

PRIROČNIK:
**IZOBRAŽEVALNE
SOBE POBEGA
ZA IZBOLJŠANJE
PODOBE PIU**

POKLICNO IZOBRAŽEVANJE IN
USPOSABLJANJE KOT PRVA IZBIRA
NE DRUGA MOŽNOST!



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+

PRIROČNIK: IZOBRAŽEVALNE SOBE POBEGA ZA IZBOLJŠANJE PODOBE PIU



www.escape2stay.eu



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

Adapt — remix, transform, and build upon the material

Under the following terms:

- » Attribution — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.
- » NonCommercial — You may not use the material for commercial purposes.
- » ShareAlike — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.
- » No additional restrictions — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+

Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki izraža le mnenja avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.

POGLAVJE 1

UVOD





POGLAVJE 1

UVOD

Ključni izzivi za poklicno izobraževanje in usposabljanje (PIU) so demografske spremembe z vsemi posledicami, vključno z vplivom na zagotavljanje kvalificirane delovne sile, ter internacionalizacija podjetij in družbe ter s tem povezana integracija. PIU igra ključno vlogo pri zagotavljanju začetnih spretnosti in kvalifikacij za vstop na trg dela ter pri podpiranju izpopolnjevanja in prekvalificiranja v okviru vseživljenjske perspektive, kar omogoča uspešno obvladovanje kariernih prehodov in sprememb.

Podatki OECD kažejo, da se je v obdobju od 1995 do 2010 število udeležencev v akademskih izobraževalnih programih zelo povečalo. V istem časovnem okviru pa stagnira število programov v terciarnem sektorju izobraževanja, ki so povezani s poklicem in prakso.

Že danes je vrzel v znanju in spretnostih največja pri osebah z zaključenim poklicnim izobraževanjem: 48 odstotkov podjetij poroča o pomanjkanju na tem področju, medtem ko se le 27 odstotkov pritožuje nad pomanjkanjem akademsko izobraženega kadra.

Hkrati postaja poklicno usposabljanje tudi v državah (npr. v Nemčiji), kjer je učenje z delom zelo prisotno, vse manj pomembno od študija. Leta 2020 je prvič več ljudi začelo z visokošolskim izobraževanjem kot s poklicnim usposabljanjem.

Prava karierna orientacija je proces, ki ima dve plati: na eni so mladi, ki se usmerjajo, spoznavajo svoje interese, kompetence in cilje; na drugi pa so zahteve domene dela, proti katerim se usmerjajo.

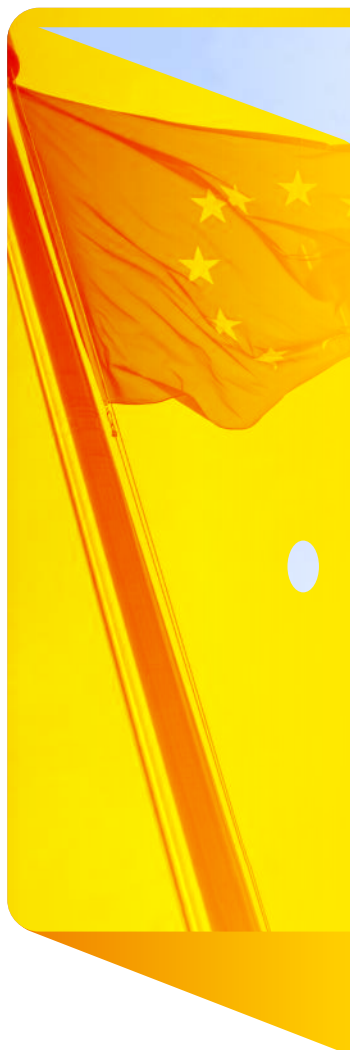


Kot so pokazale raziskave poklicne izbire, mlade pri odločanju za ali proti poklicu vodijo različni motivi. Po eni strani mladi želijo, da jih delo veseli, prav tako pa morajo biti ustrezne tudi druge okoliščine, kot so npr. delovni čas, plača in možnosti napredovanja. Po drugi strani pa jih pri izbiri poklica – pogosto podzvestno – vodi tudi želja, da bi z izbranim poklicem našli družbeno priznanje in okrepili svojo družbeno identiteto.

Glavni cilj strateškega okvira za evropsko sodelovanje v izobraževanju in usposabljanju ET2020 je povečati privlačnost in kakovost poklicnega usposabljanja. To je povezano predvsem z izboljšanjem poklicnega svetovanja, usmerjanja in informiranja ter s povečanjem prepustnosti.

Poleg izvedbe informacijskih kampanj in oglaševalskih ukrepov na področju PIU za različne ciljne skupine ter uvedbe praktičnih elementov v šolsko poučevanje je cilj povečati prepustnost izobraževalnih poti. To področje dejavnosti tako kaže na pomemben vidik, ki ohranja privlačnost poklicne kvalifikacije: omogočanje poklicne poti in hkrati možnosti napredovanja.

Evropska vizija za prihodnost PIU do leta 2030



Odlično, vključujoče in vseživljenjsko PIU.

Cilj evropskih sistemov PIU do leta 2030 mora biti zagotavljanje odličnega in vključujočega izobraževanja in usposabljanja, ki nudi priložnosti za gospodarsko in socialno kohezijo ter podpira konkurenčnost, rast ter pametni, vključujoči in trajnostni razvoj. Hkrati mora spodbujati demokratično državljanstvo in evropske vrednote, s čimer pomaga vsem posameznikom razviti njihov polni potencial v okviru vseživljenjskega učenja. Opredeljujejo jih trije ključni elementi:

- Spodbujanje pridobivanja spretnosti, kompetenc in kvalifikacij, ki zagotavljajo zaposljivost, prilagodljivost, osebni razvoj in aktivno državljanstvo posameznikov.
- Zagotavljanje dostopne, privlačne, cenjene in inovativne ponudbe z zagotovljeno kakovostjo za vse.
- Integriranost, odzivnost, raznolikost in kakovost sistemov, ki temeljijo na upravljanju, financiranju in smernicah, ki spodbujajo odličnost, vključenost, učinkovitost in skupno odgovornost.

Priročnik *Izobraževalne sobe pobega za izboljšanje podobe PIU* je namenjen osebju PIU (učiteljem, svetovalcem itd.) v poklicni usmeritvi in vsebuje metodično-didaktični koncept, na katerem temelji zasnova sob pobega.

Ustvarjalce iger pobega vodi skozi ves proces: kako konkretno načrtovati, izvajati in spremljati izvedbo izkušnje sobe pobega. Hkrati podaja priporočila, kako vključiti te izkušnje v celoten sklop dejavnosti poklicnega usmerjanja.

Učenci niso nikoli tako motivirani kot v tekmi s časom, ko morajo ustaviti zlobnega hekerja ali ko tavajo po zaprti sobi in ugotavljajo, kako odpreti vrata.

Sobe pobega obljublajo uro zabave z ugankami, timskim delom in logičnim razmišljanjem, prepletenih z razburljivo zgodbo, in številni učitelji želijo ta novi trend izkoristiti v svojem poučevanju.

Poleg tega priročnik izpostavi številne pedagoške prednosti sob pobega, kar lahko pomaga prepričati tudi bolj tradicionalne in skeptične učitelje: Raziskave so izkazale vrednost učenja z igrami v smislu krepitve socialnih vezi; individualni napor igralca so pomembni, zavzeto sodelovanje pa privede do užitka in pozitivnega vtisa o predmetu (McGonigal, 2011).

V našem primeru je to pozitiven odnos do določenih poklicev v PIU in učenja z delom, kar predstavlja glavni cilj projekta. Podobno kot pri sobah pobega bo priročnik služil ne le kot vodnik, temveč tudi kot navdih in prepričljiv dokument za ciljno skupino akterjev v poklicnem usmerjanju, da tudi sami ustvarijo sobo pobega.



POGLAVJE 2
**PEDAGOŠKI
PRISTOP**



www.escape2stay.eu



POGLAVJE 2

PEDAGOŠKI PRISTOP

2.1. Teoretični okvir učenja, ki temelji na igrah (*igrifikacija*)

Igrifikacija je proces dodajanja iger ali elementov, podobnih igri, v izobraževanje za spodbujanje sodelovanja in povečanje zadovoljstva ob zmagi. Igrifikacija omogoča večji užitek ob uspešno opravljenem delu, kjer spodbuja učinkovitost in zagotavlja izkušnjo, pri kateri reševanje problemov vodi k večjemu zadovoljstvu. Igrifikacija učenja omogoča učiteljem, da v realnem času delajo na doseganju merljivih in smiselnih ciljev ter ob njihovem doseganju dobijo povratne informacije na višji ravni. Navsezadnje se nikoli ne boste izboljšali, če ne znate ugotoviti, kaj morate narediti bolje ali kako nadgraditi svoje znanje.

2.2. Prednosti igrifikacije v izobraževanju

- Učenje postane zabavno in interaktivno.
- Ustvarja zasvojenost z učenjem.
- Učencem omogoča uvid, kako znanje uporabiti v resničnem svetu.
- Ponuja povratne informacije v realnem času.
- Izboljša učno izkušnjo.

Igrifikacija je izjemno učinkovita, tako v izobraževanju, e-učenju in celo v vključujočih okoljih, ki jo uporabljajo za usposabljanje zaposlenih in učencev. Deluje namreč tako, da igre zadovoljujejo osnovne potrebe, kot so avtonomija, občutek vrednosti in kompetentnosti.

2.3. Kakšne so potrebe učencev in kako spodbujati PIU? Kateri učenci so ciljna skupina projekta?

Učenci morajo poznati različne poklicne možnosti, ki so jim na voljo. Ciljna skupina so mladi učenci, ki se morajo odločiti o svoji poklicni poti.

Mlade učence je treba angažirati in motivirati; potrebujejo nove načine učenja. Vedno več je učencev iz prikrajšanih okolij, ki potrebujejo dodatno pozornost in motivacijo. Naučiti se morajo, da je tudi neuspeh del učenja, in sodelovati v varnem okolju. Najboljši način za spodbujanje PIU so praktični primeri delovnih nalog, predstavljeni na zabaven in razburljiv način, na primer z izzivi sobe pobega. Dodatna prednost je, da izzive pripravijo trenutni dijaki PIU, tako da lahko bodoči dijaki PIU natančno vidijo, kaj bodo sposobni narediti, ko bodo dosegli določeno stopnjo izobrazbe.

Naše glavne ciljne skupine so učenci, ki so tik pred izbiro nadaljnjega izobraževanja in se lahko odločijo za pot PIU. Osredotočili smo se na to, da so naše sobe Escape2Stay dostopne vsem učencem, tudi tistim iz prikrajšanih okolij, in sicer tako, da se počutijo varne in so po igri nagrajeni. Naše sobe so narejene tudi tako, da so mobilne, kar pomeni, da jih lahko zložimo v škatle in odpeljemo na različne šole, kar omogoča sodelovanje večjega števila učencev.



2.4. Zakaj so sobe pobega koristne za našo ciljno skupino?

Sobe pobega omogočajo združevanje igrivega vidika z izobraževalnim in informativnim okoljem. Sobe pobega ustvarjajo večjo motivacijo in vključenost udeležencev, ki so v večini primerov mladi (ciljna skupina).

Sobe pobega so tako uspešne na področju zabave, **ker od članov ekipe zahtevajo, da za zmago medsebojno sodelujejo**. Na primer: za reševanje ugank običajno uporabljajo namige, ki so na voljo med igro. Z združevanjem miselnih virov in iznajdljivosti lahko člani ekipe rešijo težave hitreje, kot če bi delali sami. V nekaterih primerih je uganke celo nemogoče rešiti sam (potrebno je timsko delo).

Sobe pobega ponujajo različne izzive in načine za njihovo reševanje, zato je lahko vsaka igra edinstvena. **Krepijo motivacijo**, saj v realnem času zagotavljajo povratne informacije o učenem, s čimer povečajo motivacijo učenca in mu pokažejo, koliko se je naučil od začetka.

Poleg tega so tudi izobraževalne. Vanje lahko umestite veliko učnega gradiva: uganke se lahko nanašajo na praktično kar koli. Sobo pobega lahko oblikujemo tudi posebej za npr. smer elektronike. Ker so sobe pobega že po naravi zabavnejše in privlačnejše od tradicionalnega učenja, bodo učenci iz njih vedno odšli z več znanja kot običajno.

Razmišljanje izven tradicionalnih okvirov. Takšno razmišljanje je bistvenega pomena v poklicnem življenju. Medtem ko je tradicionalno učenje usmerjeno v to, da se moramo znajti sami, nas sobe pobega prisilijo k sodelovanju in tako naredijo delo bolj zabavno. S tem razvijamo smisel za timsko delo, logično sklepanje in hkrati razmišljanje izven okvirov. Sobe pobega so odlične za razvijanje ekipnega duha v podjetjih, saj vse člane ekipe prisilijo k sodelovanju za doseganje skupnega cilja. Če menite, da medsebojna komunikacija vaših učencev šepa, jim bo soba pobega omogočila, da z reševanjem zabavnih interaktivnih ugank odpravijo te težave.

Doseganje malih in velikih zmag. Ne gre le za končno rešitev. Učenci v realnem času dobijo povratne informacije o tem, kako jim gre, in vsak napredek – tudi najmanjši – je nagrajen. Sobe pobega predstavljajo tudi varno okolje, v katerem učenec lahko spodleti: medtem ko je drugje neuspeh kaznovan, se tukaj spodbuja. Učence spodbuja k eksperimentiranju in logičnemu sklepanju, preizkušanju novih idej in ponovnemu poskusu, če jim kdaj ne uspe. Tudi če se čas izteče, ga je mogoče podaljšati, tako da imajo udeleženci še vedno možnost pobega. Takšno izobraževanje spodbuja nastanek novih idej, saj ni pretiranega strahu pred porazom.

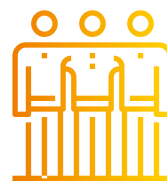
5 GLAVNE PREDNOSTI



Povečanje zavzetosti in koncentracije



Kognitivni razvoj učencev



Razreševanje sporov med učenci



Povratne informacije v realnem času



Učencem omogoča uvid, kako znanje uporabiti v resničnem svetu

2.5. Katere spretnosti so potrebne za sodelovanje v sobi pobega?

Izobraževalne sobe pobega imajo številne prednosti in koristi za udeležence, da pa bi jih kar najbolj izkoristili, morajo udeleženci pred sodelovanjem v igri posedovati določena znanja.

