

OŠ GUSTAVA ŠILIHA VELENJE

Vodnikova 3, 3320 Velenje

MLADI RAZISKOVALCI ZA RAZVOJ SAŠA REGIJE

RAZISKOVALNA NALOGA

SOBA POBEGA – INOVATIVNI PRISTOP K UČENJU

Tematsko področje: PEDAGOGIKA

Avtorica:

Katja Muha, 8. razred

Mentorici:

Mateja Kunc, prof. slo.

Renata Muha, univ. dipl. org.

Velenje, 2025

Raziskovalna naloga je bila opravljena na Osnovni šoli Gustava Šiliha Velenje.

Mentorici: Mateja Kunc, prof. slo.,
Renata Muha, univ. dipl. org.

Datum predstavitve: marec 2025

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA

ŠD	OŠ Gustava Šiliha Velenje, šolsko leto 2024/2025
KG	Učenje / Soba pobega
AV	MUHA, Katja
SA	KUNC, Mateja / MUHA, Renata
KZ	3320 Velenje, SLO, Vodnikova 3
ZA	OŠ Gustava Šiliha Velenje
LI	2025
IN	SOBA POBEGA – INOVATIVNI PRISTOP K UČENJU
TD	Raziskovalna naloga
OP	VIII, 43 str., 7 tab., 20 graf., 10 sl., 4 pril., 14 vir.
IJ	SL
JI	sl / en

AI V sodobnem izobraževalnem procesu je vedno večji poudarek na iskanju inovativnih pristopov, ki bi povečali motivacijo učencev in izboljšali njihovo učenje. Tradicionalni načini izobraževanja, kot so predavanja, mehanično pomnjenje in klasični testi, pogosto ne spodbujajo vseh učencev enako učinkovito, zato šole vse pogosteje uvajajo bolj interaktivne in igrifikacijske metode. Ena izmed takšnih je tudi "Escape room oz. Soba pobega", kjer učenci skozi reševanje nalog in sodelovanje v skupini razvijajo tako znanje kot tudi socialne spretnosti. V raziskovalni nalogi sem preučila vpliv interaktivne izobraževalne igre na učenje slovenščine pri učencih 7. razreda osnovne šole. Učenci so sodelovali v sobi pobega, ki je vključevala naloge, vezane na literarno delo Martin Krpan. Njihovo razumevanje in pomnjenje snovi sem primerjala z učenci, ki so uporabljali tradicionalne metode učenja. Cilj raziskave je ugotoviti, ali igrifikacija prispeva k večji motivaciji in boljšemu znanju.

KEY WORDS DOCUMENTATION

ND OŠ Gustava Šiliha Velenje, 2024/2025

CX Learning / Escape room

AU MUHA, Katja

AA KUNC, Mateja / MUHA, Renata

PP 3320 Velenje, SLO, Vodnikova 3

PB OŠ Gustava Šiliha Velenje

PY 2025

TI **ESCAPE ROOM - AN INNOVATIVE APPROACH TO LEARNING**

DT RESEARCH WORK

NO VIII, 43 p., 7 tab., 20 graf., 10 fig., 4 ann., 14 ref.

LA SL

AL sl / en

AB In the modern educational process, there is an increasing emphasis on the search for innovative approaches that would increase the motivation of students and improve their learning. Traditional methods of education, such as lectures, rote memorization and classic tests, often do not stimulate all students equally effectively, so schools are increasingly introducing more interactive and gamified methods. One of these is the "Escape room", where students develop both knowledge and social skills by solving a task in cooperation with a group. In my research project, I examined the impact of an interactive educational game on the learning of Slovenian by 7th grade elementary school students. Students participated in an escape room, which included tasks related to the literary work of Martin Krpan. I compared their understanding and memorization of the material with students who used traditional learning methods. The goal of the research is to determine whether gamification contributes to greater motivation and better knowledge.

KAZALO VSEBINE

1 UVOD	1
2 PREGLED OBJAV	2
2.1 UČENJE	2
2.2 IGRA	4
2.3 IGRIFIKACIJA	5
2.4 SOBA POBEGA KOT METODA IZOBRAŽEVANJA	8
3 METODOLOGIJA	10
3.1 ŠTUDIJA PRIMERA	10
3.2 ANKETA	15
4 REZULTATI	17
4.1 IZVEDBA SOBE POBEGA	17
4.2 REZULTATI PREVERJANJA ZNANJA	18
4.3 ANKETA O ZADOVOLJSTVU IZKUŠNJE SOBE POBEGA	29
4.4 INTERVJU Z UČITELJICO MATEJO KUNC O IZVEDBI SOBE POBEGA	35
5 DISKUSIJA	37
5.1 PREVERJANJE HIPOTEZ	37
6 ZAKLJUČEK	40
6.1 ZAKLJUČEK IN NAPOVED ZA NADALJNJE DELO	40
7 POVZETEK	41
8 A SUMMARY	42
9 LITERATURA IN VIRI	43
ZAHVALA	44
PRILOGE	45

KAZALO TABEL

TABELA 1: ČAS, V KATEREM SO POSAMEZNE SKUPINE REŠILE NALOGE	17
TABELA 2: DOSEŽENE TOČKE PRI PRVI NALOGI	19
TABELA 3: DOSEŽENE TOČKE PRI DRUGI NALOGI	21
TABELA 4: DOSEŽENE TOČKE PRI TRETJI NALOGI	22
TABELA 5: DOSEŽENE TOČKE PRI ČETRTE NALOGI	24
TABELA 6: DOSEŽENE TOČKE PRI ČETRTE NALOGI	25
TABELA 7: POVPREČNE OCENE V 7.A IN 7. C PRI OBEH PREVERJANJIH	26

KAZALO SLIK

Slika 1: Klasični pouk z učiteljevo razlago (foto: Canva)	2
Slika 2: Aktivni pouk učencev (foto: Canva)	3
Slika 3: Krog uspešnega učenja (Raišp, 2018)	7
Slika 4: Navodilo prve naloge	12
Slika 5: Kartice z opisanimi dogodki	12
Slika 6: Navodilo druge naloge	13
Slika 7: Primerjava velikosti Martin Krpan - Brdavs	13
Slika 8: Primerjava velikosti cesar - Martin Krpan	14
Slika 9: Navodilo tretje naloge	15
Slika 10: Kartice s starinskimi izrazi	15

KAZALO GRAFOV

Graf 1: Doseženo število točk po posameznih razredih pri prvi nalogi	20
Graf 2: Doseženo število točk po posameznih razredih pri drugi nalogi	21
Graf 3: Doseženo število točk po posameznih razredih pri tretji nalogi	23
Graf 4: Doseženo število točk po posameznih razredih pri četrti nalogi	24
Graf 5: Doseženo število točk po posameznih razredih pri peti nalogi	25
Graf 6: Povprečne ocene v obeh razredih januarja in aprila	27
Graf 7: Gibanje povprečnih ocen v obeh razredih	28
Graf 8: Zadovoljstvo z nalogami v sobi pobega	29
Graf 9: Sodelovanje v skupini	30
Graf 10: Primerjava nalog v sobi pobega in običajnim učenjem	31
Graf 11: Ali soba pobega pripomore k boljšemu razumevanju snovi	31
Graf 12: Motivacija za reševanje nalog	32
Graf 13: Kako bi se raje učil?	33
Graf 14: Pogostost uporabe sobe pobega	33
Graf 15: Všečnost posameznih vrst naloge	34

PRILOGE

ŠTUDIJA PRIMERA - NALOGE

PREVERJANJE

ANKETA ZA UČENCE, KI SO BILI V SOBI POBEGA

INTERVJU Z UČITELJICO MATEJO KUNC

SEZNAM OKRAJŠAV

OŠ Osnovna šola

s sod. s sodelavci

npr. na primer

oz. oziroma

1 UVOD

Sodobni pristopi k učenju postajajo vse bolj inovativni, saj učitelji in učenci iščejo načine, kako narediti izobraževalni proces zanimivejši in bolj interaktiven. Ena od teh metod je uporaba iger za učenje, ki lahko spodbujajo sodelovanje, kritično razmišljanje in ustvarjalnost. Priljubljena oblik takšnih iger so sobe pobega, kjer morajo udeleženci z reševanjem ugank in iskanjem namigov doseči določen cilj.

V okviru raziskovalne naloge želim raziskati, kako lahko soba pobega pomaga pri učenju slovenščine. Zasnovala sem igro, ki temelji na temah, povezanih s slovenščino, kot so slovnica, pravopis, literarni junaki in zgodovina slovenskega jezika. Soba pobega je bila prilagojena učencem 7. razreda in namenjena izboljšanju znanja na zabaven način. Z raziskavo sem skušala ugotoviti, ali takšen način učenja izboljša razumevanje snovi in povečuje motivacijo za učenje.

Hipoteze:

1. Uporaba sobe pobega kot učnega pripomočka izboljša motivacijo učencev za učenje slovenščine.
2. Soba pobega prispeva k boljši zapomnitvi učne snovi iz slovenščine.
3. Učenci, ki sodelujejo v interaktivni igri, bolje razumejo in uporabijo slovnične zakonitosti v primerjavi s tradicionalnimi metodami poučevanja.
4. Soba pobega spodbuja sodelovanje in timsko delo med učenci, kar pozitivno vpliva na njihov učni uspeh.
5. Takšen pristop k učenju je učencem privlačen in spodbuja večjo ustvarjalnost pri reševanju nalog.

2 PREGLED OBJAV

2.1 UČENJE

Poučevanje in učenje je medsebojno povezano v enoten proces. Uspešno poučevanje je odvisno od uspešnega učenja in obratno. Zaradi tega je poleg kvalitetnega dela učiteljev pomembno, da se učence aktivno vključi v izobraževalni proces (Kubale, 2003).

Nekateri pedagogi so želeli popolnoma ukiniti frontalni način pouka in ga nadomestiti s skupinskim ali individualnim poukom. Didaktični sistemi skupinskega in individualnega pouka se niso ohranili v celoti, se pa kot učne oblike vključujejo v sodobni pouk. Pedagogi nove, sodobne šole so izhajali iz postavke, da je človekovo življenje in delo povsem drugačna dejavnost, kakor je bila dejavnost učencev v stari šoli (šoli sedenja, poslušanja, pomnjenja in obnavljanja naučenega) ter da mora biti bistvena značilnost učnega dela v novi šoli, da učenci s samostojnim delom usvojijo znanje in spretnost, ne pa da se jim končno znanje daje in prenaša (Kubale, 2003).



Slika 1: Klasični pouk z učiteljevo razlago (foto: Canva)

2.1.1 AKTIVNO UČENJE

Učenci so po naravi aktivni in ne pasivni. V Deweyevem času sta prevladovala transmisivni model poučevanje in pojmovanje učitelja kot tistega, ki poseduje vse znanje in katerega delo je, da to znanje prenaša otrokom. Otroci so preprosto receptorji, pasivni prejemniki teh znanj, kar je Dewey kritiziral (Dewey, 2012). Dewey v svojem delu poudarja, da mora biti izhodišče učenja otrokova aktivnost. To pomeni, da praktično delo in manipulacija z realnimi predmeti stopata v ospredje šole in postajata vsaj toliko pomembna, kot je ravnanje z s ponujenimi informacijami. Osebna izkušnja otroka je nepogrešljiva in ključna, saj teza, da se iz izkušenj,

knjig in pripovedovanja drugih kaj naučimo le, če jih lahko povežemo s svojimi izkušnjami ni le prazna fraza.

Snov, ki se poučuje mora imeti smisel za tistega, ki se uči, da mora imeti to delo kako funkcijo, da mora čemu služiti, s tem pa bo zagotovljena tudi motivacija učencev za učenje. Da bi osmislili učenje in ga napravili koristnega, je potrebno najprej zagotoviti njegovo jasno povezavo z življenjem, saj imajo takšne vsebine mnogo večji učinek in otroke motivirajo veliko bolj uspešno ko te verbalno podane informacije (Dewey, 2012).



Slika 2: Aktivni pouk učencev (foto: Canva)

2.1.2 ČUSTVENI VIDIK UČENJA IN VPLIV STRAHU

V knjigi Srčni učitelj avtorica Sabina Košmrl poudarja, da sistem kaznovanja in grajanja pri otrocih povzroča strah, kar negativno vpliva na njihovo samopodobo in sposobnost samostojnega razmišljanja. Tak pristop lahko vodi do tega, da se otroci počutijo zatirane in manjvredne, namesto da bi razvijali svojo ustvarjalnost in samozavest. Avtorica izpostavlja, da je pomembno ustvariti spodbudno in varno učno okolje, kjer se otroci počutijo sprejete in motivirane za učenje.

Ker mladi niso obremenjeni s kritiko, sodbami in črnimi napovedmi, so sproščeni in umirjeni. Poslušajo, kar jih zanima. Srkajo učiteljeve besede, ker ga spoštujejo in ker jim vsako uro dokazuje, da je strokovnjak na svojem področju. Celostno je učitelj urejen, zadovoljen, kompetenten in radosten. Je slika uspešnosti, kar pri učencih vzbuja zaupanje in mu zato želijo slediti. Učitelj se v vsakem trenutku zaveda, da je ohranjanje vzdušja v razredu na visoki ravni njegova naloga, njegov cilj pa je, da učenci odhajajo od njega zadovoljni, samozavestni in bogatejši z znanjem (Košmrl, 2019).

Vključitev interaktivnih metod, kot so sobe pobega, lahko pomaga zmanjšati strah in stres pri učencih ter spodbuja njihovo aktivno sodelovanje in kritično razmišljanje. Takšne metode omogočajo učenje skozi igro, kar lahko izboljša počutje otrok v šoli in poveča njihovo motivacijo za učenje.

2.2 IGRA

Igra je svobodna dejavnost, ki ni povezana s procesi neposrednega zadovoljevanja potreb. Omejena je na svoj svet; njen potek in smisel sta v njej sami (Horvat, Magajna, 1989).

Igra odvisna od določene stopnje telesnega in mentalnega razvoja osebe (Marjanovič, Umek, Zupančič, 2001).

2.2.1 ZGODOVINA IGER

Igre so del človeške kulture. Skozi celotno zgodovino so se razvijale skupaj z družbami, ki so jih igrale. Težko je najti zgodovinsko entiteto (bodisi civilizacijo, kulturo ali družbo), ki v svojih glavnih dejavnostih ne bi vključevala igranja iger. Lahko bi rekli, da moramo vsi igrati (Mihelač, 2024).

