inkubator 4.0

MOJ KORAK NAPREJ

EVROPSKA UNIJA
EVROPSKI
SOCIALNI SKLAD

OPIS METODE SOBE PRIBEGA

Vsebina

Uvod.....02

Teoretično ozadje.....03

Učenje preko iger.....04

Escape room – soba pobega.....07

Oblikovanje sobe pobega.....09

Soba pribega.....11

Tema sobe.....12

Zgodba.....13

Pred začetkom.....15

Uganke.....16

Refleksija (ang. debriefing).....20

Zaključek 21

Uvod

Ta dokument služi kot vodnik za pripravo sobe pobega, ki je eden od možnih modelov uporabe učenja preko iger. V našem primeru gre za **Sobo pribega**, saj ne zahteva pobega iz sobe, marveč zaključek zgodbe protagonistke Janje, ki želi najti službo.

Cilj je mlade na inovativen in zabaven način seznaniti z možnostmi pridobivanja izkušenj in kompetenc preko prostovoljstva v nevladnih organizacijah. Predvsem je namenjeno mladim po koncu študija, ki potrebujejo izkušnje in dodatna znanja, da se lahko zaposlijo.

Ponavadi se zato namene izvaja izobraževanja, usposabljanja in delavnice, ki sicer dobro služijo svojemu namenu, vendar pa so uporabljene metode podobne formalnim izobraževalnim metodam, kar je za udeležence lahko dolgočasno. Z učenjem preko iger lahko pritegnemo širšo publiko, tudi tiste, ki se jim je konvencionalno učenje nekoliko zamerilo. Sobe pobega so v zadnjih letih pridobile na popularnosti in so izbira zabave za ljudi vseh starosti. Že sama dinamika pobega iz sobe temelji na reševanju problemov in sodelovanju, kar se odlično ujema s sporočilnostjo, ki jo želimo predati mladim. V zabavni interaktivni igri tako igralci izvejo uporabne informacije za pridobivanje kopmetenc in izboljšavo svojega življenjepisa skozi igro in pustolovščino. Zgodba in potek igre sta zastavljena tako, da se bodo igralci lahko poistovetili z določenimi situacijami v katerih se znajde protagonistka zgodbe, in iz njih dobili ideje za reševanje lastnih težav.

V tem dokumentu boste našli vse potrebne informacije za postavljanje te sobe pobega v svoji organizaciji. Za lažje razumevanje koncepta učenja preko iger ter dinamike in značilnosti sobe pobega na splošno, pa sta na začetku vključeni tudi poglavji, ki te pojme podrobneje razložita.

Teoretično ozadje

Učenje preko iger

Učenje in pridobivanje novih informacij je velikokrat lahko suhoparno in za posameznika nezanimivo. To lahko ljudi odvrača od pridobivanja dodatnega znanja, zatorej je potrebno uporabiti iznajdljive metode učenja, ki posameznika stimulirajo, pritegnejo in učenje spremenijo v zanimiv in zabaven proces. Učenje preko iger že desetletja velja za izjemno učinkovit način učenja, saj temelji na izkušnjah in ne na premlevanju literature. Računalniške poučne igre se ponekod že uporablja v vojski, v medicini in v drugih panogah, vendar pa njihova raba še ni pronicala v splošne izobraževalne institucije.

Uporaba iger za namene učenja in izobraževanja se poslužuje veliko učnih procesov: udeležence se spodbuja k uporabi različnih znanj iz mnogih področij, za sprejemanje odločitev in izbiranje poti do rešitev. Spodbuja se timsko delo in skupna razprava o nadaljnjih korakih, kar hkrati tudi pripomore k izboljšavi socialnih veščin.

Prednosti učenja preko iger je veliko. Ena najpogosteje omenjenih je motivacijska funkcija iger. Igre z zabavo bolje motivirajo udeležence kot konvencionalne metode učenja, zaradi česar lahko dlje časa ostanejo zbrani in polno prisotni.

Druga je, koliko so udeleženci z umom prisotni pri stvari. Učenje preko iger ponuja različne načine prisotnosti in vpletenosti v učni proces, kot so kognitivna prisotnost (mentalni procesi, meta-kognicija), efektivna vpletenost (čustveno procesiranje in obvladanje) in vedenjska vpletenost (geste, utelešene akcije in gibanje). Cilj vseh teh načinov spodbujanja vpletenosti je spodbujanje kognitivne prisotnosti udeležencev z mehanizmom učenja, ki ga ponuja igra.

Pri učenju preko iger je pomembno, **da je poraz oz. neuspeh v igri eleganten**. Ne sme biti predstavljen kot nezaželen izid, marveč je včasih tudi pričakovan, saj je pomemben del učnega procesa. Manjše kot so posledice neuspeha, bolj igra spodbuja udeležence, da si upajo tvegati, preizkušati nove stvari in raziskovati. Prav tako odpira priložnosti za samoregulacijo pridobivanje znanja med igro, kjer igralec uporabi strategije zastavljanja ciljev, spremlja doseganje ciljev in oceni efektivnost strategij, ki so bile uporabljene za doseganje določenega cilja.

