

IO1 – Online edukacijski escape room

**Priručnik za mentore-
Stručnjak razina**

*"Putnik kroz vrijeme" Scenarij
Razvio FIP*



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to
Re-engage ESLs and NEETs

Uvod u Priručnik za mentore

Cilj ovog kratkog priručnika je podržati vas, kao osobu koja radi s mladima ili edukatora koji rade s mladima ili NEETS-om, da koristite online education escape room resurse koje je razvio projektni tim NEET-System. Kroz ovaj priručnik, naš je cilj podržati vas da koristite ove online obrazovne escape room izazove u svojim grupnim aktivnostima s mladim polaznicima kako biste izgradili svoj osjećaj građanske kompetencije i ponovno uključili teško dostižne ili nezainteresirane polaznike u obrazovanje i obuku.

U ovom kratkom priručniku, upoznati ćete se s onim što je online obrazovni escape room, malo o temi koja se bavi u ovom Escape Roomu: **Građanska kompetencija**, a zatim ćete dobiti nekoliko savjeta i aktivnosti koje možete koristiti za integraciju ovog Obrazovnog escape rooma u svoj rad s mladima ili nastavnu praksu. U završnom odjeljku ovog priručnika bit će vam predstavljen kratki vodič "brzo pokretanje" koji će vas podržati da razvijete vlastite resurse Online Education Escape Room, koristeći Google obrasce.

Uvod u temu

Ovaj Escape Room razvijen je kako bi se riješio problem razvoja građanske kompetencije kod mladih odraslih polaznika i NEET-ova. Kako je definirano u Preporuci Europskog parlamenta i Vijeća od 18. prosinca 2006. o ključnim kompetencijama za cjeloživotno učenje (2006./962./EK), Socijalna i građanska kompetencija:

To uključuje osobnu, međuljudsku i interkulturalnu kompetenciju te obuhvaća sve oblike ponašanja kojima se pojedincima omogućuje da sudjeluju na učinkovit i konstruktivan način u društvenom i radnom životu, a posebno u sve raznolikijim društvima, te da po potrebi rješavaju sukobe. Povezana je s osobnom i društvenom dobrobiti. Ključno je razumijevanje kodeksa ponašanja i običaja u različitim sredinama u kojima pojedinci djeluju. Građanska kompetencija pojedincima omogućuje potpuno sudjelovanje u građanskom životu, temeljeno na poznavanju društvenih i političkih koncepata i struktura te predanosti aktivnom i demokratskom sudjelovanju.

Bitna znanja, vještine i stavovi povezani s ovom kompetencijom:

Građanska kompetencija temelji se na poznavanju pojmova demokracije, pravde, jednakosti, građanstva i građanskih prava, uključujući način na koji su izraženi u Povelji o temeljnim pravima Europske unije i međunarodnim deklaracijama te kako ih primjenjuju različite institucije na lokalnoj, regionalnoj, nacionalnoj, europskoj i međunarodnoj razini. Uključuje poznavanje suvremenih događaja, kao i glavnih događaja i trendova u nacionalnoj, europskoj i svjetskoj povijesti. Osim toga, treba razviti svijest o ciljevima, vrijednostima i politikama društvenih i političkih pokreta. Ključno je i poznavanje europskih integracija i struktura EU-a, glavnih ciljeva i vrijednosti, kao i svijest o raznolikosti i kulturnim identitetima u Europi.

Vještine za građansku kompetenciju odnose se na sposobnost učinkovite suradnje s drugima u javnoj domeni te na iskazivanje solidarnosti i interesa za rješavanje problema koji utječu na lokalnu i širu zajednicu. To uključuje kritično i kreativno promišljanje i konstruktivno sudjelovanje u aktivnostima zajednice ili susjedstva, kao i donošenje odluka na svim razinama, od lokalne do nacionalne i europske razine, posebno putem glasovanja. Puno poštivanje ljudskih prava, uključujući jednakost kao temelj za demokraciju, uvažavanje i razumijevanje razlika između sustava vrijednosti različitih vjerskih ili etničkih skupina, postavlja temelje za pozitivan stav. To znači prikazati i osjećaj pripadnosti lokalitetu, zemlji, EU-u i Europi općenito i svijetu te spremnost na sudjelovanje u demokratskom donošenju odluka na svim razinama. Također uključuje pokazivanje osjećaja odgovornosti, kao i iskazivanje razumijevanja i poštivanja zajedničkih vrijednosti koje su potrebne za osiguranje kohezije zajednice, kao što je poštovanje demokratskih načela. Konstruktivno sudjelovanje uključuje i građanske aktivnosti, potporu socijalnoj raznolikosti te koheziji i održivom razvoju te spremnost na poštovanje vrijednosti i privatnosti drugih.

