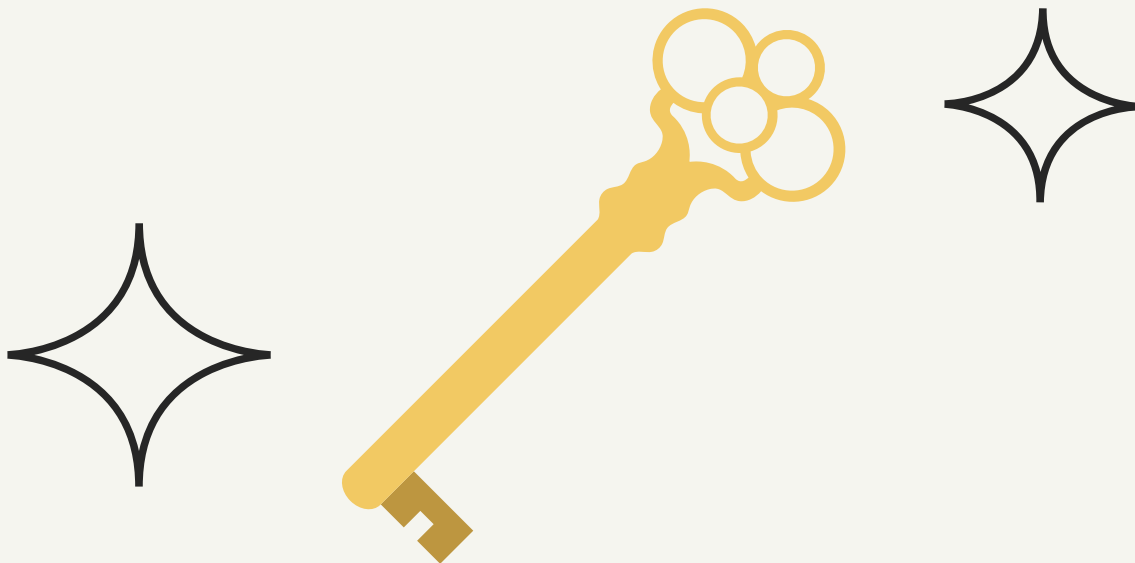




**E-scape - Exploring Supportive  
Creative Alternative Paths for Education**

# **Käsiraamat hariduslike põgenemistubade kohta noorte hariduses**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**TDM2000**  
INTERNATIONAL

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

E-scape - Exploring Supportive Creative Alternative Paths for Education  
Project number: 2020-1-IT03-KA227-YOU-020642



# 0. SISUKORD



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Globalcitizen.it



Mediacreativa



GEOCLUBE  
Associação Juvenil



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

E-scape - Exploring Supportive Creative Alternative Paths for Education  
Project number: 2020-1-IT03-KA227-YOU-020642



1.	SISSEJUHATUS	6
1.1	Projekti rahastajad	7
1.2	Eesmärgid ja väljundid	8
1.3	Ajagraafik	8
1.4	Partnerid	10
1.5	Mida käesolev juhend käsitleb	12
2.	PÕGENEMISTOAD	14
2.1	Mis on põgenemistoad	15
2.2	Miks me põgenemistubasid käsitleme	17
2.3	Põgenemistubade kontseptsiooni ajalugu ja laienemine	18
2.4	Põgenemistoad hariduses	22
2.5	Virtuaalse põgenemistoa kirjeldus ja mõned näited koos läbiviijate kogemustega	23
3.	UURINGU SISSEJUHATUS - LOOVAD ÕPPERUUMID	26
3.1	Metoodika	27
3.2	Uuringu tulemused riigiti	28
3.3	Uuringu ühised järeldused	31
3.4	Uuringutel põhinevad soovitused pedagoogidele	34
4.	ÕPPEVAHENDI ARENDAMINE	36
4.1	Projekt "Looking at Learning"	37
4.2	Eesmärk ja uurimisobjekt	38
4.3	Tulemuste dokumenteerimine	39
5.	HARIDUSLIKE PÕGENEMISTUBADE ARENDAMINE	44
5.1	Virtuaalsed hariduslikud põgenemistoad kui loov õpikeskkond	45
5.2	Hariduslik osa ja kuidas seda sisse paigaldada	46
5.3	Sobivad haridusvaldkonnad õpperuumide ehitamiseks	49
5.4	Veebipõhiste õpperuumide loomiseks vajalikud ressursid	50
5.5	Põgenemistubade eelised ja puudused	51
5.6	Samm-sammuline kujundusprotsess	52
5.7	Kujundajate sagedased vead	54
5.8	Kuidas korraldada põgenemistuba klassiruumis	56
6.	HARIDUSLIKUD ELEMENDID	58
6.1	Hariduslik lähenemine	59
6.2	Õpperuumi loomise kavatsus	61
6.3	Haridustöötaja kui õppimise eestkõneleja	62
6.4	Õppimise reflekteerimine	64
6.5	Hariduslike põgenemistubade ajaline kontseptsioon	69
7.	PÕGENEMISTOA STSENAARIUMID	72
7.1	Kus/kuidas neid stsenaariume kasutada	73
7.2	Mängustsenaariumid	74
8.	JÄRELDUSED	86
9.	TÄNUSÕNAD	88

# 1. SISSEJUHATUS



Käesolev väljaanne ja käsiraamat on seotud projektiga “E-scape: Toetavate loominguliste alternatiivsete haridusteede uurimine”. See on projekti esimese intellektuaalse väljundi tulemus.

Põgenemistoad on tõeliselt meelelahutuslik tegevus, mis on viimase 10 aasta jooksul saanud kuulsaks kogu maailmas. Esimene meelelahutuslik põgenemistuba sai alguse 2007. aastal Jaapanis. Nüüdseks on neid maailmas 4785 ja need on erineva disaini ja stiiliga, kuid põhiprintsiip on sama: inimesed on teatud ajaks ruumis lõksus ja peavad sealt väljumiseks lahendama mitmeid mõistatusi. Dr. Scott Nicholson, Ameerika mängude disaini ja arenduse professor, oli 2014. aastal esimene, kes lähenes põgenemistubade arengule hariduslikust vaatenurgast, püüdes seega välja selgitada, kuidas selline lähenemine võiks praktikas sobida erinevatesse haridusstaadiumidesse ja -programmidesse. Sellest ajast alates on mitmed õppejõud alg-, kesk- ja kõrghariduses (Borrego et al., 2017; Johnson, 2017; Leung & Pluskwik, 2018; Pinard, 2018) võtnud selle meetodi kasutusele ja loonud oma põgenemismänge, mille tulemused osutavad sellele, et õpilased on rohkem kaasatud, suudavad paremini probleeme lahendada ja suudavad teadmisi pikema aja jooksul säilitada (Leung & Pluskwik, 2018, lk 4). Siiski on selle metoodika kohandamise ja rakendamise osas mitteformaalses hariduskeskkonnas ja noorsootöös vähe tehtud. Meie projektis soovime aga hoopis anda võimaluse veebipõhiste hariduslike põgenemistubadele, andes noortele võimaluse saada midagi uuenduslikku ja neile tasuta kättesaadavat oma pädevuste testimiseks ja enesetäiendamiseks koos uuendusliku vahendiga noorsootöötajatele ja haridustöötajatele laiemalt.

## 1.1 Projekti rahastajad

E-scape on projekt, mida kaastahastatakse läbi Erasmus plus programmi, mis on välja kuulutatud COVID-19 pandeemiast põhjustatud kriisi ajal loovate projektiideede rahastamiseks. Erasmus plus on programm, mida rahastab Euroopa Komisjon ja mida haldab Euroopa Hariduse ja Kultuuri Täitevasutus ning meie projekti puhul on seda rahastanud otse Itaalia riiklik agentuur “AGENZIA NAZIONALE PER I GIOVANI”, kes tegeleb Erasmus plus programmi otsetoetustega noortevaldkonnas.

Lisaks sellele on projekti kaastahastanud Sardiinia piirkondlik valitsus Sardiinia territooriumil tegutsevate valitsusväliste organisatsioonide Euroopa projektide kaastahastamist käsitleva seaduse nr 3 raames.



## 1.2 Eesmärgid ja väljundid

Meie projekti peamine eesmärk on tegelikult vähendada COVID-19 poolt tekitatud lõhet noorte hariduses ja seega vähendada nende noorte arvu, kellel puudub juurdepääs korralikule haridusteele, pakkudes neile alternatiivseid võimalusi enesetäiendamiseks ning isiklikuks ja professionaalseks arenguks, et tööturule siseneda. Lisaks soovime suurendada Euroopa noorsootöötajate jaoks kättesaadavate uuenduslike vahendite arvu, võttes kasutusele digitaalsed õppevahendid.

Eesmärgid, mida tahame saavutada, on järgmised:

- Pakkuda uuenduslikku IKT-põhist mudelit, mis sisaldab teoreetilisi ja praktilisi meetodeid, motiveerimaks noorsootöötajaid valitsusvälistes organisatsioonides arendama noorte ja nende sihtrühmade loomingu oskusi.
- Toetada noorsootöötajaid digitaalsete õpikeskkondade võimaluste ärakasutamisel, et arendada oma sihtrühmades kõrge väärtusega oskusi
- Katsetada uuendusliku meetodika rakendamist igas partnerriigis ja koguda tagasisidet täiustuste tegemiseks;
- Avardada noorsootöötajate juhendamisevahendeid "Hariduslike põgenemistubade" mängude läbiviimiseks ning innustada neid looma oma osalejatele veebipõhiseid õppimisvõimalusi;
- Tugevdada koostööd kultuuri- ja loomesektoris ning teabe ja hästitoimivate tavade vahetamist Euroopa mitmekülgsete üksuste ja erinevate piirkondade vahel.

## 1.3 Ajagraafik

Meie projekt algas 2021. aasta märtsis ja lõpeb 2023. aasta märtsis. Me järgime erinevaid samme ja see hõlmab erinevaid sihtrühmi. Oleme ette näinud mitu riikidevahelist partnerite kohtumist, et seda jälgida, ja selle vahepeal töötame 2 peamise tulemi nimel, milleks on:

- käsiraamat noorsootöötajatele selle kohta, kuidas arendada põgenemistubasid koos stsenaariumide ja näidetega;
- E-scape mobiilirakendus koos kõigi põgenemistubade stsenaariumidega, mis on välja töötatud tänu noorte ja noorsootöötajate tagasisidele ühingule.



Siin on visuaalne ettekujutus ajakavast:

### 7. E-SCAPE' I RAKENDUSE KÄIVITAMINE

2023. aasta veebruaris on kavas meie mobiilirakenduse käivitamine, mis on kättesaadav kõigis 6 partneri keeles ja allalaaditav IOS- ja Android-seadmetele.

### 5. MOBIILIRAKENDUS

Kogu töögrupp alustab tööd mobiilirakenduse loomisega, mis sisaldab erinevate stsenaariumidega harivaid põgenemistubasid ja mille sees on allalaetav käsiraamat.

### 4. LÜHIAJALINE TÖÖTAJATE KOOLITUS

See koolitus tuleb läbi viia pärast käsiraamatu väljatöötamist, et anda käsiraamatu sisu üle teistele koolitajatele ja noorsootöötajatele, kes samuti mobiilirakenduse arendamist toetavad ja seda kasutavad. Koolitus toimub Tallinnas, Eestis.

### 1. STARDIKOHTUMINE

Projekt on alanud ja kõik erinevad üksikasjad, visuaalne identiteet, uuringute üksikasjad ja muud küsimused.

### 8. LÕPPKONVERENTS

Itaalias Cagliariis korraldatakse rahvusvaheline lõppkonverents, kus esitatakse lõpuks kõik projekti lõpptulemused, käsiraamat ja E-SCAPE mobiilirakendus. See toimub selleks, et levitada kõiki projekti tulemusi ja jagada tulemuste saavutamiseni viivat teed.

### 6. TESTIMISE ETAPP

Kogu 2022. aasta jooksul oleme ette näinud selle rakenduse testimise etapi kohalikul tasandil kõigis 6 partnerluses osalevas riigis, testime rakendust noorte ja teiste noorsootöötajatega, et saada tagasisidet ja seda täiustada. Me teeme selle rakenduse stsenaariumite ja pädevuste kohta küsitlusi.

### 3. ÕPPEOTSTARBELISTE PÕGENEMISTUBADE KÄSIRAAMAT

Kõigile noorsootöötajatele ja pedagoogidele mõeldud käsiraamat, milles jagatakse esialgse uuringu tulemusi, selgitatakse, kuidas luua loov õpperuum, kuidas luua hariva eesmärgiga põgenemistuba ja mõned näitestsenaariumid.

### 2. UURINGUD PÕGENEMISTUBADE HETKESEISU KOHTA

Iga partner viib läbi uuringud fookusgruppide ja intervjuude abil noortega töötavate noorsootöötajate ja pedagoogide seas, et kontrollida põgenemistubade kasutamise taset ja teadmisi koos vajadustega, mida nad jagavad nende hariduslikel eesmärkidel kasutamise kohta.



## 1.4 Partnerid

Käesoleva partnerluse ühendused koosnevad teineteist täiendavatest organisatsioonidest, kellel on erinevad ekspertteadmised. Partnerlus koosneb enamuses mittetulundusühingutest ja kahest eraettevõttest.

Partnerid on järgmised:

### KOORDINAATOR:

TDM 2000 International (peakontor Itaalias) on rahvusvaheline võrgustik. Hetkel on neil 30 liiget 24 riigis. Tegeledes aktiivselt Euroopa noori puudutavate probleemide lahendamisstrateegiate väljatöötamisega, toetab nende töö ka noori kogukonnas aktiivsema rolli omandamisel, et tuua loovust ja uuenduslikke ideid, omandades pädevusi, mis on kasulikud ka tööturule sisenemiseks. Nad loovad sidemeid noorte täiskasvanute, poliitikakujundajate, meedia ja teiste sidusrühmade vahel, edendades noorte kaasamist otsustusprotsessidesse, rõhutades nende kesket rolli ühiskonnas. Katusorganisatsioonina on nende peamine eesmärk toetada oma liikmete arengut, luues ja pakkudes vahendeid nende võimestumise edendamiseks. Vaata lähemalt <https://www.tdm2000international.org/>



MEDIA CREATIVA 2020 (Hispaania): nad asuvad Hispaanias Bilbaos. MediaCreativa on üle 20 aasta pikkuse kogemuse, väljakutsete ja õppetundide tulemus, mis on saadud valdkondadevahelistelt spetsialistidelt, kellel on ühine kirg: haridusinnovatsioon. MediaCreativa töötab selle nimel, et tuua õpikeskkondadesse väärtust, uurides, kavandades ja arendades erinevaid koolitusprogramme, mis on inspireeritud uuenduslikest meetodikatest ja pedagoogilistest lähenemisviisidest, nagu lugude jutustamine (sealhulgas digitaalne lugude jutustamine), probleemipõhine koolitus, mängupõhine õpe jne. Kasutades erinevaid rakendusi, mängu, veebisarju, veebiseminare ja mobiilset õpet, keskenduvad nad uute vahendite poolt pakutava potentsiaali täielikule realiseerimisele.

