



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu	
OSNOVNI PODATCI	
Ime i prezime	Valentina Blašković
Zvanje	Magistra primarnog obrazovanja
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	OŠ Eugena Kvaternika Rakovica i OŠ Dubovac
Adresa elektroničke pošte	valentina.blaskovic1@skole.hr
Naslov Metodičkih preporuka	Escape Room
Predmet (ili međupredmetna tema)	Informatika
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	-
Razred	1.razred osnovne škole
OBVEZNI ELEMENTI	
Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN)	B.1.1 Rješava jednostavne logičke zadatke B.1.2 Prati i prikazuje slijed koraka potrebnih za rješavanje nekog jednostavnog zadatka C.1.1. Učenik se uz podršku učitelja koristi predloženim programima i digitalnim obrazovnim sadržajima
Tijek nastavnog sata	UVOD – Upoznavanje pravila igre; formiranje timova 1. AKTIVNOST: Osmosmjerka (8 min) 2. AKTIVNOST: Mozgalice sa šibicama (5min) 3. AKTIVNOST: Križaljka sa slikama (5 min) 4. AKTIVNOST: Sudoku (10 min) 5. AKTIVNOST: Pronalaženje razlika (5 min) 6. AKTIVNOST: Rebus uz pomoć QR kodova (5 min) 7. AKTIVNOST: Dešifriranje lokota (5 min) ZAVRŠNI DIO - proglašenje pobjednika i samovrednovanje učenika (2 min)



**Opis svih aktivnosti (što rade
učenici, a što učitelj/nastavnik)**

Uvod

Učitelj/ica prije početka sata priprema dovoljan broj zadataka iz priloga (ispod tablice ovog dokumenta) ovisno o broju timova, tako da svaki tim ima svoj zadatak koji mora naći. Učitelj/ica skriva zadatke po učionici. Također, izrađuje QR kodove za rebuse i stavlja ih na vidljiva mjesta u učionici. Osigurava dovoljan broj QR čitača kodova i lokota za svaki tim. Na ploči priprema sve za zadatak pogadanja pojmove uz pomoć micro:bita i stavlja sliku za zadatak traženja razlika.

Učitelj/ica na početku sata objašnjava učenicima da je Escape room igra u kojoj će morati pronaći skrivene tragove, riješiti zagonetke i logičke zadatke, te naći izlaz iz učionice u zadanom vremenu (do kraja sata). Igra će im omogućiti doživjeti jedinstven i misteriozan izazov, ali prije svega zabavu s utiskom da su ušli u drugi svijet. Učenici uvijek mogu tražiti pomoć učitelja/ice ukoliko ne znaju rješenje ili im nešto nije jasno. Učitelj/ica dijeli učenicima papiriće na kojima su brojevi koji predstavljaju broj tima u kojem će raditi. Ovisno o broju učenika bit će od 4 do 6 timova. Igra zahtjeva suradnju tima i bitno je da svi članovi tima sudjeluju i međusobno komuniciraju tokom igre. Timovi čuvaju sve riješene zadatke jer će im one biti potrebne kod dešifriranja i otvaranja lokota, odnosno završnog zadatka.

1.aktivnost - Osmosmjerka

Učitelj/ica dijeli svakom timu papir s osmosmjerkom (Prilog 1). Svaki tim traži zadane pojmove, a kao trag za sljedeći zadatak prepisuju neiskorištena (nezaokružena) slova osmosmjerke. Trag ih dovodi do drugog trga - šibica. Tim koji je došao do rješenja traže ih po učionici, kao i upute za sljedeći zadatak.

2.aktivnost – Mozgalice sa šibicama

Učenici pronalaze mozgalice koje moraju riješiti uz pomoć šibica (Prilog 2). Na kraju zadatka nalazi se trag za sljedeću aktivnost. Učitelj/ica ima ulogu kontroliranja rješavanja zadataka, te ukoliko je svaki tim točno riješio sve zadatke može prijeći na traženje tragova.



3.aktivnost – Križaljka sa slikama

Učenici ispunjavaju križaljku prepoznajući dijelove računala i digitalne uređaje na slikama (Prilog 3). Na određenim mjestima u križaljci potrebno je prepisati slovo koje daje trag za sljedeći zadatak. Učitelj/ica pomaže učenicima ukoliko im je pomoć potrebna.