2.2.2 IGRA SKOZI RAZLIČNA STAROSTNA OBDOBJA

Igre so od nekdaj služile kot sredstvo socialne interakcije, poučevanja, tekmovanja in pobega iz resničnega sveta. V sodobnem času igra močno vpliva na človekovo življenje od rojstva do smrti. Čeprav se njegov pomen spreminja in prilagaja različnim življenjskim obdobjem, njegova temeljna ideja – učenje z užitkom, raziskovanjem, eksperimentiranjem in družbeno interakcijo – ostaja nespremenjena (Mihelač, 2024).

V otroštvu je igra primarni način učenja. Otroci se skozi igro učijo socialnih veščin, kot so izmenjava, sodelovanje in reševanje konfliktov in tudi motoričnih veščin ter zavedanja okolice. Poleg tega igra spodbuja domišljijo, ustvarjalnost in sposobnosti reševanja problemov. Otroci skozi igro raziskujejo različne vloge in situacije, kar jim pomaga pri razumevanju tako zunanjega sveta kot samega sebe (Mihelač, 2024).

V adolescenci igra postane bolj strukturirana in pogosto vključuje igranje vlog in rivalstvo. Najstniki imajo protisloven odnos do igre. Igre zavračajo kot »otročja dejanja«, sprejemajo pa jih tudi zato, ker so jim privlačne in znane. Razvoj identitete in samopodobe je v adolescenci ključnega pomena. Mladi lahko skozi igre in šport preizkusijo svoje socialne in telesne spretnosti, razvijejo sposobnosti reševanja problemov in odpornosti, premagujejo ovire in se naučijo ceniti uspeh. Z igranjem igrice z vrstniki pridobijo razumevanje zapletenosti

medčloveških odnosov, prav tako se jih spodbuja k oblikovanju močnih družbenih vezi (Else, 2014).

Igre in hobiji, ki spodbujajo ustvarjalnost in ponujajo priložnosti za užitek in sprostitev, pomagajo odraslim, da se oddaljijo od stresa in skrbi vsakdanjega življenja. Družabne igre in šport podpirajo dobro fizično in socialno počutje.

Tudi v starosti je igra bistvena za ohranjanje duševne jasnosti in socialnih vezi. Šah, karte, križanke in druge miselne igre so za starejše dober način, da ohranijo svoje kognitivne sposobnosti. Družabne igre pa ponujajo socialno interakcijo, ki jim pomaga, da se počutijo manj osamljene (Mihelač, 2024).

2.3 IGRIFIKACIJA

Igrifikacija je definirana kot uvajanje oz. uporaba elementov igre v neigrnih kontekstih. Je relativno nov koncept, vendar je prisoten že leta, ker so elementi, ki izhajajo iz iger, bili in so še vedno vključeni v druga področja vsakdanjega življenja. Igrifikacija je bolj celosten pristop z vsebino in s cilji, ki so zabavni, hkrati pa zagotavljajo učenje (Kapp, 2012). Igrifikacija uporablja "mehaniko iger" za sledenje uspešnosti/napredka in spodbuja notranjo motivacijo v večjem obsegu, npr. z uporabo lestvice najboljših, značkami, s točkami in spodbudami (Obrez, 2021).

S pomočjo teh elementov igrifikacija izobraževalni proces spremeni v igro, poveča motivacijo za učenje, vajo, reševanje nalog in zanimanje ter vpliva na izboljšanje učnih izidov (Grünewald idr., 2019). Spodbujanje motivacije pri učenju je ključno, saj bodo udeleženci zaradi vključenih elementov igrifikacije pripravljene učenju nameniti več časa, raje se bodo vračali k vsebinam ter jih dojemali bolj pozitivno (povzeto po Milovič, 2021).

2.3.1 RAZVOJ IN ŠIRJENJE IGRIFIKACIJE

Igrifikacija (ang. *gamification*) je uporaba elementov iger in igralnega razmišljanja v neigralnih kontekstih z namenom povečanja zavzetosti, motivacije in učinkovitosti. Čeprav gre za relativno nov koncept v sodobnem izobraževanju, so osnovni principi igrifikacije prisotni že desetletja – npr. točkovanje, napredovanje po ravneh, značke in tekmovalni elementi so se uporabljali v različnih oblikah poučevanja.

Igrifikacija v izobraževanju vključuje vključevanje igralnih mehanizmov v učni proces, da bi spodbudili motivacijo učencev, izboljšali sodelovanje, povečali razumevanje vsebine in razvijali ključne kompetence. Gre za strategijo, ki uporablja strukture in pravila igre, kot so

izzivi, zgodbe, takojšnje povratne informacije in nagrajevanje, da bi učenci aktivno sodelovali pri učenju.

Kot poudarjajo različni avtorji (Kapp, 2012; Milović, 2021), igrifikacija temelji na načelu, da lahko elementi iger – če so ustrezno vključeni – povečajo zavzetost in zadovoljstvo učencev ter posledično prispevajo k boljši učinkovitosti učnega procesa.

2.3.2. UČINKOVITOST IGRIFIKACIJE V IZOBRAŽEVANJU

Večina udeležencev izobraževalnega dela tako pri nas kot po svetu dojema izobraževanje kot nekaj zelo dolgočasnega in nekaj, kar je treba doseči predvsem zaradi staršev. Posledično se učitelji in institucije, ki izobražujejo, soočajo z mnogimi izzivi, povezanimi z motivacijo in samim sodelovanjem učencev.

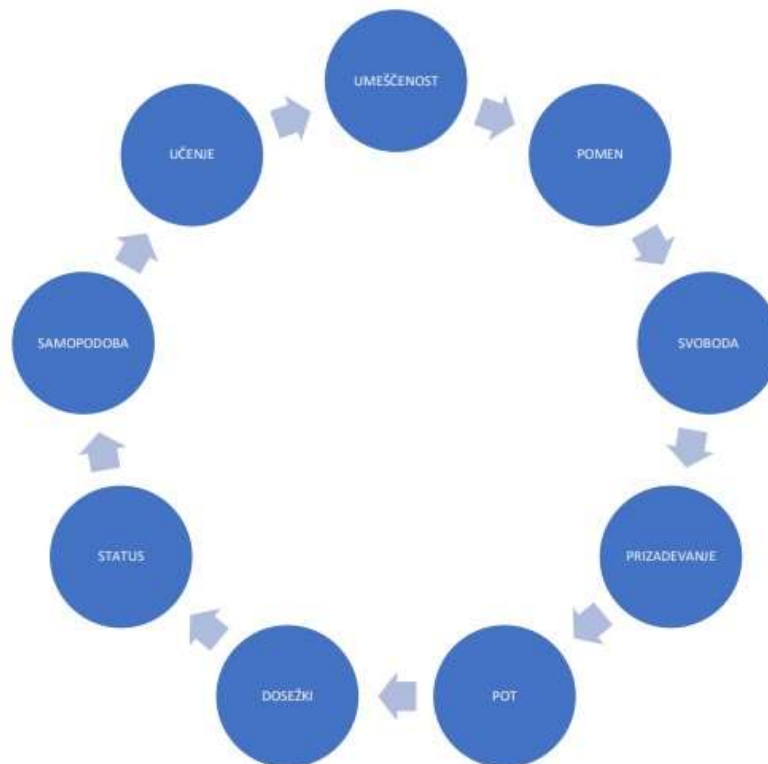
Pomembno je razlikovati med igrifikacijo in izobraževalnimi igrami. Igrifikacija vključuje uporabo posameznih igralnih elementov (točke, nagrade, izzivi ipd.) v sicer običajnih učnih dejavnostih, medtem ko izobraževalne igre predstavljajo celostne igralne izkušnje, zasnovane posebej za učenje. Igrifikacija je tako pogosto integrirana v tradicionalne metode poučevanja, kjer deluje kot orodje za povečanje angažiranosti, medtem ko so izobraževalne igre samostojen didaktični pripomoček.

2.3.3 PREDNOSTI IGRIFIKACIJE PRI UČENJU

Raziskave kažejo, da igrifikacija pozitivno vpliva na več vidikov učnega procesa. Njene prednosti vključujejo:

- Povečano motivacijo – učenci so bolj zavzeti, saj občutijo napredek in prejmejo priznanje za svoj trud.
- Večjo vključenost – elementi igre, kot so časovne omejitve, izzivi in zgodbe, učence spodbudijo k aktivnemu sodelovanju.
- Boljše pomnjenje učne snovi – pridobivanje znanja skozi praktične naloge in igrive situacije poveča dolgotrajno shranjevanje informacij.
- Razvoj veščin reševanja problemov – učenci se pri nalogah učijo logičnega razmišljanja, strateškega načrtovanja in sodelovanja.
- Spodbujanje ustvarjalnosti – igrifikacija nudi prostor za iskanje inovativnih rešitev in izražanje domišljije.

Milović (2021) poudarja, da igrifikacija v učnem okolju učencem ponuja priložnost, da izstopijo iz klasičnih šolskih okvirjev in se učijo skozi igro, kar krepi tako znanje kot tudi njihovo samopodobo in zadovoljstvo pri učenju.



Slika 3: Krog uspešnega učenja (Raišp, 2018)

Zgornja slika prikazuje krog uspešnega učenja, ki vključuje ključne elemente, kot so:

- Umestnost – sposobnost povezovanja znanja v prakso.
- Pomen – učenci razumejo, zakaj je znanje koristno.
- Svoboda – občutek izbire pri učenju.
- Prizadevanje – trud, ki vodi do napredka.
- Pot – proces učenja.
- Dosežki – uspehi, ki motivirajo učence.
- Status – družbena vrednost pridobljenega znanja.
- Samopodoba – vpliv uspehov na samozavest učenca.
- Učenje – končni rezultat procesa.

Igrifikacija ne pomeni ustvarjanja igre, ampak jo uporabimo zato, da izobraževanje postane zabavnejše in privlačnejše, pridobivanje znanja pa ostane na isti ravni. Igrifikacija pomaga učencem pridobiti motivacijo za učenje. Z njeno pomočjo imajo učenci več motivacije, da se učijo oziroma nadaljujejo izobraževanje.

Omogoča pridobivanje izkušenj pred izkušnjami samimi in spodbuja udeležence izobraževalnega procesa, da s pomočjo različnih iger pridobijo znanje. Igrifikacija vnaša v svoje delovanje tehnike motiviranja iz tradicionalnih in družabnih iger v okolje, ki tradicionalno ni namenjeno igri (Obrez, 2021).

2.4 SOBA POBEGA KOT METODA IZOBRAŽEVANJA

Soba pobega (ang. Escape Room) je interaktivna igra, kjer morajo udeleženci v določenem času rešiti uganke, dešifrirati kode in sodelovati, da dosežejo cilj – pobeg ali rešitev izziva. V izobraževalnem kontekstu soba pobega ni zgolj igra, temveč postane didaktično orodje, ki spodbuja aktivno učenje in krepi ključne kompetence učencev.

Kako narediti pouk zanimiv za učence, je pri marsikaterem učitelju vedno nekje na področju nezavednega. Pri pouku na daljavo pa se mora to vprašanje pojaviti v ospredju. Niso dovolj sama karizmatičnost ali pa govorne spretnosti posameznika, da ga učenci poslušajo z odprtimi usti in sledijo njegovim navodilom. Potrebno je nekaj več, nekaj, kar lahko učence motivira za delo tudi brez navzočnosti učitelja (Smole, 2021).

Tako se kaže soba pobega kot odličen didaktični pristop, ki se ga lahko uporablja na različnih stopnjah učnega procesa, v različnih starostnih obdobjih ter pri različnih predmetih. Motivacija je tisti element pri človeku, ki ga spodbudi k delu, in motivacije v sobi pobega ne manjka. Učenci so lahko postavljeni v navidezno nemogoč položaj, ki je omejen tako časovno kot prostorsko, seveda virtualno, in želja po uspešnem končanju in rešitvi iz sobe je tisto, kar jih žene naprej k iskanju namigov. Velikokrat lahko posežejo tudi po literaturi ali spletnem brskalniku, da poiščejo rešitev (Smole, 2021).

2.4.1 POVEZAVA S KONCEPTOM IGRIFIKACIJE

Soba pobega vključuje več elementov igrifikacije, kot so:

- Ciljno usmerjeno učenje – Učenci imajo jasen cilj, ki ga dosežejo z reševanjem izzivov.
- Sodelovalno učenje – Uspeh je pogosto odvisen od timskega dela, kar krepi komunikacijske in socialne veščine.

- Povratna informacija in motivacija – Udeleženci sproti dobivajo povratne informacije, kar jih spodbuja k nadaljnjemu delu (Smole, 2021).

2.4.2 PREDNOSTI SOBE POBEGA V IZOBRAŽEVANJU

Uporaba sobe pobega v učnem procesu prinaša številne prednosti:

- Povečana motivacija in angažiranost učencev, saj je učenje zasnovano kot interaktivna in dinamična izkušnja.
- Razvoj mehkih veščin, kot so timsko delo, reševanje problemov, kritično mišljenje in odločanje pod pritiskom.
- Praktično povezovanje znanja, saj se učenci učijo skozi izkušnje in preizkušanje različnih strategij (Smole, 2021).

2.4.3 OPREDELITEV SOBE POBEGA

Igralci se v sobo pobega podajo v manjših skupinah – od 4 do 6 članov. V sobi je pomembno raziskovanje prostora z namenom odkritja namigov, predmetov ali uganek, ki igralcem nato omogočijo rešitev posameznih izzivov (Cruz, 2022). Ni nujno, da je klasična soba pobega dejansko zastavljena kot pobeg iz sobe, kot to apelira njeno ime, ampak gre lahko tudi za knjige pobega, sobe pobega z uporabo virtualne resničnosti, skrinjice pobega, za lov na uganke (Oblak, 2024).

V zadnjem času je klasična soba pobega zasedla pomembno mesto v šolskem prostoru. S premišljeno izbiro učnih ciljev in z njihovo vključitvijo v igro se sobi pobega doda vzgojno-izobraževalno vrednost. Posledično jo upravičeno imenujemo izobraževalna soba pobega. Učitelj oziroma načrtovalec lahko izobraževalno sobo pobega postavi v fizičnem ali digitalnem okolju. Oblikuje lahko tudi okolje, ki je kombinacija obeh vrst, fizičnega in digitalnega. Na podlagi tega se potem odloči, kako bo sestavil naloge, katere vrste nalog bo vključil in na katerih taksonomskih stopnjah bodo posamezne naloge. Pri sestavljanju mora upoštevati učne cilje, ki jih nato učenci dosežejo skozi igro (Oblak, 2024).