Na splošno sobe pobega zahtevajo **inteligenco**, udeleženci pa morajo med reševanjem ugank vzpostaviti nove logične povezave in načine mišljenja. Z drugimi besedami: v sobah pobega je reševanje problemov ena od najbolj zahtevanih in posledično izpiljenih spretnosti. Udeleženci morajo pri iskanju namigov uporabljati svojo glavo. Namigi so lahko subtilni, zato je potrebna večja pozornost.

Logično razmišljanje je v sobah pobega nujno, zlasti če uganke temeljijo na logiki – zlasti na temporalni logiki, saj se morajo učenci zelo dobro zavedati namigov in nato te namige logično sestaviti v rešitev. Še ena potrebna spretnost je **kritično mišljenje**. Sobe pobega spodbujajo kritično razmišljanje in včasih tudi samostojno reševanje problemov.

Komunikacija je vedno nujna, saj brez nje ni mogoče rešiti ugank. To je temeljni razlog, zakaj sobe pobega tako dobro spodbujajo **timsko delo**. Sposobnost sodelovanja je v sobah pobega osnovna, saj spodbuja sodelovanje, utišanje lastnega ega in razmišljanje o rešitvah, na katere morda drugače ne bi pomislili, in premostitev nesporazumov za doseganje skupnega cilja. Takšen način dela spodbuja občutek enakosti in hkrati želi pokazati, da si učenci med seboj le niso tako zelo različni – cilj je, da se osredotočijo na nalogo, ki je pred njimi. Soba pobega odpravi nepomembne razlike med učenci in jim omogoči, da se osredotočijo le na uganke, namige in rešitve.

Ker **neuspeh ni kaznovan**, lahko učenci **svobodno eksperimentirajo** in razmišljajo izven okvirov ter pri tem preizkušajo nove rešitve problemov, kar jim lahko v prihodnosti pomaga v resničnem svetu.

ZAHTEVANE SPRETNOSTI



Timsko
delo



Domiselnost in
reševanje problemov



Logično in kritično
razmišljanje



Komunikacija



2.6. Katere spretnosti se spodbujajo v sobah pobega?

V sobah pobega lahko spodbujamo in izboljšujemo številne spretnosti in znanja. Običajne sobe pobega so bolj osredotočene na užitek udeležencev. Sobe pobega, zasnovane v okviru projekta Escape2Stay, in tiste, ki se uporabljajo v izobraževalno-vzgojnih okoljih, pa spodbujajo številne spretnosti in znanja, ki jih bodo mladi potrebovali v svojem poklicnem življenju.

V nadaljevanju so naštet in opisane sposobnosti, ki so pri dandanašnji delovni sili najpomembnejše in najbolj priljubljene:

- **Reševanje problemov** je v današnjem času vse pomembnejše. Vedno se pojavijo večje in manjše težave, ki jih moramo rešiti na hiter in učinkovit način. Okolje sobe pobega, ki je naklonjeno neuspehu, je odličen kraj za razvijanje spretnosti reševanja problemov, ki bodo ključne za naše prihodnje delovno mesto.
- **Ustvarjalnost** je pomembna sestavina zgoraj omenjenih spretnosti reševanja problemov. Omogoča ustvarjanje novih zamisli o tem, kako z logiko rešiti sodobne težave. Za ustvarjalnost pa ni boljšega kraja, kot so sobe pobega.
- **Upravljanje s časom.** Časovno omejene sobe pobega so odlična priložnost, da učenci izpolnijo svoje spretnosti upravljanja s časom.
- **Komunikacija v skupini** je zelo pomembna za reševanje sporov in hitrejše iskanje rešitev. Na žalost smo v zadnjih letih pri mladih opazili stalno upadanje zmožnosti medsebojne komunikacije. Na srečo pa so sobe pobega namenjene skupinam in predstavljajo odlično okolje, kjer se vsi zanašajo drug na drugega, neuspeh pa ni tako kaznovan kot v resničnem delovnem ali šolskem okolju.
- **Razmišljanje izven običajnih okvirov**, torej snovanje nekonvencionalnih zamisli, na katere prej nihče ni pomislil, se lahko zdi težavna naloga, saj je neuspeh v resničnem svetu težko preboleti. Zakaj ga torej ne bi vadili v sobi pobega, kjer njegove posledice niso tako resne? Tako se udeleženci lahko tudi nekoliko sprostijo in se osredotočijo le na učenje.
- **Kritično razmišljanje.** Učenje ljudi, da razmišljajo s svojo glavo, je zelo pomembno in jim omogoča, da so učinkovit del skupine, kjer predlagajo svoje zamisli in opozarjajo na napake. Soba pobega je kot nalašč za to.
- **Timsko delo je ključno.** Sobe pobega so odličen način za spodbujanje spretnosti timskega dela, saj so udeleženci na nek način prisiljeni sodelovati in zaupati drug drugemu. Bistveno je tudi **aktivno poslušanje** soigralcev. Reševanje konfliktov in sodelovanje pri iskanju najboljše rešitve sta najpomembnejša dejavnika za reševanje problemov in uganek v sobi pobega.
- Druge spretnosti, ki se krepijo pri tem, so **bralno razumevanje, matematično razmišljanje, sposobnost izstopiti iz cone udobja ter koordinacija rok in oči.**



POGLAVJE 3

PRIPRAVA SOBE POBEGA



www.escape2stay.eu



POGLAVJE 3

PRIPRAVA SOBE POBEGA

Pri razvoju ali izbiri igre za sobo pobega, ki se bo izvajala v izobraževalnem kontekstu, mora vodja igre skrbno oceniti cilje in umeščenost ter potrebne korake za pripravo. Upoštevati je treba veliko stvari, od izbire prave dinamike poteka igre za določen namen do oblikovanja konteksta in ustreznih izzivov znotraj igre. Ko sta vsebina in tema določeni, je treba razviti zanimivo zgodbo, ki ustreza temi in cilju. Določiti je treba pravila in sistem točkovanja, vodja igre pa mora poskrbeti tudi za varnost vseh igralcev in ohraniti celovitost vseh uporabljenih materialov in predmetov.

Pa začnimo – korak za korakom!

3.1 Določanje cilja

Z učenci bi se radi lotili igre pobega? Odlično! Toda ... zakaj?

Ko se odločite za uporabo ali razvoj igre pobega v izobraževalne namene, je ključno, da najprej določite cilj, ki ga želite doseči s to metodologijo. Določite lahko tudi podcilje, ki prispevajo k celovitemu doseganju glavnega cilja.

Na primer, vse igre pobega, razvite v okviru projekta Escape2Stay, služijo glavnemu cilju povečanja privlačnosti PIU v Evropi ter zagotavljanju pozitivnega in zanimivega prvega stika z določenimi poklicnimi sektorji. Vendar imajo vse tudi posebne podcilje za vsako temo in vsebino igre ter so izraženi kot *učni izidi*, ki opisujejo, kaj je učenec/igrallec sposoben narediti po uspešnem zaključku igre.

Pri določanju glavnega cilja in podciljev vedno upoštevajte razpoložljivi časovni okvir. Po potrebi cilje spremenite po razvoju sobe in se prepričajte, da so povsem dosegljivi in izvedljivi.

3.2 Potek igre

Potek igre neposredno vpliva na način igre, saj se pri njem opredeli morebitni posebni vrstni red, v katerem je treba rešiti uganke. Pri razvoju ali izbiri sobe pobega je treba upoštevati sposobnosti ciljne skupine ter cilje, ki jih je treba z igro doseči. Tudi slog poteka igre in zgodba medsebojno vplivata drug na drugega.

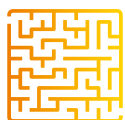


LINEARNA SOBA POBEGA

V linearni sobi pobega je treba vse uganke rešiti po vnaprej določenem vrstnem redu. Igralci namige (večinoma) najdejo v vrstnem redu, v katerem jih je treba uporabiti, rešitev ene uganke pa vodi do naslednje. To pomeni, da se igralci soočajo z enim izzivom naenkrat in se lahko popolnoma osredotočijo na uganko pred sabo.

Ta slog poteka igre je idealen za začetnike, posameznike ali manjše skupine. Razvoj in vodenje linearne sobe pobega sta lažja tudi za vodje iger. Takšen potek igre se pogosto uporablja pri družabnih igrarh v slogu sob pobega in v brezplačnih igrarh pobega za mobilne aplikacije.

V linearnih igrarh pobega vse vključene uganke sledijo vnaprej določenemu vrstnemu redu dogodkov ali pa je celotna zgodba razdeljena na podsobe oz. prizore, ki sledijo zaporedju igre. V podsobah je lahko vrstni red reševanja ugank linearen, nelinearen ali odprt.



NELINEARNA SOBA POBEGA

Nelinearne sobe pobega so lahko zelo zapletene, saj lahko igralci najdejo več namigov in rešijo več ugank hkrati, ne da bi sledili linearni poti.

V sobi pobega z več možnimi potmi vodijo do konca igre različni pristopi k rešitvi in morda celo različne poti zgodbe. Nekatere poti lahko vodijo v slepo ulico (z uganke, ki igralce privedejo do napačnih zaključkov) ali do slabega konca, nekatere pa do enega ali več pozitivnih koncev. Običajno nelinearne igre pobega ponujajo različne poti do istega (uspešnega) konca, te pa lahko služijo pridobivanju dodatnih točk ali zapravljanju časa. Ta slog poteka igre uporabljajo nekatere družabne igre sob pobega, pa tudi številne komercialne igre pobega za osebne računalnike, konzole in sisteme za navidezno resničnost.

Odrpte sobe pobega so najbolj zapletena različica nelinearnih sob pobega. Ta slog poteka igre se pogosto uporablja v resničnih sobah pobega, saj igralcem omogoča popolno svobodo pri iskanju namigov in reševanju ugank v določenem časovnem okviru. V odprtem načinu poteka igre je vse odvisno od tega, kako igralci komunicirajo in organizirajo postopek reševanja, saj uganke in namige najdejo brez očitnega vrstnega reda, v katerem jih morajo rešiti. Tako imajo zbirko različnih namigov in ugank, ki jih morajo rešiti, da bi se premaknili na naslednjo stopnjo. Ugotavljanje končnega cilja in končne uganke je tudi pogosto del odprte igre pobega.

Razvijanje, vodenje in igranje odprtih sob pobega je precej zahteven izziv. Ta slog poteka igre je najprimernejši za srednje velike skupine in napredne igralce. Začetniki se zabavi lahko pridružijo in v njej sodelujejo, vendar je pogosto zanje prezahtevna. Ponudniki resničnih sob pobega pogosto navedejo težavnostno stopnjo in priporočeno velikost skupine.

3.3 Zgodba

Ko izberete splošni slog poteka igre, je treba ustvariti zgodbo.

Igra pobega je vedno postavljena v določeno zgodbo, ki služi popolnemu vživljanju v igro. Zakaj morajo igralci *pobegniti* in rešiti uganke? Zakaj imajo na voljo le omejen časovni okvir? **Zgodba podaja kontekst in motivira igralce.**

Zgodba lahko temelji na resničnosti ali namišljenemu svetu. Opredeljena je z žanrom (pustolovščina, kriminalka, grozljivka, znanstvenofantastična ali zgodovinska zgodba itd.), temo (apokalipsa z zombiji, čarovniška šola, arheološko odkritje itd.) in slogom napredovanja zgodbe.

V številnih primerih se na začetku igre pobega predstavi le kratek uvod v zgodbo. Napredovanje zgodbe z reševanjem ugank med igro se pogosto uporablja v linearnih in nelinearnih namiznih igrah sob pobega ali digitalnih igrah. Ker se te običajno igrajo v manjših skupinah (ali samostojno) in brez vodje igre, takšno stalno napredovanje zgodbe spodbuja igralce, da igro dokončajo. V resničnih igrah pobega sta skupinska dinamika in časovni pritisk običajno zadostna gonilna sila za doseg cilja.



Zgodba določa kontekst celotne igre, kar pomeni, da se morajo vse uganke ujemati s splošno zgodbo, žanrom in temo. Številne vrste ugank so vsestranske in se lahko pojavijo v kateri koli vrsti zgodbe, na primer dekodiranje simbolov. Glede na žanr in temo pa lahko simbole najdemo v različnih okoliščinah in na različnih površinah.

V petih sobah pobega, razvitih v okviru projekta Escape2Stay, se igralci potopijo v več zanimivih zgodb: reševanje pogrešanega znanstvenika, pobeg iz zaklenjene nadzorne sobe, iskanje petih strokovnjakov, ki jih je treba poslati na tuji planet, pogostitev plemiča in pobeg iz učilnice, preden se učitelj vrne.

Oblikovanje zgodbe je izjemno odprt proces, ki je hkrati zelo zapleten. Vse je mogoče, če se na koncu vsi koščki lepo sestavijo ter tvorijo celovito in poglobljeno izkušnjo.

Pri uporabi naprej pripravljene sobe pobega je zelo pomembno, da se seznanite z zgodbo. Da bi se učenci bolj živeli v igro, lahko sobo opremito v skladu z žanrom in temo. Poleg tega se mora vodja igre pri podajanju uvoda v zgodbo (ali vmesnih delov) živeti v svoj lik in si dovoliti nekoliko teatralnosti.

3.4 Uganke v igri pobega

Pri ugankah lahko pustimo domišljiji prosto pot, dokler se ujemajo z zgodbo in ne predstavljajo nevarnosti za igralce.

Obstaja nekaj standardnih vrst, ki jih običajno združujemo, saj se med seboj dopolnjujejo:

- **Pisne uganke**

Kot že ime pove, se te uganke pojavljajo v pisni obliki, na kateri koli površini. Vključujejo lahko simbole, številke, črke, besede, enačbe, slike ipd.

- **Fizične uganke**

Igralci se morajo fizično dotakniti predmetov, jih spreminjati ali upravljati z njimi. Gre za pristno praktično izkušnjo, ki lahko zajema marsikaj: od reševanja sestavljanke do povezovanja miške z računalnikom ali celo preprostega pritiska na stikalo. Te uganke lahko zahtevajo spretnost, natančnost in timsko delo ali pa preprosto opažanje podrobnosti.

- **Čutne uganke**

Pri teh ugankah, ki temeljijo na dotiku, vonju, osvetlitvi, zvoku ipd., morajo igralci uporabiti čutne zaznave, da bi jih rešili. Uporabimo lahko kar koli, dokler ne predstavlja nobene nevarnosti za igralce: od utripajočih luči do zvočnih signalov in škatel, v kateri morajo otipati in prepoznati predmete.

- **Uganke z zbiranjem namigov**

Igralci morajo v sobi poiskati namige in zbrati vse, kar najdejo. To je najbolj tipična vrsta uganke in je izjemno pomembna za nelinearne igre pobega.



