

UDK 371.3:78

Pregledni rad

**Ines Miletić, mag. mus.**

Osnovna škola Ivana Meštrovića,  
Martina Pušteda 1, Zagreb  
ines.miletic9@gmail.com

## Inovativne metode poučavanja glazbe: *escape room* u službi aktivnog učenja glazbe

### Sažetak

*Suvremeni pristupi i inovativne metode poučavanja aktivno uključuju učenika u nastavni proces. Metoda igrifikacije inovativna je metoda koja potiče aktivno učenje te razvija učenikovu samostalnost, kreativno i kritičko razmišljanje i komunikacijske vještine. Postoji cijeli niz igara koje se mogu iskoristiti u nastavi glazbe kako bi doprinijeli ostvarivanju odgojno-obrazovnih ciljeva učenja i poučavanja nastave glazbe, uključujući escape room igre. Rad započinje tumačenjem pojma aktivnog učenja kroz konstruktivističku paradigmu i osvrtom na aktivnosti u glazbenoj nastavi koje omogućuju aktivno uključivanje učenika u nastavni proces. Središnji dio istraživanja odnosi se na pojmovno određenje termina igrifikacije i koncept escape room igre te pregled relevantne znanstvene i stručne literature radi boljeg razumijevanja koncepta igre, njezinim prednostima i nedostacima te mogućnostima primjene u obrazovanju. Prema metodološkom teorijskom okviru Clarke i dr. (2017) za kreiranje edukativnog escape rooma istaknut će se glavne smjernice za primjenu ovakvog koncepta u službi aktivnog slušanja glazbe.*

**Ključne riječi:** aktivno učenje glazbe, igrifikacija, *escape room*, glazbena nastava, inovativne metode poučavanja.

### Uvod

Izazovi i promjene u području odgoja i obrazovanja zahtijevaju od učitelja svakodnevno istraživanje novih načina poučavanja i prilagođavanja suvremenoj nastavi. Suvremena nastava počiva na ideji aktivnog učenika koji istražuje, otkri-

va i usvaja nove spoznaje uz samostalno istraživanje i interakciju s drugim učenicima. Škojo (2016) ističe obrazovni pristup aktivnog i suradničkog učenja kao pristup koji potiče učenike na razvoj kritičkog mišljenja, autonomije i osobne odgovornosti, dok s druge strane potiče nastavnike da postanu partneri u procesu poučavanja učenika. Takav pristup jedan je *od glavnih smjerova kurikulum-ske politike u europskom kontekstu* (Škojo 2016: 230). Kurikulum predmeta Glazbena kultura i Glazbena umjetnost otvoren je, integrativan i interdisciplinaran. Otvorenost kurikuluma omogućuje slobodu u odabiru i oblikovanju nastavnog sadržaja, primjenu različitih metoda učenja i poučavanja te različite pristupe vrednovanju. Tri domene: slušanje i upoznavanje glazbe; izražavanje glazbom i uz glazbu i glazba u kontekstu međusobno se nadopunjuju, a poželjne su i brojne korelacije s ostalim predmetima te drugim umjetničkim područjima kao i međupredmetnim temama (Ministarstvo znanosti i obrazovanja 2019). Navedene značajke suvremenog kurikuluma otvaraju mogućnost da se suvremenim pedagoškim metodama pobudi učenikova motivacija i potakne kreativnost, inovativnost, kritičko mišljenje i komunikacija. Jedna od metoda kojom je moguće osuvremeniti nastavni proces, metoda je igrifikacije. Istraživanje na kojem se temelji ovaj rad početak će tumačenjem pedagojskog pristupa aktivnog učenja glazbe i njegovog konstruktivističkog utemeljenja. Potom će se definirati pojam igrifikacije i uočiti važnost igre u procesu aktivnog učenja glazbe te dovesti u odnos koncept *escape rooma* kao jednog elementa suvremene pedagoške metode poučavanja. Prikazat će se pregled istraživanja koji ukazuje na prednosti i nedostatke takvog koncepta, potom dati smjernice i primjere za korištenje koncepta *escape rooma* u nastavi.

## Aktivno učenje glazbe

Pojam aktivnog učenja danas je poznata sintagma koja se ističe kao jedna od najvažnijih za suvremeno učenje i poučavanje. U svojoj disertaciji, Gazibara ističe pluralizam u definiranju aktivnog učenja i donosi nekoliko temeljnih konteksta i odnosa važnih za njegovo razumijevanje, uvažavajući različite perspektive: *aktivno učenje kao suprotnost pasivnom učenju, (...) aktivno učenje shvaćeno kao teorija učenja s orijentiranošću na proces učenja nasuprot shvaćanju u kontekstu obrazovnih politika usmjerenih na rezultat (produkt) u vidu ishoda učenja i ključnih kompetencija za 21. stoljeće* (Gazibara 2018: 22). U konstruktivističkoj paradigmi obilježja učenja su aktivno učenje, učenje otkrivanjem i istra-

živanjem, rješavanje problema, a naglasak je stavljen na individualizirano učenje.