3 METODOLOGIJA

Pred začetkom izdelave raziskovalne naloge sem najprej opravila pregled obstoječe literature, ki sem jo našla v mestni in šolski knjižnici. Preučila sem različne vire s področja inovativnih učnih metod, izobraževalnih iger in uporabe sobe pobega kot didaktičnega pripomočka. S tem sem si zagotovila teoretično podlago za nadaljnje raziskovanje.

V sodelovanju z mentorico, učiteljico Matejo Kunc, sva se dogovorili, da bo najbolj smiselno preizkusiti sobo pobega pri pouku slovenščine. Kot učno snov sva izbrali literarno delo Martin Krpan avtorja Frana Levstika, ki ga učenci obravnavajo v 7. razredu osnovne šole. Namen raziskave je bil preveriti učinkovitost sobe pobega pri poučevanju tega literarnega dela ter primerjati njene učinke s tradicionalnim načinom poučevanja.

Zbrane podatke sem nato analizirala in primerjala rezultate preverjanja znanja, odgovore učencev v anketi ter mnenje učiteljice. Na podlagi teh ugotovitev sem oblikovala sklepne ugotovitve o učinkovitosti sobe pobega kot učnega pripomočka pri pouku slovenščine.

3.1 ŠTUDIJA PRIMERA

Kot študijo primera sem zasnovala eksperiment, pri katerem je bila soba pobega uporabljena kot metoda poučevanja v enem oddelku, medtem ko je bil v drugem oddelku pouk izveden na tradicionalen način. V raziskavo sta bila vključena dva razreda:

- V 7. a razredu (19 učencev) je učiteljica Mateja Kunc izvedla učno uro s pomočjo sobe pobega. Učenci so bili razdeljeni v šest enakovrednih skupin, pri čemer je vsaka skupina reševala niz nalog, povezanih z vsebino literarnega dela. Cilj je bil, da naloge rešijo v čim krajšem času in s tem pridobijo poglobljeno razumevanje zgodbe.
- V 7. c razredu je učiteljica Biserka Hrnčič izvedla pouk iste učne snovi po tradicionalni metodi, ki je vključevala branje in razlago besedila ter diskusijo o vsebini zgodbe.
- Za preverjanje učinkovitosti metode sobe pobega sem uporabila različne metode, ki so zajemale tako kvantitativne kot kvalitativne vidike raziskave. Pri tem je preverjanje del študije primera. Preverjanje sem izvedla v dveh korakih. Prvo preverjanje znanja je bilo izvedeno neposredno po končani učni uri, drugo pa po dveh mesecih. Drugo preverjanje je bilo nenapovedano in izvedeno brez predhodnega ponavljanja snovi. Obe preverjanji sta potekali v obeh razredih, ki sta bila vključena v raziskavo.

3.1.1. NALOGE IZ LITERARNEGA DELA MARTIN KR PAN

Za izvedbo nalog so imeli učenci na voljo 90 minut. Učiteljica jih je razvrstila v šest po znanju enakovrednih skupin. Učenci so imeli nalogo, da na zabaven način raziskujejo zgodbo o Martinu Krpanu skozi naloge in uganke. Njihova naloga je bila, da s sodelovanjem in uporabo znanja razkrijejo skrivnosti in rešijo izzive. Cilj nalog je, da učenci na zabaven način izboljšajo razumevanje zgodbe in razvijejo sposobnosti reševanja problemov, timskega dela ter kritičnega mišljenja.

3.1.1.1 Naloga 1: Časovni trak

Cilj:

- Učenci razvijajo razumevanje strukture zgodbe in logične povezave med dogodki. S tem krepijo sposobnost analize in obnovitve literarnega besedila.

Opis:

- Učenci dobijo niz kartic, na katerih je vsak dogodek iz zgodbe opisan z eno povedjo. Njihova naloga je:
- Razvrstiti kartice v pravilnem časovnem zaporedju.
- Vsakemu opisu dogodka dodati še dve povedi:
- Prva poved podrobneje razloži dogodek.
- Druga poved doda zanimiv obrat ali vpliv na nadaljevanje zgodbe.
- Ob koncu naloge skupina predstavi svojo časovno linijo in razloži povezave med dogodki.

Doseženi učni cilji:

- Razvijanje sposobnosti prepoznavanja in razvrščanja ključnih dogodkov v zgodbi.
- Krepitev analitičnih sposobnosti pri razumevanju literarnega besedila.
- Ustvarjalno izražanje z dodajanjem novih povedi in interpretacij.

Martin Krpan - Časovni trak

Zgodba o Martinu Krpanu se odvija po določenem zaporedju dogodkov, kjer vsako dejanje vpliva na naslednje. Pomembno je razumeti, kako se dogodki povezujejo med seboj in kako Krpan s svojimi dejanji postopoma doseže svoj cilj.



Vaša naloga:

Pred vami so kartice, ki z eno povedjo opisujejo nek dogodek. Vaša naloga je, da jih razvrstite po pravilnem zaporedju, jih dopolnite in povežete v smiselno celoto. Vsakemu opisu dogodka dodajte še dve povedi. Prva naj podrobneje opiše dogodek. Drugi naj doda zanimiv preobrat ali vpliv na nadaljevanje zgodbe. Povedi lahko dopolnite z obnovo zgodbe ali ustvarite svojo različico.

Slika 4: Navodilo prve naloge

Krpanovo popotovanje - Časovni trak ✨

Razvrstite dogodke v pravilnem časovnem zaporedju. Vsakemu dogodku dodajte dva svoja stavka.

 <p>Dogodek →</p> <p>Krpan sroča cesarja in prestavi konja s tovorom.</p>	 <p>Dogodek →</p> <p>Dunaj napade velikan Břdava, cesar pa pošlje po Krpana.</p>	 <p>Dogodek →</p> <p>Cesar pošlje po Krpana, da bi premagal Břdava.</p>	 <p>Dogodek →</p> <p>Krpan na cesarskem dvoru poroka lipo.</p>
 <p>Dogodek →</p> <p>Krpan v boju premaga Břdava in reši cesarstvo.</p>	 <p>Dogodek →</p> <p>Cesar ponudi Krpanu svojo hčer za ženo, a Krpan to zavrne.</p>	 <p>Dogodek →</p> <p>Krpan prejme cesarjevo dovoljenje za tovorjenje soli.</p>	 <p>Dogodek →</p> <p>Krpan se vrne domov, spremija ga cesarjev sluga.</p>

Slika 5: Kartice z opisanimi dogodki

3.1.1.2 Naloga 2: Moč in velikost

Cilj:

- Učenci spoznajo simbolni pomen moči in velikosti v literaturi ter razvijajo sposobnost interpretacije vizualnih podob.

Opis:

- Učenci prejmejo dva para slik, ki prikazujeta like iz zgodbe v različnih situacijah. Njihova naloga je:
- Opazovati in primerjati, kako so liki prikazani na slikah ter kako se spreminja njihova moč in velikost.
- Razmisliti, kaj pomeni ta sprememba velikosti - kdo je v določenem trenutku videti močnejši in zakaj.

- Opisati pomen posamezne slike ter opisati kontrast med njima.

Doseženi učni cilji:

- Razumevanje simbolike moči in velikosti v literaturi.
- Razvoj vizualne pismenosti in sposobnosti interpretacije podob.
- Kritično razmišljanje o vlogi likov in njihovem razvoju skozi zgodbo.

Martin Krpan - Moč in velikost

V zgodbi o Martinu Krpanu se moč in velikost likov spreminjata glede na njihov položaj in dejanja. Vešah je kdo videti velik in mogočen, drugič pa majhen in nepomemben – ne glede na svojo pravo telesno velikost. S tem pisatelj ponazarja resnično moč, ki ne izhaja le iz telesne postave, temveč iz poguma, spretnosti in pameti.



Vaša naloga:

Pred vami sta dva para slik, ki prikazujeta nasprotja v moči in velikosti likov.

Za vsak par slik:

Opazujte, kako so liki prikazani na obeh slikah in kako se njihova velikost spreminja.

Razmislite, kaj pomeni ta sprememba velikosti – kdo je v določenem trenutku močnejši in zakaj.

Z besedami opišite, kaj prikazuje vsaka slika in kaj vam sporoča ta kontrast.

Slika 6: Navodilo druge naloge

Martin Krpan - Moč in velikost

Primerjajte obe sliki in s svojimi besedami opišite, kako se moč in velikost likov spreminjata ter kaj to pomeni. Primerjajte obe sliki Brdavsca in Krpana ter razmislite: Kako sta lika prikazana na vsaki sliki? Kdo deluje močnejši in zakaj? Kaj nam sporoča ta sprememba velikosti?

Velik Brdavs in majhen Krpan



Brdavs je večji od Martina Krpana

Majhen Brdavs in velik Krpan



Martin Krpan je večji od Brdavsca

Slika 7: Primerjava velikosti Martin Krpan - Brdavs



Slika 8: Primerjava velikosti cesar - Martin Krpan

3.1.1.3 Naloga 3: Starinski izrazi

Cilj:

- Učenci spoznajo razvoj jezika skozi čas in se urijo v prilagajanju besedila sodobnemu jeziku.

Opis:

- Učenci prejmejo niz povedi, ki vsebujejo starinske izraze iz besedila.
- Njihova naloga je:
- Razumeti pomen vsake povedi v njenem izvornem kontekstu.
- Vsako poved prevesti v sodoben jezik, pri čemer morajo ohraniti njen pomen.
- Na koncu primerjati rešitve in razpravljati o tem, kako se je jezik skozi čas spreminjal.

Doseženi učni cilji:

- Prepoznavanje in razumevanje starinskih izrazov ter njihovih pomenov.
- Razvoj zmožnosti preoblikovanja besedil v sodobni jezik.
- Ozaveščanje o jezikovnih spremembah in kulturni dediščini jezika.



Martin Krpan - Starinski izrazi

Starinski izrazi, ki so bili nekoč vsakdanji, danes zvenijo nenavadno, vendar so pomemben del naše kulturne dediščine. V tej nalogi boste raziskovali, kako so ljudje v preteklosti izražali svoje misli in kako bi danes te izraze preoblikovali v sodoben jezik. Na ta način boste bolje razumeli, kako se je jezik razvijal skozi čas.

Vaša naloga:

Spodaj so zapisane povedi, ki vsebujejo starinske izraze. Vaša naloga je, da vsako poved prevedete v sodoben jezik, tako da bo pomen ostal enak, vendar bodo uporabljeni sodobni izrazi. Zapišite prevod vsake povedi v prostor ob njem.

Slika 9: Navodilo tretje naloge

Martin Krpan - Starinski izrazi

Krpana je to s pridom utesilo ter jako dobro se mu je zdelo do vsega, kar je slišal.	Če ga živ krst ne zmore, Krpan ga bo.	Presneto jim je bila huda za nohti !	To reče in brž dene sol s kobile, kobilo pa v konjak.
Če misliš, primi ga, pa mu ostrizi glavo.	Varujte, da me ne boste vodili za nos!	Pazili so ga mejaki, da bi ga kje nehotoma zalezli.	Ko se preobuje, ven priteče in sede v kočijo ter naglo zdrčita proti Dunaju.

Slika 10: Kartice s starinskimi izrazi

3.1.1 PREVERJANJE ZNANJA

Uspešnost obeh načinov poučevanja sem preverila s pisnim preverjanjem znanja, ki so ga učenci obeh razredov opravljali 24. januarja 2025, takoj po zaključku učne ure. Enako preverjanje znanja sem ponovila 4. aprila 2025, da bi ugotovila, kako trajno je bilo pridobljeno znanje. Preverjanje je vključevalo vprašanja o vsebini in razumevanju zgodbe Martin Krpan, s ciljem ugotoviti, ali so si učenci, ki so sodelovali v sobi pobega, boljše zapomnili ključne informacije kot tisti, ki so se učili na tradicionalen način. Rezultati so bili nato primerjani in analizirani v okviru študije primera.

3.2 ANKETA

Da bi pridobila povratne informacije o izkušnji učencev pri uporabi sobe pobega, sem učencem 7. a razreda razdelila anketni vprašalnik. Anketni vprašalnik je bil kratek, saj je vseboval le

devet vprašanj. Učenci so ga izpolnili ročno, v papirni obliki. V njem so ocenjevali naslednje vidike:

- Kako zanimiva in koristna se jim je zdela ta metoda učenja.
- Kakšen je bil njihov občutek sodelovanja v skupinah.
- Ali menijo, da so si snov bolje zapomnili v primerjavi s klasičnimi metodami poučevanja.

Zbrane odgovore sem nato analizirala, da bi dobila vpogled v subjektivno doživljanje učne metode s strani učencev.

3.3 INTERVJU Z UČITELJICO MATEJO KUNC

Pomemben del raziskave je predstavljal tudi intervju z učiteljico Matejo Kunc, ki je izvedla sobo pobega. Cilj intervjuja je bil pridobiti vpogled v njeno izkušnjo z izvedbo te metode ter ugotoviti njen strokovni pogled na uporabnost sobe pobega pri pouku slovenščine. V pogovoru sva se osredotočili na naslednje teme:

- Njeni vtisi o izvedbi učne ure s sobo pobega.
- Opazanja glede sodelovanja in motivacije učencev.
- Prednosti in morebitni izzivi uporabe sobe pobega pri pouku slovenščine.
- Predlogi za izboljšanje te metode pri bodočih izvedbah.

4 REZULTATI

4.1 IZVEDBA SOBE POBEGA

Za samo izvedbo sobe pobega so učenci imeli na razpolago dve šolski uri (90 minut). V tem času so morali v skupinah reševati naloge, ki so bile zasnovane tako, da vključujejo tako vsebinski kot jezikovni vidik pripovedke Martin Krpan.

Ker je bila vsebina besedila kar obsežna, sta imela oba razreda, 7. a kot skupina, v kateri se je izvedla raziskava in 7. c razred kot kontrolna skupina enake vhodne pogoje. V obeh razredih so bili učenci predhodno seznanjeni z vsebino odlomka o Martinu Krpanu, avtorja Frana Levstika.