(Izvor: <http://keyconet.eun.org/social-and-civic>)

Prije uvođenja ove escape room teme učenicima u vašoj grupi, možete provesti početnu anketu s mladima kako biste procijenili njihovu trenutnu razinu građanske kompetencije, postavljajući im sljedeća pitanja:

1. Spomenite jedan primjer kada ste se uključili u svoju zajednicu. Koja je bila tvoja uloga?
2. Spomenite primjer da ste utjecali na razvoj događaja u vašoj školi, domu, grupi mladih ili zajednici.
3. Spomenite jednom da ste sudjelovali u procesu donošenja odluka.
4. Razgovarajte jednom kada ste uzeli u obzir mišljenja drugih u postupku donošenja odluka.
5. Spomenite jednom kada je vaše mišljenje o drugoj kulturi ili zemlji promijenjeno i razgovarajte o tome što je utjecalo na tu promjenu.
6. Koje je vaše trenutačno znanje o nacionalnim i/ili lokalnim/nacionalnim/europskim politikama i strukturama?

(Izvor: <https://www.youthpass.eu/en/youthpass/documentation/action-2/key-competence-social-and-civic/>)

Na temelju načina na koji mladi ljudi odgovaraju na ta pitanja, možete procijeniti trebaju li dovršiti izazov bijega iz građanske kompetencije na uvodnoj, srednjoj, naprednoj ili stručnoj razini. Ovaj priručnik pruža smjernice nastavnicima koji žele koristiti Stručnu razinu Escape Room u svom radu s mladim odraslim polaznicima i NEET-ovima.

Što je online obrazovni escape room?

Online obrazovni escape room je isti koncept kao i fizički escape room koji biste osobno pohađali; ali umjesto fizičkih brava i tragova, od vas se traži da riješite digitalne zagonetke i tragove kako biste napredovali na sljedeću razinu. Riječ je o online avanturističkim igrama u kojima sudionici rješavaju niz zagonetki kako bi napredovali do sljedeće razine. Polaznici ili timovi polaznika slijede jednu priču ili scenarij tijekom izazova u escape roomu; pronalaženje tragova, pucanje kodova, rješavanje zagonetki i odgovaranje na pitanja. Svrha online edukacijskog escape rooma je naučiti polaznike o određenoj temi ili problemu, na zabavan i zanimljiv način.

U ovom Escape Roomu polaznici će uroniti u ulogu "putnika kroz vrijeme". Ovaj digitalni bijeg predstavlja scenarij da je polaznik detektiv koji mora riješiti tragove. Kao detektiv prvo morate riješiti zagonetke koje imaju za cilj podići svijest o drogama. Kroz niz izazova i pitanja, polaznik će se izazvati rješavanjem tragova koristeći svoje istraživačke vještine.

Uvodni online obrazovni escape room

Scenarij predstavljen u ovom escape roomu Expert Level dovodi polaznika u suvremenu Europu i pruža polaznicima priliku da steknu uvid u europske vrijednosti. Izazov escape rooma započinje preispitivanjem zašto je osnovana Europska ekonomska zajednica, što predstavlja i koliko se promjenila od svog osnutka. Izazovi predstavljeni kasnije u ovom escape roomu uključuju polaznike u raspravu o europskim vrijednostima – što znači biti Europljanin? Koja su zajednička uvjerenja, moral i etika kojima smo svi predani u održavanju u Europi kako bi svi građani bili sigurni i kako bi se mir održao i promicao na kontinentu. Kao konačni zadatak, od polaznika se traži da istraže temu "što vam Europa znači"? Ovdje se od polaznika traži da napišu moto ili slogan za ono što im Europa znači. Oni mogu podijeliti ovaj moto s drugim polaznicima u grupi i objasniti značenje iza svog gesla. Kao takav, ovaj escape room može dovesti do daljnjih grupnih radnih aktivnosti s mladim polaznicima, kako bi se osiguralo da razviju svoju građansku kompetenciju i uvažavanje građanskih struktura života u Europi.

Primjena escape room-a u obrazovanju

Online Escape Room resursi mogu funkcionirati i kao pojedinačna ili kao grupna aktivnost. Escape Room možete pružiti u grupnom radnom okruženju tako da pojedinačne ili male skupine mladih dovrše izazove i razviju vlastitu svijest o građanskim strukturama i europskim kulturama. Ako koristite ove resurse u grupnom radnom okruženju, postavite vremensko ograničenje za dovršetak izazova - to će dati vjetar u leđa izazovima natjecanja Escape Rooma! Escape Rooms će najbolje funkcionirati na jednostavnoj raspravi, u slučaju da mladi ljudi imaju bilo kakvih pitanja koja bi željeli postaviti.

