

OŠ GUSTAVA ŠILIHA VELENJE

Vodnikova 3, 3320 Velenje

MLADI RAZISKOVALCI ZA RAZVOJ SAŠA REGIJE

RAZISKOVALNA NALOGA

## **SOBA POBEGA – INOVATIVNI PRISTOP K UČENJU**

Tematsko področje: Družboslovno (Pedagogika)

Avtor:

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 predavitve: 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, 55 str., 1 tab., 20 graf., 10 sl., 5 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, 55 p., 1 tab., 20 graf., 10 fig., 5 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

<b>1 UVOD</b>	<b>1</b>
<b>2 PREGLED OBJAV</b>	<b>2</b>
<b>2.1 UČENJE</b>	<b>2</b>
2.1.1 AKTIVNO UČENJE	2
2.1.2 ČUSTVENI VIDIK UČENJA IN VPLIV STRAHU	3
<b>2.2 IGRA</b>	<b>4</b>
2.2.1 ZGODOVINA IGER	4
2.2.2 IGRA SKOZI RAZLIČNA STAROSTNA OBDOBJA	4
<b>2.3 IGRIFIKACIJA</b>	<b>5</b>
2.2.1 RAZVOJ IN ŠIRJENJE IGRIFIKACIJE	5
2.2.2. UČINKOVITOST IGRIFIKACIJE V IZOBRAŽEVANJU	6
2.2.3 POMEN IGRIFIKACIJE PRI UČENJU	7
2.2.4 SOBA POBEGA KOT METODA IZOBRAŽEVANJA	8
2.2.5 POVEZAVA S KONCEPTOM IGRIFIKACIJE	9
2.2.6 PREDNOSTI SOBE POBEGA V IZOBRAŽEVANJU	9
2.2.7 OPREDELITEV SOBE POBEGA	9
<b>3 METODOLOGIJA</b>	<b>11</b>
<b>3.1 ŠTUDIJA PRIMERA</b>	<b>11</b>
3.1.1. NALOGE IZ LITERARNEGA DELA MARTIN KRPAN	11
3.1.1 PREVERJANJE ZNANJA	16
<b>3.2 ANKETA</b>	<b>16</b>
3.3 INTERVJU Z UČITELJICO MATEJO KUNC	16
<b>4 REZULTATI</b>	<b>18</b>
<b>4.1 IZVEDBA SOBE POBEGA</b>	<b>18</b>
4.1.1 UČINKOVITOST SKUPINSKEGA DELA IN SODELOVANJE	19
4.1.2 MOŽNI RAZLOGI ZA RAZLIKE V HITROSTI REŠEVANJA NALOG	19
4.1.3 ZAKLJUČEK	19
<b>4.2 REZULTATI PREVERJANJA ZNANJA</b>	<b>19</b>
4.2.1 STRUKTURA IN KRITERIJI PREVERJANJA ZNANJA	20
<b>4.3 ANKETA O ZADOVOLJSTVU IZKUŠNJE SOBE POBEGA</b>	<b>30</b>
4.3.1 ANALIZA VPRAŠANJA: KAKO BI OCENIL SVOJO IZKUŠNJO V NALOGAMI V SOBI POBEGA?	30
4.3.2 ANALIZA VPRAŠANJA: KAKO SE JE VAŠE SODELOVANJE V SKUPINI SPREMENILO MED REŠEVANJEM NALOG?	31
4.3.3 ANALIZA VPRAŠANJA: KAKO SO SE NALOGE V SOBI POBEGA PRIMERJALE Z OBIČAJNIM UČENJEM IZ ZVEZKA ALI DELOVNEGA ZVEZKA?	31
4.3.4 ANALIZA VPRAŠANJA: ALI SE TI ZDI, DA SO NALOGE V SOBI POBEGA PRIPOMOGLE K BOLJŠEMU RAZUMEVANJU SNOVI?	32
4.3.5 ANALIZA VPRAŠANJA: KAKO BI OCENIL SVOJO MOTIVACIJO ZA REŠEVANJE NALOG V SOBI POBEGA?	33
4.3.6 ANALIZA VPRAŠANJA: KAKO BI SE RAJE UČIL?	33

4.3.7 ANALIZA VPRAŠANJA: ALI BI ŽELEL, DA SE TA NAČIN UČENJA UPORABLJA POGOSTEJE IN PRI VEČIH PREDMETIH? _____	34
4.3.8 ANALIZA VŠEČNOSTI POSAMEZNIH VRST NALOG _____	35
<b>4.4 INTERVJU Z UČITELJICO MATEJO KUNC O IZVEDBI SOBE POBEGA _____</b>	<b>36</b>
<b>5 DISKUSIJA _____</b>	<b>38</b>
<b>5.1 PREVERJANJE HIPOTEZ _____</b>	<b>38</b>
<b>6 ZAKLJUČEK _____</b>	<b>41</b>
<b>6.1 ZAKLJUČEK IN NAPOVED ZA NADALJNJE DELO _____</b>	<b>41</b>
<b>7 POVZETEK _____</b>	<b>42</b>
<b>8 A SUMMARY _____</b>	<b>43</b>
<b>9 LITERATURA IN VIRI _____</b>	<b>44</b>
<b>ZAHVALA _____</b>	<b>46</b>
<b>PRILOGE _____</b>	<b>47</b>
<b>ŠTUDIJ PRIMERA - NALOGE SOBE POBEGA _____</b>	<b>47</b>
<b>PREVERJANJE ZNANJA _____</b>	<b>49</b>

## KAZALO TABEL

<i>Tabela 1: Čas, v katerem so posamezne skupine rešile naloge</i>	18
--	----

## KAZALO SLIK

<i>Slika 1: Klasični pouk z učiteljevo razlago (foto: Canva)</i>	2
<i>Slika 2: Aktivni pouk učencev (foto: Canva)</i>	3
<i>Slika 3: Krog uspešnega učenja (Raišp, 2018)</i>	7
<i>Slika 4: Navodilo prve naloge</i>	13
<i>Slika 5: Kartice z opisanimi dogodki</i>	13
<i>Slika 6: Navodilo druge naloge</i>	14
<i>Slika 7: Primerjava velikosti Martin Krpan - Brdavs</i>	14
<i>Slika 8: Primerjava velikosti cesar - Martin Krpan</i>	14
<i>Slika 9: Navodilo tretje naloge</i>	15
<i>Slika 10: Kartice s starinskimi izrazi</i>	16

