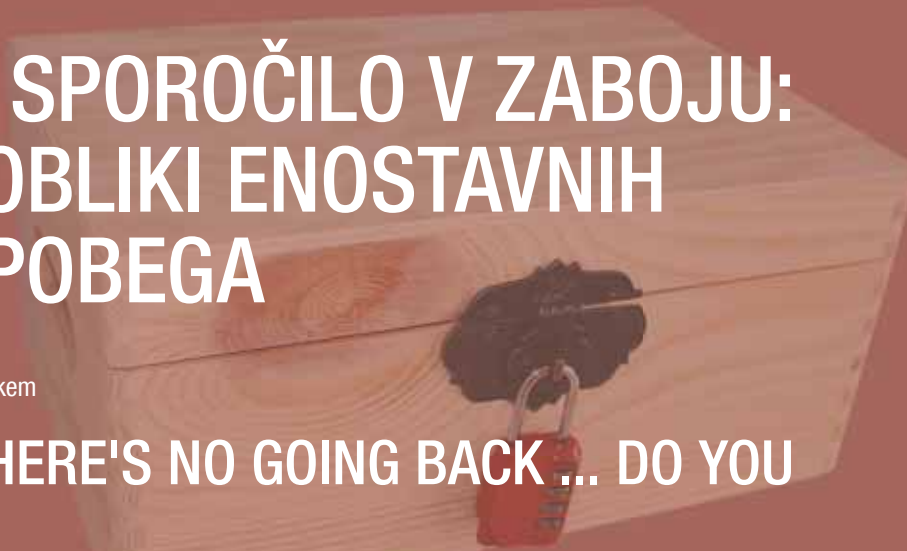
KO ODPREŠ, NI VEČ POTI NAZAJ ... SI UPAŠ?

SKRIVNOSTNO SPOROČILO V ZABOJU: ZGODOVINA V OBLIKI ENOSTAVNIH IZZIVOV SOBE POBEGA

Boštjan Kernc,
Davorin Jenko Primary School in Cerklje na Gorenjskem

ONCE YOU OPEN IT, THERE'S NO GOING BACK ... DO YOU DARE?

MYSTERIOUS MESSAGE IN A CHEST: HISTORY IN THE FORM OF SIMPLE ESCAPE ROOM CHALLENGES



IZVLEČEK

Članek z namenom doseganja večje aktivnosti učencev pri pouku zgodovine, spodbujanja timskega dela in samostojnega raziskovanja različnih zgodovinskih virov predstavlja tri različice oblikovanja učnega gradiva v obliki izzivov sobe pobega. Dve sta prirejeni v t. i. skrivnostni zaboj, pri katerem so zgodovinska gradiva in izzivi, ki jih morajo učenci rešiti, da pridejo do končnega razkritja, skriti v lesenem zaboju, tretja pa je spletna oblika reševanja ugank in odkrivanja sporočila. Skrivnostni zaboj so reševali šestošolci na kulturnem dnevu *Spoznavam dediščino svojega kraja*, enkrat v razredu, drugič v povezavi z zgodovinskim terenskim delom, elektronska oblika pa je bila namenjena učencem za obeležitev dneva samostojnosti in enotnosti na daljavo. Pred opisom konkretnega učnega gradiva je natančneje predstavljen tudi postopek izdelave skrivnostnega zaboja, saj gre v našem izobraževalnem prostoru za precejšnjo novost.

Ključne besede: skrivnostni zaboj, didaktična soba pobega, aktivne učne oblike, delo z zgodovinskimi viri

ABSTRACT

In order to get students to be more active during history lessons and to encourage teamwork and independent research of different historical sources, the article presents three versions of designing teaching materials in the form of escape room challenges. Two versions have been adapted to the so-called mysterious chest, in which the historical materials and the challenges that the students have to solve to make the ultimate discovery are hidden in a wooden chest, while the third version comes in the form of solving puzzles and deciphering the message online. The mysterious chest challenge was attempted by sixth graders at the cultural day *Learning about My Town's Heritage* – first in the classroom and the second time in connection with historical fieldwork; the electronic version was intended for students to commemorate Independence and Unity Day at a distance. Before describing the concrete teaching materials, we give a detailed presentation of the making of the mysterious chest, as it is a novelty in our educational setting.