Poleg vrste je pomemben tudi mehanizem reševanja. Nekatere od najpogostejših metod so:

- **Logične uganke**

Za rešitev uganke je potrebno logično razmišljanje. Igralci običajno najdejo namig, ki na prvi pogled nima smisla, vendar lahko z logičnim razmišljanjem in ustvarjalnostjo odkrijejo rešitev.

- **Jezikovne uganke**

Dešifriranje pisnih kod, premetavanje črk ali tolmačenje pesmi in skritih sporočil v besedilih – jezikovne uganke vključujejo jezik, besede in črke. Lahko so večplastne, vendar jih je pogosto težko igrati v drugem jeziku (ali jih prenesti v drug jezik), saj se lahko pri prevajanju pomen izgubi. V resničnih sobah pobega se zato jezikovne uganke pogosto ne uporabljajo.

- **Vizualne uganke**

Vizualne uganke vključujejo vse, kar zahteva vid. Opažanje vizualnih namigov lahko zahteva določeno perspektivo ali pa gre za uganke, ki temeljijo na slikah, kot so slike skritih predmetov, labirinti, načrti iskanja, povezovanje točk ipd.

- **Računske uganke**

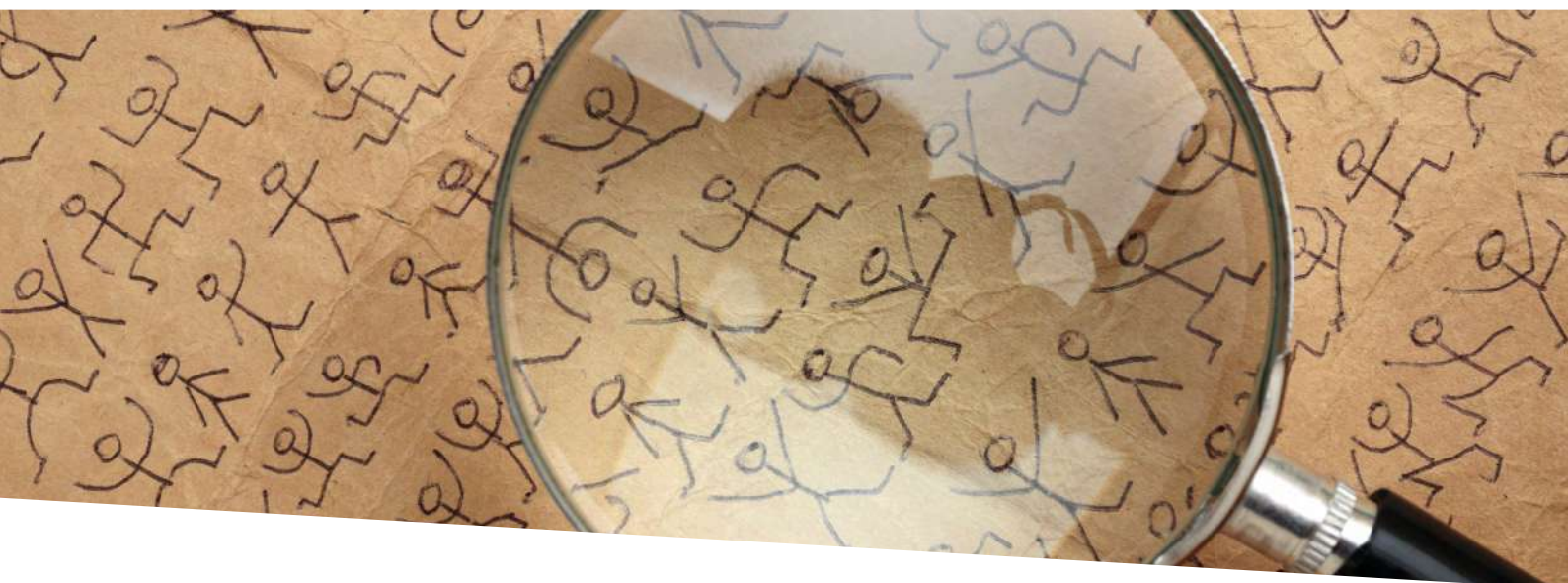
Pri tej vrsti ugank morajo igralci računati, da dobijo rezultat (npr. kodo za odpiranje ključavnice). Osnovo in vrednosti izračuna pogosto najdejo v drugih vrstah ugank, izračun pa sestavlja zadnji korak pri iskanju rešitve.

- **Uganke s timskim delom**

Osnovni element vseh iger pobega je timsko sodelovanje, zato pogosto vključujejo uganke, ki jih je mogoče rešiti le s sodelovanjem in neposredno komunikacijo. Pri tem je morda ob istem času treba pritiskati na stikala ali biti na različnih lokacijah, na primer zato, ker je koda napisana na fiksni površini, ključavnica, kamor jo je treba vnesti, pa je na drugi strani sobe.

- **Tematske uganke (zelo specifične za določeno temo ali učni rezultat)**

Te uganke so tesno povezane z določeno temo ali učnim izidom. Lahko se povezujejo z drugimi vrstami ugank, vendar je v ospredju določeno področje znanja ali spretnosti (npr. pri kemijskih enačbah). Vse sobe pobega, ki jih ponuja projekt Escape2Stay, služijo predvsem spodbujanju poklicnega izobraževanja in poklicne poti, saj ponujajo igre v sektorjih mehatronike, gostinstva, elektronike in drugih. Običajno so vsa potrebna znanja na voljo tudi v obliki namigov in od igralcev ne zahtevajo posebnega strokovnega znanja kot predpogoja.



3.5 V razmislek

Pri izbiri ali razvoju igre pobega, se morate prepričati, da ste seznanjeni z vsemi potrebnimi viri. Upoštevati je treba naslednje vidike:

1. Čas

Ocenite, koliko časa potrebujete za pripravo igre, za igranje in ponastavitev igre za naslednjo skupino. Upoštevajte, da želite skupino najprej seznaniti z igro in se na koncu z njimi o njej tudi pogovoriti.

2. Prostor

Pomislite, koliko prostora potrebujete za igranje. Ali vaša igra pobega zahteva posebne elemente ali posebno pohištvo? Ali morajo skupine igrati več iger hkrati, vsako v drugem prostoru? Ali je soba varna za igranje (varnostni ukrepi so naštet v nadaljevanju)?

3. Mobilnost.

Ali bo treba igro pobega prevažati ali bo postavljena na stalni lokaciji? V vsakem primeru se prepričajte, da igra, ki jo želite igrati, ustreza vašim potrebam.

4. Predmeti

Ali igra pobega zahteva določene predmete, kot so ključavnice s številčnico? Ali že imate te predmete ali jih morate kupiti in pripraviti za igro?

5. Finančna sredstva

Prepričajte se, da imate na voljo dovolj sredstev za nakup elementov za sobo, če je to potrebno. Tudi če lahko gradivo natisnete, se prepričajte, da so stroški tiskanja in virov v vašem finančnem okviru.

6. Osebj

Če igro pobega igrate z razredom dvajsetih učencev, boste najbrž oblikovali štiri manjše skupine po pet igralcev. Najbolje je, da vsako skupino nadzoruje in usmerja drug vodja igre. Ali imate za na voljo dovolj osebja?

7. Skupinska dinamika

Za zagotavljanje sodelovalne skupinske dinamike, mora vodja igre skrbno usmerjati oblikovanje skupin. V idealnem primeru se igralci že poznajo in so v prijateljskem ali vsaj nevtralnem odnosu. Vodja igre lahko proces oblikovanja skupin dodatno olajša z jasnim sporočanjem pravil in ciljev igre. Skupen cilj, na katerega so osredotočeni vsi člani skupine, je ključni korak k temu, da postanejo dobra ekipa. V večjih skupinah (pet in več igralcev) je včasih dobro, da skupina sama izbere vodjo ali vodjo ekipe, ki bo imel pregled nad vsemi odkritimi namigi in nerešenimi ugankami.



3.6 Sistem točkovanja

Igre pobega so zabavne. Pobeg pred iztekom časa prinaša zmago, vendar pa skupini prinese še več veselja, če igralci vedo, da so bili boljši od drugih ekip. Kako bodo torej igralci vedeli, kdo je najboljši?

Najbolj običajen sistem točkovanja temelji na času. Soba pobega je časovno omejena (npr. 60 minut) in hitreje ko skupina pobegne, boljša je. To se pogosto uporablja v resničnih sobah pobega.

Poleg tega lahko igralci uporabljajo tudi dodatne namige vodje igre. Njihovo število je lahko določeno (npr. trije dodatni namigi), za katere lahko igralci zaprosijo brez negativnih posledic, lahko pa se vodja igre tudi odloči, da vsak takšen namig stane določeno število točk ali minut. V resničnih sobah pobega se te minute pogosto dodajo k dejanskemu času, ki so ga igralci potrebovali za rešitev igre (npr. pet minut).

Številne nelinearne igre pobega z več potmi imajo sistem točkovanja s točkami, saj lahko igralci najdejo dodatne namige in uganke. Te ne služijo glavnemu cilju, temveč zagotavljajo širšo in bolj poglobljeno izkušnjo. Ker je ta sistem točkovanja lahko precej zapleten, se običajno uporablja v digitalnih igrah pobega za enega igralca ali primerljivih družabnih igrah.



3.7 Varnostni ukrepi in osnovna pravila igre

Pri pripravi sobe in igralcev na igro je treba sprejeti določene ukrepe.

Priprava sobe

Vodja igre se mora prepričati, da imajo igralci v vsakem trenutku možnost zapustiti sobo. Biti zaklenjen v sobi pobega mora biti vedno le iluzija, s katero se vsi igralci strinjajo. V resničnih sobah pobega je vedno na voljo mehanizem v sili, ki igralcem omogoča, da po potrebi zapustijo sobo. To ni pomembno le za preprečevanje napadov tesnobe ali v primeru nujnih posredovanj, temveč seveda tudi v primeru drugih nepredvidljivih dogodkov, kot je na primer požar. Čeprav naj bi ekipa stremela k čim učinkovitejši izrabi časa, ki ga ima na voljo, pa morajo imeti igralci tudi možnost, da po potrebi uporabijo stranišče.

Poleg tega mora vodja igre zagotoviti, da se igralci med igro ne morejo poškodovati. To storite s strogim upoštevanjem naslednjih napotkov:

- Pohištvo mora biti pritrjeno na steno in se ne more prevrniti na igralce.
- Oken med igro ni treba odpirati in igralci nimajo možnosti plezati po njih ali se naslanjati nanje, da se preprečijo morebitni padci.
- Električne vtičnice in drugi elementi električne infrastrukture so vidno označeni, da NISO del igre.
- Na nevarnih ali nedostopnih mestih (npr. na vrhu visoke knjižne police) ni nobenih skritih namigov. Igralcem za iskanje namigov ni treba plezati po pohištvu.
- Igra ne vključuje ostrih robov ali predmetov, s katerimi bi se igralci lahko poškodovali (npr. noži, žage itd.). Tudi škarje je treba uporabljati previdno, zlasti kadar igralci niso pod nadzorom. Če so takšni predmeti nujno potrebni, je morda njihovo uporabo varneje omejiti na določeno območje (npr. mizo) tako, da jih pritrdite na posebno mesto.

Igralce je treba poučiti, da pri odkrivanju namigov ali reševanju ugank ne smejo uporabljati sile in da ni treba ničesar uničiti. Če vodje igre ni v sobi z igralci, mora imeti skupina na voljo hiter način za komunikacijo z njim v nujnih primerih (in seveda za dodatne namige).



Priprava igralcev

Pred začetkom igre se vodja z igralci pogovori, jim predstavi pravila igre in pojasni nekatere osnovne mehanizme, ki jih bodo igralci potrebovali za reševanje ugank (npr. prikaz, kako deluje ključavnica s številčnico). V tej pripravljalni fazi lahko vodja igralce tudi pozove, naj oblikujejo manjše skupine. V skupini je lahko največ šest igralcev, saj lahko komunikacija v večjih skupinah predstavlja svojevrsten izziv.

Tukaj je nekaj **osnovnih pravil igre**, ki jih lahko podate igralcem:

1. N1.Prostor je varen

Na nobeni točki igre igralci ne boste ogroženi. Sobo lahko kadar koli zapustite in po želji prekinete igro. Pri tem upoštevajte le, da bo igre konec.

2. Ni odmorov

Med igro ni odmorov, zato se na to vnaprej pripravite. Pojejte in popijte kaj, po potrebi pojdite na stranišče. Pripravite se na igro!

3. Prepovedani in potrebni predmeti

S seboj ne prinašajte predmetov, ki niso dovoljeni (npr. pametnega telefona), in poskrbite, da imate vse potrebne predmete (npr. pisalo in papir).

4. Območje igre

V sobi so lahko predmeti, ki niso del igre (npr. električne vtičnice, klimatska naprava itd.). Vodja bo določil območje igre in vas obvestil, kateri predmeti v sobi niso dovoljeni.

5. Ničesar ne poškodujte

Za odkritje namiga ne boste nikoli potrebovali sile.

6. Komunicirajte med seboj

Pri odkrivanju namigov in reševanju ugank sodelujte kot ekipa. Vsak lahko igri kaj doprinese – izkoristite prednosti drug drugega in se pri doseganju cilja medsebojno podpirajte. Če želite, lahko izvolite vodjo skupine, ki bo odgovoren predvsem za pregled nad celotnim dogajanjem.

7. Stvari si zapisujte

Zapišite si ugotovitve in s tem zagotovite, da imajo vsi člani ekipe dostop do najdenih namigov. Prav tako je smiselno zabeležiti, kateri predmeti so bili že uporabljeni, saj vam jih najbrž ne bo treba uporabiti dvakrat.

8. Pazite na čas

Ne pozabite na časovno omejitev!

9. Uporabite dodatne namige

Z uporabo dodatnih namigov ni nič narobe. Morda se vam tik pred koncem kje zatakne. Raje prosite za pomoč, preden ogrozite svojo zmago.

10. Načelo demokratičnosti

Kadar ste v dvomih, naj se večina igralcev odloči, kako ravnati naprej. Vsi igralci se morajo strinjati zlasti pri uporabi dodatnih namigov.

11. Zabavajte se :)

Igre pobega, ki jih ponuja projekt Escape2Stay, upoštevajo opisane smernice in jih lahko uporabite takoj. Njihova uporaba je popolnoma brezplačna, najdete pa jih lahko tukaj: www.escape2stay.eu

Če vas je naše delo navdihnilo, si lahko s tem priročnikom in priloženimi smernicami pomagata pri oblikovanju svojih iger pobega v izobraževalne namene.

POGLAVJE 4

IZVEDBA SOBE POBEGA



www.escape2stay.eu





POGLAVJE 4

IZVEDBA SOBE POBEGA

4.1. Uvodni pogovor s skupino z napotki za udeležence

Uvodni pogovor je eden ključnih elementov igre pobega. V tem delu udeleženci spoznajo zgodbo igre, pri kateri bodo sodelovali, in pravila, ki jih bodo morali upoštevati, da bi jo uspešno premagali.

