



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 4 – Rešavanje problema

Metoda 2 – Obrazovne sobe

Aktivnosti

Modul 4 – Rešavanje problema

Aktivnost 1 – Zaključani kofer

Metoda: Obrazovna soba za bekstvo

Ciljna grupa

Uzrast: Odrasli (20+)

Pol: Svi

Nivo studija: Različiti – od strukovnih do postdiplomskih

Status: Zaposleni, nezaposleni ili oni u tranziciji

Ranjive grupe: Moguće uključivanje učesnika iz manje zastupljenih, nerazvijenih sredina.

Aktivnost može biti korisna edukatorima odraslih (trenerima, facilitatorima) koji rade u različitim kontekstima, a koji treba da razvijaju veštine rešavanja problema, saradnju i prilagodljivost pod vremenskim pritiskom.

Ishodi učenja

Na kraju aktivnosti, učesnici će moći da:

- primene logičko razmišljanje za rešavanje međusobno povezanih zagonetki u vremenski ograničenim uslovima;
- efikasno sarađuju, raspodeljujući uloge i odgovornosti;
- prilagode strategije kao odgovor na nove informacije ili neočekivane situacije.

Trajanje

60–75 minuta

Materijali i resursi

Kofer ili kutija koja može da se zaključa (prava ili simulirana sa kombinacionim bravama), 3–5 zagonetki ili tragova (štampane zagonetke, kodirane poruke, zadaci uparivanja, skriveni predmeti), kombinacione brave (fizičke ili digitalne alternative), tajmer, učionica ili sala sa mobilnim nameštajem

Opis aktivnosti

U ovoj interesantnoj aktivnosti, učesnici rade protiv vremena kako bi rešili seriju povezanih zagonetki koje vode do otvaranja zaključanog kofera. Izazovi zahtevaju kritičko razmišljanje, komunikaciju i domišljatost — upravo one veštine koje su edukatorima potrebne kada se prilagođavaju nepredviđenim situacijama u nastavi.

Detaljni koraci implementacije

Uvod

Pozdravite učesnike i postavite narativ: „U ovom zaključanom koferu nalazi se plan obuke za sutrašnju radionicu od visokog značaja. Imate 40 minuta da ga pronađete pre nego što radionica počne.“

Objasnite da su tragovi sakriveni u prostoriji i da se zagonetke moraju rešavati redom kako bi se dobila kombinacija za bravu.

Naglasite saradnju i efikasnu podelu uloga.

Glavna aktivnost

Pokrenite tajmer: Otkrijte prvi trag.

Rešavanje zagonetki: Grupe rešavaju svaku zagonetku redom. Primeri:

- kodirana poruka korišćenjem supstitucione šifre;
- logička zagonetka čije rešenje daje jedan broj kombinacije za zaključavanje;
- fizička igra uparivanja koja, kada se završi, otkriva deo šifre.

Neočekivani obrt (opciono): Na polovini aktivnosti uvedite „izazov“ — nedostaje trag koji mora da se „zasluži“ mini-zadatkom (npr. kratkim izazovom pamćenja).

Otključavanje kofera: Unosi se finalna šifra; uspeh se proslavlja.

Zaključak i refleksija

Koje su strategije najbolje funkcionisale? Gde su se timovi zaglavili?

Diskutujte o paralelama sa realnim rešavanjem problema u obrazovanju — rad sa nepotpunim informacijama, kratkim rokovima i visokim pritiskom.

Metod procene / evaluacije

Zabeležite kvalitet timskog rada, stil komunikacije i prilagodljivost.

Grupna pitanja za refleksiju:

- Koja je zagonetka bila najizazovnija i zašto?
- Kako je vaš tim odlučivao o ulogama?
- Da li ste u nekom trenutku promenili pristup?

Saveti za adaptaciju

Za onlajn okruženja koristite virtuelnu platformu za sobe za bekstvo (npr. Google Forms sa fazama koje su zaštićene lozinkom).

Prilagodite složenost u skladu sa vremenom i iskustvom učesnika.

Za veoma velike grupe organizujte paralelne timove sa identičnim zagonetkama i uporedite rezultate.

Modul 4 – Rešavanje problema

Aktivnost 2 – Misija: Spasavanje politike

Metoda: Obrazovna soba za bekstvo

Ciljna grupa

Uzrast: Odrasli (20+)

Pol: Svi

Nivo studija: Različiti – od strukovnih do postdiplomskih

Status: Zaposleni, nezaposleni ili oni u tranziciji

Ranjive grupe: Moguće uključivanje učesnika iz manje razvijenih sredina. Aktivnost može biti zanimljiva edukatorima odraslih (, trenerima, facilitatorima) koji rade u različitim kontekstima i treba da razvijaju veštine rešavanja problema, saradnju i prilagodljivost pod vremenskim pritiskom. Posebno je pogodna za edukatore uključene u zagovaranje politika, reformu kurikuluma ili planiranje zajedničkih projekata.

Ishodi učenja

Na kraju aktivnosti, učesnici će moći da:

- brzo dešifruju i sintetizuju složene informacije;
- rade kolaborativno pod pritiskom kako bi postigli zajednički cilj;
- pokažu otpornost kada početna rešenja ne uspeju.