Poznate konstruktivističke teorije učenja su *kognitivna konstruktivistička teorija učenja* Jeana Piageta i *socijalna teorija učenja* Leva Semyonovicha Vygotskog. Piaget tvrdi da do učenja dolazi interakcijom djece (koja rade sama i konstruiraju razumijevanje stvarnosti bez već ponuđenih odgovora odraslih) s okolinom (Topolovčan, Rajić i Matijević 2017). Učenje koje učenik ne može pratiti jer nadilazi njegove mogućnosti, sposobnosti razumijevanja ili ga ne motivira, po Piagetu je besmisleno (Mijatović 1999; prema Gazibara 2018). Vygotskoy u svojoj teoriji tvrdi kako je moguće razumjeti mentalne funkcije osobe proučavanjem socijalnih i kulturnih procesa iz kojih funkcije proizlaze, a one se u dječjem kulturološkom razvoju pojavljuju prvo na socijalnom, potom na psihološkom planu. Tako dijete može steći nova znanja ili usvojiti koncepte interakcijom s drugim učenicima ili učiteljem koji mu pružaju podršku. Tako se tijekom učenja događa transfer kompetencije s učitelja na učenika koji pretpostavlja da su i učitelj i učenik aktivni sudionici u razgovoru o zadatku (Topolovčan, Rajić i Matijević 2017). Uzimajući u obzir Piagetovu kognitivnu teoriju i socijalnu teoriju Vygotskog, dolazi se do zaključka da je dijete aktivan sudionik u procesu učenja koji istražuje, kreira i dolazi do spoznaja različitim načinima, a učitelj je onaj koji moderira i prilagođava metode i sadržaj učenja. Omerović i Džaferagić-Franca (2012) ističu važnu ulogu nastavnika u procesu učenja. Nastavnik je *odgojitelj, prenositelj znanja, verifikator (procjenjitelj) znanja, suradnik i voditelj nastavnog procesa, organizator i kreator tog procesa, planer i programer kognitivnih, afektivnih i psihomotornih aktivnosti učenika, istraživač i inovator u pronalaženju novih i učinkovitijih načina stjecanja znanja, vještina i navika, a sve više je dijagnostičar mogućeg neuspjeha i prognozer u ostvarivanju zamišljenih ciljeva* (Omerović i Džaferagić-Franca 2012: 171).

U nastavi Glazbene kulture u osnovnoj školi, početkom 2006. godine uvođenjem HNOS-a, dolazi do promjena koje omogućuju nastavniku slobodno biranje aktivnosti iz glazbenih područja slušanja i upoznavanja glazbe, pjevanja, sviranja, elemenata glazbenog pisma, glazbenog stvaralaštva i glazbenih igara. Takva otvorenost modela omogućuje nastavnicima kreativno osmišljavanje i realistično biranje nastavnog sadržaja koje učenici mogu usvojiti. Nastava Glazbene umjetnosti u srednjim školama prema Nastavnom programu za gimnazije iz 1994. godine programski slijedi kronološki tijek glazbeno-stilskih razdoblja prema dijakronijskom modelu nastave (Glasnik Ministarstva kulture i prosvjete Republike Hrvatske 1994). Rojko (2005) iznosi prijedlog modela sinkronijskog