Alternativno, online obrazovne escape sobe također se mogu koristiti za uključivanje teško dostupnih mladih ljudi u obrazovanju. Za to možete podijeliti vezu s Escape Roomom putem svojih platformi društvenih medija ili izravno s mladima koji ne mogu doći na vaše grupne radionice. Kako bi vas podržali da podijelite ovaj Escape Room izazov putem svojih kanala društvenih medija, partneri NEET-System razvili su kratke uvodne videozapise kako bi predstavili scenarij Time Travellera, kako bi uključili polaznike u priču.

Videozapis možete prenijeti i na svoj youtube kanal ako ga želite podijeliti s mladima i grupama koje nisu izravno uključene u vašu uslugu.

Uvodni videozapis za ovaj izazov na razini stručnjaka možete pronaći na ovom linku (za pristup ovoj poveznici potrebna je prijava): <https://www.neet-system.eu/en/learning-portal/the-game/:displaycategory/3>

Korištenje ovog escape room-a u praksi

Kroz ovaj Escape Room cilj je razviti svijest među polaznicima o europskom identitetu. Kroz escape room izazove polaznicima će biti predstavljena razna pitanja u stilu kviza o tome kada, kako i zašto je formirana Europska unija. Međutim, središnje teme predstavljene u ovom Escape Roomu su podržati polaznike da vrednuju i cijene svoj identitet euroljana, uključujući razmatranje što znači biti Europljanin, koje vrijednosti i etika čine europsku učinkovitost i poštovanje te kako se te vrijednosti i taj identitet mogu zaštititi i poštivati u svijetu koji postaje sve više polariziran i podijeljen. Da biste istražili ove dodatne teme, možete polaznicima postavljati neka od pitanja na sljedećem popisu, pa čak i razvoj nekih aktivnosti i projekata u učionici za daljnja istraživanja tih tema.

Europski identitet:

Nakon prvih izazova, možete potaknuti polaznike da odgovore na neka od sljedećih pitanja:

1. Što za vas znači biti "Europljanin"?
2. Što mislite da je "europski identitet"?
3. Opišite vlastiti osjećaj "europskosti".
4. Kako vaš nacionalni identitet komunicira s vašim europskim identitetom? Je li vaš nacionalni identitet u sukobu s europskim idealom? Objasnite svoj odgovor.
5. Kada uzmete u obzir druge europske nacije, mislite li da postoji još jedna europska država koju biste smatrali 'više europskom' od Irske? Objasnite svoj odgovor.
6. Zašto identificirate druge nacije kao "više europske" od Irske?
7. Je li ta grupna rasprava utjecala na vašu percepciju europskog identiteta? Objasnite svoj odgovor.

Europske vrijednosti:

Nakon potonjih izazova, možete potaknuti polaznike da odgovore na neka od sljedećih pitanja:

1. Na koje ste europske vrijednosti najponosniji?
2. Što mislite koje se europske vrijednosti najčešće prakticiraju? Na temelju vlastitog iskustva života u Europi.
3. Što mislite koje europske vrijednosti trebaju više prakse?
4. S obzirom na druge europske nacije, možete li govoriti o nekim društveno-ekonomskim, političkim i kulturnim poteškoćama koje trenutno proživljavaju? Odakle nabavljate informacije o tome?
5. Koja je vrijednost Europske unije za građane? Čak i ako građani i zemlje imaju te poteškoće.
6. Kako možemo zaštititi europske vrijednosti kada europsko društvo postaje sve polariziranije i podijeljenije, odnosno Brexit.

Odgovaranje na ova pitanja može potaknuti polaznike da razviju svoje kritičke i analitičke vještine razmišljanja. Kada se to od njih zatraži, polaznici mogu prepoznati područja rasprave o europskom identitetu koja su im zanimljiva. Na temelju toga gdje leži njihov interes, potaknite polaznike da poduzmu istraživački projekt na kraju ovog

projekta Escape Room. To može biti mali istraživački projekt, ali bi trebao pomoći polaznicima da detaljnije istraže jednu temu ili temu koja je uvedena u ovom escape roomu. Poduzimanjem ovog koraka polaznici mogu učiniti svoj prvi korak u tome da postanu autonomni polaznici i razviju vlastito razumijevanje europskih pitanja.

Što će mladi postići?