Keywords: mysterious chest, didactic escape room, active forms of teaching, working with historical sources

UVOD

Pomemben cilj pouka zgodovine je povečanje aktivnosti učencev in združevanje različnih vrst znanja, poleg vsebinskega razvijati tudi odnos do snovi, različne spretnosti in veščine (UN za zgodovino; Stradling, 2004). Poenostavljena oblika sobe pobega, kjer so izzivi in zgodovinska gradiva shranjeni v zaboji, učenci pa skušajo samostojno v manjših skupinah z raziskovanjem priti do odgovorov, je eden od poskusov, s katerim lahko motiviramo učence za pridobivanje različnih ciljev pouka zgodovine.

Članek najprej predstavi didaktično obliko skrivnostnega zaboja: skuša pojasniti njegovo didaktično vrednost in hkrati podati nekaj temeljnih smernic za gradnjo takega učnega gradiva. V nadaljevanju opiše primere uporabe posebne oblike sobe pobega: najprej spoznavanje kulturne dediščine domačega kraja s pomočjo izzivov, oblikovanih v skrivnostni zaboj, potem pa na kratko tudi obeležitev dneva samostojnosti in enotnosti z zgodbo in izzivi v elektronski obliki.

SKRIVNOSTNI ZABOJ PRI POUKU?

Kaj to sploh je?

Skrivnostni zaboj je skovanka za igro izzivov v obliki sobe pobega. Danes zelo popularne sobe so v osnovi sicer fizične pustolovske igre, pri katerih morajo igralci, zaprti v sobo, rešiti vrsto ugank, ki jim omogočijo pobeg v določenem časovnem okviru. A ta koncept se je preoblikoval v različne spletne ali fizične oblike, pri katerih soba sploh ni nujen element. Bistvo igre temelji na izzivih, kjer igralci odkrivajo namige, rešujejo uganke in opravljajo naloge, da bi dosegli določen cilj – po navadi v skupini in v omejenem času (Clarke, 2017).

Nekaj ustanov, med prvimi EscapED, del skupine GameChangers, z angleške univerze v Coventryju, je tako obliko izzivov začelo uporabljati v didaktične namene. Pri teh samo tekmovanje in čas nista tako bistvenega pomena, pomembnejši so vsebinski didaktični izzivi, ki pomagajo pri doseganju učnih rezultatov, timska dinamika in komunikacija ter razvoj t. i. mehkih veščin, npr. reševanje problemov, organizacija dela, obvladovanje novih situacij itd. (Educational ...). Izobraževalna soba pobega tako ponudi predvsem privlačno in aktivno učno okolje, ki spodbuja samostojnost, raziskovanje in sodelovanje.

Soba pobega v obliki zaboja

Ena od različic sob pobega je tudi t. i. skrivnostni zaboj. Ideja zanj izvira iz obiska Erasmus+ Univerze v Coventryju, kjer se študijski oddelek posebej ukvarja z igrifikacijo učnih gradiv. Skrivnostni zaboj vključuje enake temeljne veščine in koncepte, kot jih pozna tradicionalna igra pobega, a so oblikovane tako, da niso vezane na določen prostor. Tudi te igre se uporabniki lotijo tako, da rešijo več manjših ugank, ki jim na koncu dajo odgovor na ključno, osnovno vprašanje oz. nalogo. Taka oblika igre sobe pobega je za šolo primernejša, saj je njena priprava preprostejša, več učencev oz. skupin jo lahko rešuje hkrati, laže jo prilagajamo različnim vsebinam, predvsem pa je prenosljiva in se lahko uporablja na različnih lokacijah. Običajne sobe pobega so časovno omejene – tekma s časom zagotovo prinese dodatno doživetje in večinoma pozitivni pritisk – vendar pri didaktičnih procesih za vse udeležence ta pritisk ni nujno pozitiven, zato vsekakor ni obvezen del skrivnostnega zaboja.