Vaata lähemalt <https://mediacreativa.eu/>



SHOKKIN GROUP (Eesti): asuvad Tallinnas. Shokkin Group on noorteorganisatsioon, mis koosneb 16-30-aastastest noortest, kes asuvad Eestis või on Eestiga seotud. Organisatsioon asutati 2011. aasta oktoobris, eesmärgiga anda Eesti noortele võimalused aktiivseks eluviisiks, pakkudes neile võimalusi erinevate pädevuste arendamiseks nii isiklikuks, tööalaseks kui ka sotsiaalseks kasvuks. Organisatsioon teeb tihedat koostööd venekeelse taustaga noortega, kuid hõlmab ka noori, kelle emakeeleks on eesti keel. Nende



tegevustega töötavad nad selle nimel, et ühendada Eesti noori sõltumata nende rahvusest, usust, rassist või muudest võimalikest iseloomuomadustest. Nende moto on "Kujutle, inspireeri, tegutsel!". See iseloomustab kogu organisatsiooni ideed kõige paremini. Nad loodavad, et tänapäeva noored kujutlevad, inspireerivad ja innustavad teisi tugevama ühiskonna nimel tegutsema. Vaata lähemalt <https://et.shokkin.org/>

Ingenious Knowledge (Saksamaa): Ingenious Knowledge GmbH on VKE ja haridusvaldkonna uuendaja mitmel tasandil. Ettevõtte asutati 2010. aastal Saksamaal Kölnis ja on teinud tihedalt koostööd haridusasutuste, näiteks ülikoolide ja koolidega, et töötada välja uusi hariduslikke lähenemisviise. Ettevõtte peamiseks eesmärgiks on uue põlvkonna hariduslahenduste loomine, milles keskendutakse "tõsistele mängudele". Ingenious Knowledge usub, et uued põlvkonnad kasvavad üles teistsuguses maailmas, mis nõuab uusi lähenemisviise haridusele. Ettevõtte uurib pidevalt uusi võimalusi kaasaegsete lahenduste kasutamiseks, et parandada elukestva õppe keskkonda ning muuta õppimine kättesaadavamaks ja lõbusamaks. Vaata lähemalt <https://www.ingeniousknowledge.com/>



PASAULIO PILIECIU AKADEMIJA (Globaalsete kodanike akadeemia) (Leedu): Globaalsete Kodanike Akadeemia (GKA) on valitsusväline organisatsioon, mille eesmärk on nii Leedus kui väljaspool Leedu piire noorte seas edendada aktiivseks maailmakodanikuks olemist ja heaolu. See põhineb sellistel põhiväärtustel nagu sotsiaalne õiglus, solidaarsus, austus, vastutus enda, teiste inimeste ja planeedi eest, avatus, aktiivne osalemine, koostöö ja usk muutuste tegemisse. GKA aitab kaasa muutuste tegemisele nii kohalikul kui ka ülemaailmsel tasandil, tehes järgmist: - arendades rahvuslikku, kodaniku- ja kultuurilist identiteeti; - edendades mitmekesisuse ja inimväärikuse austamist; - toetades noori, et nad muutuksid aktiivseks ja vastutustundlikuks nii enda kui ka ülemaailmse kogukonna heaolu ees; - tuues noorsootöösse ja mitteformaalsesse õppesse globaalse perspektiivi ja säästva arengu kontseptsiooni; - propageerides globaalse kodakondsuse, inimõiguste, kaasamise ja säästva arengu kontseptsioonide paremat kaasamist haridus- ja noorsoopoliitikasse; - suurendades noorsootöötajate, haridustöötajate ja kodanikuühenduste suutlikkust. Vaata lähemalt <https://www.pasauliopilietis.lt/home-c91k>



Geoclube - Associação Juvenil (Portugal): see on noorteühing, mille asutas 2000. aastal grupp Gondomari kesklinna keskkooli õpetajaid ja õpilasi. Ühingu peamine eesmärk on edendada noorte aktiivset osalemist ja kaasamist oma





haridust ja tulevikku puudutavate otsuste tegemisse. Lisaks sellele soovib Geoclube - Noorteühing luua noortele võimalusi olla aktiivsed, osaleda ja tunda erilist huvi nende tulevikku otseselt puudutavate küsimuste osas, nagu haridus, poliitika, majandus, demokraatia, sotsiaalsed probleemid, tööalane konkurentsivõime ja keskkonnaga seotud küsimused. Vaata lähemalt <https://www.geoclube.eu/>

## 1.5 Mida käesolev juhend käsitleb

Käesolev juhend on kasulik abivahend noorsootöötajatele, pedagoogidele, noortekeskustele, MTÜdele jt, mis selgitab samm-sammult kõiki vajalikke elemente haridusliku põgenemistoa loomiseks ja juhib läbi haridusliku põgenemistoa kujundamise põhimõtte. Selle töö tulemuste eesmärk on panna alus noorsootöötajatele ja teistele sidusrühmadele, pakkudes uusi teadmisi koos tõhusate nõuannete ja soovitusetega põgenemistubade edukaks kaasamiseks nende tööstrateegiasse. Samuti suurendavad käsiraamatut kasutavad organisatsioonid oma võimalikku mõju, sest nad jõuavad uute sihtgruppideni ja pakuvad tunnustatud õppimisvõimalusi. Käsiraamat on saadaval 7 keeles (inglise, itaalia, hispaania, portugali, saksa, eesti ja leedu) ning selle saab tasuta alla laadida.

Käsiraamatu põhiosa kutsub noorsootöötaja põgenemistoa kujundamise meetodite keerulisse, kuid põnevasse maailma sukelduma, kusjuures rõhk on pandud konkreetsetele näitajatele, mida tuleb ette näha ja kaasata, et saavutada hariv, kaasav ja lõbus tulemus. Käesoleva käsiraamatu eesmärk on julgustada noorsootöötajaid/koolitajaid/haridustöötajaid seda kasutama ja uusi õppemetoodikaid realiseerima. Seejuures usume, et käsiraamat soodustab hariduslike, individuaalsete põgenemistubade loomise püüdeid.



# 2. PÕGENEMISTOAD



Selles peatükis uurime põhjalikult põgenemistubade kontseptsiooni ning mõistame nende päritolu ja olulisust kogukonnale (nii hariduslikus kui ka muus mõttes).

Oleme püüdnud võimalikult hästi määratleda, mis on põgenemistoad, kasutades võrdlusalusena teadlaste, uurijate ja autorite tehtud töid, kes on pühendunud selle vahendi mõistmisele. Seejärel püüame mõista, miks põgenemistoad on olulised ja millised on nende eelised. Edasi suundume ajarännakule, jälgides põgenemistubade arengut aastakümnete jooksul ja püüdes avastada, mis olid need võtmemomendid (ja leiutised), mis viisid sellise tava loomiseni, nagu me seda tänapäeval tunneme. Seejärel selgitame, kuidas hariduslikud põgenemistoad pakuvad õpilastele ja õpetajatele lisaväärtust, ning lõpuks uurime nende digitaalset formaati, demonstreerides mõningaid juba praktiseeritud näiteid nii haridus- kui meelelahutusvaldkonnas.

## 2.1 Mis on põgenemistoad

Põgenemistoad on "aktiivse tegevusega meeskondlikud mängud, kus mängijad avastavad vihjeid, lahendavad mõistatusi ja täidavad ülesandeid ühes või mitmes ruumis, et saavutada konkreetne eesmärk (tavaliselt ruumist põgenemine) piiratud aja jooksul" (Nicholson, 2016, lk 1). Teisisõnu on tegemist mängudega, mis toimuvad suletud ruumides, kus grupp inimesi (tavaliselt kolm kuni kaksteist inimest, kuid neid võib kohandada ka suuremale meeskonnale) suhtleb ja uurib keskkonda, et avastada vihjeid, esemeid, mõistatusi ja mis tahes muud liiki olemasolevaid detaile, mis võimaldavad neil ületada probleeme, väljakutseid ja lõpuks lahendada narratiivi mõistatus ja/või "põgeneda" ruumist (Nicholson, 2015).

Üldiselt keerlevad põgenemistoad narratiivi ümber, mis peaks mängijas tekitama tunde, et ta on teises kohas ja ajas, tekitades emotsioone koos suure müsteeriumi, intriigide ja motivatsiooniga. See võimaldab luua tugeva interaktiivse kogemuse, kasutades ära narratiivis ning mõistatuste ja probleemide lahendamisel tekitatud maagiat, mis viib sihtrühma intensiivsema ja aktiivsema kaasamiseni ning pakub neile atraktiivsemat ja jõulisemat kogemust.

Lavega, Planas ja Ruiz (2014) väidavad, et selle metodoloogia edukaks toimimiseks on oluline luua osalejate vahel koostöökeskkond, kus kõik on





tegevusele pühendunud. Selle rakendamine sunnib osalejaid koordineeritult töötama, et väljakutse ületada, suurendab koostööd, rakendades loovust ja kriitilist mõtlemist.

Wiemker, Elumir ja Clare (2016) toovad välja, et põgenemistuba saab kujundada kolmel viisil:

- Lineaarne mudel: väljakutsed on paigutatud kindlasse järjestusse ja seatud eesmärgini jõudmiseks tuleb seda järgida.
- Avatud mudel: väljakutsed ei ole järjestatud ja neid võib lahendada mis tahes järjekorras, mida rühm otsustab.
- Multilineaarne mudel: see on kahe eelmise mudeli kombinatsioon, sest selles on esitatud nii väljakutsed, mida tuleb täita kindlas järjekorras, ja teised, mida ei pea.

COVID-19 mõjutas kõiki tööstusharusid, alates restoranidest ja ettevõtetest kuni lõbustusparkide ja põgenemistubadeni. See kahetsusväärne olukord andis aga võimaluse kohanemiseks ja uuenduste tegemiseks digitaalse meelega maailmas.

COVID-19 tõi kaasa vajaduse veebipõhiste põgenemistubade ja koduste mängude järele. Lukustuse ajal otsisid sõbrad uuenduslikke viise, kuidas koos aega veeta. Töörühmad otsisid virtuaalseid meeskonnakoolituse tegevusi. Isegi kui sulgemismeetmed on muutunud vähem piiravaks, otsivad inimesed ja organisatsioonid ikka veel võimalusi, kuidas distantsilt suhelda. Virtuaalsed põgenemistoad tegelevad nende probleemidega. On olemas mitmesuguseid virtuaalseid põgenemistubasid, sealhulgas osuta- ja klõpsa rakendused, ainult heliga jutustatud mängud ja reaajas korraldatavad virtuaalsed üritused.

Selle vahendi potentsiaal digitaalses maailmas pole veel täielikult välja selgitatud, kuid kindlasti annab see lisaväärtust kaasamise, haarde suurendamise ja kasulikkuse osas aegadel, mil "kohapeal" toimuv tegevus võib olla raskemini teostatav



## 2.2 Miks me põgenemistubasid käsitleme

COVID-19 avaldab kultuuri- ja loomesektorile suurt mõju ning see mõjutab ka noori ja kodanikke. See on tekitanud psühholoogilisi probleeme ja hirmu tuleviku ees. Me soovime sellele probleemile vastu astuda, kasutades põgenemistubasid kui vahendit, et noori õppimisprotsessis toetada ja tõsta nende vastupidavust, probleemide lahendamise ja loomingulise mõtlemise võimekust. Usume, et põgenemistoad on noortele kasulik õppevahend, et simuleerida väljakutseid, millega nad võivad silmitsi seista ja millega nad juba praegu COVID-19 kriisi tõttu silmitsi seisavad, ning leida alternatiivseid lahendusi.

Alates selle loomisest on mitmed õppejõud alg-, kesk- ja kõrghariduses võtnud kasutusele põgenemismängud kui meetodi ja loonud omaenda mängu, mille tulemused osutavad sellele, et õpilased on rohkem kaasatud, suudavad paremini probleeme lahendada ja suudavad teadmisi pikema aja jooksul ka säilitada (Leung & Pluskwik, 2018, lk 4).

Tegelikult on põgenemistubadel ulatuslik nimekiri kasuteguritest, mida tasub arvesse võtta:

- **Kiire ja tõhus teadmiste omandamine:** kiiruse ja tõhususe ajastul püütakse suurte mahukate teabetekstide lugemisest eemale liikuda. Selle asemel viiakse meid põgenemistubades otse käegakatsutavasse ja kaasahaaravasse keskkonda. Keskkonda, mis julgustab meid füüsiliselt suhtlema tehnoloogia, tekstide ja koodidega;
- **Meelte uurimine:** põgenemistuppa sisenemise hetkest alates on teie meeled äratatud. Te tunnete järsku ellujäämisinstinkti, kui töötate meeskonnana, et leida sellest tundmatust kohast väljapääs;
- **Kognitiivsete oskuste arendamine:** loogika, meeldejätmise, tähelepanu, järelenduslik mõtlemine, loovus, probleemide lahendamine ning aja- ja ressursijuhtimine;
- **Suurenenud sotsiaalsed oskused:** meeskonnatöö, koostöö, sealhulgas juhtimisoskused;
- **Motoorsete oskuste arendamine:** sellised tegevused nagu põgenemistoad võivad meid tööpoolest mugavustsoonist välja viia ja peemotoorikat kiirete ja suurte füüsiliste liigutuste kaudu lihvida;
- **Psühholoogiliste oskuste arendamine:** emotsioonide väljendamine, võitude ja kaotustega seotud tunnete juhtimine ja eneseteadlikkus;
- **Parem suhtlemine:** kui rühm inimesi tuleb kokku, et lahendada mingi probleem, on tõhus suhtlemine edu võti. Selles mõttes on põgenemistoad viis meie suhtlemisoskuste arendamiseks, sest lahenduste leidmiseks ja



ülesande edukaks lahendamiseks peame oma sõnumi õigesti edasi andma, et see oleks meeskonnale hästi arusaadav ja nad saaksid vihjeid mööda edasi liikuda. Tõhus suhtlemine eeldab ka seda, et oskame kuulata teiste meeskonnaliikmete ettepanekuid.

- **Produktiivsuse tõstmine:** kuna põgenemistoad on üsna põnevad, on neil võimalus tõsta kõigi asjaosaliste moraali ja muuta produktiivsus palju, palju kergemaks;

- **Suhete tihendamine:** kuna põgenemistoad nõuavad suhtlemist, meeskonnatööd ja probleemide lahendamise oskust, parandab see kahtlemata suhteid teiste mängijatega, olgu nad siis kolleegid, lihtsalt sõbrad või pereliikmed. See võib isegi parandada suhteid nende vahel, kes ei tunne üksteist nii hästi, kui nad tahaksid.

## 2.3 Põgenemistubade kontseptsiooni ajalugu ja laienemine

Enne kui põgenemistubadest sai teaduskirjanduse teema ja haridusasutuste õppekava osa, said põgenemistoad populaarseks tegevuseks meelelahutuslikel eesmärkidel.

Juba 70ndate aastate alguses, koos esimeste videomängude loomisega, hakkasid ettevõtted välja mõtlema uusi meetodeid, kuidas mängijad saaksid oma mängudega veelgi rohkem suhelda. See andis teed osuta-ja-klõpsa seiklusmängudele - reaalse elu põgenemismängude vanaisale. Peamiselt arvutites mängitud osuta-ja-klõpsa mängude puhul pidid mängijad kasutama kursorit, et mängusiseste objektidega suhelda. Planet Mephius on varaseim näide, mille kujundas Eiji Yokoyama ja avaldas 1983. aastal T&E Soft.

1988. aastal lõi John Wilson "Behind Closed Doors"- tekstipõhise mängu, mida peetakse esimeseks selliseks mänguks, kus mängija on ruumis lõksus. See kõlab ju tuttaval, eks?

Põgene-toast mängud muutusid veelgi populaarsemaks, kui 2004. aastal ilmus Jaapani looja Toshimitsu Takagi mäng Crimson Room. Algne "põgene-toast" žanr on tuntud ka kui Takagism, mis on seotud Takagi nimega. Nagu Crimson Room, algavad paljud selle žanri mängud lühikese tekstilise sissejuhatusega ja hõlmavad mina-perspektiivi.

Takao Kato lõi 2007. aastal Kyotos esimese päriselu põgenemismängu. "Toast põgenemise" videomängude populaarsus ja tema isiklik soov seikluste järele



inspireerisid teda proovima midagi uut.

Algselt mängisid külalised erinevates Jaapani baarides ja klubides isiklike mängu. Järgnevate aastate jooksul rajasid ettevõtted aga rohkem alalisi asukohti kogu Aasias ja Euroopas.

