



## Escape room aktivnosti u izvanučioničkoj nastavi povijesti

**Marija Krstinić, prof.**  
Osnovna škola Split 3

**Dragica Reljić, prof.**  
Osnovna škola Split 3

### Uvod

Izvanučionička nastava oduvijek je dio nastavnog procesa. Njome se ostvaruju ciljevi i ishodi kroz nastavu koja se odvija u prostorima izvan učionice, bilo u prirodi, muzeju ili na raznim drugim mjestima. Izvanučionička nastava omogućuje učenje u neposrednom okruženju i daje mogućnost šireg uključivanja lokalne povijesti u nastavu povijesti. Njezina neposrednost potiče zanimanje učenika i daje novu dimenziju proučavanju nacionalne, regionalne i međunarodne povijesti (1). Ovakav način učenja osobito je pogodan i za interdisciplinarni pristup i povezivanje s drugim predmetima te ostvarivanje međupredmetnih tema, od tema kao što je Građanski odgoj te Osobni i socijalni razvoj.

Kroz izvanučioničku nastavu moguće je ostvariti sve odgojno-obrazovne ciljeve učenja i poučavanja navedena u Kurikulumu nastavnog predmeta Povijest u osnovnim školama i gimnazijama, no kroz naše aktivnosti naglasak je bio na ostvarivanju sljedećih ciljeva:

Učenik:

1. Razumije razdoblja i društva koja proučava, uključujući važne događaje, pojedince, procese, pojave kao i značajna obilježja povijesnih razdoblja i društava koje proučava. Navedeno uključuje društveni, ekonomski, znanstveno-tehnološki, politički i kulturni razvoj ljudi u prošlosti. Pri tome se koristi prikladnom terminologijom te shvaća sadašnjost kao posljedicu povijesnoga razvoja društva.

[...]

5. Koristi se znanjem i vještinama stečenim učenjem povijesti kako bi ostvario osobne potencijale te odgovorno djelovao u javnome životu lokalne, nacionalne, europske i globalne zajednice.

6. Razumije važnost očuvanja zavičajne, nacionalne i svjetske kulturne, povijesne

i duhovne baštine. (2)

Velika prednost izvanučioničke nastave svakako je povećanje razine motivacije učenika, osobito ako se osmisle aktivnosti koje sadržavaju elemente igrifikacije uz integraciju informacijsko-komunikacijskih tehnologija.

## Escape room aktivnosti u nastavi povijesti

*Escape room* je igra sastavljena od niza zadataka koji se redaju jedan za drugim i vode k ostvarenju konačnog cilja. Svoj je put *escape room* našao i u školskim sustavima izradom edukativnih *escape room* aktivnosti. Ono što je zajedničko i *escape room* igri i edukativnoj verziji *escape rooma* jest to da su svi zadatci međusobno povezani lozinkama i rješavaju se redom. Rješavajući zadatak, učenici dobivaju lozinku pomoću koje otvaraju sljedeći zadatak i tako sve do konačnog cilja. Postoje razne varijante *escape room* aktivnosti, od one klasične u kojoj je konačni cilj bijeg iz učionice ili neke druge prostorije (npr. školske knjižnice), do onih u kojima učenici traže skriveno blago ili su na nekoj tajnoj misiji. S obzirom na to da naši učenici ionako provode više vremena u učionici, nismo provodile klasični *escape room*, već smo se odlučile za provedbu *escape rooma* upravo u kontekstu izvanučioničke nastave. *Escape room* aktivnost može biti vremenski ograničena, što pojačava učeničku motivaciju i natjecateljski element, no mi naše aktivnosti nismo vremenski ograničile uvažavajući svačiji osobni tempo učenja. U nastavku ćemo pokazati dva primjera provedbe izvanučioničke nastave u obliku *escape rooma*: jedan u muzeju i jedan proveden tijekom obilaska grada.

