

2024

Avtor: Escape4Change



Vodnik:

**Izdelajte
svoje orodje
za
zabavnouk**



**Sofinancira
Evropska unija**

Financirano s strani Evropske unije. Izražena stališča in mnenja so zgolj stališča in mnenja avtorja(-ev) in ni nujno, da odražajo stališča in mnenja Evropske unije ali Evropske agencije za izobraževanje sli Erasmus+ nacionalne agencije (INDIRE). Zanje ne moreta biti odgovorna niti Evropska unija niti INDIRE.

Številka projekta: 2023-I-IT02-KA220-SCH-000153599

KAZALO

Predgovor	3
Uvod	4
Orodja za zabavnouk	6
1. Interaktivni kvizi	6
2. Digitalna soba pobega	11
3. Škatla pobega	14
Zaključek	18
Viri	19

Predgovor

Naslednje smernice so rezultat projekta ECCE LUDUS v okviru programa Erasmus+, katerih cilj je učiteljem zagotoviti potrebne spretnosti in znanje za uvajanje inovativnih metod poučevanja s pomočjo zabavnih izobraževalnih vsebin (zabavnouka) in nastajajočih tehnologij. Cilj projekta je razviti inovativno medpredmetno metodologijo, ki bo vključevala zabavnouk, umetno inteligenco in izobraževanje STEAM. Poleg tega projekt spodbuja uporabo učinkovitih in inovativnih pedagoških metod in metod ocenjevanja za srednješolce ter hkrati podpira stalen strokovni razvoj učiteljev in mentorjev.

Cilj projekta ECCE LUDUS je opremiti učitelje in vzgojitelje z digitalnimi spretnostmi in njim prilagojenimi orodji ter tako izboljšati njihovo sposobnost ustvarjanja zanimivih in interaktivnih učnih izkušenj. Projekt, ki traja 24 mesecev (od 1. septembra 2023 do 31. avgusta 2025), financira nacionalna agencija INDIRE, vključuje pa vrsto dejavnosti in gradiv, namenjenih preoblikovanju projektne metodologije v konkretne dejavnosti v razredu. Drugi ključni cilj je ustvariti dolgoročno povezovanje med šolami in področjem zabavnega izobraževanja ter tako olajšati izmenjavo dobrih praks na evropski ravni.

Da bi povečali učinkovitost teh smernic, priporočamo, da se učitelji, vzgojitelji in drugi zainteresirani udeležite brezplačnega spletnega tečaja, narejenega v sklopu projekta. Spletni tečaj vam bo omogočil poglobljeno razumevanje metodologije ECCE LUDUS in pokazal, kako jo učinkovito uporabiti pri ustvarjanju prilagojenih izobraževalnih orodij.

Uvod

V hitro spreminjajočem se svetu se vse bolj zavedamo, da se moramo odmakniti od tradicionalnega koncepta učenja kot nadzorovane in institucionalizirane dejavnosti, kjer se učenje obravnava kot pridobivanje znanja, učni proces pa je predvsem prenos. Sedanje pojmovanje „formalnega“ učenja ne upošteva dejstva, da učenje poteka tudi zunaj formalnega izobraževalnega okolja. Zato je pomemben prehod k novi izobraževalni usmeritvi, ki vključuje premik od tradicionalne uradnosti formalnega izobraževanja k neformalnemu in priložnostnemu izobraževanju. Ta prehod na bolj prožen, tehnološko usmerjen in na učenca osredotočen pristop k izobraževanju predstavlja potencialno rešitev za omejitve tradicionalnega formalnega izobraževalnega sistema.

V tem prehodnem obdobju teorija izkustvenega učenja pridobiva na pomenu in ponuja spodbudno pot za izboljšanje kakovosti izobraževanja v vseh njegovih oblikah. Ta teorija zajema različne učne prakse, ideologije in strategije, katerih cilj je učenje iz izkušenj s pomočjo razmišljanja in opazovanja. Trdi, da se posamezniki najbolje učijo iz izkušenj, pri katerih aktivno sodelujejo. Raziskave poudarjajo uspešnost izkustvenega učenja na delovnih mestih in v skupnostih ter dokazujejo njegovo učinkovitost pri zagotavljanju kakovostnega izobraževanja. Prilagajanje izobraževanja in metod izvajanja glede na te učne stile bistveno izboljša učne rezultate, saj je šolska izkušnja manj formalna in bolj prilagojena posamezniku.