2014. aasta keskel- lõpul hakkas sektoris toimuma päriselu põgenemismänguettevõtete plahvatuslik kasv. Nüüdseks on ülemaailmselt olemas 4785 sellist mängu, mis erinevad oma kujunduse ja stiili poolest, kuid mille põhimõte on sama: inimesed on kindlaks ajaks mingis ruumis lõksus ja peavad sealt pääsemiseks lahendama terve rea mõistatusi.

Seega võib näha, et põgenemistoad on viimastel aastatel kujunenud alternatiivseks vaba aja veetmise võimaluseks paljudes linnades, sest need on hea võimalus sõprade ja perega lõbusalt aja veetmiseks või meeskonnatöök, st tegevuseks, mille peamine eesmärk on edendada meeskonnavaimu ja koostööd organisatsiooni liikmete vahel.

Mängijad saavad nüüd kogu maailmas neid kaasahaaravaid seiklusi otsida. Üks teooria põgenemistubade populaarsuse taga on kasvav nõudlus "kogemusliku meelelahutuse" järele. Inimesed tahavad olla osa sellest kogemusest. See ilmneb virtuaalreaalsusmängude, muusikafestivalide, "kummituslike" seiklusatraktsioonide ja temaatiliste konverentside, nagu Comic-Con, tõusus.

Samal ajal raputas pandeemia traditsioonilist põgenemistubade kontseptsiooni, sundides seda teenust pakkuvaid ettevõtteid kohanema ja internetti kolima. Selle digitaalse üleminekuga tekkisid uued formaadid, nagu osuta-ja-klõpsa rakendused, ainult heliga jutustatud mängud ja reaalses korraldatud üritused. Kas see on põgenemistubade maailma tehnoloogilise ümberkujundamise algus?

**1988**

"Behind Closed Doors",  
tekstipõhine mäng, mida  
peetakse esimeseks  
algatuseks, kus mängija  
on ruumis lõksus.

**1983**

"Planet Mephius"  
- osuta-ja-klõpsa  
seiklusmäng,  
päriselu  
põgenemismängude  
vanaisa

**70NDATE ALGUS**

Esimeste videomängude  
loomine.

**2007**

Esimene päriselu  
põgenemismäng,  
mille on loonud  
Takao Kato.

**2004**

"Crimson Room" - "  
põgene toast"  
veebipõhine mäng.

**2014**  
AASTA KESKPAIK  
JA LÕPP

Päriselu  
põgenemismängu  
ettevõtjate  
plahvatus.

**2020**

COVID-19 pandeemia  
puhkemine aitab  
kaasa virtuaalsete  
põgenemistubade  
arendamisele ja  
kasutamisele.



## 2.4 Põgenemistoad hariduses

Dr. Scott Nicholson, Ameerika mängude disaini ja arenduse professor, oli 2014. aastal esimene, kes lähenes põgenemistubade arengule hariduslikust vaatenurgast, püüdes seega välja selgitada, kuidas see kontseptsioon võiks praktikas sobida erinevatesse haridusstsenaariumidesse ja -programmidesse. Nagu juba mainitud, eeldab selline tegevus koostööd, suhtlemist, loovust, kriitilist mõtlemist, seega on selle rakendamist hariduskontekstides lihtne kaaluda. Kuigi see on veel suhteliselt hiljutine, näitavad juba olemasolevad uuringud, et hariduslikel eesmärkidel kasutatavad põgenemistoad pakuvad olulist perspektiivi mängimise rollile õppe- ja kasvatusprotsessis, eriti selle panuse osas loomeoskuste arendamisse ülesannete raames, mis on sisuliselt koostööpõhised. Tegelikult on õpilastel hariduslikus põgenemistoas osaledes võimalus katsetada ja arendada mitmeid psühhosotsiaalseid oskusi õppimise huvides.

Oluline on luua meeldejääv kogemus, mida kogeb iga õpilane, ja saavutada ka püstitatud hariduslikud eesmärgid.

Kuigi hariduskontekstis on üha rohkem põgenemistubade kogemusi, ei ole paljud neist põhjalikult dokumenteeritud. On täheldatud, et põgenemistoa-tüüpi mängudel põhinevad tegevused võivad olla osa klassijuhtimisstrateegiast erinevates koolikeskkondades. Tegemist ei ole igapäevaseks kasutamiseks mõeldud ressursiga, sest see nõuab palju ettevalmistustööd ja seda tuleks kasutada ainult siis, kui see on põhjendatud.

Hermanns jt (2017) viisid läbi kvalitatiivse kirjeldava uuringu seoses põgenemistoa kontseptsioonile lähenemisega meditsiinivaldkonnas. Esitatud tulemused näitavad õpilaste suurt kaasatust õppetegevusse, suhtlemis- ja probleemilahendamisoskuste arendamist, samal ajal kui nad õpivad aine sisu ja rakendavad seda. Need autorid soovivad seda lähenemisviisi valdkondades, mis traditsiooniliselt nõuavad palju lugemist ja meeldejätmist, aidates kaasa õpilaste enesekindlusele ja akadeemilisele edule. Tulemused ei valeta ja näitavad selle strateegia hariduslikku väärtust.

Minnes üksikasjadesse, siis see tegevus:

- Soodustab õppimist, parandab motivatsiooni, teeb ühiselt töötamise ja grupi ühtekuuluvuse nähtavamaks;
- Võimaldab vahetut tagasisidet omandatud õppimise, õpilaste digioskuste, loogilis-matemaatilise mõtlemise ja loovuse kohta. Sel viisil muutub hindamine



koheseks, läbipaistvaks, kaasavaks ja tõhusamaks;

- See soodustab hariduslikku tegevust ja paneb õpilased tegutsema;
- Tänu oma mitmekülgsusele võimaldab see ülesannete, mõistatuste ja juhiste kaudu integreerida mis tahes õppekava sisu;
- Õpilased saavad ise oma põgenemistoad kujundada ja osaleda selle ruumi organiseerimisel, kus tegevus toimub;
- Mängus edasiliikumiseks peavad õpilased tegema otsuseid, püstitama hüpoteese, püüdma neid ellu viia ja kõik see aitab arendada olulisi oskusi, et töömaailmas edu saavutada;
- Mängu erinevate etappide jooksul peavad õpilased suhtlema, ideid vahetama, oma kõnet struktureerima ja kõik see aitab parandada nende suulist pädevust;
- Mängu kestust on lihtne kontrollida, sest on võimalik kasutada taimerit ja kutsuda õpilasi üles lahendama mõistatusi ja ülesandeid ettenähtud aja jooksul;
- Ülesande lahendamine võimaldab õpilasel uue koha uurimisel edasi liikuda, taasesitades pidevat eduelamust. Nii saab ta oma õppimise arengust teadlikuks.

## 2.5 Virtuaalse põgenemistoa kirjeldus ja mõned näited koos läbiviijate kogemustega

Virtuaalsed põgenemistoad on sarnased füüsiliste ruumidega. Neid saab läbida kas üksinda või grupina, võisteldes sõprade või kolleegidega. On olemas erinevaid veebimänge sõltuvalt teemast ja kuludest, mida inimesed otsivad. Kõik, mida on vaja, on arvuti või tekstisõnumi ekraan. Kui kõik on valmis, on vaja ainult klõpsata, et tuba alustada ja võimalikult kiiresti küsimustele vastama hakata.

Põgenemistoad nõuavad mängijatelt kriitilise mõtlemise oskust ja meeskonnatööd, et täita ülesandeid ja saavutada oma lõppeesmärk. Need võivad õpetada ka selliseid põhioskusi nagu matemaatika, ajalugu ja loodusteadused, kasutades asjakohaste teemadega seotud temaatilisi komponente. Seetõttu on need uskumatult väärtuslik vahend õpilaste õpetamiseks, kuid neid ei ole alati lihtne klassiruumi tuua.

Hiljuti on õpetajad aga leidnud viisi, kuidas seda probleemi lahendada, ja loovad virtuaalseid põgenemistube, kasutades näiteks Google Sites'i. See õpetab õpilastele samu oskusi kui traditsioonilised põgenemistoad ning neile saab ligi õpilaste seadmetest.



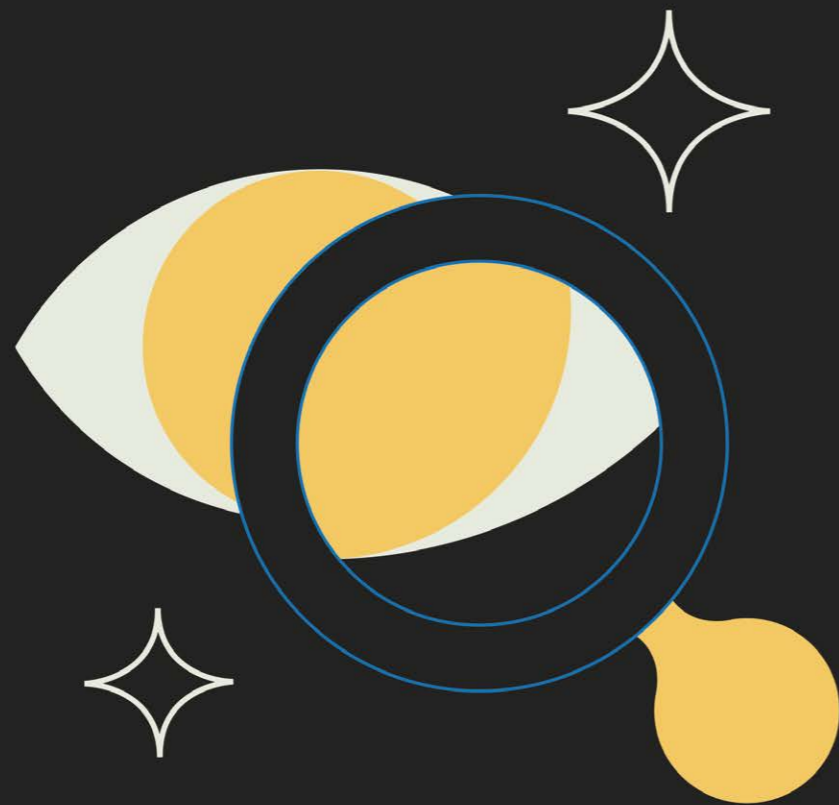
See muudab õpilastest koosnevate meeskondade koostöö lihtsaks ja võimaldab põgenemistubasid mängida kodus või klassiruumis.

New Yorgis asuv Magen David Yeshivah kool on seda metoodikat oma klassiruumides rakendanud. Õpetajate poolt Google Sites'i kaudu loodud toad hõlmavad erinevaid ainevaldkondi, alates kirjandusest kuni teadusaineteni. Virtuaalsete põgenemistubade vihjed on kõik seotud õpilaste õpitava ainega. See sunnib õpilasi tähelepanelikum olema, hoolikalt lugema ja sisu mõistma, et nad saaksid sisestada õiged vastused Google'i vormi ja põgeneda. See tegevus on osutunud väga tulemuslikuks, sest õpilased näitasid suuremat osalust ja olid innukalt valmis looma oma virtuaalsete põgenemistubade versioone.

Puhtalt meelelahutuslikul tasandil on meil väga kuulus näide Sigatüüka digitaalsest põgenemistoast (Hogwarts Digital Escape Room). Selle täiesti tasuta virtuaalse põgenemistoas eesmärk on testida kasutajate teadmisi Harry Potteri saagast. Ettepaneku tegi raamatukoguhoidja Sydney Krawiec Pennsylvania osariigis McMurray's asuvast Peters Township raamatukogust, kes lõi virtuaalse põgenemistoas, mis on inspireeritud noore võluri maagilisest universumist. Põgenemiseks tuleb vastata mitmele valikvastustega küsimusele, mida illustreerivad pildid. Samuti on olemas meeskonnatöö ja mõistatused, mida saab lahendada individuaalselt või meeskonnaga koos.



# 3. UURINGU SISSEJUHATUS - LOOVAD ÕPPERUUMID



Selles peatükis räägime viie projektipartneri poolt läbi viidud uuringust State of the Art “The First Looking at Learning”, mis käsitleb iga riigi tegelikkust loovate õpikeskkondade osas. Tutvustame selle riigi uuringus kasutatud metoodikat, selle käigus kogutud peamisi tulemusi, nende tulemuste põhjal tehtud järeldusi ja mõningaid soovitusi haridustöötajatele, mis sellel tööl põhinevad. See on võimalus sukelduda iga riigi tegelikkusesse ning mõista nende nägemust ja avatust sellele mõnele veel tundmatule kontseptsioonile loovast õpikeskkonnast. Mõned järeldused üllatavad teid!

## 3.1 Metoodika

Viis projekti kuuest partnerist (Eestist, Itaaliast, Leedust, Portugalist ja Hispaaniast) töötasid koos, et viia läbi uuring “The First Looking at Learning”. See uuring jagunes kolmeks osaks: teoreetiline uurimus, fookusgrupp ja kahest eelmisest osast tehtud peamiste järelduste koondamine. Üksikasjalikumalt:

- Esimene osa: kirjandusuuringu kaudu kaardistasid partnerid loovate õpikeskkondade valdkonna probleemid igas kaasatud riigi haridussüsteemis. Selleks vaadeldi samaaegselt hariduspoliitilisi dokumente ja kontrolliti tegelikku olukorda haridusasutustes. Seetõttu uuriti haridus-/noorsootööpoliitika õppekavasid, et leida kõike, mis on seotud loovate õpikeskkondadega, ning emakeelseid akadeemilisi artikleid loovate õpikeskkondade kohta. Iga partneri leitud tulemuste koondamiseks loodud mallile paigutati järgmised teemad:

- Kokkuvõtte sellest, mis on leitud seoses loovate õpikeskkondadega;
- Kokkuvõtte sellest, mis on leitud seoses emakeelsete akadeemiliste artiklitega, mis käsitlevad hariduslike põgenemistubasid või loovaid õpikeskkondi;
- Milliseid üldisi järeldusi nad kirjandusuuringust tegid;
- Lingid asjakohastele allikatele, mis on üle vaadatud koos lühikirjeldusega.

- Teine osa: seejärel viis iga partner läbi fookusgrupi/intervjuu, milles osales 5-10 noorsootöötajat/pedagoogi (ideaalis need, kes on seotud loomingulise hariduse ja noorsootööga). Need intervjuud viidi läbi nii isiklikult kui ka veebipõhiselt. Osalejate peamised kommentaarid tõlgiti ja tsiteeriti selleks loodud dokumendis. Samuti märgiti üles osalejatelt kogutud peamised ideed, mis olid organiseeritud vastavalt määratletud teemadele ja küsimustele. Need olid järgmised:

- Mis on teie jaoks loominguline õpiruum?



- Kuidas te loovat õpiruumi loote?
- Millise näite loovast õpperuumist saate tuua oma või teiste praktikast?
- Kas te olete teadlik mõnest ressursist loovate õpiruumide kohta?

• Kolmas osa: Lõpuks tehti üldine kokkuvõte tehtud riigiuuringu kohta, mis võimaldas partneritel välja töötada kriitilise ülevaate selle kohta, mis oli seni kogutud. Need olid teemad, millele partnerid pidid vastama seoses loovate õpikeskkondadega:

- Üldine järeldus tehtud riigipõhise uuringu kohta;
- Peamised järeldused kirjaliku uuringu põhjal;
- Fookusgruppide/intervjuude põhialused;
- Milline on teie arvates "riiklik" suhtumine loomingulistesse õpikeskkondadesse?

## 3.2 Uuringu tulemused riigiti

### EESTI

Eesti puhul võib mõisteid "loov õpikeskkond" ja "loov õpiruum" internetis kohata harva ning neid mainitakse vaid üksikutes blogides või artiklites, kus arutletakse peamiselt füüsiliste ruumide kaasajastamise ideede üle.

