

Escape room Virtualna Noć muzeja - primjer korelacije Povijesti i Sata razrednika

Valentina Milohanić, prof.
Osnovna škola Tar-Vabriga

Uvod

Učitelj povijesti koji u svom zaduženju ima i razredništvo može na *Satu razrednika* povezati teme iz nastavnog predmeta *Povijest* s drugim međupredmetnim temama ili drugim nastavnim predmetima. Povezivanjem različitih nastavnih sadržaja postiže se obogaćivanje odgojno-obrazovnog procesa. Prilikom odabira tema dobro je voditi se pitanjima čime se želi proširiti učenikovo znanje, koje se vrijednosti i stavove želi razviti te koje vještine usvojiti. (1) Na *Satu razrednika* mogu se obilježavati važni datumi te se na taj način mogu povezati povijesne i međupredmetne teme.

Kulturni događaj *Noć muzeja* (ili Duga noć muzeja) organiziraju muzejske kuće i druge kulturne institucije, a glavna značajka je da su muzejski i izložbeni prostori otvoreni do kasno u noć. Ulaz je posjetiteljima ponekad besplatan ili pak uz minimalnu novčanu naknadu.

Prva Noć muzeja održana je u Berlinu 1997. godine pod nazivom Lange Nacht der Museen (Duga noć muzeja). Ideja se ubrzo po Europi i svijetu. U Hrvatskoj se Noć muzeja počela organizirati od 2005. godine kao gradski projekt šest zagrebačkih muzeja. (2) Noć muzeja postao je nacionalni kulturni događaj 2007. godine koji organizira Hrvatsko muzejsko društvo. (3)

Kako bi se na *Satu razrednika* obilježio kulturni događaj *Noć muzeja*, osmišljena je aktivnost *Virtualna noć muzeja* temeljena na elementima igre escape room. Cilj aktivnosti bio je, osim uspješnog rješavanja zadataka i stjecanja znanja o muzejima, razvijanje određenih vještina kao što je suradnja i komunikacija među učenicima. (4)

Escape room

Escape room, u doslovnom prijevodu *soba za bijeg*, ili igra bijega, soba zagonetke, igra izlaza ili soba zagonetki je igra u kojoj tim igrača otkriva tragove, rješava zagonetke i izvršava zadatke u jednoj ili više soba kako bi se postigao određeni cilj u ograničenom vremenu. Vrlo često je cilj igre pobjeći s mjesta igre te igra ima suradničku, ali i natjecateljsku dimenziju. Sobe za bijeg postale su popularne u Sjevernoj Americi, Europi i istočnoj Aziji 2010-ih. (5) Glavno obilježje escape room igre je da je to tematski zadana igra/misija u kojoj skupina osoba u određenom vremenskom roku treba riješiti zadatke i zagonetke kako bi završili igru i pobijedili, odnosno pronašli rješenje za izlaz iz igre/sobe. (6) Zagonetke u igri escape room uključuju igre riječima, brojeve i "slaganje stvari u obrasce" (7), križaljke, sudoku, pretraživanje riječi i matematičke zadatke, slagalice, tjelesne aktivnosti kao što je potraga za skrivenim fizičkim objektom, sastavljanje predmeta, navigacija labirintima ili odmotavanje čvora užeta. (8)

Escape room u nastavi - edukativni escape room

Escape room koji se koristi u nastavi kao model situacijskog učenja naziva se edukativni escape room i predstavlja metodu igrifikacije. Escape room predstavlja inovativnu metodu poučavanja u čijem je središtu učenik koji istraživanjem, kritičkim razmišljanjem, rješavanjem problema i suradničkim učenjem stječe određena znanja i razvija svoje sposobnosti i vještine. (9)

Odabirom escape room aktivnosti mogu se kod učenika razvijati vještine zapažanja detalja, rješavanja problema, lateralnog razmišljanja ("razmišljanje izvan okvira"), kritičkog razmišljanja i vještine timskog rada kroz rješavanje raznih zagonetki i izazova koji otključavaju pristup novim predmetima ili područjima u igri kada se riješe. (11) Timski se rad temelji na suradnji, međusobnoj komunikaciji te raspodjeli poslova. (12)

Svrha escape room aktivnosti jest da su zadaci i zagonetke budu posebno prilagođeni određenoj temi, zabavni, drukčiji i zanimljivi učenicima te da potiču timski rad. (13)

Koncept edukativnog escape rooma sastoji se od 6 elemenata (Tablica 1).