Trajanje

75–90 minuta

Materijali i resursi

Pripremljen narativ povezan sa obrazovnim ili društvenim izazovima, koverta sa zagonetkama koje sadrže dokumente, statističke podatke i pogrešne informacije, velika tabla ili sto za organizovanje tragova, tajmer, pristup „bazi činjenica“ (štampane stranice ili kontrolisana internet pretraga)

Opis aktivnosti

Učesnici imaju zadatak da „spasu“ dokument koji će obezbediti finansiranje za važnu inicijativu obrazovanja u zajednici. Dokument je zaključen iza niza zagonetki zasnovanih na podacima, od kojih svaka zahteva tačnu analizu i eliminisanje lažnih tragova.



Detaljni koraci implementacije

Uvod

Predstavite narativ: „Program obrazovanja odraslih u vašoj zajednici je ugrožen. Da biste osigurali finansiranje, morate povratiti finalni dokument pre isteka virtuelnog roka.“
Objasnite pravila, dostupne resurse i uslov za pobjedu.

Glavna aktivnost

Rešite statističku zagonetku kako biste pronašli ime ključnog kontakta.
Uparite izjave sa zainteresovanim stranama kako biste otključali sledeću zagonetku.
Dešifrujte zagonetku zasnovanu na mapi kako biste locirali „dokument“ u prostoriji.
Razbijte finalni kod da biste pristupili dokumentu.
Uvedite „lažni“ trag kako biste testirali kritičko mišljenje.

Zaključak i refleksija

Pregledajte koje strategije su dovele do uspeha.
Povežite korišćene veštine (tumačenje podataka, saradnja, filtriranje dezinformacija) sa radom učesnika u obrazovanju.

Metod procene / evaluacije

Kontrolna lista posmatranja za strategije rešavanja problema.

Pitanja za diskusiju:

- Kako ste proveravali informacije pod vremenskim pritiskom?
- Da li su vas dezinformacije usporile?
- Koje su uloge prirodno proizašle iz vašeg tima?

Saveti za adaptaciju

Prilagodite narativ sektoru polaznika (npr. korporativna obuka, upravljanje projektima u NVO).

Za onlajn izvođenje, predstavite zagonetke preko deljenih fajlova i video konferencija sa virtuelnim sobama.

Modul 4 – Rešavanje problema

Aktivnost 3 – Virtuelni beg

Metoda: Obrazovna soba za bekstvo

Ciljna grupa

Uzrast: Odrasli (20+)

Pol: Svi

Nivo studija: Različiti – od strukovnih do postdiplomskih

Status: Zaposleni, nezaposleni ili oni u tranziciji

Ranjive grupe: Moguće uključivanje učesnika iz manje razvijenih sredina. Aktivnost može biti zanimljiva edukatorima odraslih (, trenerima, facilitatorima) koji rade u različitim kontekstima i treba da razvijaju veštine rešavanja problema, saradnju i prilagodljivost pod vremenskim pritiskom. Posebno je korisna za trenere koji rade onlajn i žele da simuliraju timski rad u virtuelnim okruženjima.

Ishodi učenja

Na kraju aktivnosti, učesnici će moći da:

- manevrišu i rešavaju probleme u potpuno onlajn kolaborativnom okruženju;
- komuniciraju efikasno korišćenjem digitalnih alata;
- prilagode principe fizičkih soba za bekstvo virtuelnim kontekstima.

Trajanje

60 minuta

Materijali i resursi

Virtuelna platforma za sobe za bekstvo (npr. Google Forms, Genially ili Escape Room Maker), pripremljene zagonetke prilagođene digitalnom rešavanju (ukrštenice, „prevuci-i-spusti“ zadaci, kodirane slike), platforma za video konferencije sa virtuelnim sobama, zajednički digitalni prostor (Google Docs, Miro)

Opis aktivnosti

Učesnici probaju potpuno virtuelni izazov sobe za bekstvo. Radeći u malim timovima u virtuelnim sobama, rešavaju lanac digitalnih zagonetki kako bi „otključali“ finalnu lozinku.



Detaljni koraci implementacije

Uvod

Pozdravite učesnike na virtuelnom sastanku i objasnite izazov.
Demonstrirajte kako se koristi platforma i kako se šalju odgovori.
Dodelite virtuelne sobe.

Glavna aktivnost

Otključajte prvi trag putem reči-zagonetke.
Pronađite skrivene brojeve u slici kako biste formirali deo šifre.
Kratki digitalni sudoku ili zagonetka koja otkriva sledeću ključnu reč.
Višestepena zagonetka koja kombinuje elemente iz svih prethodnih izazova kako bi se dobila finalna lozinka.

Zaključak i refleksija

Vratite se u glavnu sobu radi refleksije.
Diskutujte o tome koje strategije komunikacije su bile najefikasnije u digitalnom okruženju.
Istražite kako bi učesnici mogli da prilagode ovu aktivnost svojim sopstvenim onlajn učenicima.

Metod procene / evaluacije

Pratite vreme završetka i tačnost zagonetki.
Pitanja za refleksiju:
– Koji alati su pomogli vašem timu da koordinira onlajn?
– Kako je rad na daljinu uticao na rešavanje problema?

Saveti za adaptaciju

Za kombinovane grupe (uživo + onlajn), dodelite jednog facilitatora za medijatora u komunikaciji.
Koristite besplatne onlajn platforme kako biste smanjili troškove pripreme.
Osigurajte pristupačnost testiranjem zagonetki na više uređaja.