Kolbova teorija izkustvenega učenja zlasti poudarja, da se posamezniki vsakodnevno srečujejo s številnimi izkušnjami, učinkovito učenje pa izhaja iz izkušenj, v katerih učenci gradijo svoje znanje z odkrivanjem in samostojnim reševanjem problemov. Ta pristop ne poudarja le pridobivanja znanja, temveč tudi razvoj spretnosti, potrebnih za nadaljnje

učenje in izkoriščanje izkušenj. V zvezi s tem je ena od inovativnih metodologij poučevanja, ki pridobiva vse večji pomen, zabavnouk: gre za inovativen pristop, ki združuje izobraževanje in zabavo ter uporablja igro kot orodje za učenje. S to metodo je učenje bolj zabavno in zanimivo, učencem pa pomaga razviti bistvene spretnosti, kot so kritično mišljenje, reševanje problemov, sodelovanje in ustvarjalnost.

Zabavnouk je mogoče opredeliti kot „uporabo zabavnih dejavnosti za spodbujanje učenja“. Dejavnosti zabavnouka spreminjajo tradicionalni pouk v poglobljeno izkušnjo, v kateri so učenci aktivno vključeni v proces pridobivanja znanja z neposrednimi izkušnjami in aktivnim sodelovanjem. Interaktivni kviz se lahko na primer uporabi kot sredstvo za aktivnejše sodelovanje učencev, digitalna soba pobega pa lahko spodbudi razvoj kritičnega mišljenja in sodelovanja.

Metodologija zabavnouka ne spodbuja le izobraževalnega, temveč tudi osebnostni razvoj učencev, saj jim omogoča ustvarjalno in neobičajno razmišljanje. Zabavnouk pritegne pozornost učencev z vključevanjem več čutov in tako izboljša koncentracijo in osredotočenost učencev. Hkrati učencem ponuja varen in prilagodljiv prostor, v katerem lahko dajo prosto pot svoji ustvarjalnosti. Eden najpomembnejših vidikov je boljše razumevanje zapletenih teoretičnih konceptov in trajnejše pomnjenje naučenega. Da zagotovimo praktičen in osebni pristop k dejavnostim, zaradi katerega bodo učenci bolj zaupajo v svoje sposobnosti, tudi tisti z učnimi težavami, kar jim bo omogočalo boljše izražanje in zavedanje okolice, je priporočljivo:

- Izbrati izobraževalno temo, ki je zanimiva in privlačna za ciljno občinstvo ter lahko posreduje znanje na zabaven in spodbuden način. Tema mora biti ustrezna, pritegniti mora zanimanje učencev.
- Določiti izobraževalne cilje in praktične spretnosti, ki jih želite doseči. Ti cilji in praktične spretnosti morajo biti natančni, merljivi, realistični in v skladu s potrebami ciljne skupine.

- Izbrati orodje, ki bo aktivno vključevalo uporabnike z interaktivnimi dejavnostmi, igrami in izzivi, ki bodo olajšali učenje. Interaktivnost je bistvenega pomena za ohranjanje pozornosti in vključenosti učencev. Poleg tega lahko dobro zasnovane dejavnosti spremenijo učni proces v dinamično in zanimivo izkušnjo ter učence spodbudijo k aktivnemu sodelovanju in trajnemu zanimanju za snov.
- Skrbno izbrati izobraževalne vsebine, da bodo točne, posodobljene in ustrezne za izbrano temo. Uporabite različne medije, kot so besedila, slike, videoposnetki in animacije, da bo vsebina privlačnejša in bolj zanimiva.
- Vključiti orodja za ocenjevanje učenja (kot so kvizi, testi, povratne informacije in analiza podatkov) za spremljanje napredka uporabnikov.
- Oblikovati izobraževalno orodje tako, da ga bo mogoče prilagoditi različnim učnim stopnjam in izobraževalnim potrebam, da bi bil program dostopen širšemu občinstvu.
- Zbiranje povratnih informacij od uporabnikov med razvojem in izvajanjem izobraževalnega orodja, da se izvedejo izboljšave in optimizacije glede na potrebe in želje občinstva.

V naslednjih odstavkih bodo podane praktične smernice za učitelje in mentorje, ki želijo s pomočjo orodij za zabavnouk obogatiti svoje učne ure.

Orodja za zabavnouk

I. Interaktivni kvizi

Potrebni pripomočki:

- Spletna stran s kvizi ([Kahoot!](#))

- Projektor in zaslon (če je to v razredu)
- Ustrezne digitalne naprave (računalnik za učitelje, tablice in/ali pametni telefoni za učence)