Ühes kohatud artiklis eristatakse füüsilist, emotsionaalset ja intellektuaalset õpiruumi, mis loovad õpikeskkonna koos. Ka "Hea kooli käsiraamat" väidab, et füüsilise ja emotsionaalse õpikeskkonna vahel on oluline seos ja kuidas need üksteist mõjutavad, pakkudes ideid füüsilise keskkonna tugevdamiseks, mis mõjutab noorte vaimset/emotsionaalset õpikeskkonda. Lisaks on kohatud katseid edendada õuesõpet "nutikate õpperadade" kaudu, mis on mõeldud metsaradadel jalutamiseks, mängides keskkonnaõpetuse teemadel digitaalset mängu.

Eesti keeles puuduvad ametlikud või teaduslikud andmed loovate õpiruumide kohta. Enamik uurimistulemusi viivad pedagoogide, haridushuviliste või koolitusfirmade isiklikesse blogidesse.

### ITAALIA

Itaalias on hakatud koolis ja ülikoolis kasutama loomingulisi õpikeskkondi pärast 2018. aastal vastu võetud seadust, millega eraldati igale koolile ja ülikoolile rahalisi vahendeid, et välja vahetada mööbel ja luua õpikeskkondi, kus on kasutatud virtuaalseid ja muid uuenduslikke seadmeid, et suurendada õpilaste loovust ja innovaatilisemat lähenemist. Meie leitud uuringu kohaselt mängisid



Itaalias koolist väljalangevuses olulist rolli vanad koolid ja õpikeskkonnad. Paljud koolid kohandavad ja kasutavad nüüd Montessori mudelit, mille järgi ei põhine enam noorte õpirada õpiväljunditel ja eksamitel, vaid tegevuste kaudu, mis stimuleerivad õpilase proaktiivsust, tervist ja muret suhete pärast.

Kolmanda sektori organisatsioonid kasutavad omakorda üha enam joonistamist, lauamänge, rollimänge, simulatsioone ja mitmeid muid võimalusi loovaks õppimiseks.

### LEEDU

Leedus on erinevaid näiteid loovate õpikeskkondade kohta, kuid kõige populaarsem on klassikaline põgenemistoa versioon (tavaliselt meelelahutuseks ja meeskonnatöök) ja kaasaskantavad põgenemistoad, mida saab transportida ja rakendada üsna lihtsalt.

Ainult kuni 5 mängupõhisele õpikeskkonnale võiks selle nime anda. On vaid väga vähe näiteid põgenemistubadest või alternatiividest, kus on kaasatud õppimise või võimekuse suurendamise elemendid ja mida võib pidada õppekeskkonna heaks tavaks. Enamik neist õpikeskkondadest üle riigi on mõeldud muudel eesmärkidel. Samuti on esile kerkimas uus põgenemistoa vorm - ülesannete ruum koos näitleja või juhendajaga. See on segu lugude jutustamisest, müsteeriumidest, kuritegevusest ja detektiivielementidest.

### PORTUGAL

Portugalis ei ole loovus haridusvaldkonnas veel levinud teema. Siiski leiti mõned algatused, mis viitavad loomingulistele õpikeskkondadele. Kokku leiti vaid 5 praktikat, mis olid seotud põgenemistubade mängupõhise õppega, mis viib meid järeldusele, et loovate õpikeskkondade edendamine on endiselt vähene.

Siiski leiti üks uuring loovuse kohta koolikontekstis, milles uuritakse mitmeid meetodikaid ja vahendeid, mida on kasutatud klassiruumi kontekstis (näiteks psühhomotoorika).

Samuti leiti üks uuring uuendusliku õpikeskkonna kohta Portugalis, milles käsitletakse mängupõhist õpet kui üht pedagoogilise innovatsiooni stsenaariumi. Uuringus püüti 15 õpetaja küsitluse kaudu välja selgitada, milliseid oskusi ja meetodeid uuenduslikes õpikeskkondades arendatakse ja milliseid meetodeid





eelistatakse.

Pärast põhjalikku uurimistööd portugali keelsete akadeemiliste artiklite kohta, mis on seotud selliste õppevahenditega nagu põgenemistoad ja mängustamine, saime aru, et selle teema kohta on veel väga vähe uuringuid ja kirjandust. Leitud artiklid puudutavad siiski viimast kolme aastat, mis võib olla märk sellest, et see teema on Portugali haridusvaldkonnas muutumas üha olulisemaks ja nähtavamaks.

#### HISPAANIA

Hispaania haridussüsteemis on viimastel aastatel läbi viidud mitmeid reforme. Hiljuti loodud LOMLOE (orgaaniline seadus, millega muudetakse haridusseadust) esitab uue haridusmudeli, mis põhineb pädevuspõhisel õppel. Selle eesmärk on kohandada haridussüsteem digitaalsetele arengusuundadele vastavaks. Riiklikul tasandil on Hispaanias "Riiklik haridustehnoloogiate ja õpetajakoolituse instituut", mis vastutab IKT ja õpetajakoolituse integreerimise eest ülikoolivälistes haridusetappides. INTEFi eesmärk on edendada meetoodilisi muutusi klassiruumis koolide koostöö, õpperuumide parandamise, 21. sajandi oskuste arendamise ja hariduse digipädevuse arendamise kaudu.

Baskimaal on Tknika (kutse- ja haridussüsteemi innovatsiooni instituut), mis on loodud innovatsiooni, loovuse ja ettevõtluse edendamiseks Baskimaa kutseharidus- ja -koolituskeskustes. Alates 2013. aastast edendab Tknika ETHAZI, uuenduslikku õppemetoodikat, mis põhineb väljakutsepõhisel ühisõppel, mis keskendub haridusinnovatsiooni juurutamisele.

Loovuse ja loominguliste õpperuumidega on tihedalt seotud IDEATK (Baski rakendusliku loovuse instituut kutseõppes). IDEATK tegutseb eesmärgiga toetada teadmussiret ja innovatsiooni kutsehariduses ja -koolituses, keskendudes kriitilisele, konstruktiivsele ja loovale mõtlemisele ning uurides emotsionaalset ja täidesaatvat intelligentsust ja seda, kuidas see võib olla kasulik loovuse edendamisel.



## 3.3 Uuringu ühised järeldused

Uuringus osalenud riikides on loovate õpikeskkondade osas veidi erinev tegelikkus. Üldiselt võib siiski järeldada, et see kontseptsioon on endiselt väga tugevalt seotud mitteformaalse hariduse meetoditega ja omab endiselt vähest ametlikku riiklikku toetust. Sellegipoolest on noortega töötavate pedagoogide ja spetsialistide selge tahe rakendada loomingulisi ruume kui metoodikat ning seda hinnatakse ja tunnustatakse asjakohaselt kui noorte ja laste oskuste arendamise vahendit.

Nüüd aga esitame igas riigis tehtud uuringust tehtud peamised järeldused, et tutvuda Euroopa Liidu erinevate tegelikkustega kõnealusel teemal.

**Eesti** on suundumas moodsama ja kohanduva õpikeskkonna kujundamise poole ametlikes koolides, ülikoolides ja noorsootöö struktuurides. Kuigi näeme, et üldine suhtumine õppemängude kasutamisse ja loovate õpiruumide arendamisse on positiivne ja rohkem pedagooge sooviksid seda oma praktikas näha, ei ole riiklikus õppekavas leitud ühtegi mainimist loovate õpikeskkondade vms kohta, mistõttu on raske hinnata, kas see nihe toimub suures ulatuses või mitte.

Kehtiva poliitika kohaselt on haridusasutustel ja noortekeskustel üsna suur iseseisvus õppekava kujundamisel, õpperuumi kujundamisel ning sisemise töö- ja õppekorralduse arendamisel, mistõttu on mõned kohad kaasaegsemad kui teised. See toob haridustöötajatele sõnavabadust, kuid samas tekitab lõhe innovaatiliste haridustöötajate ja enamuse vahel.

On mõned sõltumatud vabaühendused, sealhulgas Shokkin Group, kes juhivad eksperimenteerimist õppemängudega noorsootöö ja keskhariduse valdkonnas. On olemas praktiline huvi selliste täispakettide väljatöötamise vastu, mis varustavad haridustöötajad kõigega, mis on vajalik õppemängu rakendamiseks. Kokkuvõttes tundub, et loovad õpikeskkonnad on alles algusjärgus, samas kui õpetajad ja haridustöötajad otsivad lisaväärtust, et luua ruumi ideedele, pakkudes ruumi aruteluks oma praktikas.

**Itaalias** on seoses loovate õpikeskkondadega palju eksperimentaalseid koole, kus kasutatakse digitaliseerimisega seotud lähenemisviise ja mitteformaalse hariduse meetodeid formaalse hariduse raames. Kolmanda sektori puhul kasutatakse sageli loomingulist õpperuumi ning tänapäeval on kõige uuenduslikumates ettevõtetes üha populaarsemaks muutumas mängulisuse





kasutamine. 2018. aastal lõi Itaalia haridusministeerium seaduse, et rahastada ja luua kogemusõppe ruume, segades virtuaalseid ja uuenduslikke õppemeetodeid rohkemate seadmetega, et võimaldada noortel teistmoodi töötada, kuid kõrge taseme saavutamiseks on veel palju teha.

Itaalia partneri raames tehtud fookusgrupi kaudu saime aru, et kõik organisatsioonid ja noorsootöötajad rõhutasid pädevuse ja juhendamise puudumist noortega kasutatavate vahendite loomisel või hindamisel. Siiski peetakse Itaalia kolmanda sektori ja noorsootöötajate suhtumist loomingulisse õppesse riiklikul tasandil avatuks ning nad kasutavad noortega töötamiseks palju uuenduslikke ja loomingulisi õppevõimalusi.

Kui me läheme selle asemel koolidesse ja ülikoolidesse, siis paranemine toimub aeglaselt või peaaegu üldse mitte, sest nii õpetajatel kui ka haridusministeeriumil puudub pädevus ja proaktiivne suhtumine, et tegevust kohandada ja uuendada. On olnud erinevaid programme, et edendada ja katsetada uusi õppimisviise õpilaste loovuse ja varjatud talentide kasutamise kaudu. Tõenäoliselt tulevad need muutused aeglaselt koos õpetajate tegeliku põlvkonnavahetusega. Igatahes ei anna tulemusi globaliseerumine ning vanade meetodite ja ruumide jätkuv kasutamine, mis on madala ja halva tulemusega. See tähendab, et haridusvaldkonnast on olemas teadlikkus ja vajadus innovatsiooni toomiseks.

**Leedus** on erinevaid näiteid loovate õpikeskkondade kohta, kuid kõige populaarsem on klassikaline põgenemistoa versioon (tavaliselt lõbuka ja meeskonnatöök) ja portatiivsed põgenemistoad, mida saab üsna lihtsalt transportida ja rakendada.

Tuginedes andmetele, mis koguti dokumendialüüsist ja fookusgrupi intervjuudest, kalduvad inimesed seostama ja siduma loomingulisi õpperuume mitteformaalse hariduse tavade ja meetoditega. Mõnede vastuste ja andmete kohaselt kalduvad noorsootöötajad ja pedagoogid looma selliseid keskkondi, kasutades erinevaid simulatsioone, aardejahti või andes väga paindlikke meetodeid, mis hõlmavad emotsionaalset intellekti ja pehmeid oskusi/pädevusi.

**Portugali** puhul on loomingulise õppekeskkonnaga seotud teadusuuringud ja uurimused endiselt väga vähesed. Ka haridussüsteem ise ei ole sellele valdkonnale keskendunud projekte edendanud.

Formaalse hariduse tasandil näeme, et spetsialistid on valmis edendama loomingulist hariduskeskkonda ja selle teemaga seotud algatusi on üha rohkem.



Kuna aga haridussüsteemist on vähe toetust ja enamik sellest on keskendunud digitaalsele üleminekule, kusjuures kõik muud meetodid on puudulikud, siis tulevad need head tavad peamiselt pedagoogide ja koolide individuaalsest initsiatiivist. Seega võime järeldada, et koostöö haridusministeeriumiga on nõrk ja selle poolt vähe julgustatud.

Mitteformaalse hariduse puhul leidsime mõned organisatsioonid ja ühendused, kes on avatud nende loovate hariduskeskkondade edendamisele ja viivad läbi neid soodustavaid tegevusi.

Fookusgrupi põhjal märkasime, et osalejatel on väga selge ettekujutus sellest, kuidas luua loominguline haridusruum, ja nad suutsid isegi tuua näiteid, mida nad on juba varem praktikas rakendanud.

Üldiselt ei ole riiklik suhtumine sellesse teemasse siiski veel väljendusrikas ja seda on vaevalt võimalik muuta, kui Portugali haridussüsteem seda rohkem ei toeta.

Hispaania on omakorda riik, kus on ruumi loovale õpikeskkonnale formaalses ja mitteformaalses hariduses, samuti uuenduslike haridustavade, näiteks hariduslike põgenemistubade rakendamisele, ning seal on palju spetsialiste, kes soovivad ja tahavad seda teha, isegi kui see võib olla raskendatud.

**Hispaania** hariduspoliitilised õigusaktid lubavad haridusasutustele teatavat vabadust uuenduslike tavade rakendamisel ning uus haridusseadus (LOMLOE) pöörab erilist tähelepanu õpilaste digipädevuse arendamisele kõigis haridusastmetes. Hispaanias on olemas ametlikud institutsioonid ja projektid/meetodid, mis on suunatud innovatsioonile ja loovusele klassiruumis, ning läbi töötatud akadeemilised artiklid näitavad, et haridustöötajad peavad hariduslikke põgenemistubasid suure potentsiaaliga kasulikuks vahendiks.

Kuid noortega töötavad spetsialistid tunnevad selget ressursside ja toetuse puudust, mis tähendab, et nad peavad nende meetodite ja vahendite rakendamiseks investeerima palju aega ja vaeva.

Käesoleva uuringu jaoks läbiviidud fookusgrupi põhjal võib teha järelduse, et Hispaanias noortega töötavad spetsialistid näevad selget vajadust aktiivsete, uute ja uuenduslike õppemeetodite järele.



## 3.4 Uuringutel põhinevad soovitused pedagoogidele

Läbi viidud uurimuse ja iga partneri poolt läbiviidud fookusgrupi põhjal ning vastavalt sellest tehtud järeldustele saame juba praegu anda mitmeid soovitusi haridustöötajatele, kes soovivad rakendada loovaid õpikeskkondi.

Loov õpiruum on eelkõige õppimiskoht, kus õpilastele antakse võimalus end vabalt väljendada ja töötada, ilma takistusteta, mida "traditsiooniline" haridus sageli kaasa toob. Selles ruumis on õpetajate/pedagoogide/õpetajate roll anda neile õppeprotsessi käigus suunamisvahendeid ja neid piirata, loomaks turvalise ruumi, kus on lubatud katsetada (ja riskida).

Selliste ruumide loomine nullist nõuab palju tööd ja planeerimist, eriti seoses õppesisu ja -eesmärkide kohandamisega kasutatavatele uuenduslikele materjalidele või meetoditele. Kuid just sellepärast oleme siin, et aidata!

Kui te mõtlete loovale õpperuumile, peaksite silmas pidama, mis on pigem stimuleerivad asjad kui sisu, mida on vaja edasi anda.

Loominguline ruum peaks aga olema suunatud teadmistele, mida soovitakse õpetada. Selles mõttes tuleks väärtustada mitteformaalseid õppemeetodeid ja alternatiivseid, praktilisi õppevahendeid. Samuti on oluline mõista, milliseid õppevahendeid saab kasutada, ja te peaksite andma õpilastele võimaluse valida, kuidas nad oma ülesandeid täidavad, mitte jääma liialt ühe tee juurde. Võite kasutada tehnoloogiat, mängulisust, ümberpööratud klassiruumi, eksperimenteerimist, rollimänge ja muid meetodikaid, mis meelitavad sihtrühma kaasamist.

Seetõttu on väga oluline teada oma õpilaste profiili, sest ka need meetodikad tuleks valida vastavalt nende maitsele ja vajadustele ning vanuserühmale.