4.aktivnost – Sudoku

Trag iz prethodne aktivnosti doveo je učenike do rješavanja sudoku zagonetki koje su pojednostavljene za njihov uzrast (Prilog 4). Učitelj/ica objašnjava princip rješavanja sudoku zadataka i pomaže timovima kojima rješavanje teže ide. Na kraju zadatka učenike čeka premetaljka kojom dobivaju trag za sljedeći zadatak.

5.aktivnost – Pronalaženje razlika

Učenici su premetaljkom dobili pojam životinje. Jedna slika životinja nalazi se na ploči a drugu, na koju zaokružuju detalje koji nedostaju, učenici moraju sami pronaći (Prilog 5). Kada pronađu svih 12 razlika, čeka ih rješavanje zadatka koji im daje trag za sljedeću aktivnost. Učitelj/ica pomaže učenicima ukoliko im je potrebna pomoć.

6.aktivnost – Rebus uz pomoć QR kodova

Učenici QR čitačima skeniraju QR kodove, a potom rješavaju rebuse (Prilog 6). Ovdje se učenici unutar tima zbog količine rebusa mogu dogovoriti da svaki učenik sam rješava ili da rješavaju rebuse u paru kako bi što prije stigli do ključnog traga – lokota.

7.aktivnost – Dešifriranje lokota

Na vratima učionice nalazi se lokot kojeg učenici moraju dešifrirati koristeći podatke iz prethodnih zadataka (Prilog 7).

Završni dio

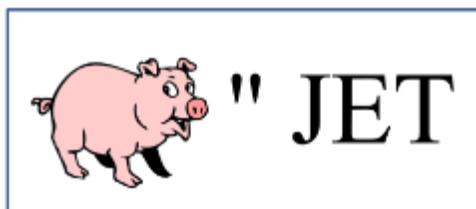
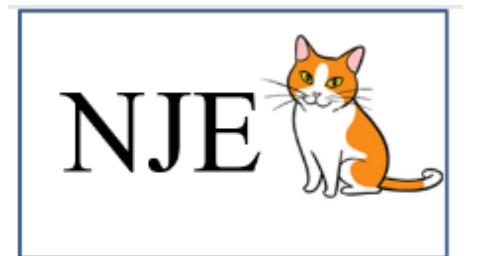
Učitelj prati rad svih timova. Kontrolira jesu li učenici pobjedničkog tima riješili sve zadane zadatke iz aktivnosti i jesu li pri tome uspješno dešifrirali lokot. Ako su u tome bili uspješni učitelj/ica ih predstavlja kao pobjednički tim.



	<p>Učitelj/ica dijeli učenicima lističe za samovrednovanje sudjelovanja i odgovornosti u radu (Prilog 10) koje kratko komentiraju.</p>
Sadržaji koji se koriste u aktivnostima	Zadaci (rebusi, pogađanje pojmove, križaljka sa slikama, sudoku, osmosmjerka, slike za pronalaženje razlike, pitalice sa šibicama), QR kodovi i čitači QR kodova, lokoti.
Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute	Suvremeni pristup nastavi stavlja učenika u prvi plan te su učenici ti koji moraju biti u središtu odgojno-obrazovnog procesa. Učenike se potiče da predlažu, traže rješenja i donose odluke, a nastavnik ima mentorsku ulogu i prati odgojno-obrazovni proces, indirektno usmjeravajući učenike s ciljem stjecanja kompetencija. Samovrednovanje, kao primjer vrednovanja kao učenje, pruža učenicima širi i kritičniji uvid u vlastiti rad, uključujući i osvješćivanje svojih potencijala kao i prednosti i nedostataka vlastita učenja.
Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi	<p>Svi zadaci dostupni su u Prilozima (Prilog 1 do Prilog 7) ovog dokumenta ispod tablice. Ovo su neki primjeri:</p> <p>- Makni jednu šibicu kako bi račun bio točan.</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>- Sudoku</p> <div style="text-align: center;"></div>



- Rebusi



DODATNI ELEMENTI¹

Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema

Povezanost s nastavnim predmetima:

Hrvatski jezik (jezično izražavanje: slušanje i govorenje, razgovor) - A.1.1. Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje

Matematika - B. 1. 2 prepoznae uzorak i nastavlja niz, C.1.3 Prepoznae i ističe točke, D. 1. 1 analizira i uspoređuje objekte iz okoline prema mjerljivom svojstvu

Priroda i društvo - A.1.2. – Učenik prepoznae važnost organiziranosti vremena i prikazuje vremenski slijed događanja

Likovna kultura - C1.1. Učenik prepoznae i u likovnom radu interpretira oblikovanja vizualne okoline s aktivnostima sadržajima i namjenama koji se u njoj odvijaju

Očekivanja međupredmetnih tema:

Upotreba IKT-a - A 1. 2. Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima, D 1. 2. Učenik uz učiteljevu pomoć prepoznae i rješava jednostavne probleme s pomoću IKT-a.