Kako naj bi igra v obliki sobe pobega lahko pomagala učencem pri njihovem učnem procesu? Različni ustvarjalci navajajo predvsem naslednje lastnosti (Educational escape rooms; Make your own escape room):

- z različnimi nalogami in aktivnostmi lahko zajamejo več zaznavnih slogov, zato so zanimive vizualnim, slušnim in kinestetičnim tipom učencev;
- naloge večinoma niso zastavljene le tako, da krepijo znanje o predmetu, ampak spodbujajo tudi kritično mišljenje, samostojno raziskovanje, predvsem pa komunikacijske veščine in timsko delo;
- reševanje različnih izzivov, predvsem z namenom doseči konkreten – čeprav namišljen – cilj, pomembno prispeva k notranji motivaciji, pritegne že na začetku, a tudi dlje obdrži pozornost učencev pri učnem delu (časovna omejitev vsaj spretnejšim učencem to še poveča);
- praktični izzivi spodbujajo večjo aktivnost učencev, problemsko učenje, posamezne naloge lahko razvijajo ustvarjalnost in domišljijo.

Skrivnostni zaboj in učni načrt

Učni načrt že v opredelitvi predmeta zgodovina, še izraziteje pa v didaktičnih priporočilih učitelje nagovarja k uporabi sodobnih didaktičnih pristopov, ki spodbujajo samostojnejšo in dejavnejšo vlogo učencev in gradnjo različnih vrst znanja – poleg vsebinskega in odnosnega tudi procesnega, torej razvijanje spretnosti in veščin (Učni načrt, 2011, str. 4).

Dobro zastavljeni skrivnostni zaboji lahko vključujejo več različnih didaktičnih in učnih pristopov hkrati: avtentično in raziskovalno učenje, saj so učenci postavljeni v neko situacijo, ki jo morajo razrešiti tudi s pomočjo samostojnega raziskovanja, učenje z odkrivanjem, pri čemer nam zgodovinski viri ponujajo ogromno možnosti, sodelovalno učenje, saj se izzivi po navadi rešujejo v manjših skupinah, in medpredmetno sodelovanje. Gradivo namreč lahko sestavljajo zemljevidi, umetnostna besedila, glasbeni izdelki, matematični izzivi ipd. Vse to lahko povežemo še z zgodovinskim terenskim delom.

Takšno učno gradivo je hkrati zelo primerno za vpeljevanje učencev v samostojno delo z zgodovinskimi viri. Vključujejo namreč lahko materialne vire (v zaboju ali v okolici), pisne vire (pisma, dnevnik, časopisne članke, dokumente ipd.), slikovne (razglednice, fotografije ipd.), ustne (npr. posneta pričevanja, ki so danes hitro dostopna s QR-kodo).

Po *Učnem načrtu* (2011) naj bi učitelj z različnimi pristopi spodbujal zanimanje učencev za zgodovino. Zanimanje za predmet pa je eden glavnih motivacijskih dejavnikov za učenje.

Skrivnostni zaboj in psihologija učenja

Pečjak in Musek (1992) sta v učbeniku psihologije za srednje šole zapisala, da učitelj lahko doseže pol uspeha že s tem, da pri učencu zbudi zanimanje za svoj predmet. Pišeta, da ni učenja brez motivov, motivacijo pa spodbujajo izzivi. »Če v motivacijski situaciji (kar naj bi soba pobega predstavljala) naletimo na oviro, ki preprečuje enostavno zadovoljitev in doseganje cilja, govorimo o frustraciji. Začetna frustracija po navadi še poveča privlačnost cilja, čustveno angažiranje in dejavnost se stopnjujeta.« Ovira učenca torej na začetku – če gre za zmerno, premagljivo oviro – dodatno spodbudi. In če smo pri nekem delu uspešni, zanj pogosteje pridobimo trajno zanimanje (Pečjak in Musek, 1992, str. 153).

Poleg motivacije je po raziskavah pomembna tudi kombinacija dveh temeljnih učnih stilov: reproduktivnega in produktivnega. Pri prvem se učimo gradivo v isti obliki, kot je zapisano, pri drugem pa v novih zvezah. Pri slednjem se dejavnosti v skrivnostnem zaboju lahko zelo dobro vključijo v poučevanje, pri čemer je treba opozoriti, da dobri izzivi ne smejo biti rešljivi le s poskušanjem in napakami (kar sicer velja za najpreprostejši način reševanja problemov). Pomembno je, da so vključene naloge, ki zahtevajo reševanje z vpogledom, z nenadno povezavo izkušenj in povezovanje različnih elementov problemske situacije.