Loomingulise haridusruumi loomine sõltub suuresti ka meie käsutuses olevatest ressurssidest, seega tuleb pidevalt suhelda kooli või noorteorganisatsiooniga, et mõista, mis on olemas või mida on võimalik selleks otstarbeks pakkuda. Loovas õpperuumis peaks olema mitmesuguseid vahendeid (infotehnoloogia, nagu nutitahvlid, tahvlid, arvutid, projektorid; kontorimaterjalid, nagu markerid, pabertahvlid; hämaram võimalus; infovahendid, nagu plakatid jne). Sõltuvalt tegevusest võib kasutada isegi taustamuusikat, mis aitab noortel keskenduda



Ka loominguline õpperuum peab olema läbimõeldud tähelepanelikult. Füüsiline ruum ise võib olla sise- või välisruum. On näha, et hea füüsiline ruum võimaldab meeldivamat õpikeskkonda ja annab erinevate õpistiilidega õpilastele võimaluse sellest parimat kasu saada.

Kui füüsiline ruum on siseruumides, tuleks selle paigutus ja korraldus kujundada läheduse ja mitteametlikkuse perspektiivist lähtudes, kasutades esemeid, materjale ja mööblit, mis kõnetavad viit meelt ning muudavad keskkonna meeldivaks ja loominguliseks. Lisaks ei tohiks "ruum" ise olla liiga segane ning peaks olema liigutatav ja piisavalt suur, et saaksite luua erinevaid tööpindu.

Pehmed oskused või pädevused, emotsionaalne intelligentsus, kriitiline ja analüütiline mõtlemine on samuti aspektid, mis on loomingulise õpikeskkonna suur osa ja mida tuleks arvesse võtta. Pehmed oskused kooskõlas loovuse ja innovatsiooniga loovad turvalise ja mõtlemisruumi, mis võiks olla loominguline õpikeskkond.

Mis puutub ressurssidesse, mille poole haridustöötajad saavad pöörduda, et rohkem loova õpikeskkonna kohta teada saada, on meil mõned soovitusel, mida jagada:

- Tööriistakomplekt "Design Thinking for Educators", mis on leitav Ideo veebilehelt
- Salto Network
- Eurodiaconia
- Telegram-grupid, kus saavad kokku uuenduslikest ja loomingulistest vahenditest huvitatud haridusspetsialistid
- Pinterest

# 4. ÕPPEVAHENDI ARENDAMINE



Juhendi selles osas soovime teile tutvustada, mida tähendab õppevahend ja mida selle arendus hõlmab. Usume, et selle tutvustamine on tihedalt seotud ka võimega luua hariduslik põgenemistuba. Noorsootöös on õppevahendite väljatöötamine levinud strateegia, et tuua uuendusi ja mitmekesisust mitteformaalse hariduse raames ja eriti noorte hariduses kasutatavatesse meetoditesse.

## 4.1 Projekt “Looking at Learning”

Meie projekt soovib keskenduda õppimisele põgenemistubade kasutamise kaudu internetis ja veebiväliselt. Oleme planeerinud luua mobiilirakenduse, mis võimaldab noorsootöötajatel ja noortel õppida ja täiustada oma oskusi üheskoos oma isikliku ja ametialase profiiliga.

Õppevahendi üks peamisi eesmärke on õppimisprotsess ja -omadused. Meie projektis keskendume pehmetele oskustele, mis on tavaliselt need, mida noortel ei õnnestu arendada väljaspool klassikalist formaalset haridusteed. Noorte pädevuste tõstmiseks kasutame enamasti mitteformaalse hariduse omadusi ja antud juhul hariduslike põgenemistube kui meetodit ja vahendit, et arendada pehmeid oskusi.

Otsustasime keskenduda pehmetele oskustele, sest alates Bologna deklaratsioonist rõhutati, et on oluline parandada nii valdkonnaüleseid oskusi kui ka neid, mida arendatakse akadeemilises õppekavas.

Zhou (2014) on seisukohal, et õppekavade reformid on majandus- ja sotsiaalreformide jaoks fundamentaalsed, sest igapäevaprobleemide käsitlemine, avatus, loovus ja terviklikkus ning koostööpõhise õppimise põhimõtete rakendamine on konkurentsivõimelise turu ja tugeva teadmispõhise majanduse jaoks kohandatud haridussüsteemide tulemus.

On palju uuringuid, mis rõhutavad selliste pehmete oskuste tähtsust nagu meeskonnatöö, ajajuhtimine, probleemide lahendamine, loovus, arvutusoskuse rakendamine, tehnoloogia või disaini rakendamine. Kõik need on näited ja meie hariduslike põgenemistubadega soovime keskenduda teatud pehmetele oskustele või teemale ja töötada selle õpipunkti kallal.



## 4.2 Eesmärk ja uurimisobjekt

Töövahendina näeme ette tõeliselt kaasava tegevuse, mida võiks korrata ja läbi viia iga juhendaja, kellel ei ole antud töövahendi teemaga mingeid või suuri kogemusi. Sellisel juhul peaks tööriistal olema erinevaid omadusi, mida tuleb järgida, et seda saaks samuti pidada tööriistaks. Tööriistaks võib olla mäng, näiteks kaardimäng, lauamäng, töötuba, mille dünaamika on seotud mitteformaalse haridusega, näiteks teater, simulatsioon, rühmatöö, rollimängud ja paljud teised, või midagi konkreetset, mida saab kasutada sisu edastamiseks või dünaamika loomiseks teatud sisu edastamiseks. Meie puhul keskendume põgenemistubade arendamisele nii võrguväliselt kui ka veebipõhiselt. Mobiilirakendus pakub hariduslikke põgenemistubasid, mis keskenduvad teatud pädevustele ja teemadele, mis määratakse kindlaks pärast noorte seas tehtud küsitlusi, et valida välja kõige olulisemad ja seada prioriteediks pädevused, mis on noorte jaoks asjakohasemad ja huvitavamad. Selleks, et see oleks osalejate jaoks tõhus, kuid ka operaatorite (noorsootöötajate) jaoks kasutajasõbralik, peaks vahendil olema järgmised omadused:

- Kaasav ja interaktiivne;
  - Arusaadavalt selgitatud ja kirjalike reeglitega valmis läbiviija jaoks, kes soovib seda kasutada;
  - Lihtne lõppkasutajatele, meie puhul noortele;
  - Ajaliselt, kasutajate arvu ja sihtrühma suhtes määratletud;
  - Sisu ülekandmine kogemusliku õppimise lähenemisviisi kaudu;
  - Reflekterimise ja kokkuvõtete tegemise aeg koos kõigi küsimustega, mis on juhendaja jaoks valmis;
  - Võimalikud varieeringud arvu, dünaamika ja muude muudatuste osas;
  - Jakava ja kava, mida järgida;
  - Tavaliselt peaks olema:
    - Eesmärgid, mida tahaksite tööriista kasutamisel saavutada;
    - Võimalusel mõned materjalid, mida läbiviijad saavad alla laadida ja kasutada, kui nad soovivad rohkem teema kohta, millega töörüst tegeleb, lugeda;
    - Sissejuhatus koos juhustega nii läbiviijatele kui ka lõppkasutajatele;
    - Reeglid töövahendi kasutamise kohta koos mõnede näidetega;
    - Võimalikud käsiraamatud, kaardid või mis iganes, mida moderaator saab välja printida või kasutada koos noortega (põgenemistubade puhul võivad olla esemed või mis iganes, mis on kasulikud põgenemistoa mängimiseks, või kirjeldus ja esialgne lugu põgenemistoa stsenaariumi tutvustamiseks);
    - Analüüsimise ja refleksiooni aeg (pakkuda valmis küsimusi, mida korraldajad saavad kasutada, et hõlbustada kasutajates refleksiooni protsessi). Hariduslike põgenemistubade puhul on see osa väga oluline, et mõista, milline



oli osalejate jaoks kogemus ning millised on iga osaleja tulemused ja õppimise punktid;

- Näpunäiteid juhendajatele. Oluline on, et vahendit oleks lihtne korrata iga läbiviija poolt ja et see oleks kõigile kättesaadav, samuti oleks olemas trükitavad

## 4.3 Tulemuste dokumenteerimine

Nagu eelmises osas juba mainitud, on üks tähtsamaid õppevahendi osi tegelikult kokkuvõtete tegemine ja põgenemistoa käigus saavutatud tulemuste nõuetekohane hindamine.

Selleks soovime teile:

### 1) JÄRELDUSTE TEGEMINE

Kindlasti kutsuge kõik osalejad kokku hubases ja mitteametlikus keskkonnas, et arutada ja arutleda, kuidas oli kogemus hariduslikus põgenemistoa ja seejärel kindlasti arutelu juhtida ja lihtsustada, küsides:

- Kuidas nad end individuaalselt ja meeskonnana tundsid?
- Milline oli rühma dünaamika?
- Kuidas oli kestus - kas selle ajaga oli raske hakkama saada?
- Võrrelge põgenemistoa protsessi ja olukordi tegeliku elu kogemustega

ja küsige, kas ja milliseid ühiseid asju nad näevad.

- Mis oli nende jaoks kõige raskem?
- Mis oli nende jaoks kõige lihtsam?
- Mis oli põgenemistoa ajal kõige põnevam?
- Mis oli suurim õpitulemus?
- Mis on nende arvates pädevus, mida nad kõige rohkem arendavad?

Küsi kõiki neid teemasid ja kui teile meenub mõni küsimus, mis võiks olla huvitav ja osalejate mõtisklust stimuleerida, esitage see.

### 2) HINDAMISMUDELID

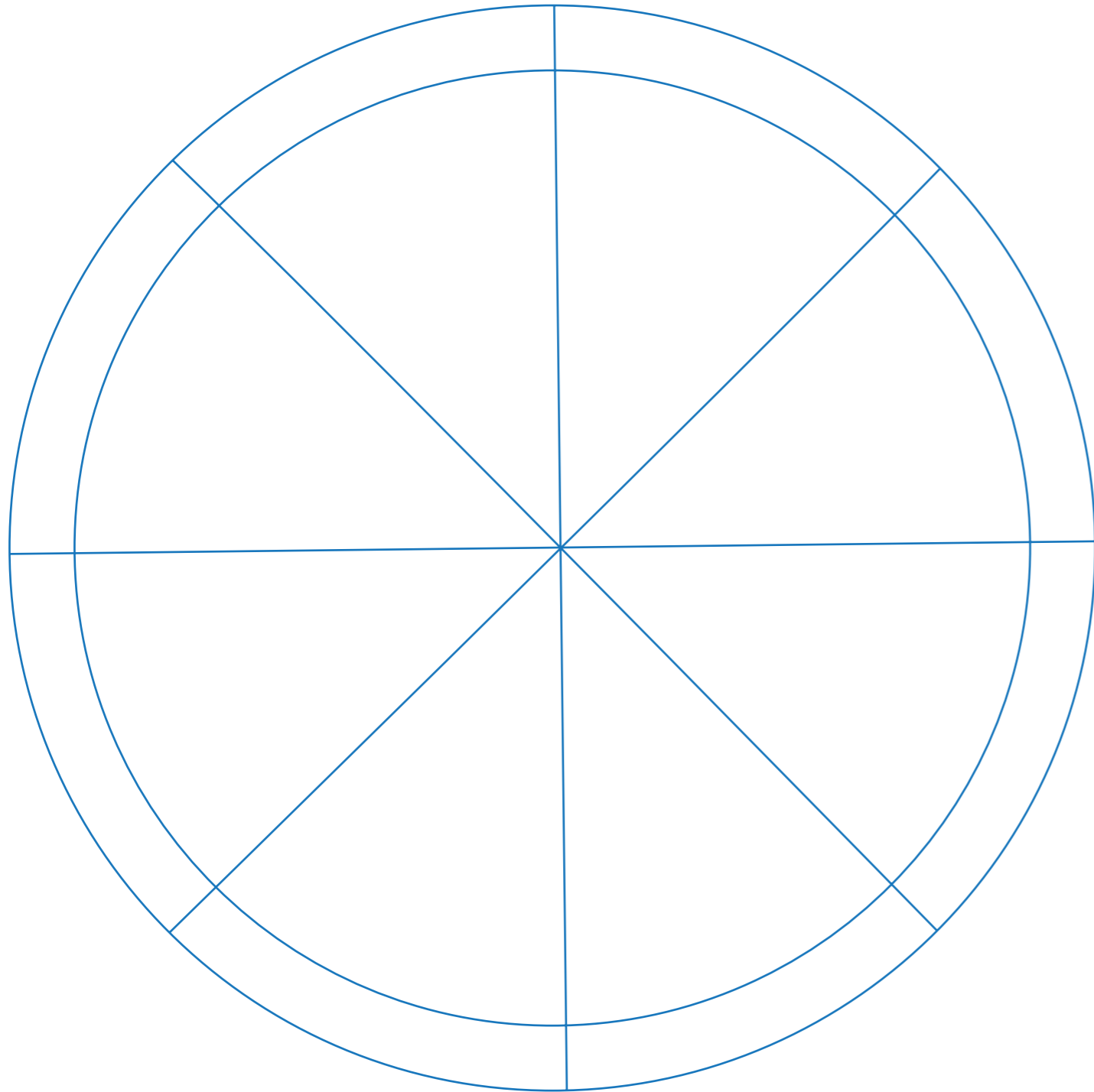
Soovitame teil tungivalt kasutada hindamismudeleid, et mõista ka seda, kas teie õppevahend toimib ja kas sel juhul on teie hariduslik põgenemistuba kaasatud noorte puhul tõhus. Parim viis on kasutada:

- a) Visuaalne hindamine. Seda võib teha erinevatel viisidel - võrguväliselt või veebipõhiselt. Mis puutub võrguühenduseta formaati, siis jagame siin mõningaid näiteid, mida saate kasutada ja mida saab üle kanda ka veebipõhisele hindamisele, kasutades toetavaid süsteeme nagu Jamboard:



