

Pobeg v sobo izzivov in ugank

Jana Stančič

OŠ Rodica

jana.stancic@guest.arnes.si

Učilnica pogosto ni prostor, kamor učenci vstopajo z navdušenjem in s pričakovanjem edinstvene učne izkušnje. Vendar pa lahko, z uporabo inovativnih didaktičnih metod, postane okolje, ki spodbuja radovednost, sodelovanje in globoko razumevanje učne snovi. Eden od pristopov, ki združuje aktivno učenje, razvoj trajnostnih kompetenc ter spodbujanje vrednot, je soba pobega oz. v našem primeru škatla pobega (angl. *escape box*). Ta metoda temelji na konceptu izkustvenega in problemskega učenja, pri katerem učenci v igri združujejo svoje znanje in sodelovanje pri reševanju izzivov. Naša škatla pobega, zasnovana na tematskem sklopu Mlinščica, ponuja interdisciplinarno učno izkušnjo, kjer učenci skozi igro razvijajo znanje s področij slovenščine, geografije, fizike in naravoslovja. Ob tem raziskujejo naravne in kulturne značilnosti reke ter hkrati krepijo trajnostne vrednote, kot sta ekološka ozaveščenost in odgovoren odnos do okolja. Osrednji koncept igre je sodobna pripoved o Povodnem možu in Urški, ki kupita vikend pod Kamniškimi Alpami ob Mlinščici in se želita udeležiti gala plesa. Na poti do cilja se soočata z različnimi ovirami, pri katerih jima učenci pomagajo z logičnim razmišljanjem, raziskovalnim pristopom ter inovativnimi rešitvami. Naloge v igri zahtevajo uporabo večplastnega mišljenja in ustvarjalnosti, kar prispeva k razvoju analitičnih, komunikacijskih in socialnih spretnosti učencev. Škatla pobega ni zgolj interaktivna učna metoda, ampak celostno pedagoško orodje, ki krepi kritično mišljenje, sodelovalne veščine in ustvarjalnost. Namesto tradicionalnega pouka omogoča dinamično, praktično ter izkustveno učenje, ki učence spodbuja k aktivnemu vključevanju v učni proces ter jim omogoča, da znanje prenesejo v realne situacije.

Ključne besede: škatla pobega, interdisciplinarnost, timsko delo, učenje preko iger, Mlinščica

 © 2025 Jana Stančič

<https://doi.org/10.26493/978-961-293-540-5.10>

Uvod

Učenje in podajanje nove učne snovi je za posameznika lahko nezanimivo in suhoparno, zato se v sodobnem pedagoškem prostoru vse bolj uveljavljajo inovativni didaktični pristopi, ki temeljijo na aktivni vlogi učenca, poudarjajo njegovo samostojnost, raziskovalno naravnost ter medosebno interakcijo. Eden izmed učinkovitih pristopov, ki vse to tudi vključuje, je učenje preko iger (Pivec idr., 2003). V našem primeru smo se zato lotili izdelave različice sobe pobega (angl. *escape room*), ki se v Sloveniji vse bolj uveljavlja kot inovativna

metoda poučevanja, ki spodbuja aktivno učenje, sodelovanje in reševanje problemov. Naš izziv je bil izdelati škatlo pobega (ang. *escape box*). Škatla pobega je torej vrsta igre, ki temelji na konceptu sobe pobega, le da je manjša, prenosna in primerna za igranje na mizi.

Naša izobraževalna škatla pobega z naslovom Gala ples ob Mlinščici je namenjena spodbujanju kritičnega mišljenja in timskega dela ter povezovanju znanj različnih predmetnih področij v povezavi z lokalno kulturo in naravno dediščino. Osrednja zgodba temelji na sodobni priredbi pesmi o Povodnem možu in Urški, umeščeni v okolje Mlinščice in Kamniške Bistrice – pomembnega zgodovinskega in gospodarskega območja, ki je predstavljalo vir energije za mline, žage in kovačije. Danes pa so namesto njih tam postavljene male hidroelektrarne.