Vse sobe pobega, ki jih je razvilo partnerstvo Escape2Stay, imajo priložene vire z gradivom za uvodne pogovore. V njem boste našli osnovno zgodbo za določeno sobo pobega in pravila. Pravila sobe morajo vsebovati število ugank, ki jih morajo udeleženci rešiti, da bi celotno nalogo uspešno opravili. V pogovoru je treba izpostaviti tudi čas, v katerem morajo udeleženci rešiti vse uganke. Zelo priporočljivo je v sobo vključiti tudi časovnik, da se udeleženci lahko na vsaki točki zavedajo, koliko časa jim je še ostalo. V pravilih so prisotni tudi dodatni namigi, ki jih vodja igre lahko posreduje skupini igralcev. Igralci morajo obveščeni o tem, kakšne kazni bodo prejeli, če bodo prosili za dodatne namige, in kako pogosto lahko prosijo za dodatni namig v določeni sobi. Število in vrsta dodatnih namigov morata biti v skladu s stopnjo težavnosti sobe, tako da imajo lahko zelo zahtevne sobe več (pomembnejših) namigov.

Na koncu je morate razložiti sistem točkovanja. Običajno je povezan s časom, ki ga igralci potrebujejo, da rešijo vse uganke v sobi in odklenejo vrata.

4.2. Priporočila in namigi za boljši potek igre

Za izboljšanje uspešnosti v sobi pobega, je treba sprejeti več ukrepov, ki so (Lyman, 2021):

- **Pred igro** je izjemno pomembno, da sobo najprej preizkusite. Glede na čas, ki ga imate na voljo, lahko igro preizkusite kot celoto ali pa vsaj vse njene uganke, da bi zagotovili pravilno delovanje. V fazi preizkušanja morate pripraviti dokument, ki vključuje vse odgovore na uganke, vse namige, ki jih lahko podate v posameznih delih igre, in »zemljevid, kam ste vse skrili« (Lyman, 2021). Ta dokument bo med igro neprecenljiv za vodjo igre. Pazite, da ga igralci nikoli ne vidijo.
- **Priprava sobe:** v tem delu uredite sobo, v kateri se bo odvijala igra. V tej fazi je pomembno, da še zadnjič preverite vse uganke. »Znova preštejte vse predmete, ki jih je treba v igri prešteti, znova izmerite vse, kar je treba izmeriti. Z drugimi besedami: vse dvakrat preverite, da zagotovite nemoteno delovanje sobe« (Lyman, 2021). Če ima vaša igra pobega kakršen koli tehnološki vidik, poskrbite, da tudi ti elementi delujejo brezhibno (spletna mesta, dostop do spleta, gesla, načini napajanja naprav itd.).
- **Začetek igre** je ena najpomembnejših faz, saj v njej določite vsa pravila, ki jih morajo igralci upoštevati, da bi uspešno rešili vse uganke in končali igro. V tem delu morate igralcem povedati, ali lahko uporabljajo pametne telefone ali jih je treba pustiti zunaj. Nekatere sobe zahtevajo dostop do spleta in pametne telefone, druge ne. Igra brez pametnih telefonov lahko omeji dostop do zunanjskega sveta in »ustvari bolj poglobljeno, pristno izkušnjo« (Lyman, 2021).

Ključno je zagotoviti, da igralci v celoti razumejo pravila, ki jih morajo upoštevati, in da so obveščeni o sistemu namigov, ki se uporablja v sobi.

V tej fazi vodja igre predstavi zgodbo. Da bi zagotovili večjo vživetost igralcev, lahko to naredite kar v sobi, pri čemer je zelo priporočljivo, da se kot vodja igre zgodbo naučite na pamet (in je ne berete). Pomembno je, da se potrudite in se med pripovedovanjem vživite v zgodbo. Na ta način bodo tudi igralci lažje ponotranjili občutek nujnosti, ki je potreben za izpolnitev vseh nalog.



- **Med igro** je lahko vodja z igralci v sobi ali pa najde način, kako igralce videti in komunicirati z njimi zunaj sobe. Prisotnost vodje lahko nekoliko zmanjša vživljanje v igro, vendar je lahko to koristno za vas in igralce, saj boste natančno vedeli, v kateri fazi igre so, in če bodo potrebovali pomoč, jim jo boste lahko tudi takoj zagotovili. Vaša prisotnost v sobi je lahko koristna tudi, če zgodba vključuje stranski lik, ki se sproži v določenem delu igre. Tako boste natanko vedeli, kdaj ga morate igrati.

Če želite ostati zunaj sobe, da bi povečali vživetost igralcev, morate najti način, s katerim boste natančno vedeli, katera faza igre se odvija. Izberite prostor z oknom ali pa v sobo namestite kamere. Potrebovali boste tudi sistem za komunikacijo s skupino (uporabite lahko telefon, zvočnik ali kaj drugega).

Najzahtevnejši vidik med igro za vodjo je, da igralcem ne izda preveč informacij in da jim ne daje dodatnih namigov, če jih ne zahtevajo. »Ne pozabite, da so nekateri najbolj nagrajujoči trenutki takrat, ko se igralcem posveti, in če jim odgovor poveste ali jim v napačnem trenutku ponudite preveč pomoči, jih boste oropali teh trenutkov.« (Lyman, 2021).

- **Zaključek igre** je zadnja faza sobe pobega. Obstajajo tri vrste scenarijev, ki se lahko zgodijo ob zaključku igre. Pri prvem igralci v določenem času rešijo vse uganke in naloge, igra pa se ustavi, ko končajo. Pri drugem igralcem zmanjka časa in igra se konča. Pri zadnjem pa igralcem zmanjka časa, vendar se vodja igre strinja, da lahko igro kljub temu končajo.

Če je soba pobega uspešno končana, mora vodja igre igralce pohvaliti in se z njimi pogovoriti, da bi razumel, ali so dosegli učni cilj [glej peto poglavje: Vloga vodje igre].

Če igralci iz sobe niso pobegnili pravočasno, mora vodja igre igralce pomiriti ter jim pojasniti, da je šlo le za igro in da so bili zelo blizu zaključka. Po tem se lahko z njimi pogovori o njihovih spoznanjih in o tem, kaj morajo izboljšati, da bodo uspešni v naslednjem poskusu.

4.3. V katerih primerih bi moral vodja poseči v igro in igralcem podati dodatne namige?

Sistem dodatnih namigov mora izbrati vodja ali razvijalec igre. Vzpostavijo se lahko različni sistemi. V zvezi s številom dodatnih namigov, ki jih ekipa lahko zahteva ali prejme, obstajata dve glavni vrsti igre: pri prvi je določeno največje število dodatnih namigov, ki se jih lahko zahteva, pri drugi pa njihovo število ni omejeno. Dodatni namigi so lahko neposredno povezani s časovno izgubo ali pa tudi ne, odvisno od stopnje intenzivnosti igre. Odsotnost časovne kazni je lahko koristno za »priložnostne igralce, ki so zaradi tega lahko pod pritiskom« (Suleski, 2020).

Obstajajo različni trenutki, v katerih lahko vodja igre posreduje in zagotovi dodatne namige (Quest Factor, s.d.):

- Ekipa ne more ugotoviti, kako naprej, in se trudi najti rešitev že približno pet minut.
- Igralci se strinjajo, da morajo prositi za dodaten namig.

V prvem primeru se mora vodja igre prepričati, ali igralci resnično želijo pomoč (če ima bila igra časovne kazni, je treba to posebej poudariti). V drugem pa morajo odločitev sprejeti vsi člani skupine (ali vsaj večina).

Vodja igre lahko razvije sistem, s katerim ugotovi, kdaj želi skupina prejeti dodatni namig. V sobi lahko na primer ustvari določeno območje, ki se ga morajo igralci dotakniti ali stopiti vanj, če potrebujejo namig. Na ta način igralcem ni treba »kričati ali mahati z rokami, da bi pritegnili pozornost« (Suleski, 2020), kar zagotavlja, da ostanejo vživeti v igro.

Več informacij o tem lahko najdete v točki 5.4: Posredovanje vodje igre.

4.4. Vzpostavitev sistema za preprečevanje in reševanje morebitnih konfliktov med potekom igre

Pri razvoju sobe pobega se mora vodja igre zavedati, da lahko med člani ekipe pride do morebitnih nesporazumov in konfliktov. To se običajno zgodi, ker imajo člani različne predstave o poteh, ki vodijo iz sobe. Da bi preprečil razvoj in stopnjevanje takšnih konfliktov, mora vodja igre zagotoviti, da na začetku zelo temeljito pojasni pravila in da imajo ta pravila določen vidik obvladovanja konfliktov – na primer, da bo skupina sledila večini (dodatne namige dobijo le, če se o tem večina strinja).

V pravilih je treba igralcem povedati, da je to prostor za učenje in izboljšanje njihovih mehkih veščin, ki vključujejo komunikacijo, kognitivno prilagodljivost in vodstvene sposobnosti. Vodja igre (učitelj) mora učencem pojasniti, da igra ne bo del ocenjevanja, ampak jo bo upošteval pri ocenjevanju drugih vidikov, na primer pri omenjenih mehkih veščinah.

Če med sobo pobega pride do večjega konflikta, mora vodja igre posredovati in obe sprti strani odstraniti iz igre, če je to mogoče, ali pa takoj končati igro.

Več informacij o tem lahko najdete v točki 5.4: Posredovanje vodje igre.



POGLAVJE 5

VLOGA VODJE IGRE



www.escape2stay.eu



POGLAVJE 5

VLOGA VODJE IGRE

Lik vodje ali gostitelja igre ima osrednjo vlogo pri doseganju uspešnega vživljanja v igro. Pogosto mora prevzeti vlogo lika v skladu s sobo pobega, zato bo njegova uspešnost v veliki meri odvisna od tega, ali se bodo udeleženci pobega počutili kot del zastavljene zgodbe ali ne.

V četrtem poglavju smo že omenili, v katerih primerih lahko vodja poseže v igro in poda dodatne namige, ter kako naj posreduje pri reševanju morebitnih konfliktov, v tem poglavju pa bomo odkrili, kakšna natančno je vloga vodje. Spoznali bomo, kakšne naloge mora opravljati in kaj je potrebuje za igranje svoje vloge. Izpostavljeno bo tudi, kakšno vlogo ima vodja v igrah pobega za namene poklicne orientacije. Kako so vsi ti elementi med seboj sploh povezani? Pa pogledjmo.

5.1. Vloga vodje igre

Vodja igre nima posebne funkcije ali vloge, temveč opravlja **več nalog hkrati**. Vodja je namreč tisti, ki igralce sprejme, jim predstavi zgodbo, postavlja uganke ter jih med igro vodi, nadzoruje in jim pomaga.

Kot vodja ali gostitelj igre je odgovoren za zagotavljanje profesionalnih storitev, hkrati pa ustvarja vznemirljivo, zabavno in razvedrilno okolje za igralce. Z igralci ves čas trajanja igre komunicira in sodeluje z njimi, s čimer zagotavlja nepozabno izkušnjo sobe pobega.

Njegova vloga je izjemno pomembna, **saj bi bila igra brez njega le skupina ljudi v sobi, ki se trudi ugotoviti, kaj naj naredi.**

5.2. Glavne naloge:

Kot smo že omenili, mora vodja opravljati več stvari hkrati, vendar pa obstaja nekaj glavnih nalog, ki jih vsak vodja igre opravlja pred igro, med njo in po njej:



PRIPRAVI IGRE

Vodja igre je odgovoren za pripravo prostora. Igro mora odlično poznati in vedeti, kam postaviti namige in kako pripraviti uganke.



PRIPOVEDUJE

Zaradi njega igra oživi. Pri igralcih mora ustvariti občutek vznemirjenja in s tem spodbuditi njihovo sodelovanje.



REŽIRA

Vodja igre mora poskrbeti, da igralcem ni nikoli dolgčas. Pomagati jim mora, če se jim zatakne ali če ne vedo, kako naprej.



PREPREČUJE KONFLIKTE

Lahko se zgodi, da se igralci sprejo, vendar mora vodja igre poskrbeti, da situacija ne uide izpod nadzora in ne vpliva na ekipo.



PO KONCU IGRE

Ko je igre konec, je čas, da vodja zniža raven adrenalina ter mirno in sproščeno komentira različne situacije, ki so se pojavile med pobegom. Vsi so se zabavali in cilj je bil dosežen, za konec pa vodja poskrbi tudi za spominsko fotografijo, ki bo ovekovečila izkušnjo.

5.3 Znanja in kompetence:

Za vodjo igre ni posebnega usposabljanja, vendar morajo imeti vsi nekatera znanja in kompetence, ki jim bodo pomagale dobro opravljati to vlogo:



Vodja mora dobro **obvladati jezik** in v najboljšem primeru imeti **gledališke igralske sposobnosti**, saj ima avtoritativno vlogo, v kateri mora na pravi način izraziti zelo specifično sporočilo. Poleg tega lahko ob vsakem igranju igre uporabi nove tehnike izražanja in tako izboljša pustolovščino.



Imeti mora **bogato domišljijo**, da bi ustvaril celostno zgodbo, v kateri lahko vsi liki odigrajo svojo vlogo.



Biti mora **potrpežljiv**, saj vse skupine ne morejo rešiti preizkušenj na enak način ali z enako učinkovitostjo.



Vodja igre mora imeti sposobnost **improvizacije**, da se lahko odzove na neuspehe, ki se lahko pojavijo med igro.



Zavedati se mora svoje vloge, saj njegov lik (čeprav je močno prisoten) ni glavni junak. Glavni liki so igralci, ki skušajo pobegniti iz sobe. Obstajajo še številne druge veščine, ki lahko vodji igre pomagajo uspešno opravljati različne funkcije, na primer komunikacija, predanost in strast ipd.

Po vzponu sobe pobega v Evropi dandanes vse pogosteje na šolah najdemo tečaje za bodoče vodje iger. Poleg tega vse več izobraževalnih ustanov ponuja usposabljanja za učitelje, ki želijo vključiti igrifikacijo v poučevanje.

Spoznali smo splošne vidike, zdaj pa se bomo posvetili temu, kakšne lastnosti mora imeti dober vodja igre, ki vodi sobo pobega, ki vključuje mlade udeležence. To velja za vse sobe pobega, zasnovane in razvite v okviru projekta Escape2Stay programa Erasmus+, lahko pa se ekstrapolira tudi na druge sobe pobega ali igre z namenom poklicne usmeritve.