Dobro zastavljeni skrivnostni zaboj lahko naslavlja mnoge glavne psihološke potrebe: s svojo zasnovi spodbuja raziskovanje, lahko tudi delo in ustvarjanje, s sodelovalnim učenjem spodbuja socialne povezave, s časovnimi omejitvami tudi borbenost, z delnimi in s končnim uspehom pa samopotrjevanje.

GRADNJA SKRIVNOSTNEGA ZABOJA

Didaktične igre se morajo razlikovati od tistih, ki so namenjene le zabavi. Pri tem se del privlačnosti verjetno izgubi na račun nalog, ki zahtevajo več branja, več brskanja po virih, več kritičnega razmišljanja, torej učencem več neprijetnega truda. Pri didaktičnih igrah bolj izhajamo iz učenčevih učnih potreb in ciljev, ki jih želimo doseči po učnem načrtu (Educational escape rooms). Učenci naj ugank ne bi reševali le s poskušanjem ali ugibanjem, pač pa z znanjem, natančnim opazovanjem, analiziranjem, sklepanjem itd. Igra lahko služi kot dobro preverjanje ali poglobljanje znanja, sploh pa ni nujno, da je osnovni poudarek igre na učenju, lahko nam ponudi le dobro, konkretno izhodišče za razpravo v razredu.

Pri sobi pobega je sicer možno reševanje nalog v poljubnem vrstnem redu, večina nam znanih poskusov pa izzive organizira tako, da morajo učenci rešiti posamezno težavo, da lahko preidejo na naslednji korak. Z linearnim reševanjem se tudi lažje zasleduje osnovna zgodba, ki je pri šolski zgodovini pomemben učni gradnik.

Igro poživijo izzivi, ki imajo namige zaklenjene v škatlah, so skriti na nenavadnih mestih ali kodirani z različnimi ključi – torej elementi, ki so običajni pri tradicionalnih sobah pobega. Niso pa taki izzivi obvezni del skrivnostnega zaboja. Precej večji pomen ima dejstvo, kako uspešno so izzivi, uganke in naloge usklajeni z vsebino in pripovedjo.

Zgodba

Zelo dobrodošlo je, da si na začetku zamislimo pripoved, zgodbo, ki bi pritegnila učence in v katero lahko vključimo učne cilje, ki smo si jih zastavili. V pripoved je treba vključiti osnovno nalogo, misijo, zato je že ob oblikovanju zgodbe treba premisliti, kakšno vlogo bodo v njej igrali učenci. Po učnih predmetih se seveda te zgodbe in naloge lahko precej razlikujejo, za lažjo predstavo pa navajamo stereotipne primere, ki bi jih lahko uporabili pri pouku zgodovine: detektivi morajo rešiti ..., arheologi morajo razkriti ..., lovci na zaklade morajo pobegniti ..., znanstveniki morajo odkriti ..., vohuni morajo razkrinkati ..., sicer ...

Naloge so pogosto umeščene v zgodbo v obliki: *Vi nekaj počnete, ko se nekaj zgodi. Zdaj morate doseči neki cilj, sicer se bo zgodilo nekaj (neprijetnega)* (Make your own escape room).

Izbor gradiva

Ko je temeljna ideja izbrana, se začneta izbor in priprava gradiva. Glede na to da govorimo o zgodovinski didaktični igri, imamo na voljo ogromno primarnih ali sekundarnih virov: npr. časopisni članki, pisma, dnevniki, plakati, fotografije, uradni dokumenti, razglasi, recepti ipd. Lahko jih dopolnujemo z ustnimi ali drugimi avdiovizualnimi viri, ki so danes brez težav dostopni na spletu (npr. s QR-kodo). S terenskim delom pa vključimo tudi materialne vire. Tako učno gradivo je zelo dobrodošlo za to, da se učenci neposredno srečajo z zgodovinskimi viri, da jih sami preučujejo in da znajo sami z njih razbrati zahtevane podatke.