V nadaljevanju bodo predstavljeni celoten proces projekta, od ideje do izvedbe, ter njegovi pozitivni učinki.

Motivacija učencev

V sodobnem učnem okolju se učitelji pogosto soočajo z izzivom, kako pri učencih spodbuditi pozornost, radovednost ter notranjo motivacijo za učenje. Doseči aktivno sodelovanje in vzbuditi pristno zanimanje za učne vsebine ni enostavna naloga, vendar pa obstajajo pristopi, ki lahko pri tem bistveno pomagajo. Eden takšnih pristopov je uporaba sobe pobega oz. škatle pobega, ki se je v praksi izkazala kot učinkovito orodje za motiviranje učencev k reševanju nalog in doseganju skupnega cilja.

Motivacija učencev je eden izmed ključnih dejavnikov, ki vplivajo na učinkovitost učenja, vključenost v šolsko delo in dolgoročno uspešnost. Gre za dinamičen pojav, ki je odvisen od notranjih značilnosti posameznika in zunanjih pogojev pouka (Marentič-Požarnik, 2003). Učenci, ki so motivirani, se učijo z večjim veseljem, vztrajnostjo in zavzetostjo, kar neposredno vpliva na njihovo uspešnost, samopodobo in dolgoročno učno pot.

Učitelji lahko s številnimi pristopi prispevamo k večji motiviranosti učencev. Eden izmed njih je tudi učenje preko igre, ki vsebuje elemente zabave, temelji na izkušnjah in spodbuja uporabo znanj z različnih področij ter timsko delo. Učinkovito učenje z igro se zgodi, ko so hkrati prisotni kognitivni izziv, čustvena angažiranost in visoka raven motivacije. Sobe pobega izpolnjujejo vse te pogoje: učenci se soočajo z zahtevnimi nalogami, ki zahtevajo razumevanje, logično sklepanje in uporabo že pridobljenega znanja v novih situacijah. Pri tem je poudarjen pomen aktivne udeležbe učenca, saj le-ta ni pasiven prejemnik znanja, ampak aktiven soustvarjalec učne izkušnje. V sobi pobega je uspeh možen le z aktivnim reševanjem nalog, s sodelovanjem in

z izkoriščanjem različnih strategij – kar neposredno uresničuje konstruktivistični pristop. Sobe pobega predvsem spodbujajo notranjo motivacijo, saj učenci sodelujejo zaradi zanimivosti igre, želje po rešitvi ugank in občutka dosežka – ne zgolj zaradi ocen ali zunanjih pritiskov (Pivec idr., 2003).

Inovativni didaktični pristopi pri pouku

Učitelji se trudimo izvajati pouk na zanimivejši oz. sodobnejši način, prilagojen vsem inovacijam, spremembam, informacijski družbi, in tako skušamo preseči značilnosti ter zahteve tradicionalnega pouka.

Sodobna didaktična prizadevanja skušajo pri pouku zmanjšati delež poučevanja, tj. aktivnosti učitelja, in povečati delež učenja, tj. smotrne aktivnosti učencev. Od posameznika se danes vse bolj zahteva, da tudi ustvarja in ne samo pridobiva znanje, da zaznava in identificira problemske situacije ter jih tudi preišljeno rešuje. Z ustvarjanjem znanja razvija ustvarjalno mišljenje in samostojnost pri mišljenju ter vedenju (Tomić, 2002).

Z inovativnim načinom poučevanja, ki omogoča aktivno in zanimivo učenje, želimo povečati motivacijo učencev in pri njih spodbuditi razvoj ključnih kompetenc, kot so sodelovanje, kritično mišljenje in digitalna pismenost ter zmožnost povezati teorijo s prakso (Strmčnik, 1994). Hkrati pa se v pouk vključujejo tudi pomembne trajnostne in življenjske teme. V sobi pobega oz. škatli pobega se vse to združuje ... aktivno reševanje problemov, zanašanje na pridobljeno znanje, iskanje povezav z lastnimi izkušnjami, uporaba IKT itd.