Raziskovanje področja učenja je precej zahtevno, saj so za to potrebni velike baze

vzorcev. Tudi konvencionalno izobraževanje, ki se uporablja v šolah, ima veliko prostora za izboljšavo. Kljub težavnosti raziskovanja na tem področju pa je nekaj stvari gotovih. Igre lahko pritegnejo udeleženca na efektivni, vedenjski, kognitivni in družbeno kulturni ravni na način, ki v večini drugih izobraževalnih tehnikah ni mogoč.

Katere metode so primerne za uporabo pri učenje preko iger, je odvisno od tematike znanja, ki ga želimo predati udeležencem in izobraževalnih ciljev, ki jih želimo doseči.

Narativno oblikovanje igre daje informacije, ki jih želimo predati udeležencem, v zanimiv kontekst. Vsebine, ki jih morajo udeleženci ponotranjiti, so predstavljene v obliki zgodbe, zato si jih lažje zapomnijo. Lahko se poistovetijo z vlogo ter vlečejo povezave med glavnim junakom igre in svojim življenjem.

Sestavni del učenja preko igre je tematika vsebine in veščine, ki jih igra želi naučiti. Te vsebine in veščine določajo kakšen bo mehanizem igre, vizualno podobo in narativni aspekt igre.

Cilji, ki jih želimo doseči z učenjem preko iger, so lahko različni:

- **Priprava na nadaljnje učenje:** Take vrste igra nima lastnih izobraževalnih ciljev marveč udeležencem da skupinsko doživetje, ki je kasneje lahko uporabljeno za izobraževalne aktivnosti, kot je diskusija v skupini.
- **Pridobivanje novih znanj in veščin:** Taka igra vpelje nova znanja in veščine, ki se jih udeleženec nauči tekom igranja igre.
- **Vaja in utrjevanje že pridobljenega znanja in veščin:** Take igre odpirajo priložnosti za utrjevanje znanja ali fizičnih in osnovnih kognitivnih veščin, z namenom njihovega utrjevanja.
- **Pridobivanje veščin 21. stoletja:** Omogočajo razvoj kompleksnih socialno čustvenih veščin, ki so povezane z timskim delom, sodelovanjem, reševanjem problemov, kreativnostjo, komunikacijo in podobno.

Pri igrah s ciljem prenosa pridobljenega znanja v realno življenje, kjer bo udeležencu to znanje koristilo pri doseganju svojih lastnih ciljev, je pomembno izbiranje zgodbe, s katero se igralec lahko poistoveti. Torej moramo poznati ciljno skupino in njihova zanimanja.

Učinkovita priprava učenja preko iger se osredotoča na čustva, stališča in prepričanja

igralca ter kako zasnova igre deluje na afektivno stanje udeleženca preko njegove vključenosti.

Igre lahko vsebujejo priložnosti za družabno sodelovanje in ponudijo kontekste, kjer socialna interakcija pripomore k širjenju znanja. Tako zasnovane igre služijo kot orodje, s katerim spoznavamo kako lahko udeleženci sodelujejo v skupinah, uporabljajo kolektivno znanje za doseganje ciljev, povezujejo aspekte kulturnih norm in identitet in uporabijo socialne in kulturne vplive kot motivatorje za učenje preko značilnosti, vpetih v neposredno in širšo dinamiko igre.

V našem primeru gre za igro sobe pobega, kjer udeleženci v skupini poskušajo rešiti vse uganke v sobi, da pridejo do cilja. Uporabljamo elemente zgodbe in naracije, aktivno reševanje problemov znotraj skupine, zanašanje na dosedanje znanje in prostor za refleksijo in vlečenje vzporednic z situacijo junakinje in lastnim življenjem udeležencev. Cilj igre bi lahko opredelili tudi kot pripravo na nadaljnje učenje, saj je pomemben del sobe pribega prav pogovor na koncu, kjer udeleženci povedo kaj so se naučili, kako se situacija povezuje z njihovim življenjem in katere načine pridobivanja kompetenc bi poizkusili tudi sami.

Escape room – soba pobega

Soba pobega, znana tudi kot **igra pobega, soba ugank, ali igra izhoda,** je igra, kjer skupina igralcev išče namige, rešuje uganke in izpolnjuje naloge v eni sobi. Njihov cilj je uspešno rešiti vse zadane naloge v določenem časovnem okvirju. Kot je lahko sklepati že po imenu, je velikokrat cilj ta, da pobegnejo iz sobe oziroma iz prizorišča igre, vendar pa so cilji lahko tudi drugačne narave. Igra lahko zajema tudi več prostorov in ne le ene sobe. Večinoma gre za igro sodelovanja, redkeje pa se pojavljajo tudi tekmovalne igre.