### Lov na blago u muzeju

Posjeti muzejima zauzimaju važno mjesto u nastavi povijesti. Oduvijek su bili sastavnica godišnjih planova i programa, pa tako i prije 16 godina kad smo osmislili aktivnost Lova na blago u muzeju. Danas postoji obilje radionica i aktivnosti u raznim muzejima, no u ono se vrijeme posjet učenika muzeju većinom sastojao od organiziranog vođenja i razgledavanja eksponata. Učenici su kroz tu aktivnost većinom bili pasivni promatrači koji su *odrađivali* posjet. Razmišljale smo o tome kako posjet muzeju učiniti zanimljivijim te potaknuti učeničku motivaciju. Pri osmišljavanju aktivnosti *poslušali* smo savjet H. Friman koja kaže: „Potrebno je učiniti početni napor: nastavnici moraju sami posjetiti muzej, dobro se upoznati s njime i razmisliti o načinu na koji će moći iskoristiti eksponate u svojoj nastavi.“<sup>(3)</sup> Tako smo došli na ideju osmišljanja aktivnosti u kojima će svi učenici aktivno sudjelovati, upotrijebiti svoja predznanja, učenjem otkrivanjem steći nova znanja i razviti vještine te osvijestiti važnost očuvanja baštine. Zamislili smo da učenici tijekom posjeta muzeju samostalno istražuju muzejske eksponate, rješavaju zadatke koristeći predznanje i nova saznanja. Cilj aktivnosti bio je pronaći blago koje je skriveno negdje u muzeju. Učenike smo na početku aktivnosti podijelili na grupe tako da je svatko dobio komadić fotografije s prikazom nekog od eksponata te su potom trebali pronaći osobe koje su imale preostale komadiće iste slike. Potom je svaka grupa dobila *sljepu kartu* muzeja, na kojoj su trebali ucrtati eksponate koji su služili kao postaje u lovu na blago (naziv eksponata te vrijeme iz kojeg potječe). Učenike su na svakoj postaji čekali radni listići sa zadatcima čija su rješenja upisivali na poseban radni listić. Rješenje svakog zadatka sadržavalo je i trag za pronalazak sljedeće postaje. Zadnja postaja je, naravno, bila blago, odnosno jedan od vrijednih eksponata u muzeju. Sve su grupe imale iste zadatke, ali je redosljed zadataka bio izmiješan kako se grupe ne bi susretale i kako bi mogle nesmetano raditi. Svaka je grupa dobila i jednog *jokera* koji su učenici mogli iskoristiti ako bi zapeli na nekom pitanju. Razina motivacije učenika bila je izuzetno visoka i svi su se trudili da postanu pobjednici u Lovu na blago. Pronalazak blaga nije bio kraj aktivnosti, nego je poslužio kao podloga za daljnje aktivnosti višeg reda u razredu: rad na povijesnom izvoru korištenjem analitičkog obrasca te zadatci s ciljem podizanja svijesti o važnosti kulturne baštine i njenom očuvanju. Pri prvoj provedbi ove vrste izvanučioničke nastave nije bilo digitalnih alata i svi su izrađeni materijali bili u papirnatom obliku, no danas postoji cijeli niz alata pomoću kojih se može izraditi jedna ovakva aktivnost. Jedan od takvih primjera je i *escape room* aktivnost izrađena za potrebe izvanučioničke nastave na temu srednjovjekovnog Splita.

### Na tajnom zadatku spašavanja splitske komune – primjer *escape rooma* uz pomoć IKT-a

Osim što primjena digitalnih tehnologija u nastavnome procesu povećava motivaciju i koncentraciju učenika te potiče njihovu samostalnost i aktivnost, ona ostvaruje

