

МЕТОДИКА НАСТАВЕ

АНА ЂОРЂЕВИЋ¹

Универзитет у Београду
Филолошки факултет

ПРЕГЛЕДНИ ЧЛАНАК

UDK: 004.4:37.091.3

BIBLID: 0353-7129, 30(2025)1, p.85-94

DOI 10.5937/norma30-56407

ИГРА „БЕКСТВО ИЗ СОБЕ“ КАО ИНОВАТИВНО НАСТАВНО СРЕДСТВО

Резиме: Савремена настава захтева ученика као активног учесника у наставном процесу. Један од изазова са којима се наставници сусрећу је управо мотивација ученика за учење. Игра, као активност блиска деци, може бити изузетно наставно средство уколико је прилагођена циљевима наставе и учења. „Бекство из собе“ је популарна игра заснована на тимском раду, откривању трагова и решавању загонетки како би се побегло из закључане просторије у предвиђеном времену, што подразумева одређену дозу мистерије и уживљавања у причу. Могуће ју је креирати у просторији, али и у дигиталном формату. Наставници широм света препознали су могућности примене ове игре у настави и бенефите које доноси. Циљ овог рада је да представи концепт саме игре, као и њене бенефите ако се на правилан начин користи у настави. Из релевантне литературе изабрани су примери примене ове игре у настави. Осим што захтева сарадњу и тимски рад, ова игра утиче и на развој вештина попут решавања проблема, логичког и критичког мишљења, креативности, анализе података, а због приче, која је саставни део игре, развија машту, а уз то може опонашати и реалне животне ситуације и тако захтевати од ученика да се у њима снађу. Оно што би могло бити препрека наставницима да је користе у настави је време потребно за креирање игре и загонетки, као и ресурси које најчешће сами обезбеђују. На основу увида у литературу закључено је да ова тема код нас још увек није довољно истражена и поред свих потенцијала које нуди, те овај рад може бити полазиште за будућа истраживања.

Кључне речи: „Бекство из собе“, дидактичке игре, учење засновано на игри, иновативна настава

Увод

У ери рачунара, интернета, паметних телефона и сатова, таблета и апликација, тешко је децу приволети књизи, читању и школи. Пажњу им заокупља-

1 ana.djordjevic2869@gmail.com

ју визуелне и аудио-визуелне представе појава и предмета. Брзо се засите свега што им је доступно, те је неопходно бити флексибилан, креативан и иновативан наставник како би наставни процес био успешан. Осим знања, школа треба да допринесе и развоју свеукупних потенцијала ученика. Игра је активност која је блиска деци, којој се радо препуштају, у којој уживају и која доприноси стицању знања, вештина, развоју способности потребних за живот (Стојановска, 2019) и која је применљива у настави. Иако игра постоји још од Старе Грчке (Frost et al., 2012) и Старог Рима (Whitebread et al., 2012), у другачијем облику од оног нама познатог, њена примена у настави још увек се сматра иновацијом. Претпоставља се да је то због тога што је неопходно прилагодити је наставној јединици, старости ученика, њиховим предзнањима и могућностима, а поред тога игра мора имати јасно постављен циљ, те изискује много времена и труда за планирање. Игре које испуњавају ове услове зову се *дидактичке игре* (Минић и Јовановић, 2018; Стојановић, 2011), а сем њих у настави се користи и метода игре, односно *игролика наставља* (Михаиловић и Николић, 2019; Mirković, 2007).

Како савремена настава захтева ученика као активног учесника у наставном процесу, највећи изазов наставницима представља управо мотивација ученика за учење. Игра је снажно мотивационо средство (Михаиловић и Николић, 2019; Минић и Јовановић, 2018; Мирковић и Николић, 2017) и може се применити „у свим етапама активности и наставног часа, првенствено због количине информација којима је наставни процес данас оптерећен и које ученици треба да усвоје на брз и ефикасан начин“ (Минић и Јовановић, 2018, стр. 280). Такође, ученици првог разреда основне школе тешко се прилагођавају предметно-часовном систему и треба им често пружати могућности да уче кроз игру (Копас-Вукашиновић, 2006).