Izzivi, uganke

Izzivi so posamezne naloge, ki bodo učence peljale do cilja, do odgovora na osnovno, začetno vprašanje oz. misijo. Povejo nam torej, kaj bodo morali igralci narediti, da se bodo premaknili od začetka do konca svoje misije. Npr. odprite ključavnico, tako da ..., rešite uganke, tako da ..., poiščite geslo ... Naloge, ki pripeljejo učence do teh rešitev, so lahko zastavljene na različne načine: učenci morajo poiskati ustrezne letnice ali izraze na spominskih tablah, materialnih, pisnih in ustnih virih, s katerimi rešijo križanko, ki tvori geslo za naslednji izziv; izpolnjevati morajo časovni trak ali osebne izkaznice pomembnih sovaščanov, postavljati posamezna obeležja na zemljevid, v pravilno zaporedje postaviti fotografije, sestaviti strgan plakat ipd. Pravilna rešitev jim zopet prinese geslo, s katerim nadaljujejo pot do končne rešitve.

Po naših izkušnjah je dobrodošlo posamezne naloge učencem zapisati, da imajo boljši pregled nad gradivom in svojimi nalogami, laže tudi spremljajo svoj napredek. Rešitev za to je lahko list papirja, na katerem so zbrani po vrsti vsi izzivi, učenci pa vanje vpisujejo sprotne rešitve, iz katerih na koncu lahko tvorijo končno rešitev.

Če pobrskamo po spletnih straneh, lahko dokaj enostavno najdemo različne sezname in opise izzivov oz. uganek, ki jih lahko vključimo v skrivnostni zaboj. Za lažjo orientacijo navajamo nekaj takih, ki materialno niso nedosegljivi, po svoji obliki pa so zelo uporabni pri pouku zgodovine:

- sestavljanje posameznih koščkov (raztrgane fotografije, dokumenti, sestavljanke itd.);
- premikanje in iskanje podatkov po slikovnem gradivu (labirinti, zemljevidi, grbi, shematični prikazi itd.);
- jezikovne uganke (iskanje psevdonomov, premetanke, kodirana pisma, rebusi, različne vrste pisave itd.);
- vsebinske (podatkovne) uganke (iskanje podatkov v okolici, po seznamih, priročnikih, skrivnih simbolih, kodiranih virih itd.);
- dopolnjevanke (križanke, nepopolni časovni trakovi, nepopolni zemljevidi, osebne izkaznice, gesla, kartoteke itd.).

Izdelava učnega gradiva

Ko je zgodba začrtana, gradivo zbrano in določeni izzivi, preostane le še priprava gradiva. Z nekaj iznajdljivosti se ga da pridobiti precej ugodno, z nekaj spretnosti pa se da marsikaj izdelati tudi v lastni režiji. Predvsem to velja za pripravo zgodovinskih virov. Pri oblikovanju izzivov (npr. križank, besednih in številčnih iger, kodiranj) si lahko pomagamo z različnimi spletnimi stranmi, npr. Learningapps ali Discovery education.

ZGODOVINA CERKLI NA ODRANISSEM

KRČMJI VLA

Skala: Označi starih slovenskih gradov na tupo. Označi cerkve.

Skala: Vzorčarstvo območje, upravični obseg glavnih cerkva v Cerkljah.

PRVIČ OVAJNE (KRAJ) STRANCI v celni prostorni grad od 12-16, ki so bili nastali v 17. stoletju.

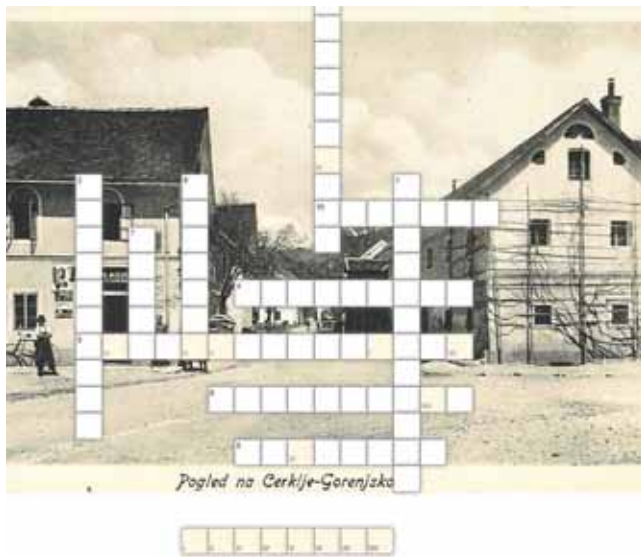
ZA BIVALJE (KI SEMAJ PRILU) NLOVINE, TO OZNAČILOK NAJEDNE OROVNOV.