Spodbujanje trajnostnih vrednot in kompetenc

V današnjem svetu se učenci srečujejo z mnogimi izzivi – od onesnaževanja okolja do nepravilnosti med ljudmi. Pri tem je pomembno, da jih že v osnovni šoli učimo vrednot in znanj, ki jim bodo pomagali postati odgovorni in skrbni posamezniki. Kajti nekoč bodo oni odločali o svetu – kako bomo živeli, kakšne vrednote bomo imeli in kako bomo skrbeli za planet. Šola ima pomembno nalogo, da jih pripravi na to odgovornost na prijazen, spodbuden in ustvarjalen način (UNESCO, 2022).

Temeljne spremembe, ki bodo zagotovile trajnostno prihodnost, se začnejo na ravni posameznika. Vzgoja in izobraževanje za trajnostni razvoj (VITR) mora poudariti načine, kako lahko vsak učenec sam in v razredni oz. šolski skupnosti ter v širšem okolju deluje v smeri sprememb za trajnost, vključno s priložnostmi, ki mu razkrijejo trenutno resničnost, kot tudi načine, kako lahko vpliva na družbeno preobrazbo, ki vodi v trajnostno prihodnost. Z umeščanjem skupnih ciljev področja trajnostnosti v vse učne načrte ima tako vsak učenec v času izobraževanja možnost razvijati kompetence, ki mu bodo omogočile,

da bo s svojim delovanjem/ravnanjem prispeval k trajnostnemu razvoju (UNESCO, 2022).

V sodobnem izobraževanju je torej ključno, da učencem ne posredujemo le znanja, temveč jih vzgajamo v odgovorne posameznike, ki razumejo izzive današnjega sveta in znajo delovati trajnostno. Nekaj izzivov na to temo so učenci dobili tudi v naši škatli pobega.

Soba izzivov in ugank

Razred je lahko učno okolje, ki ga primerjamo s prostorom, polnim izzivov in ugank. To je v primeru, da ga preoblikujemo v sobo pobega ali pa vanj postavimo škatlo pobega. Učenci se tako soočajo z nalogami, ki spodbujajo razmišljanje, razvijajo logično sklepanje, ustvarjalnost in sposobnost reševanja problemov. Didaktično premišljeno zasnovane sobe ali škatle pobega predstavljajo izzive, ki pri učencih spodbujajo aktivno udeležbo v učnem procesu, medtem ko so vprašanja in naloge oblikovane kot uganke, ki vodijo do poglobljenega razumevanja učne snovi. Takšno učno okolje spodbuja kognitivni razvoj, krepi motivacijo za učenje in prispeva k oblikovanju trajnega znanja (Pivec idr., 2003).

Izkustveno učenje omogoča neposredno zvezo med poukom in vsakdanjim življenjem. Učenci se bolj zavedajo celostnega delovanja in medsebojne povezanosti. Z načrtnim opazovanjem in primerjanjem ter z aktivnim vključevanjem razvijajo sposobnost lastnega zaznavanja in razumevanja okolja, snovi itd. (Selinšek, 2013).

Škatla pobega

Škatla pobega je pravzaprav kot soba pobega, le da je manjša in prenosna. Gre za igro, kjer morajo učenci s pomočjo namigov, predmetov in logičnih nalog v določenem času »odpreti« škatlo oz. rešiti vse izzive, ki vodijo do cilja – ta je razrešitev zgodbe (Veldkamp idr., 2020) oz. v našem primeru prihod na ples.

Proces načrtovanja in izvedba projekta

Projekt je bil oblikovan v večfaznem sodelovalnem procesu med učiteljema različnih predmetnih področij (slovenščine in fizike) ter lokalnimi strokovnjaki za kulturno dediščino in okolje. Uvodni koraki so vključevali raziskovanje lokalne zgodovine in okolja, zlasti pomena Mlinščice v razvoju Domžal. Sledilo je ustvarjanje zgodbenega okvira, ki temelji na sodobni priredbi Povodnega moža, prilagojenega aktualnim okoljskim in družbenim vprašanjem, nato pa načrtovanje nalog po načelih problemskega in raziskovalnega učenja, z jasno določenim zaporedjem in s povezovanjem elementov. Na koncu pa smo

izvedli še pilotno testiranje nalog z manjšimi skupinami učencev in zaključili z evalvacijo izvedbe.