Игре су значајне за физички, когнитивни, социјални, језички развој деце (Frost et al., 2012; Копас-Вукашиновић, 2006; Минић и Јовановић, 2018; Стојановић, 2011; Шефер, 2012), интелектуални (Копас-Вукашиновић, 2006; Минић и Јовановић, 2018) и емоционални (Стојановић, 2011), као и за подстицање њихових креативних потенцијала (Шефер, 2012). Учење засновано на игри, такође, може да развија и кључне вештине (eng. *soft skills*²) као што су критичко мишљење, комуникацијске вештине, вештине решавања проблема, тимски рад, емпатија, радна етика, самопоуздање, управљање временом, одговорност, интегритет и слично (Manojlovic, 2021).

Једна од игара која је постала популарна у свету, али и у Србији, је „Бекство из собе“ (eng. *escape room*), код нас често превођена и као *соба деклџа* или

2 Кључне вештине су оне које су у основи успеха у школи или на послу попут истрајности, мотивације, самоконтроле. Обухватају ставове, понашања и стратегије (Manojlovic, 2021). Јављају се у литератури као *вештине карактера* (Marshall et al., 2017; Zamarro et al., 2016), *вештине 21. века* (Binkley et al., 2012), *радне вештине* (Cournoyer, 2016), *вештине за друштвени напредак* (OECD, 2017).

соба за декстиво. Концептом који захтева решавање одређених загонетки и проналажење кодова у одређеном временском периоду, постала је инспиративна и наставницима за примену у настави. Циљ овог рада јесте да представи концепт ове игре, могућности њене примене у настави, као и предности и ограничења.

Игра „Бекство из собе“ у настави

„Бекство из собе“

Како објашњава Николсон [Nicholson], „Бекство из собе“ је тимска игра у којој играчи откривају трагове, кодове, решавају загонетке и извршавају задатке у једној или више просторија како би постигли одређени циљ (обично да побегну из те просторије) у ограниченом временском периоду, најчешће 60 минута (Nicholson, 2015). „Учесници су закључани у просторији која симболизује затворено место (замак, гусарски брод, итд.), где морају заједно да истраже и реше загонетке које ће им омогућити да побегну за ограничено време“, истиче Голић (Golić, 2022, str. 2200). Често су тематски оријентисане попут учioniце, лабораторије, решавање детективских случајева или инспирисане популарним књигама или филмовима попут серијала *Хари Потер* или *Господар ђрстиенова*. Пре почетка игре, тим добија инструкције од модератора који помоћу камера прати тим током трајања игре, а по потреби може давати додатне инструкције.

Како би успешност тима и његова мотивација били на одговарајућем нивоу, веома је важно да *соба* што реалније приказује задату тему и омогући играчима *ураћање* у игру (Veldkamp et al., 2020). Она има задатак да играче увуче, намами у причу, да *прећу* из свог стварног контекста у контекст игре (Veldkamp et al., 2020), да их подстакне на решавање загонетки и откривање трагова, да одржи мотивацију током трајања игре. Према Николсону (Nicholson, 2015), прва документована *игра декстива* (eng. *escape game*) настала је у граду Кјото у Јапану 2007. године за тим од пет или шест играча. У периоду 2012-2013. године, ова врста игара проширила се по Азији, затим и по Европи, Сједињеним Америчким Државама, Канади и Аустралији (Nicholson, 2015).

Сви задаци или проблеми које је потребно решити називају се *зајонетке*. Оне се могу распоредити у неколико категорија: *когнитивне зајонетке* – користе вештине размишљања и логику играча; *физичке зајонетке* – захтевају манипулацију предметима не би ли се превазишао неки изазов (на пример пузање кроз ласерски лавиринт); *метазајонетке* – последња загонетка у игри која је често повезана са нарацијом (Veldkamp et al., 2020). Метазагонетка решава се комбиновањем делова или трагова/ кодова прикупљених решавањем когнитивних и физичких загонетки (Wiemker et al., 2015). Чини се да когнитивне загонетке преовлађују (Wiemker et al., 2015).