Pri tej vrsti dejavnosti lahko **igro pogojujejo določeni dejavniki**:

- Vodja igre ni strokovnjak, ki bi se ukvarjal izključno s tem.
- Vodja igre lahko hkrati opravlja naloge poklicnega svetovalca.
- Vodja igre morda udeležencev ne pozna (njihove osebnosti, obstoječih medsebojnih odnosov ipd.).
- Mladi pred začetkom ne vedo, kaj pričakovati, vedo pa, da ne gre zgolj za zabavo. To lahko ustvari začetno nezaupanje do dejavnosti.
- V določenih kontekstih ali situacijah ni nujno, da so poklicni svetovalci vodje igre. Oseba, zadolžena za nadzor igre, lahko to pomembno vlogo zaupa tudi učencu. To odločitev je treba zavestno analizirati in dati prednost najodgovornejšemu učencu, ki lahko optimalno vodi igro.

This and many other factors can affect the development of the game, so the Game Master must be ready to deal with this kind of problem. What skills does a Game Master need for this?



5.4 Posredovanje vodje igre

Včasih so igralci razočarani, ker niso pravočasno končali igre, in za svoj neuspeh krivijo vodjo igre.

Iskreno rečeno, je lahko vodja igre rešitelj skupine, ki ima težave z reševanjem neke uganke. Toda za to se mora vključiti v igro, vedeti, kdaj posredovati, in biti dober v ustnem sporočanju.

Vodja igre mora posredovati predvsem v štirih primerih:

1. Ko se igralci zataknejo in prosijo za dodaten namig.
2. Ko se igralci zataknejo in ne prosijo za dodatni namig.
3. Ko igralci zlorabljajo igralne elemente.
4. Ko pride do konflikta med igralci.

Pogosto bodo igralci za ta namig zaprosili, če se jim bo zataknilo, vendar se lahko zgodi, da nekatere skupine zaradi ponosa ali trme ne prosijo za pomoč pri premagovanju izziva, čeprav ne napredujejo.

Če so že dlje časa obtičali, zakaj ne bi prosili za namig? Vodja mora prepoznati, kdaj ga resnično potrebujejo, dodatni namig pa jim lahko da potrební zagon za napredovanje v igri.

Namigi morajo biti vedno jasni in skupine ne smejo zavesti, da ne bi izgubili dodatnega časa. Zato je pomembno, da jih zna vodja igre jasno in nedvoumno sporočiti.

Obstajajo vodje igre, ki situacijo samo poslabšajo, saj nenamerno odvrčajo pozornost in zmedejo igralce, ker ne vedo, kako sporočiti namig.

V redkih primerih mora vodja igre posredovati, če pride do konflikta med igralci. Med igro so udeleženci napeti in med njimi lahko izbruhnejo prepiri ali celo pretepi. Vodja igre mora poskrbeti, da se tem situacijam izogne ter da je vzdušje v igri prijetno in zabavno.

Več informacij o tem lahko najdete v točkah 4.3 in 4.4.



POGLAVJE 6

IGRE JE KONEC- KAJ PA ZDAJ?



www.escape2stay.eu



POGLAVJE 6

IGRE JE KONEC–KAJ PA ZDAJ?

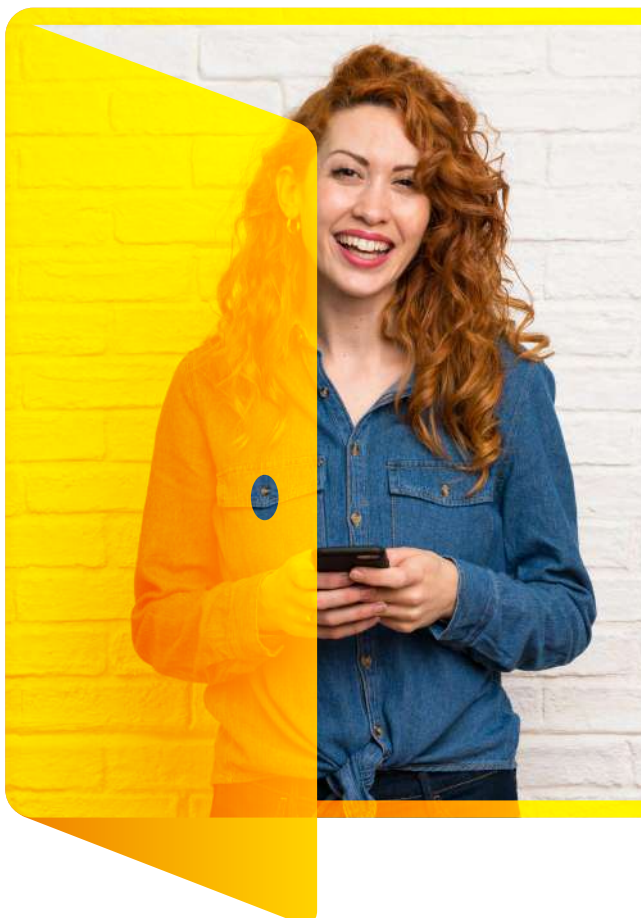
Sobe pobega Escape2Stay so namenjene predvsem temu, da z igro motivirajo učence za različne poti poklicnega usposabljanja, kot so mehatronika, elektronika ali gostinstvo. V sobi pobega učenci obravnavajo teoretične in praktične vidike poklicne usmeritve. Uporabiti jo je treba kot nov, motivacijski in igriv element.

Zgodbe Escape2Stay so namenjene **ozaveščanju, predstavitvi in seznanjanju udeležencev s poklicnim usposabljanjem**. Drug zelo pomemben vidik je piljenje mehkih veščin, kot sta spodbujanje ekipnega mišljenja in vodstvenih sposobnosti. Med celotno igro se pojavljajo medsebojne povezave med t. i. »veščinami 21. stoletja« (Cruz, 2019) in različnimi potmi poklicnega usposabljanja. V tem okviru naše sobe Escape2Stay spodbujajo sodelovalne sposobnosti udeležencev, razmišljanje izven okvirjev, kritično mišljenje in ustvarjalnost. Za izvajanje sob pa vodja igre ali šolsko osebje ne potrebuje nobenih specifičnih znanj.

Zato koncu naših iger sledita le dva koraka:

1. Povratne informacije o izkušnji
2. Razprava s poklicnim usmerjanjem za različne igre

VLOGA UČITELJA



Najpomembnejša vloga učitelja je, da jasno ustvari prostor za dialog o izkušnjah igralcev in razpravo o zaznanih dvomnostih pri ugankah. Na tej stopnji se pojavi povezava med teorijo in prakso: fizična prisotnost in izkušnje igralcev v prostoru so lahko predmet teoretičnih razmišljanj. Ta interakcija med teorijo in prakso izjemno pomembna v povezavi s pristopom problemskega učenja in pragmatičnim razumevanjem učenja.

V prihodnosti obstaja velik potencial, da se v procesu učenja ustvarijo didaktični modeli in igre (npr. didaktične uganke ali druge zagonetke), ki so lahko osnova za nove raziskovalne pristope k znanju v različnih disciplinah.

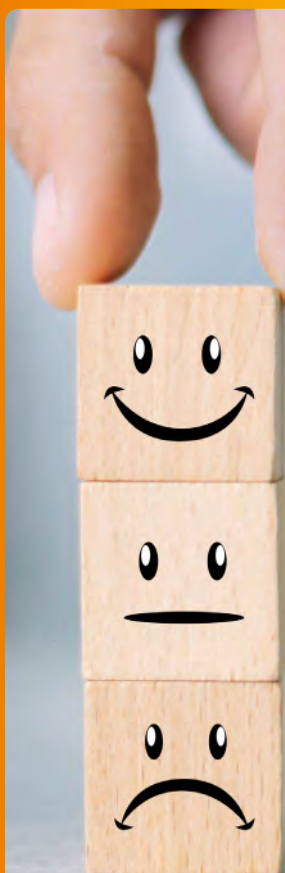


V primeru, da je vlogo vodje igre in nadzor nad igro prevzel učenec, mora biti pogovor po koncu igre vsekakor izpeljan v skupini, pri čemer mora odgovoriti učitelj vključiti vse skupine.

6. 1. Splošne povratne informacije o izkušnji

Po končani igri Escape2Stay je zelo priporočljivo podati in pridobiti informacije. V tej fazi se zagotovi prostor za razmislek o igri, kritiko sobe pobega, pregled pristopov, ki so bili uporabljeni pri reševanju izzivov, in priložnost za nadaljnjo razpravo o PIU. To se lahko izvede z **vođenim skupinskim pogovorom** (ki ga vodi učitelj, mentor ali vodja igre) takoj po izkušnji ali kasneje, ali pa **v obliki pisne naloge**, kjer morajo učenci samostojno razmisliti o svoji izkušnji. Možna je tudi kombinacija obeh metod.

VREDNOTENJE IZOBRAŽEVALNE SOBE POBEGA



Glede ocenjevanja uspešnosti udeležencev v sobah pobega je v literaturi mogoče najti različna mnenja. Ocenjevanje udeležencev na podlagi njihove uspešnosti bi lahko bil pristop, ki spodbuja zunanjo motivacijo. Vendar je vrednotenje uspešnosti v sobi pobega težko, saj so rezultati binarni (učencem uspe pobegniti ali ne). Lopez-Pernas et al. (2019) in Nicholson (2018) trdijo, da so igre pobega namenjene podpori učencem pri razvijanju notranje učne motivacije, ki jo vodi radovednost, ne pa motivaciji z ocenami.

Poleg tega lahko ocenjevanje uspešnosti učencev v igri pobega poveča nelagodje udeležencev. Namesto tega bi se lahko poslužili alternativne rešitve, kjer se učencem podelijo točke za sodelovanje, s čimer se izboljša tudi udeležba. Vendar pa Ross in Bell (2019) poročata, da so učenci zahtevali, da se jih za njihovo dejavnost v sobi pobega oceni. Po njunih navedbah je delna ocena, ki predstavlja približno 5 % ocene predmeta, smiselna.

Priporočamo tudi, da se z učenci po končani igri srečate v sobi in jim poveste, kako so se odrezali. Pomembno je, da jim pojasnite, **kaj vam je bilo zlasti všeč**, jih vprašati, kaj jih je najbolj presenetilo, in jim povedati, kje so se odrezali bolje od povprečja ali pričakovanj ter kje so bila skupinska in individualna prizadevanja dobra in plodna. Omenite tudi, **kaj bi lahko izpeljali bolje** in kje bi se lahko izboljšali, da bi s skupinskim in individualnim trudom uganke lažje rešili.

Vprašajte jih tudi o lastnostih prostora, in kako bi ocenili:

- Izvajanje
- Jasnost navodil
- Težavnost ugank

Priporočamo približno 25 minut do ene ure časa za razpravo po vsaki sobi pobega.

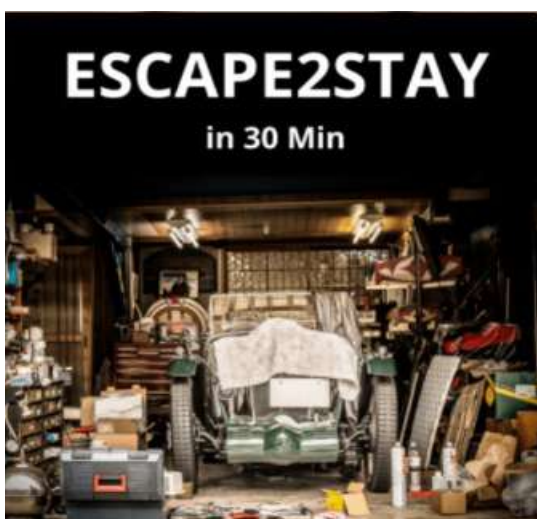
Uporaba izobraževalnih sob pobega prinaša predvsem pozitivne rezultate. Pri pregledu rezultatov lahko ugotovitve razdelimo v tri kategorije: **1.** Rezultati pri učnih rezultatih, **2.** vpliv na čustva in vedenje učencev in **3.** rezultati sobe pobega kot učne metode (Roman et al., 2019). Na koncu si oglejmo še dejavnike, ki določajo uspešnost udeležencev v sobi pobega.

1. Najpogostejši poročani **učni rezultat**, ki je skupen vsem ekipnim igram pobega, je timsko delo in sodelovanje. Dobre veščine timskega dela lahko v igrah Escape2Stay vplivajo na različne vidike igre:

- Upravljanje s časom (30 min)
- reševanje problemov z ugankami in ključavnicami
- poslušanje drugih igralcev in vodje igre
- kritično razmišljanje
- sodelovanje in vodenje
- komunikacijo kot temelj učinkovitega timskega dela

Uspešne ekipe sodelujejo, se dobro sporazumevajo in uporabljajo dodeljevanje nalog, da se spopadejo z izzivi v sobi. Ta pozitivni timski duh je treba uporabiti pri nadaljnjem delu z mladimi.

Spretnosti timskega dela so ključne za prihodnje delo v podjetju.



Cilj igre Escape2Stay je pobegniti (**končati igro**) v **določenem času**. Pobeg iz sobe v omejenem časovnem okviru igralcem pomaga tudi pri učenju dela in sprejemanju odločitev pod časovnim pritiskom. To je treba ovrednotiti na sestanku po igri. Če jo zaključili v časovnem okviru 30 minut, jim čestitajte za uspeh. Vloga vodje igre vključuje tudi to, da udeležencem pomaga in jim ponudi dodaten namig, če se zataknejo ali ne najdejo prave rešitve uganke in zaradi tega postanejo nemirni. Če skupina potrebuje podaljšanje časa, jim lahko dovolite, da igro končajo, tudi če je čas potekel. Četudi so potrebovali več časa, jih na koncu pohvalite in pojasnite, kaj je povzročilo zamudo.

Izkušnje v izobraževalnih sobah pobega lahko še dodatno spodbudijo samozavest učencev, da komunicirajo z vrstniki o zapletenih temah in posledično tudi z učitelji in mentorji o svoji prihodnosti. Izkazalo se je tudi, da se z izkušnjo sobe pobega zmanjšuje razkorak med vrednotami in ustreznim vedenjem. Vse te teme je mogoče ovrednotiti v razpravi po igri ali z obrazcem za povratne informacije.

2. Igranje sobe pobega ima velik vpliv na čustva in vedenje učencev.

Motivacija je pomembno načelo učenja, ki vpliva na vnemo, s katero se učenci vključujejo v učinkovita učna vedenja. Igre so najučinkovitejše, če so povezane z dobro opredeljenimi rezultati (Kapp, 2012). 'Resne' igre pobega so s takšnimi rezultati v mislih že zasnovane, saj njihov namen presega zabavo in **povezuje logiko igre z zasnovano učenjem**.