Učiteljica Mateja Kunc je v prvih 15 minutah učencem razložila potek dela in jih razdelila v šest enakovrednih skupin po znanju.

Vseh šest skupin je uspešno zaključilo naloge v predvidenem času, vendar z opaznimi razlikami v hitrosti reševanja.

Tabela 1: Čas, v katerem so posamezne skupine rešile naloge

Skupina	Čas	Odstopanje od najhitrejše skupine
3. skupina	45 minut	0 minut (najhitrejša)
5. skupina	47 minut	+ 2 minuti
4. skupina	49 minut	+ 4 minute
6. skupina	54 minut	+ 9 minut
1. skupina	60 minut	+ 15 minut
2. skupina	63 minut	+ 18 minut (najpočasnejša)

Iz zgornje tabele je razvidno, da so vse skupine rešile naloge v času, ki je bil na voljo. Prva skupina je vse naloge opravila v 45 minutah, zadnja skupina pa v 63 minutah, kar pomeni, da je zadnja skupina za izvedbo porabila 18 minut več kot prva skupina. Kartice v nalogah so bile izpolnjene z različnimi pisavami, kar pomeni, da so vsi učenci sodelovali pri izvedbi nalog.

Najhitrejša skupina (3. skupina) je naloge rešila že v 45 minutah, kar pomeni, da so učenci v tej skupini hitro razumeli naloge, učinkovito sodelovali in se hitro odločali pri reševanju.

Najpočasnejša skupina (2. skupina) je za rešitev potrebovala 63 minut, kar je 18 minut več kot najhitrejša skupina. To nakazuje, da so se učenci v tej skupini verjetno soočali z več izzivi pri razumevanju ali reševanju nalog, morda so potrebovali več razprav ali pa je bilo njihovo sodelovanje nekoliko manj usklajeno.

4.1.1 UČINKOVITOST SKUPINSKEGA DELA IN SODELOVANJE

- Eden izmed pomembnih pokazateljev uspešnosti izvedbe sobe pobega je bila aktivna udeležba vseh učencev.
- Kartice v nalogah so bile izpolnjene z različnimi pisavami, kar dokazuje, da so vsi učenci sodelovali pri reševanju nalog.
- Razlike v času reševanja med skupinami niso bile drastične (največja razlika je 18 minut), kar pomeni, da so bile skupine kljub razlikam v hitrosti relativno enakovredne pri razumevanju vsebine.

4.1.2 MOŽNI RAZLOGI ZA RAZLIKE V HITROSTI REŠEVANJA NALOG

Sposobnost hitrega razumevanja navodil – skupine, ki so hitreje razumele naloge, so jih lahko začele hitreje reševati.

Stopnja sodelovanja in timskega dela – bolj usklajene skupine so rešitve hitreje oblikovale in zapisale.

Dinamika skupine – če so se učenci v skupini hitro dogovorili o pravih odgovorih, so lahko hitreje napredovali. Skupine z več diskusijami ali različnimi pristopi so morda porabile več časa.

Različne strategije reševanja – nekatere skupine so morda naloge reševale sistematično, druge pa so več časa porabile za preverjanje odgovorov.

4.1.3 ZAKLJUČEK

Vse skupine so naloge uspešno rešile v predvidenem času, kar kaže, da je bila zasnova sobe pobega primerna in izvedljiva za ciljno skupino. Razlike v hitrosti reševanja odražajo individualne dinamike skupin, vendar nobena skupina ni imela večjih težav pri dokončanju nalog. Dejstvo, da so bili vsi učenci aktivno vključeni, potrjuje, da je bil format sobe pobega učinkovit način za učenje in ponavljanje vsebine.

4.2 REZULTATI PREVERJANJA ZNANJA

Da bi ocenili učinkovitost sobe pobega kot učne metode, so enako preverjanje znanja pisali učenci 7. a razreda, ki so sodelovali v sobi pobega, in učenci 7. c razreda, ki so isto snov obravnavali s klasičnim poučevanjem. Prvo preverjanje je potekalo 24. januarja 2025, takoj po zaključku učne ure. Isto preverjanje so učenci obeh razredov ponovno pisali čez dva meseca, 4. aprila 2025. Drugo preverjanje je bilo nenapovedano, saj sem želela preveriti, kako trajno so si učenci zapomnili učno snov ter ali se je znanje ohranilo tudi brez predhodne ponovitve.

4.2.1 STRUKTURA IN KRITERIJI PREVERJANJA ZNANJA

Preverjanje je vsebovalo pet nalog, ki so preverjale razumevanje vsebine pripovedke Martin Krpan in jezikovne značilnosti besedila. Pri oblikovanju nalog je bil poudarek na preverjanju:

- razumevanja zgodbe,
- poznavanja jezika pripovedke,
- sposobnosti interpretacije besedila,
- kritičnega mišljenja pri razlagi vsebine,
- pravilne rabe jezika v odgovoru.

Vsa vprašanja v preverjanju so bila zaprtega tipa, kar je omogočilo enostavno ocenjevanje odgovorov. Za vsak pravilni odgovor sem dodelila eno točko. Naloge sem ovrednotila na podlagi tega preprostega kriterija, kar je omogočilo jasen pregled uspešnosti učencev. Po ocenitvi posameznih nalog sem primerjala rezultate obeh razredov, da sem ugotovila morebitne razlike v razumevanju in pomnjenju ključnih vsebin zgodbe.

4.2.1.1 Analiza prve naloge

Prva naloga je bila osredotočena na preverjanje razumevanja vsebine in pravilnega razvrščanja dogodkov v zgodbi Martin Krpan. Učenci so morali osem dogodkov postaviti v pravilno časovno zaporedje. V raziskavi so sodelovali učenci 7. a razreda, ki so vsebino obravnavali prek sobe pobega in učenci 7. c razreda, ki so snov predelali na tradicionalen način. V 7. a razredu je bilo pri prvem preverjanju prisotnih 18 učencev, v 7. c pa 14. Drugega preverjanja pa se je udeležilo 19 učencev iz 7. a razreda in 19 učencev iz 7. c razreda.

Tabela 2: Dosežene točke pri prvi nalogi

Razred/čas	Število doseženih točk									Skupaj	Povprečje
	0	1	2	3	4	5	6	7	8		
7. a (januar)	1	4	3	1	1	0	3	1	4	18	4,1
7. a (april)	0	1	0	1	0	0	3	0	14	19	7,0
7. c (januar)	2	3	1	0	1	1	2	0	4	14	4,1
7. c (april)	1	0	0	3	0	0	2	0	13	19	6,5



Graf 1: Doseženo število točk po posameznih razredih pri prvi nalogi

Rezultati preverjanja znanja so pokazali, da so učenci v obeh razredih napredovali, vendar je bil napredek v 7. a razredu, kjer je bila izvedena soba pobega, izrazitejši. Povprečno število točk se je povečalo s 4,111 na 7,053, kar pomeni skoraj 3 točke izboljšanja. V 7. c razredu, kjer je bil pouk izveden na tradicionalen način, je bil napredek nekoliko manjši – povprečje se je dvignilo z 4,143 na 6,579. To potrjuje domnevo, da je uporaba inovativnih metod, kot je soba pobega, lahko zelo učinkovita pri učenju literarnih besedil in spodbuja večjo motivacijo ter sodelovanje med učenci.

Rezultati analize za 7. a (soba pobega):

- Pri 1. nalogi je bilo v januarju v obeh razredih približno enako število učencev, ki so dosegli najvišje (8) ali najnižje (0–2) rezultate.
- Aprila pa so rezultati pokazali velik napredek:
- V 7. a razredu, kjer je bil uporabljen pristop s sobo pobega, je kar 14 od 19 učencev (73,7 %) doseglo vse možne točke, nihče pa ni dosegel manj kot 3 točke.

Rezultati analize 7. c (tradicionalni pouk):

- V 7. c razredu, kjer je potekal klasičen pouk, je 13 od 19 učencev (68,4 %) doseglo 8 točk, en učenec pa je dosegel 0 točk.
- Povprečje se je v 7. a razredu povečalo z 4,11 na 7,05, v 7. c razredu pa z 4,14 na 6,58.
- Napredek je opazen v obeh razredih, a nekoliko večji v razredu, kjer je bila izvedena soba pobega.

Sklep

Pri prvi nalogi so rezultati pokazali, da je uporaba sobe pobega v 7. a razredu imela izrazit vpliv na izboljšanje učnih rezultatov. V tem razredu je kar 73,7 % učencev doseglo vse možne točke, nihče pa ni dosegel manj kot 3 točke. Po drugi strani pa je v 7. c razredu, kjer je potekal tradicionalen pouk, 68,4 % učencev doseglo 8 točk, en učenec dosegel 0 točk. To kaže, da je inovativna metoda, kot je soba pobega, pomagala večini učencev v 7. a razredu doseči boljše rezultate in povečala njihovo motivacijo ter angažiranost pri nalogi v primerjavi s tradicionalnim pristopom.

4.2.1.2 Analiza druge naloge

Druga naloga je preverjala razumevanje starinskih besed in njihovo povezovanje z ustreznimi novodobnimi sopomenkami. Učenci so morali posamezne arhaične izraze pravilno povezati s sodobnimi izrazi, kar je zahtevalo poznavanje starejšega besedišča in sposobnost sklepanja iz konteksta.

Tabela 3: Dosežene točke pri drugi nalogi

Razred/čas	Število doseženih točk									Skupaj	Povprečje
	0	1	2	3	4	5	6	7	8		
7. a (januar)	0	0	1	0	2	2	6	0	7	18	6,2
7. a (april)	0	0	0	0	0	0	7	0	12	19	7,2
7. c (januar)	0	2	0	1	3	2	3	0	3	14	4,9
7. c (april)	0	1	1	1	2	2	3	1	8	19	5,9

2. naloga



Graf 2: Doseženo število točk po posameznih razredih pri drugi nalogi

Pri analizi rezultatov druge naloge je opazen napredek v obeh razredih, vendar so rezultati v 7. a razredu, kjer je bila uporabljena soba pobega, pokazali nekoliko večjo izboljšanje v primerjavi z 7. c razredom, kjer je bil pouk izveden na tradicionalen način.

Rezultati analize za 7. a (soba pobega):

- Pri analizi rezultatov druge naloge je opazen napredek v obeh razredih, vendar so rezultati v 7. a razredu, kjer je bila uporabljena soba pobega, pokazali nekoliko večje izboljšanje v primerjavi z 7. c razredom, kjer je bil pouk izveden na tradicionalen način.
- V 7. a razredu je bilo v januarju povprečje 6,222, vendar je bilo veliko učencev, ki so dosegli nizke rezultate (0–3 točke), kar kaže na to, da naloga za mnoge učence ni bila enostavna.
- V aprilu pa se je povprečje nekoliko izboljšalo na 7,263, kar pomeni povečanje povprečnega števila točk. V tem razredu je bilo 12 od 19 učencev (63,2 %) na koncu naloge zelo uspešnih, saj so dosegli 7 ali 8 točk. Noben učenec ni dosegel manj kot 3 točke, kar kaže na splošno večjo angažiranost in uspešnost učencev pri nalogi.

Rezultati analize 7. c (tradicionalni pouk):

- V 7. c razredu je bilo v januarju povprečje pri drugi nalogi 4,929, kar je nižje od tistega v 7. a razredu, z več učenci, ki so dosegli nizke rezultate (0–3 točke). To nakazuje, da so imeli učenci v tem razredu težave pri reševanju naloge.
- V aprilu je povprečje naraslo na 5,947, kar je še vedno nižje od povprečja v 7. a razredu. V tem razredu je 8 učencev (42,1 %) doseglo 7 ali 8 točk, vendar je bil še vedno prisoten učenec, ki je dosegel zgolj 0 točk. To nakazuje, da je napredek bil prisoten, vendar manj izrazit kot v 7. a razredu.

Sklep:

Čeprav so učenci v obeh razredih napredovali, je bil napredek v 7. a razredu, kjer je bila izvedena soba pobega, izrazitejši. Soba pobega je očitno spodbudila večjo motivacijo in angažiranost učencev, kar je pripomoglo k višjim rezultatom in boljšemu razumevanju naloge. V 7. c razredu, kjer je bil uporabljen tradicionalen pristop, so učenci sicer napredovali, vendar v manjši meri, saj je bilo še vedno nekaj učencev, ki so dosegli nizke rezultate.

4.2.1.3 Analiza tretje naloge

V tretji nalogi, kjer so morali učenci povezati literarni lik z njegovim dejanjem, so rezultati pokazali pomembne razlike med razredoma, še posebej pri napredku. Rezultati so prikazani v grafu (Graf 3).

Tabela 4: Dosežene točke pri tretji nalogi

Razred/čas	Število doseženih točk					Skupaj	Povprečje
	0	1	2	3	4		
7. a (januar)	0	1	2	3	16	18	3,6
7. a (april)	1	0	1	0	18	19	3,8
7. c (januar)	0	0	1	0	11	14	3,5
7. c (april)	0	0	3	0	14	19	3,3



Graf 3: Doseženo število točk po posameznih razredih pri tretji nalogi

Rezultati analize za 7. a (soba pobega):

- Januarja je bilo povprečje relativno visoko – 3,667, kar pomeni, da je večina učencev že dobro razumela povezavo med likom in njegovim dejanjem.
- Aprila se je povprečje še nekoliko izboljšalo na 3,895, pri čemer je 18 od 19 učencev (94,7 %) doseglo vse možne točke, le eden pa 2 točki. Noben učenec ni dosegel 0 ali 1 točko, kar kaže na zelo dobro razumevanje naloge in snovi po izkušnji s sobo pobega.

Rezultati analize 7. c (tradicionalni pouk):

- Januarja je bilo povprečje 3,571, kar je podobno kot pri 7. a razredu – tudi tukaj je večina učencev dosegla najvišjo možno oceno.
- Aprila pa je povprečje padlo na 3,368, kar pomeni, da se je uspešnost celo nekoliko zmanjšala. Poleg tega je en učenec dosegel 0 točk, štirje pa samo 2 točki. To kaže, da je pri nekaterih učencih prišlo do nerazumevanja ali površnega reševanja naloge.