SEZNAM O MOŽNIH OSUMLJENCEV - pregled splošne karte na Cerklje (vse osebe v seznamu, kakor so jo, ki niso navedeni) *Imenoma*

Jakobu vzhoda to vseh vseh svetovnih mestih in država...

1800 1800 1800 1800

Trije primeri zbiranja gesel: časovni trak, na katerega je treba nalepiti ustrezne sličice, označene s črkami, križanka z označenimi polji, seznam osumljencev (glavnih zgodovinskih oseb), ki se ga tudi dopolni z ustreznimi sličicami.



SEZNAM MOŽNIH OSUMLJENCEV (neuradno)

TRILEPI
NIEGOVČ
FOTOGRAFNO

IME IN PRIMEK: _____

PODOČJE NIEGOVEGA DELOVANJA: _____

_____ gostilec

ZA KAJ BI ON POTREBOVAL DENAR? _____

TRILEPI
NIEGOVČ
FOTOGRAFNO

IME IN PRIMEK: _____

PODOČJE NIEGOVEGA DELOVANJA: _____

_____ igralec in režiser

ZA KAJ BI ON POTREBOVAL DENAR? _____

TRILEPI
NIEGOVČ
FOTOGRAFNO

IME IN PRIMEK: _____

PODOČJE NIEGOVEGA DELOVANJA: _____

_____ sklodbotev

ZA KAJ BI ON POTREBOVAL DENAR? _____

Izdelave zaboja pobega smo se lotili v treh korakih (Make your own escape room):

- Najprej smo skušali skicirati prepričljivo zgodbo z zapletom in ciljem, ki ga morajo igralci doseči. Dogajanje smo postavili v leto 1901, ko naj bi se v Cerkljah na Gorenjskem srečalo pet pomembnih mož: skladatelj Davorin Jenko, igralec Ignacij Borštnik, ljubljanski župan Ivan Hribar, gasilec Fran Barle ter arhitekt Jože Plečnik (trije izhajajo iz Cerkelj, dva sta s svojim delom precej posegla vanje). Zgodi se nepredviden dogodek, ki delno temelji na resničnih zgodovinskih okoliščinah – izgine denar za gradnjo občinskega vodovoda. Učenci, ki se prelevijo v detektive in arheologe, morajo s pomočjo virov ugotoviti, kdo je odgovoren za neljubi dogodek. Zgodbo sestavlja več gradnikov, vsak od njih postane uganka, ki pove, kaj morajo igralci storiti, da se premikajo od začetka do konca naloge.
- Zbrali smo zgodovinske vire: slikovno gradivo (npr. razglednice, stare fotografije, zemljevid), avdiogradivo (posnetke pričevanj starejših občanov o določenih stavbah), pisno gradivo (časopisni izrezek o ustanovitvi gasilskega društva, plakat o igri, ki jo je režiral Borštnik, Jenkovo srbsko himno in pregled črk v cirilici in latinici).
- Načrtovali smo uganke oziroma izzive: učenci so morali sestaviti razrezan zemljevid Cerkelj in s pomočjo zvočnega posnetka poiskati polja, kjer so se nekdaj nahajale cerkljanske šole. S pomočjo dnevniškega zapisa so rešili križanko, s pomočjo spletnih virov in gradiva v zaboju so dopolnili osebne izkaznice »osumljencev«, z nalepkami so dopolnili pomanjkljivi časovni trak. Pri vsaki nalogi so dobili geslo, ki so ga uporabili za naslednji korak oz. končno sporočilo.
- Sestavili smo skrivnostni zaboj: natisnili smo vire, navodila in pripomočke, kupili smo zaboje, mape, stekleničke in ključavnice ter gradivo razporedili in zložili.