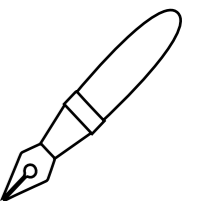
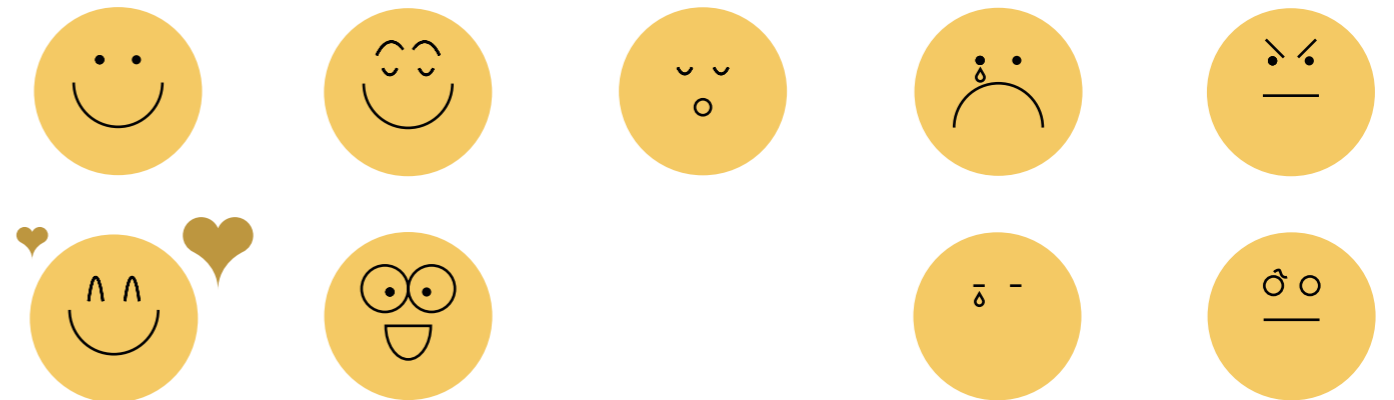
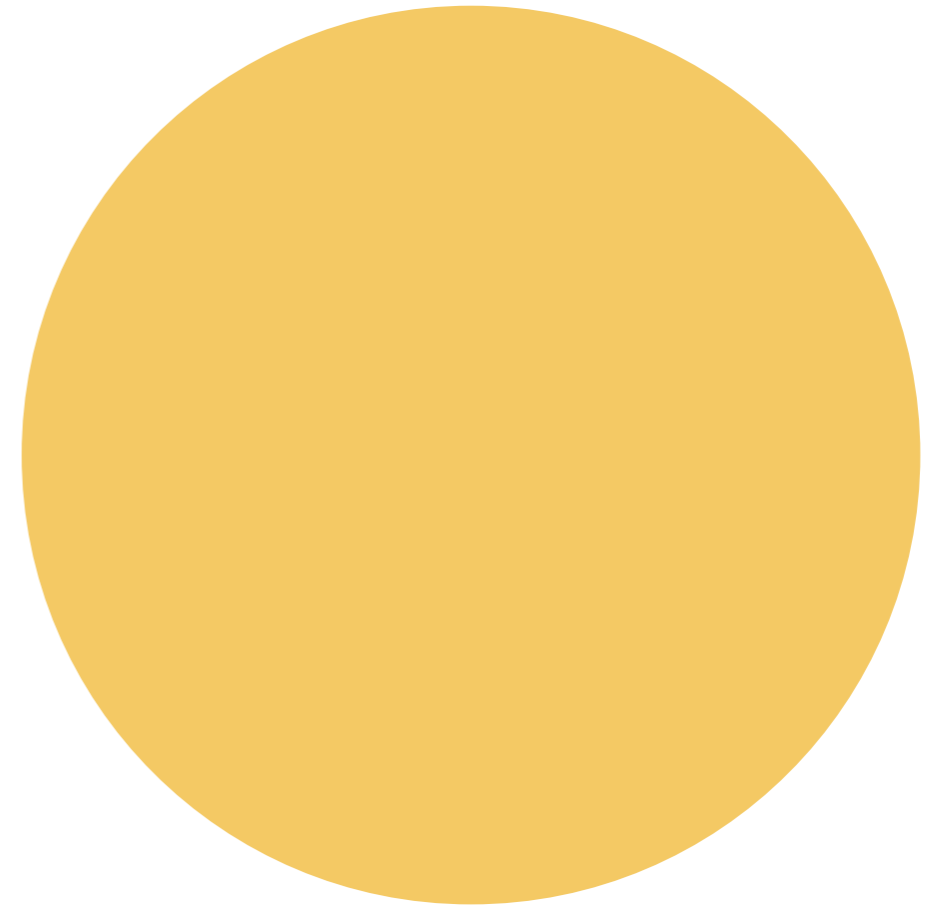
## Pitsa Hindamine

Asetage iga viilu jaoks punkt. Pidage meeles, pitsakeskus on 100% hea, pitsapiir 0% ei ole hea.



## Tooge oma tunne

Jagage oma emotikone vastavalt enesetundele pärast seda tegevust!





b) Grupi hindamine. See võib olla ka lahendus, kui paluda näiteks noortel sõnaga kokku võtta õppetöö käigus saadud kogemus või jagada mõtet.

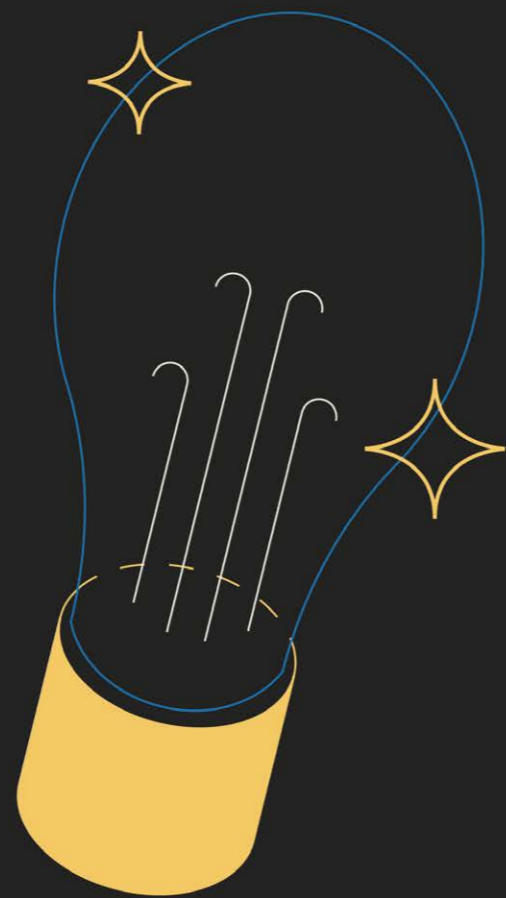
c) Küsimustikud. Need võivad olla isiklikud küsimustikud internetis, kasutades Google'i, Typeformi või Survey Monkey't. Parem oleks, kui teil õnnestuks koostada üks küsimustik enne ja pärast kogemust, sest see annab teile täpsema ülevaate teie õppevahendi mõjust. Küsimustikus võite küsida:

- Pädevused enne ja pärast kogemust;
- Tunded ja parimad hetked;
- Tagasiside dünaamika, mängitavuse, lõbususe, struktuuri, raskuse ja muu kohta;
- Mis tahes üldine tagasiside, mida nad sooviksid teile anda.

b) Pildid ja videod on samuti hea võimalus kontrollida rühma dünaamikat õppimise ajal. Kui soovite neid, küsige osalejatelt kindlasti, kas nad on nõus, et nad on piltidel ja videotel näha, ning laske neil eelnevalt allkirjastada andmekaitse deklaratsioonid.



# 5. HARIDUSLIKE PÕGENEMISTUBADE ARENDAMINE



Selles peatükis keskendume haridusliku põgenemistoa arendamisele ja lähenemisviisidele, mida pedagoogid ja noorsootöötajad saavad kasutada, kui nad sellist õpikeskkonda luua soovivad. Teil on võimalus tutvuda erinevustega tavaliste põgenemistubade ja õppimiseks loodud põgenemistubade vahel (eriti virtuaalses valdkonnas), samuti saate praktilisi samme ja näpunäiteid oma virtuaalse põgenemistoa kujundamiseks. Läheme asja juurde.

## 5.1. Virtuaalsed hariduslikud põgenemistoad kui loov õpikeskkond

Loovad õpikeskkonnad võimaldavad ruumi lahenduspõhisele mõtlemisele, uuenduslikele lähenemisviisidele ja ruumi eksperimenteerimiseks. Hariduslik põgenemistuba võib olla nii füüsiline ruum, mida õppija saab uurida, kui ka kaasahaarav tegevus, milles osaleda. Haridusliku põgenemistoa kujundamisel ei pea me piirduma ainult mängu endaga, vaid saame ruumi kasutada ka hilisemaks uurimiseks ja ülesannete lahendamiseks, mis põhinevad ruumi teemal ja eraldi elementidel. Näiteks seina andmete ja faktidega valeuudiste ja väärinfo kohta, mis on osa mängu ühest mõistatusest, saab hiljem kasutada artiklite uurimiseks või mille põhjal saab teha terve rühmatöö või individuaalse essee. Füüsiline keskkond võib olla ka käivitajaks, et luua lugude jätkamine ja tegelaste tehtud tegevuste tagajärjed või analüüsida põhjusi, miks lugu üldse aset leidis. Seega, kui me vaatleme põgenemistuba kui loomingulist õpikeskkonda, võime leida hulgaliselt võimalusi, kuidas kaasata õppijaid tegevustesse, mida esmalt motiveerib mäng ja seejärel kasutada ruumi ja selle potentsiaali.

Kui räägime hariduslikest põgenemistubadest virtuaalses kontekstis, siis on võimalik sarnane rakendus, kuid artiklite seina asemel võib see olla Padlet-tahvel või Google Jamboard, mille juurde osalejad saavad teema uurimiseks tagasi pöörduda. Teisest küljest on lihtsam võtta virtuaalne põgenemistuba "kaasa" ja kodus olles avada konkreetne link, vaadata täisvideot, mida on kasutatud mõistatuse lahendamiseks, või kuulata kogu podcasti, mis on võib-olla mängu integreeritud. Nii füüsilised kui ka virtuaalsed põgenemistoad pakuvad loovat õpikeskkonda, mis võib õppijaid kaasata ka pärast mängu põhitegevuse lõppu.



## 5.2 Hariduslik osa ja kuidas seda sisse paigaldada

Kuigi väidetakse, et õppimise potentsiaal on olemas igas mängulises tegevuses, on just teadlik otsus lisada algusest peale õpiväljundeid see, mis muudab hariduslikud mängud teistsuguseks. Hariduslike põgenemistubadega töötades tuleks vaadata õppimisfaktorit, mille mängu looja on loomisprotsessi algusest peale sisse paigutanud, ja püüda seda mitmel viisil võimendada. Sihtrühma ja nende õppimisvajaduste tundmine ning võimaliku õppekava vaatamine võimaldab luua ruumi konkreetsete õpiväljunditega, mis on õppijatele ja programmile, milles nad osalevad, asjakohased.

Õpiväljundite all mõistetakse selles kontekstis pädevuste või nende konkreetsete aspektide - teadmiste, oskuste, hoiakute ja käitumise - arendamist. Igal põgenemistoal on potentsiaali suurendada mängijate teadmisi mängusiseste tekstide, eeloo või isegi kogu stsenaariumi kaudu, mis põhineb tegelikul või väljamõeldud lool. Oskusi arendatakse kordamise, mõistatuste lahendamise ja omavahelise koostöö kaudu. Samal ajal kujunevad või muutuvad hoiakud ja käitumine tänu üldisele kogemusele ja mängujärgsetele tegevustele, nagu tulemuste analüüs või refleksioon. Selleks, et saavutada tulemus, millega olete rahul, on mõned asjad, millele peaksite "õppimise istutamise" etapis tähelepanu pöörama.

Esiteks on oluline valida põgenemistoa jaoks teema, mis on teile või teie meeskonnale lähedane, mis võimaldab luua mänguks üksikasjalikuma ja põhjalikuma stsenaariumi, mis võiks olla täis metafoore ja võimendavaid tegureid. Teema võib olla mis tahes, mis on teie töö jaoks asjakohane, nt geograafia, ajalugu, vaimne tervis, sooline vägivald, keskkonnateadlikkus. Kui olete teema valinud, on õige aeg vastata kahele küsimusele:

- Mida teie sihtrühm juba teab või sellest temast arvab?
- Mida nad soovivad selle teema kohta teada saada?
- Mida nad peaksid selle teema kohta teadma vastavalt õppekavale/programmile/kampaaniale?

Kui nendele küsimustele on õppija seisukohast vastatud, saate kokku võtta kõik olulised punktid ja seada need tähtsuse järjekorda selle järgi, mida peate hetkel kõige olulisemaks, mida on võimalik saavutada mängukogemusega ja mida tuleks käsitleda arutelu, loengu või võib-olla audiovisuaalide abil. Soovitame 90-minutilise mängusessiooni puhul valida kuni 3 õpiväljundit.



Nüüd, kui teil on õpiväljundid valitud, vaatame, kuidas neid mängukogemuse jooksul jaotada:

**Mängu** stsenaarium - stsenaariumil on potentsiaali anda teadmiste elemente, kuid kõige tähtsam on, et lugu, mis on seostatav, tabav ja südamelähedane, annab tugevama kogemuse ja on potentsiaalselt võimeline muutama mängijate suhtumist või käitumist. Stsenaariumi koostamisel mõelge, kes on selle loo mängijad; kes on peategelane; mis toimub loos enne mänguosa ja mis juhtub pärast seda; millised sündmused toimuvad mänguosa jooksul ja millised võivad olla süžeepeörded.

**Eellugu** - mängu konteksti tutvustamine, meeleolu loomine, esimeste üksikasjade ja info edastamine võib toimuda eelloos. Siin võib osalejatel olla isegi aega analüüsida mõningaid andmeid, meelde jätta võtmeandmeid või luua oma teabepank, et mängu siseneda. Siin on osalejad põnevil mänguga liitumiseks, seega on raske neid informatsiooniga kaasata, kuid sellegipoolest, kui panete selle loosse ja annate neile põhjuse midagi õppida, lugeda, kuulata, saate selle tööle panna.

**Keskkonnast jutustamine** - füüsilised esemed, nagu riided, plakatid ja sümbolid, võivad stsenaariume täiendada ja seega mängukogemust suurendada, sukeldades mängijad mängumaailma, pakkudes tugevamaid emotsioone ja pikemaajalisi mõjusid.

**Mängusisene jutustamine** - võib-olla on meil ohvri päevik algusest peale, võib-olla leiame tee pealt sõbra salvestatud sõnumeid. Kõik see on võimalus anda meile rohkem konteksti, rohkem teavet, tutvustada mõisteid ja panna meid õpitud mõisteid tegelikkuses rakendama. Mängusisene jutustamine on see, mida soovite mis tahes hariduslikku põgenemistuppa lisada.

**Mängusisene näitleja** - kui soovite anda ruumi mängusisesele arutelule, korrata olulist teavet, luua mängijatega dialoogi, saab seda kõike teha mängusisese näitleja abil, kes mängib kogu stsenaariumi jooksul kindlat rolli. Nii saate kontrollida kulgemise tempot, suurendada loosse süvenemist ja omada paindlikkust ning võimalust olulistele detailidele või andmetele osutamiseks, ilma et see häiriks mängukogemust.

**Mõistatused** - on hariduslike põgenemistubade peamine aspekt, mis peavad loomulikult olema vahelduvad, intrigeerivad, raskuse poolest kasvavad, kuid lühikese ajaga lahendatavad. Kuid õppimise tõhustamiseks võivad olla ka





temaatilised mõistatused, konkreetsetele andmetele vastavad vastused või isegi mõistatused, mis põhinevad mõistetel, faktidel ja teadmusallikatel, mis on ruumis laiali. Valige hoolikalt mõistatusi, mis pakuvad paremat õpikogemust ja on teemakohased.

**Pärast lugu** - kui mäng on lõppenud ja taimer peatub, võite hoida ruumi, et selgitada mängu metafoore, lugu lahti harutada või isegi ootamatut süžeepöoret tutvustada. Kõik see loob mängijatele tugevama kogemuse, mis võimaldab õppimise osa pikemalt säilitada.

**Mängujärgne tegevus** - pärast mängu lõppu tuleb mängijatele anda ruumi ja aega isiklikuks või grupipõhiseks refleksiooniks, juhendatud järelanalüüsiks ja teoreetiliseks sisendiks, mis annab suurepärase võimaluse teadmiste edasiandmiseks.

**Järeltegevus** - raamatu, artikli või dokumentaalfilmi soovitamine, infolehe jagamine ja sarnase teemaga seotud üritusele kutsumine võib olla suurepärase võimalus kasutada põgenemismängu platvormina uudishimu suurendamiseks ja mängijate edasiste tegevuste kaasamiseks sellel teemal. Hariduslike põgenemismängude kujundaja võib igas mängustenaariumis seada oma prioriteedid. Mõnel juhul võib keskenduda uutele teadmistele, nii et eellugu ja mängusisene jutustamine võivad võtta rohkem ruumi. Kui mäng on mõeldud omandatud teadmiste kontrollimiseks või õppimise hindamiseks, siis võivad tähelepanu keskmesse sattuda mõistatused ja mängusisesed väljakutsed. Kui aga soovitakse mõtiskleda väärtuste, hoiakute ja käitumise kohandamise üle, siis keskendutakse selgelt loo jutustamisele, emotsionaalsele seosele ning mängujärgsele refleksioonile ja järelanalüüsile, mis võivad pakkuda õppijatele tugevaid pidepunkte, mida nad säilitavad. Põgenemiskeskonnas on palju kohti, kuhu istutada teadmisi ja kus tõhustada õppimist, seega valige oma prioriteedid ja katsetage kogu protsessi vältel.