Številne izobraževalne igre pobega uporabljajo primere za povečanje motivacije in vključenosti ter s svojim participativnim pristopom vključujejo več vidikov za reševanje izzivov. Ta posebna metoda s sobami pobega Escape2Stay še ne predstavlja pogoste tehnike za pritegnitev pozornosti mladih k programom PIU in informiranje o možnostih PIU. Poleg tega ni sistematičnega pristopa k uporabi učenja na podlagi izzivov za **poklicno usmerjanje**. Zato bo projekt izkoristil priložnost, da poveže igro in poklicno usmerjanje ter s tem spodbudi novo, ustvarjalno in inovativno metodo učenja o poklicnih profilih PIU ter ocenjevanje lastnih prednosti za različne poklicne profile.

Študije so pokazale (Roman et al. 2020), da lahko izobraževalna soba pobega zagotovi okolje, v katerem **učenci raziskujejo znanje bolj sproščeno in z manj stresa kot pri preizkusih znanja**, vendar se subjektivne zaznave učencev lahko razlikujejo glede na posamezna okolja sobe pobega in potek igre. Neustrezno zasnovane sobe pobega lahko povzročijo tudi neželene učinke, nekateri udeleženci pa lahko zaradi velikega časovnega pritiska ter pomanjkanja navodil in usmeritev občutijo nejevoljo ali celo tesnobo. Zato bi lahko dejavniki, kot so zunanji rezultati ali časovni pritisk, vplivali na raven stresa pri učencih. Sobe pobega pa nudijo tudi visoko raven užitka. Učencem omogočajo prevzemanje aktivnejše vloge v učnem procesu in posledično povzročajo večjo zavzetost v primerjavi z drugimi tradicionalnimi učnimi metodami.

Poleg tega izkušnja uspešno **odpravlja pojav pasivnih posameznikov**, saj se v dejavnost aktivno vključijo več udeležencev v primerjavi z bolj tradicionalnimi skupinskimi nalogami. V tem kontekstu imajo udeleženci, ki v dejavnostih sob pobega pokažejo višjo stopnjo vključenosti, tudi višji zaznani učni učinek.

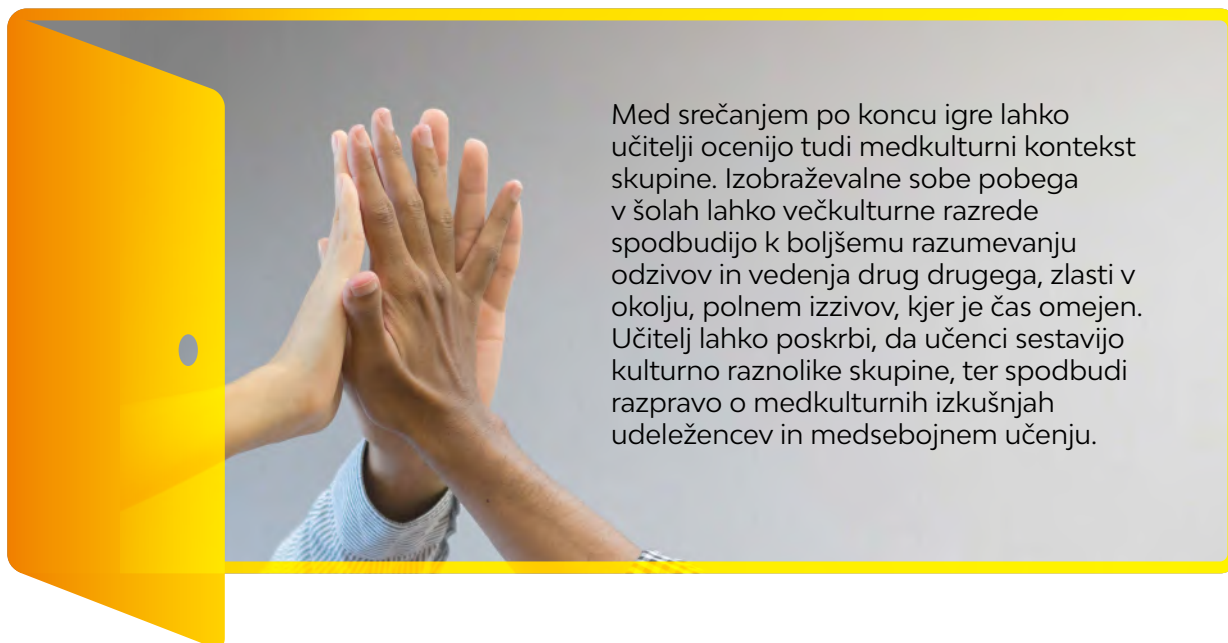


3. Sobe pobega kot učinkovita učna metoda.

To potrjuje znatno povečanje znanja in motivacije učencev po izkušnji. Po pilotni fazi Escape2Stay smo navedli, da so učenci pokazali **znatno povečanje znanja o različnih sektorjih PIU** in možnih poteh prihodnjega poklicnega usposabljanja. Poleg tega lahko učenci izboljšajo svoje znanje o PIU in zahtevanih spretnostih v različnih sektorjih, zato lahko takšna izkušnja na splošno poveča zanimanje udeležencev za PIU.

Igre pobega se lahko uporabljajo tudi kot izobraževalno orodje za povečanje samozavesti učencev pri uporabi znanja in določenih tehnik. Učenje z igro jim namreč omogoča razumevanje povezav med temami in je dobra metoda za **obnovitev znanja s področja PIU**. Razumevanje medsebojnih povezav in zahtevanih spretnosti v različnih sektorjih PIU pomaga učencem razpoznati širšo sliko. S petimi sobami Escape2Stay je ozaveščanje o različnih vrstah PIU veliko preprostejše.

IZOBRAŽEVALNA SOBA POBEGA V MEDKULTURNEM KONTEKSTU



Dejavnosti v izobraževalni sobi pobega ne omogočajo le aktivnejšega sodelovanja učencev, temveč učiteljem in mentorjem omogočajo tudi boljši uvid v njihove pristope k učenju in reševanju problemov, kar lahko pripomore k nadaljnjemu izboljšanju poučevanja na splošno. S tem bi lahko učitelji interno ovrednotili svoje metode poučevanja ter vključili in motivirali tudi druge, da se učijo in izboljšujejo svoje spretnosti.

6.2. Razprava in poklicno usmerjanje po vsaki sobi pobega

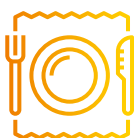
Obstajajo številni dejavniki, ki določajo uspešnost sobe pobega. Eden od njih je dinamika skupine, ki močno vpliva na uspešnost. Skupine, ki so tesno sodelovale in so ekipo oblikovale s hitrim dodeljevanjem različnih vlog svojim članom, so dosegle boljše rezultate, postavljanje učencev v središče pozornosti z aktivnim sodelovanjem v igrah pobega pa **poveča tudi njihovo motivacijo za učenje.**

Pri naših pilotnih dejavnostih je heterogenost sodelujočih skupin res vplivala na uspešnost: udeleženci so se počutili svobodne pri izražanju svojih mnenj in predlogov o možnih rešitvah in se hkrati odzivali spontano. Ker so ciljna skupina sob Escaper2Stay precej mladi učenci splošnih šol, je zelo pomembno poskrbeti za okolje, ki spodbuja samozavest, in varen prostor, da jih spodbudimo k aktivnemu sodelovanju. Vse te vidike je mogoče ovrednotiti med razpravo po koncu igre.

Posebni pristop s sobami pobega Escape2Stay želi pritegniti pozornost mladih k programom PIU in služi informiranju o možnostih PIU. Zato projekt izkorišča priložnost združevanja igre in svetovanja ter s tem spodbuja novo, ustvarjalno in inovativno metodo za učenje o poklicnih profilih PIU ter tudi ocenjevanje lastnih prednosti in spretnosti za različne poklicne profile. Zato je izjemno pomembno, da se v razpravo z udeleženci po koncu igre **vkluči tudi poklicno usmerjanje.**



Pet sob Escape2Stay pokriva pet različnih sektorjev PIU, ki jim sledi pet različnih misij in izzivov. V naslednjem delu bomo opisali programe PIU in možna vprašanja, ki jih lahko ocenjevalec (vodja igre, učitelj ali mentor) zastavi udeležencem po igri pobega.



1. Pogostitev plemiča

Med poklicnim usmerjanjem je pomembno, da udeležence obvestimo o povezavi igre 'Pogostitev plemiča' z gastronomskim PIU. Omenite kode QR na zadnji strani jedilnika – to so namreč dejanski ponudniki učenja z delom v sektorju. Pojasnite, katere dejanske spretnosti in značilnosti sektorja so zahtevale različne uganke (kognitivne spretnosti, npr. spomin, razmišljanje zunaj okvirjev; sposobnost delovanja pod časovnim pritiskom; fizične spretnosti, npr. ravnotežje; sposobnost reševanja problemov). Omenite, če se je kdo pri določenih zlasti dobro odrezal.

Udeležencem zagotovite več informativnega gradiva za sektor v vaši regiji. Poskrbite, da lahko kode QR z lokalnimi ponudniki, šolami in centri PIU odnesejo domov.



2. Predsednikovi dokumenti

V igri Predsednikovi dokumenti igralci skozi namišljene strokovnjake spoznajo pet pomembnih poklicev PIU: bolničar, računalnikar, avtomehanik, električar in kuhar. Udeleženci se seznaniijo z življenjepisom električarja, ki jim lahko služi kot primer za njihove prihodnje prošnje za zaposlitev. Že pred začetkom igre je PIU predstavljeno kot zanimiva možnost visokošolskega izobraževanja, čemur sledi pogovor o različnih poklicnih sektorjih, ki jih udeleženci odkrijejo med igro.

Med razpravo po igri naj vodja postavlja vprašanja, ki spodbujajo diskurz o informacijah, ki jih mladi imajo, in tistih, ki jih pogrešajo v zvezi s poklici PIU in PIU na splošno:

- Ali ste poznali vse sektorje PIU, ki so bili omenjeni v igri?
- Ali ste vedeli, da je pri nas na voljo toliko možnosti PIU?
- Katera znanja in spretnosti so vam najbolj blizu?

Na koncu naj vodja igre zaključi dejavnost in udeležencem razdeli različne promocijske in informativne letake o PIU.



3. Reševalna misija

Uganke v tej sobi Escape2Stay zajemajo več sektorjev in spretnosti PIU: elektroniko, matematiko in računalništvo. Te spretnosti so ključne za številne poklice v PIU, kot sta na primer računalnikar ali mehatronik. Za opredelitev prednostnih spretnosti udeležencev, jih je treba povprašati o spretnostih, ki so jih uporabili v igri, in na kakšen način so se lotili reševanja uganek.



4. Odprite vrata, prosim!

Ta soba pobega je posvečena elektroniki. Ob zaključku igre udeleženci na podlagi izvedenih nalog pridobijo naslednje spretnosti PIU: sposobnost branja in uporabe tehnične dokumentacije (osnovni izrazi in načela); prepoznavanje delovne opreme, delovnih metod in varnostnih ukrepov; razumevanje in popravljanje tiskanih vezij; logično mišljenje, računske spretnosti in reševanje problemov. Vse naštetе spretnosti so zelo pomembne v elektronskem sektorju PIU. Pri razpravi po igri jih je treba dodatno poudariti in oceniti uspešnost udeležencev pri vsaki uganki.

Če je vodja igre ugotovi, da so se udeleženci pri reševanju ugank v tej sobi pobega zelo zabavali, potem jim mora predstaviti lokalne možnosti PIU na področju elektronike.

Po zaključku te igre pobega bodo učenci pridobili naslednje spretnosti:

- poznavanje osnovnih izrazov in načel elektronike;
- razumevanje osnovnih vezij, prepoznavanje napak in zagotavljanje pravilnega delovanja vezja;
- poimenovanje in prepoznavanje ustrezne opreme inženirjev elektronike;
- prepoznavanje tveganj, ki so prisotna pri delu inženirjev elektronike.



5. Misli hitro kot strela

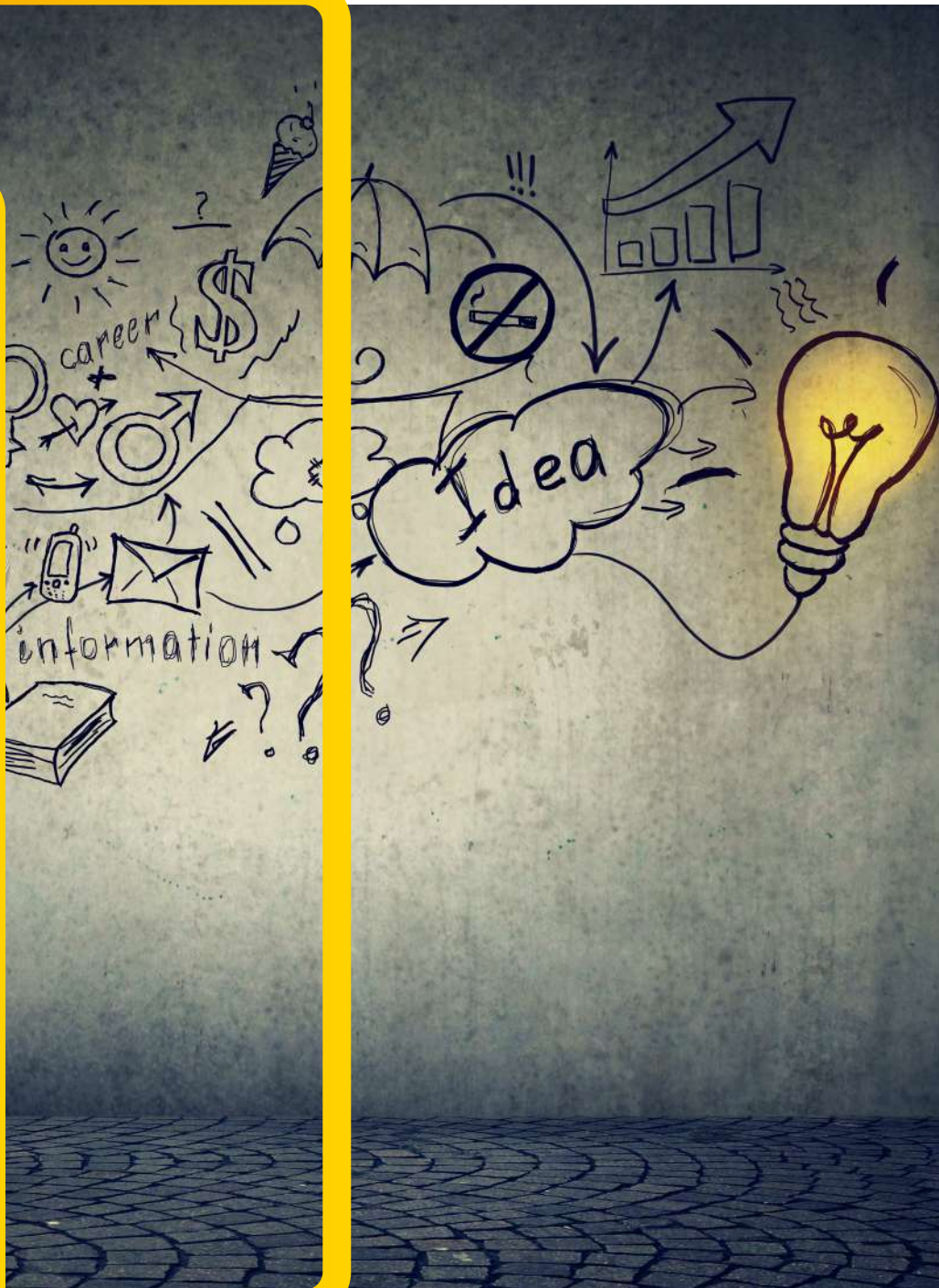
Peta soba pobega Escape2Stay je namenjena mehatroniki. Udeleženci med igro spoznajo osnovne fizične komponente in kombinacijo disciplin, prisotnih v mehatroniki, poleg tega pa razumejo, kako lahko programiranje izboljša vsakdanje življenje, ter kaj je mikrokrmilnik in nekatere njegove funkcije. Vse to je treba udeležencem razložiti in se o tem z njimi pogovoriti.