## KAZALO GRAFOV

<i>Graf 1: Uredi spodnje dogodke po vrsti kot so v zgodbi Martin Krpan 7. a</i>	21
<i>Graf 2: Uredi spodnje dogodke po vrsti kot so v zgodbi Martin Krpan 7. c</i>	21
<i>Graf 3: Poveži starinske izraze z novodobnimi sopomenkami 7. a</i>	22
<i>Graf 4: Poveži starinske izraze z novodobnimi sopomenkami 7. a</i>	22
<i>Graf 5: Poveži lik iz zgodbe z njegovim dejanjem 7.a</i>	24
<i>Graf 6: Poveži lik iz zgodbe z njegovim dejanjem 7.c</i>	24
<i>Graf 7: Preberi naslednje trditve in obkroži Da ali Ne 7.a</i>	26
<i>Graf 8: Preberi naslednje trditve in obkroži Da ali Ne 7.a</i>	26
<i>Graf 9: Izberi pravilni odgovor 7. a</i>	27
<i>Graf 10: Izberi pravilni odgovor 7. c</i>	28
<i>Graf 11: Ocene preverjanja v 7.a</i>	29
<i>Graf 12: Ocene preverjanja v 7.c</i>	29
<i>Graf 13: Zadovoljstvo z nalogami v sobi pobega</i>	30
<i>Graf 14: Sodelovanje v skupini</i>	31
<i>Graf 15: Primerjava nalog v sobi pobega in običajnim učenjem iz delovnega zvezka</i>	31
<i>Graf 16: Ali soba pobega pripomore k boljšemu razumevanju snovi</i>	32
<i>Graf 17: Motivacija reševanje nalog</i>	33
<i>Graf 18: Kako bi se raje učil?</i>	33
<i>Graf 19: Pogostost uporabe sobe pobega</i>	34
<i>Graf 20: Všečnost posameznih vrst naloge</i>	35

## 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 bom igro, ki temelji na temah, povezanih s slovenščino, kot so slovnica, pravopis, literarni junaki in zgodovina slovenskega jezika. Soba pobega bo prilagojena učencem 7. razreda in namenjena izboljšanju znanja na zabaven način. Z raziskavo bom 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 poučevanja 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 in 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 (povzeto po 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 pripravljeni učenju nameniti več časa, raje se bodo vračali k vsebinam ter jih dojemali bolj pozitivno (povzeto po Milovič, 2021).

#### **2.2.1 RAZVOJ IN ŠIRJENJE IGRIFIKACIJE**

Čeprav je pojem igrifikacija zelo razširjen, še nimamo enotne opredelitve. Obstaja namreč več opredelitev igrifikacije. Gabe Zichermann pravi: »Igrifikacija je postopek uporabe razmišljanja o igrah in dinamike iger za vključevanje občinstva in reševanje težav.« Obnašanje, ki ga lahko poganja, je preprosto zanimanje za učenje. Obstaja nekaj odličnih primerov, v katerih so učitelji uspešno vključili igro neposredno v učilnico.

Eden izmed prvih primerov je učitelj iz Minneapolisa, ki je prevzel učno nekoliko slabši tretji razred, v katerem je neverjetno povečal zanimanje za matematiko in branje, s čimer je presegel

druge razrede in druge šole. Njegova zgodba in njegov uspeh sta navdihujoča (Gamification and Education, 2021, povzeto po Obrez, 2021).

Za igrifikacijo stoji ideja, ki pravi, da lahko delo in motivacijo za delo izboljšamo tako, da ju povežemo z igro (Vesa in Harviainen, 2019).

Garter je opredelil igrifikacijo kot »uporabo igralne mehanike in oblikovanje izkušenj za digitalno angažiranje in motiviranje ljudi, da dosežejo svoje cilje« (Burke, 2014, povzeto po Obrez, 2021).

Pojem igrifikacije (angl. gamification), kot ga poznamo danes, je leta 2002 uvedel Nick Pelling, ko je ustanovil svetovalno podjetje Conundra in z njim želel podpreti igrifikacijo potrošniških izdelkov (Werbach, 2013 v Hladnik, 2016). Izraz igrifikacija se je sicer začel pogosteje pojavljati šele v drugi polovici leta 2010 (Deterding idr., 2014), vendar je leta 2007 podjetje Bunchball lansiralo proizvod, ki je veljal za prvo igrifikacijsko platformo. Ta je vsebovala elemente iger kot so točke in tabele zmagovalcev, ki so služile podjetjem za različne namene. Do razširitve igrifikacije je v letu 2010 prišlo predvsem zaradi dogovora za uporabo skupnega izraza ter z različnimi predstavitvami idej o igrifikaciji. Ena izmed predstavitev, ki je imela največji vpliv, je bila predstavitev razvijalca iger Schella. Na konferenci »DICE« je govoril o industriji iger in ljudi spodbudil k razmišljanju o razširitvi igrifikacije (Werbach, 2013 v Hladnik, 2016). Leta 2011 pa so Deterding in sodelavci na podlagi svoje raziskave predlagali definicijo igrifikacije kot uporabo elementov iger v neigranem kontekstu (Deterding idr., 2011). Definicija sicer ni splošno sprejeta, vendar se pri opredeljevanju igrifikacije uporablja najpogosteje. V letih, ki so sledila, se je igrifikacija hitro prenesla na področje poslovanja, podjetništva, marketinga in izobraževanja, njena priljubljenost pa se je razširila in razvijala skupaj z IKT, ki podpirajo metodo (povzeto po Milovič, 2021).

### **2.2.2. 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.

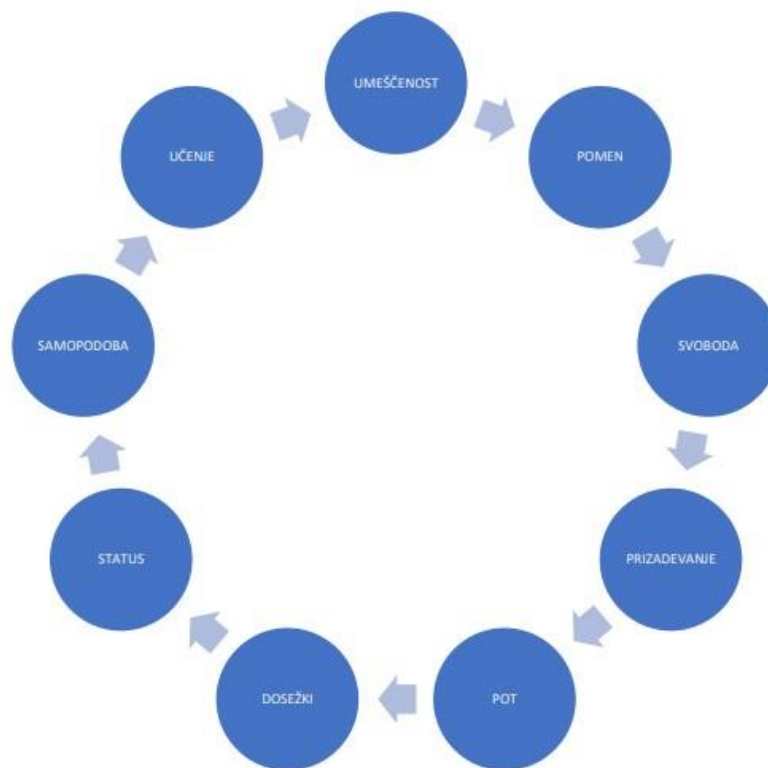
V literaturi lahko zasledimo, da se generacije, ki se sedaj izobražujejo, spreminjajo. Večina za vse potrebne informacije in izobraževanje uporablja splet in informacijsko tehnologijo, ki je na voljo. Zato se so razvijale in se razvijajo številne aplikacije, ki pomagajo pri pridobivanju novega znanja in prispevajo k temu. Učni strokovnjaki ugotavljajo uspešnost uporabe, ki