¹ Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnog poziva. Nisu obavezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene Metodičkih preporuka.



	<p><u>Učiti kako učiti</u> - D.1.2. Učenik primjenjuje strategije učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz praćenje i podršku učitelja, D.1.3. Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema, D.2.3. Na poticaj i uz pomoć učitelja učenik mijenja pristup učenju, D.2.4. Na poticaj i uz pomoć učitelja procjenjuje je li uspješno riješio zadatak ili naučio.</p> <p><u>Zdravlje</u> - B.1.3.A Prepoznaće igru kao važnu razvojnu i društvenu aktivnost</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	Svih osam aktivnosti sata spoj su više disciplina, od aktivnosti u kojima učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje i tako se povezujući sa Hrvatskim jezikom, do aktivnosti u kojima prepoznaće uzorak i nastavlja niz, prepoznaće i ističe točke, te analizira i uspoređuje objekte iz okoline prema mjerljivom svojstvu približavajući se aktivnostima predmeta Matematike. Učenik kroz aktivnosti prepoznaće važnost organiziranosti vremena i prikazuje vremenski slijed događanja, prepoznaće i u likovnom radu interpretira oblikovanja vizualne okoline s aktivnostima sadržajima i namjenama koji se u njoj odvijaju i na taj način spaja aktivnosti Prirode i društva, te Likovnom kulturom.
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	Aktivnosti koje se protežu kroz cijeli sat primjer su inkluzivnog dizajna koji omogućuje svim učenicima tima jednaku mogućnost sudjelovanja, no ukoliko je potrebna dodatna prilagodba učitelj/ica može koristiti aktivnosti Puzzle (Prilog 8).
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	Aktivnosti koje se protežu kroz cijeli sat primjer su inkluzivnog dizajna koji omogućuje svim učenicima tima jednaku mogućnost sudjelovanja, no ukoliko je potrebna dodatna prilagodba učitelj/ica može koristiti aktivnosti Premetaljka (Prilog 9).
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	Vrednovanje sposobnosti snalaženja u praktičnim situacijama odnosi se na provjeru i ocjenjivanje primjene znanja u konkretnim situacijama. S obzirom da vladanje konkretnom situacijom zahtijeva primjenu ciljanih znanja i vještina, sposobnost rješavanja problema i niz različitih operacija da bi se postigao rezultat, kriterijsko vrednovanje odnosit će se na provjeravanje postignute razine znanja pojedinog učenika na osnovu što potpunije i preciznije operativno određenih obrazovnih ciljeva



	usmjereni na procjenu složenih znanja kao npr. razumijevanje i logičko zaključivanje.
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	Cilj projektnog zadatka je pribaviti nove zadatke za sljedeći sat igre Escape room. Svaki učenik dobiva zadatak osmislti jednu aktivnost (zadatak koji će sadržavati logičko razmišljanje i zaključivanje). Aktivnosti mogu biti slične spomenutim u ovom obrascu (rebus, osmosmjerka, križaljka, pitalice, razlike) ali sa učenikovim primjerima koji mogu biti ispisani rukom na listu papira, a mogu sadržavati multimedijске i interaktivne sadržaje. Učenici će imati rok tjedan dana (do sljedećeg sata Informatike) kada će učitelj/ica spojiti sve aktivnosti u novu igru. Ovim načinom stvaranja zadataka logičkog zaključivanja i razmišljanja potaknut će se veća motivacija učenika za pronalaženje zadataka, pogotovo jer će jedan od njih biti učenikovo autorsko djelo.
Poveznice na multimedijске i interaktivne sadržaje	https://sway.office.com/hGQ5hiOrNtRJ0eWl?ref=Link https://sway.office.com/zeWuqI8NOGO9heD6?ref=Link http://tiny.cc/37il1y https://forms.gle/jUBj1iB7Va6ehueq7
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	http://ucitelji.hr/vjezbaliste/ https://loomen.carnet.hr/course/view.php?id=6383 https://www.artrea.com.hr/onlineigre.html https://www.artrea.com.hr/mozgalice.html