Zaklenjeni zaboj, ki v sebi skriva različna navodila in zgodovinske vire, razporejene v različnih mapah, škatlicah, steklenički.

V različici, pri kateri smo učno gradivo povezali s terenskim delom, smo naloge dopolnjevali s spletno aplikacijo *CŠOD Misija*, kar nam je omogočilo dodatne izzive in lažji dostop do spletnih gradiv s pomočjo mobilnih telefonov, saj so bila že vključena v aplikacijo. Tako so učenci bolj živo razvijali odnos do kulturne dediščine, določene stvari so si lažje predstavljali, predvsem pa so natančneje opazili hiše, spomenike, napise, mimo katerih dnevno hodijo, a ne pritegnejo njihove pozornosti, predvsem pa jih ne povežejo z ljudmi in zgodbami, ki so te objekte zaznamovale. Pri različici, ki so jo učenci reševali v razredu, pa je bila boljša zbranost učencev. Dlje časa so vztrajali tudi ob težavah in vse skupine so v predvidenem roku prišle do končne rešitve. V razredu je manj motečih dejavnikov, pa tudi pomoč učitelja je hitreje pri roki. V obeh primerih pa so bili zelo aktivni, zavzeti, iznajdljivi. Evalvacija z učenci je pokazala, da jim je bilo najbolj všeč, da so lahko delali samostojno (še bolj to izstopa pri različici na terenu), v skupini in pri tem tudi uporabljali elektronsko napravo. A ne le to – pohvalili so različne vrste nalog, pričakovanje, kaj jih še čaka in kakšen bo zaključek, bolj sproščeno delo brez stalnega sedenja in poslušanja. Njihove kritike so bile vezane predvsem na pretiran umski napor, najbolj preveč branja. Hitro jih zmoti tudi vse, kar ne deluje takoj, ali nejasna navodila, ker se potem med množico podatkov ne znajdejo. Učiteljeva opažanja negativnih izkušenj so predvsem, da bi mnogi učenci raje kot z znanjem in branjem izzive rešili z ugibanjem in

pokušanjem, raje kot da bi pogledali naokrog, kje se nahajajo ali katere vire imajo v zaboju, bi za podatki na hitro pobrskali po spletu. Učenci nenatančno berejo namige in se pogosto precej nesistematično lotijo dela: vse gradivo bi na hitro razprostrli, potem pa šele spoznavali (bolj ugibali), kaj z njim početi in kako vse skupaj povezati. Če je naloga prenaporna ali navodilo ni dovolj jasno, nekateri prehitro opustijo delo. To so bile po našem mnenju največje pomanjkljivosti gradiva.



Učenci odkrivajo skrivnosti v zaboju.

(Foto: Boštjan Kernc.)

Križanka na vsakem začetnem okencu ponudi ogled kratkega posnetka, posnetek pa na koncu ponudi povezavo do spletne igre. Pravilne rešitve tvorijo posamezna gesla v križanki.

Povezava do uvodnega posnetka: <https://youtu.be/MJhFOhebZ64>.

Soba pobega v elektronski obliki

Sodobna tehnologija in delo na daljavo sta tudi vsakdanjemu učnemu procesu približala spletna gradiva. Tudi pri teh učno snov in dejavnosti lahko oblikujemo v obliki izzivov, ki s svojimi rešitvami odkrivajo nove naloge do končne rešitve začetnega vprašanja. Zaklenjeni zaboj nadomestijo kodirani elektronski elementi (npr. PDF z geslom), klasično križanko ali rebus nadomestijo preproste spletne igre, gesla pa lahko tvorijo naslove spletnih strani.

▶ ZAČNI	PRVO GESLO					7				
				3						
▶ NADALJUI	DRUGO GESLO	10								
		8								
● ● ●	TRETJE GESLO				9					
	ČETRTO GESLO				12			2		
	PETO GESLO	1				4				
	ŠESTO GESLO			5						11
	SEDMO GESLO						6			

KONČNO GESLO – črke iz zgornjih oštevilčenih polj v pravilnem zaporedju prepisi v spodnja okenca:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Primer, ki ga predstavljamo, je bil izdelan za obeležitev dneva samostojnosti in enotnosti na daljavo. Učenci so ga lahko reševali samostojno ali z učiteljem skupaj v spletni učilnici. Gradivo je sestavljeno iz treh različnih interaktivnih elementov: videoposnetka oz. videorazlage, interaktivnega delovnega lista (PDF v obliki spletnega obrazca) in spletnih nalog, izdelanih z aplikacijo *Learningapps.org*.