Udeleženci poskušajo rešiti uganke v skupinah od dve do deset oseb. Igre so umeščene v raznolika okolja, kot so zapori, ječe, vesoljske postaje, itd. Cilj in naloge s katerimi se udeleženci srečujejo, se ujemajo s tematiko same sobe.

Igra se začne s kratkim uvodom v pravila igre in reševanje nalog. Ta navodila se lahko predajo v obliki videa, zvoka, ali osebno v živo.

Ko igralci vstopijo v sobo, se začne odštevati čas, v katerem morajo rešiti vse uganke. Običajno traja od 45 do 60 minut. V tem času igralci raziskujejo po sobi, iščejo skrite namige in rešujejo različne uganke, ki jim omogočijo da napredujejo do naslednjih ugank in se premaknejo naprej v zgodbi. Izzivi v sobi pobega so predvsem logične in mentalne

narave, zatorej dobra telesna pripravljenost ni potrebna. Za reševanje ugank je treba uporabiti veliko različnega znanja, od kemije do matematike in geografije. Dobro zastavljena soba pobega pa od udeleženca ne zahteva strokovnega znanja; vse informacije, potrebne za reševanje nalog, morajo biti dostopne v sami sobi.

Če se igralcem zatakne in ne vejo, kako nadaljevati, mora biti na voljo sistem, preko katerega lahko pridobijo namige. Namigi so lahko napisani, lahko se jih sporoči preko zvočnika, preko videa, ali preko vodnika po igri, ki je vseskozi prisoten in po navadi našemljen tako, da ustreza tematiki sobe.

Igralci 'izgubijo' igro, če jim ne uspe v določenem času rešiti vseh izzivov in priti do vnaprej zastavljenega cilja. Temu se organizatorji probajo izogniti prav s pomočjo namigov ali podaljšanjem časa. Če skupini še vedno ne uspe, pa je poskrbljeno, da je bila izkušnja še vedno prijetna in zabavna za udeležence.

Če igralcem uspe rešiti vse uganke, zmagajo.

Sobe pobega so v zadnjem desetletju pridobile na popularnosti. Lahko jih najdemo skoraj povsod po svetu in tudi pri nas je ponudba zelo pestra. Zaradi poudarka na sodelovanju celotne skupine za doseganje cilja je popularna izbira podjetij za teambuilding zaposlenih. Ker izkušnja ni fizično naporna in ne zahteva predhodnega znanja, je primerna za vse starosti, kar vsekakor pripomore pri popularnosti sob pobega ter večanju števila ponudnikov takih vrst zabave.

Oblikovanje sobe pobega

Za oblikovanje sobe pobega, katere cilj je pridobivanje novega znanja, moramo uporabiti nekaj temeljnih elementov.

Zgodba

Zgodba je sama srčika sobe pobega, ki ji daje kontekst in ji vdihne življenje. Igri doda smisel in tematiko, ki lahko zelo dobro podpre doslednost izkušnje in poviša vpetost in motivacijo igralcev. Zgodba lahko narekuje metodo ali tip sobe pobega, na primer: pobeg iz zapora, reševanje skrivnostnega primera, osvoboditev talcev in podobno. Lahko pa je zgodba tudi bolj sama zase in je zastavljena kot film ali epizoda serije.

"Game Flow"

Potek igre opisuje strukturo izkušnje, ki jo doživijo udeleženci. Po navadi ima soba pobega različne faze in stopnje težavnosti nalog. Zaporedje nalog in ugank je lahko zaporedno, vzporedno ali sledi bolj kompleksnim vzorcem. Navadno so sobe narejene za manjše število oseb, pri izobraževalnih sobah pa so le-te zasnovane tudi za več kot dvajset igralcev na enkrat. Kadar hkrati sobo rešuje več skupin igralcev, je igra lahko tudi tekmovalna.

Uganke

Uganke so glavne ovire sobe pobega in vključujejo tako kognitivne kot fizične sposobnosti za reševanje. Primeri so iskanje različnih objektov v sobi, dešifriranje kod, prevajanje, matematični problemi, sestavljanje objektov iz različnih komponent in podobno. Velikokrat je najtežji izziv oblikovanja izobraževalne sobe pobega ravno izbira ugank, ki se ujemajo z zastavljenim ciljem. Uganke morajo biti jasne in njihova rešitev enotna. S tem se izognemo morebitnim težavam, ki bi nastale med igro. Če se uganko da rešiti brez namigov v sami igri, ki se nanjo navezujejo, lahko igralci zgrešijo velik del igre. Prav tako je nujno potrebno namige zastaviti tako, da jih ni mogoče med samo igro pomešati, saj je v takem primeru edina rešitev pomoč organizatorja igre, kar nekoliko uniči izkušnjo udeležencev.