temelji na igrifikaciji za razvoj pouka. To je prva knjiga z nasveti o oblikovanju spletnega pouka, ki izkorišča najboljše elemente (spletnih) iger za povečanje učenja in uporabe. Pojasnjuje, kako povezati različne strategije iger z vrstami učnih vsebin za najboljši učni izid, ter opisuje, kako se tehnike igrifikacije lahko uporabljajo v različnih okoljih za izboljšanje učenja in uporabe znanja (Igrifikacija v izobraževanju, 2021).

### 2.2.3 POMEN IGRIFIKACIJE PRI UČENJU

Kot je omenjeno v besedilu, igrifikacija pomaga učencem pridobiti motivacijo za učenje. Ko izobraževanje postane bolj zabavno in interaktivno, učenci lažje ostanejo osredotočeni in si pridobljeno znanje bolje zapomnijo. Ključne prednosti igrifikacije vključujejo:

- Večjo vključenost: Učenci aktivno sodelujejo v učnem procesu.
- Povečano motivacijo: Točkovanje, dosežki in nagrade jih spodbujajo k napredku.
- Boljše pomnjenje snovi: Igralne mehanike pomagajo pri dolgoročnem pomnjenju.
- Razvijanje reševanja problemov in kritičnega mišljenja (Milovič, 2021).



*Slika 3: Krog uspešnega učenja (Raišp, 2018)*

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

- Uместnost – 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. S pomočjo igrifikacije imajo učenci več motivacije, da se učijo oziroma nadaljujejo izobraževanje.

Igrifikacija je uporaba razmišljanja v igri. 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).

#### **2.2.4 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).

### **2.2.5 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).

### **2.2.6 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).

### **2.2.7 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 ugank, 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.

##### **3.1.1. NALOGE IZ LITERARNEGA DELA MARTIN KRPAN**

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*



*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. 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.

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 Brdavs 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 Brdavs.

---

---

---

---

---

---

---

---

Slika 7: Primerjava velikosti Martin Krpan - Brdavs

### Martin Krpan - Moč in velikost

V zgodbi o Martinu Krpanu se moč in velikost likov spreminjata glede na njihov položaj in dejanja. Poglejte obe sliki in primerjajte velikost cesarja in Martina Krpana. Zakaj je na prvi sliki cesar velik, na drugi pa majhen. Kaj nam to pove o njuni moči?

#### Velik cesar in majhen Krpan



Cesar je večji od Martina Krpana.

---

---

---

---

---

---

---

---

#### Majhen cesar in velik Krpan



Martin Krpan je večji od cesarja.

---

---

---

---

---

---

---

---

Slika 8: Primerjava velikosti cesar - Martin Krpan

### 3.1.1.3 Naloga 3: Starinski izrazi

Cilj:

- Učenci spoznajo razvoj jezika skozi čas in se uri 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 izvirnem 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.



*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 po zaključku učne ure opravili učenci obeh razredov. Preverjanje je vključevalo vprašanja o vsebini in razumevanju zgodbe Martin Krpan, s ciljem ugotoviti, ali so si učenci, ki so sodelovali v sobi pobega, bolje zapomnili ključne informacije kot tisti, ki so se učili na tradicionalen način. Rezultati so bili nato primerjani in analizirani kot del 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.
- Opažanja glede sodelovanja in motivacije učencev.
- Prednosti in morebitni izzivi uporabe sobe pobega pri pouku slovenščine.
- Predlogi za izboljšanje te metode pri prihodnjih 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:

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)

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

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 pobila 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.

#### **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.

Za ocenjevanje odgovorov sem uporabila tri-stopenjsko lestvico, ki je omogočala natančno analizo pravilnosti odgovorov:

- Pravilno (odgovor je popolnoma pravilen),
- Delno pravilno (odgovor vsebuje delno pravilne elemente, a je nepopoln),
- Narobe (odgovor je napačen ali nerešljiv).

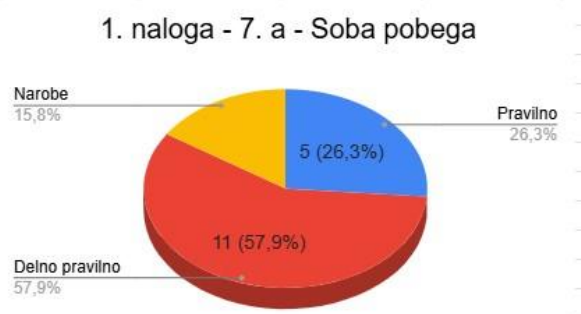
Vsako nalogo sem ovrednotila glede na ta kriterij in nato primerjala rezultate obeh razredov.

##### ***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 18 učencev, v 7. c pa 19.

Rezultati so bili analizirani na podlagi treh kategorij:

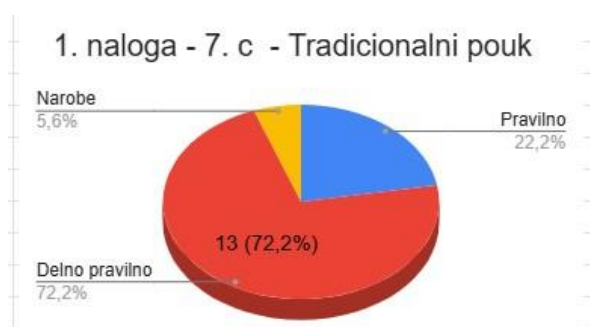
- pravilno rešeno (učenci so dogodke razvrstili v popolnoma pravilnem vrstnem redu);
- delno pravilno rešeno (nekaj dogodkov je bilo v pravilnem vrstnem redu, nekaj napačno);
- napačno rešeno (dogodki niso bili razporejeni pravilno).