Izdelava škatle pobega

Teoretično znanje, pridobljeno v izobraževanju, smo prenesli v prakso. Pred izdelavo škatle smo si za izhodišče izmislili naslednjo povezovalno/okvirno zgodbo o sodobnem Povodnem možu in njegovi ženi Urški:

Urška in Povodni mož sta se naveličala mestnega vrveža, zaželela sta si življenja na podeželju, kjer bi lahko uživala v žuborenju vode, razgledu na gore in družbi prijaznih ljudi. Glas o živahni, bistri Kamniški Bistrici se je širil daleč naokrog in zato sta izbrala za novo prebivališče košček zemljice pod Kamniškimi Alpami. Izvedela sta, da se bo čez nekaj dni odvil daleč naokrog znani rodiški gala ples. Seveda ga ne smeta zamuditi. A glej ga zlomka – njuna pot je polna naravnih in človeških ovir! Ujemite se v tim, razmišljajte logično, rešujte izzive in jima pomagajte pravočasno priti na dogodek.



Slika 1
Začetna stran
škatle pobega

Zgodbo dopolnjujejo naslednji verzi, ki nakazujejo njihovo misijo oz. nalog, tj. najti vabilo:

*Urška si krilo ogleduje,
in zraven rahlo poplesuje.
Povodni mož ob njej postava,
kar od enkrat močno zaboli ga glava.*

*„Kje sta listka, kje vabili?“
Povodni mož med zobmi zacvili.*

Za popestritev teksta in lažjo predstavo smo besedilu dodali sliko okolice oz. pokrajine, ki jo bodo učenci raziskovali (slika 1).

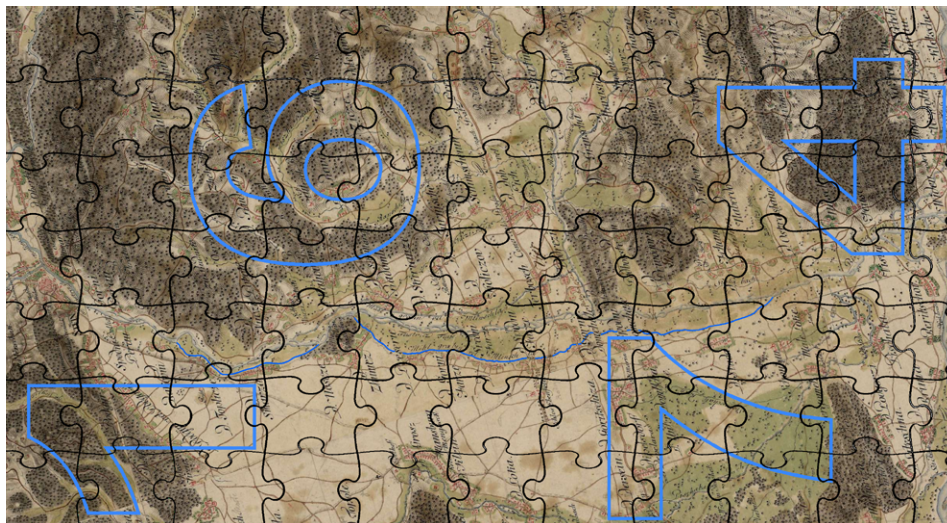
V projekt smo želeli vključiti čim več nalog z različnih področij, zato smo se odločili za izdelavo večplastne škatle pobega, t. i. škatlo v škatli, in sicer v treh slojih. Vsak sloj vključuje naloge z določenega področja, npr., igra se začne z nalogami s področja geografije in zgodovine. Učenci morajo rešiti štiri naloge (na vsaki stranici škatle je posamezna naloga) in na koncu posamezne naloge dobijo kodo, ki jo vstavijo v aplikacijo na tabličnem računalniku. Ko vtipkajo vse štiri kode, se jim prikaže nova koda, ki odklepa ključavnico, da se odprejo vse stene škatle in pridejo do nove, manjše škatle, na kateri se naloge navezujejo na področje slovenščine. Zadnja škatla pa vsebuje naloge s področja naravoslovja. Naloge so opremljene z veznim tekstom, ob katerem se pojavlja maskota naše šole, tj. Rodi (vodna kapljica).