Tablica 1

SUDIONICI	• učenici određenog uzrasta, većinom jednog razreda
CILJ	• rješavanje zadataka uz pomoć slagalica, zagonetki itd.
TEMA	• odabrana tema je centar događanja oko koje se odvija priča, organiziraju i osmišljavaju zagonetke te rješavaju problemi
ZAGONETKE	• zagonetke, šifre, slagalice, tragovi, igrače karte, lokoti, igre itd. • čimbenici prilikom izrade zagonetki: različitost stilova i oblika, različitost izazova povezanih s tematikom igre, razumljivost itd. • tri su stadija okvira igre sa zagonetkom: izazov koji je potrebno riješiti, rješenje i nagrada za riješenu zagonetku • četiri su kriterija za postavljanje zagonetki: zagonetke moraju biti uključene u temu igre, tragovi do rješenja moraju biti logični, zagonetka se može riješiti isključivo koristeći predmete, alate i informacije unutar sobe • metazagonetka je zadnja zagonetka prije rješenja igre, a čini je skup dotadašnjih zagonetki • tri su pristupa kreiranju zagonetke: linearni (rješavanje zagonetki zadanim redoslijedom), otvoreni (rješavanje zagonetki slobodnim redoslijedom) i multi-linearni pristup (paralelno rješavanje zagonetki)
OPREMA	• organizacija prostora s pravilnom raspodjelom zagonetki kroz prostor • dizajn prostora pomoću različitih rekvizita u svrhu „uživljanja” u igru • upotreba informacijsko-komunikacijske tehnologije za poboljšanje doživljaja
EVALUACIJA	• evaluacija (vrednovanje za učenje, vrednovanje naučenog i vrednovanje kao učenje) • odvija se tijekom cijele igre kroz rješavanje zagonetke • odvija se na kraju sata kroz razgovor, anketu, izlaznu karticu, liste procjene itd. (14)

Digitalni edukativni escape room

Upotreba IKT-a u nastavi utječe na koncentraciju učenika te potiče njihovu samostalnost i aktivnost. Igra escape room može se osmisliti i izraditi u raznim IKT alatima. (15) Digitalni escape room sličan je kvizu, ali se od njega razlikuje po „ključu” za izlaz iz igre te podjeli na sekcije. (16)

Digitalni edukativni escape room (DEER) je zanimljiv i interaktivan način upoznavanja određene teme. Koraci u izradi DEER-a su: identifikacija ciljeva učenja, razvijanje uvjerljive priče, osmišljavanje izazovnih, ali izvedivih zadataka te osiguravanje potrebnih resursa za uspjeh te evaluacija. (17)

Koraci u izradi DEER *Virtualna Noć muzeja*:

CILJEVI UČENJA	steći znanje o postojanju određenih muzeja u Istri te o njihovoj građi, razvijanje različitih vještina
UVJERLJIVA PRIČA	priča o bijegu iz sobe s muzejskim predmetima
ZADATCI	zadaci u obliku pitanja na koje odgovore učenici trebaju pronaći
RESURSI ZA USPJEH	mobitel, internetska veza
EVALUACIJA	prikupljanje povratne informacije od učenika

Svrha digitalnog edukativnog escape rooma *Virtualna noć muzeja* nije samo steći znanje o istarskim muzejima, već stjecanje vještina rješavanja problema, ali i razvijanje kritičkog razmišljanja, suradnje i snalažljivosti.

