



**Danijela Takač**, prof. mentor  
OŠ Pantovčak, Zagreb

**Igor Naglić**, prof.mentor  
OŠ Ivana Meštrovića, Zagreb

Međužupanijski skup iz Astronomije  
07.07.2017., Zvezdarnica Zagreb



**Edukacijski**

# **ESCAPEROOM u razredu**



Edukacijski escaperoom zahtjeva pripremu, izradu scenarija i određene materijalne troškove, ali učenici uče na jedan novi, motivirajući i zabavan način.



**UZ MINIMALNE  
TROŠKOVE**



**PROBLEMSKO I  
SITUACIJSKO  
UČENJE**

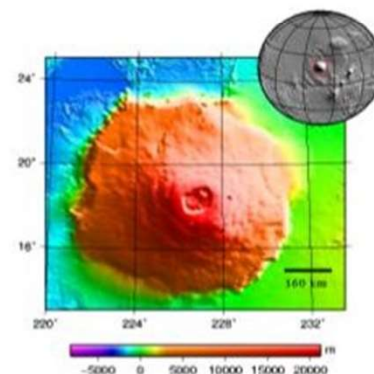


**IGROM DO  
UČENJA**



KORAK #1

## MATERIJAL



## ZAŠTO ESCAPEROOM?

Igre u obliku Escaperoom-a razvijaju kritičko mišljenje, timski rad i suradnju među učenicima, vještine rješavanja problema i mogu se koristiti u svim nastavnim predmetima.

## NABAVKA MATERIJALA



Kutije s mogućnošću zaključavanja



Nekoliko vrsta lokota



Wi-Fi



Mobitel s instaliranom aplikacijom QR code reader i/ili Aurasma



"nevidljiva" olovka i UV baterijska svjetiljka



TIMER - 45:00



KARTICE - Tragovi, teme i "HELP!"



Plakati - Uspješna misija i Neuspješna misija

## PROBLEMSKO I SITUACIJSKO UČENJE





## KORAK #2

# SCENARIJ



## UVODNI VIDEO



Važno je osmisлити scenarij vezan uz temu sata ili igre.

Npr. Neka učenici zamisle da su na Marsu. Dolaze u bazu te pronalaze video jednog člana tima koji je nestao.

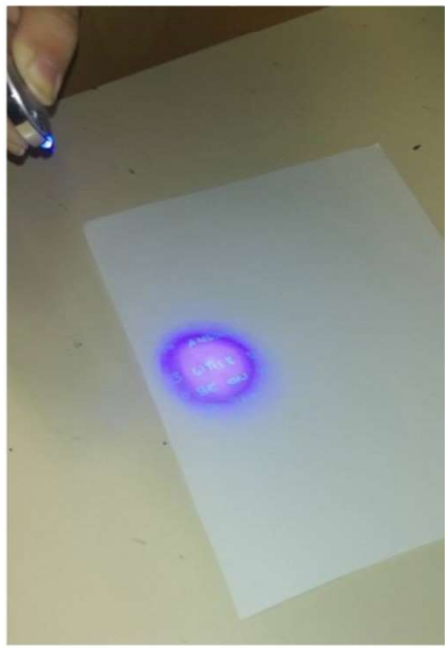
On im govori: "Otkrio sam nešto nevjerovatno i prije svojeg nestanka sakrio sam tragove po bazi. Rješavanjem zagonetki pronaći ćete moje otkriće i spasiti me...požurite... imate samo 45 minuta..."

## REZULTAT

Važno je da učenici otvaranjem posljednje kutije imaju osjećaj zaključka, tj. rješavanja velike zagonetke, pa je preporuka u tu kutiju skriti posljednji dio velike slagalice, link na video, zadnji sastojak ili recept pokusa.



## TIMSKI RAD I KREATIVNO RJEŠAVANJE PROBLEMA



KORAK #3

## ZAGONETKE



### OSMIŠLJAVANJE ZAGONETKI

- kutije s lokotima numerirati (izbjegavamo "nasilno" otvaranje lokota)

- svaka zagonetka ima za rješenje broj lokota sljedeće kutije

- zadnja ESCAPE kutija sadrži nagradu ili posljednji sastojak pokusa ili USB s poveznicom

- svaka zagonetka neka bude različita:

a. QR code - poveznica na video

b. nevidljiva poruka

c. Google obrazac (rješenja su brojevi lokota)

...