V nadaljevanju je prikazanih nekaj primerov nalog.

Primer 1: olzguljeni vabili

*V njunih glavah grozna zmešnjava,
misli kaotične, panika prava.
Kje vse sva bila, kaj sva počela?
Le kje bi nama karta iz žepa spolzela?
Sčasoma le pravi red ugleda
kdo drug kot Urška zala, seveda.*

Učenci iz ene stranice škatle vzamejo sestavljanke, na kateri (če jo pravilno sestavijo) se prikaže zemljevid Domžal z okolico in s poudarjeno Mlinščico. Na sestavljanke so skrite številke oz. kode, s katerimi bodo v nadaljevanju lahko odklenili prvi sloj (slika 2).



Slika 2 Sestavljanke (prirejeno po <https://maps.arcanum.com>)

Primer 2: Metanje žabic

Na zunanjem delu stranice je slika z naslednjimi verzi in s poudarjenimi tremi steklenicami ter kamnom (slika 3):

*Po Mlinščici žabice skakljajo
in v tretje gre rado.
Ta skok si zasluži nagrado!*



Slika 3
Metanje žabic

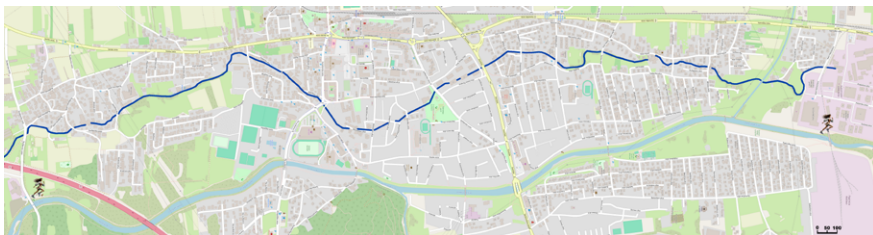
Učenci ugotovijo, da morajo odstraniti kamen in tri stekleničke z različnimi tekočinami (navadna voda, malinovec, kis), ki so vpete v stranico, da s poskušanjem ugotovijo, za katero vrsto kamnine, ki prevladuje na tem območju, gre. Rešitev zopet vtipkajo v aplikacijo.

Primer 3: Urškin tek

*Povodni želel je ohraniti atletsko postavo,
zato vsako jutro pred kavo
po Mlinšci gor in dol plaval je
kravel, delfinček in žab'co kot za stavo.*

*Uršika zala zaljubljeno v njega obrača oči,
»Ko bi vsaj jaz imela toliko moči.«
»Le hitro stopi, superge zaveži močno,
kot vihar ob Bistrici v dir podaj se urno.«*

V stranici je zviti in povezan z različno dolgimi vrvicami zemljevid Kamniške Bistrice. Ugotoviti morajo, kolikšno razdaljo v km preteče Urška (slika 4). Pravilno razdaljo določijo s pomočjo vrvice in merila na zemljevidu.



Slika 4 Zemljevid Urškega teka (prirejeno po <https://maps.google.com>)

Primer 4: Kovačnica

Gre za primer težjega tipa naloge. Učenci morajo ugotoviti, katero orodje na sliki ne sodi v kovačnico (slika 5). Pri tem ga odstranijo iz stranice in na hrbtni strani najdejo črke, s pomočjo katerih sestavijo geslo, ki ga vtipkajo v aplikacijo.