Temeljna navodila in začrtana pot, po kateri naj bi uporabnik reševal izzive, so navedeni na PDF-dokumentu. Križanka namesto vprašanja ponuja ogled kratkega videoposnetka, od katerega povezava uporabnika vodi do spletne naloge, vezane na razumevanje posnetka. Pravilna rešitev tvori posamezno geslo križanke. Rešena križanka pa uporabniku z označenimi polji ponudi končno rešitev oz. odgovor na začetno vprašanje.

SKLEP

Soba pobega z reševanjem različnih izzivov ponuja aktivne oblike tudi pri izobraževanju. Pri tem nas ne sme zavesti sam izraz »soba pobega«, saj ni nujno, da je oblika vezana na sobo in pobeg. Pomembna je osnovna formula: element 1 in element 2 skupaj odkleneta oziroma odkrijeta element 3. V osnovi gre torej lahko le za drugače zastavljeno nalogo oz. perspektivo, s katero nagovarjamo učence. Namesto navodila v »besedilu poišči podatek« ali »oglej si sliko in odgovori na vprašanja« učencem damo na razpolago gradivo in jih postavimo v raziskovalno misijo oz. situacijo: »si ta in ta, odkrij glavni motiv za ... v pomoč so ti lahko dokumenti ...«. Pri iskanju odgovora potem sami razberejo, npr. iz *Knjige mrtvih*, kdo je bil egipčanski bog podzemlja, iz risbe, katera žival je bila sveta, iz zemljevida ali skice, v katerem svetišču se nekaj nahaja, razvozlajo skrivno sporočilo, napisano v hieroglifih, oštevilčijo zaporedje korakov pri mumificiranju, z znanjem geometrije izmerijo višino piramide, z iznajdljivostjo poiščejo odgovor na sfingino uganko. Ko vse te informacije sestavijo skupaj, dobijo odgovor na začetno vprašanje, misijo, npr. »kdo v starem Egiptu je prva v vrsti plemenitih gospa«.

S tako oblikovanim učnim gradivom vsekakor spodbudimo aktivnost učencev, samostojnejše delo, sodelovanje, verjamem pa da tudi pomnjenje (vsaj grafičnih, slikovnih prikazov, ker jih ne le gledajo, ampak morajo z njimi tudi nekaj početi) in veščine zgodovinskega raziskovanja. Za boljši učinek in bolj tekoče delo pa je treba učence pripraviti in navaditi na nov učni pristop.

Niso pa pri takem gradivu aktivni le učenci – zelo aktiven mora biti tudi učitelj, da si stvari zamisli, oblikuje in izdela. K sodelovanju bi bilo pametno povabiti več učiteljev, lahko pa tudi učencev v okviru krožka ali projekta. Na podlagi opisanih primerov verjamemo, da so enostavnejši zaboji pobega organizacijsko izvedljivi, predvsem pa lahko predstavljajo dobrodošlo popestritev sodobnega pouka.

VIRI

Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Wood, O., Morini, L., Keegan, H. (2017). A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*. Letnik 4, izdaja 3. Disruptive Media Learning Lab, Coventry University. *Educational escape rooms*. Spletni zavihek knjižnice univerze v Coventryju. Pridobljeno s <https://dml.org.uk/tool/escape-rooms/>.

Make your own escape room. Pridobljeno s <https://lockpaperscissors.co/escape-room-design-blueprint/>.

Musek, J., Pečjak, V. (1992). *Psihologija*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.

Program osnovna šola. Zgodovina. Učni načrt (2011). Pridobljeno s https://www.gov.si/assets/ministrstva/MIZS/Dokumenti/Osnovna-sola/Ucni-nacrti/obvezni/UN_zgodovina.pdf.

Stradling, R. (2004). *Poučevanje evropske zgodovine 20. stoletja*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.

Where culture meets vocational education (2012). Sundbyberg: Tinta Education Ltd.