*Graf 1: Uredi spodnje dogodke po vrsti kot so v zgodbi Martin Krpan 7. a*

Rezultati analize v 7. a razredu (soba pobega):

- 5 učencev (26,3 %) je nalogo rešilo pravilno,
- 11 učencev (57,9 %) je nalogo rešilo delno pravilno,
- 3 učenci (15,8 %) so nalogo rešili napačno.



*Graf 2: Uredi spodnje dogodke po vrsti kot so v zgodbi Martin Krpan 7. c*

Rezultati analize v 7. c razredu (tradicionalni pouk):

- 4 učenci (22,2 %) so nalogo rešili pravilno,
- 13 učencev (72,2%) je nalogo rešilo delno pravilno,
- 1 učenec (5,6 %) je nalogo rešil napačno.

Interpretacija rezultatov

- Učenci iz sobe pobega so v primerjavi s kontrolno skupino nekoliko bolj dosegali popolnoma pravilne rešitve (26,3 % proti 22,2 %).
- Največja razlika je opazna pri napačno rešenih nalogah – v sobi pobega jih je bilo 15,8 %, v tradicionalnem pouku pa le 5,6 %.
- Učenci iz tradicionalnega pouka so pogosteje rešili nalogo delno pravilno (72,2 %) kot učenci sobe pobega (57,9 %), kar pomeni, da so sicer pokazali razumevanje dogodkov, vendar so imeli več težav s popolnoma pravilnim zaporedjem.

## Sklep

- Rezultati kažejo, da je učenje skozi sobo pobega pripomoglo k nekoliko višjemu deležu pravilno rešenih nalog, vendar se je hkrati povečal tudi delež napačnih rešitev. To lahko pomeni, da so nekateri učenci iz sobe pobega hitreje reševali naloge, kar jih je lahko pripeljalo do več napak. Tradicionalni pouk pa je omogočil večjo povprečno natančnost (manj napačnih odgovorov), vendar manj popolnoma pravilnih rešitev.

### 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.



Graf 3: Poveži starinske izraze z novodobnimi sopomenkami 7. a

Rezultati analize v 7. a (soba pobega):

- V 7. a razredu je 15,8 % učencev pravilno rešilo nalogo, 84,2 % pa jih je doseglo delno pravilne odgovore. Noben učenec ni popolnoma napačno rešil naloge, kar pomeni, da so vsi vsaj delno razumeli pomen starinskih besed.



Graf 4: Poveži starinske izraze z novodobnimi sopomenkami 7. a

Rezultati analize v 7. c (tradicionalni pouk):

- V 7. c razredu je bilo nekoliko več popolnoma pravih rešitev (33,3 %), vendar je bil delež delno pravih odgovorov nekoliko nižji (66,7 %). Tudi v tej skupini ni bilo povsem napačnih odgovorov, kar kaže, da so učenci v obeh razredih imeli osnovno razumevanje starinskih besed.

Primerjava med obema razredoma in interpretacija rezultatov:

- Razlika med obema skupinama kaže, da sta metoda sobe pobega in tradicionalni pouk privedla do različnih vzorcev uspešnosti pri nalogi.
- Učenci iz sobe pobega so imeli višji delež delno pravih odgovorov (84,2 % proti 66,7 %), a nižji delež popolnoma pravih rešitev (15,8 % proti 33,3 %). To pomeni, da so učenci pri tej metodi znali približno določiti pomen starinskih besed, a niso vedno natančno zadeli ustrezne sodobne sopomenke.
- Pri tradicionalnem pouku je bil višji delež popolnoma pravih odgovorov, kar nakazuje, da je ta metoda omogočila bolj natančno povezovanje izrazov. Učenci so morda pri klasičnem poučevanju več pozornosti namenili natančnemu učenju definicij, medtem ko je metoda sobe pobega bolj spodbujala logično sklepanje in približno razumevanje.

Možni razlogi za razlike:

- Način reševanja naloge: V sobi pobega so učenci delali bolj intuitivno in pod pritiskom časa, kar je lahko vodilo do več delno pravih, a manj popolnoma pravih odgovorov. Pri tradicionalnem pouku so imeli verjetno več časa za razmislek in bolj strukturirano razlago učitelja.
- Vključevanje konteksta: Metoda sobe pobega je spodbujala povezovanje besed skozi igro, medtem ko je tradicionalni pouk verjetno temeljil na učenju s pomočjo razlage in zgledov.
- Samostojnost pri reševanju: Učenci v sobi pobega so morali rešitve najti sami skozi naloge, pri tradicionalnem pouku pa so lahko informacije pridobili iz razlage učitelja, kar je lahko pripomoglo k višji stopnji pravih odgovorov.

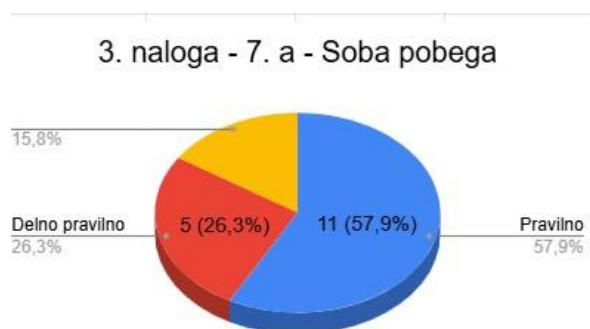
Sklep:

- Rezultati kažejo, da metoda sobe pobega učencem omogoča bolj intuitivno in samostojno iskanje odgovorov, a vodi do več približnih rešitev. Tradicionalni pouk

pa daje bolj natančne rezultate, saj učenci pridobijo bolj usmerjeno znanje. Obe metodi sta učinkoviti, vendar na različne načine – soba pobega krepi logično razmišljanje in hitro sklepanje, tradicionalni pouk pa izboljšuje natančnost pri učenju jezika.

#### 4.2.1.3 Analiza tretje naloge

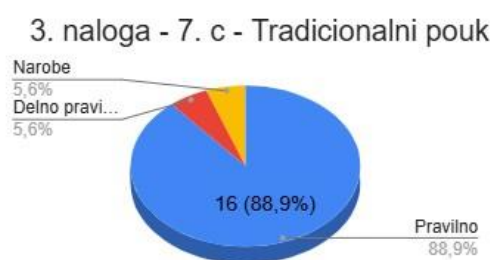
v tretji nalogi so učenci morali povezati lik iz zgodbe o Martinu Krpanu z njegovim dejanjem. Rezultati so prikazani v grafih 5 in 6.



Graf 5: Poveži lik iz zgodbe z njegovim dejanjem 7.a

Rezultati analize za 7. a:

- 57,9 % učencev je nalogo rešilo pravilno.
- 26,3 % jih je odgovorilo delno pravilno.
- 15,8 % jih je nalogo rešilo napačno.