Sklep:

Tretja naloga je pokazala, da so učenci v 7. a razredu, kjer so pri učenju uporabili sobo pobega, ne le ohranili visoko raven znanja, temveč so jo še dodatno izboljšali. Nasprotno pa so učenci v 7. c razredu, kjer je bil pouk tradicionalen, pri tej nalogi pokazali manjši napredek – celo rahlo nazadovanje. To kaže, da je soba pobega kot metoda poučevanja pripomogla k trajnejšemu in globljemu razumevanju povezav med literarnimi liki in njihovimi dejanji.

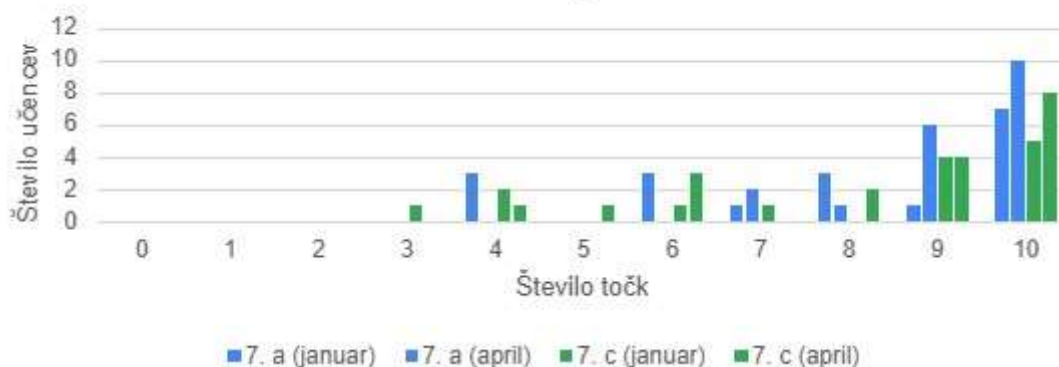
4.2.1.4 Analiza četrte naloge

V četrti nalogi so učenci brali trditve o zgodbi in označevali, ali so pravilne ali napačne. Naloga je preverjala natančno razumevanje besedila in sposobnost logičnega presojanja.

Tabela 5: Dosežene točke pri četrti nalogi

Razred/čas	Število doseženih točk											Skupaj	Povprečje
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
7. a (januar)	0	0	0	0	3	0	3	1	3	1	7	18	7,7
7. a (april)	0	0	0	0	0	0	0	2	1	6	10	19	9,2
7. c (januar)	0	0	0	1	2	0	1	1	0	4	5	14	7,8
7. c (april)	0	0	0	0	1	1	3	0	2	4	8	19	8,3

4. naloga



Graf 4: Doseženo število točk po posameznih razredih pri četrti nalogi

Rezultati analize za 7. a (soba pobega):

- Januarja je bilo povprečje 7,778, kar pomeni, da so učenci že pokazali dobro razumevanje besedila.
- Aprila pa se je povprečje zvišalo na 9,263, kar pomeni precejšen napredek. Več kot polovica učencev (10 od 19) je dosegla vse možne točke, nihče pa ni dosegel manj kot 7 točk. To kaže na visoko stopnjo razumevanja in uspešnosti po uporabi inovativne metode – sobe pobega.

Rezultati analize za 7. c (tradicionalni pouk):

- Januarja je bilo povprečje 7,857, kar je podobno kot pri 7. a razredu.
- Aprila se je povprečje zvišalo na 8,368, kar pomeni zmeren napredek. Tudi tukaj je 8 učencev doseglo najvišje možno število točk, vendar se rezultati v spodnjem delu lestvice niso tako izboljšali kot v 7. a razredu (npr. en učenec je dosegel le 1 točko).

Sklep:

Čeprav sta bila oba razreda pri tej nalogi že januarja dokaj uspešna, je napredek v 7. a razredu, kjer je bila uporabljena soba pobega, izrazitejši. Še posebej izstopa dejstvo, da v aprilu noben učenec ni dosegel manj kot 7 točk. V 7. c razredu je bil napredek manj izrazit, kar kaže, da tradicionalni pristop ni enako učinkovito prispeval k izboljšanju razumevanja podrobnosti v besedilu. Soba pobega se je tudi pri tej nalogi izkazala kot metoda, ki spodbuja bolj poglobljeno bralno razumevanje in večjo pozornost do podrobnosti.

4.2.1.5 Analiza pete naloge

Peta naloga je preverjala razumevanje vsebine zgodbe *Martin Krpan* z izbiro pravilnega odgovora na vprašanja, povezana z dejanji in dogodki. Šlo je torej za preverjanje bralnega razumevanja in poznavanja zaporedja ter pomena ključnih dogodkov.

Tabela 6: Dosežene točke pri četrti nalogi

Razred/čas	Število doseženih točk					Skupaj	Povprečje
	0	1	2	3	4		
7. a (januar)	2	1	0	3	12	18	3,222
7. a (april)	0	0	0	3	16	19	3,842
7. c (januar)	0	0	6	1	7	14	3,071
7. c (april)	0	1	2	5	11	19	3,368

5. naloga



Graf 5: Doseženo število točk po posameznih razredih pri peti nalogi

Rezultati analize za 7. a (soba pobega):

- Januarja je bilo povprečje 3,222, kar pomeni, da je večina učencev dosegla dobre rezultate, vendar so bili prisotni tudi posamezniki z nizkimi rezultati (dva učenca sta dosegla 0 točk).
- Aprila se je povprečje povzpelo na 3,842, kar pomeni občutno izboljšanje. Kar 16 od 19 učencev (84,2 %) je doseglo vse možne točke, nihče pa ni dosegel manj kot 3 točke. To kaže, da je pristop s sobo pobega pripomogel k boljšemu razumevanju dogodkov v zgodbi in k trdnejšemu znanju.

Rezultati analize za 7. c (tradicionalni pouk):

- Januarja je bilo povprečje 3,071, zlasti zaradi več učencev, ki so dosegli nizke rezultate (6 učencev je doseglo le 2 točki ali manj).
- Aprila se je povprečje nekoliko dvignilo na 3,368, kar pomeni določen napredek. Vendar pa se rezultati niso izboljšali tako izrazito kot v 7. a razredu – v aprilu so še vedno kar 8 učencev dosegli 3 točke ali manj.

Sklep

Tudi pri peti nalogi je opazen večji napredek v 7. a razredu, kjer so učenci snov obravnavali skozi sobo pobega. Ta metoda je očitno pripomogla k boljšemu razumevanju dogajanja v zgodbi in pomenu posameznih dejanj. V 7. c razredu se je sicer povprečje dvignilo, a napredek ni bil tako izrazit in enakomerno razporejen kot v razredu, kjer je bila uporabljena inovativna učna metoda. Soba pobega je učencem omogočila bolj aktivno in celostno doživljanje zgodbe, kar se je pokazalo tudi v večji uspešnosti pri izbirnih vprašanjih.

4.2.1.6 Skupna ocena preverjanja

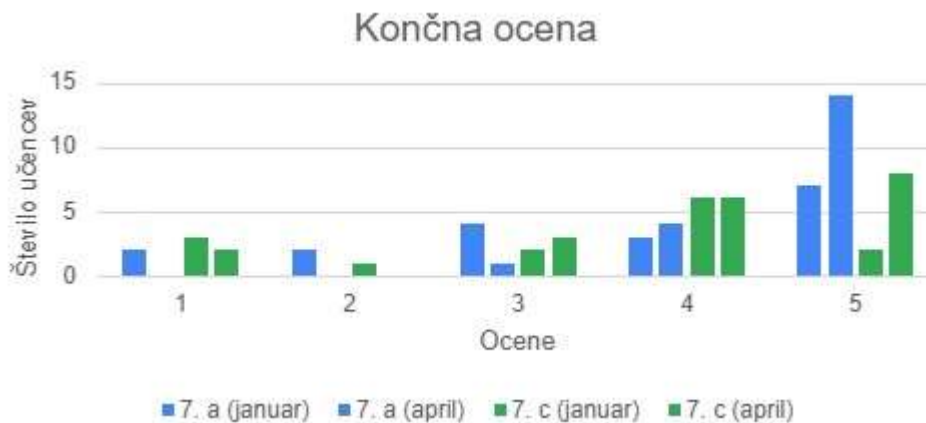
Rezultati skupne analize vseh nalog jasno kažejo, da so učenci v obeh razredih napredovali, vendar je bil napredek v 7. a razredu, kjer je bila uporabljena soba pobega kot inovativna metoda poučevanja, izrazitejši in bolj enakomeren kot v 7. c razredu, kjer je potekal tradicionalni pouk.

V raziskavi smo primerjali povprečne ocene učencev v 7. a in 7. c razredu pri petih nalogah, januarja in aprila. Rezultati kažejo, da so se ocene v obeh razredih izboljšale, a je bil napredek v 7. a razredu, kjer je bila uporabljena soba pobega, opazno večji in enakomernejši.

Tabela 7: Povprečne ocene v 7.a in 7. c pri obeh preverjanjih

Razred/čas	Število doseženih točk					Skupaj	Povprečje
	0	1	2	3	4		

7. a (januar)	2	2	4	3	7	18	3,611
7. a (april)	0	0	1	4	14	19	4,684
7. c (januar)	3	1	2	6	2	14	3,214
7. c (april)	2	0	3	6	8	19	3,947



Graf 6: Povprečne ocene v obeh razredih januarja in aprila

Pri primerjavi povprečnih ocen med skupinama smo ugotovili naslednje:

Rezultati analize za 7. a (soba pobega):

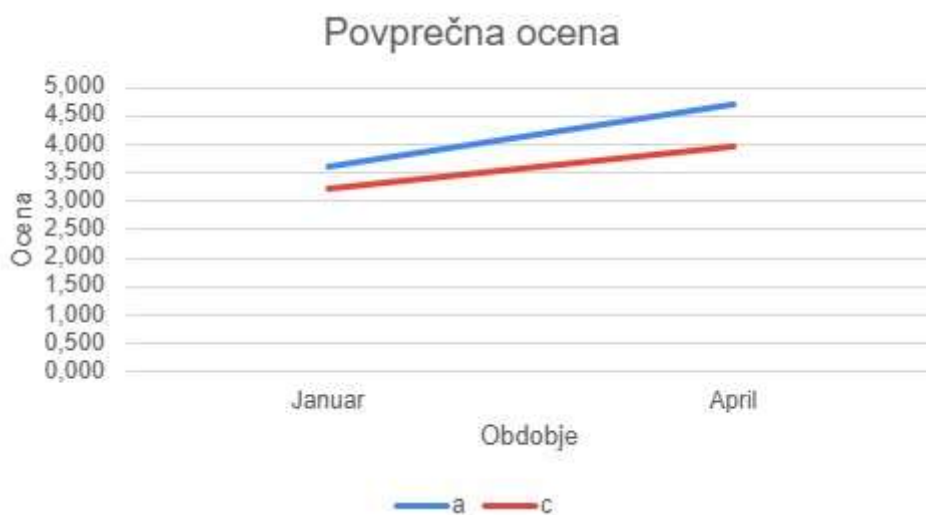
- Povprečna ocena je 4,15.
- Januar: povprečna ocena 3,61
- April: povprečna ocena 4,68
- Napredek: +1,07
- Ocene v tem razredu so se močno izboljšale. Aprila je večina učencev dosegla oceno 4 ali 5, le en učenec je imel oceno nižjo od 3. Napredek je opazen pri skoraj vseh nalogah, kar kaže na celostno razumevanje učne vsebine.

Rezultati analize za 7. c (tradicionalni pouk):

- Povprečna ocena je 3,58.
- Januar: povprečna ocena 3,21
- April: povprečna ocena 3,95
- Napredek: +0,74
- Napredek je prav tako viden, a manjši kot v 7. a razredu. V aprilu ima več učencev še vedno oceno 3 ali nižje, kar kaže na nekoliko manj učinkovito razumevanje obravnavanih vsebin.

Kriteriji za preverjanje

- Odlično (5): 90–100 % uspešnosti (31–34 točk)
- Zelo dobro (4): 75–89 % uspešnosti (26–30 točk)
- Dobro (3): 60–74 % uspešnosti (20–25 točk)
- Zadostno (2): 50–59 % uspešnosti (17–19 točk)
- Ne zadostno (1): 0–49 % uspešnosti (0–16 točk)



Graf 7: Gibanje povprečnih ocen v obeh razredih

Interpretacija rezultatov:

Rezultati kažejo, da je bila uporaba sobe pobega kot didaktičnega pristopa izjemno učinkovita pri spodbujanju razumevanja, pomnjenja in aplikacije znanja. Učenci v 7. a razredu, kjer je bila izvedena soba pobega, so pokazali večjo sposobnost povezovanja literarnih vsebin, boljše razumevanje zgodbe ter večjo motivacijo in angažiranost pri učenju v primerjavi z učenci v 7. c razredu, kjer je potekal tradicionalni pouk. Pomembno je, da so učenci z inovativnimi metodami, kot je soba pobega, bolj aktivno sodelovali in se učili na praktičen način, kar je pozitivno vplivalo na njihov pomnilniški proces in trajnost znanja. S tem pristopom so dosegli globlje in bolj trajno razumevanje literarnih vsebin ter izboljšali sposobnost uporabe pridobljenega znanja v različnih kontekstih.

Zaključimo lahko, da inovativne metode poučevanja, kot je soba pobega, ne le povečujejo učni uspeh, ampak tudi zagotavljajo boljšo učno izkušnjo, ki spodbuja aktivno učenje, sodelovanje in kritično mišljenje.

Možni vzroki za večji napredek v 7. a razredu:

Večja notranja motivacija učencev:

- Soba pobega temelji na igri, izzivih in sodelovanju, kar povečuje zanimanje učencev za delo in jih motivira k aktivnemu učenju.

Aktivno sodelovanje in timsko učenje:

- Učenci so reševali naloge skupaj, se pogovarjali o rešitvah in si pomagali – tak način spodbuja kritično mišljenje in razumevanje, ne le pomnjenja.

Učenje skozi izkušnjo (»learning by doing«):

- Učenci so se učili preko praktičnih nalog, povezovali vsebino z dejanji, kar omogoča bolj trajno in globlje znanje.

Čustveno vključevanje v naloge:

- Igra in izzivi pritegnejo pozornost, vzbudijo radovednost in ustvarijo pozitivna čustva, kar vpliva na boljšo koncentracijo in pomnjenje.

Prilagoditev različnim učnim stilom:

- Vizualni materiali, gibanje po prostoru, povezovanje kartic in sodelovanje omogočajo, da vsak učenec najde način, ki mu najbolj ustreza.