Ta igra Escape2Stay jasno prikazuje nekaj osnovnih znanj mehatronike v programu PIU. Udeleženci bi morali ob koncu poznati številne izraze in predmete, ki so uporabljeni pri tej smeri. Soba Escape2Stay predstavi nekatere teoretične in praktične vidike mehatronike. Pomembno je tudi, da udeležence seznanimo z možnimi potmi PIU ter šolami in ponudniki mehatronike.

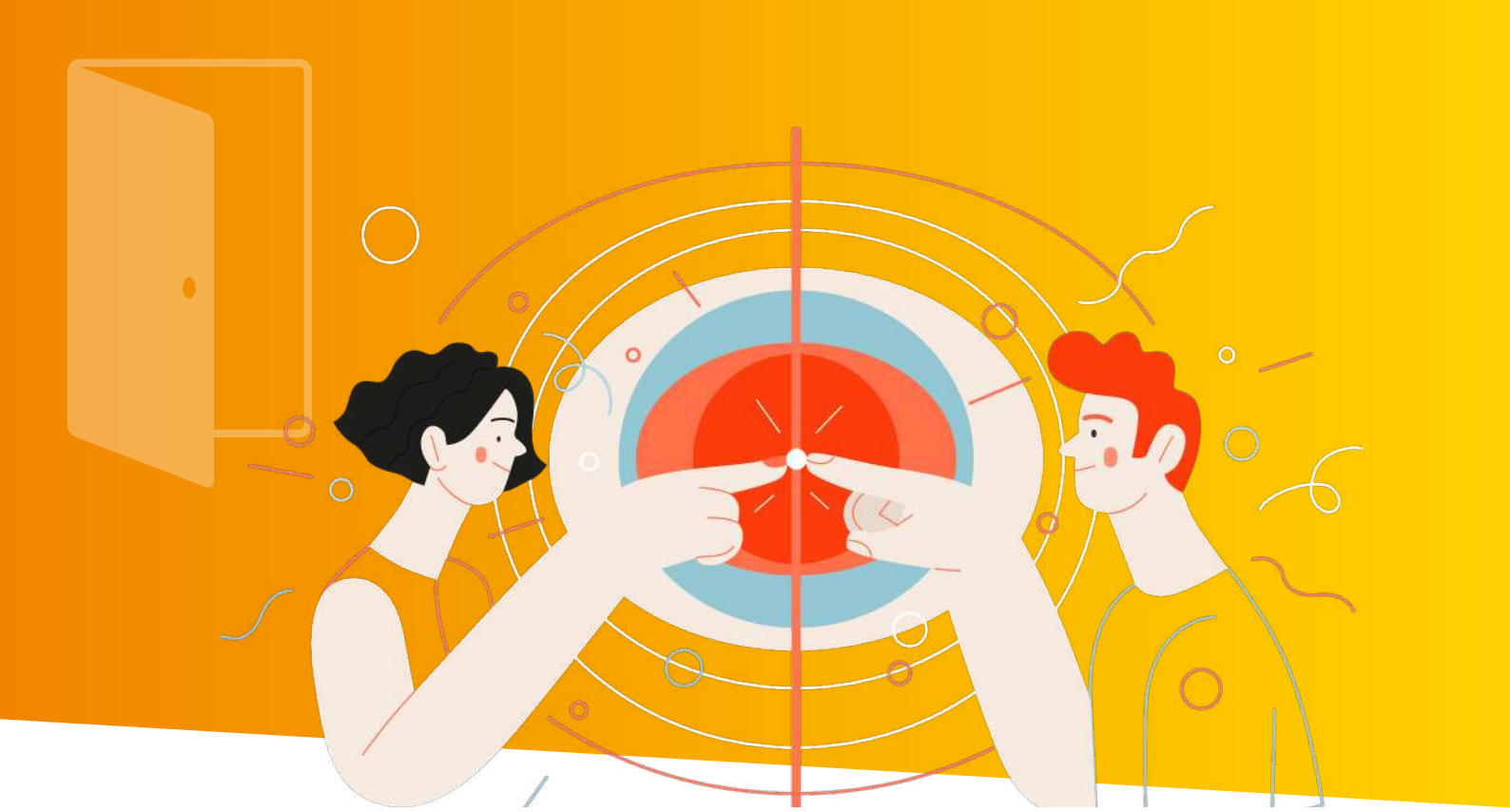
Rezultate in posledice poskusov v sobah pobega je včasih zelo težko tolmačiti. Največ izzivov pri pregledu izobraževalne izkušnje predstavlja pomanjkljivo ali ali neizvedeno vrednotenje. Učinkovitost izobraževanja lahko ocenimo z anketiranjem učencev (ali se jim je ta metoda igrifikacije zdela koristna ali ne), ali na podlagi osebnih opažanj učiteljev in mentorjev. Posledično ta metoda privede do zelo subjektivnih ugotovitev in s tem izkrivlja pomen takšnih vrednotenj. Za empirično analizo učne učinkovitosti izobraževalnih sob pobega je treba pred izkušnjo in po njej izvesti preizkus znanja, da bi lahko jasno ugotovili, ali so udeleženci med izkušnjo tudi dejansko pridobili želeno znanje o PIU.

POGLAVJE 7

PROMOCIJA PIU



www.escape2stay.eu



POGLAVJE 7

PROMOCIJA PIU

Izvedba sobe pobega ni uspešna, če na koncu ni izpolnjen in ponotranjen njen glavni cilj (spodbujanje udeležbe v PIU).

V tem poglavju si bomo ogledali, kako dopolniti izkušnjo udeležencev z zagotavljanjem točnih in zanesljivih informacij, ki jih lahko pozneje uporabijo pri sprejemanju odločitev o svoji izobraževalni in poklicni prihodnosti. Kako izbrati informacije, ki so primerne za udeležence? Kako jim jih posredovati? Kako poskrbeti, da bodo informacije praktične? V tem poglavju bomo odgovorili na glavna vprašanja, ki se porajajo v glavah izvajalca iger pobega. Pa pogledjmo.

7.1. Katere osnovne informacije o PIU je treba podati udeležencem?

Po eni strani morajo učenci po končani igri prejeti informacije o sistemu PIU na splošno, po drugi strani pa o posameznih področjih (to je odvisno od igre in njene tematike).

Na splošno ni mogoče določiti seznama informacij, ki bi jih morali udeleženci dobiti, saj v vseh primerih ne bodo enake. Informacije, ki se posredujejo mladim, se morajo prilagoditi številnim parametrom, na primer:



Država



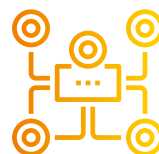
Regija



Starost
udeležencev



Nacionalni
sistema PIU



Razpoložljiva
sredstva

Nemogoče je, da bi vsi udeleženci naših iger prejeli enake informacije, hkrati pa bi bilo to tudi nepotrebno in nesmiselno, saj za vsakega udeleženca ne veljajo isti izobraževalni sistemi in predpisi. Kar lahko dejansko storimo, je, da izvajalcem naših sob pobega zagotovimo smernice za določanje informacij, ki se mladim udeležencem posredujejo v vsakem posameznem primeru.

Udeleženci sob pobega pridobijo informacije o programih PIU med celotno izkušnjo. Poleg iger Escape2Stay, ki smo jih pripravili v okviru tega projekta, se imajo mladi priložnost preizkusiti pri nekaterih izzivih, povezanih s posameznimi programi PIU, na podlagi česar bo morda njihova poznejša odločitev nekoliko lažja.

7.2 Kako ugotoviti, katere informacije podati v posameznem primeru?

Udeležencem se lahko posredujejo le uradne informacije. Najbolje je, da so to informacije, ki so jih objavili organi regionalne ali nacionalne vlade. Poleg tega so lahko koristne tudi informacije na evropski ravni.

Informacije morajo biti prilagojene stopnji izobrazbe udeležencev. Upoštevati moramo, da je velika razlika med informiranjem mladih, ki se že odločajo o svojem prihodnjem izobraževanju in tehtajo različne poklicne poti, ki so jim na voljo, in tistih, ki jim te odločitve še ni treba sprejeti.

V obeh primerih je pomembno, da se informacije **osredotočajo na poklicne možnosti, ki so na voljo v posameznem sektorju**. Običajno se sektor povezuje s poklicem, vendar je pri posredovanju informacij pomembno, da se obseg razširi in se predstavijo vsi poklici, ki jih je mogoče opravljati po zaključku posameznih izobraževanj.

- V okviru projekta Escape2Stay je bila na primer ustvarjena soba pobega, namenjena gostinskemu sektorju. V tem primeru je zanimivo izkoristiti razpravo po igri za promocijo sektorja na splošno, saj zajema številne različne poklice: od kuharja, točaja in slašičarja do hotelirja, natakara in strežnika.

Informacije morajo biti praktične. Mladi udeleženci potrebujejo praktične informacije (rok za vpis, cena, učni program, poklicne možnosti in poklicne perspektive itd.). Vsaj na začetku jih namreč ne zanimajo pravna, formalna ali birokratska vprašanja.

Redno posodabljanje in primerjanje informacij **zahteva sodelovanje akterjev na področju PIU z organi regionalne in nacionalne vlade, EU, združenji ipd**

- Pri pripravi celotne izkušnje je treba raziskati, katere organizacije ponujajo informacije o PIU ali o določeni stopnji PIU, ki jo želite spodbujati. Centri za usposabljanje lahko za promocijo in oglaševanje stopenj, ki jih ponujajo, uporabijo lastna sredstva, vendar se lahko to vedno dopolni z informacijami, ki so na voljo s strani vlade ali drugih deležnikov.



Na tej točki je treba razmisliti, katere informacije bi moral organizator igre zagotoviti. Da bi ugotovili, katere informacije potrebujejo mladi, moramo razmisliti o vprašanjih, ki se jim porajajo na tej točki njihovega življenja. Na splošno so ta vprašanja naslednja:

- Kakšne poklicne možnosti bom imel v prihodnosti?
- Kako dolgo traja izobraževalni program?
- Kakšen je sistem ocenjevanja pri tem izobraževanju?
- Katero stopnjo izobrazbe bom pridobil ob koncu izobraževanja?
- Ali je to izobraževanje priznано tudi na evropski ravni?
- S katerimi poklici in delovnimi mesti je povezano to izobraževanje?
- Kakšen je sektor?
- Katere šole ali centri PIU izvajajo to izobraževanje?
- Ali je mogoč tudi študij na daljavo?
- Ali je teoretično izobraževanje kombiniran z delovno prakso?
- Kateri predmeti so del urnika?
- Ali lahko po končanem izobraževanju nadaljujem s študijem?

Takšne praktične informacije so lahko zelo zanimive učencem, ki razmišljajo o vpisu v programe PIU. Posredovane informacije morajo torej odgovoriti na vsa ta vprašanja (ali vsaj na večino naštetih). Pripravljeni moramo biti na druga vprašanja, ki bi se lahko pojavila po igri.

7.3 Na kakšen način je treba udeležencem posredovati te informacije?

Obstajajo trije glavni načini posredovanja informacij udeležencem: na spletu, v obliki papirnatih brošur in na družbenih omrežjih. Ti načini se med seboj ne izključujejo; lahko jih dopolnujemo za doseganje večje učinkovitosti.



Splet: to predstavlja najsodobnejši način posredovanja informacij. Mladi se po navadi o vsem pozanimajo v digitalnih ali spletnih virih. V praksi lahko mladim po koncu igre ponudimo kodo QR, ki jih usmeri na spletne strani z vsemi informacijami, ki jim jih želimo predati.



Papirnata oblika: za udeležence je zelo koristno, da imajo po končani sobi pobega na voljo natisnjene informacije (letake, vodnike, diagrame ipd.), ki jih lahko odnesejo domov. Tako lahko o vsem v miru razmislijo, materiale delijo s člani družine in se o tem z njimi pogovorijo. To je okolju najmanj prijazna možnost, saj se papir lahko zavrže ali celo izgubi, vendar pa na ta način z izkušnje odnesejo nekaj 'fizičnega', kar lahko pozneje preberejo.



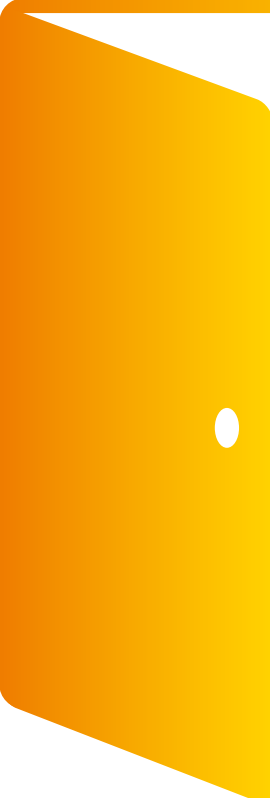
Družbena omrežja: udeležencem lahko posredujemo informacije o obstoječih uporabniških računih, straneh ali skupinah, v katerih se razpravlja o tej temah. Tudi uradne organizacije in vladni organi imajo vse pogostejše profile na družbenih omrežjih (na instagramu, twitterju, linkedinu ipd.), kjer širijo te informacije.

Pozor! Ne glede na uporabljeno metodo so zelo pomembni privlačna oblika, primerna raven izražanja in prilagojenost ciljni skupini (mladim).