modela poučavanja u gimnazijskim programima. Sinkronijski model pretpostavlja da se glazbene pojave obrađuju u cjelini, neovisno o kronološkom slijedu (Škojo 2016). Nova reforma školstva 2019. godine temelji se na obilježjima humanističkog i otvorenog kurikulumu. Odgojno-obrazovni ishodi ostvaruju se sukladno sposobnostima, iskustvima i preferencijama učenika, a sve aktivnosti usmjerene su kvalitetnom, učinkovitom i poticajnom učenju i poučavanju (Ministarstvo znanosti i obrazovanja 2019). Takva konstruktivistički utemeljena nastava pretpostavlja kreiranje poticajnog, kreativnog i demokratskog ozračja koje će učenike zainteresirati za glazbene aktivnosti, cjelovit razvoj djeteta i koncentraciju na ostvarivanje ishoda i napretka svakog učenika u skladu s njihovim sposobnostima. Aktivnosti u nastavi glazbe su slušanje i upoznavanje glazbe, pjevanje, sviranje, stvaralaštvo i glazbene igre. Pomoću glazbenih igara, koje doprinose zanimljivosti i uklanjaju monotoniju, učenici usvajaju glazbena znanja te razvijaju glazbene sposobnosti i vještine (Ministarstvo znanosti i obrazovanja 2019). Iako se najčešće koriste u prvom i drugom obrazovnom ciklusu (1. do 5. razred osnovne škole), moguće ih je upotrebljavati u svih pet ciklusa, odnosno, uz određene modifikacije do kraja srednje škole, ovisno u uzrastu učenika. Prednost glazbenih igara leži u činjenici da mogu integrirati sve glazbene aktivnosti i povezati ih u jednu zaokruženu cjelinu.

## Igrifikacija

Pod pojmom igrifikacije (eng. *game-based learning*) podrazumijeva se *korištenje igre ili elemenata igre u nastavnom procesu s ciljem ostvarivanja unprijed zadanih odgojno-obrazovnih ishoda* (Mišurac 2017: 16). Deterding i dr. (2011) definirali su igrifikaciju kao *korištenje elemenata dizanja igre u ne igraćem kontekstu* (Deterding i dr. 2011: 10). Unaprjeđenje učenja i rješavanje problema kroz mehaniku sakupljanja bodova, bedževa, osvajanje razina i dobivanja nagrada glavni su razlozi primjene igrifikacije u obrazovanju (Medica Ružić i Dumančić 2015; Plantak Vukovac, Škara i Hajdin 2018). Plass, Homer i Kinzer (2015) ističu četiri argumenta zbog čega su igre u nastavi poželjne: motivacija koja igrače održava zainteresiranima duži period; angažman igrača koji može biti kognitivni, afektivni, bihevioralan i sociološko-kulturološki; adaptivnost ili mogućnost prilagođavanja igre određenoj skupini ili pojedincu; te tzv. graciozni neuspjeh (eng. *graceful failure*) koji pridonosi učenju i samovrednovanju vlastitog napretka. Mogu se koristiti već poznate igre koje će se prilagoditi sadržaju

i ostvarivanju odgojno-obrazovnih ishoda, edukativne digitalne igre ili osmisliti nove igre namijenjene učenju točno određenih sadržaja ili razvijanju vještina. Svaka igra mora biti u funkciji ostvarivanja odgojno-obrazovnih ishoda (Mišurac 2017). Igre su nešto što djecu zabavlja, motivira ih i susreću se s njima u svakodnevnom okruženju. Neovisno o tome uvodi li se u nastavu na tradicionalan način ili suvremeni kroz informacijsko-komunikacijsku tehnologiju, igra učenicima stvara pozitivno ozračje, utječe na zadovoljstvo, donosi nove spoznaje i nudi mogućnost natjecanja (Borić 2020). Metoda igrifikacije može se upotrijebiti u sve tri domene nastave Glazbene kulture i Glazbene umjetnosti kroz različito osmišljene zadatke za aktivno slušanje glazbe različitih vrsta, stilova i žanrova te izvođenje glazbe kroz pjevanje, sviranje i pokret. Kako se i same domene isprepliću i nadopunjuju, tako se i kroz igru u nekoliko različitih aktivnosti mogu ostvariti ishodi iz svih domena u većoj ili manjoj mjeri, ovisno o odabranim aktivnostima i temi koja se obrađuje.

## *Escape room*

*Escape room* popularna je igra u kojoj je timu igrača cilj „pobjeći“ iz sobe pomoću otkrivanja tragova, rješavanja zagonetki i različitih izazova u određenom vremenu (Nicholson 2015; Veldkamp i dr. 2020; Wiemker, Elumir i Clare 2015). Danas je popularna širom svijeta, a prvi dokumentirani primjer *escape rooma* dolazi iz Kyota u Japanu 2007. godine (Nicholson 2015). Prema *online* bazi podataka *escape room* u Europi, u Hrvatskoj se provode i mogu igrati u Zagrebu, Osijeku, Puli, Varaždinu, Zadru, Dubrovniku i Splitu.<sup>1</sup> Važna karakteristika ove igre je odvijanje uživo (eng. *live-action game*), odnosno igrač se izravno uključuje u svijet igre umjesto da kontrolira nešto na ekranu (Nicholson 2015; Nicholson 2018). Postoje najrazličitije teme ove igre, a važno je da sve zagonetke budu u službi rješavanja određene teme (Garwood 2020; Nicholson 2015; Wiemker, Elumir i Clare 2015).