Graf 6: Poveži lik iz zgodbe z njegovim dejanjem 7.c

Rezultati analize 7. c:

- 88,9 % učencev je nalogo rešilo pravilno.
- 5,6 % jih je odgovorilo delno pravilno.
- 5,6 % jih je odgovorilo napačno.

Primerjava med razredoma:



- Rezultati kažejo, da so učenci 7. c, ki so nalogo reševali pri tradicionalnem pouku, dosegli boljše rezultate kot učenci 7. a, ki so sodelovali v sobi pobega. V tradicionalnem pouku je skoraj 89 % učencev pravilno povezal(a) like in njihova dejanja, medtem ko je bilo v sobi pobega takih učencev le 57,9 %. Poleg tega je bilo v sobi pobega več delno pravilnih in napačnih odgovorov, kar nakazuje, da so učenci morda nalogo dojemali drugače ali pa jim je bila manj jasna v kontekstu igre.

Možni vzroki za odstopanja:

Struktura naloge in način razmišljanja:

- Pri tradicionalnem pouku so učenci informacije verjetno pridobili bolj neposredno in sistematično, kar jim je omogočilo lažje povezovanje likov in njihovih dejanj.
- V sobi pobega pa so morali učenci informacije pridobiti skozi igro in logične povezave, kar je lahko otežilo proces razumevanja.

Časovni pritisk in dinamika igre:

- Učenci v sobi pobega so bili morda bolj osredotočeni na reševanje nalog pod časovnim pritiskom in na sodelovanje s sošolci, zaradi česar so lahko določene informacije izpustili ali napačno povezali.
- Pri tradicionalnem pouku so imeli več časa za razmislek in bolj usmerjeno obravnavo snovi.

Način učenja in predhodno znanje:

- Možno je, da so se učenci v tradicionalnem pouku že prej srečali s podobnimi nalogami in so jih zato lažje rešili.
- Pri sobi pobega pa je bil način podajanja snovi drugačen, kar je lahko vplivalo na to, kako so učenci razumeli nalogo.

Motivacija in način sodelovanja:

- Medtem ko soba pobega spodbuja sodelovanje, kreativnost in zabavno učenje, je možno, da so nekateri učenci zaradi interaktivnega pristopa manj podrobno razmislili o nalogi.
- Tradicionalni pouk pa omogoča bolj osredotočeno reševanje, kar je lahko vplivalo na večjo natančnost odgovorov.

Sklep:

- Čeprav so učenci v tradicionalnem pouku dosegli boljše rezultate v tej specifični nalogi, to ne pomeni, da je soba pobega manj učinkovita metoda učenja. Ključno je razumeti, katere vrste nalog so bolj primerne za določen način učenja. Soba pobega se lahko izkaže za uspešnejšo pri nalogah, ki zahtevajo ustvarjalno razmišljanje in timsko delo, medtem ko so tradicionalne metode morda boljše za naloge, kjer je pomembna natančnost in sistematično povezovanje informacij.

#### 4.2.1.4 Analiza 4. naloge

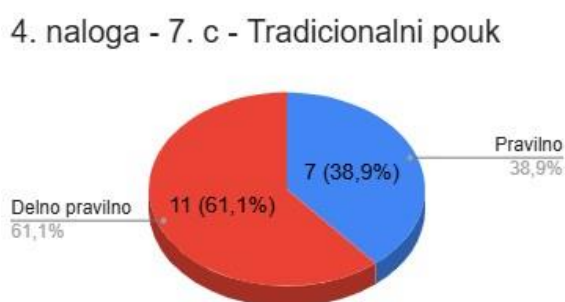
V četrti nalogi so morali učenci prebrati trditve in obkrožiti, ali je trditev pravilna ali ne.



Graf 7: Preberi naslednje trditve in obkroži Da ali Ne 7.a

Rezultati analize za 7. a:

- V 7. a je bilo 26,3 % odgovorov pravilnih, 68,4 % delno pravilnih (učenci so izbrali dva odgovora) in 5,3 % napačnih.



Graf 8: Preberi naslednje trditve in obkroži Da ali Ne 7.a

Rezultati analize za 7. c:

- V 7. c je bilo 38,9 % odgovorov pravilnih, 61,1 % delno pravilnih in 0 % napačnih.

Primerjava med razredoma:

- Oba razreda sta imela visok delež delno pravilnih odgovorov, kar pomeni, da so učenci pogosto obkrožili dve možnosti. Razred 7. c je dosegel boljši rezultat pri pravilnih odgovorih, vendar razlika ni tako izrazita kot pri tretji nalogi.

Možni vzroki za odstopanja:

- Trditve so bile morda dvoumne ali težje razumljive, zato so učenci pogosto izbrali dva odgovora.
- Učenci v sobi pobega so imeli večjo dinamičnost pri učenju, kar lahko povzroči, da se niso osredotočili na podrobnosti trditev.
- Tradicionalni pouk omogoča bolj sistematično obravnavo vsebine, zato so bili učenci v 7. c nekoliko uspešnejši pri prepoznavanju pravilnih trditev.

Sklep:

- Rezultati analiziranih nalog kažejo, da tradicionalni pouk omogoča boljše razumevanje in pomnjenje dejstev ter povezovanje informacij. Po drugi strani pa soba pobega spodbuja hitrejše razmišljanje in reševanje nalog, kar lahko privede do večje negotovosti in posledično več delno pravilnih odgovorov. Čeprav so učenci pri tradicionalnem pouku dosegli boljše rezultate, to ne pomeni, da je ta metoda vedno boljša – soba pobega lahko poveča motivacijo in angažiranost učencev, kar bi se lahko pokazalo v dolgoročnem razumevanju snovi.

#### 4.2.1.5 Analiza pete naloge

V peti nalogi so učenci morali prebrati vprašanje ter izbrati pravi odgovor, ki je povezan z dejanji in dogodki v zgodbi Martin Krpan.

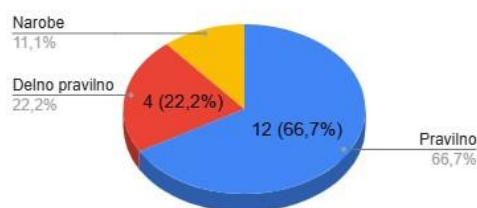


Graf 9: Izberi pravilni odgovor 7. a

Rezultati analize za 7. a :

- V 7. a je bilo 36,8 % odgovorov pravilnih, 52,6 % delno pravilnih (učenci so obkrožili dva odgovora) in 10,5 % napačnih.