Prilog 1 - Osmosmjerka

T A B L E T M O Z G
M O B I T E L A L Z
A P L I K A C I J A
M O N I T O R I C S
E Q S A Q Š I B I L
R A Č U N A L O C O
L A P T O P A M A N
T I P K O V N I C A
P R O G R A M M I Š

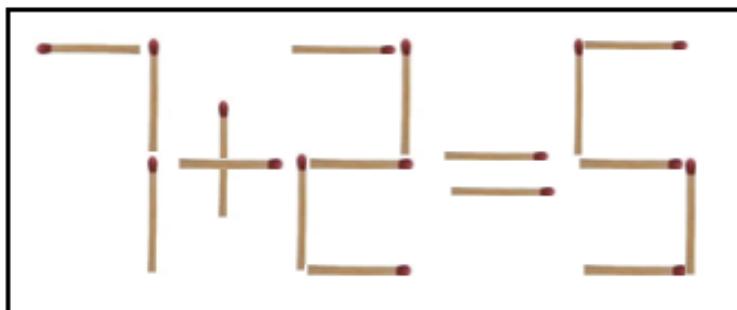
- MIŠ
- MOBITEL
- PROGRAM
- LAPTOP
- TIPKOVNICA
- MONITOR
- APLIKACIJA
- ZASLON
- TABLET
- RAČUNALO

SLJEDEĆI TRAG: (prepiši neiskorištena slova, znak Q predstavlja razmak između riječi, ne prepisuje se)

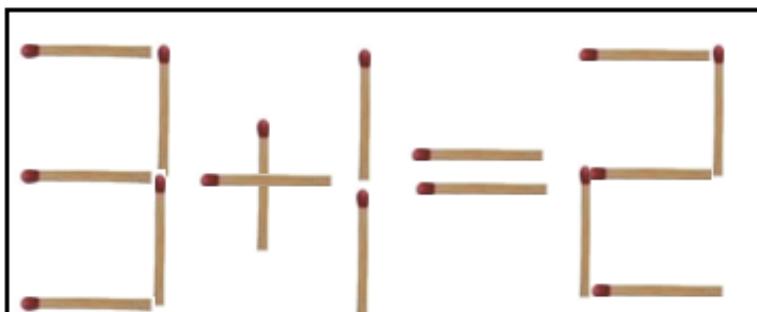
mozgalice sa sibiciama



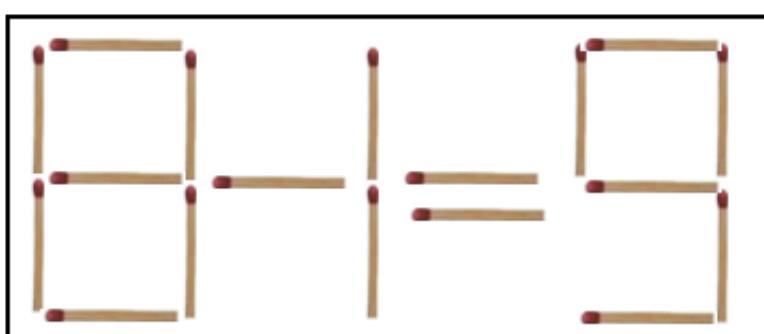
Prilog 2 – Mozgalice sa šibice



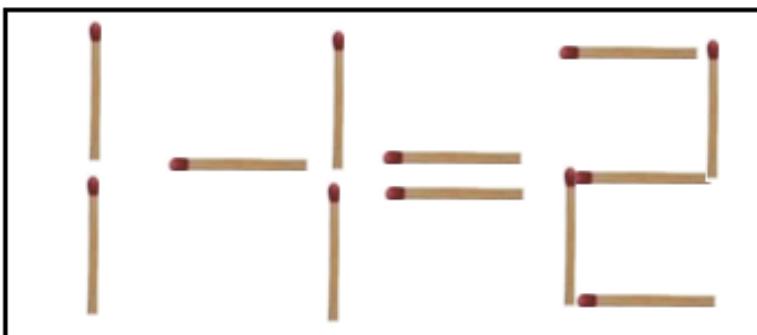
Makni jednu šibicu kako bi račun bio točan.