Oprema

Oprema, ki jo potrebujemo za samo postavljanje sobe pobega, vključuje tako fizične kot digitalne elemente:

- prostor oz. soba, kjer se igra odvija;
- elementi z manipulacijo katerih pridemo do rešitev ugank, na primer skriti namigi, logične uganke;
- tehnološki elementi, kot so računalnik, telefon, zvočniki;
- ključavnice, ki preprečujejo dostop do elementov in za katere je potrebno ugotoviti kodo, ali najti ključ;
- štoparico ali uro, ki da igralcem vedeti, koliko časa jim je še ostalo za reševanje;
- elementi zgodbe, ki dodajo naracijo- video ali avdio vsebine, tekst na papirju, različni dokumenti;
- rekviziti, s katerimi naredimo vzdušje in poudarimo tematiko sobe.

Učenje

Učenje je je glavna komponenta sobe pobega s funkcijo učenja preko iger. Za ta namen je potrebno dobro definirati informacije, ki jih bo igra predala udeležencem (kaj jih bo naučila). Lahko gre le za pridobivanje novih informacij, koristnih za določeno področje ali za razvijanje mehkih veščin, ki jih bo udeleženec lahko apliciral na v svojem življenju. Za doseganje tega cilja je pomembno dobro zastaviti način predajanja teh informacij oz. način učenja. Željene informacije se lahko preda preko zgodbe, ki igro povezuje ali preko specifičnih kompetenc, ki jih udeleženec osvoji med reševanjem ugank.

Refleksija (ang. debriefing)

Refleksija po koncu igre je ključna za ponotranjenje na novo pridobljenih informacij tekom igre in za realizacijo učenja. Udeleženci tako lahko predebatirajo svoje izkušanje igre ter ugotovitve do katerih so med samo igro prišli. Izkušnje lahko primerjajo z ostalimi udeleženci v skupini, s čimer lahko odkrijejo nove povezave, ki jih sami niso opazili. Z ostalimi lahko podelijo tudi kaj od naučenega nameravajo aplicirati v lastnem življenju in na kakšen način to storiti. Refleksija je zelo pomembna tudi za organizatorja sobe pobega, saj lahko vidi končni učinek svojega projekta in tako oceni njegovo uspešnost.

Soba pribega

Soba pribega je učno naravnana soba pobega, namen katere je udeležence seznaniti z različnimi možnostmi pridobivanja izkušenj in kompetenc preko prostovoljstva v nevladnih organizacijah.

Cilj igre ni pobeg iz samega prostora, marveč osvojitev različnih kompetenc in izkušenj, s katerimi zapolnijo življenjepis protagonistke zgodbe in ji s tem pomagajo pri zaposlitvi. Zato smo igro poimenovali soba pribega, saj je cilj "pribežati" k zapolnjenemu življenjepisu in želeni zaposlitvi.

Tema sobe

Misija: Aktiviraj se in napolni svoj CV!

Udeleženci se preko reševanja različnih nalog v sobi pribega seznanijo z možnostmi pridobivanja izkušenj in kompetenc preko prostovoljstva v nevladnih organizacij. Skozi zgodbo, ki je rdeča nit igre in povezuje uganke med seboj, se seznanijo z različnimi deli, ki jih prostovoljci opravljajo, in z veščinami, ki jih s takim delom lahko pridobijo. Tako se pobližje spoznajo s celotnim procesom prostovoljstva in delom, ki ga nevladne organizacije opravljajo.

Soba izgleda kot običajna pisarna, ki jo najdemo na nevladnih organizacijah. To je eden od prostorov, kjer je protagonistka Janja opravljala prostovoljstvo, izvajala projekte ter pridobivala izkušnje z delom v nevladni organizaciji. Ob vstopu v sobo udeležence na mizi pričaka CV, ki je očitno prazen.

Da uspešno končajo igro morajo zbrati vse kompetence in izkušnje, ki se jih Janja nauči s prostovoljnim delom in z njimi zapolniti njen CV. Tako osvojijo vse korake Janjine zgodbe, ki jim lahko da navdih tudi za njihovo osebno zgodbo.

Zgodba

Kot veliko drugih študentov je tudi Janja med študijem živela v prepričanju, da bo po končani izobraževalni poti hitro našla primerno zaposlitev. Verjela je, da ji bosta pridobljeno znanje in mladostna energija omogočila izbiro med mnogimi podjetji, ki jo bodo ponudili delo. Izbrala si bo najboljšega in tako pridobila sanjsko zaposlitev.

Po koncu študija pa je hitro padla na realna tla. Ko se je lotila pisanja svojega življenjepisa, je kaj kmalu spoznala, da lahko piše le o študiju, prostor za dodatna znanja, izkušnje in pretekle aktivnosti pa je ostal zaskrbljujoče prazen. Kmalu je videla, kako velik problem je to. Delo je iskala zelo dolgo časa in poslala mnogo prošenj. Sprva je pisala le podjetjem, kjer si je najbolj želela delati. Ko so jo ta zavrnila, je poizkusila še z drugimi podjetji v svoji branži. A tudi tam ni imela sreče. Lotila se je celo iskanja izven svoje branže, a brez uspeha. Vsa podjetja iščejo delavce z izkušnjami, katerih Janja ni imela, saj je čas posvetila študiju. Izkušenj pa ni mogla pridobiti, saj je brez njih nihče ni hotel zaposliti.