5. naloga - 7. c - Tradicionalni pouk



Graf 10: Izberi pravilni odgovor 7. c

Rezultati analize za 7. c :

- V 7. c je bilo 66,7 % odgovorov pravih, 22,2 % delno pravih in 11,1 % napačnih.

Primerjava med razredoma:

- Učenci, ki so snov predelali s tradicionalnim poukom (7. c), so bili uspešnejši pri izbiri pravega odgovora. Razlika je opazna predvsem v deležu pravih odgovorov, kjer so učenci iz 7. c skoraj dvakrat pogosteje izbrali pravi odgovor kot učenci iz 7. a. Pri slednjih je prevladoval delež delno pravih odgovorov, kar kaže na težjo odločitev pri izbiri pravega odgovora.

Možni vzroki za odstopanja:

- V sobi pobega so učenci naloge reševali v skupinah in pod časovnim pritiskom, kar lahko vodi do hitrih odločitev in izbire več možnosti.
- Tradicionalni pouk je omogočil bolj poglobljeno analizo vsebine, kar je učencem v 7. c pomagalo pri pravilni izbiri odgovora.
- Nekateri učenci iz 7. a so morda izbrali dva odgovora zaradi negotovosti ali napačnega razumevanja vprašanja.

Sklep

- Rezultati analiziranih nalog kažejo, da tradicionalni pouk omogoča boljše razumevanje in pomnjenje dejstev ter povezovanje informacij. Po drugi strani pa soba pobega spodbuja hitrejše razmišljanje in reševanje nalog, kar lahko privede do večje negotovosti in posledično več delno pravih odgovorov. Čeprav so učenci pri tradicionalnem pouku dosegli boljše rezultate, to ne pomeni, da je ta metoda vedno boljša – soba pobega lahko poveča motivacijo in angažiranost učencev, kar bi se lahko pokazalo v dolgoročnem razumevanju snovi.

#### 4.2.1.6 Skupna ocena preverjanja

Pri primerjavi povprečnih ocen med skupinama smo ugotovili naslednje:

- Povprečna ocena za sobo pobega (7. a) je 3,05.
- Povprečna ocena za tradicionalni pouk (7. c) je 3,5.

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)
- Nezadostno (1): 0–49 % uspešnosti (0–16 točk)



Graf 11: Ocene preverjanja v 7.a



Graf 12: Ocene preverjanja v 7.c

Interpretacija rezultatov:

- Rezultati kažejo, da so učenci, ki so se učili po tradicionalnem načinu, v povprečju dosegli višje ocene kot učenci, ki so snov predelali skozi sobo pobega. To potrjuje

trend, ki ga opazamo tudi pri analizi posameznih nalog, kjer je tradicionalni pouk prinesel boljše rezultate pri pravilnih odgovorih.

- Vendar je treba upoštevati, da soba pobega temelji na drugačnem pristopu, ki poudarja sodelovanje, reševanje problemov in kreativno razmišljanje. Čeprav se ti vidiki morda ne odražajo neposredno v ocenah, lahko dolgoročno prispevajo k boljšemu razumevanju snovi in večji motivaciji učencev.
- Razlika v povprečnih ocenah je sicer opazna, a ne izjemno velika, kar pomeni, da je soba pobega še vedno učinkovita metoda poučevanja, čeprav nekoliko manj zanesljiva pri zagotavljanju visokih ocen.

### 4.3 ANKETA O ZADOVOLJSTVU IZKUŠNJE SOBE POBEGA

#### 4.3.1 ANALIZA VPRAŠANJA: KAKO BI OCENIL SVOJO IZKUŠNJO V NALOGAMI V SOBI POBEGA?



Graf 13: Zadovoljstvo z nalogami v sobi pobega

Rezultati kažejo, da je večina učencev (57,9 %) 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 (36,8 %) 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 (5,3 %) 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: KAKO SE JE VAŠE SODELOVANJE V SKUPINI SPREMENILO MED REŠEVANJEM NALOG?



Graf 14: Sodelovanje v skupini

Rezultati kažejo, da je več kot polovica učencev (52,6 %) med reševanjem nalog v sobi pobega zelo veliko sodelovala. To pomeni, da je soba pobega močno spodbudila njihovo aktivnost in timsko delo.

Dodatnih 26,3 % učencev je ocenilo, da so veliko sodelovali, kar pomeni, da je večina učencev (skupaj 78,9 %) povečala svojo vključenost v skupinsko delo.

Manjši del učencev (21,1 %) 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: KAKO SO SE NALOGE V SOBI POBEGA PRIMERJALE Z OBIČAJNIM UČENJEM IZ ZVEZKA ALI DELOVNEGA ZVEZKA?



Graf 15: Primerjava nalog v sobi pobega in običajnim učenjem iz delovnega zvezka

Več kot polovica učencev (52,6 %) 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.

42,1 % 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 5,3 % 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: ALI SE TI ZDI, DA SO NALOGE V SOBI POBEGA PRIPOMOGLA K BOLJŠEMU RAZUMEVANJU SNOVI?



*Graf 16: Ali soba pobega pripomore k boljšemu razumevanju snovi*

47,4 % 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.

36,8 % 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.

15,8 % 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: KAKO BI OCENIL SVOJO MOTIVACIJO ZA REŠEVANJE NALOG V SOBI POBEGA?



*Graf 17: Motivacija reševanje nalog*

55,0 % učencev je ocenilo svojo motivacijo kot zelo visoko, kar kaže na to, da jih je učna soba pobega močno pritegnila in spodbudila k sodelovanju.

20,0 % učencev je svojo motivacijo ocenilo kot visoko, kar pomeni, da je večina učencev pokazala pozitiven odnos do te učne metode.

20,0 % učencev je poročalo o srednji motivaciji, kar nakazuje, da so naloge bile zanimive, a niso vse učence enako pritegnile.

Le 5,0 % 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: KAKO BI SE RAJE UČIL?



*Graf 18: Kako bi se raje učil?*

47,4 % 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.

26,3 % učencev bi se raje učilo z uporabo zvezka in učbenika, kar pomeni, da klasične metode še vedno ustrezajo določenemu deležu učencev.

26,3 % 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: ALI BI ŽELEL, DA SE TA NAČIN UČENJA UPORABLJA POGOSTEJE IN PRI VEČIH PREDMETIH?



*Graf 19: Pogostost uporabe sobe pobega*

68,4 % učencev bi želelo, da bi se učne sobe pobega uporabljale pogosteje in pri več predmetih, kar kaže na visoko priljubljenost te metode.

26,3 % 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.