7.4 Sobe pobega in dejavnosti poklicnega usmerjanja:

Številne študije kažejo, da so izobraževalne sobe pobega dober način za doseganje boljše motivacije in krepitev spretnosti mladih. S projektom Escape2Stay želimo doseči, da lahko izkušnjo sobe pobega in vse njene koristi za mlade povežemo s poklicnim svetovanjem.

KAKO JE MOGOČE TO DEJAVNOST POVEZATI Z DRUGIMI POSEBNIMI UKREPI POKLICNEGA USMERJANJA?





Sobe pobega lahko spodbujajo motivacijo in zanimanje za različne poklicne priložnosti in področja, o katerih mladi morda prej niso razmišljali.

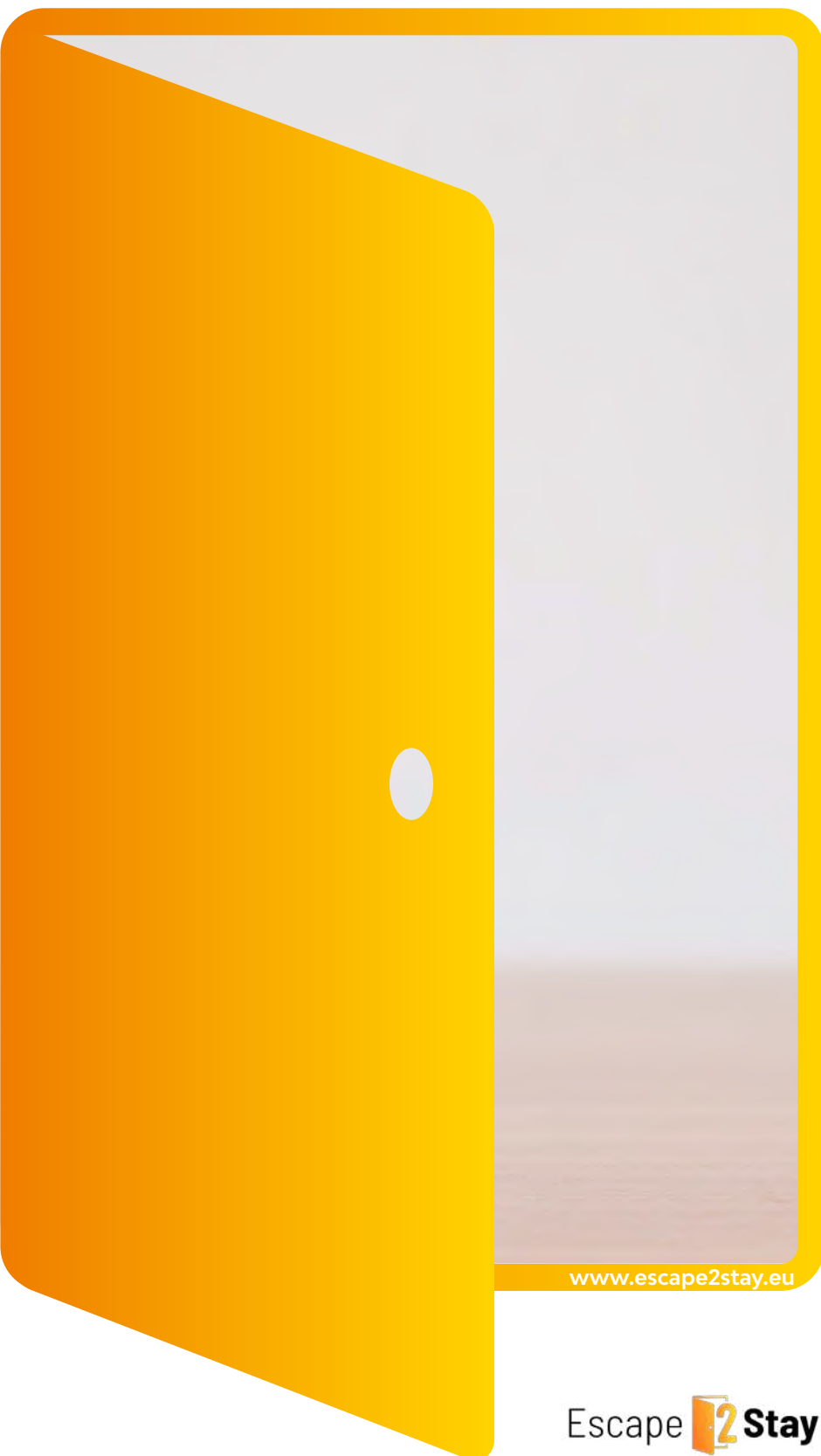


Gre za zabavno dejavnost, ki jo je enostavno vključiti v karierne sejme ali dejavnosti poklicnega usmerjanja v izobraževalnih ustanovah (splošnih ali PIU).

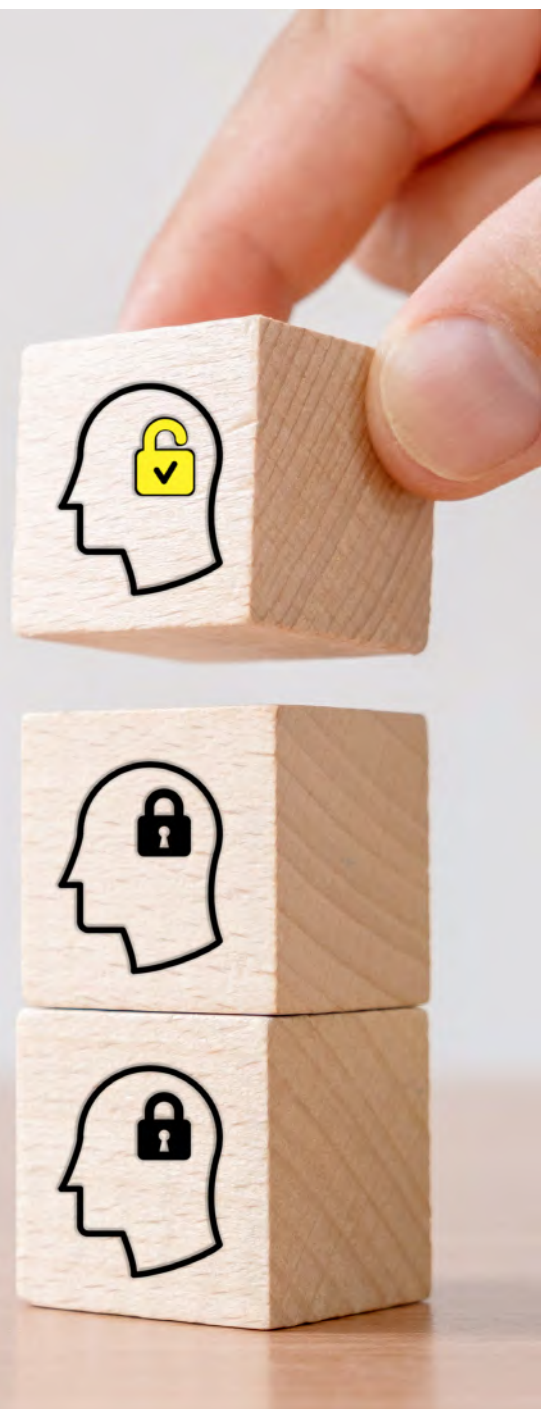


Predstavlja način neformalne predstavitve informacij na zabaven način, ki je prilagojen ciljni skupini.

POGLAVJE 8
ZAKLJUČKI



www.escape2stay.eu





POGLAVJE 8 ZAKLJUČKI

Ni dvoma, da se za scenariji iger pobega skriva metodično-didaktični koncept. S priročnikom 'Izobraževalne sobe pobega za izboljšanje podobe PIU' smo ga želeli predstaviti, pojasniti in utemeljiti ter hkrati ponuditi podporo izvajalcem PIU (učiteljem, svetovalcem, koordinatorjem ipd.). Ta koncept pa ni nujno prisoten le v sobah pobega, ki smo jih zasnovali v okviru projekta Escape2Stay, temveč tudi na splošno. Tako ga lahko izvajalci PIU uporabijo tudi v svojem vsakdanjem izobraževanju, prenašanju znanja in načinu usmerjanja svojih mladih učencev.

Kar zadeva pedagoški pristop, je znano, da je igrifikacija v izobraževanju zelo učinkovita. Kot ste lahko opazili, sobe pobega prispevajo k ustvarjanju motivacijskega in angažiranega območja za udeležence, saj združujejo igriv vidik z izobraževalnim pristopom.

Za igre pobega, ki se izvajajo v izobraževalnem kontekstu, je zelo pomembno določiti cilj, ki morajo udeleženci doseči. Glavni cilj vseh sob pobega, razvitih v okviru tega projekta, je na primer spodbujanje in izboljšanje podobe PIU. S tem namenom je treba določiti časovni okvir, potek igre, zgodbo in učne rezultate, ki jih je treba med igro doseči. Ko je to opravljeno, pridejo na vrsto čas, prostor, mobilnost, proračun, osebje, skupinska dinamika, sistem točkovanja in vsi varnostni ukrepi.

Pred izvedbo igre je treba vsako sobo pobega in njene uganke temeljito pregledati in preizkusiti. Uvodni pogovor, na katerem udeležencem dejavnost določene igre pobega umestimo v kontekst, je izjemno pomemben za krepitev njihove motivacije in navdušenja. Med igro je treba udeležencem ob pravem času posredovati bistvene informacije, da lahko sledijo dejavnosti, pri tem pa jim ni treba preveč pomagati. Dejstvo, ki ga morate upoštevati, je, da se lahko zgodi tudi, da igre ne bodo končali pravočasno. Zlasti v tem primeru je treba udeležencem poleg uvodnega pogovora podati tudi povratne informacije o stvareh, pri katerih se lahko izboljšajo.

Lik vodje igre je ključnega pomena pri izvajanju in razvoju sobe pobega. Opravlja namreč več nalog hkrati in mora znati rešiti vse situacije, ki bi se lahko pojavile med dejavnostjo, ter vedeti, kdaj mora posredovati. Poleg tega morajo biti v sobah pobega, namenjenih poklicnemu usmerjanju, vodje igre predhodno zelo dobro pripravljeni, saj opravljajo tudi vlogo vira informacij o PIU.

Glavni dejavnosti v razpravi po koncu iger Escape2Stay sta izmenjava povratnih informacij o igri, kjer se ustvari prostor za dialog o izkušnji, in poklicno usmerjanje. V tej razpravi je priporočljivo najprej izvesti poročanje, da lahko udeleženci in vodja igre konstruktivno povzamejo igro in nato razpravljajo o temah PIU. Projekt združuje igro in poklicno usmerjanje. S tem želi pritegniti pozornost mladih učencev k PIU ter jih informirati o možnostih izbire, hkrati pa oceniti njihove prednosti in spretnosti v zvezi z različnimi poklicnimi profili.

Po zaključku igre je treba zagotoviti vse praktične informacije, povezane s PIU, ter odgovoriti na vsa vprašanja udeležencev. V ta namen morajo biti informacije uradne, praktične in posodobljene ter v privlačni obliki, ki je prilagojena ciljni skupini.

Ta priročnik, ki služi kot dopolnilo, podporni in spremljevalni dokument k petim igram pobega Escape2Stay, je vodnik za snovalce in izvajalce iger pobega ter predstavlja vir informacij o tem, kako konkretno načrtovati, izvajati in spremljati sobo pobega. Hkrati podaja priporočila, kako vključiti te izkušnje v celoten sklop dejavnosti poklicnega usmerjanja.

S tem projektom želimo izpostaviti številne pedagoške prednosti sob pobega, kar lahko pomaga prepričati tudi bolj tradicionalne in skeptične učitelje.

Upamo, da bosta branje tega priročnika in izvedba sob Escape2Stay pomagala predvsem mladim, ki so bolj skeptični do evropskih PIU, da se odločijo za poklicno usposabljanje, ki v današnjem svetu predstavlja vse bolj zanesljivo pot do zaposljivosti, priložnosti, kakovostnega usposabljanja in izvajanja vseh potrebnih znanj, ki so potrebni v svetu dela.



LITERATURA, VIRI IN DODATNE INFORMACIJE

- Quest Factor. (s.d.). *ESCAPE ROOM HINTS AND CHEATS*. Obtido de Quest Factor: <https://questfactor.us/blog/escape-room-hints-and-cheats/>
- Lyman, P. E. (2021). *The Do-It-Yourself Escape Room Book*. New York: Skyhorse Publishing.
- Lázaro, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79. Retrieved from: <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/1777>
- Suleski, D. (29 de January de 2020). *REINVENTING THE ESCAPE ROOM HINTS SYSTEM*. Obtido de The Escape Effect: <https://theescapeeffect.com/reinventing-the-escape-room-hints-system>
- Martí Pérez, E. (2018). "Escape Room" educativo: Estudio de la gamificación como recurso didáctico y propuesta de intervención en el módulo de Formación y Orientación Laboral. Retrieved from:
<https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5>
- <https://www.trueeducationpartnerships.com/schools/gamification-in-education/#:~:text=The%20gamification%20theory%20in%20education,they%20are%20also%20having%20fun.&text=Gamification%20in%20learning%20involves%20using,information%20and%20test%20their%20knowledge>
- <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/5-benefits-gamification>
- <https://www.learnlight.com/en/articles/5-benefits-of-gamification-in-learning>
- <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-019-0098-x>
- <https://www.youtube.com/watch?v=LiD8MZtZDJY&t=3s>
- <https://theartofeducation.edu/2020/12/14/what-you-need-to-understand-about-generation-z-students/>
- <https://www.facultyfocus.com/articles/teaching-and-learning/generation-z-re-thinking-teaching-and-learning-strategies/>
- <https://www.aecf.org/blog/generation-z-and-education>
- <https://theescapeeffect.com/skill-sets-used-to-play-escape-rooms>
- <https://excitingescapes.co.uk/blog/real-world-skills-from-escape-rooms/>
- <https://premierescapeadventures.com/7-skills-that-you-can-improve-with-escape-room-games-what-to-know/>
- <https://www.starsandstrikes.com/blog/different-types-of-escape-rooms/>
- <https://theescapeeffect.com/reinventing-the-escape-room-hints-system>
- <https://elearningindustry.com/escape-rooms-used-in-recruitment>
- http://www.un-lock.eu/uploads/2/0/8/6/20866568/1_unlock_part_1_literature_review.pdf
- <https://escape-kit.com/en/escape-room-in-a-school/>

Escape 2 Stay



PRIROČNIK: IZOBRAŽEVALNE SOBE POBEGA ZA IZBOLJŠANJE PODOBE PIU



www.escape2stay.eu



Sofinancira program
Evropske unije
Erasmus+

Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki izraža le mnenja avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.