Kvizi so ključno orodje za preverjanje znanja in spodbujanje sodelovanja učencev. Poleg tega lahko z ustvarjanjem prilagojenih kvizov spremljate njihov napredek in lažje razumete, katere pojme so se naučili med učenjem in kateri manjkajo. Izdelava kakovostnih kvizov z digitalnimi orodji ne zahteva veliko časa. Splošno znano je, da ljudje običajno pozabijo precejšen del tistega, kar se naučijo. Študije so pokazale, da človek v povprečju že v 24 urah pozabi približno 70 % informacij, ki jih izve. Ena od učinkovitih strategij za boljše ohranjanje informacij in krepitev dolgoročnega spomina je uporaba testov z več možnimi odgovori. Poleg tega je uporaba kvizov lahko koristna tako za izboljšanje oblikovanja in upravljanja vsebine izobraževanja (za že izvedene učne ure in tiste, ki bodo še izvedeni) kot tudi za preverjanje znanja in spretnosti pri pouku, saj spodbuja razumevanje, motivacijo in izboljšuje vključenost učencev. Poleg tega dobra predloga vprašalnika z več možnimi odgovori ustvarja kakovostne podatke, ki so lahko koristni pri ugotavljanju manjkajočega znanja pri poučevanju. Eno najboljših orodij za ustvarjanje kvizov je platforma Kahoot!, ki omogoča izvajanje kvizov preprosto z vnosom referenčne kode kviza v ustrezen razdelek spletnega mesta, ne da bi bila potrebna registracija za sodelovanje.

Ustvarite kviz s programom Kahoot! korak za korakom.

Če želite ustvariti kviz na platformi Kahoot!, se morate najprej registrirati. Registracija je brezplačna in omogoča ustvarjanje kvizov, vendar ne omogoča dostopa do vseh funkcij, nekatere izmed njih so na voljo z dodatno plačljivo naročnino. Osnovna različica na primer omogoča uporabo vprašanj z načini odgovarjanja drži/ne drži in izbirnih odgovorov.

Ko ste v uporabniškem območju, lahko začnete ustvarjati kviz s klikom na gumb „Ustvari“ v zgornjem desnem kotu. S tem se odpre razdelek, namenjen ustvarjanju kvizov. Če želite vnesti vprašanja, v stolpcu na levi strani izberite področje „Dodaj vprašanje“.

Kahoot! vam omogoča vnos naslova, naslovne slike in opisa kviza ter možnost odločitve, kam ga želite shraniti. Lahko ga shranite kot zasebnega ali ga javno objavite. Za vsako vprašanje je mogoče izbrati čas za odgovor: platforma ponuja različne časovnike, s trajanjem od 5 do 240 sekund.

Poleg tega lahko za ponazoritev vprašanja vstavite slike ali videoposnetke tako, da datoteko z mape v svojem računalniku povlečete na označeno območje. Platforma ponuja tudi celotno knjižnico večpredstavnostnih datotek, med katerimi lahko izbirate.

1. Določitev vrste kviza. Ustvarjanje spletnega kviza je podobno ustvarjanju učne ure, čeprav je treba pri kvizu morda spremeniti razvojni krog ali postopek.

Izhodišče za kviz ostaja enako: opredelitev splošnega cilja in posebnih učnih in/ali ocenjevalnih ciljev. Kvize lahko glede na njihov namen razdelimo v dve kategoriji:

- **Kvizi za utrjevanje** služijo utrjevanju znanja učencev in jih spodbujajo k pregledu učnega gradiva in opravljenega dela. Običajno so uporabnikom na voljo spletne predloge kvizov z več možnimi odgovori v rednih časovnih presledkih (ob koncu sklopa ali poglavja) za vadbo in zbiranje podatkov o učenju. Na splošno ti kvizi nimajo posebnih zahtev: učenec ima na platformi na voljo več poskusov in na ustrezno orodje, da v kvizu izbere pravilen odgovor.
- **Kvizi za ocenjevanje**, se uporabljajo za preverjanje znanja učencev. Običajno so časovno omejeni, izbira odgovora je mogoča le enkrat, napake pa niso obrazložene. Pogosto morajo biti rezultati za uspešno opravljen preizkus višji kot pri prejšnjih kvizih. Kviz pokaže, kaj so se učenci naučili in kako kakovostno so opravili učenje, tako da jim dodeli oceno.

2. Izberite vrsto vprašanj za kviz. Pri ustvarjanju kviza s programom Kahoot! lahko uporabite različne vrste vprašanj z ocenjevanjem ali točkovanjem. Opozoriti je treba, da je za vsako vprašanje mogoče izbrati časovno omejitev za odgovor in vrsto ocene, ki jo je mogoče dodeliti: standardno, z dvojnimi številom točk in brez točk.

- **Drži ali Ne drži** - Pri tej vrsti prilagojene oblike kviza morajo udeleženci ugotoviti, ali je izjava v kvizu resnična ali neresnična. To je najpreprostejša oblika vprašanj za točkovanje.
- **Več možnosti izbire** - Pri tej vrsti preverjanja morajo udeleženci izbrati le en pravi odgovor med več možnostmi, predlaganimi v kvizu.
- **Kratek odgovor** - S to predlogo lahko učenec vnese pravi odgovor. Mogoče je vprašanju dodeliti več kot en pravi odgovor ali besedilo odgovora.
- **Pomikanje** - Odgovori v okviru določenega razpona se štejejo za pravilne. Bolj ko je učenčev odgovor pravi, več točk prejme.
- **Odgovorite s kazalnikom** - Pravilne odgovore poiščite na sliki tako, da nanjo postavite kazalnik.
- **Zaporedje** – Učenec mora izbrati odgovore v pravilnem vrstnem redu.