i mnoge ciljeve, zadatke, ishode i elemente nastave (4). Danas nam je na raspolaganju cijeli niz IKT alata pomoću kojih se mogu osmišljavati i izrađivati razne aktivnosti te provoditi kontinuirano praćenje i vrednovanje ostvarenosti ishoda. Od obilja alata koji se mogu iskoristiti za izradu escape rooma najčešće koristimo OneNote bilježnicu te Google Forms. Riječ je o alatima koji su besplatni i nemaju ograničenja po pitanju izrade određenog broja aktivnosti. Google Forms daje mogućnost unosa teksta različite dužine, dodavanja fotografija te različitih vrsta pitanja. Uz to u svaki odjeljak možete dodati i poveznicu na neku vježbu izrađenu pomoću nekog drugog digitalnog alata (npr. Learningapps, Wordwall itd.). Prednost korištenja Google Formsa je i to što odlično funkcionira na svim uređajima, odnosno prenosivim računalima, tabletima te podjednako i pametnim telefonima što ga čini odličnim izborom za izradu ovakvih aktivnosti. Učenici zadatke rješavaju najčešće na svojim pametnim telefonima, a kako zadatke rješavaju skupnim radom, nije potrebno da svaki učenik ima pametni telefon. Za igranje *escape rooma* potrebno je imati pristup internetu, a igranje igre ne troši veliku količinu mobilnih podataka. Jednu od takvih aktivnosti izradili smo za potrebe izvanučioničke nastave u našem gradu. Aktivnost smo nazvali Na tajnom zadatku spašavanja splitske komune, a cilj ove aktivnosti nije bio pronaći blago, već izvršiti misiju – spasiti svoj grad od napada Osmanlija. Aktivnost je provedena u obliku skupnog rada u trajanju od 45 minuta. Kod svake izvanučioničke nastave, a osobito one u obliku *escape rooma*, treba izdvojiti dosta vremena za pripremu provedbe. Prethodno je potrebno isplanirati kako uklopiti prostor koji se posjećuje, kako osmisлити zadatke, kako integrirati prethodna znanja te usto osmisлити i narativnu strukturu escape rooma. Dodatno vrijeme potrebno je uložiti i u izradu mapa koje će poslužiti učenicima kao vodič za kretanje kroz prostor te izradu dodatnih zadataka izrađenih raznim drugim digitalnim alatima (kao npr. Learningapps, Wordwall, Jigsawplanet itd.) koji će biti integrirani u *escape room*.

Cilj *escape rooma* Na tajnom zadatku spašavanja splitske komune bio je istražiti dijelove srednjovjekovnog Splita koji se nalaze najvećim dijelom unutar Dioklecijanove palače i osvjestiti važnost očuvanja kulturne baštine. U prvom zadatku učenici tijekom terenske nastave i rješavanja zadataka upoznaju neke srednjovjekovne građevine Splita: gotičku Gradsku vijećnicu, grb splitske komune te uočavaju kako su pojedini dijelovi Palače prenamijenjeni tijekom srednjeg vijeka (primjerice Jupiterov hram postao je krstionica splitske katedrale). U drugom i trećem zadatku učenici će uočiti da se unutar same Palače nalaze palače koje su pripadale splitskim patricijskim obiteljima kao što su obitelj Papalić ili De Gubbio, a kroz ostale zadatke upoznaju se i još nekim važnim građevinama i osobama iz splitske prošlosti. Zadatke rješavaju u digitalnom obliku – na svojim pametnim telefonima. Aktivnosti su popraćene i planom grada na kojem je označeno kamo učenici moraju ići tijekom igranja *escape rooma*. Svaka grupa usto dobiva i mapu gradskog centra na kojoj ucrtavaju lokacije iz *escape rooma*. Ta će im mapa poslužiti kako podloga za nastavak aktivnosti po povratku u razred.

### Zadaci u escape roomu

Digitalna verzija cijelog *escape rooma* dostupna je [ovdje](#).

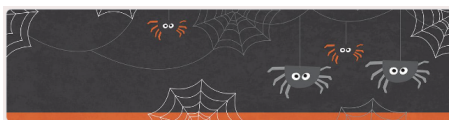
Na tajnom zadatku spašavanja splitske komune

Ovo je napeta igra u kojoj ćeš ponoviti što si naučio/la o povijesti srednjovjekovne splitske komune, a naučit ćeš i nešto novo iz povijesti Splita. Za sudjelovanje u igri bit će ti potrebno znanje, mašta, dobro poznavanje splitskih ulica i vještina snalaženja na karti. U ovoj igrici ti si tajni agent na tajnoj misiji. Živiš u splitskoj srednjovjekovnoj komuni. Ulicama Splita šire se glasine da gradu prijete opasnost od Osmanlija. Gradsko vijeće izabralo je baš tebe kao tajnog agenta. Tvoj zadatak je saznati ime osobe koja može spasiti Split. Da bi saznao ime tajne osobe trebaš riješiti 6 zadataka u kojima spašavaš svetinje komune. Nakon svakog uspješno izvršenog zadatka dobit ćeš JEDNO SLOVO tajne riječi. Tajna riječ je ime osobe. Zato pamti slova koja otkriješ.