## 5.3 Sobivad haridusvaldkonnad õpperuumide ehitamiseks

Iga kord, kui tutvustame, et mängime põgenemismängu, näeme õppijates põnevust, sest see on midagi salapärast, aktiivset ja saavutustele suunatud. Sellised tegevused sobivad kõikidesse haridusvaldkondadesse ja noorsootöö praktikatesse, ükskõik kus ja kellele. Põgenemismängu võib korraldada noortelaagri ühiselamus, keskkooli klassiruumis, ülikooli auditoriumis või isegi pargis asuvas telgis. Seda võib korraldada noortekeskuses segatud vanusegruppidele, rakendada kohalikus raamatukogus peredele või sõpruskondadele või isegi luua täielikult veebipõhise mängu, mida kõik huvilised saavad mängida ühel või mitmel seadmel. Pedagoog peab otsustama, kas põgenemistuba sobib selle konkreetse õppijate rühma ja õppekava jaoks, ning kaaluma, kas haridustöötajal on piisavalt ressursse ja aega, et investeerida selle kogemuse loomisesse.

Hariduslike põgenemistubade näol on tegemist loovate õpikeskkondadega, mis võivad pakkuda maksimaalset süvenemist tänu jutustavale keskkonnale ja 360-kraadisele mänguvõimalusele, kus kõik ümberringi annab edasi lugu ja millega saab suhestuda. Põgenemistoad on ka üks parimaid kehalisi kogemusi, kus peate kasutama kõiki väljakutseid ja töötama füüsiliselt, kognitiivselt ja sotsiaalselt, et täita püstitatud ülesanne või missioon. Seega on mängimine ja mängujärgne kogemus üsna kõrge emotsioonide ja tunnete tasemega. Ja nagu me teame, jäävad emotsionaalsed kogemused kauemaks mällu. Kui me seisame silmitsi sarnase olukorraga, tulevad need emotsionaalsed kogemused meile meelde ja me mäletame paremini, mida tundsite ja milliseid tegevusi sooritasime. Seega, kui me mängime soopõhise vägivalda teemaga seotud mängu, mis loob tugeva emotsionaalse seose teema vahel, ja meil on põhjalik arutelu, mis lõpeb konkreetsete sammudega, mida teha, kui olete soolise vägivalda tunnistajaks, siis on kindlam, et kui me tegeliku olukorraga silmitsi seisame, jäävad need sammud paremini meelde kui pärast lihtsat sissejuhatavat loengut, kuidas käituda soolise vägivalda olukorra tunnistajaks olemise korral.

Seega teeb tugevate emotsionaalsete seoste loomine hariduslikest põgenemistubadest suurepärase vahendi oluliste, empaatiat vajavate teemade käsitlemiseks. Vägivald, rassism, diskrimineerimine, keskkonnakatastroofid, ränne, kiusamine on mõned paljudest teemadest, millele põgenemistoad väga hästi sobivad. Põgenemistoad kaudu saab tutvustada ka teemasid, mis nõuavad faktide ja sündmuste mõistmist (nt ajaloolised sündmused, poliitilised juhtumid



või geograafilised andmed). Kuna põgenemistoad on väga kaasahaarav vahend, saab neid kasutada ka tehnilisemate teemade puhul. Õppeotstarbeliste põgenemistubade ja muu hulgas ka keemia, füüsika või matemaatika puhul on palju ruumi eksperimenteerimiseks. Võimalus harjutada pehmeid oskusi võimaldab luua põgenemistoa, mis võib keskenduda konkreetsetele oskustele, nagu koostöö, suhtlemine, juhtimine ja muud.

## 5.4 Veebipõhiste õpperuumide loomiseks vajalikud ressursid

Olgem ausad: mida rohkem kogemusi ja oskusi digimaailmas on, seda lihtsam on luua hariduslik põgenemistuba veebiruumis, kasutades erinevaid vahendeid, programme ja veebiruume. Kuid ka vähese kogemusega saate luua veebipõhise põgenemismängu õppijate harimiseks.

Veebipõhise põgenemistoa saab luua ka ainult sülearvutiga. Kuid kaasahaarava põgenemistoakogemuse loomine võib nõuda veidi rohkem riistvara. Hea mõte on kasutada erinevaid mõistatusi, mis hõlmavad erinevaid meeli ja erinevaid mõistatusstiile. Et olla valmis mitmekülgseks, varustage end sülearvuti või arvuti, hea mikrofoni, videokaamera, skanneri ja printeriga. Kuid enamik ressursse tuleb siiski digitaalsest ruumist. Teil võib olla vaja kasutada teile mugavat foto-/visuaalitoetusprogrammi (Canva, Indesign, Photoshop), videotootlusprogrammi (OpenShot, Adobe Premiere), erinevaid sotsiaalmeediaplatforme (Twitter, Facebook, Wordpress, YouTube, Wix), helitootlusprogrammi (Studio One, Audacity Logic Pro X), failide salvestamise teenuseid (Google Drive, Dropbox), samuti rakendusi ja veebisaitide mõistatuste, näiteks morsekoodide järjestuste loomiseks (Morsecode.world), QR-koodid (qr-code-generator), vihjesüsteemid (textadventures.co.uk). Veebipõhiste põgenemistubade kujundamise võimalused on piiritletud ainult teie ajaga, mis kulub võimalike tarkvarade, rakenduste ja nende kasutamise uurimiseks. See võib olla nii suur võimalus kui ka "küülikuauk", mis võib teid viia mõistatuste kihtide ning platvormide ja meediafailide kombinatsioonide juurde, nii et ärge unustage kujundusprotsessi kõige olulisemat ressursi: aega.



## 5.5 Põgenemistubade eelised ja puudused

Nagu iga põgenemistubade õppevahendi puhul, on ka nende kasutamisel kaks külge, mõned eelised ja mõned puudused. Lähtudes lauauuringutest ja isiklikest kogemustest, loetleme mõned asjad, mida haridustöötaja saab vaagida, enne kui ta alustab haridusliku põgenemistoa kujundamist.

Virtuaalse põgenemistoa eelised: virtuaalset põgenemistuba saab kujundada sõna otseses mõttes null rahalisi vahendeid kasutades, kasutades ainult interneti ja tasuta teenuseid, mis on haridustöötajatele kättesaadavad, mis muudab selle atraktiivseks vahendiks, mida uurida. Kuid virtuaalsete põgenemismängude muude eeliste hulgas on ka see, et seda saab mängida igal ajal ja igal pool ning meeskonnad võivad olla samas ruumis või hajutatud üle linna. Mängu saab mängida igal ajal ja sellele on mängijatel juurdepääs 24/7. Mitu rühma saab mängida korraga ja te ei pea muretsema füüsilise ruumi pärast ega olema piiratud kindla arvu mängijatega, et mängu mängida. Mängu on võimalik vastavalt olukorrale peatada või taaskäivitada. Mängijad saavad mängida omas tempos ja varem lõpetades saab nendega mängu analüüsida, samal ajal kui teised veel mängivad. Mängu juhendajana ei pea te enne midagi sisse seadma ega mängu uuesti alustama pärast seda, kui üks meeskond on lõpetanud. Kui näete, et mängu elemendid mitme rühma puhul ei toimi, võite lihtsalt selle mõistatuse välja võtta ja muuta URL-linki, mis viib järgmise mõistatuseni. Võite hõlpsasti uuendada mängu, inkorporeerides mõistatusi või struktureerida ümber mis tahes selle elemente, kui teil on mängu järjestus põhifailis kaardistatud. Virtuaalset põgenemistuba on võimalik tutvustada ja läbi viia kaugelt koos väljamurdmisruumidega. Järeltegevus võib olla vaid ühe klõpsu kaugusel, kusjuures lõplik link võib viia dokumendile, podcastile, videole või aruteluforumile.

Virtuaalsete põgenemismängude puudused: need on vähem kaasahaaravad, vähem interaktiivsed ja ei paku samasugust kehalist kogemust nagu füüsilised põgenemissaalid. Nad võivad sõltuda seadmete kättesaadavusest ja sõltuvad suuresti tehnoloogiast, samuti stabiilsest internetiühendusest, piisavalt kiirest seadmest ja võimalusest kasutada korraga mitut seadet, näiteks sülearvutit ja telefoni. See ei pruugi olla kõigile õppijatele kättesaadav. Mõned seadmed või geograafiline asukoht ei toeta teatavat veebisaiti või rakendust, mis võib muuta osa mängust mõne mängija jaoks kättesaamatuks või kui rakendus või veebisait muudab aadressi, võivad mõned lingid muutuda vigaseks ja mäng lakkab kõigile töötamast. On oht, et mõned mängu osad võivad olla mängijate või trollide poolt ohustatud, häkitud või spämmitud. Kõige selle tõttu on raskem pakkuda tugevat emotsionaalset kogemust ja mängijad võivad internetis



kergesti eksida, leides vihjeid kõikidest valedest kohtadest.

Loomulikult on võimalusi nende puuduste mõju minimeerimiseks ja mängijatele suurepärase õpperännaku pakkumiseks. Kujundaja peaks silmas pidama, et tehniliselt oleks oluline luua sujuv kogemus, mis väldib eespool mainitud lõkse, luues samal ajal loo, millega mängijad saavad samastuda ja mille avastamisest tekib huvi. Vahepeal on oluline ka mängu praktiline haldamine enne iga kasutuskorda, et olla kindel, et mäng ikka töötab nii, nagu see on kavandatud.

## 5.6 Samm-sammuline kujundusprotsess

Õppeotstarbelise põgenemismängu loomisel tahame pakkuda mõtestatud õpikogemust. Siiski ei saa iga kogemust, mida õppija läbib, kvalifitseerida mõtestatud kogemuseks. Suurim väljakutse on siinkohal see, et kogemuse mõttekus on väga subjektiivne ja sõltub suuresti paljudest teguritest, millest paljusid kogemuse kujundaja ei saa absoluutselt kontrollida (näiteks isiklikud tõlgendused, varasemad kogemused, eelarvamused). Sellest hoolimata on võimalusi, kuidas mõjutada õppija kogemust, pidades silmas kontrollitavaid elemente (õhkkond, lugu, läbiviimine, mõistatused, mängujärgne aruteluvoog) ja tagades, et iga nimetatud kogemuse tahk (lugu, visuaalid, tegelased, mõistatused) teenib eesmärki muuta see mõttekaks, meeldejäävaks ja mõjusaks. Millised on siis loogilised sammud või sammude kogumid, mida hariduslike põgenemismängude kujundaja peaks tegema?

Esimest sammude kogumit on kirjeldatud eelmistes punktides õppe istutamise kohta ja see on uurimistöö, mida haridustöötaja peaks tegema enne, kui ta üldse otsustab põgenemismängu kujundada. Valige välja üldine teema, mida soovite käsitleda, analüüsige sihtrühma ja valige välja mitu õpiväljundit, mis on sihtrühma ja teie kursuse/tegevuse jaoks kõige asjakohasemad. Kirjutage need õpiväljundid üles, mis on aluseks põgenemismängu loomisel.

Teine sammude grupp on olemasolevate ressursside läbivaatamine. Võtke arvesse rühma suurust, olemasolevat ruumi, vahendeid ja kaasjuhendajaid. Otsustage, kas soovite luua füüsilise, digitaalse või kombineeritud põgenemismängu. Valige, kas teha lineaarne või multilineaarne põgenemismäng. Kui olete eeltöö teinud, on aeg sukelduda loo jutustamisse. Kõigepealt loo lugu, mis käsitleb teemat, vaata inspiratsiooni saamiseks loo kaart või kangelase teekonda, et luua täielik lugu. Hea mõte on luua tegelased ning luua ka nende välimus ja isiksused. Mõelge, millal saab põgenemismängu sellesse loosse paigutada, millisel hetkel toimub mängu sekkumine ja millist rolli mängivad



õppijad. Kui lugu on mõtestatud, mõelge välja mängijate lõppeesmärk. Lõppeesmärk võib olla ravimi leidmine, mõistatuse lahendamine, pommi plahvatuse peatamine, kliimamuutuse eest põgenemine, perevägivalla ohvri abistamine või mõni muu eesmärk, mis võib olla vaatajatele meelepärane ja loo jaoks mõistlik.

Kui lugu on valmis, on aeg mõistatuste kontseptsioonide loomiseks ja mõistatuste temaatilise omandamise tegemiseks. Koostage segu mõistatustest, mis ühendavad erinevaid meeli (heli, pildid, tekst, mõistatused ja füüsilised mõistatused nagu labürindid). Looge tasakaalustatult lühikesi faktidel või kuupäevadel põhinevaid mõistatusi ja tekstil või pikematel video- ja helifailidel põhinevaid mõistatusi. Kui sul on mõistatuse idee, mine ja testi algversiooni oma sõprade ja kolleegidega, et näha, kas see on mõistlik. Kui olete mõistatuste kontseptsioonidega rahul, looge need ja koostage järjestus, alustades lihtsast mõistatusest, mis viib raskusastme suurenemiseni, mille lõpus on suur finiš. Kui loote mõistatusi ja seadistate neid, veenduge, et teil on olemas põhifail, kus on dokumenteeritud kõik sisselogimisandmed, koodisõnad ja järjestused.

Oma mõistatustele digitaalsete lukkude loomiseks saate kasutada [en.lockee.fr](https://en.lockee.fr).

Kui kõik mõistatused on järjestatud ja sobitatud, saate loo jutustamise keskkonda täiendavate visuaalsete ja esteetiliste tahkudega täiustada. Võite kirjutada eelloo või salvestada video, isegi leida mängijatele või juhendajale mõned kostüümid. Kujundage reeglid ja mis tahes visuaalsed materjalid, mis võivad muuta keskkonna jutustamise paremaks ja mängu kaasahaaravamaks. Mäng on valmis õppijate kaasamiseks, kuid üks väga oluline aspekt on veel puudu. On aeg kujundada mängu järgne tegevus ja järeltegevused. Mõelge läbi, kuidas soovite järeltegevust juhtida: kas te korraldate individuaalse refleksiooni või korraldate grupiarutelu? Kas annate kohe pärast mängu mingeid selgitusi või sisendeid? Kas teil on pikemad järelülesanded mängu enda keskkonnas või annate õppijatele kodus kasutamiseks mõne meediamaterjali? Pidage meeles, et see osa kogemusest on üks olulisemaid, sest siin on võimalus väljendada tundeid, väljendada mõtteid ja tugineda üksteise ideedele, tagades teema avastamise jätkumise või isegi vajaliku tegevuse.

Praeguses etapis on mängu peamine prototüüp valmis ja väga oluline osa mängimise testimisest on veel tegemata. Ideaalis käivitage mäng väikese rühma õpilaste või kolleegidega, et näha, kas kõik toimib nii, nagu plaanitud. Saate kergesti näha, milliseid reaktsioone tekitavad lugu, teatud mõistatused ja mäng ise. Mängijate jälgimine annab vihjeid teie nõrkadele kohtadele ja



teil on võimalus enne mängu tegelikku kasutamist mõningaid asju muuta. Kui pole võimalust koos grupiga katsetada, siis on vähim, mida saate teha, mäng algusest lõpuni ise läbi mängida ja sobivad muudatused teha. Mäng on valmis õppijate grupiga rakendamiseks, kuid see pole veel kaugeltki täiuslik. Seepärast on oluline "mängi ja korda" mõtteviis, et saaksite mängu pärast igat läbimängimist kohandada. Väikseid kohandusi tehes saate mänguprotsessi siluda ja veenduda, et õppijad on sujuvas liikumises, mistõttu õnnestub saavutada keskmine soovitud mänguaeg.