Uravnotežen in natančen spletni kviz mora upoštevati pravilo „30/40/30“. Priporočeno je, da je 30 % kviza sestavljenega iz odprtih vprašanj, ki zahtevajo odgovor z več kot eno besedo, 40 % kviza naj sestavljajo alternativna vprašanja, tj. vprašanja z več možnostmi odgovora, med katerimi je mogoče najti en ali dva pravilna odgovora, in 30 % zaprtih vprašanj, na katera je mogoče odgovoriti z „da/ne“ ali „drži/ne drži“. Kahoot! je orodje, ki omogoča tudi predstavitev informacij z izdelavo preglednic ali zbiranje mnenj učencev izmed različnih vrst vprašanj.

3. Oblikovanje učinkovitih vprašanj. Učinkovitost vseh vrst oblik spletnih kvizov je v veliki meri odvisna od načina oblikovanja vprašanj. Če uporabniki ne razumejo vprašanj v kvizu, jim ne preostane drugega, kot da podajo naključne odgovore, namesto da bi se zanašali na svoje znanje in spretnosti, pridobljene med poukom. Za vsakega učitelja napačno oblikovana vprašanja pomenijo izgubo možnosti za natančno ocenjevanje učencev. Poleg tega se učenci distancirajo od vprašalnikov in kvizov, ki ne preverjajo tem in informacij, obravnavanih med poukom. Zato mora biti vsak učitelj pozoren na besedilo vsakega posameznega vprašanja v obrazcu za ocenjevanje. Tukaj je nekaj nasvetov za oblikovanje dobrih vprašanj:

- Izberite **enostavna in jasna vprašanja** za uporabo v kvizu, izogibajte se zapletenim in dolgim stavkom ter raje uporabljajte preproste izraze: vsak stavek kviza naj ne vsebuje več kot 20 besed, ne glede na tip vprašanja in vrsto točkovanja.
- **Izogibajte se uporabi nikalnih trditev** v vprašanjih in odgovorih kviza: take povedi pogosto učencem niso jasne. Vseeno pa je mogoče ta pristop pametno uporabiti v vašem kvizu, s čimer lahko učence spodbudite. Če boste uporabili to vrsto vprašanja, je najbolje, da zanikan del napišete z velikimi črkami ali krepko, da je učenec nanj pozoren.
- V vprašanjih se **izogibajte opisnim besedam, kot so „približno“, „nekaj“, „vsaj“** itd. Postavljanje nenatančnih vprašanj v testu povečuje verjetnost, da boste dobili nenatančne odgovore. Dobro napisana vprašanja naj spodbudijo dobro napisane odgovore. Vprašanja v kvizu odprtega tipa se morajo začeti s „kaj“, „koliko“, „kdaj“, „kako“ in „zakaj“.
- **Izogibajte se uporabi nepotrebnih namigov** v vprašanjih, ki učencu omogočajo, da pravilen odgovor razbere iz vprašanja samega. Če do tega pride,

je to sicer pokazatelj miselne spretnosti, vendar ne pomaga pri ocenjevanju učenčevega poznavanja teme.

- 4. Tipi vprašanj.** Na tej stopnji lahko za vsako kvizno vprašanje uporabite moteče elemente. Moteči dejavnik je nepravilen odgovor v kvizu, ki je zasnovan tako, da pritegne pozornost učenca in ga zavede. Tukaj je nekaj nasvetov:
- Možni odgovori v kvizu morajo biti jasni in jedrnati, zato se izogibajte oblikovanju predolгих odgovorov s številnimi odstavki.
 - Uporabite enako strukturo in dolžino za odgovore in moteče elemente. Vsaka nedoslednost v slovnici ali izbiri jezika lahko učencu ponudi neželene namige glede pravilnega odgovora.
 - Prepričajte se, da so odgovori na vprašanja popolnoma pravilni, moteči odgovori pa popolnoma napačni. Vsaka oblika netočnosti pri predmetu ali jeziku možnosti odgovorov lahko pri učencih povzroči nejasnosti pri branju vprašanj, posledično pa nezadovoljstvo in razočaranje.
- 5. Kdaj uporabiti kviz.** Kviz je priporočljivo opraviti v dveh časovnih obdobjih: po vsaki učni uri in pred obdobjem učenja. V prvem primeru gre za preizkus, s katerim ocenimo, kako dobro so učenci sposobni znanje pretvoriti v dejanja v realnem času. V drugem primeru bodo rezultati dali jasno sliko o tem, kaj učenci že vedo: te podatke bo nato mogoče uporabiti za usmeritev predmeta, ki ga želite poučevati.