U ovoj igrici ti si tajni agent na tajnoj misiji. Živiš u splitskoj srednjovjekovnoj komuni. Ulicama Splita šire se glasine da gradu prijete opasnost od Osmanlija. Gradsko vijeće izabralo je baš tebe kao tajnog agenta. Tvoj je zadatak saznati ime osobe koja može spasiti Split. Da bi saznao ime tajne osobe, trebaš riješiti 6 zadataka u kojima spašavaš svetinje komune. Nakon svakog uspješno izvršenog zadatka dobit ćeš JEDNO SLOVO tajne riječi. Tajna riječ je ime osobe. Zato pamti slova koja otkriješ.

1. zadatak- spasi grb splitske komune

Krenimo u pustolovinu! Za početak sakrij grb komune! Dobio si od Gradskog vijeća prvi zadatak. Trebaš na sigurno skloniti grb splitske komune, simbol gradske samostalnosti. Grb se nalazi ispred Gradske vijećnice. U potragu kreni s mjesta označenog križićem na karti. Pronađi Gradsku vijećnicu (br. 26 na karti), fotografiraj grb koji se nalazi na stupu ispred Vijećnice i sakrij ga u krstionicu svetog Ivana (br. 14). Trebaš saznati što se u vrijeme cara Dioklecijana nalazilo u toj krstionici. Prvo slovo te građevine ujedno je i prvo slovo tajne riječi.



#### Escape room: Na tajnom zadatku spašavanja splitske komune!

Ovo je napeta igra u kojoj ćeš ponoviti što si naučio/la o povijesti srednjovjekovne splitske komune, a naučit ćeš i nešto novo iz povijesti Splita. Za sudjelovanje u igri bit će ti potrebno znanje, mašta, dobro poznavanje splitskih ulica i vještina snalaženja na karti. U ovoj igrici ti si tajni agent na tajnoj misiji. Živiš u splitskoj srednjovjekovnoj komuni. Ulicama Splita šire se glasine da gradu prijete opasnost od Osmanlija. Gradsko vijeće izabralo je baš tebe kao tajnog agenta. Tvoj zadatak je saznati ime osobe koja može spasiti Split. Da bi saznao ime tajne osobe trebaš riješiti 6 zadataka u kojima spašavaš svetinje komune. Nakon svakog uspješno izvršenog zadatka dobit ćeš JEDNO SLOVO tajne riječi. Tajna riječ je ime osobe. Zato pamti slova koja otkriješ.



Što se nalazilo na mjestu krstionice svetog Ivana u vrijeme cara Dioklecijana? (odgovore uvijek piši VELIKIM SLOVOM  
RJEŠENJE: JUPITEROV HRAM

2. zadatak- Spasi splitski evanđelistar!  
Svjestan si da se u Riznici Splitske katedrale nalazi najstarija rukopisna knjiga na tlu Hrvatske – Splitski evanđelistar. Tu vrijednu knjigu moraš odnijeti uglednom splitskom plemiću Dmini Papaliću da je on sakrije u svoju veliku renesansnu palaču. Pronađi Papalićevu palaču (br. 20). Što se danas nalazi u Papalićevoj palači? Drugo slovo te ustanove ujedno je i drugo slovo tajne riječi. Što se danas nalazi u Papalićevoj palači?  
RJEŠENJE: MUZEJ

3. zadatak: Na ručku kod uglednog splitskog plemića  
Umorio si se, potreban ti je odmor. Splitski plemić Giovanni Battista pozvao te na ručak. On će ti zadati tvoj sljedeći zadatak. Njegovu ćeš palaču pronaći pod brojem 19 na karti. Na ulazu u palaču nalazi se ploča na kojoj ćeš pročitati kako se Giovanni Batista preziva. Prvo slovo njegovog prezimena je 3. slovo tajne riječi.  
S obzirom na to da ti nisi plemić nego pripadnik splitskog puka morao si gotovo čitavo vrijeme posjeta stajati na nogama. Ručao si s poslugom u kuhinji. Pomalo si ogorčen, toliko se boriš za spas komune, a ne možeš jesti za stolom plemića jer tako nalaže Splitski statut.  
Kako se preziva plemić Giovanni Battista?  
Mala pomoć za 3. zadatak! Odigraj igricu u Learning Appsu Poveži plemićku obitelj i grbl i saznat ćeš 3. slovo tajne riječi!  
RJEŠENJE: DE GUBBIO