5,3 % 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 VŠEČNOSTI POSAMEZNIH VRST NALOG



Graf 20: Všečnost posameznih vrst naloge

Časovni trak (razvrščanje dogodkov in ustvarjalno pisanje)

- Gre za kombinacijo logičnega razmišljanja (pravilno zaporedje) in ustvarjalnega izražanja (dodajanje povedi).
- Učenci morajo zgodbo dobro razumeti, hkrati pa lahko vanjo vnesejo svoje ideje.
- Povečuje razumevanje naracije in povezovanje vzrokov in posledic.

Moč in velikost (analiza vizualnih podob in simbolike)

- Osredotoča se na kritično razmišljanje in interpretacijo vizualnih elementov.
- Učenci morajo razmišljati o pomenu moči, ne le fizične, ampak tudi mentalne ali družbene.
- Spodbuja opazovanje detajlov in iskanje globljega sporočila zgodbe.

Starinski izrazi (prevajanje starinskega jezika v sodobnega)

- Gre za jezikovno nalogo, ki zahteva razumevanje razvoja jezika in prilagajanja izražanja različnim časovnim obdobjem.
- Povezuje kulturno dediščino z modernim jezikom, kar pomaga pri boljšem razumevanju slovenske literarne zgodovine.

Povezava z rezultati ankete

Na grafu o najzanimivejši nalogi je:

- Naloga 3 (Starinski izrazi) prejela največ glasov (52,6%).
- Naloga 1 (Časovni trak) je bila druga (26,3%).
- Naloga 2 (Moč in velikost) je bila najmanj priljubljena (21,1%).

To pomeni, da učenci najbolj uživajo v nalogah, kjer se ukvarjajo z jezikom in prevajanjem starinskih izrazov, verjetno ker se pri tem zabavajo ali najdejo zanimive izraze. Manj zanimiva se jim je zdela analiza slik in simbolike moči.

Predlogi za izboljšave manj priljubljenih nalog

Moč in velikost:

- Morda bi bilo bolj zanimivo, če bi učenci sami risali ali animirali prizore.
- Lahko bi dodali element igre, npr. iskanje simbolov moči v različnih delih zgodbe.

Časovni trak:

- Čeprav je bila ta naloga že zanimiva, bi lahko dodali možnost ustvarjanja stripov namesto le pisanja povedi.

#### ***4.4 INTERVJU Z UČITELJICO MATEJO KUNC O IZVEDBI SOBE POBEGA***

Učiteljica Mateja Kunc je bila presenečena nad odzivom učencev, saj so se v aktivnosti vključili tudi tisti, ki pri slovenščini sicer nimajo najboljših ocen. Delo v skupinah je potekalo presenetljivo tiho in organizirano, pri čemer so učenci spontano izbrali vodjo skupine glede na najboljše ocene pri predmetu.

V primerjavi s klasično metodo poučevanja je opazila večjo angažiranost učencev in boljše timsko delo, saj so manjše skupine preprečile, da bi se kdo izognil sodelovanju. Metoda je imela pozitiven vpliv na učno motivacijo, a je bil njen vpliv na razumevanje snovi manjši, kot je pričakovala. Kljub temu meni, da si je večina učencev zapomnila več kot pri tradicionalnem pouku, čeprav obstajajo razlike med učnimi tipi.

Analiza rezultatov preverjanja znanja je pokazala, da so učenci, ki so sodelovali v sobi pobega, dosegli slabše rezultate kot tisti, ki so se učili na tradicionalen način. Vendar učiteljica poudarja, da je ta skupina že pri prvem pisnem ocenjevanju znanja dosegla slabše rezultate v primerjavi z drugimi sedmimi razredi, kar kaže, da ni mogoče neposredno povezati metode dela z nižjimi rezultati. Pomembneje kot same ocene ji je bilo, da so preizkusili drugačen pristop in učencem približali snov na bolj zanimiv način.

Predlagala bi, da se soba pobega uporablja predvsem za utrjevanje znanja, ne pa za učenje nove snovi. Naloge bi bilo mogoče uporabiti tudi ločeno – nekatere kot uvodno motivacijo, druge kot dodatne aktivnosti. Verjame, da bi lahko takšen način poučevanja koristil tudi pri drugih

predmetih, vendar poudarja pomen raznolikosti metod, saj se učenci hitro naveličajo enakega pristopa.

Zato bi ta pristop priporočala tudi drugim učiteljem, vendar bi morali skrbno premisliti, pri kateri snovi bi bil najbolj uporaben.

## 5 DISKUSIJA

Analiza rezultatov kaže, da je tradicionalni pouk pripomogel k višji stopnji pravilnih odgovorov, saj omogoča sistematično obravnavo vsebine in bolj poglobljeno razumevanje snovi. Po drugi strani pa soba pobega spodbuja hitrejše razmišljanje in dinamično reševanje nalog, kar je vodilo do več delno pravilnih odgovorov, saj so učenci pogosto izbrali več možnosti. Čeprav so rezultati naklonjeni tradicionalnemu pouku, je treba upoštevati tudi druge prednosti sobe pobega, kot so večja motivacija, aktivna udeležba in razvoj kritičnega mišljenja. Vizualna analiza grafov potrjuje te ugotovitve in poudarja razlike v uspešnosti med obema metodama.

Ključni podatki iz grafov:

- Pri vseh treh nalogah (tretja, četrta in peta) je razred 7. c dosegel višji delež pravilnih odgovorov kot razred 7. a.
- Pri vseh nalogah je v 7. a večji delež delno pravilnih odgovorov, kar kaže na večjo negotovost ali težave pri izbiri enega samega odgovora.
- Napačni odgovori so bili v obeh razredih redki, kar pomeni, da so učenci na splošno razumeli vsebino, vendar so imeli v nekaterih primerih težave pri izbiri najbolj pravilnega odgovora.
- Največjo razliko med razredoma opazimo pri tretji nalogi, kjer je 7. c dosegel skoraj 90 % pravilnih odgovorov, medtem ko jih je bilo v 7. a le 57,9 %.
- Pri četrtni nalogi je razlika manj izrazita, vendar ostaja trend, da so učenci iz 7. c bolj natančno odgovarjali.
- Pri peti nalogi je prav tako opazna večja uspešnost razreda 7. c, kar potrjuje tezo, da tradicionalni način poučevanja pripomore k večji natančnosti pri izbirnih vprašanjih.

### 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.

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 boljši zapomnitvi učne snovi iz slovenščine.

Zavrnitev hipoteze - Preverjanje znanja

Rezultati preverjanja znanja so pokazali, da so učenci, ki so se učili s tradicionalno metodo (7. c razred), dosegli boljše rezultate kot tisti, ki so sodelovali v sobi pobega (7. a razred). Povprečna ocena v tradicionalnem pouku je znašala 3,5, medtem ko je bila v sobi pobega 3,05. To nakazuje, da igrifikacija ni nujno pripomogla k boljšemu pomnjenju snovi, čeprav je povečala angažiranost učencev. Razlog bi lahko bil v tem, da so učenci pri tradicionalnem pouku bolj sistematično predelali snov, medtem ko je metoda sobe pobega bolj poudarjala sodelovanje in reševanje problemov.