Korelacija Povijesti i Sata razrednika te međupredmetnih tema

Na Satu razrednika je ostvarena korelacija s nastavnim predmetom *Povijest* jer učenici pojam muzeja usvajaju još u 5. razredu kroz sadržaj *Uvod u povijest* i ishod:

učenik opisuje važnost učenja povijesti, povijesnih izvora u domeni *Filozofsko - religijsko - kulturno područje*. (18)

Također, je ostvarena korelacija s međupredmetnim temama *Osobni i socijalni razvoj, Učiti kako učiti te Upotreba IKT-a* (Tablica 2)

Tablica 2

MEĐUPREDMETNA TEMA	ODGOJNO-OBRAZOV- NA OČEKIVANJA	ZNANJA, VJEŠTINE, STAVOVI
OSOBN I SOCIJALNI RAZVOJ (domena Ja i drugi)	osr B.3.4. Suradnički uči i radi u timu.	Preuzima dodijelenu ulogu u timu, aktivno pridonosi svojim sudjelovanjem. Suradničkim ponašanjem potiče se kohezija u skupini, odnosno razred- nome odjelu.(19)
UČITI KAKO UČITI (domena primjena strategija učenja i upravljanja infor- macijama)	uku A.3.1. 1.Upravljanje informacijama Učenik samostalno traži nove informacije iz različitih iz- vora, transformira ih u novo znanje i uspješno primjenjuje pri rješavanju problema.	RAZRADA OBRAZOV- NO-ODGOJNIH OČEKIVANJA: Samostalno: – određuje koje su mu informacije potrebne i planira kako doći do njih – pretražuje i odabire informacije iz različitih dostupnih izvora. (20)
UPOTREBA IKT-a	ikt C.3.3. Učenik samostalno ili uz manju pomoć učitelja proc- jenjuje i odabire potrebne među pronađenim infor- macijama.	RAZRADA OBRAZOV- NO-ODGOJNIH OČEKIVANJA: – odabire korisne, valjane i pou- zdane informacije – zanima se za proces pretraživanja i pronalaženja potrebnih digitalnih informacija (21)

Aktivnost escape room Virtualna Noć muzeja

Aktivnost escape room *Virtualna Noć muzeja* se provodila jedan školski sat. Prije provođenja aktivnosti s učenicima izrađen je koncept edukativnog escape rooma (Tablica 3) i dogovoreno je da učenici na Sat razrednika donesu mobitel.

Tablica 3

SUDIONICI	učenici 6 razreda podijeljeni u 4 skupine (16 učenika)
CILJ	rješavanje zadataka (odgovaranje na pitanja), stjecanje znanja o istarskim muzejima, razvijanje određenih vještina, ali i osjećaja vrijednosti za svakog učenika uključenog u igru (10)
TEMA	Noć muzeja
ZAGONETKE	osmišljeno je 10 pitanja s odabirom odgovora (a, b, c) povezanih s 10 različitih muzejskih predmeta iz 5 odabranih istarskih muzeja
OPREMA	mobitel i internet, QR kod s poveznicom na digitalni escape room
EVALUACIJA	analiza rezultata u Google tablici, razgovor s učenicima na kraju provedene aktivnosti (22)

Aktivnosti su provedene uz pomoć materijala iz digitalne prezentacije [Virtualna noć muzeja](#) izrađene u digitalnom alatu Google prezentacije tako što su učenici skenirali QR kod koji je bio prikazan na projekcijskom platnu.



Aktivnosti:

uvodna aktivnost (5 minuta)	Razgovor o tome kada su učenici posljednji put bili u muzeju i u kojem muzeju te o kulturnom događaju <i>Noć muzeja</i> .
rad učenika (35 minuta)	1. aktivnost: podjela u skupine i zadavanje zadatka. 2. aktivnost: rad u skupini.
završna aktivnost (5 minuta)	Razgovor o provedenoj aktivnosti i analiza uspješnosti.

Učenici su se u uvodnoj aktivnosti prisjetili kada su posljednji put bili u muzeju te koje su muzeje posjetili. Učiteljica je najavila temu *Virtualna Noć muzeja* povodom obilježavanja kulturnog događaja *Noć muzeja*. Učenicima je objašnjena igra escape room kao bijeg iz sobe te kako je važna suradnja u skupini kako bi uspješno pronašli odgovore u najbržem vremenu. Nakon upoznavanja teme uslijedila je podjela u skupine i zadavanje zadatka: otkriti predmete iz muzeja i odgovoriti točno na pitanja kako bi uspješno izašli iz virtualne prostorije/sobe s muzejskim predmetima. U virtualnoj prostoriji trebaju pronaći 10 predmeta iz 5 istarskih muzeja. Svaki predmet krije pitanje koje se tiče 5 istarskih muzeja, a sam popis muzeja nalazi se na 4 slajdu prezentacije. Svi su učenici odgovarali na ista pitanja, a redoslijed odgovaranja ovisio je o učenicima u skupini, odnosno na koji su predmet prvi kliknuli.