4. zadatak: Gdje se nalazi zagonetna skulptura?  
Plemić Giovanni Battista De Gubbio zapovjedio ti je da ovu noć stražariš na vrhu najviše građevine u gradu. Dok si se penjao do svog stražarskog položaja, naletio si na ovu skulpturu. Prestrašio si se, izgubio ravnotežu, jedva si spasio živu glavu. Tvoj je zadatak otkriti gdje se nalazi skulptura prikazana na slici. Peto slovo u nazivu građevine ujedno je i 4. slovo tajne riječi koju trebaš otkriti. Kako se zove građevina na kojoj se nalazi ova strašna skulptura? Demon koji napada čovjeka simbolizira grijeh koji vreba na ljude.  
RJEŠENJE: ZVONIK

5. zadatak: Spasi kosti svetog Duje!  
Tvoja tajna misija bliži se kraju. Nedostaju ti još samo dva slova kako bi saznao ime osoba koja može spasiti Split. Sljedeći zadatak povjerio ti je, ni manje ni više nego splitski nadbiskup. Od tebe traži da kosti svetog Duje odneseš iz katedrale u benediktinski samostan koji se nalazi u blizini Zlatnih vrata. Sestre benediktinke sakrit će kosti svetog Duje u crkvicu koja se nalazi iznad Zlatnih vrata. Kojemu svetcu je posvećena ta crkvica? Četvrto slovo u imenu svetca je 5. slovo tajne riječi. Kako se zove svetac kojemu je posvećena crkvica koja se nalazi iznad sjevernog ulaza u Palaču (Zlatna vrata)?  
RJEŠENJE: MARTIN ili SVETI MARTIN

6. zadatak: Spasi važni povijesni izvor!  
Kao pravi ljubitelj povijesti odlučio si na svoju ruku spasiti još jedno važno djelo, Povijest splitske crkve. To je djelo napisao kroničar Toma Arhiđakon koji je živio u 13. stoljeću. Želiš da se to djelo sačuva kao važan povijesni izvor za buduće generacije. Odlučio si slavnu kroniku sakriti ispod njegovog sarkofaga. Tvoj je zadatak pronaći crkvu u kojoj se nalazi grob Tome Arhiđakona. Na sljedećoj poveznici nalazi se slagalica. Kad složiš slagalicu, lako ćeš prepoznati o kojoj je crkvi riječ. U imenu svetca treće slovo je i zadnje slovo imena osobe koja će spasiti Split.  
Kako se zove crkva u kojoj je grob Tome Arhiđakona?  
RJEŠENJE: SVETI FRANE

Tko je osoba koja će spasiti Split od Osmanlija?  
Uspješno si izvršio/la sve tajne zadatke. Sada posloži sva slova onim redom kako si ih skupio i otkrit ćeš ime osobe koja će spasiti Split!

Ona se zove....  
RJEŠENJE: JUDITA  
Judita je književni lik Marka Marulića. Judita je junakinja istoimenog epa koja je odlučila žrtvovati svoj život i spasiti svoj narod od neprijatelja. Marko Marulić, poznat i kao Otac Hrvatske Književnosti, živio je u vrijeme kad su Splitu prijetili Turci Osmanlije. Svojim je djelom htio ohrabriti Splitskane i potaknuti ih na borbu protiv neprijatelja. Marulićeva Judita iznimno je važna jer je to prvi umjetnički ep napisan na hrvatskom jeziku!

Tvoja je tajna misija završila!

Uspio/uspjela si spasiti sve splitske svetinje i na kraju otkrio/otkrila osobu koja može spasiti komunu. Turci Osmanlije stigli su pod zidine Splita, ali ga nikad nisu osvojili.



### Vrednovanje nakon provedene aktivnosti

Nakon završetka escape rooma provedli smo vrednovanje kombinirajući vrednovanje za učenje i vrednovanje kao učenje. Učenici su dobili izlaznu karticu i na njoj upisivali 3 nove stvari koje su saznali na izvanučioničkoj nastavi te izvršili samovrednovanje tako da su procijenili svoje sudjelovanje u aktivnostima.