Slika 5
Orodje v kovačnici

Primer 5: Perice

Perica Urška se je zgodaj zjutraj odpravila na bližnje perišče prati žehto. Najprej si je na glavo dala svitek in nanj komaj postavila škač, poln žehte. Na kolca pa je naložila vse ostale pripomočke za žehtanje. S težavo je prispela do perišča. Umazano žehto je najprej postavila na breg Mlinščice, nato pa z žajfo natrla žehto in jo zdrgnila ob ribežen in na koncu tolkla z žehto ob perilnik, dokler ni pritekla čista voda.

S pomočjo zgornjega besedila v osmerosmerki poiščejo sopomenke danih besed in na koncu izpišejo geslo (slika 6).



Slika 6
Osmerosmerka

Izvedba

Skupina učencev vstopi v razred, v katerem je na sredini na mizi škatla pobega. Na stenah in tabli so slike Mlinščice s kratkimi opisi, na mizah so razstavljene številne raziskovalne naloge na temo Mlinščice in tedanjega življenja, ki so jih v preteklih letih napisali naši učenci. V ozadju se sliši petje peric.

Predstavimo jim njihovo nalogo in jih prepustimo delu. Po potrebi jim svetujemo, kako naj se ga lotijo, na kaj naj bodo pozorni. Časa za vse naloge imajo 60 minut. »Vodje« zelo hitro stopijo v ospredje oz. prevzamejo glavno vlogo, vendar kmalu ugotovijo, da se bodo v zahtevanem času do konca prebili le s sodelovanjem in z upoštevanjem predlogov vseh v skupini, ker vsak po svoje vidi logični razplet izziva. Med reševanjem izzivov in ugank se hkrati zabavajo (izredno zanimiv se jim zdi hudomušno napisan tekst v verzih) ter uporabljajo pridobljeno znanje v praksi. Ob vsem tem pa se seznanijo še s preteklostjo svojega kraja in pomenom Mlinščice kot virom energije.

Vključeni inovativni didaktični pristopi v škatli pobega

Naša škatla pobega zajema več različnih sodobnih didaktičnih pristopov od učenja skozi igro – uporabljeni so namreč elementi iger (časovna omejitve, zaklenjene škatle, reševanje skrivnosti), ki povečujejo notranjo motivacijo, projektnega učenja, saj učenci rešujejo naloge, ki so smiselno povezane in zahtevajo sodelovanje, načrtovanje in uporabo različnih virov znanja, medpredmetnega povezovanja, saj gre za celostno obravnavo teme skozi različne predmete, kar spodbuja prenos znanja in njegovo uporabnost, do učenja z raziskovanjem, saj učenci raziskujejo, postavljajo hipoteze, preizkušajo rešitve in samostojno odkrivajo zakonitosti, ter nenazadnje uporabe digitalnih orodij – uporaba tabličnega računalnika, zvočnih posnetkov.

Trajnostne vrednote in razvijanje ključnih kompetenc pri škatli pobega

Projekt Gala ples ob Mlinščici krepi številne trajnostne in družbene vrednote, kot so spoštovanje kulturne in naravne dediščine – raziskovanje pomena Mlinščice in povezava z lokalno zgodovino; okoljska odgovornost – razumevanje pomena vode kot vira energije in trajnostne rabe naravnih virov; solidarnost in sodelovanje – uspešno reševanje nalog je možno le s sodelovanjem in z medsebojno pomočjo; kritično mišljenje in refleksija – učenci prepoznajo povezave med zgodbo in realnimi izzivi današnjega časa.

S projektom pa učenci razvijajo naslednje ključne kompetence za prihodnost:

- kompetence za reševanje problemov – logično razmišljanje, analiza, sklepanje, uporaba znanja v novih situacijah;

- digitalne kompetence – varna in smiselna uporaba digitalnih orodij za reševanje nalog;
- komunikacijske in jezikovne kompetence – razumevanje in ustvarjanje besedil, izražanje stališč, sodelovanje v skupinskem dialogu;
- učenje učenja – načrtovanje, samoregulacija in samoevalvacija v učnem procesu;
- državljanska in trajnostna zavest – razmislek o pomenu vode, narave in odgovornem ravnanju v skupnosti.