Igra započinje upoznavanjem tzv. majstora igre (eng. *game master*) koji igračima daje uvodne upute i objašnjava pravila igre. Nakon što igrači pogledaju, pročitaju ili poslušaju priču koja ih uvodi u rješavanje igre, odbrojavanje vremena započinje igra. Igrači istražuju sobu i sve što ste u njoj nalazi te međusobnom komunikacijom i suradnjom organiziraju predmete koje su pronašli, rješavaju

---

<sup>1</sup> <https://www.escaperoomsmaster.com/escape-rooms-in-croatia/> (pristupljeno 4. rujna 2020.)

zadatke, slagalice i zagonetke. Rješavanje jedne zagonetke vodi ih dalje na drugu zagonetku ili njezin dio, novi trag, lozinku i slično. Ako igrači nikako ne mogu pronaći rješenje, uglavnom je moguće dobiti pomoć (eng. *hint*) da mogu nastaviti dalje (Nicholson 2015). Pomoć se najčešće dobiva glasovno (interfon, *walkie-talkie*, telefon, video poziv), osobno (majstor igre ulazi u sobu ili je cijelo vrijeme prisutan) ili pomoću olovke i papira (nacrtano ili napisano te provučeno ispod vrata) (Wiemker, Elumir i Clare 2015). Na kraju igre majstor igre ulazi u sobu, objašnjava igračima zagonetke, odgovara na pitanja i razgovara o proživljenom iskustvu (Nicholson 2015). Igranje ovakve igre zahtjeva nekoliko važnih vještina za uspješno rješavanje: timski rad, dobru međusobnu komunikaciju, raspodjelu poslova između članova tima, kritičko razmišljanje, zapažanje detalja i inovativno razmišljanje izvan okvira (Garwood 2020; Nicholson 2015; Wiemker, Elumir i Clare 2015). Nicholson (2015) ističe kako bi trebalo dozvoliti igračima da sami izaberu žele li igrati igru na natjecateljskom načinu ili nenatjecateljskom kako bi izbjegli potencijalne frustracije i pad motivacije.

## *Escape room* u obrazovanju

*Escape room* igra popularna je među igračima koji traže novu, inovativnu i netradicionalnu igru koja zahtijeva različite vještine i znanja, što je jedan od razloga zašto je sve popularnija u obrazovanju (Wiemker, Elumir i Clare 2015). Nicholson (2018) ističe tri glavna razloga zašto je koncept *escape rooma* prigodan za upotrebu u obrazovanju: *escape room* je igra uživo, vremenski je ograničena i bazirana je na rješavanju zagonetki i izvršavanju zadataka. Za razliku od igara na računalu, koncept *escape room* igre zasniva se na igri uživo koja igrače povezuje zajedno kako bi pobijedili ili izgubili kao tim. Takvo okruženje predstavlja temelj za aktivno učenje i socijalni konstruktivizam. Vremensko ograničenje dovest će do toga da će se učenici baviti nekim problemom na novi način izvan dotadašnjih uobičajenih načina rješavanja problema. *Igre za bijeg*, za razliku od računalnih ili društvenih igara, osmišljene su da koriste kognitivne vještine za rješavanje izazova i problema.

Novija istraživanja ukazala su na prednosti i nedostatke koncepta *escape rooma* u nastavi te pružila okvire za dizajniranje i implementiranje igre u nastavni proces (Clarke i dr. 2017; Garwood 2020; Guigon, Humeau i Vermeulen 2019, Veldkamp i dr. 2020). Garwood (2020) je dizajnirala igru za potrebe istraživanja u kojoj su sudjelovala 22 studenta sestrinstva i istaknula je nekoliko važnih

značajki tijekom same izrade igre, kao i nakon provedbe istraživanja. Za samu pripremu igre bilo joj je potrebno nekoliko mjeseci, a prije uključivanja studenata u istraživanje ključno je bilo predstaviti im skup pravila kako bi se osigurala sigurnost svakog sudionika, te sve predmete u igri postaviti na dohvatljiva mjesta koja ne bi ugrožavala sigurnost bilo kojeg igrača. Nakon dovršene igre, svi su se studenti složili kako je za uspješno rješavanje zagonetki bio potreban timski rad, suradnja, kritičko razmišljanje i koncentracija.