<b>Ime i prezime:</b>	
<b>Što sam već znao/la o srednjovjekovnom Splitu</b>	
<b>3 nove stvari koje sam saznao/la</b>	
<b>Prednosti ovakvog načina učenja (izvanučioničke nastave)</b>	
<b>Nedostaci ovakvog načina učenja</b>	
<b>Osobito sam ponosna/na što sam danas.....</b>	
<b>Kako bih poboljšao/la svoj rad, sljedeći puta ću...</b>	

Aktivnost escape rooma može poslužiti i kao podloga daljnjim aktivnostima nakon povratka u školu. Koristeći mapu koju su izradili, učenici izrađuju knjižicu Mali vodič po srednjovjekovnom Splitu za svoje vršnjake. U njemu objedinjuju i produbljuju stečena znanja o srednjovjekovnom Splitu s ciljem podizanja svijesti o važnosti očuvanja kulturne baštine.

### Zaključak

Izvanučionička nastava ima brojne pozitivne učinke na unapređenje nastavnog procesa. Oblik je to učenja koji učenici vole i za koji su vrlo motivirani. Uzrok tome je učenje u neposrednoj stvarnosti koristeći princip zornosti. Smatramo da provedba izvanučioničke nastave u obliku escape rooma još dodatno pojačava navedene pozitivne učinke izvanučioničke nastave. Igrifikacija, korištenje IKT-a i dodavanje natjecateljskog elementa kroz osmišljene aktivnosti izuzetno pozitivno utječe na motivaciju učenika. Učenici zadatke rješavaju vlastitim tempom pa je izvršena i diferencijacija nastavnog procesa. Korištenjem IKT-a moguće je ubaciti i različite vrste zadataka za različite stile učenja, od vizualnih do auditivnih zadataka. Još jedan pozitivni element ovakvih nastavnih aktivnosti je i to što uključuje kretanje, što je dobro ne samo za učenike s dominantnim kinestetičkim stilom učenja, već i za sve ostale učenike jer se današnja djeca sve manje kreću.

Svaka izvanučionička nastava, a osobito ona koja uključuje aktivno učenje, iziskuje puno dodatnog vremena za osmišljavanje i pripremu aktivnosti. Učitelji moraju izdvojiti dodatno vrijeme za pripremu i provedbu takve vrste nastave. Taj im se dodatni rad ne

vrednuje ni na kakav način, niti kroz odrađene prekovremene sate, niti kroz bodove za napredovanje. Ne postoje jasne smjernice za organizaciju nastave za vrijeme provedbe izvanučioničke nastave pa učitelji često nemaju stručne zamjene i moraju nadoknađivati nastavu u razredima koje su taj dan imali prema rasporedu. Tako učitelji često zapravo odrađuju više nego dvostruko radno vrijeme. Usto, planiranje i provedba ovakvih oblika nastave opterećena je brojnomo birokracijom.

Prema Pravilniku o izvođenju izleta, ekskurzija, i drugih odgojno-obrazovnih aktivnosti izvan škole izvanučioničku nastavu treba planirati na početku školske godine (5). Provedba nekih vrsta izvanučioničke nastave zaista se može i treba isplanirati na početku školske godine, no to nije uvijek moguće. Nemoguće je u rujnu znati koja će se sve zbivanja, izložbe ili druge manifestacije prikladne za izvanučioničku nastavu događati tijekom školske godine. Usto, što ako učitelj dobije ideju za provedbu izvanučioničke nastave u veljači, dakle nakon donošenja školskog kurikulumu?! U takvim je slučajevima, prema Pravilniku, moguće i naknadno donijeti odluku o provedbi izvanučioničke nastave (ako ona nije planirana na početku školske godine u školskom kurikulumu), ali uz saziv vijeća roditelja i školskog odbora (6). Sve to otežava provedbu i organizaciju izvanučioničke nastave, koja, kao i mnogo toga, većinom počiva na entuzijazmu pojedinih učitelja. Nadamo se da će institucije koje se bave odgojem i obrazovanjem prepoznati trud uloženi u organizaciju i provedbu ovakve vrste izvanučioničke nastave te učitelje rasteretiti nepotrebne birokracije, ali i uvrstiti organizaciju i provedbu izvanučioničke nastave u kriterije vrednovanja stručno-pedagoškog rada učitelja.