Pozitivni učinki škatle pobega

Soba pobega oz. škatla pobega na temo reke Mlinščice je dobra ideja za interdisciplinarno učenje, kjer učenci skozi igro raziskujejo naravne in kulturne značilnosti reke ter hkrati razvijajo trajnostne vrednote.

Škatla pobega je inovativno didaktično orodje, ki prinaša mnogo pozitivnih učinkov pri pouku, ki jih nanizamo v nadaljevanju.

- Spodbuja aktivno učenje: namesto pasivnega poslušanja učenci aktivno sodelujejo, raziskujejo, razmišljajo in rešujejo naloge, kar povečuje njihovo motivacijo za delo in dolgoročno zapomnitev snovi.
- Razvija timsko delo in komunikacijo: učenci morajo sodelovati, si deliti informacije in učinkovito komunicirati, kar krepi njihove socialne veščine in sposobnost dela v skupini.
- Povezuje različna učna področja (interdisciplinarnost): naša škatla pobega omogoča kombinacijo znanja iz več predmetov (matematike, fizike, slovenščine, naravoslovja, geografije, zgodovine), kar učencem pomaga razumeti, kako so različna področja povezana v resničnem svetu.
- Spodbuja reševanje problemov in kritično mišljenje: naloge zahtevajo analitično in logično razmišljanje, kar učencem pomaga razvijati veščine reševanja problemov in hitrega odločanja.
- Povečuje motivacijo za učenje: ker temelji na igri in izzivih, učenci učenje doživljajo kot zabavno in razburljivo, to pa je še posebej koristno za tiste, ki imajo težave z ohranjanjem pozornosti pri tradicionalnem pouku.
- Omogoča izkustveno in praktično učenje: učenci se učijo skozi konkretne izkušnje, kar izboljšuje razumevanje abstraktnih konceptov in povečuje sposobnost prenosa znanja v realne situacije.
- Krepi ustvarjalnost in inovativnost: naloge pogosto zahtevajo

netipične pristope in domiselne rešitve, kar spodbuja divergentno mišljenje in ustvarjalnost.

- Razvija vztrajnost in odpornost na stres: ker učenci delajo pod časovnim pritiskom, se učijo obvladovati stres in vztrajati pri reševanju problemov, kar so pomembne življenjske veščine.
- Poudarja trajnostne in etične vrednote: če je soba pobega zasnovana na trajnostnih temah (npr. varovanje okolja, recikliranje, podnebne spremembe), učenci pridobijo večje zavedanje o pomenu trajnostnega razvoja.
- Omogoča diferenciacijo in prilagajanje učencem: naloge lahko prilagodimo različnim učnim ravnam, kar omogoča diferencirano poučevanje in spodbuja vsakega učenca, da prispeva po svojih najboljših močeh.

Soba pobega torej ni le zabavna učna metoda, ampak tudi močno orodje za razvijanje znanja, veščin in vrednot, ki so pomembne v sodobnem svetu.

Zaključek

Motivacija ni enkratna danost, temveč proces, ki ga je mogoče gojiti in usmerjati. Slovenska strokovna literatura poudarja, da učitelji s premišljenim didaktičnim pristopom, spodbudnim odnosom in z razumevanjem individualnih razlik odločilno prispevajo k motivaciji učencev.

Inovativni didaktični pristopi predstavljajo temelj sodobnega izobraževanja. Temeljijo na aktivni vlogi učenca, sodelovanju, fleksibilnosti, uporabi tehnologije in poudarku na razvijanju višjih kognitivnih ter socialnih spretnosti. Učitelj v tem kontekstu prevzema vlogo svetovalca in oblikovalca učnih okolij. Učinkovita raba sodobnih pristopov zahteva sistemsko podporo, strokovno usposabljanje učiteljev ter odprtost za pedagoške spremembe (Strmčnik, 1994).