Veldkamp i dr. (2020) istražili su kako se koncept *escape rooma*, s obzirom na ograničenja i izazove, može implementirati u obrazovanje kroz opisivanje procesa izrade kutije za bijeg (eng. *escape box*). Istaknuli su tri kriterija: timski rad i aktivno sudjelovanje svih polaznika, transfer učenika iz konteksta učionice u kontekst igre te balansiranje između nastavničkog usmjeravanja i učenikove autonomije. Rezultati istraživanja pokazali su kako je igra potaknula suradnju i komunikaciju između učenika te su učenici prepoznali koja su im znanja i vještine bile potrebne kako bi riješili pojedinu zagonetku. Iako su unaprijed postavljene savjeti smanjili intervenciju nastavnika, nije ih bilo moguće u potpunosti isključiti.

Guigon, Humeau i Vermeulen (2018) navode nekoliko ograničenja u korištenju koncepta *escape rooma* u obrazovanju za razliku od klasične igre: upravljanje većim brojem učenika što dovodi do problema vremenske i prostorne organizacije, količina materijala, kompetencije učitelja, dobro sastavljanje zagonetki i vrijeme potrebno za stvaranje jedne takve igre. Jedna od zamki koja se može pojaviti u dizajniranju ovakve igre je koncentracija na otključavanje lokota ili rješavanje zagonetki kao takvo, a ne na praćenje priče (Nicholson 2018). Osim sudjelovanja u igri, učitelji i nastavnici mogu učenicima zadati zadatak dizajnirati vlastitu *escape room* igru ili neki od njezinih elemenata (Wiemker, Elumir i Clare 2015).

## Koncept *escape rooma* u službi aktivnog učenja glazbe

U ovom poglavlju, koristeći metodološki teorijski okvir za kreiranje edukativnog *escape rooma* naziva *escapEd* (Clarke i dr. 2017), dat će se osnovni primjeri i smjernice za primjenu igre u obrazovne svrhe glazbene nastave. Okvir se sastoji od šest područja: sudionici, cilj, teme, zagonetke, oprema i evaluacija.

## *Sudionici*

Najvažnija stavka u izrađivanju *escape room* igre prilagođavanje je same igre uzrastu sudionika. Ako se igra provodi unutar jednog razreda, potrebno je prilagoditi složenost igre samome razredu, a ako se radi o skupinama iz razreda različitih dobnih skupina, potrebno je sadržaj i težinu zagonetki prilagoditi uzrastima kako bi svi učenici mogli jednako aktivno sudjelovati. Klasična igra uglavnom se sastoji od 2 do 6 igrača, dok je u razredu broj učenika značajno viši. Zbog toga, potrebno je igru osmisliti tako da svi učenici mogu sudjelovati: organizirati „pункtove“ za rješavanje različitih zagonetki, podijeliti razred u više timova s različitim zadacima i izazovima ili organizirati više prostorija s istim ili različitim temama. Prilikom korištenja više prostorija javlja se poteškoća organizacije prostora unutar škole ili obrazovne ustanove te nemogućnost praćenja svih skupina od strane jednog nastavnika. Problem bi se izbjegao ako se ovakav koncept osmisli tijekom, primjerice, projektnog dana kada se javlja mogućnost međupredmetnog povezivanja i sudjelovanja više nastavnika u istoj aktivnosti.

## *Cilj*

Cilj igre, osim uspješnog rješavanja zadanih aktivnosti, stjecanje je znanja, razvijanje određenih vještina, oblikovanje općih i specifičnih glazbenih kompetencija i usvojenost planiranih odgojno-obrazovnih ishoda. Cilj *escape room* igre trebao bi biti ispričati priču, učiniti svakog igrača vrijednim i uključenim u igru, a zagonetke, slagalice i izazovi elementi pomoći će im na tom putu. Igra koja se oslanja na iskustvo igrača dovodi do intrinzične motivacije za učenjem i povezivanjem učenja s vlastitim iskustvom, a izbjegava davanje odgovora isključivo zbog ekstrinzične motivacije poput dobivanja dobre ocjene (Nicholson 2018).

## *Teme*

Tema pojedine igre centar je događanja oko koje će se odvijati priča, organizirati i osmišljavati zagonetke te rješavati problemi. Treba imati na umu kako tema mora biti atraktivna da bi motivirala učenike na rješavanje iste. Vjerodostojnosti teme pomažu različiti rekviziti, ukrasi i dekoracije u prostoriji. Nastava glazbe ima brojne mogućnosti za osmišljavanje raznolikih tema koje se na zanimljiv način mogu predstaviti učenicima. Neki od primjera mogu biti: život ili događaj određenog skladatelja ili glazbenika, pojedino glazbeno-stilsko razdoblje, vrsta glazbe, izvođački sastav, pojedini ili skupina instrumenata, glazbene



sastavnice, elementi glazbenog jezika i drugo. Kroz sve teme moguće je povezati više glazbenih značajki, a interdisciplinarnost u nastavi glazbe otvara brojne mogućnosti za povezivanjem s ostalim umjetničkim područjima kao i brojnim korelacijama s drugim područjima i međupredmetnim temama.