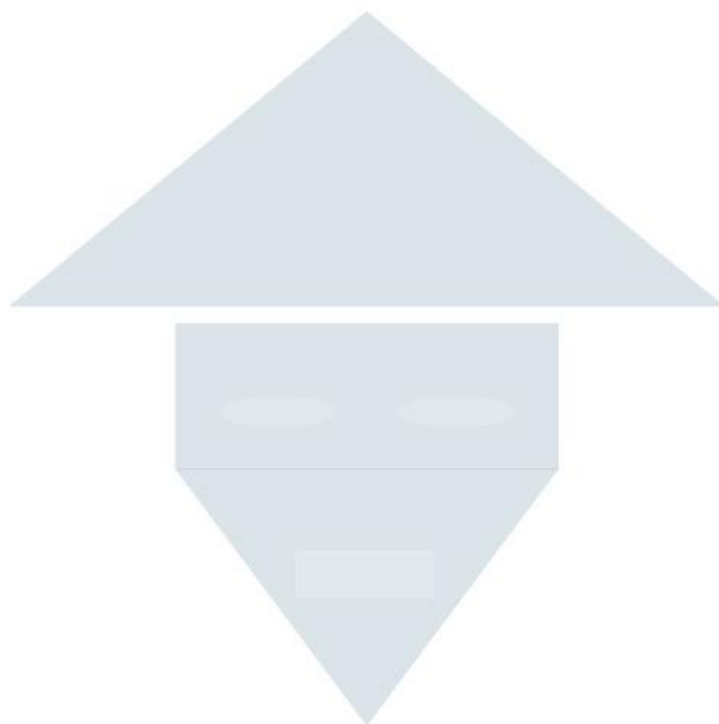
Ispunjavanjem izazova u ovom escape room resursu i dovršavanjem aktivnosti u ovom priručniku, NEET-ovi i polaznici postići će sljedeće ishode učenja:

| Znanja | Vještine | Stavove |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Teorijsko poznavanje vrijednosti europskog društva pojedincima. • Teorijsko znanje o tome kako nacionalni identiteti komuniciraju s europskim identitetom. • Teorijsko znanje o zaslugama Europske unije. • Teorijsko znanje o tome kako i zašto je formirana Europska unija. • Teorijsko znanje o društveno-ekonomskim, političkim i kulturnim poteškoćama s kojima se u Europi mogu iskusiti. | <ul style="list-style-type: none"> • Predložite kako se europski identitet može čuvati u budućnosti. • Pokažite profinjene vještine kritičkog razmišljanja. • Primijenite pregovaračke vještine za raspravu s vršnjacima. • Ispitajte što znači biti "Europljanin". <ul style="list-style-type: none"> • Analizirajte nacionalni i europski identitet. • Sintetizirati informacije za razvoj informiranih mišljenja. | <ul style="list-style-type: none"> • Spremnost na pokazivanje i prakticiranje tolerancije prema drugim zemljama EU. • Uvažavanje onoga što znači biti "Europljanin". • Svijest o društvenim, političkim i kulturnim poteškoćama s kojima se Europa suočava. • Cijenite vrijednost europskog društva pojedincima. |

Pitanja za de-briefing

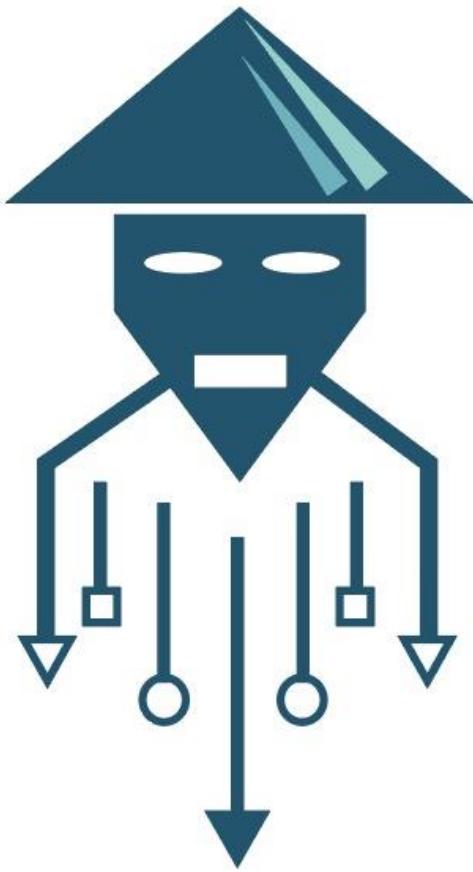
Nakon što mladi u vašoj grupi dovrše resurs Escape Rooma, možete im postaviti sljedeća pitanja u neformalnoj grupnoj raspravi, tako da možete procijeniti što su naučili kroz ovo iskustvo:

- Kako biste ocijenili ovaj izazov na stručnoj razini? Jeste li uživali u učenju kroz ovaj jednostavan izazov?
- Jeste li naučili nešto novo iz ovog Escape Rooma i iz naknadne rasprave i aktivnosti?



NEET

SYSTEM



NEET SYSTEM



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-DE02-KA204-005034