„Бекство из собе“, на основу редоследа решавања загонетки, може бити различитог типа. Према Николсону³ (Nicholson, 2015, p. 17), постоје четири модела организације: модел заснован на путањи, секвенцијални, отвореног типа и хибридни модел који је комбинација два или више модела. *Модел заснован на љу-шању* чини истовремено неколико различитих путањи загонетки (више низова загонетки које се решавају редом, а решење сваке представља кључ за отварање наредне). Решења свих загонетки доводе до решења метазагонетке која отвара врата собе. Предност ове структуре је у томе што различити чланови тима могу истовремено да раде на различитим путањама загонетки. *Секвенцијални модел* чини низ загонетки које су повезане тако да се решавањем једне откључава наредна и поступак се понавља док се не реши и последња која доводи до бекства из собе. Организација загонетки које припадају *моделу отвореног љуша/структуре* даје могућност играчима да истовремено решавају више различитих загонетки које нису међусобно условљене. Решење сваке појединачне загонетке део је решења метазагонетке. Постоје две врсте *хибридног модела*. Код прве врсте тим може почети са неколико загонетки представљених у низу (секвенцијални модел), а затим се игра отвара ка моделу заснованом на путањи како тим улази у замишљени ток собе. Тим може почети и са отвореним моделом или моделом заснованим на путањи, а затим загонетке постају мање, али све изазовније како се ближи крај игре. Други хибридни модел је пирамидална структура која почиње вишеструким моделима заснованим на путањама које имају своје метазагонетке. Свака од тих метазагонетки започиње посебан низ загонетки (секвенцијални модел), а решења низова воде до мета-мета загонетке чијим решавањем се игра завршава.

Вимкер, Елумир и Клер [Wiemker, Elumir & Clare] наводе сличне моделе организације решавања загонетки: линеарну путању, отворену путању и вишелинеарну, односно мултилинеарну путању (Wiemker et al., 2015). Код *линеарног модела* загонетке се морају решавати по реду јер решење једне загонетке откључава наредну. С обзиром на то да га одликује уграђена структура за вођено искуство, овакав модел играчима је лакши за решавање, као и за дизајнирање саме *собе за бекство*. Негативна страна је та што се напредак игре ослања на једну загонетку, и ако то може да ради само једна особа, онда то значи да остатак тима не ради ништа. *Модел отвореног љуша* подразумева да се загонетке могу решавати било којим редоследом. Решења свих загонетки заједно представљају решење коначне, односно метазагонетке. Овај модел је погодан за веће тимове јер играчи могу истовремено решавати различите загонетке, али је недостатак тај што не постоје јасне индикације одакле почети. *Мултилинеарна љуша* представља низ од неколико линеарних путањи које се могу решавати паралелно. Могуће је имати више путања које се укрштају или путања које имају различите крајње тачке. Сви путеви могу бити отворени за играче од почетка игре или се могу открити током игре, било да се ради о временски ограниченом ефекту, било о решењима других путева слагалице.

3 За сваки модел постоји графички приказ у наведеном Николсоновом раду (Nicholson, 2015, p. 17-18).

„Бекство из собе“ као дидактичка игра

Како је „Бекство из собе“ постајало све популарније у свету и код нас, код наставника широм света јавила се идеја да ову игру користе у настави. Својом креативношћу, способношћу и упорношћу успели су да једну комплексну игру прилагоде специфичним условима, различитој старости ученика и циљевима наставе, са ограниченим средствима, најчешће сопственим. Управо средства су и била мотив да осмисле и концепт ове игре у виртуелном простору, као *дигитално бекство из собе*. Ово је било нарочито корисно у времену пандемије коронавируса када су образовне установе биле затворене, а настава пренета у дигитални простор и одвијала се на даљину.

Примена игре „Бекство из собе“ у настави почиње 2017. године (López-Pernas et. al., 2021, према Manojlović i Kovasc, 2024, str. 56) и до данас је актуелна. Користи се на свим нивоима образовања – од млађих разреда основне школе до факултета, а њен образовни потенцијал је и даље предмет истраживања научника који се баве образовањем (Manojlović i Kovasc, 2024).