### Zagonetke

U igri se mogu koristiti različite zagonetke, šifre, slagalice i tragovi poput igraćih karata, lokota, Sudoku igre, olovke koja svijetli u mraku i slično (Garwood 2020). Wiemker, Elumir i Clare (2015) ističu nekoliko važnih čimbenika za uspješno postavljanje zagonetki: moraju biti različitih stilova i oblika, usklađene jedna s drugom pružajući različite izazove, povezane s tematikom igre i biti razumljive te osigurati da svatko od igrača doprinese nekom aspektu njezinog rješavanja. Autori su izradili okvir igre sa zagonetkom koja uključuje tri stadija: izazov koji je potrebno riješiti, rješenje i nagradu za riješenu zagonetku. Također, napominju četiri kriterija važna za uspješno postavljanje zagonetki: mora biti integrirana u tematiku igre, tragovi do rješenja moraju biti logični, zagonetka se može riješiti koristeći isključivo predmete, alate i informacije unutar sobe i zagonetka pridonosi atmosferi igre. Jedan jednostavni primjer koji uključuje tri stadija zagonetke može biti zaključani ormarić s lokotom koji se otključava pomoću tri znamenke. Na tri stranice ormara nacrtane su različite notne vrijednosti (četvrtinka, polovinka i cijela nota), što daje rješenje kombinacije za otključavanje ormara koja glasi 124 (četvrtinka traje jednu, polovinka dvije, a cijela nota četiri dobe). Nagrada može biti dio sljedeće zagonetke ili savjet za rješavanje već otkrivene.

Zagonetke u igri mogu se svrstati u dva pristupa: kognitivni, koji koristi igračevo razmišljanje i logiku (zaključivanje, povezivanje i dešifriranje tragova) te fizički, koje koriste fizičku aktivnost i spretnost igrača kako bi prevladao određeni izazov. Postoji i tzv. *meta* zagonetka koja se najčešće koristi kao zadnja zagonetka prije rješenja igre, a skup je dotadašnjih riješenih zagonetki. (Wiemker, Elumir i Clare 2015). U nastavi glazbe jedan od primjera kognitivnog pristupa podrazumijevao bi analizu određene skladbe ili prepoznavanje glazbenih sastavnica u skladbi ili pjesmi, dok bi fizički pristup bio učenje i izvedba određenog pokreta, koreografije ili plesne sekvence.

Tri su pristupa kreiranju zagonetke: linearni, otvoreni i multi-linearni. U linearnom pristupu zagonetke se moraju riješiti jedna za drugom po redu, dok otvoreni pristup ne daje jasne naznake gdje početi i mogu se rješavati u bilo

kojem redosljedu. Multi linearni pristup je kombinacija zagonetki linearnog pristupa koje se mogu raditi paralelno (Wiemker, Elumir i Clare 2015).

### *Oprema*

Organizacija prostora važan je čimbenik uspješnosti provedbe igre. Potrebno je osigurati dovoljno prostora za sve učenike kako bi mogli ravnopravno sudjelovati. To bi moglo predstavljati problem u školskim ustanovama zbog malih učionica i relativno velikog broja učenika. Takvom problemu moguće je doskočiti pravilnom raspodjelom zagonetki kroz prostor, organizacijom igre u drugom, većem prostoru (npr. školska dvorana) ili podjelom učenika u manje timove raspoređene u prostoru. Dizajn prostora pomoću različitih rekvizita pomoći će u dojmu i učenikovu „uživljavanju“ u igru. Ako je, primjerice, tematika igre priča o nekom skladatelju, uređenje prostora u razdoblju u kojem je skladatelj živio te stvarima koje je koristio, doprinijet će vjerodostojnijem iskustvu učenika. Informacijsko-komunikacijska tehnologija uvelike može poboljšati doživljaj igre te pomoći u komunikaciji između majstora igre i sudionika. Učenici mogu rješavati zagonetke pomoću gledanja videa, rješavanja interaktivnih kvizova, QR kodova, korištenja računalnih programa i alata za snimanje, uređivanje, skladanje i izvođenje glazbe i slično. Clarke i dr. (2017) navode kako bi uključivanje glumaca u igru pridonijela animaciji i dodatnoj motivaciji učenika te bi mogli riješiti probleme davanjem savjeta igračima dok glumi određenog lika u priči.