Sčasoma je spoznala, da tako ne gre več naprej in da mora ukrepati. Služba ne bo prišla sama od sebe, zato mora svojo usodo vzeti v svoje roke. Formalna izobrazba ji ni zagotovila vseh pogojev, ki jih potrebuješ za zaposlitev, torej jih mora najti drugje. Začela je raziskovati, kje lahko pridobi dodatna znanja in izkušnje ter obogati svoje potenciale. Kmalu je zasledila nekaj nevladnih organizacij, ki pomagajo mladim pri pridobivanju novih znanj, hkrati pa izvajajo še mnogo drugih družbeno koristnih projektov. Med številnimi je izbrala tisto, ki jo je najbolj nagovorila, ter se vpisala na usposabljanje. Izdelala je svoj načrt dela in se prijavila na svojo prvo izvenštudijsko prakso, kjer se je seznanila tudi s prostovoljskim delom.

Prostovoljstvo jo je še posebej pritegnilo, saj se je tudi sama videla v takem delu, zato je organizaciji ponudila svojo pomoč. Sprva je le pomagala pri projektih in nudila podporo, kjer so jo potrebovali. S tem je pridobila veliko znanja in izkušenj, kar ji je omogočilo, da je sčasoma lahko prevzela več odgovornosti in zavzela manjše vloge vodje na projektih. Kmalu je bila dovolj prepričana v svoje novo pridobljene sposobnosti, da se je lahko lotila pisanja čisto svojega solidarnostnega projekta. Projekt je dobro zastavila, sama se je postavila v vlogo vodje projekta, uspešno napisala vlogo in jo oddala na razpis Evropske solidarnostne enote.

Bila je izjemno vesela, ko je bil projekt odobren in ga je lahko izpeljala. Dobro se je znašla v vlogi vodje ter zagotovila primerne zadolžitve in sodelovanje v projektni ekipi. Uspešno se je soočala z izzivi, ki jih je projekt nalagal, ter reševala konflikte, do katerih pri takem delu pride. Bila je izjemno ponosna nase, da ji je uspelo izpeljati projekt od začetka do konca, hkrati pa so skupaj z ekipo naredili tudi nekaj dobrega za družbo.

Na podlagi izkušenj, ki jih je pridobila s prostovoljnim delom v nevladni organizaciji se je odločila, da želi opravljati poklic, ki bo povezan z ustvarjanjem boljšega sveta in družbenokoristnim delom. Ponovno se je lotila pisanja življenjepisa, kjer je sedaj pod izkušnje in pretekle aktivnosti lahko dodala velik nabor novo pridobljenih znanj in veščin.

S tako zapolnjenim življenjepisom, ji sedaj služba težko uide.

Pred začetkom izvajanja

Priprava

V sobo se namesti telefon, ki je preko Zoom-a ali druge podobne aplikacije povezan na računalnik, iz katerega organizator Sobe pribega oz. vodnik po sobi spremlja udeležence. Telefon mora bit postavljen tako, da zajema celotno sobo oziroma vse pomembne točke sobe, kjer se nahajajo naloge. Pred pričetkom je potrebno preveriti internetno povezavo, glasnost zvoka in baterijo na vseh pomembnih napravah. Vodnik preko računalnika spremlja celotno dogajanje in je na voljo, če se udeležencem pri kakšni nalogi zatakne ali rabijo pomoč.

Ker je soba uporabljena večkrat zapored, se mora med skupinami prostor ponovno pripraviti. Zakleniti je treba vse ključavnice, dodati novo vodo v grelnik in pospraviti vse na svoje mesto. Najbolje je, da ima oseba, ki je za to zadolžena, seznam vseh nalog in napotke, kako jih pripraviti za ponovno uporabo.

Navodila

Preden udeleženci vstopijo v sobo, jim je potrebno razložiti pravila igre in kontekst sobe. Navodila morajo biti jasna, da ne prihaja do zapletov med samim reševanjem. Udeležencem povemo, da imajo 60 minut, da rešijo vse naloge. Vsak predmet, s katerim imajo opravka, ima le eno funkcijo, odklene le eno ključavnico ali da le en namig. Torej ni potrebe po uporabljanju istega predmeta pri večih nalogah (razen prenosnega računalnika) - ko se z njim nekaj reši, je njegova naloga opravljena. Predmeti v sobi, ki niso del naloge, so posebej označeni in se jih ne uporablja. Dobro je poudariti, da se ničesar ne uničuje ali trga, saj so vse naloge elegantno rešljive in uporaba moči ni potrebna. Pove se jim tudi, da jih bo nekdo spremljal preko videa, in jim bo lahko pomagal z namigi, če se med reševanjem nalog zatakne.