Učenici su u skupinama pronalazili predmete i odgovarali na pitanja pomoću podataka sa stranica istarskih muzeja. Popis muzeja i izvora fotografija:

1. [Arheološki muzej Istre](#)
2. [Povijesni i pomorski muzej Istre](#)
3. [Zavičajni muzej Poreštine](#)
4. [Etnografski muzej Istre](#)
5. [Muzej grada Pazina](#)

Klikom na predmet u virtualnoj sobi otvori se Google obrazac koji sadrži pitanje, ime muzeja u kojem se nalazi predmet s fotografije te gdje se na web stranici muzeja može pronaći odgovor na pitanje.

Naslovna stranica escape rooma Virtualna Noć muzeja





Virtualna soba s predmetima iz muzeja (Dio dizajna virtualne sobe preuzet je iz Virtualne učionice, 2. polugodište autorice Sandre Vuk)

Popis predmeta (fotografija), pitanja i odgovora.

BR.	PREDMET	POVEZNICA	ODGOVOR
		Pomorski i povijesni muzej Istre Zerostrasse Tko je započeo izgradnju podzemnih tunela koji se nalaze u Puli? *1 bod Mletačka Republika Austro-Ugarska Kraljevina Jugoslavija	B. Austro-Ugarska
		Etnografski muzej Istre O muzeju U muzeju se čuva oko *1 bod 8 000 predmeta 9 000 predmeta 10 000 predmeta	A. 8 000 predmeta
		Povijesni i pomorski muzej Istre Zbirka pomorstva i brodogradnje Kako se zvao austrougarski putnički parobrod koji predstavlja važan pomorski lokalitet? *1 bod Viribus Unitis S.M.S. Szent Istvan Baron Gautsch	C. Baron Gautsch
		Arheološki muzej Istre Amfiteatar Kako se zove izložba koja se nalazi u podzemlju amfiteatra? *1 bod Vinogradarstvo i maslinarstvo Istre u antici Gladijatori i borbe u amfiteatru Histri u Istri	A. Vinogradarstvo i maslinarstvo Istre u antici

	Muzej grada Pazina Zbirke Važan kameni spomenik iz 12. st. je: *1 bod Pazinski ulomak Supetarski ulomak Ročki ulomak	B. Supetarski ulomak
	Arheološki muzej Istre Dislocirane zbirke Danas je Nezakcij uređen kao *1 bod Virtualni muzej Arheološki muzej Arheološki park	C. Arheološki park
	Zavičajni muzej Poreštine Zbirke (Fundus) Zbirka koja nosi ime po jednom od najvrjednijih arheoloških lokaliteta na Poreštini *1 bod Lorun Prapovijesna zbirka Arheološka zbirka	A. Lorun
	Etnografski muzej Istre Zbirke Jedna od zbirki u ovom muzeju je *1 bod Arheološka zbirka Povijesna zbirka Suvenir, suvremena interpretacija tradicijske kulture	C. Suvenir, suvremena interpretacija tradicijske kulture
	Zavičajni muzej Poreštine O muzeju Muzej se od 1952. nalazi u baroknoj palači obitelji *1 bod Parentin Sinčić Polesini	B. Sinčić
	Muzej grada Pazina O muzeju Muzej grada Pazina dijeli prostor s još jednim muzejom *1 bod Muzejom Istre Povijesnim muzejom Istre Etnografskim muzejom Istre	C. Etnografskim muzejom Istre

Nakon što su učenici u skupinama pronašli sve predmete, provjereno je u Google tablicama jesu li učenici točno odgovorili i proglašena pobjednička skupina razrednog kulturnog događaja *Virtualne Noći muzeja*.