### *Evaluacija*

Tri pristupa vrednovanja prisutna u svim domenama u nastavi glazbe su vrednovanje za učenje, vrednovanje naučenog i vrednovanje kao učenje (Ministarstvo znanosti i obrazovanja 2019). Tijekom cijele igre odvija se vrednovanje za učenje kroz razmjenu iskustva između učenika tijekom procesa učenja i povratnim informacijama koje usmjeravaju učenje kroz rješavanje i otkrivanje zagonetki. Vrednovanje kao učenje podrazumijeva samovrednovanje i vršnjačko vrednovanje. Nakon *escape rooma*, neovisno o tome jesu li dovršili igru do kraja, potrebno je na kraju nastavnog sata kroz razgovor, anketu, izlaznu karticu, liste za procjenu ili neke druge povratne informacije prikupiti učenička razmišljanja kako bi se sama aktivnost mogla dalje razvijati, napredovati te kako bi učenici mogli promisliti što su kroz ovakvu aktivnost postigli i novo naučili.

## Zaključak

Inovativne metode poučavanja u središte stavljaju učenika koji istraživanjem, kritičkim razmišljanjem, rješavanjem problema i suradničkim učenjem uči i razvija svoje sposobnosti i vještine. Konstruktivističke teorije učenja, čija su obilježja aktivno učenje, rješavanje problema te učenje otkrivanjem i istraživanjem, omogućuju novi pristup učenju i poučavanju. Jedan od pristupa je i metoda igrifikacije. Korištenje igre u nastavi s ciljem ostvarivanja odgojno-obrazovnih ishoda moguće je ostvariti upotrebom općepoznatih igara, glazbenih igara, digitalnih igara kao i osmišljavanjem vlastitih.

Situacijsko učenje metodom igrifikacije i jedan od mogućih koncepata, poput *escape rooma* gdje učenik suradnički radi, potaknut će razvoj sposobnosti kao što su kreativnost, apstraktno i kritičko mišljenje, komunikaciju i suradnju, preuzimanje odgovornosti, snalaženje u različitim prostorima i različitim zahtjevima s dostupnim informacijama te izgradnju novih koncepata i rješenja. Istraživanja su ukazala i na moguće nedostatke ovakvog koncepta kao što su teža vremenska i prostorna organizacija za veće skupine sudionika, priprema materijala i zagonetki, što podrazumijeva kompetencije učitelja za primjenu ovog koncepta kao i vrijeme potrebno za osmišljavanje istog. Važne pretpostavke za uspješno provedenu *escape room* igru timski su rad, suradničko učenje, koncentracija, jasno postavljena pravila igre, aktivno sudjelovanje svih polaznika i ravnoteža između usmjeravanja nastavnika i učenikovog samostalnog rješavanja postavljenih izazova i zagonetki.

Kroz metodološko-teorijski okvir dane su osnovne smjernice i primjeri za primjenu igre u obrazovne svrhe glazbene nastave. Implementacija smjernica, organizacija i provođenje *escape room* igre može predstavljati sljedeći korak u istraživanju prednosti i nedostataka ovog koncepta iz perspektive kako učitelja, tako i učenika, s ciljem unaprjeđenja nastave glazbe. *Escape room* igra ima široku primjenu u svim odgojno-obrazovnim skupinama te zbog svoje prilagodljivosti i otvorenosti omogućuje personaliziranje poučavanja i stvaranje pozitivnog i motivirajućeg okruženja za učenike.