Kahoot! je izjemno vsestransko in intuitivno orodje za ustvarjanje spletnih kvizov, ki učiteljem in mentorjem ponuja učinkovito orodje za preverjanje znanja in aktivno vključevanje učencev. Platforma omogoča enostavno ustvarjanje prilagojenih kvizov z izbiro različnih vrst vprašanj, ki jih je mogoče obogatiti tudi z multimedijско vsebino, kot so slike in videoposnetki, da postane izkušnja še bolj zanimiva. Kahoot! omogoča določanje časa, ki je na voljo za odgovore, in sistema točkovanja, kar omogoča

ustvarjanje tako utrjevalnih kot ocenjevalnih kvizov, odvisno od učnih ciljev. Poleg tega možnost izvajanja kvizov ob različnih časih (med ali ob koncu učne ure) učiteljem omogoča, da nenehno spremljajo napredek učencev in prilagodijo vsebino glede na njihove potrebe. Platforma se izkaže za izjemno zmogljivo orodje, ki lahko učiteljem pomaga izboljšati učinkovitost učnih procesov.

2. Digitalna soba pobega

Potrebni pripomočki:

- Spletna platforma ([Genially](#))
- Projektor in zaslon (če ste v učilnici)
- Naprave (računalnik, tablica, pametni telefon)

Genially je platforma za ustvarjanje interaktivnih in večpredstavnostnih vsebin, ki uporabnikom omogoča izvedbo številnih digitalnih projektov, ne da bi za to potrebovali znanje programiranja. To orodje ima intuitiven vmesnik, podoben predstavitvenim orodjem, kot sta PowerPoint ali Keynote, kar uporabniku omogoča enostavno krmarjenje med različnimi funkcijami in orodji, ki so na voljo. Poleg tega Genially predstavlja obsežno knjižnico vnaprej pripravljenih predlog in nizov za različne vrste vsebin, kot so predstavitve, infografike, kvizi in interaktivni zemljevidi, ki jih lahko uporabniki izberejo in prilagodijo glede na svoje potrebe. Platforma Genially zagotavlja tudi vrsto orodij za ustvarjanje, kot so urejevalniki besedila, orodja za risanje, vstavljanje slik in videoposnetkov, animacijo in interaktivnost. Posebnost platforme je možnost dodajanja interaktivnosti vsebini, kot so povezave, vroče točke, ki jih je mogoče klikniti, kvizi, ankete in drugo. Kombinacija različnih elementov omogoča ustvarjanje bolj zanimivih in interaktivnih učnih izkušenj, predstavitev ali večpredstavnostnih vsebin. Poleg teh funkcij program Genially omogoča sodelovanje v

resničnem času, tako da lahko več uporabnikov hkrati dela na istem projektu; ustvarjeno vsebino je mogoče preprosto deliti prek povezav, vgraditi v spletna mesta ali objaviti v družabnih medijih.

Genially se odlično izkaže tudi pri ustvarjanju virtualnih sob pobega, ki uporabnikom ponujajo poglobljeno in interaktivno učno izkušnjo. Eden od elementov, ki jih najbolj cenijo tisti, ki platformo uporabljajo za ustvarjanje izobraževalnih dejavnosti, je napredna interaktivnost igralnega okolja. Vključimo lahko elemente za klikanje, animacije, video posnetke in zvok, poleg tega lahko učenci v virtualni sobi pobega upravljajo s predmeti in pridobivajo namige, prejemajo informacije ali rešujejo uganke. Pri sobah pobega je grafika zelo pomemben element, saj mora biti skladna z izbrano temo in privlačna za oči, da je izkušnja vizualno zanimiva: s programom Genially je mogoče uporabiti slike, ozadja, ikone in druge grafične elemente. Struktura sobe pobega je organizirana logično in tekoče, s povezavami med različnimi sobami ali območji. Uporabniki se lahko znotraj izkušnje enostavno premikajo s pomočjo gumbov, zemljevidov ali drugih navigacijskih elementov.

Ustvarjanje digitalne sobe pobega korak za korakom.