#### Bilješke:

1. Robert Stradling, *Nastava europske povijesti 20. stoljeća*, (Zagreb: Srednja Europa, 2003.), 158.
2. Kurikulum nastavnog predmeta Povijest za osnovne škole i gimnazije, [https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/POV\\_kurikulum.pdf](https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/POV_kurikulum.pdf), str. 6 (posjet 23. 4. 2023.)
3. Robert Stradling, *Nastava europske povijesti 20. stoljeća*, (Zagreb: Srednja Europa, 2003.), 165.
4. Digitalne tehnologije kao potpora praćenju i vrednovanju učenika, [https://pilot.e-skole.hr/wp-content/uploads/2018/03/Prirucnik\\_Digitalne-tehnologije-kao-potpora-pracenju-i-vrednovanju.pdf](https://pilot.e-skole.hr/wp-content/uploads/2018/03/Prirucnik_Digitalne-tehnologije-kao-potpora-pracenju-i-vrednovanju.pdf), str. 7 (posjet 23. 4. 2023.)
5. Pravilnik o izvođenju izleta, ekskurzija i drugih odgojno- obrazovnih aktivnosti izvan škole, [http://os-split-tri-st.skole.hr/upload/os-split-tri-st/images/static3/789/File/Pravilnik\\_-\\_izleti\\_interno\\_procisceni\\_tekst%20\(2\).pdf](http://os-split-tri-st.skole.hr/upload/os-split-tri-st/images/static3/789/File/Pravilnik_-_izleti_interno_procisceni_tekst%20(2).pdf), čl. 4, stavak 1 (pristup 24. 3. 2023.)
6. Pravilnik o izvođenju izleta, ekskurzija i drugih odgojno- obrazovnih aktivnosti izvan škole, [http://os-split-tri-st.skole.hr/upload/os-split-tri-st/images/static3/789/File/Pravilnik\\_-\\_izleti\\_interno\\_procisceni\\_tekst%20\(2\).pdf](http://os-split-tri-st.skole.hr/upload/os-split-tri-st/images/static3/789/File/Pravilnik_-_izleti_interno_procisceni_tekst%20(2).pdf), čl. 4, stavak 4 (pristup 23. 4. 2023.)

#### Izvori i literatura

1. Detling, D. (2010). Izvanučionička nastava u Muzeju Slavonije. *Povijest u nastavi*, VIII (16 (2)), 259-269. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/82548>
2. Kurikulum nastavnog predmeta Povijest za osnovne škole i gimnazije, [https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/POV\\_kurikulum.pdf](https://skolazazivot.hr/wp-content/uploads/2020/06/POV_kurikulum.pdf), MZO, 2019. (posjet 23. 4. 2023.)
3. Bogut, I., Popović, Ž. i Mikuška, A. (2017). Uloga i važnost izvanučioničnog učenja i terenske nastave u obrazovanju učitelja razredne nastave. *Život i škola*, LXIII (2), 132-133. Preuzeto 23. 4. 2023. s <https://hrcak.srce.hr/195185>
4. Stradling, R., (2003). *Nastava europske povijesti 20. stoljeća*. Zagreb: Srednja Europa, 2003.
5. Graça Magro, Joaquim Ramos de Carvalho and Maria José Marcelino, IMPROVING HISTORY LEARNING THROUGH CULTURAL HERITAGE, LOCAL HISTORY AND TECHNOLOGY, <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED557197.pdf>, pristup 23. 4. 2023.
6. [https://pilot.e-skole.hr/wp-content/uploads/2018/03/Prirucnik\\_Digitalne-tehnologije-kao-potpora-pracenju-i-vrednovanju.pdf](https://pilot.e-skole.hr/wp-content/uploads/2018/03/Prirucnik_Digitalne-tehnologije-kao-potpora-pracenju-i-vrednovanju.pdf), preuzeto 23. 4. 2023.
7. Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>, pristup 23. 4. 2023.
8. Pravilnik o izvođenju izleta, ekskurzija i drugih odgojno- obrazovnih aktivnosti izvan škole, [http://os-split-tri-st.skole.hr/upload/os-split-tri-st/images/static3/789/File/Pravilnik\\_-\\_izleti\\_interno\\_procisceni\\_tekst%20\(2\).pdf](http://os-split-tri-st.skole.hr/upload/os-split-tri-st/images/static3/789/File/Pravilnik_-_izleti_interno_procisceni_tekst%20(2).pdf), pristup 23. 4. 2023.

#### Prijedlog za citiranje (APA stil):

Krstinić, M., Reljić, D. (2023). Escape room aktivnosti u izvanučioničkoj nastavi povijesti. *Poučavanje povijesti*, II(1), 144–149.