Potem se udeležencem pove zgodbo (prvi odstavek zgodbe) in se jih pozove k akciji:
Podprite Janjo na poti polnjenja CV-ja in iskanja službe!

Uganke

Življenjepis

Na mizi je CV (glej prilogo).

Prvi korak

Prvi korak je, da Janja sprejme izziv in se odpravi na nevladno organizacijo, kjer bo pridobila nove izkušnje in kompetence. Izziv predstavlja škatla, ki je napolnjena z neprijetnimi teksturami. Kot so izzivi lahko zastrašujoči, je zastrašujoča tudi škatla, v katero mora eden iz skupine dati roko, in izbrskati naslednji namig. S tem tudi sam sprejme izziv. V škatli je plastificiran trakec z napisom **"sprejemanje novih izzivov"**, ki se ga z ježkom pritrdi na CV, ki so na začetku našli na mizi. To je prva pridobljena kompetenca. V škatli se skriva tudi ključ, ki odklene ključavnico na nahrbtniku. Nahrbtnik je zaklenjen skozi luknjice na zadrgi, v njem pa se skriva CD na katerem je Morsejeva abeceda in potrdilo o udeležbi na usposabljanju.

Drugi korak

Drugi korak predstavlja Janjino usposabljanje na nevladni organizaciji, za katerega dobi tudi potrdilo o udeležbi. Pridobljeni CD morajo dati v radio in pritisniti play. V radiu se skriva še en listek s kompetenco **"dobre komunikacijske veščine"**, ki ga dodajo na CV. Radio predvaja Morsejevo abecedo, ki jo razvozlajo s pomočjo tabele na steni na zadnji strani ene od slik. Tako pridobijo štirimestno število, ki je geslo za odklepanje računalnika. Na tej točki še nimajo dostopa do računalniškega računa ali spleta.

Tretji korak

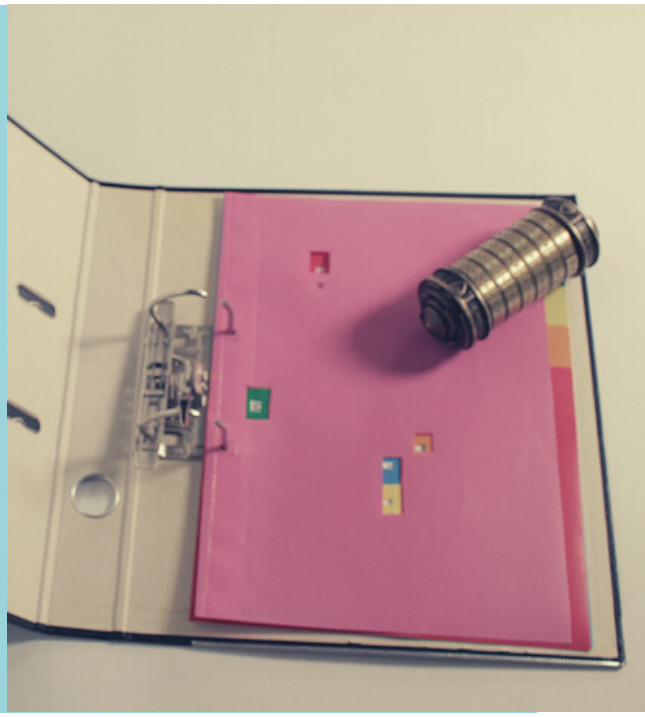
Janjin tretji korak je, da se vključi v projekt. Udeleženci morajo sestaviti sestavljanko (puzzle), ki je v vrečki na mizi. Na njej se skriva nova štirimestna številčna koda, ki odklene pisarniški predalnik. V njem najdejo novo kompetenco **"sposobnost dela v timu"**, ki jo dodajo na CV in pa vabilo na dogodek, ki ga je organizirala Janja. Poleg tega je v predalniku še spodnji del grelnika za vodo. Zgornji del grelnika je že na mizi s skodelicami, v bližini mize pa je tudi vtičnica.

Četrti korak

Janja ima na tej točki že dovolj izkušenj, zato se odloči, da bo napisala svoj ESE projekt. Udeleženci morajo pogreti vodo, ki je že pripravljena v grelcu in jo zliti v pravo šalico. Na črni šalici je termoaktiven potisk. Ko v šalico zlijejo vročo vodo, se na njej izpiše trimestna številčna koda, ki odpira zaklenjen fascikel, ki so ga predhodno našli v predalniku. V njem najdejo novo kompetenco za CV, in sicer **"odgovornost"**, ter odobritev Janjinega projekta s strani Zavoda MOVIT (priloga).