Поред основног и најважнијег задатка наставника да загонетке и проблеме које је потребно решити прилагоде узрасту, циљевима наставе и наставне јединице, као и типу часа, потребно је и уредити техничке специфичности, попут просторије у којој ће се одвијати игра (уколико је стандардан тип игре у питању) или употребе различитих дигиталних алата при креирању дигиталне верзије игре. У оба случаја од наставника се очекује да поседује одређене дигиталне компетенције, као и да самостално обезбеди технику и материјале који ће бити употребљени. Подједнако је битно и да постоји баланс забаве и учења како би образовна игра била ефикасна (Manojlovic, 2021).

Припрема стандардног „Бекства из собе“ сложенија је од дигиталног. Осим што је неопходно уредити саму просторију да омогући ученицима уживљавање у игру, она захтева и технику попут камера, микрофона, звучника и додатне просторије из које ће наставник/ модератор посматрати ток игре и по потреби давати додатна упутства или смернице. Такође, веома је важно направити и тестирање игре са групом учесника сличних предиспозиција и карактеристика као она којој је игра намењена (Eukel & Morrell, 2021). Ово је неопходно како би се утврдило да ли су загонетке довољно јасне, прилагођене на прави начин ученицима одређене старосне доби, испуњавају ли постављене циљеве, да ли ток игре тече онако како је планирано или постоје потешкоће, као и да ли техника функционише како треба, јер техника често може бити непредвидива.

И дигитално „Бекство из собе“ захтева технику попут рачунара или лаптопа. Уз то, неопходно је да наставник поседује одређене дигиталне компетенције како би могао да креира игру, што се очекује и од ученика како би могли да приступе игри и играју је без помоћи одрасле особе, односно наставника. Често се користи више различитих дигиталних алата. Као и код стандардног „Бекства из собе“ у просторији, и код дигиталног, треба направити атмосферу, причу, пот-

крепљену фотографијама и/ или звуковима који би потпомогли уживљавање у игру. Предности дигиталног облика су у томе што више тимова може играти у исто време, када постоји више рачунара наставницима је потребно мање ресурса, а може се користити и приликом наставе на даљину. Код стандардног „Бекства из собе“ највеће ограничење је то што у једној просторији може бити само један тим од пет или шест играча.

Примери примене игре „Бекство из собе“ у настави

Како Манојловић наводи, у Музичкој школи у Суботици 4. септембра 2020. године организована је едукативна соба за бекство и то стандардна, физичка (Манојловић, 2021). Кабинет за информатику организован је и опремљен за ову намену. Учествовали су матуранти те школе. Спроведена је прво тест-соба у којој су учествовала три члана – једна ученица и два ученика. Иако је дошло до техничких потешкоћа које су успориле игру, она је у основи добро прошла и све загонетке су успешно решене. Било је предвиђено да се игра један сат, али је игра трајала 72 минута, што је било прихватљиво с обзиром на то да је то била тест фаза. По завршетку игре урађен је интервју са учесницима који су изнели импресије и указали на потешкоће на које су наилазили. Ово је било значајно организаторима, који су, користећи те повратне информације, унапредили игру пре него што је у просторију ушла друга група. Пауза између група била је два сата.

Друга група је на почетку обавештена да звучник не ради и да треба чешће да проверавају прозор за ђаскање на рачунару. Игру је започело пет учесника, али је један убрзо морао да је напусти, тако да су до краја играла четири учесника. Било им је потребно 65 минута за решавање свих загонетки. Две групе су се разликовале по томе што друга није решавала загонетке у низу, већ је имала могућност да прескаче загонетке и касније се враћа на оне које није решила. И ова група је интервјуисана након игре, па се и на основу њихових запажања радило на унапређењу игре.