- 1. Opredelitev teme in zgodbe.** Pripoved je srce zgodbe, ki oživlja sobo pobega: zato je pomembno izbrati zanimivo in skladno temo dejavnosti, ki bo pritegnila pozornost uporabnikov in jih spodbudila k reševanju ugank. Pripoved predstavlja krovno temo, ki lahko - če je upoštevana - podpira izkušnjo ter spodbuja potopitev in vključenost.
- 2. Ustvarite vizualno privlačno in poglobljeno okolje.** Vključite interaktivne elemente, kot so vroče točke, gumbi in povezave, ki uporabnikom omogočajo raziskovanje virtualnega prostora.
- 3. Izvajanje ugank in izzivov.** Uvedite vrsto ugank in logičnih izzivov, ki jih bodo morali učenci rešiti, da bodo napredovali v sobi pobega. Ti vključujejo na primer

iskanje predmetov v sobi, dešifriranje kode, prevajanje stavkov, reševanje matematičnih problemov, sestavljanje predmetov iz njihovih sestavnih delov, programiranje itd. Povezovanje ugank z učnimi cilji je pogosto največji izziv pri oblikovanju izobraževalne sobe pobega. Poleg tega morajo biti uganke jasne: pojavljati se morajo na primer kot medsebojno povezane igre in kvizi, ki zahtevajo rešitev in zagotavljajo izrecne povratne informacije, ko se preverjajo hipoteze (pravilne ali napačne).

Ko je soba pobega zasnovana kot izobraževalna dejavnost, je treba upoštevati dva elementa. Predvideni učni proces, ki je razlog za obstoj izobraževalne sobe pobega, vključuje:

- a. **Ciljni učni izid** v smislu šolskih in obšolskih vsebin, predmetnih ali med/večpredmetnih kompetenc in mehkih veščin.
- b. **Željen učni proces**, tj. kako naj bi potekalo pridobivanje znanja in veščin. Ali se je treba vsebine naučiti kot del zgodbe o ozadju? Ali se spretnosti razvijajo z reševanjem ugank?

Ena najpomembnejših, a pogosto spregledanih faz po igri je poročanje (ali končni razmislek), s katerim se zaključi učni cikel. Igralci se običajno zavedajo učenja, do katerega je prišlo med igro, mii pa jim pomagamo, da vzpostavijo povezave s predhodnim znanjem in na splošno z učnim procesom, v katerega je soba pobega vključena.

4. **Vključitev večpredstavnostnih elementov.** Cilj je obogatiti igrivo izobraževalno izkušnjo z videom, zvokom, animacijo in drugimi večpredstavnostnimi vsebinami, da bo dejavnost bolj zanimiva.
5. **Preizkusite in ponovite.** Izvajajte redne teste s pilotno skupino uporabnikov, da ugotovite in odpravite morebitne težave z izpeljavo učnega procesa ali uporabite povratne informacije za izboljšavo in osvežitev sobe pobega, da bo ta bolj zanimiva in učinkovita.

- 6. Ustvarite izkušnjo glede na značilnosti učencev.** Če želite ustvariti prilagojeno in uspešno izkušnjo, je zelo pomembno opredeliti raven težavnosti, temo in pripoved glede na značilnosti učencev.

Genially je izjemno vsestransko in zmogljivo orodje za ustvarjanje virtualnih sob pobega, ki ponuja poglobljeno in interaktivno učno izkušnjo. Platforma omogoča, da se soba pobega izvaja na povezan in logičen način s povezavami med različnimi sobami ali območji, kar uporabnikom omogoča enostavno premikanje znotraj izkušnje. Z možnostjo testiranja in ponovnega izvajanja učne ure ter zbiranjem povratnih informacij od udeležencev je soba pobega lahko učinkovitejša in skladna s konkretnimi potrebami učencev.

3. Škatla pobega

Potrebni pripomočki:

- škatla ali posoda (lesena, kartonska, plastična itd.) primerne velikosti, v katero lahko spravite igralne elemente.
- ključavnice, viseče ključavnice ali drugi mehanizmi za zaklepanje škatle.
- namigi, uganke in sestavljanke, ki gredo v škatlo.
- predmeti, orodja ali okrasni elementi za postavitvev škatle.
- listi z navodili za igralce ali priročniki za moderatorje.
- pisarniški material (papir, pisala, barvice itd.) za zapisovanje namigov.

Škatla pobega (angl. Escape Box) izhaja iz metodologije sobe pobega (angl. Escape room): gre za dejavnost, ki temelji na ugankeh in namigih, pri kateri morajo udeleženci rešiti vrsto izzivov, da bi „pobegnili“ iz namišljene situacije. Ti izzivi so lahko v obliki uganek, šifer, ki jih je treba razvozlati, miselnih nalog ali sestavljanek. Cilj je sodelovati kot

ekipa, rešiti vse namige in najti končno rešitev v določenem času. Škatla pobega zahteva močno sodelovanje med člani ekipe: vsaka uganka ali izziv potrebuje logičen in ustvarjalen pristop, zato morajo udeleženci učinkovito komunicirati, si izmenjevati informacije in ideje, združiti svoje spretnosti in delati za skupni cilj. Analizirati morajo podrobnosti, povezati informacije in najti ključ za premagovanje vsakega izziva posebej: te dejavnosti spodbujajo kritično mišljenje ter ekipni duh in sodelovanje med člani ekipe pri iskanju inovativnih rešitev. Tako kot v sobah pobega je tudi v škatlah pobega pomemben element časovna omejitev za dokončanje izzivov: to pomaga ustvariti situacijo, v kateri vlada določen pritisk, od udeležencev pa zahteva, da učinkovito upravljajo s časom in se izogibajo zapravljanju dragocenega časa.