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

Zavrnitev hipoteze - Analiza posameznih nalog

Analiza nalog je pokazala, da so učenci tradicionalnega pouka bolj natančno povezovali literarne like z dejanji ter bolje prepoznali pravilne odgovore pri preverjanju znanja. Čeprav je soba pobega omogočala bolj kreativno reševanje nalog, se je izkazalo, da so učenci v tradicionalnem pouku bolje usvojili jezikovne in slovnične značilnosti besedila. Zato ne moremo potrditi, da soba pobega izboljšuje razumevanje in uporabo literarnih vsebin, temveč bolj spodbuja ustvarjalno izražanje in sodelovanje.

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

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.

Potrditev hipoteze - Intervju z učiteljico

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

### Sklep

Rezultati raziskave kažejo, da je soba pobega učinkovita metoda za povečanje motivacije učencev, spodbujanje timskega dela in razvijanje ustvarjalnosti. Vendar pa se je izkazalo, da tradicionalni način poučevanja omogoča boljše pomnjenje in razumevanje snovi, kar pomeni, da je soba pobega smiselno uporabljati predvsem kot dopolnilo klasičnim metodam učenja. Izvedena analiza potrjuje nekatere hipoteze, druge pa zavrača, kar kaže na potrebo po nadaljnjem raziskovanju optimalne kombinacije inovativnih in tradicionalnih učnih metod.



## **6 ZAKLJUČEK**

### ***6.1 ZAKLJUČEK IN NAPOVED ZA NADALJNJE DELO***

Rezultati raziskave kažejo, da ima soba pobega pomembne prednosti, predvsem pri povečanju motivacije učencev, spodbujanju timskega dela in razvijanju ustvarjalnosti. Učenci so to metodo sprejeli kot zanimivo in interaktivno obliko učenja, ki omogoča večjo angažiranost pri delu. Kljub temu pa je raziskava pokazala, da tradicionalni način poučevanja omogoča boljše pomnjenje in razumevanje snovi, kar pomeni, da soba pobega ne more nadomestiti klasičnih metod poučevanja, temveč jih lahko učinkovito dopolnjuje. To nakazuje potrebo po premišljenem vključevanju interaktivnih metod v učni proces. V prihodnje bi bilo smiselno izvesti nadaljnje raziskave, ki bi preučevale dolgoročne učinke sobe pobega na učno uspešnost in razumevanje snovi. Prav tako bi bilo koristno prilagoditi posamezne naloge in preveriti, ali bi njihova struktura lahko izboljšala pomnjenje ključnih informacij. Nadaljnji razvoj bi se lahko osredotočil tudi na uporabo sobe pobega pri drugih predmetih in starostnih skupinah ter na možnosti nadgradnje metode z digitalnimi orodji.

## **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. Po drugi strani pa analiza rezultatov preverjanja znanja kaže, da tradicionalni pouk omogoča boljše pomnjenje in razumevanje snovi.

Na podlagi ugotovitev so bile nekatere hipoteze potrjene, druge pa zavrnjene. Soba pobega se je izkazala kot učinkovita metoda za povečanje angažiranosti učencev, vendar ne zagotavlja nujno boljšega razumevanja učne snovi v primerjavi s tradicionalnim poukom. Raziskava tako poudarja potrebo po uravnoteženem vključevanju inovativnih metod v učni proces. Nadaljnje raziskave bi se lahko osredotočile na dolgoročne učinke sobe pobega in njeno prilagoditev za različne učne vsebine in starostne skupine.

## **8 A SUMMARY**

The research examines the impact of an escape room 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, retention of knowledge, collaboration, and creativity, as well as how it compares to traditional teaching methods.

The study utilized an escape room activity in a Slovenian language lesson, a survey questionnaire, a knowledge test, an analysis of completed tasks, and an interview with the teacher. The results showed that the escape room significantly increases students' motivation for learning, encourages collaboration and teamwork, and enhances their creativity. On the other hand, the analysis of the knowledge test results indicates that traditional teaching provides better knowledge retention and comprehension.

Based on the findings, some hypotheses were confirmed while others were rejected. The escape room proved to be an effective method for increasing student engagement but does not necessarily ensure better understanding of the subject matter compared to traditional teaching. The research highlights the need for a balanced integration of innovative methods into the learning process. Future studies could focus on the long-term effects of escape rooms and their adaptation to different learning content and age groups.

## 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 Brdavsu.

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 naredi, 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 Brdavsu boril brez konja.
- c) Zahteva svojo kobilico.

Kaj Krpan naredi, ko sreča Brdavsa v bojišču?

- a) Krpan pobegne, ker ne želi tvegati.
- b) Krpan izzove Brdavsa na dvoboj in ga premaga.
- c) Krpan se druži z Brdavsom 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 zvezka in učbenika.
- S pomočjo sobe pobega.
- Oboje je enako.

7. Ali bi želel/-a, da se ta način učenja uporablja pogosteje in pri več 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 najboljše, 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. Pričakovala pa sem, da bo posledično imela uporabljena metoda večji vpliv na samo razumevanje snovi.

Se vam zdi, da so učenci boljše pomnili informacije iz igre v primerjavi s tradicionalnim

poukom?

- Bila sem prepričana, da si bodo učenci snov oziroma informacije iz igre bolje zapomnili, vendar pa se je treba zavedati, da so učenci različni učni tipi, zato jim tudi ustrezajo različne metode učenja. Glede na sestavo oddelka še vedno menim, da si je večina učencev zapomnila več iz igre, kot bi si s tradicionalno metodo poučevanja.

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 ter 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. Učenci se istih metod namreč 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 odderek sedmega razreda, in sicer tistega, v katerem smo preizkusili sobo pobega. Vem sicer, da je analiza rezultatov preverjanja pokazala, da so boljše rezultate dosegli tisti, ki so se učili na tradicionalen način, a hkrati težko rečemo, da je to povezano samo z metodo dela. Po mojem mnenju je to bolj povezano s sestavo oddelka. Učenci tega oddelka so namreč imeli povprečno slabši rezultat tudi pri prvem pisnem ocenjevanju znanja v tem oddelku v primerjavi z ostalima dvema oddelkoma sedmih razredov. Pomembneje kot sam rezultat preverjanja se mi tako zdi, da smo preizkusili druge možnosti pouka ter pouk

in usvajanje snovi popestrili ter 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.