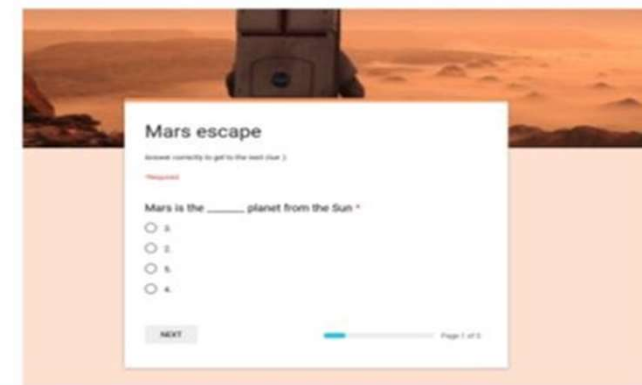
### UPOTREBA IKT-a

- QR kodovi

- VIDEO

- AURASMA

- Aplikacije za kodiranje teksta



**UČENJE KROZ IGRU I ZABAVU!**



# UČENJE KROZ IGRU I ZABAVU!



**Učenici su naprosto uživali. Čula se galama, smijeh i uzvici sreće nakon pronalaženja svakog novog traga i otvaranja nove kutije.**



## 5 savjeta za igrače



1

Igrati kao jedan tim, ali se podijeliti u manje skupine ako radite na više tragova

2

Komunicirati i surađivati tijekom cijele igre

3

Ako netko riješi zagonetku, podijeliti to s cijelim timom

## 5 savjeta za igrače

4

Tijekom igre dijeliti  
saznanja i ideje

5

Zajedno donijeti  
odluku o traženju  
pomoći (HELP!)





# Savjeti za učitelje



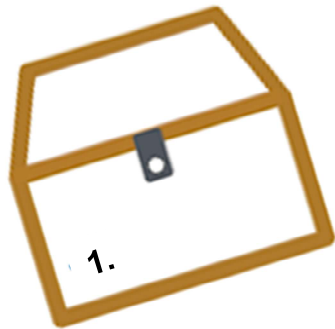
Dan prije igre objasnite pravila učenicima

## **Odredite jasna pravila** tijekom igre:

- Otključani lokoti se predaju učitelju ili “parkiraju” na određeno mjesto
- Ne pisati po tragovima
- Ne pokušavati “provaliti” u kutije
- Ne pokušavati otključavati slučajnim odabirom

Pokušati uključiti svakog učenika u igru

## Savjeti za učitelje



### “Prvo pravilo ESCAPE CLASSROOM igre”

- Ne pričamo o Escape classroom s drugim razredima.

Ako koristite **više kutija**, označite ih bojama/brojevima

Započeti s **lakšim zagonetkama** - za motivaciju

Prvi puta može biti kaotično, ali **ne odustajte**

# 10 Reasons to Play BreakOutEdu

By @MariaGalanis

@sylvia duckworth

1

It's fun for everyone!



2

It is adaptable to any subject area

MATH  
SCIENCE  
MUSIC  
SOCIAL STUDIES  
LANGUAGE  
ARTS  
VISUAL ARTS

3

It promotes collaboration and team-building



4

It develops problem-solving & critical thinking skills



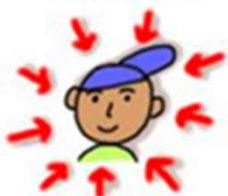
10

It's inquiry-based learning at it's best



9

It's student-centered



8

Students learn to work under pressure



7

It builds inference skills



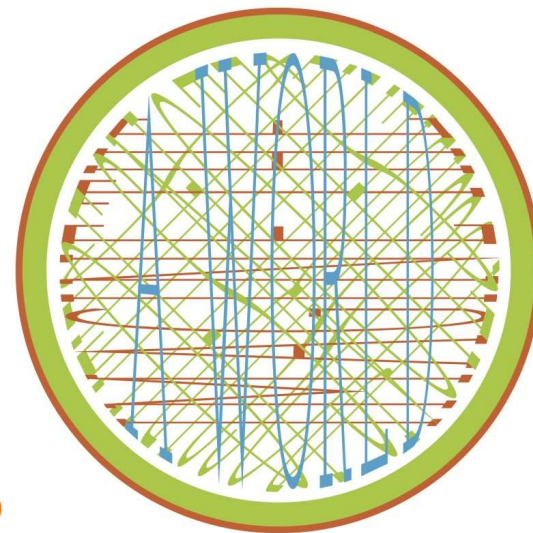
6

It challenges players to persevere





deck•toys





## Izrada scenarija Escape Classroom igre



**Breakout EDU Box**



**Small Lock Box**



**Invisible Ink Pen**



**UV Light**



**Word Lock**



**Hasp**



**Directional Lock**



**Key Lock**



**Three-Digit Lock**



**Four-Digit Lock**



**USB Drive**



**2 Hint Cards**





*Hvala!*