Peti korak

Ker je bil prijavljen projekt odobren, Janjo sedaj čaka vodenje lastnega projekta. Udeleženci morajo razvozlati nalogo, ki se skriva v fasciklu. V njem je 6 plastičnih listov različnih barv, v katerih so izrezljane luknjice. Ko so jih zloži pravilno, skupaj tvorijo šablono šestih različno obarvanih luknjic. Šablono položijo na enega od ostalih listov v fasciklu, da dobijo kodo iz šestih črk. Zaporedje črk diktira zaporedje barv, ki so odtisnjene na sprednji strani fascikla. S pridobljeno kodo odklenejo kripteks (valjasta škatlica z obroči črk, v kateri je prostor za shranjevanje majhnih stvari) v katerem se skriva PIN številka za telefon in listek z novo kompetenco za CV – **"organizacijske sposobnosti".**



Šesti korak

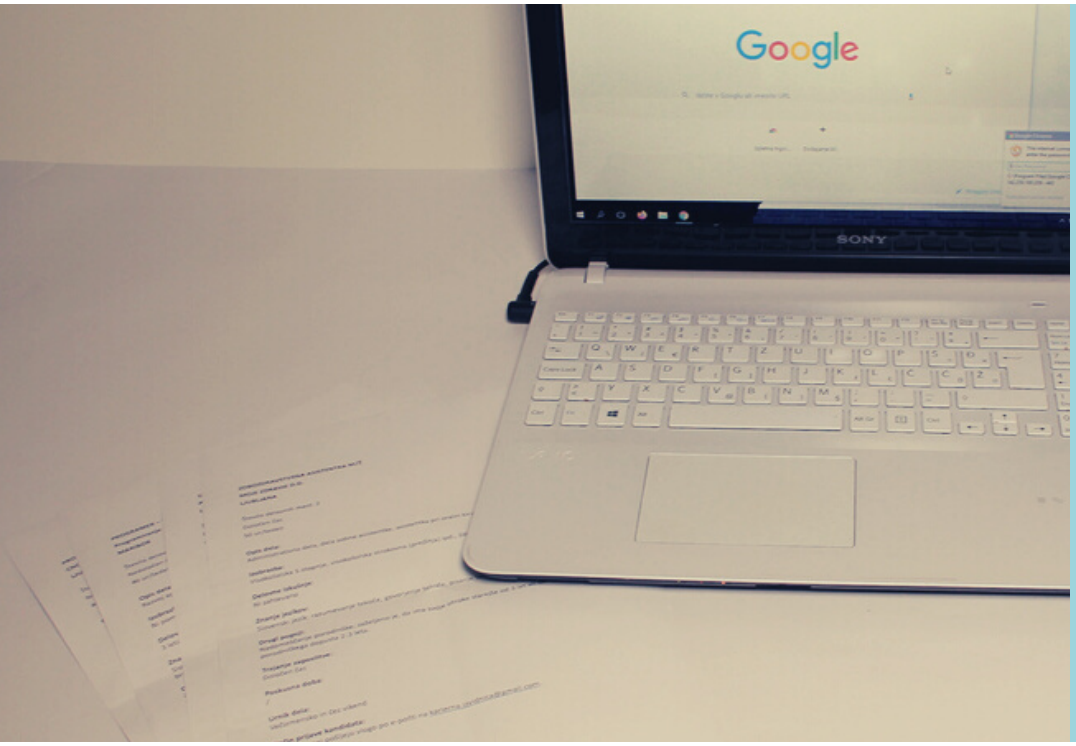
V vsakem projektu pride do trenutka, kjer je treba hitro narediti, kar je potrebno, ter reševati konflikte in probleme, do katerih pride na poti. Temu rečemu tudi "storming faza", kar na tej točki čaka Janjo. Udeleženci na telefonu najdejo sliko ognja, na vsakem plamenu pa je tudi drugačen simbol. Enake simbole najdejo tudi na puščicah na požarnem redu, ki visi na steni sobe. Tako dobijo kodo za smerno ključavnico (directional lock), katero odklenejo s potiski okroglega gumba v različne smeri. Ta ključavnica je pritrjena na verigo okoli škatle, v kateri se skrivajo čajne vrečke. Zraven čaja je tudi kompetenca za CV, ki jo je Janja pridobila v ključnih fazah izvedbe projekta - **"sposobnost reševanja konfliktov".**

Sedmi korak

Janja za izvedbo svojega projekta potrebuje ekipo, ki ji bo pri tem pomagala. Njena naloga kot vodja projekta je, da jih pri tem uspešno usmerja in razdeli naloge. Udeleženci morajo ugotoviti pravilno zaporedje številk, ki so napisane na čajnih vrečkah. Po vonju vrečk morajo razpoznati vsebino čaja. Na steni visijo slike različnih čajnih okusov, ki razkrivajo pravilno zaporedje števil. Štirimestna številčna koda odpira skrinjo zaklada, v kateri najdejo UV lučko in oglase za delo (priloga). V skrinjici pa se skriva še zadnja kompetenca, ki jo je Janja pridobila na svoji prostovoljski poti – **"kreativnost".**

Osmi korak

Sedaj je čas, da Janja z novo zapolnjenim CV-jem ponovno poskusi najti zaposlitev. Udeleženci morajo uporabiti UV lučko, da na računalniški tipkovnici najdejo skrito geslo za splet. Ko ga vnesejo se jim odklene Gmail spletna stran.