Edina razlika med škatlami in sobam pobega je, da je celotna Škatle pobega zaprta v škatli ali „zabojniku“, v katerega je mogoče spraviti vse, kar igra ponuja. Škatle za pobeg zato omogočajo, da jih lahko vzamete kamor koli, kar spodbuja praktičnost pri uporabi.

Ustvarjanje škatle pobega korak za korakom.

1. **Določitev učnih ciljev:** opredelite večšine in vsebine, ki jih želite utrditi z igro (npr. reševanje problemov, logika, znanje določenega predmeta), in določite učne rezultate, ki jih želite doseči.
2. **Oblikovanje zasnove škatle za pobeg:** razdelite igro na različna polja ali stopnje, ki jih je treba premagati z vstavljanjem namigov, miselnih ugank in sestavljanj, ki jih morajo učenci rešiti, da bi lahko nadaljevali.
3. **Povezovanje ugank s predhodno opredeljenimi izobraževalnimi cilji in ustvarjanje vsebine:** ta korak vključuje pripravo potrebnega gradiva (škatle, ključavnice, namigi itd.) ter razvoj ugank in ugank v skladu z izobraževalno vsebino.
4. **Preizkušanje igre:** cilj te faze je preizkusiti njeno delovanje in težavnost s sodelovanjem učencev: njihov prispevek je pomemben za zbiranje povratnih informacij.
5. **Ocenjevanje izkušnje:** v tem koraku se pregledajo pripombe, zbrane v fazi testiranja, ter ugotavljajo prednosti in slabosti igre. Preverijo se tudi učni

rezultati, ki so jih dosegli učenci. Ta zadnji korak omogoča morebitne spremembe in izboljšave igre v prihodnosti.

Ustvarjanje ugank.

Uganke so bistvo in tudi glavna motivacija za učenje v izobraževalni škatli pobega. Učenci bodo lahko urili svoje sposobnosti reševanja problemov, delali v skupinah in raziskovali izobraževalne vsebine na zanimiv in zabaven način. S pomočjo ugank igralci najdejo namige za odklepanje ključavnic, odkrivanje skrivnosti in na splošno napredujejo proti koncu igre. Z vidika poučevanja so uganke elementi, ki preizkušajo in izzivajo znanje in spretnosti učencev. Ker so to konkretni motivi za učenje, morajo predstavljati izziv, hkrati pa biti rešljive in zabavne. Poleg tega morajo igralcem omogočiti novo ali globlje razumevanje obravnavane teme. Uganke so praktični del igre, ki je tesno povezan z izkušnjo igre in njenim potekom. Bistveno je, da niso niti preveč preproste, da igra ne bi bila pravi izziv, niti preveč zapletene, da se igralci ne bi trudili in ne bi napredovali. To ravnovesje je mogoče doseči s skrbnim upoštevanjem igralcev in testiranjem igre. Pri uporabi ugank jih je vedno treba preizkusiti in za vsako od njih opredeliti cilje, da lahko igralci že od začetka poznajo in razumejo pravila. Ko so pravila opredeljena, je priporočljivo za vsako uganko uporabiti enako obliko, da bo izkušnji lažje slediti. Vodja igre ali moderator lahko dobi list z rešitvami, po potrebi skupaj z namigi za igralce. Na voljo je lahko tudi alternativna uganka, ki igralcem pomaga napredovati, če se jim zatakne.

Fizične lastnosti ugank so prav tako pomembne kot njihova zasnova. Trajnost in obstojnost sestavnih delov uganke sta ključnega pomena, saj so lahko med uporabo izpostavljene nepredvidljivemu ravnanju in fizičnim obremenitvam. Uganke morajo biti zasnovane tako, da so odporne na neustrezno uporabo fizične sile, kar zagotavlja, da

ostanejo nepoškodovane in delujoče tudi ob nepravilnem ravnanju. Poleg tega je treba upoštevati dostopnost in vključenost (npr. za slabovidne osebe, osebe z različnimi potrebami) ter zagotoviti, da so besedila, slike in zvočni namigi lahko dostopni.

Škatle pobega se lahko pri učenju uporabljajo na različne načine. Z njimi lahko uvajamo nove teme in zagotavljamo priložnosti za razvijanje kompetenc in spretnosti, lahko pa služijo tudi kot pregled in ocena ob koncu učne ure ali učnega obdobja. Namesto „običajnega“ ocenjevanja z vprašanji v pisnem testu so lahko škatle pobega alternativen in zabaven način preverjanja razumevanja učencev.