## Bibliografija

1. Borić, Ivica. 2020. Igrifikacija u nastavi. *Varaždinski učitelj – digitalni stručni časopis za odgoj i obrazovanje*. Varaždinski učitelj. Varaždin. 1-4. file:///C:/Users/Ines/Downloads/obrazac\_clanak\_hr\_Varazdinski\_ucitelj\_1.pdf (pristupljeno 5. srpnja 2020.)
2. Clarke, Samantha i dr. 2017. escapeED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games* 4/3. 73-86.
3. Deterding, Sebastian; Dixon, Dan; Khaled, Rilla; Nacke, Lennart. 2011. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. Ur. Lugmayr, Artur; Fransilla, Heljä; Safran, Christian; Hammouda, Imed. Association for Computing Machinery. New York.
4. Garwood, Janet. 2020. Escape to Learn! An Innovative Approach to Engage Students in Learning. *Journal of Nursing Education* 59/5. 278-282.
5. Gazibara, Senka. 2018. *Aktivno učenje kao didaktičko-metodička paradigma suvremene nastave*. Doktorski rad. Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu. Zagreb. 309 str.
6. Glasnik Ministarstva kulture i prosvjete Republike Hrvatske. 1994. *Nastavni program za gimnazije*. Zagreb. [http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni\\_plan/gimnazije/obvezni/glazbeni.pdf](http://dokumenti.ncvvo.hr/Nastavni_plan/gimnazije/obvezni/glazbeni.pdf) (pristupljeno 23. listopada 2020.)
7. Guigon, Gaëlle; Humeau, Jérémie; Vermeulen, Mathieu. 2018. A Model to Design Learning Escape Games: SEGAM. *10<sup>th</sup> International Conference on Computer Supported Education*. Ur. Funchal, Madeira. SCITEPRESS-Science and Technology Publications. Portugal.
8. Medica Ružić, Ivana; Dumančić, Mario. 2015. Gamification in education. *Informatol* 48/3-4. 198-204.
9. Mijatović, Antun. 1999. Razvoj suvremenih pedagoških ideja. *Osnove suvremene pedagogije*. Ur. Mijatović, Antun. Hrvatski pedagoško-književni zbor. Zagreb.
10. Ministarstvo znanosti i obrazovanja. 2019. *Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Glazbene kulture za osnovnu školu i Glazbene umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj*. Zagreb. [https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/full/2019\\_01\\_7\\_151.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/full/2019_01_7_151.html) (pristupljeno 7. srpnja 2020.)
11. Mišurac, Irena. 2017. *Primjena scenarija poučavanja, digitalnih alata i obrazovnih trendova*. Hrvatska akademska i istraživačka mreža – CARNet. Zagreb.
12. Nicholson, Scott. 2015. *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf> (pristupljeno 10. srpnja 2020.)
13. Nicholson, Scott. 2018. Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education* 94/1. 44-49.

14. <http://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf> (pristupljeno 10. srpnja 2020.)
15. Omerović, Muhamed; Džaferagić-Franca, Azra. 2011. Aktivno učenje u osnovnoj školi. *Metodički obzori* 7/1. 167-181.
16. Plantak Vukovac, Dijana; Škara, Maja; Hajdin, Goran. 2018. Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim i srednjim školama. *Zbornik Veleučilišta u Rijeci*. Ur. Hiring, Saša. Veleučilište u Rijeci. Rijeka.
17. Plass, Jan L.; Homer, Bruce D.; Kinzer, Charles K. 2015. Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist* 50/4. 258-283.
18. Rojko, Pavel. 2005. *Metodika glazbene nastave – praksa II. dio – slušanje glazbe*. Jakša Zlatar. Zagreb.
19. Škojo, Tihana. 2016. Nastava glazbene umjetnosti u kontekstu aktivnog učenja. *Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu* 65/2. 229-249.
20. Topolovčan, Tomislav; Rajić, Višnja; Matijević, Milan. 2017. *Konstruktivistička nastava: teorijska i empirijska istraživanja*. Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu. Zagreb.
21. Veldkamp, Alice i dr. 2020. Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom. *British Journal of Educational Technology* 51/4. 1220-1239.
22. Wiemker, Markus; Elumir, Errol; Clare, Adam. 2015. Escape Room Games: „Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?“. *Game Based Learning*. Ur. Weißenböck, Josef; Gruber, Wolfgang; Freisleben-Teutscher, Christian F. Fachhochschule St. Pölten GmbH. St. Pölten.
23. <https://www.escaperoomsmaster.com/escape-rooms-in-croatia/> (pristupljeno 4. rujna 2020.)

\*\*\*

### **Innovative methods in music education: escape room to facilitate active music learning**

#### **Abstract**

*Modern approaches and innovative teaching methods actively engage students in the learning process. Game-based learning is an innovative method that encourages active learning and helps students develop autonomy, creative and critical thinking and communication skills. A wide variety of games can be used to contribute to achieving educational goals of music learning and teaching, including escape room games. This paper begins by defining the term “active learning” according to constructivism and by giving a brief overview of music class activities that encourage student participation in the classroom. The paper mainly focuses on the conceptual*

*definition of the term “game-based learning” and on the concept of escape room games. It provides an overview of relevant scientific and professional literature in order to better understand the concept of these games, their advantages and disadvantages and how to use them in education. Finally, general guidelines for the application of this concept to promote active listening in music are given, based on the theoretical and methodological framework presented by Clarke et al. (2017).*

**Key words:** active music learning, game-based learning, escape room, music education, innovative teaching methods.