U završnoj aktivnosti evaluacije učenici su iznijeli svoje dojmove. Aktivnost im je bila zanimljiva, a nekima je predstavljalo problem pronaći odgovore na pitanja.

Zaključak

Igra potrage kao što je digitalni edukativni escape room u kojoj učenici traga-ju za predmetima i podacima na web stranicama muzeja je zabavna, ali i poučna. U osmišljavanje aktivnosti utrošeno je podosta vremena od ideje do proučavanja web stranica odabranih 5 istarskih muzeja, pronalaženja predmeta, izrade vizualizacije sobe s muzejskim predmetima te osmišljavanja pitanja koji se poveznicom povezuju s pojedi-nim predmetima.

Cilj provođenja ovakve aktivnosti bio je osvijestiti učenike na postojanje kulturnog događaja *Noć muzeja*, predstaviti im odabrane muzeje, poticati suradnju i natje-cateljski duh među učenicima te razvijanje vještina snalaženja u potrazi za informaci-jama.

Bilješke

1. Međupredmetne teme. (<https://skolazazivot.hr/međupredmetne-teme/>)
2. Noć muzeja. (https://hr.wikipedia.org/wiki/Noć_muzeja)
3. O Noći muzeja. (<https://nocmuzeja.hr/o-noci-muzeja/>)
4. Miletić, I. (2020.) Inovativne metode poučavanja glazbe: escape room u službi aktivnog učenja glazbe. *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti*. 61-74.
5. Escape room. (https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room)
6. Prilagođeno prema Escape (class) room. (<https://www.profil-klett.hr/escape-class-room>)
7. Krstinić, M., Reljić, D. (2023). Escape room aktivnosti u izvanučioničkoj nastavi povijesti. *Poučavanje povijesti*, II(1), 144–149.
8. Escape room. (https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room)
9. Miletić, I. (2020.) Inovativne metode poučavanja glazbe: escape room u službi aktivnog učenja glazbe, *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti*. str. 61 - 74.
10. Prilagođeno prema Escape room. (https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room)
11. Miletić, I. (2020.) Inovativne metode poučavanja glazbe: escape room u službi aktivnog učenja glazbe, *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti*. str. 61 - 74.
12. Prilagođeno prema Što je escape room igra? (<https://www.cluego.eu/sto-je-escape-room-igra/>)
13. Miletić, I. (2020.) Inovativne metode poučavanja glazbe: escape room u službi aktivnog učenja glazbe, *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti*. str. 61 - 74.
14. Krstinić, M., Reljić, D. (2023). Escape room aktivnosti u izvanučioničkoj nastavi povijesti. *Poučavanje povijesti*, II(1), 144–149.
15. Prilagođeno prema Jakopin Vuk, A. (2020.) Izrada digitalnog Escape rooma (Kviza s ključem). (<https://www.skolskiportal.hr/kolumne/izrada-digitalnog-escape-rooma-kviza-s-kljucem/>)
16. Digital education Escape room. (<https://digitalsocietyschool.org/project/digital-educational-escape-room/>)
17. Kurikulum nastavnog predmeta Povijest za osnovne škole i gimnazije.(2019.) MZO.
18. Odluka o donošenju kurikulumu za međupredmetnu temu Osobni i socijalni razvoj za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj. (https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_153.html)
19. Odluka o donošenju kurikulumu za međupredmetnu temu Učiti kako učiti za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj. (https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_154.html)
20. Odluka o donošenju kurikulumu za međupredmetnu temu Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije za osnovne i srednje škole u Republici Hrvatskoj. (https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_150.html)
21. Prilagođeno prema Miletić, I. (2020.) Inovativne metode poučavanja glazbe: escape room u službi aktivnog učenja glazbe, *Časopis za odgojne i obrazovne znanosti*. str. 61 - 74.

Prijedlog za citiranje (APA stil):

Milohanić, V. (2024). Escape room Virtualna Noć muzeja - primjer korelacije Povijesti i Sata razrednika. *Poučavanje povijesti*, III(1), 38-44.