Obstajajo preprosti načini, kako testna vprašanja spremeniti v uganke, ki jih je treba rešiti v škatli pobega. Na splošno je lažje spremeniti uganke iz zaprtih vprašanj kot iz odprtih. Bistvena zamisel je, da se od vprašanj preide k namigom in nato k številčnim kodam. Prvotna oblika vprašanja ostane, vendar se ob pravilnem izpolnjevanju naloge ustvari namig za rešitev uganke. Z malo domišljije in nekaj kombinacijami bodo udeleženci lahko prišli do namiga in z njim do končne rešitve.

Uporaba tehnologije pri ustvarjanju ugank.

Poleg klasičnih miselnih in logičnih ugank tehnologija ponuja številne možnosti za razširitev in še bolj poglobljeno izkušnjo škatle pobega. Tehnologijo lahko v uganke vključite na več načinov, odvisno od zelene stopnje zapletenosti. Eden najpreprostejših pristopov je uporaba kod QR, ki omogočajo dostop do spletnih kvizov ali dodatnih informacij, potrebnih za napredovanje v igri. To rešitev je mogoče preprosto izvesti, ne da bi bilo za to potrebno posebno programersko znanje. Druga zanimiva možnost je uporaba razširjene resničnosti (AR). Z uporabo naprav, kot so tablični računalniki ali pametni telefoni, lahko igralci komunicirajo z digitalnimi predmeti, vgrajenimi v realno okolje. Tako je mogoče igralno izkušnjo obogatiti z virtualnimi elementi, ki se povezujejo s fizičnim svetom škatle pobega. Nazadnje je mogoče tehnologijo vključiti

tudi z uporabo robotskih in elektronskih rešitev. Orodja, kot so plošče za programiranje Micro:bit, Arduino ali Raspberry Pi, omogočajo izdelavo elektronskih ugank različne zahtevnosti, kar ponuja priložnost za poučevanje programiranja. Te različne tehnološke rešitve širijo ustvarjalne možnosti pri oblikovanju ugank, zaradi česar je igralna izkušnja za udeležence še bolj zanimiva in spodbudna.

Oblikovanje škatle pobega zahteva strukturiran pristop, ki vključuje opredelitev izobraževalnih ciljev, oblikovanje strukture igre, razvoj vsebine in ugank, testiranje in končno oceno. Uganke predstavljajo bistvo izkušnje, saj morajo biti uravnotežene v smislu izziva in zabave za uporabnike. Poleg tega tehnologija ponuja številne možnosti za dodatno obogatitev izkušnje škatle pobega z vključevanjem rešitev, kot so kode QR, razširjena resničnost ter elektronske komponente za programiranje. Zaradi teh tehnoloških vključitev je igralna izkušnja za udeležence še bolj zanimiva in spodbudna. Vsestranskost orodij, kot so škatle pobega, in stalen tehnološki razvoj odpirata nove možnosti za učenje v različnih učnih ustanovah in okoljih.

Zaključek

S temi smernicami smo raziskali nekatere možnosti uporabe izobraževalnih orodij za obogatitev učnega načrta in večjo dinamičnost pouka. Predstavili smo osnovne značilnosti treh orodij, ki jih lahko zlahka uporabite, ter korake, potrebne za izdelavo in izvajanje teh orodij.

Z nekaj vaje boste pridobili samozavest in tudi različne ideje za ustvarjanje inovativnih izobraževalnih in visoko interaktivnih vsebin, ki ne bodo le spodbujale boljšega ohranjanja naučenih informacij pri učencih, temveč bodo tudi odlično orodje za razvoj medpredmetnih spretnosti učencev.

Viri

School Break | [Puzzles and other things to unlock. Handbook 4](#)

School Break | [Plot-Puzzle for Educational Escape Rooms Design. Handbook 5](#)

DAVID A. KOLB | [Experiential learning: experience at the source of learning and development](#)

Oksana V. Anikina, Elena V. Yakimenko | PROCEDIA | [Edutainment as a Modern Technology of Education](#)

Julia Dugnot-Menéndez et al. | BMC MEDICAL EDUCATION | [A collaborative escape room as gamification strategy to increase learning motivation and develop curricular skills of occupational therapy students](#)

Luca Botturi e Masiar Babazadeh | [L'arte della fuga Le escape room nella didattica della scuola dell'obbligo.](#)

Giuseppe Sinopoli | [Realizzazione di un'escape room: promuovere la motivazione negli allievi e un clima di classe positivo e collaborativo](#)

Laura Batistini | [KAHOOT! IMPARARE GIOCANDO. Guida per insegnanti](#)

Patrick Felicia | [GAMES IN SCHOOL. Using educational games in the classroom: guidelines for successful learning outcomes](#)