Makni jednu šibicu kako bi račun bio točan.



Dodaj jednu šibicu kako bi račun bio točan.



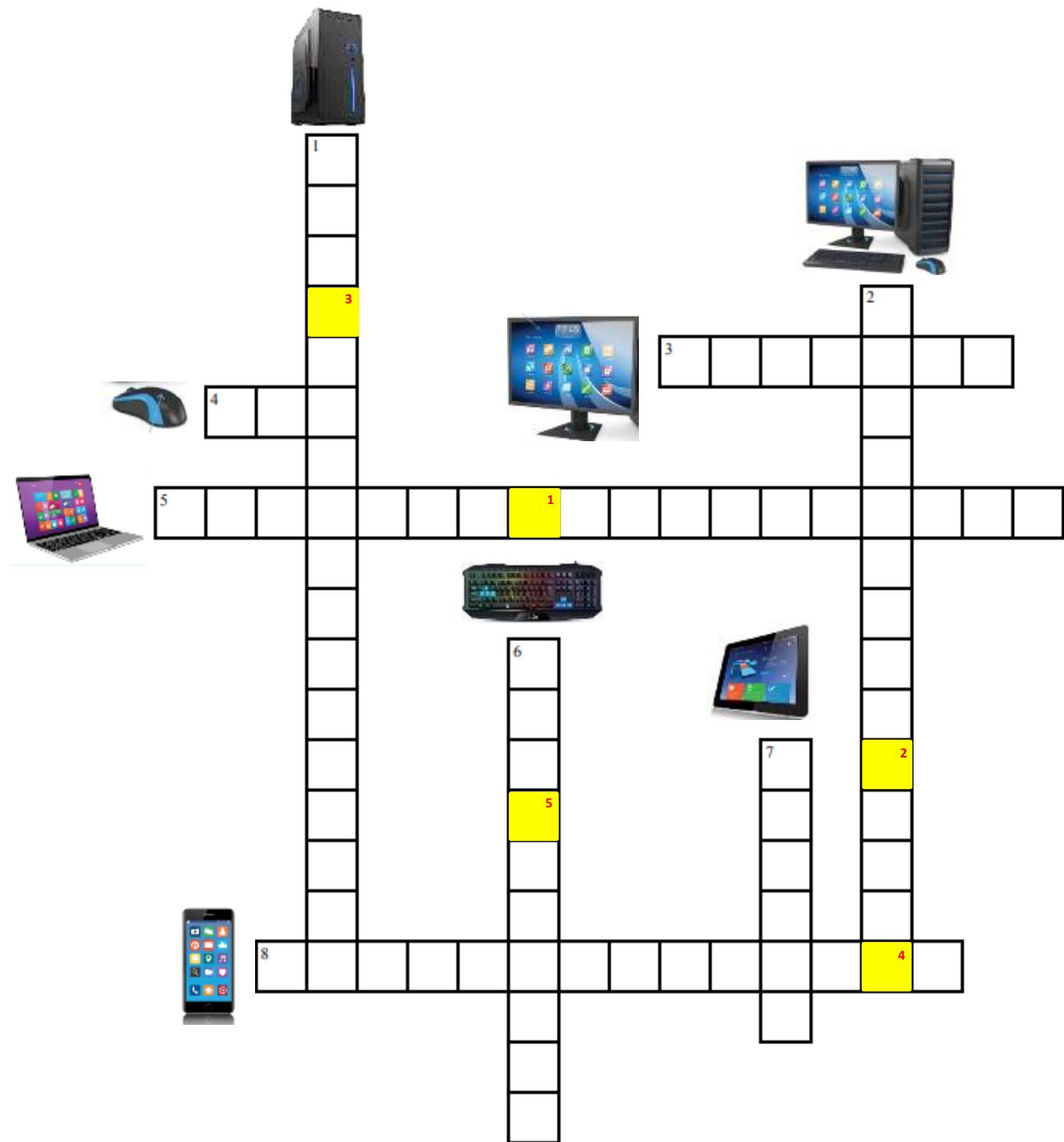
Dodaj jednu šibicu kako bi račun bio točan.