Марина Стојановска у раду о „Бекству из собе“ као иновативном приступу подстицању креативности у настави наводи пример загонетки које се тичу наставе хемије, прецизније периодног система елемената (Стојановска, 2019). Дато је девет загонетки/задатака различитог типа. Кроз овакве активности ученици савладавају појмове на начин који се разликује од традиционалног и тиме се ствара позитивна атмосфера за учење. Увежбавање приступа заснованог на игри и тимском раду омогућава развој вештина важних за сваког ученика, а истовремено представља и интелектуални изазов. Такав приступ није замена за класичну наставу присутну у нашим школама, већ представља допуну и „оживљавање“ наставе⁴ (Стојановска, 2019, стр. 147).

4 У оригиналу: „Преку вакви активности учениците ги совладуваат концептите на начин кој се разликува од традиционалниот, а тоа создава позитивна атмосфера за учење. Практикувањето на пристапот базиран на игра и тимска работа овозможува развој на вештини важни за секој ученик,

Учитељица Радмила Шоргић, запослена у издвојеном одељењу ОШ „Бранко Радичевић“ у насељу Бусије, организовала је дигитално „Бекство из собе“ под називом *Изађи из виртуелне учионице и уживај у природи* током наставе на даљину са ученицима који су у том тренутку били други разред. Тема собе била је *Разноврсности природе* из наставног предмета Свет око нас и представљала је систематизацију градива. Направила је корелацију и са музичком културом, српским језиком и математиком. Игру је креирала у дигиталном алату *ThingLink*. Ученици су се нашли у једној виртуелној учионици. Кроз целу просторију постављене су фотографије/ панои (као и у свакој учионици), видео-снимак, дигитална књига креирана у алату „StoryJumper“ и игре креиране алатима „LearningApp“, „Scratch“ и „BookWidget“. У Google упитнику направљен је кључ на ком је требало унети шифру коју су добијали после сваког успешно решеног задатка (Šorgić, 2021). Ученици су имали 60 минута за решавање девет загонетки попут осмо- смерки, слагалица, повезивања и слично. По решавању сваке појединачне загонетке добијао се одређени код који су унесли на крају игре редоследом који је задат фотографијама загонетки. Уколико је код тачан, напуштали су просторију, уколико није, решавали су задатак поново док не добију тачан код. Сви ученици успешно су завршили игру и имали су позитивне коментаре.

Предности и ограничења примене игре „Бекство из собе“ у настави

Оно што издваја ову игру од већине других игара јесу управо способности које се кроз њу развијају. Осим што захтева тимски рад и тиме утиче на развој социјалних вештина, односно друштвених компетенција (Manojlović i Kovasc, 2024), она у великој мери утиче и на мотивацију ученика захваљујући причи која је прати и мистерији при откривању трагова и решавању загонетки. „Образовне собе за бекство су изузетни примери активног учења, јер ученици морају интерговати с различитим елементима и разумети како решити различите загонетке“ (Manojlović i Kovasc, 2024, str. 56). Могу се прилагодити било ком наставном плану и програму и тако постати атрактивно окружење за учење (Neumann et. al., 2020). Својом концепцијом захтевају, а самим тим и развијају код ученика и вештине решавања проблема, критичко мишљење, логичко размишљање, машту (Manojlović i Kovasc, 2024). Такође, ова игра утиче и на развој техничких и кључних вештина, односно „тврдих“ и „меких“ (eng. *hard and soft skills*)⁵, а често може и да симулира одређене животне ситуације (Brooks-Buza et. al, према Manojlović i Kovasc, 2024, str. 57). Ако се добро и детаљно планира, ова игра може се прилагодити ученицима свих старосних доби, па и ученицима првог разреда основне

а истовремено претставува и интелектуален предизвик. Ваквиот пристап не е замена за класичното поучување присутно во нашите училишта, туку претставува надополнување и „оживување“ на часовите“ (Стојановска, 2019, стр. 147).

5 Техничке вештине су оне које су специфичне за обављање неког посла попут анализе података, програмирања, познавања страних језик и слично, док су кључне вештине емпатија, критичко мишљење, прилагођавање, тимски рад, решавање проблема и слично.

школе. Оно што је, такође, веома важно је то што може интегрисати више наставних предмета.