Spodbujanje trajnostnih vrednot in kompetenc pri učencih je bistveno za oblikovanje odgovorne, pravične ter trajnostno naravnane družbe. Le celostno zasnovano izobraževanje lahko učencem omogoči, da postanejo proaktivni in etični nosilci sprememb v svetu, ki se sooča s številnimi krizami in prelomnicami (UNESCO, 2022).

Soba pobega oz. škatla pobega predstavlja sodoben in inovativen didaktični pristop, ki spodbuja aktivno učenje, sodelovanje ter razvoj ključnih kompetenc pri učencih. Z reševanjem problemskih nalog v kontekstu igre učenci razvijajo kritično mišljenje, ustvarjalnost in komunikacijske spretnosti. S skrbno izbrano tematiko, ki vključuje trajnostne vsebine, kot so varovanje okolja, odgovorno ravnanje z naravnimi viri ter pomen skupnostnega delovanja,

soba pobega učinkovito povezuje učenje z vzgojo za trajnostni razvoj. Interdisciplinarna zasnova spodbuja povezovanje različnih predmetnih področij in omogoča celostno obravnavo aktualnih izzivov. Takšna izkušnja ne le krepi motivacijo za učenje, temveč tudi oblikuje vrednote, pomembne za trajnostno prihodnost.

Literatura

- Marentič-Požarnik, B. (2003). *Psihologija učenja in pouka*. Državna založba Slovenije.
- Pivec, M., Dziabenko, O., in Schinnerl, I. (2003). Aspects of game-based learning. *V I-Know '03: 3rd International Conference on Knowledge Management; Conference proceedings (str. 216–225)*. Journal of Universal Computer Science
- Selinšek, J. (2013). *Pomen in uporaba tehnik izkustvenega učenja v procesih usposabljanja in izobraževanja* [Neobjavljeno magistrsko delo]. Univerza v Mariboru.
- Strmčnik, F. (1994). Temeljni didaktični pogoji kvalitetnejšega pouka. *Sodobna pedagogika*, 45(7–8), 309–317.
- Tomič, A. (2002). *Spremljanje pouka*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- UNESCO. (2022). *Vzgoja in izobraževanje za trajnostni razvoj: kašipot; VITR za 2030*. Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Veldkamp, A., Daemen, J., Knippels, J., M.-C. P. J., Koelewijn, S., Teekens, S., in van Joolingen, W. R. (2020). Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom. *British Journal of Educational Technology*, 51(4), 1220–1239.

Escape into a Room of Challenges and Puzzles/Riddles

A classroom is often not a place that students enter with enthusiasm and the expectation of a unique learning experience. However, by employing innovative didactic methods, it can be transformed into an environment that fosters curiosity, collaboration, and deep understanding of the subject matter. One such approach that integrates active learning, the development of sustainable competencies, and the promotion of values is the escape room—or in our case, the *escape box*. This method is based on the principles of experiential and problem-based learning, where students engage in game-based activities that require them to combine their knowledge and collaborate to solve challenges. Our escape box, designed around the thematic unit of *Mlinščica* (a local stream), offers an interdisciplinary learning experience in which students develop knowledge across the Slovenian language, geography, physics, and natural sciences. At the same time, they explore the natural and cultural characteristics of the river while strengthening sustainable values such as ecological awareness and a responsible attitude toward the environment. The

central concept of the game is a modern retelling of the story of *Povodni mož* and *Urška*, who purchase a weekend cottage under the Kamnik Alps near the Mlinščica and wish to attend a gala dance. On their way to the event, they face various obstacles, and students assist them by applying logical thinking, investigative approaches, and innovative solutions. The tasks in the game demand multilayered thinking and creativity, contributing to the development of students' analytical, communication, and social skills. The escape box is not merely an interactive teaching method but a comprehensive pedagogical tool that enhances critical thinking, collaboration, and creativity. Instead of traditional instruction, it provides a dynamic, hands-on, and experiential form of learning that encourages students to actively engage in the educational process and to apply their knowledge in real-life situations.

Keywords: escape box, interdisciplinarity, teamwork, game-based learning, Mlinščica