4.3 ANKETA O ZADOVOLJSTVU IZKUŠNJE SOBE POBEGA

4.3.1 Analiza vprašanja: Ocena osebne izkušnje v sobi pobega



Graf 8: Zadovoljstvo z nalogami v sobi pobega

Rezultati kažejo, da je večina učencev (58 %) svojo izkušnjo v sobi pobega ocenila kot zelo dobro. To pomeni, da je več kot polovica učencev doživela sobo pobega kot pozitivno in prijetno izkušnjo.

Približno tretjina učencev (37 %) je izkušnjo ocenila kot srednjo, kar nakazuje, da so imeli mešane občutke glede nalog – morda so jim bile nekatere zanimive, druge pa težje ali manj jasne.

Le majhen delež učencev (5 %) je podal negativno oceno in svojo izkušnjo ocenil kot slabo, kar pomeni, da večina učencev ni imela večjih težav pri reševanju nalog v sobi pobega.

Skupno analiza nakazuje, da je soba pobega večinoma pozitivno sprejeta, čeprav je še vedno prostor za izboljšave pri oblikovanju nalog in izkušnje učencev.

4.3.2 Analiza vprašanja: Sodelovanje v skupini



Graf 9: Sodelovanje v skupini

Rezultati kažejo, da je več kot polovica učencev (52 %) med reševanjem nalog v sobi pobega zelo veliko sodelovala. To pomeni, da je soba pobega močno spodbudila njihovo aktivnost in timsko delo.

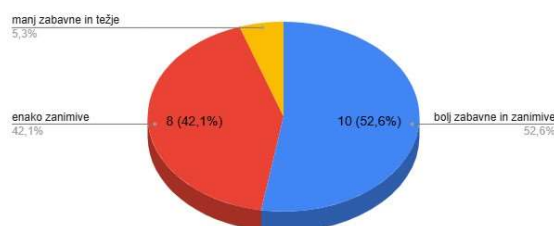
Dodatnih 26 % učencev je ocenilo, da so veliko sodelovali, kar pomeni, da je večina učencev (skupaj 79 %) povečala svojo vključenost v skupinsko delo.

Manjši del učencev (21 %) je ocenil, da so sodelovali običajno, kar pomeni, da pri njih ni bilo večjih sprememb v sodelovanju.

Skupno rezultati kažejo, da je soba pobega uspešno spodbudila večje sodelovanje in komunikacijo med učenci, kar je eden izmed ključnih ciljev tovrstnega pristopa k učenju.

4.3.3 Analiza vprašanja: Primerjava sobe pobega s tradicionalnim učenjem

Kako so se naloge v sobi pobega primerjale z običajnim učenjem iz zvezka ali delovnega zvezka



Graf 10: Primerjava nalog v sobi pobega in običajnim učenjem

Več kot polovica učencev (52 %) je ocenila, da so bile naloge v sobi pobega bolj zabavne in zanimive v primerjavi s klasičnim učenjem iz zvezka ali delovnega zvezka. To kaže, da je učna metoda, ki vključuje igro in interaktivne naloge, bolj privlačna za učence.

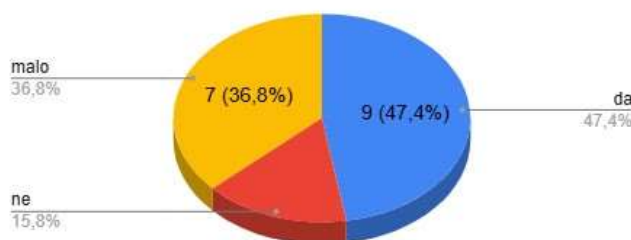
42 % učencev je ocenilo, da so bile naloge enako zanimive kot običajno učenje, kar pomeni, da so kljub drugačni obliki dela ohranile svojo izobraževalno vrednost.

Le 5 % učencev je naloge ocenilo kot manj zabavne in težje, kar pomeni, da je večina učencev pozitivno sprejela inovativni način učenja.

Rezultati kažejo, da učna soba pobega predstavlja učinkovito metodo poučevanja, ki lahko poveča motivacijo in zanimanje učencev za učno snov.

4.3.4 Analiza vprašanja: Učinek sobe pobega na razumevanje snovi

Ali se ti zdi, da so naloge v sobi pobega pripomogle k boljšemu razumevanju snovi



Graf 11: Ali soba pobega pripomore k boljšemu razumevanju snovi

47 % učencev meni, da so jim naloge v sobi pobega pomagale bolje razumeti snov. To kaže na to, da interaktivne metode poučevanja lahko prispevajo k bolj poglobljenemu učenju in lažjemu razumevanju učne snovi.

36 % učencev je odgovorilo, da so naloge pripomogle le malo, kar pomeni, da so nekatere aktivnosti morda zahtevale več razlage ali pa niso bile dovolj povezane s teoretičnim znanjem.

16 % učencev pa je odgovorilo, da naloge niso prispevale k boljšemu razumevanju. To kaže, da ta metoda ni enako učinkovita za vse učence in bi bilo smiselno prilagoditi določene elemente igre, da bi bila koristnejša za vse.

Na splošno rezultati kažejo, da učna soba pobega večini učencev pomaga pri razumevanju snovi, vendar bi jo bilo smiselno še nekoliko izboljšati, da bi imela večji učni učinek.

4.3.5 Analiza vprašanja: Motivacija za delo v sobi pobega



Graf 12: Motivacija za reševanje nalog

55 % učencev je ocenilo svojo motivacijo kot zelo visoko, kar kaže na to, da jih je učna soba pobega močno pritegnila in spodbudila k sodelovanju.

20 % učencev je svojo motivacijo ocenilo kot visoko, kar pomeni, da je večina učencev pokazala pozitiven odnos do te učne metode.

20 % učencev je poročalo o srednji motivaciji, kar nakazuje, da so naloge bile zanimive, a niso vse učence enako pritegnile.

Le 5 % učencev je imelo nizko motivacijo, kar pomeni, da je zelo malo učencev naloge doživelo kot nezanimive ali premalo spodbudne.

Rezultati kažejo, da je soba pobega učinkovita metoda za povečanje motivacije pri učencih. V prihodnje bi bilo smiselno analizirati, kaj je vplivalo na nižjo motivacijo pri nekaterih učencih, in prilagoditi določene elemente igre, da bi bila še bolj vključujoča.

4.3.6 Analiza vprašanja: Načini učenja po izbiri učencev



Graf 13: Kako bi se raje učil?

47 % učencev bi se raje učilo s pomočjo sobe pobega, kar kaže na to, da jim je ta metoda učenja bolj zanimiva in privlačna kot tradicionalno učenje.

26 % učencev bi se raje učilo z uporabo zvezka in učbenika, kar pomeni, da klasične metode še vedno ustrezajo določenemu deležu učencev.

26 % učencev meni, da sta obe metodi enako učinkoviti, kar nakazuje, da lahko kombinacija tradicionalnega in interaktivnega učenja prinese dobre rezultate.

Rezultati kažejo, da je soba pobega učinkovita učna metoda, ki pritegne skoraj polovico učencev. Kljub temu pa je pomembno upoštevati raznolikost učnih stilov in ponuditi tudi klasične pristope za tiste, ki jim bolj ustrezajo.

4.3.7 Analiza vprašanja: Pogostost uporabe igrifikacije pri pouku



Graf 14: Pogostost uporabe sobe pobega

68 % učencev bi želelo, da bi se učne sobe pobega uporabljale pogosteje in pri več predmetih, kar kaže na visoko priljubljenost te metode.

26 % učencev je negotovih (možno), kar pomeni, da so jim aktivnosti v sobi pobega sicer zanimive, vendar niso popolnoma prepričani o njihovi uporabnosti za vse predmete.

5 % učencev ne bi želelo pogostejše uporabe te metode, kar kaže na to, da jim bolj ustrezajo tradicionalni pristopi.

Rezultati potrjujejo, da večina učencev prepoznava prednosti sob pobega kot učne metode in bi si želela več takšnih učnih izkušenj v različnih predmetih.

4.3.8 Analiza vprašanja: Priljubljenost nalog med učenci



Graf 15: Všečnost posameznih vrst naloge

V raziskavi so učenci ocenjevali tri različne vrste nalog, ki so bile vključene v sobo pobega. Vsaka naloga je razvijala drugačne spretnosti in razumevanje besedila.

1. Starinski izrazi (prevajanje starinskega jezika v sodobnega)

- Učenci so prevajali starinske izraze v sodobno slovenščino.
- Naloga je krepila razumevanje jezikovnega razvoja ter povezavo med kulturno dediščino in sodobnim jezikom.
- Bila je najbolj priljubljena (52 %).
- Učencem je bila všeč predvsem zaradi zabavnosti in zanimivih izrazov, ki so jih odkrivali.

2. Časovni trak (razvrščanje dogodkov in ustvarjalno pisanje)

- Vključuje logično razvrščanje dogodkov in dodajanje lastnih povedi.
- Spodbuja razumevanje zgodbe, vzročno-posledičnih povezav in izražanje ustvarjalnosti.
- Uvrstila se je na drugo mesto (26 %).
- Učencem je bila zanimiva, saj so lahko zgodbo interpretirali na svoj način.

3. Moč in velikost (analiza vizualnih podob in simbolike)

- Osredotočena na razumevanje simbolike moči v zgodbi (fizične, duševne ali družbene).

- Zahteva kritično razmišljanje in interpretacijo vizualnih elementov.
- Učenci so jo uvrstili na zadnje mesto (21 %).
- Učencem se je zdela manj zanimiva, verjetno zato, ker je bila bolj abstraktna in manj neposredno povezana z dogajanjem.

4.4 INTERVJU Z UČITELJICO MATEJO KUNC O IZVEDBI SOBE POBEGA

1. Vtisi in izvedba sobe pobega

Učiteljica Mateja Kunc je bila sprva presenečena nad pozitivnimi odzivi učencev, še posebej tistih, ki sicer niso med najboljšimi pri slovenščini. Pri izvedbi je opazila, da so učenci, kljub svojim različnim sposobnostim, pokazali veliko zanimanje za naloge in se hitro organizirali v skupine. Pomembno je bilo, da so si učenci sami določili vloge, kar je pripomoglo k boljši organizaciji in sodelovanju. Učiteljica je tudi izpostavila, da je bilo delo v skupinah presenetljivo tiho in produktivno, kar ni običajno pri drugih oblikah skupinskega dela v njenem razredu.

2. Sodelovanje in motivacija učencev

Soba pobega je očitno spodbudila večjo angažiranost učencev v primerjavi s tradicionalnim poukom. Učiteljica je opazila boljše timsko delo, saj so manjše skupine omogočile, da ni bilo mogoče, da bi se kdo izognil sodelovanju. Naloge so bile privlačne za vse učence, saj so se hitro začeli lotiti izzivov brez dodatnega motiviranja. Učiteljica je menila, da je bila učna motivacija pri učencih višja zaradi igre in sodelovanja.

3. Primerjava rezultatov in dolgoročni vpliv

Pri prvem preverjanju znanja so učenci, ki so sodelovali v sobi pobega, dosegli nekoliko boljše rezultate v primerjavi z učenci, ki so imeli tradicionalni pouk. Po ponovitvi testa, ki je sledil po daljšem časovnem obdobju, so rezultati še dodatno narasli v korist skupine, ki je uporabljala sobo pobega. To kaže, da ta metoda ne le spodbuja večjo motivacijo, temveč tudi pripomore k boljšemu dolgoročnemu pomnjenju snovi, saj učenci ob ponovnem testiranju dosežejo boljše rezultate.

4. Prednosti, izzivi in predlogi za izboljšanje

Učiteljica meni, da je soba pobega najprimernejša za utrjevanje znanja, saj omogoča učencem, da ponovijo že usvojeno snov na zanimiv način. Predlaga, da se nekatere naloge uporabijo ločeno, kot uvodno motivacijo pred branjem besedila ali kot dodatne naloge za utrjevanje. Glede na to, da učenci hitro izgubijo zanimanje, ko je metoda uporabljena za obvladovanje novih tem, je priporočila, da se soba pobega raje uporablja za utrjevanje že znanega. Kljub

temu pa vidi potencial za uporabo te metode tudi v drugih predmetih, saj poudarja pomen raznovrstnosti metod in pristopov v učnem procesu.

5 DISKUSIJA

Analiza rezultatov kaže, da je pouk s pomočjo sobe pobega prispeval k višji stopnji pravilnih odgovorov, saj učencem omogoča aktivno udeležbo, reševanje nalog v kontekstu igre in večjo notranjo motivacijo. Tak pristop spodbuja problemsko razmišljanje, sodelovanje in iskanje logičnih povezav, kar vodi do bolj poglobljenega razumevanja učne snovi.

Tradicionalni pouk sicer omogoča bolj strukturirano in pregledno predstavitev vsebine, vendar rezultati kažejo, da so učenci, ki so sodelovali v sobi pobega, uspešneje prepoznali povezave med besedilnimi elementi in pravilno odgovorili na zastavljena vprašanja. Njihova aktivna vključenost in praktična uporaba znanja sta prispevali k boljši učinkovitosti pri reševanju nalog.

Grafi jasno kažejo prednosti učne ure s sobo pobega:

- Pri vseh nalogah je razred 7. a, ki je sodeloval v sobi pobega, dosegel višji delež pravilnih odgovorov v primerjavi z razredom 7. c, ki je snov obravnaval na tradicionalen način.
- Največja razlika v uspešnosti je opazna pri prvi nalogi, kjer je 7. a razred dosegel 89,5 % pravilnih odgovorov, medtem ko jih je bilo v 7. c le 52,6 %.
- Razlika v uspešnosti je opazna tudi pri tretji in četrti nalogi, kjer so učenci iz 7. a ponovno pokazali več znanja in boljše razumevanje snovi.
- V obeh skupinah je bil delež napačnih odgovorov nizek, kar kaže na to, da so učenci snov na splošno razumeli, razlike pa so se pokazale predvsem v tem, kako učinkovito so to znanje uporabili pri reševanju konkretnih nalog.

Na podlagi teh rezultatov lahko zaključimo, da učna ura s sobo pobega ni le učinkovita pri doseganju učnih ciljev, temveč hkrati spodbuja sodelovanje, kreativnost in samostojno razmišljanje. Učenci se ob takšnem pristopu učijo na bolj izkustven način, kar lahko vodi k trajnejšemu znanju in večji angažiranosti pri pouku. Soba pobega se torej izkaže kot uspešna alternativa ali dopolnilo tradicionalnim oblikam poučevanja, predvsem tam, kjer želimo pri učencih spodbuditi aktivno vlogo in višjo raven razumevanja.