Иако би се на први поглед рекло да је игра „Бекство из собе“ идеално иновативно наставно средство, посебно када се имају у виду изнети бенефити, треба напоменути да постоје и одређена ограничења, односно недостаци. Веома је захтевно осмислити концепт игре, причу, трагове и загонетке, као и сам простор, било физички (ако је предвиђено да се игра у просторији), било дигитални. Свака дидактичка игра мора бити прилагођена програмима наставе и учења, као и старости ученика. Такође, мора имати одређен образовни и/ или васпитни циљ. Узимајући све у обзир, за планирање и реализацију игре „Бекство из собе“ у настави наставнику је потребно доста времена и поседовање одређених способности и вештина попут креативности, сналажљивости, дигиталне писмености, критичког и логичког мишљења и слично. Такође, оно што је можда и највећа препрека са којом се наставници сусрећу када је овакав тип наставе у питању јесу средства неопходна за реализацију (новац за материјале, техника – рачунари, микрофони, звучници, камера, стабилна интернет веза и друго), а најчешће су принуђени да сами све финансирају (Manojlović i Kovasc, 2024).

Закључак

Савремена школа у наставном процесу делимично преноси активну улогу наставника на ученика, при чему наставник усмерава, прати и евалуира процес учења. Да би ученици преузели ову улогу неопходно их је усмеравати и мотивисати за рад. Дидактичке игре, нарочито оне које захтевају употребу информационо-комуникационе технологије и кроз које ученик није свестан самог процеса учења, у великој мери јесу мотивишуће. Таква је и игра „Бекство из собе“, која се у свету појавила 2017. године, а и код нас постаје све популарнија.

Заснована на тимском раду проналажења трагова и решавања загонетки у одређеном временском периоду, ова игра пружа много бенефита процесу образовања и васпитања. Поред тога што развија тимски дух и сарадњу, она утиче и на развој логичког и критичког мишљења, решавање проблема, маште и креативности. Прилагодљива је ученицима различите доби, различитим наставним јединицама, као и типовима часова. Игра се јавља у две варијанте, физичкој (игра се у посебној просторији) и дигиталној, те се може користити и за наставу на даљину. Основни недостаци су време које је потребно за припрему, ресурси (које најчешће финансирају сами наставници), као и ограничен број учесника.

Узимајући све у обзир, игра „Бекство из собе“ као иновативно наставно средство пружа много могућности наставницима. Осим што наставу чини интересантнијом, знања стечена кроз њу су трајнија, а уз то утиче и на развој општих међупредметних компетенција што представља један од циљева институционалног образовања и васпитања. Претрагом домаће литературе, користећи се Српским цитатним индексом (SCIndex) и Кобисом (Cobiss), дошло се до закључка да

је на нашим просторима спроведен мали број истраживања о примени ове игре у настави. Због позитивног утицаја који има на процес учења и трансфер знања, препорука је да се овој теми посвети више пажње у будућим истраживањима савремене наставе, иновација у настави, као и дидактичких игара.