SLJEDEĆI TRAG: (izvor grijanja u razredu)

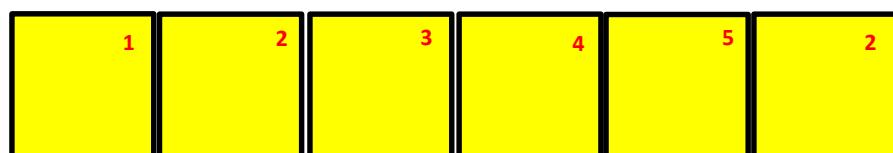
radijator



Prilog 3 – Križaljka sa slikama



SLJEDEĆI TRAG:



sudobju



Prilog 4 – Sudoku

	3	4	2
4	2	1	
3	1		4
2		3	1

	3	4	2
4		1	3
3	1		4
2	4	3	

1	3		2
4	2	1	
	1	2	4
2		3	1

SLJEDEĆI TRAG: (slovima složi pojam)

N J O T I V I Ž E

Ž _____ V _____ T _____ NJ _____

životinje



Ministarstvo
znanosti i
obrazovanja



Prilog 5 – Pronalaženje razlike - 12





Ministarstvo
znanosti i
obrazovanja



SLJEDEĆI TRAG:

PETO SLOVO



Q

DRUGO SLOVO



TREĆE SLOVO



B

PRVO SLOVO



DRUGO SLOVO



TREĆE SLOVO



PRVO SLOVO



D

rebus QR kod

Prilog 6 - Rebusi

S



A



FR



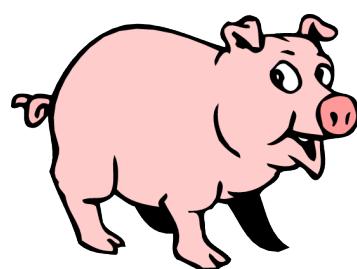
NJE

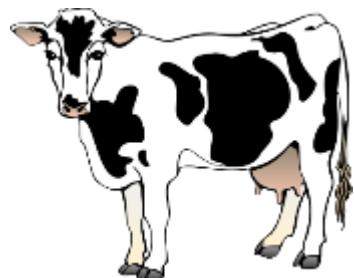


PR

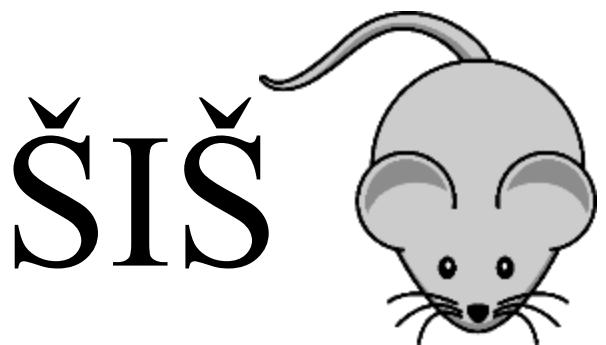


" JET

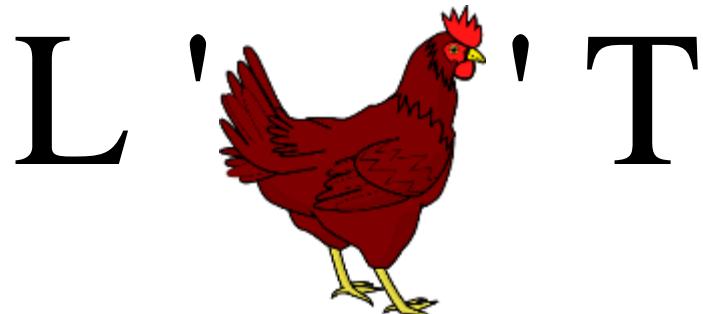