5.1 PREVERJANJE HIPOTEZ

Na podlagi rezultatov raziskave bom v nadaljevanju analizirala, kako metode, uporabljene v raziskavi, podpirajo ali ovržejo postavljene hipoteze.

Hipoteza 1: Uporaba sobe pobega kot učnega pripomočka izboljša motivacijo učencev za učenje slovenščine.

Hipoteza je potrjena.

Potrditev hipoteze - Anketni vprašalnik

Rezultati ankete kažejo, da so učenci 7. a razreda, ki so sodelovali v sobi pobega, pozitivno ocenili to metodo učenja. Učenci so izrazili večjo motivacijo in zanimanje za pouk, kar potrjuje, da je interaktivna učna metoda povečala njihovo angažiranost. V primerjavi s tradicionalnim poukom, kjer učenci pogosto zaznavajo enoličnost, je soba pobega ponudila raznolikost, kar je pozitivno vplivalo na njihovo učno motivacijo.

Hipoteza 2: Soba pobega prispeva k boljšemu pomnjenju učne snovi iz slovenščine.

Hipoteza je potrjena.

Potrditev hipoteze - Preverjanje znanja

Rezultati kažejo, da so učenci, ki so sodelovali v sobi pobega, dosegli več pravih odgovorov, kar potrjuje boljše pomnjenje snovi. Aktivno učenje skozi igro, reševanje nalog in sodelovanje spodbuja globlje razumevanje in trajnejši spomin. Soba pobega učencem omogoča, da znanje pridobijo na izkustven način, kar poveča učinkovitost pomnjenja.

Hipoteza 3: Soba pobega izboljša razumevanje in uporabo literarnih vsebin.

Hipoteza je potrjena.

Potrditev hipoteze - Analiza posameznih nalog

Rezultati kažejo, da so učenci, ki so sodelovali v sobi pobega, dosegli visoko stopnjo pravih odgovorov pri nalogah, povezanih z razumevanjem literarnega besedila. Igrifikacija je spodbudila aktivno obravnavo vsebine, kar je pripomoglo k boljši uporabi in razlagi literarnih pojmov. Naloge v sobi pobega so zahtevale konkretno uporabo znanja v različnih kontekstih, kar je učencem omogočilo poglobljeno razumevanje. Na podlagi rezultatov lahko potrdimo, da soba pobega pozitivno vpliva na razumevanje in uporabo literarnih vsebin.

Hipoteza 4: Soba pobega spodbuja sodelovanje in timsko delo med učenci, kar pozitivno vpliva na njihov učni uspeh.

Hipoteza je potrjena.

Potrditev hipoteze - Opazovanje sodelovanja učencev med nalogami

Rezultati izvedbe sobe pobega kažejo, da so učenci delali v skupinah, pri čemer so morali sodelovati, da so rešili naloge. Aktivno sodelovanje vseh učencev je bilo razvidno iz različnih

pisav pri zapisovanju odgovorov, kar kaže na vključitev celotne skupine. To potrjuje, da je soba pobega učinkovita metoda za spodbujanje sodelovanja in timskega dela.

Hipoteza 5: Takšen pristop k učenju je učencem privlačen in spodbuja večjo ustvarjalnost pri reševanju nalog.

Hipoteza je potrjena.

Potrditev hipoteze - Intervju z učiteljico

Učiteljica Mateja Kunc, ki je izvedla sobo pobega, je v intervjuju potrdila, da so učenci pokazali večjo ustvarjalnost pri reševanju nalog. Sodelovali so v timskem delu, izkazovali interes in iskali kreativne rešitve, kar potrjuje, da je metoda igrifikacije spodbudila večjo ustvarjalnost pri učencih.

Sklep

Rezultati raziskave potrjujejo, da je soba pobega kot inovativna učna metoda učinkovita pri poučevanju slovenščine. Vse postavljene hipoteze so bile potrjene, kar kaže na večstranske prednosti takšnega pristopa. Soba pobega je povečala motivacijo učencev, izboljšala pomnjenje snovi in okrepila razumevanje literarnih vsebin. Hkrati je spodbudila sodelovanje med učenci in omogočila razvoj ustvarjalnosti pri reševanju nalog.

Povezava med igro in učenjem se je izkazala za izjemno koristno, saj so učenci znanje pridobivali na aktiven, izkustven in dinamičen način. Kljub temu da tradicionalni pouk omogoča bolj strukturirano obravnavo vsebin, pa rezultati raziskave jasno kažejo, da soba pobega ponuja učinkovito alternativo, ki pomembno prispeva k večji angažiranosti, boljšemu razumevanju ter dolgotrajnejšemu znanju učencev.

Na podlagi pridobljenih podatkov lahko zaključimo, da je uporaba sobe pobega pri pouku smiselna in priporočljiva, saj prinaša številne pedagoške koristi in pomembno obogati učni proces.

6 ZAKLJUČEK

6.1 ZAKLJUČEK IN NAPOVED ZA NADALJNJE DELO

Rezultati raziskave jasno kažejo, da soba pobega prinaša pomembne prednosti pri učenju, saj povečuje motivacijo učencev, spodbuja timsko delo in razvija ustvarjalnost. Učenci so to metodo sprejeli kot zanimivo in angažirajočo obliko učenja, ki omogoča boljše pomnjenje in razumevanje snovi. Čeprav tradicionalni način poučevanja ostaja koristen, so rezultati pokazali, da soba pobega učinkovito dopolnjuje in v določenih vidikih celo presega klasične metode poučevanja, zlasti pri spodbujanju motivacije in angažiranosti učencev.

NADALJNJE DELO

Glede na pozitivne učinke sobe pobega bo smiselno, da se v prihodnje raziskujejo dolgoročni učinki te metode na učne rezultate ter njen vpliv na razvoj drugih veščin, kot so sodelovanje in ustvarjalnost. Nadaljnje raziskave bi lahko preučile možnosti uporabe sobe pobega pri drugih predmetih in starostnih skupinah, prav tako pa bi bilo koristno vključiti digitalna orodja za nadgradnjo te inovativne učne metode. S tem bi lahko omogočili še širšo uporabo in prilagodljivost sobe pobega, kar bi dodatno obogatilo učni proces.

7 POVZETEK

Raziskava preučuje vpliv sobe pobega kot inovativne metode poučevanja na učni proces pri slovenščini. Glavni cilj je bil ugotoviti, ali ta metoda izboljšuje motivacijo učencev, njihovo pomnjenje snovi, sodelovanje in ustvarjalnost ter kako se primerja s tradicionalnim načinom poučevanja.

V raziskavi so bili uporabljeni izvedba sobe pobega pri uri slovenščine, anketni vprašalnik, preverjanje znanja, analiza nalog in intervju z učiteljico. Rezultati so pokazali, da soba pobega pomembno povečuje motivacijo učencev za učenje, spodbuja sodelovanje in timsko delo ter krepi njihovo ustvarjalnost. Soba pobega omogoča boljše pomnjenje in razumevanje snovi kot tradicionalni pouk, kar se je odražalo v višjih rezultatih pri preverjanju znanja. Ta razlika se je s časom še stopnjevala, kar kaže na dolgoročni učinek metode.

Na podlagi ugotovitev so bile vse hipoteze potrjene. Soba pobega se je izkazala kot učinkovita metoda za povečanje angažiranosti učencev, hkrati pa je omogočila tudi boljše pomnjenje in razumevanje snovi v primerjavi s tradicionalnim poukom. Raziskava tako dokazuje, da soba pobega prinaša pozitivne učinke na razumevanje in pomnjenje učne snovi, kar je v nasprotju s tradicionalnim pristopom, ki v tem primeru ni dosegel enakih rezultatov.

Raziskava poudarja potrebo po premišljenem in uravnoteženem vključevanju inovativnih metod v učni proces, ki se lahko dopolnjujejo s tradicionalnim poukom. Nadaljnje raziskave bi se lahko osredotočile na dolgoročne učinke sobe pobega in njeno prilagoditev za različne učne vsebine in starostne skupine. Prav tako bi bilo koristno raziskati možnosti nadgradnje sobe pobega z digitalnimi orodji, kar bi omogočilo še širšo uporabo te inovativne učne metode.

Na podlagi teh ugotovitev lahko sklepamo, da je uporaba sobe pobega smiselna in priporočljiva v učnem procesu, saj prispeva k večji motivaciji, sodelovanju in boljšemu razumevanju učne snovi. V prihodnje bo smiselno raziskati dolgoročne učinke sobe pobega ter možnosti vključitve digitalnih orodij za nadgradnjo metode.

8 A SUMMARY

The research examines the impact of escape rooms as an innovative teaching method on the learning process in Slovenian language classes. The main goal was to determine whether this method improves students' motivation, memory retention, collaboration, and creativity, and how it compares to traditional teaching approaches.

The research involved implementing an escape room activity during a Slovenian language lesson, using a questionnaire, knowledge tests, task analysis, and an interview with the teacher. The results showed that escape rooms significantly increase students' motivation for learning, encourage teamwork and collaboration, and enhance creativity. Compared to traditional teaching methods, escape rooms lead to better understanding and memory retention of the material, as reflected in higher test scores. This difference became even more evident over time, suggesting a long-term positive effect.

All hypotheses were confirmed. The escape room proved to be an effective method for increasing student engagement and improving both memory and understanding of the content compared to traditional instruction. The study highlights the positive effects of escape rooms on learning, contrasting with the less effective outcomes of conventional teaching methods.

The research emphasizes the importance of thoughtfully integrating innovative methods into the learning process alongside traditional instruction. Future studies could focus on the long-term effects of escape rooms and their adaptation for different subjects and age groups. Exploring the potential of enhancing escape rooms with digital tools could also be beneficial, enabling even broader use of this teaching approach.

Based on the findings, it can be concluded that using escape rooms in the educational process is meaningful and recommended, as it contributes to greater motivation, collaboration, and improved understanding of the learning material. In the future, it would be valuable to explore the long-term impact of escape rooms and the potential integration of digital tools to further develop this method.

9 LITERATURA IN VIRI

1. Milovič M., 2021. Igrifikacija v izobraževanju. Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Ljubljana.
2. Mihelač L., 2024. Igrifikacija – Inovativni pristop k učenju, Digitrajni učitelj. Založba Rokus Klett, Ljubljana
3. Kubale V., 2003. Priročnik za sodobno oblikovanje ali artikulacijo učnega procesa. Založba Piko's Prinshop, Maribor.
4. Dewey J., 2012. Šola in družba. Pedagoška fakulteta Univerze v Ljubljani, Ljubljana.
5. Košmrl S., 2019, Srčni učitelj. Založba 5KA, Trbovlje.
6. Horvat L., Magajna L., 1989. Razvojna psihologija. Državna založba Slovenije. Ljubljana.
7. Obrez S., 2021. Igrifikacija v izobraževanju: diplomsko delo. Fakulteta za uporabne družbene študije. Nova Gorica.
8. Marjanovič Umek L., Zupančič M., 2001. Razvojna psihologija: izbrane teme. Oddelek za psihologijo Filozofske fakultete. Ljubljana.
9. Else P., 2014. Making Sense Of Play: Supporting Children In Their Play. Open University Pres. Berkshire. England.
10. Psihologija dela. (2021). Igrifikacija v izobraževanju. Dostopno na:
<https://psihologijadela.com/2021/12/06/igrifikacija-v-izobrazevanju/>. (Pridobljeno 14. 1. 2025)
11. Smole T., 2021. Uporaba sobe pobega za motivacijo učenja zgodovine pri pouku učenja na daljavo. Zgodovina v šoli št. 1/2021, letnik 29. Zavod Republike Slovenije za šolstvo. Ljubljana.
12. Oblak M., 2024. Soba pobega pri pouku naravoslovja in tehnike v četrtem razredu osnovne šole. Magistrsko delo. Univerza v Ljubljani. Pedagoška fakulteta. Ljubljana.
13. Kodre P., 2021. Od glasov do knjižnih svetov 7+. Samostojni delovni zvezek za slovenščino – jezik in književnost v 7. razredu osnovne šole. Založba Rokus Klett d.o.o. Ljubljana.
14. Trobič M., Jezernik B., Slavec Gradišnik I., 2019. Močni, modri, dobri. O junakih slovenske folklore. Po Krpanovih sledih: Martin Krpan – junak na robu. Znanstvena založba Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani. Ljubljana.

ZAHVALA

Najprej bi se rada iskreno zahvalila svojim mentoricama, Mateji Kunc in Renati Muha, za njuno podporo, strokovno pomoč in usmerjanje. Brez njunega vodstva ne bi uspela tako uspešno izpeljati tega projekta. Posebna zahvala mentorici Mateji Kunc tudi za izvedbo učne ure s sobo pobega, ki je bila ključni del raziskave, za njen čas in trud pri jezikovnem pregledu naloge ter za sodelovanje v intervjuju, s katerim sem pridobila dragocen vpogled v učiteljski vidik te učne metode.

Prav tako sem hvaležna učiteljici slovenščine, Biserki Hrnčič, ki je omogočila izvedbo preverjanja znanja pri svoji uri in s svojimi učenci. Brez njene pripravljenosti na sodelovanje ne bi bilo mogoče pridobiti tako dragocenih podatkov za primerjavo učnih metod.

Iskrena hvala tudi vsem učencem, ki ste si vzeli čas in sodelovali v anketi ter preverjanju znanja. Vaši odgovori so bili ključnega pomena za analizo rezultatov in oblikovanje zaključkov.

Nazadnje, a nikakor ne najmanj pomembno, bi se rada zahvalila svoji družini in prijateljem za neprecenljivo podporo in spodbudo skozi celoten proces izdelave te raziskovalne naloge. Hvala, ker ste bili ob meni in me spodbujali na vsakem koraku.

PRILOGE

ŠTUDIJ PRIMERA - NALOGE SOBE POBEGA

Splošni nagovor za učence.

V sobi pobega boste imeli priložnost, da na zabaven in interaktiven način raziskujete zgodbo o Martinu Krpanu skozi naloge in uganke, povezane z glavnim dogodkom in liki iz zgodbe. Vaša naloga je, da s sodelovanjem in uporabo vašega znanja razkrijete skrivnosti in rešite izzive, ki vas čakajo.