Литература

- Копас-Вукашиновић, Е. (2006). Улога игре у развоју деце предшколског и млађег школског узраста. *Зборник Института за педагошка истраживања*, 38(1), 174-187. doi: 10.2298/ZIP10601174K
- Михаиловић, Б. и Николић, И. (2019). Утицај методе игре на трајност знања, умења и навика у настави свет око нас. *Методичка теорија и пракса*, 1, 7-20.
- Минић, В. и Јовановић, М. (2018). Значај и примена дидактичких игара у предшколском и основношколском узрасту. *Башићина*, 44, 279-293.
- Мирковић, А. и Николић, М. (2017). Игра у настави Света око нас. *Методичка пракса*, 2, 247-254.
- Стојановић, Б. (2011). Значај система дидактичких игара за развој деље перцепције. *Узданица*, 8(2), 175-187.
- Стојановска, М. (2019). Escape room – иновативен пристап за поттикнување на креативности во наставата. У Л. Барановски и др. (Уред.), *Зборник на трудови од Меѓународната конференција за образование по математика, физика и сродни науки* (стр. 140-148). Скопје: Природно-математички факултет.
- Шефер, Ј. (2012). Игра и машта у настави: експонент дивергентног мишљења и подстицај стваралачког процеса, иницијативе и сарадње. У Ј. Шефер и Ј. Радишић (Прир.), *Стваралаштво, иницијатива и сарадња – импликације за образовну праксу II део* (стр. 213-242). Београд: Институт за педагошка истраживања.
- Eukel, H., & Morrell, B. (2021). Ensuring Educational Escape-Room Success: The Process of Designing, Piloting, Evaluating, Redesigning, and Re-Evaluating Educational Escape Rooms. *Simulation & Gaming*, 52(1), 18-23. doi: 10.1177/1046878120953453
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2012). *Play and Child Development*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson.
- Golić, S. (2022). Izazovi u kreiranju zagonetki i toka igre klase iskejp rum. *Zbornik radova Fakulteta tehničkih nauka*, 37(12), 2200-2203. doi: <https://doi.org/10.24867/20SA03Golic>
- Manojlovic, H. (2021). How do educational Escape Rooms help in improving Soft Skills? *Opus et Educatio*, 8(3), 246-258. <https://doi.org/10.3311/ope.470>
- Manojlović, H. i Kovacs, E. (2024). Igra "soba bekstva" kao metoda nastave. *Pedagoška stvarnost*, LXX(1), 53-76. <https://doi.org/10.19090/ps.2024.1.53-76>

- Mirković, J. (2007). Igrolika nastava. *Obrazovna tehnologija*, 1-2, 65-68.
- Neumann, K. L., Alvarado-Albertorio, F., & Ramírez-Salgado, A. (2020). Online Approaches for Implementing a Digital Escape Room with Preservice Teachers. *Journal of Technology and Teacher Education*, 28(2), 415-424.
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Šorgić, R. (2021). „Escape room” u nastavi – saveti iz nastavničke prakse. <https://www.institut.edu.rs/escape-room-u-nastavi-saveti-iz-nastavnicke-prakse/>
- Veldkamp, A., Daemen, J., Teekens, S., Koelewijn, S., Knippels, M.-C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2020). Escape boxes: Bringing escape room experience into the classroom. *British Journal of Educational Technology*, 51(4), 1220-1239. doi:10.1111/bjet.12935
- Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M., & Verma, M. (2012). *The importance of play*. Brussels: Toy Industries of Europe (TIE). <https://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread---importance-of-play-report.pdf>
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). Escape room games: “Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?”. In J. Haag at al. (Eds.), *Game based learning* (pp. 55-68). St. Pölten, Austria: Fachhochschule st Pölten GmbH.
-

GAME „ESCAPE ROOM“ AS INNOVATIVE TEACHING MATERIAL

Summary: Modern teaching requires students to be active participants in their education. One of the challenges that teachers face is motivating students to learn. A game, as an activity that is close to children, can be an excellent didactic tool if it is adapted to the goals of teaching and learning. *Escape room* is a popular game based on teamwork, discovering clues and solving puzzles in order to escape from a locked room in a limited amount of time, with a certain dose of mystery and immersion into the story. It can be created in a room, but also in a digital form. Teachers around the world have recognized the possibilities of applying this game in education and its benefits. The aim of this paper is to present the concept of the game itself, as well as those benefits if it is used correctly in teaching, relying on literature. In addition, it will be given examples of using this game in classes that are presented in the relevant literature. Besides requiring cooperation and teamwork since it is played in a group, it also affects the development of skills such as problem solving, logical and critical thinking, creativity, data analysis. Also, due to the story that is an integral part of this game, it develops imagination, but it can also imitate real-life situations and require students to navigate them. What could be an obstacle for teachers to use it in their classes is the time needed to create the game and puzzles, as well as the resources that are most often provided by the teachers themselves. An insight into the relevant literature led to the conclusion that this topic has not been sufficiently researched in our country, despite all the potential that this game offers, and this paper can be a starting point for future research.

Keywords: escape room, didactic games, game-based learning, innovative teaching