Deveti korak

Janja mora med številnimi oglasi izločiti tiste, ki so sporni. Veliko delodajalcev namreč vsebuje zakonsko sporne zahteve, zato je pri izbiri treba biti pozoren. Udeleženci morajo izbrati pravi oglas za delo in na elektronski naslov na oglasu poslati prošnjo za delo. Osnutek maila najdejo v zavihku Osnutki.

Deseti korak

Ko jim uspe, dobijo avtomatski odgovor: Dobila si službo! (priloga) Pridobljene izkušnje in kompetence so Janji omogočile, da je dobila svojo sanjsko zaposlitev.

Refleksija (ang. debriefing)

Po končani sobi pribega sledi pogovor z udeleženci, kjer lahko delijo svoje izkušnje in razumevanje sobe. Vodnik sobe jim zastavlja različna vprašanja, da spodbudi debato. Na srečanju lahko povejo kaj so se naučili, ali so izvedel za kakšne nove načine pridobivanja kompetenc, če imajo s temi stvarmi že izkušnje in če bi tudi sami želeli pridobivati nove kompetence s pomočjo prostovoljstva. Dotaknemo se tudi njihovega mnenja o opravljanju prostovoljnega dela in pridobivanjem izkušenj preko neformalnega izobraževanja. Gre torej za refleksijo njihove osebne izkušnje sobe pribega.

Formalno in neformalno izobraževanje

V drugem delu pogovora je osrednja tema razlika med formalnim in neformalnim izobraževanjem. Udeležence povprašamo, kako realna se jim zdi Janjina zgodba in izkušnja glede na njihove lastne izkušnje. Ali imajo občutek, da formalna izobrazba ustrezno pripravi posameznika na vstop na trg dela, ter mu priskrbi dovolj izkušenj in kompetenc za zaposlitev? Kakšna je/je bila njihova izkušnja pri vstopu na trg dela in kako so se soočali s problemi, ki so jih pri tem srečali? Kakšne so prednosti in slabosti tako formalne kot neformalne izobrazbe ter možnosti za izboljšave? Razprava teče tudi o kompetencah 21. stoletja, kje jih lahko pridobimo in krepimo ter za kakšne kompetence sploh gre.

Trg dela

V zadnjem delu reševanja nalog so morali udeleženci izbirati med različnimi oglasi za delo. Nekateri od njih so imeli sporne vsebine, zato povprašamo kako so se odločili za pravega. Ali so seznanjeni s pastmi in nekorektnostmi, ki se pojavljajo na trgu dela in če, kako so se seznanili z njimi? Vprašamo, katere pomanjkljivosti in slabosti so opazili pri ostalih oglasih in ali so že imeli izkušnje z delom s podobno spornimi pogoji. Naštejejo lahko še ostale pasti, ki se pojavljajo na trgu dela in mesta, kjer lahko dobijo tovrstne informacije ter poiščejo pomoč, če se znajdejo na spornem delovnem mestu. Seveda jim posredujemo vse priročne vire in načine pridobivanja teh koristnih informacij o politiki zaposlovanja in zakonskih določilih zaposlitvenih pogodb in delavskih pravic.

Za konec udeleženci povejo, katere so ključne informacije, ki bi jih mladi morali vedeti ob vstopu na trg dela, ter kaj bi sami svetovali mladim, ali sami sebi, pri iskanju zaposlitve.

Zaključek

Uporabni viri

- Pivec, M., Dziabenko, O., & Schinnerl, I. (2003). Aspects of Game-Based Learning. Dostopno na https://www.academia.edu/2376082/Aspects_of_game_based_learning?from=cover_page

- Plass, Jan & Homer, Bruce & Kinzer, Charles. (2015). Foundations of Game-Based Learning. Educational Psychologist, dostopno na https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf

- Remmele, Bernd & Sanchez-Navarro, Jordi & Botturi, Luca & Babazadeh, Masiar & Seeber, Günther & Juarez, Dani & Kiely, Natasha & Whitton, Nicola & Mulvey, Julie & Pelliccioni, Sergio. (2021). Designing educational escape rooms (for teachers) - School Break Handbook #2.

Avtorica besedila Opis metode Soba pribega je **Teodora Švet.**

Escape room **Soba pribega** so zasnovali:

Sabina Belc

Zala Jesenko

Teodora Švet

Alexa Topal

Indira Ljubijankić

Tjaša Ogrizek

Anja Starič

Urška Tramte

Oblikovanje gradiva: **Eva Gajšek**

Kontakt

Soba pribega
Socialna akademija
Tržaška 132
1000 Ljubljana

sabina@socialna-akademija.si
+386 68 616 004

EXIT