TA



ŠIŠ



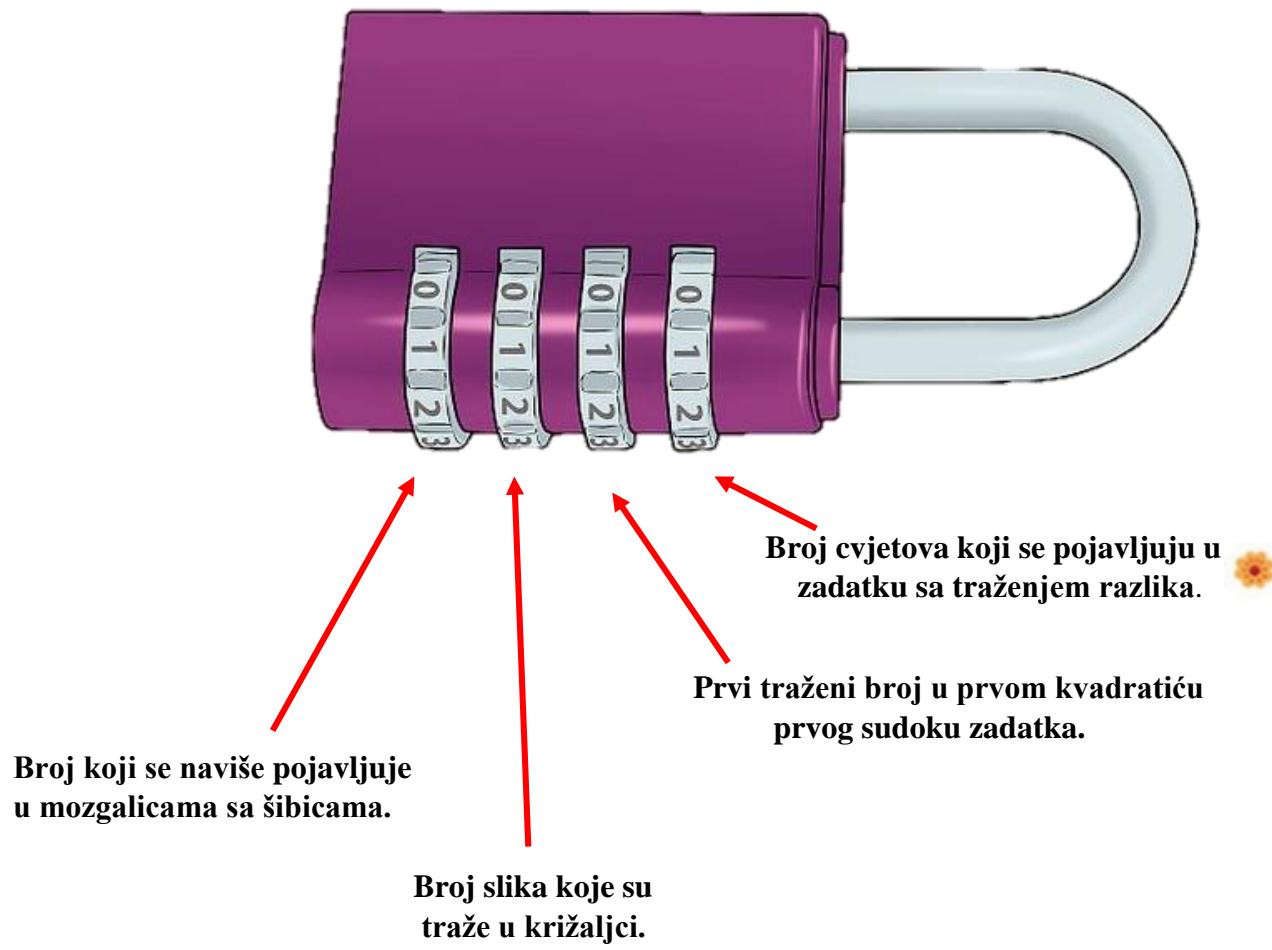
' M

SLJEDEĆI TRAG: (rebus za zaključavanje vrata)

lököt



Prilog 7 – Dešifriranje lokota



∠ I ∠ I



Ministarstvo
znanosti i
obrazovanja



Prilog 8 – Puzzle

**STOLNO
RAČUNALO**



TABLET



**PRIJENOSNO
RAČUNALO**



**PAMETNI
TELEFON**





Ministarstvo
znanosti i
obrazovanja



TIPKOVNICA



MIŠ



SREDIŠNJA JEDINICA



MONITOR





Prilog 9 – Prenosno

I K A R M A T I N F O

--	--	--

L O R A Č U N A

--	--	--

E T I N T E R N

--	--	--

N I C T I P K O V A

--	--	--	--

B L E T T A

--	--	--



Prilog 10 - Listić za samovrednovanje

1. Kako si danas osjećao/osjećala na satu? Oboji. (Može biti više odgovora!)



2. Oboji onoliko zraka na suncu koliko odgovara tvome današnjem sudjelovanju u radu:

rijetko – 2 zrake

ponekad - 4 zrake

često - 8 zrake

