



# IO1 – Online edukacijski escape room

**Priručnik mentor -  
uvodna razina**

*"Putnik kroz vrijeme" Scenarij  
Razvio FIP*



NEET SYSTEM

Online Educational Escape Rooms to  
Re-engage ESLs and NEETs

## Uvod u Priručnik mentor

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 poštivanje 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 polaznicima 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 uvodnu 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

Ovaj escape room izazov bit će usmjeren na podršku polaznicima da izgrade svoju osnovnu svijest o građanskim strukturama koje su danas prisutne u Europi. Za ovaj prvi izazov polaznicima će biti uručena zastava Europske unije, a od njih će se tražiti da prebroje zvijezde na zastavi. Zatim će im biti predstavljena karta Europe i zatražiti će se da identificiraju gdje se Italija nalazi. To se može činiti kao jednostavni izazovi, no cilj ovih izazova je testirati znanje i svijest koje polaznici imaju o europskom životu. Želimo testirati njihovo europsko znanje i potaknuti ih da razmišljaju kao Europljani! To je prvi korak prema tome da budemo građanski nastrojeni i kulturno kompetentni, razumijevanjem različitih kultura, građanskih struktura i institucija koje danas postoje 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 obrazovanje. 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 uvodne razine možete pronaći na ovoj poveznici (za pristup ovoj poveznici potrebna je prijava): [https://www.neet-system.eu/en/learning-portal/the-game/:elearning\\_action/open/coursepageid/1986](https://www.neet-system.eu/en/learning-portal/the-game/:elearning_action/open/coursepageid/1986)

### Korištenje ovog escape room-a u praksi

Kroz ovaj Escape Room cilj nam je razviti uvažavanje strukture europskih institucija od polaznika, poruku europskog jedinstva i raznolikosti kultura u Europi. To će se dalje razvijati u potonjim razinama ovog scenarija Escape Room.

Nakon prvog izazova možete potaknuti mlade da odgovore na neka od sljedećih pitanja:

1. Što znate o Europskoj uniji?
2. Možete li navesti 3 europske institucije i njihove funkcije?
3. Možete li imenovati svaku od europskih država članica?
4. Možete li spomenuti koja prava i obveze imaju europske države članice?

Nakon drugog izazova možete potaknuti mlade da odgovore na neka od sljedećih pitanja:

1. Možete li navesti 3 kulturne razlike između Irske i Italije?
2. Možete li navesti 3 kulturne sličnosti između Irske i Italije?
3. Možete li navesti neke različite značajke bilo koje europske kulture?
4. Spomenite jednu europsku zemlju koju ste oduvijek željeli posjetiti i objasnite zašto.

Izazovi uključeni u ovaj Escape Room mogu djelovati i kao odskočna daska za druge projekte koje možete obraditi s mladima u svojoj grupi. Na primjer, sa scenarijem prikazanim u ovom Escape Roomu, možete postaviti niz sljedećih pitanja kako biste potaknuli polaznike da nauče više o političkim strukturama u vlastitoj zemlji. Polaznici mogu biti potaknuti nekim pitanjima o ključnim značajkama njihova nacionalnog političkog sustava – odnosno u Irskoj bi to bio oblik vlasti – parlamentarna demokracija; titula premijera – Taoiseach; ime oba doma parlamenta – Oireachtas itd.

### 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:

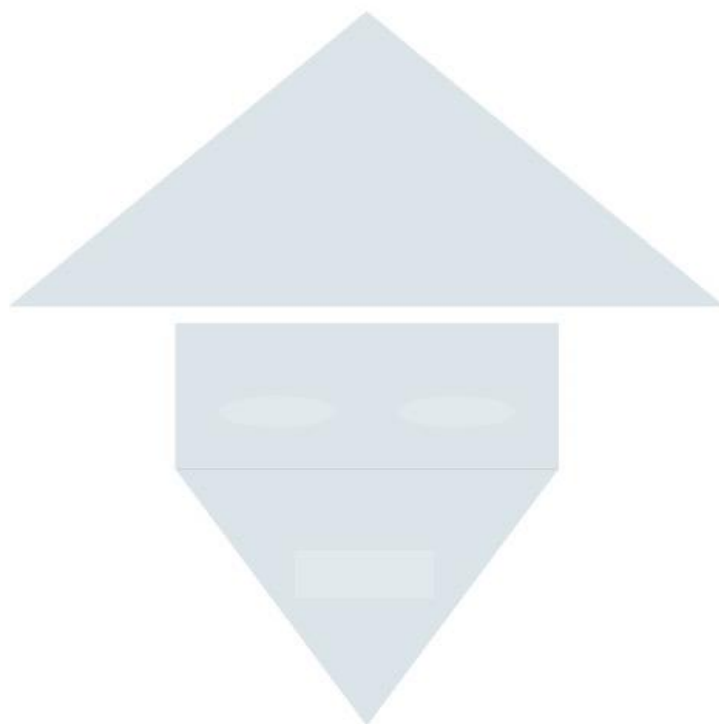
Znanja	Vještine	Stavove
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osnovna znanja Europske unije</li> <li>• Osnovno znanje država članica EU-a.</li> <li>• Osnovno znanje karte Europe.</li> <li>• Osnovno znanje drugih kultura u Europi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificirajte zastavu Europske unije.</li> <li>• Nabrojite zemlje u Europskoj uniji.</li> <li>• Spomenite imena i funkcije europskih institucija.</li> <li>• Razgovarajte o kulturnim sličnostima i razlikama u Europi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uvažavanje građanskih struktura u Europi.</li> <li>• Svijest o različitim kulturama u Europi.</li> <li>• Spremnost da se nauči više o europskom životu, europskim pravima i europskim kulturama.</li> </ul>

SYSTEM

### 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:

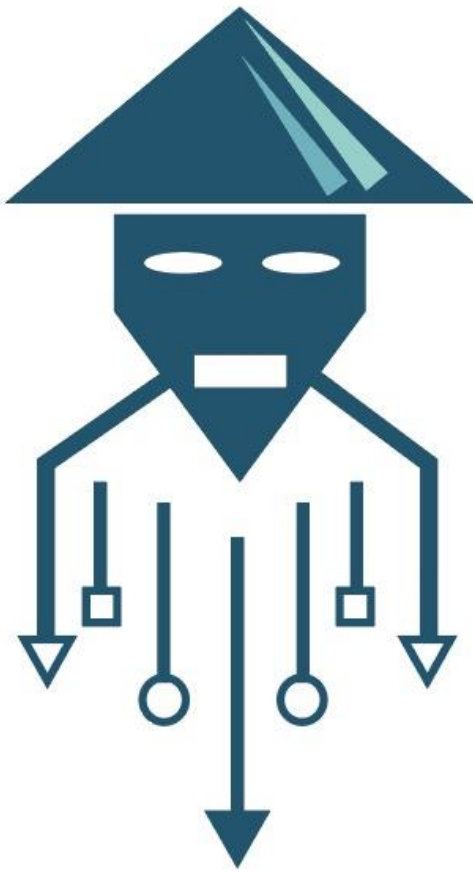
- Kako biste ocijenili ovaj izazov uvodne razine? Jeste li uživali u učenju kroz ovaj jednostavan izazov?
- Jeste li naučili nešto novo iz ovog Escape Rooma i iz naknadne rasprave i aktivnosti?



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