Vsaka naloga vas bo popeljala globlje v zgodbo, zato bodite pozorni na detajle in sodelujte kot ekipa. Cilj je, da na zabaven način izboljšate svoje razumevanje zgodbe in razvijate sposobnosti reševanja problemov, timskega dela ter kritičnega mišljenja.

1. naloga - Časovni trak

Zgodba o Martinu Krpanu se odvija po določenem zaporedju dogodkov, kjer vsako dejanje vpliva na naslednje. Pomembno je razumeti, kako se dogodki povezujejo med seboj in kako Krpan s svojimi dejanji postopoma doseže svoj cilj.

Vaša naloga:

Pred vami so kartice, ki z eno povedjo opisujejo nek dogodek. Vaša naloga je, da jih razvrstite po pravilnem zaporedju, jih dopolnite in povežete v smiselno celoto.

Vsakemu opisu dogodka dodajte še dve povedi.

Prva naj podrobneje opiše dogodek.

Drugi naj doda zanimiv preobrat ali vpliv na nadaljevanje zgodbe.

Povedi lahko dopolnite z obnovo zgodbe ali ustvarite svojo različico.

2. naloga - Moč in velikost

V zgodbi o Martinu Krpanu se moč in velikost likov spreminjata glede na njihov položaj in dejanja. Včasih je kdo videti velik in mogočen, drugič pa majhen in nepomemben – ne glede na svojo pravo telesno velikost. S tem pisatelj ponazarja resnično moč, ki ne izhaja le iz telesne postave, temveč iz poguma, spretnosti in pameti.

Vaša naloga:

Pred vami sta dva para slik, ki prikazujeta nasprotja v moči in velikosti likov.

Za vsak par slik:

Opazujte, kako so liki prikazani na obeh slikah in kako se njihova velikost spreminja.

Razmislite, kaj pomeni ta sprememba velikosti – kdo je v določenem trenutku močnejši in zakaj.

Z besedami opišite, kaj prikazuje vsaka slika in kaj vam sporoča ta kontrast.

3. naloga - Starinski izrazi

Starinski izrazi, ki so bili nekoč vsakdanji, danes zvenijo nenavadno, vendar so pomemben del naše kulturne dediščine. V tej nalogi boste raziskovali, kako so ljudje v preteklosti izražali svoje misli in kako bi danes te izraze preoblikovali v sodoben jezik. Na ta način boste bolje razumeli, kako se je jezik razvijal skozi čas.

Vaša naloga:

Spodaj so zapisane povedi, ki vsebujejo starinske izraze. Vaša naloga je, da vsako poved prevedete v sodoben jezik, tako da bo pomen ostal enak, vendar bodo uporabljeni sodobni izrazi. Zapišite prevod vsake povedi v prostor ob njem.

PREVERJANJE ZNANJA

1. naloga

Uredi spodnje dogodke po vrsti kot so v zgodbi Martin Krpana.

Martin prvič sreča cesarja in ga preseneti s tem, ko dvigne kobilico.	1
Cesar pošlje po Krpana.	2
Krpan si sam izdelava kij po tem ko poseka cesaričino lipo.	3
Silak Brdavs ubije cesarjevega sina.	4
Krpanu je dovoljeno tovorjenje angleške soli.	5
Krpan zdrobi vsa orožja, ki mu jih v orožarni pokaže cesar.	6
Cesar pogosti krpana ter ga po tem pelje v orožarno.	7
Krpan premaga Brdavsa.	8

2. naloga

Poveži starinske besede z njihovimi pomeni tako, da v polje pred pomenom napišeš pravilno številko:

Angleška sol	Majhen trpežen in vzdržljiv konj, pogosto uporabljen za delo ali prevoz.
Kobilica	Snov, uporabljena pri izdelavi smodnika.
Pogača	Okrogla, ploščata krušna jed, preprosto pripravljena iz osnovnih sestavin.
Škaf	Velik nož, ki ga uporabljajo mesarji za razkosavanje mesa.
Burklje	Lesena ali kovinska posoda z ročajem za nošenje vode ali drugih tekočin.
Tolovaj	Zgodovinski izraz za razbojnika, ki deluje na samotnih poteh ali v gozdovih.
Mesarica	Razbojnik ali tat, ki ropa in povzroča nemir.
Hajduk	Kovinske klešče za dvig težkih ali vročih predmetov.

3. naloga

Poveži lik iz zgodbe Martina Krpana z njegovim dejanjem.

Lik	Dejanja
Martin Krpan	Pokaže svojo moč in pogum, ko premaga Brdavsa v dvoboju.
Cesar	Na začetku podcenjuje Krpana, a pozneje spozna njegovo moč.
Brdavs	Ubije vsakega, ki mu prečka pot.
Minister Gregor	Želi zapreti Krpana zaradi protizakonitih dejanj.

4. naloga

Preberi naslednje trditve in obkroži Da ali Ne, odvisno od tega, ali je potrditev pravilna ali napačna

Martin Krpan je prvič srečal cesarja, ko je dvignil kobilico in ga presenetil.	Da	Ne
Cesar je Krpanu naročil, da bo odpeljal angleško sol.	Da	Ne
Krpan je v cesarjevem dvoru sam sebi izrezal kij po tem, ko je posekal cesaričino lipo.	Da	Ne
Brdavs je ubil cesarjevega sina pred tem, ko je prišel na dvoboj s Krpanom.	Da	Ne
Krpan je prekinil svojo nalogo in se ni odločil prepeljati soli, saj so mu to preprečili drugi.	Da	Ne
Krpan je zdrobil vsa orožja, ki so mu jih pokazali v cesarjevi orožarni.	Da	Ne
Cesar je Krpanu prepovedal, da bi se boril proti Brdavsu.	Da	Ne
Krpan je premagal Brdavsa v dvoboju in dokazal svojo moč in pogum.	Da	Ne
Minister Gregor je Krpanu pomagal pri iskanju orožja, ki bi mu omogočilo, da premaga Brdavsa.	Da	Ne
Cesar je Krpana pogostil in ga nato odpeljal v orožarno.	Da	Ne

5. naloga

Preberi vprašanje in izberi pravilni odgovor, ki je povezan z dejanji in dogodki v zgodbi Martin Krpan .

Zakaj cesar pošlje po Krpana?

- a) Ker želi, da Martin Krpan postane njegov osebni varnostnik.
- b) Ker mu je potrebna pomoč pri prevozu solinega tovora.
- c) Ker želi, da se Krpan bori proti Brdavsus.

Kaj naredi Krpan, ko zasliši cesarjev ukaz?

- a) Krpan se odloči, da ne bo izpolnil naloge, saj mu ukaz ni všeč.
- b) Krpan cesarjev ukaz upošteva.
- c) Krpan se posvetuje z ministrstvom, preden upošteva nalogo.

Kaj je Martin Krpan naredil, ko preizkusi vse konje na dvoru a mu nobeden ne ugaja.?

- a) Vseeno izbere enega konja na dvoru.
- b) Odloči se, da se bo proti Brdavsus boril brez konja.
- c) Zahteva svojo kobilico.

Kaj Krpan naredi, ko sreča Brdavsus v bojišču?

- a) Krpan pobegne, ker ne želi tvegati.
- b) Krpan izzove Brdavsus na dvoboj in ga premaga.
- c) Krpan se druži z Brdavsusom in poskuša najti kompromis.

ANKETA ZA UČENCE, KI SO SODELOVALI V SOBI POBEGA

Pred tabo je anketni vprašalnik, o sobi pobega na temo Martina Krpan. Obkroži odgovor pred trditvijo, ki velja zate.

1. Kako bi ocenil/-a svojo izkušnjo z nalogami v sobi pobega?

- Slaba
- Srednja
- Zelo dobra

2. Kako se je vaše sodelovanje v skupini spremenilo med reševanjem naloge?

- Nisem sodeloval/a
- Običajno sem sodeloval/a
- Veliko sem sodeloval/a

- Zelo veliko sem sodeloval/a

3. Kako so se naloge v sobi pobega primerjale z običajnim učenjem iz zvezka ali delovnega zvezka?

- Bolj zabavne in zanimive
- Enako zanimive
- Manj zabavne in težje

4. Ali se ti je zdelo, da so naloge v sobi pobega pripomogle k boljšemu razumevanju snovi?

- Da
- Ne
- Malo

5. Kako bi ocenil/a svojo motivacijo za reševanje naloga v sobi pobega?

- Nizka
- Srednja
- Visoka
- Zelo visoka

6. Kako bi se raje učil?

- Z uporabo zvezek in učbenika
- S pomočjo sobe pobega
- Oboje je enako

7. Ali bi želel/-a, da se ta način učenja uporablja pogosteje in pri večih predmetih?

- Da
- Ne
- Mogoče

8. Kako bi lahko sobo pobega izboljšali, da bi bila še bolj zanimiva in poučna?

9. Katera naloga v sobi pobega ti je bila najzanimivejša?

INTERVJU Z UČITELJICO MATEJO KUNC O IZVEDBI SOBE POBEGA

Kakšni so bili vaši prvi vtisi ob izvajanju sobe pobega pri pouku?

Najprej sem bila presenečena, da so se tudi učenci, ki učno pri mojem predmetu niso najboljši, z zanimanjem vključili v aktivnosti. Vsaka skupina je bila namreč sestavljena iz enega učenca, ki je pri slovenščini glede na oceno in njegovo delo pri pouku izjemen ali zelo dober, enega povprečnega in enega slabšega učenca. Presenetilo me je tudi, da je delo v skupinah potekalo v tišini oziroma učenci pri delu v skupini niso bili glasni, kar je običajno za skupinsko delo v tem oddelku.

Kako so se učenci odzvali na naloge in izzive v igri?

Učenci so se takoj, ko so prejeli naloge in izzive, le-teh lotili z zanimanjem, pripravljeni na delo. Nikogar ni bilo treba dodatno prepričevati v reševanje nalog. Skupine so se takoj organizirale in določile vsaka svojega vodjo. Za to vlogo so prav vse skupine izbrale tistega z najboljšo oceno pri slovenščini.

Ste opazili razliko v angažiranosti učencev v primerjavi s klasično metodo poučevanja?

Razlika v angažiranosti učencev pri sobi pobega v primerjavi s klasično metodo poučevanja je bila opazna že takoj na začetku, kot sem omenila že pri prejšnjih odgovorih, saj so bili učenci takoj pripravljeni za delo in jih ni bilo treba še dodatno motivirati, kar se pri klasični metodi poučevanja velikokrat zgodi z učenci, ki jih nek predmet ne zanima.

Ali ste opazili večje sodelovanje in timsko delo med učenci?

Med reševanjem nalog in izzivov učencev sem razmišljala, da timsko delo učencev poteka zelo dobro in da prav vsi sodelujejo. Mislim, da je bilo tako tudi zato, ker smo učence razdelili v več manjših skupin in se nihče ni mogel »skriti« za aktivnostjo drugih.

Kako bi ocenili vpliv sobe pobega na učno motivacijo in razumevanje snovi?

Vpliv sobe pobega na učno motivacijo bi ocenila kot zelo dober. Metoda je imela večji vpliv na razumevanje snovi, kar so bila tudi moja pričakovanja.

So učenci bolj pomnili informacije iz igre kot pri tradicionalnem pouku?

Bila sem prepričana, da si bodo učenci bolj zapomnili snov iz igre, kar se je tudi izkazalo. Kljub temu pa je pomembno upoštevati, da imajo učenci različne učne stile, zato jim ustrezajo različne metode učenja. Medtem, ko je večini učencev igra pomagala pri boljšem pomnjenju,

pa nekateri morda bolje usvajajo snov s tradicionalnim pristopom, kjer se lahko bolj osredotočijo na besedilo in razlago.

Kakšne izboljšave ali spremembe bi predlagali za nadaljnjo izvedbo takega pouka?

Sobo pobega bi pri svojem predmetu za snov, pri kateri smo jo uporabili, predlagala bolj za utrjevanje kot za usvajanje snovi. Dane naloge in izzive bi lahko uporabili tudi posamezno, torej del sobe pobega za uvodno motivacijo, del pa za dodatne naloge. Kot uvodno motivacijo pred branjem bi uporabila izziv, ko učenci razvrščajo slike po vrsti glede na vsebino. Prepričana sem, da bi učenci potem bolj z zanimanjem prisluhnili branju besedila, ki je za poslušanje in branje daljši od besedil, ki so jih običajno vajeni pri pouku književnosti, pa še veliko njim neznanih in starinskih besed in rekel vsebuje. Menim namreč, da bi jih zanimalo, če so sami izziv pravilno rešili.

Menite, da bi bila soba pobega lahko koristno orodje v učnem procesu tudi pri drugih vsebinah?

Prepričana sem, da bi lahko sobo pobega koristno uporabili tudi pri drugih vsebinah. Mislim pa tudi, da je pomembno, da v pouk vključimo različne metode dela, saj je za to, da učencem približamo neko snov, najpomembnejša ravno raznovrstnost metod. Obravnave snovi, pa čeprav različne, na enak način se namreč učenci zelo hitro naveličajo.

Kako bi primerjali rezultate učencev, ki so sodelovali v sobi pobega, s tistimi, ki so se učili na tradicionalen način?

Rezultate učencev, ki so sodelovali v sobi pobega, s tistimi, ki so se učili na tradicionalen način, težko primerjam, ker letos poučujem samo en oddelek sedmega razreda, in sicer tistega, v katerem smo preizkusili sobo pobega. Kljub temu pa analiza rezultatov preverjanja kaže, da so učenci, ki so sodelovali v sobi pobega, dosegli boljše rezultate kot tisti, ki so se učili na tradicionalen način. Vendar pa težko rečemo, da so boljši rezultati izključno povezani z metodo dela, saj menim, da je to deloma povezano s sestavo oddelka in drugimi dejavniki. Pomembneje kot sam rezultat preverjanja se mi zdi, da smo preizkusili druge možnosti pouka ter pouk in usvajanje snovi popestrili in približali učencem, saj so tudi sami učenci povedali, da jim je bila taka vrsta pouka zanimiva.

Bi tak pristop priporočili tudi drugim učiteljem?

Vsekakor bi tak pouk priporočala tudi drugim učiteljem, a s priporočilom, da razmislijo o tem, katera snov bi bila najprimernejša za uporabo sobe pobega.