Paremate hariduslike põgenemistubade kujundamiseks kutsume teid üles neid ja virtuaalseid põgenemistubasid rohkem mängima. Samuti võite vaadata õppekavasid ja haridusprogramme mängukujundaja pilguga. Mõelge, mis võiks olla osa mängustsenariumist ja millist sisu tundub olevat võimalik muuta mõistatuseks ja muukski.

## 5.7 Kujundajate sagedased vead

Kui vaadata tagasi varajaste disainitud stsenaariumide peale, olgu need siis füüsilised, digitaalsed või segatud põgenemismängud, siis on mõned vead, mis korduvad ja mida mängu planeerivad pedagoogid teevad. Siinkohal mõtiskleme mõnede vigade üle, mida oleme teinud või mida oleme täheldanud meeskondade puhul, kes arendavad esimesi hariduslikke põgenemismänge.

Mängu loo muutmine liiga keeruliseks, metafooriliseks või tegelikkusest lahus olevaks on midagi, mida juhtub üsna sageli. Loo loojate jaoks on lugu ja elemendid alati loogilised, kuid kas see on arusaadav ka inimesele, kes just esimest korda teemaga kokku puutub. Kas me pakume piisavalt konteksti, et mängijad saaksid looga suhestuda piisavalt uudishimulikuks saada, et avastada, mis on loo taga? Kas metafoorid on äratuntavad ja kas me saame tõesti ette kujutada, et see lugu toimub meie maailma kontekstis?

Nagu iga loominguga, ei ole täiuslikkusel piire ja alati võib leida midagi, mida võiks edasi arendada, muuta või lisada. See on hea ja aja jookul saab teha muudatusi, kuid mängu täiustamise püüdmine võib võtta liiga kaua aega ja muutuda keerulisemaks, nii et see lakkab olemast ressursitõhus.

Looge ja rõhutage vihjesüsteemi kasutamist. Virtuaalses põgenemistoas on oht, et mängijad võivad kogemata valele teele sattuda ja leida seoseid mängu teema ja Google'i poolt genereeritud juhusliku otsingu vastuste vahel. See võib mängijaid viia "küülikuauku", panna nad ekslema, segadusse, frustreruma ja



mängust loobuma. Seega on hea mõte luua loogiline vihjesüsteem, mis ei anna kohe vastust, kuid võib anda mõningaid juhiseid, et hoida mängijad õigel teel ja teie mängu piirides.

Keeruliste, haruldaste või väljamõeldud tööriistade ja tarkvara kasutamine, mis nõuab allalaadimist, võib samuti mõned mängijad mängu mängimisest välja lülitada. Nad peavad juba niigi mõistatusi lahendama ja kui me eeldame, et nad peavad teel ka uue veebipõhise tööriista kasutamist õppima, võib see olla liiga palju palutud. Kui mängitakse kooliarvutites, võivad olla piirangud sisu allalaadimisele, nii et ka see võib olla keeruline ja seda tuleks mängijatele mainida või enne mängu alustamist kontrollida.

Ebaselged vastused või erinevad vastused mõistatuse lahendamise tulemusena ärritavad mängijaid korralikult ja seda tuleks vältida, samuti tuleks vältida aega raiskavaid mõistatusi või ummikuid. See ei vasta rahuldavale kogemusele, vaid tekitab hoopis petetud tunde.

Ka mõistatuste rajamine eeldatavatele eelnevatele teadmistele võib olla keeruline, välja arvatud juhul, kui see on jätkuks konkreetsetele teadmistele, mis on antud eelmisel kohtumisel, sessioonil või mängu eelvoorus.

Üks sagedasemaid vigu, mida tehakse, on see, et mängimist ei testita piisavalt. Kui mäng on disainitud, armume sellesse automaatselt ja kui see töötab testijate meeskonnaga, eeldame, et see töötab ka kõigi teistega, ning me ei tunne, et me tahaksime seda edasi testida ja korrata. Võib juhtuda, et pärast mitmeid teste muudate 30%-40% mõistatustest, kohandate mõned narratiivsed osad ja võtate välja mõned oma lemmikud tehnilised lahendused. Niikaua kui see toob mängijatele meeldivama kogemuse, on parem neid muudatusi teha. Tehke muudatused ja mängige mängu uuesti teise grupiga, jälgige, küsige tagasisidet ja võib-olla saate mõned aspektid mängu tagasi tuua.

Kokkuvõtete tegemata jätmine või selle jaoks liiga vähese aja andmine on paljude haridustöötajate tavaline viga. Pidage meeles, et mäng on pelgalt kogemus, mis võib olla erinevate mängijate jaoks erinev, samuti võivad nad teha erinevaid järeldusi ja isegi valesid loogilisi seoseid selle vahel, mida mänguga taheti edastada, ja selle vahel, mida mängija tajus. Seega on iga mängupõhise õppetegevuse puhul võtmetähtsusega refleksiooniruumi loomine ja arutelu korraldamine. Tõelisi õpitulemusi saab kinnistada kokkuvõtete tegemisel, tõelised paljastused tulevad ühisest arutelust või ruumist isiklikule mõtlemisprotsessile, seega planeerige ja viige läbi kokkuvõtete tegemine



pärast igat mängitud mängu.

Järelkontrolli unustamine muudab mängu ühekordseks sündmuseks ja ei võimalda sellel kogemusel muutuda sambaks, mille kaudu toimub teema tõeline avastamine ja sellega seotud tõelised tegevused. Seega lisage järeltegevus järgmisele kohtumisele selle rühmaga või andke neile URL-link, kutse mõnele üritusele või soovitus, kust saada teemakohast raamatut või filmi, et kasutada kogu mängukogemuse käigus tekkinud motivatsiooni potentsiaali.

## 5.8 Kuidas korraldada põgenemistuba klassiruumis

Kui koostate noortegrupiga kasutatava haridusliku põgenemistoa, on oluline anda grupile teada, et järgmises tunnis toimub mänguline kogemus, et õpilased tuleksid ettevalmistatult ja põnevusega. Kui mäng on seotud varasemate teadmiste või teemadega, mida on klassis või eelnevatel koolitustel käsitletud, siis võiksite neile ka teada anda, mida nad peaksid mänguks üle vaatama või kaasa võtma.

Kui mängupäev saabub, seadke mänguruumid üles, jagades ruumi võistkondade jaoks (kui vaja), ja valmistage ette kõik mänguks vajalikud käsikirjad, flipchartid või sõnumid tahvlil;

Paluge õpilastel veidi varem tundi tulla, et saaksite neid kurssi viia, kus mäng toimub ja milliseid vahendeid saab või ei saa kasutada. Selgitage siinkohal mängureegleid ja kõiki tehnilisi üksikasju;

Tutvustage lühidalt mängu meeleolu, andes mõningast konteksti ja taustalugu. Selgitage kindlasti selgelt mängijate rollid ja nende lõplik ülesanne;

Käivitage taimer ja jälgige mängu, toetage raskustes olevaid rühmi, kui seda nõutakse või kui näete, et frustratsioonitase on oodatust kõrgem;

Kui mõni meeskond lõpetab varem kui teised, võite kutsuda nad oma ruumi poolele, et nad saaksid teisi meeskondi segamatult jälgida, või võite paluda neil täita miniküsitlus, hinnang mängu kohta või midagi muud asjakohast. Kui aeg on läbi, kuulutage välja mängu lõpp ja õnnitlege võitjaid (kui neid peaks olema);

Korraldage ühine järelarutelu, kus räägitakse mänguprotsessist ja mängijate



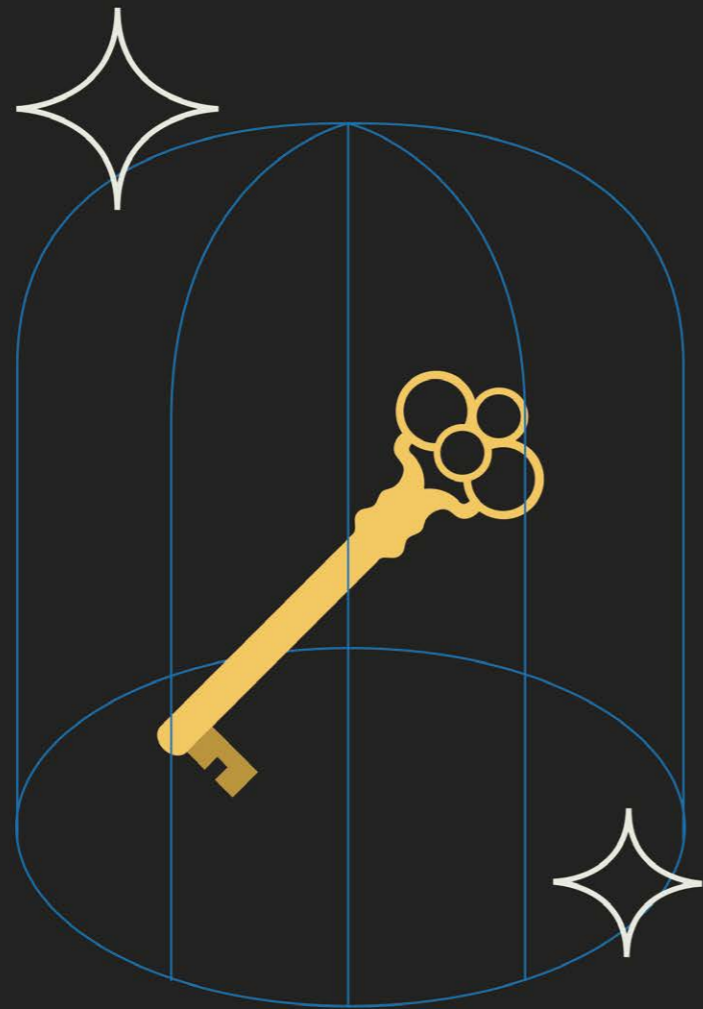
emotsioonidest ning seejärel liigutakse edasi mänguloo ja selle põhjal tehtavate järelduste juurde;

Andke mängijatele järelülesanne, mis tuleb täita järgmiseks tunniks või konkreetseks tähtajaks, ja vastake mängijate võimalike küsimuste kohta. Kui teil on aega, tehke koos mängijatega pilt, et seda hetke meelde jätta;

Käivitage mäng uue mängijate rühma jaoks uuesti. Kirjutage üles ka ideid, kuidas mängu saaks veelgi täiustada, ja pakkige kõik kasti või kahte, et see oleks kergesti kättesaadav, kui otsustate mängu uuesti läbi viia.

Pärast seda, kui olete korraldanud mängukogemuse õpilaste rühmale, tehke eksperiment ja küsige neilt paar nädalat või kuud hiljem mängu sisu kohta ning vaadake, kui palju sellest jäi meelde ja kui kergesti on toimuv meelde jäänud.

# 6. HARIDUSLIKUD ELEMENDID



Selles osas keskendume põgenemistubade hariduslikele elementidele ja üldiselt sellele, kuidas luua nõuetekohane loominguine õpperuum hariduslikel eesmärkidel. Keskendume erinevatele omadustele, et selgitada mõningaid põgenemistubade aspekte. Soovime anda teile võimalikult palju üksikasju, mida arvesse võtta, ja soovime võimaldada teil mõista konkreetset loominguise õppimise protsessi põgenemistoas.

## 6.1 Hariduslik lähenemine

Põgenemistubades on probleempõhine lähenemine, mis on tavaliselt seotud ajaga. Mis puutub põgenemistubade hariduslikesse eesmärkidesse, siis on suur vahe meelelahutuslikel põgenemistubadel ja harivatel põgenemistubadel. Kui arendate hariduslikku põgenemistuba, siis tegelikult on tegevuses mängulisuse põhimõtetel põhinev lähenemine ja selle loomiseks sarnane protsess, mida järgitakse tõsise mängu (hariduslikel eesmärkidel põhineva mängu) arendamisel.

**Mängustamine** tähendab mängumehaanika ja -dünaamika rakendamist mitte-mängulistel olukordades eesmärgiga edendada kasutajate aktiivset huvi ja nende kaasamist, julgustades mingi tegevuse sooritamist või käitumise omandamist. **Mängustamine toimib mängija motivatsiooni tasandil**, võttes kasutusele teatavad mängumehhanismid, nagu näiteks mängutasandid, väljakutsed, preemiad, punktid. Protsessi jaotamine tasemeteks aitab määratleda individuaalseid eesmärke ja suurendada motivatsiooni ning preemiate määramine võimaldab näiteks osalejatel saada vahetut tagasisidet oma soorituse kohta, samal ajal kui mängijate punktide ja pingerea mehhanism stimuleerib tervislikku konkurentsi. Mängustamise põhimõte on väga lihtne: kui meil on lõbus, saame paremaid tulemusi (Alsawaier, 2018). **Kui mängu rakendatakse mitte-mängulistel kontekstides, nimetatakse neid "tõsisteks mängudeks"**. Tõsiseid mängu võib määratleda kui "vaimset võistlust, mida mängitakse arvutiga konkreetsete reeglite järgi ja milles kasutatakse meelelahutust valitsuse või ettevõtte koolituse, hariduse, tervishoiu, avaliku poliitika ja strateegilise kommunikatsiooni eesmärkide edendamiseks" (Zyda, 2005). **Tõsiste mängude kasutuselevõtmine hariduskursustel õpilaste puhul, kes ei ole väga motiveeritud õppima, tähendab kindlasti õppemetoodika radikaalset muutmist.** See tähendab uue keele kaasamist, õppimist, mis põhineb mängutasanditel, rühmategevusel, eesmärkide saavutamisel punktide ja auhindade kaudu. Mõned uuringud on näidanud, kuidas mõned kommerts mängud,



st mitte spetsiaalselt hariduslikel eesmärkidel loodud mängud, võivad avaldada positiivset mõju õppimisele, stimuleerides ja soodustades näiteks lugemis- ja arvutamiskust ning ruumi keeruliste esitusviiside omandamist (Gee, 2013). Selles mõttes võib seega **tõsiste mängude kasutamisel noorte hariduses olla suur hariduslik potentsiaal, seda ka empaatia ja võimestumise vormide arendamise suunas**. Interaktiivsed mängud võimaldavad erinevalt teistest vahenditest sukelduda stsenaariumidesse ja keskkondadesse, mida on raske tegelikkuses kujutada, ning seeläbi panna end “teiste kingadesse” ja olla ise peategelaseks (Olivier, Sterkenburg & Van Rensburg, 2019).

Mängude ja sel juhul haridusliku põgenemistoa kaudu viitab võimestumise mõiste indiviidi kasvuprotsessile, kes kogemuste ja koolitusradade kaudu arendab uusi oskusi ja pädevusi, suurendades seega üleminekut indiviidi ebaefektiivsuse ja jõuetuse tundest igapäevaprobleemidega toimetulekul (õpitud abitus) keeruliste ja probleemsete olukordadega toimetulekul õpitud enesekindlusele ja lootusele (õpitud lootusrikkus) (Rappaport, 1981; Seligman, 1990; Zimmerman, 2000). Lisaks sellele, et mängulised tegevused võimaldavad arendada motivatsiooni vorme (Borras-Gene, Martinez-Nunez & Blanco, 2016), võivad nad seega suurendada osalejate võimestumist (Spanellis, Dörfler & MacBryde, 2020). Kindlasti ei ole võimalik seda suurt õpipotentsiaali ignoreerida ja mitte ära kasutada, et seda hariduslikus plaanis rakendada.

Nende vahendite motiveeriv ja kaasahaarav potentsiaal, mis muutub kättesaadavaks ka tänu võimalusele algatada digitaalseid mänguvorme, võib oluliselt edendada sotsiaalset kaasatust laiemas mõttes, st pakkuda ja tagada, et kõik isikud saaksid osaleda ühiskonnas väärtustatud liikmetena, kes on võimelised panustama sotsiaalsesse heaolusse (Omidvar & Richmond, 2003). Lisaks “klassikalistele” kontekstidele, kus neid vahendeid kasutatakse ja võetakse kasutusele hariduslikel eesmärkidel, on tegelikult oluline märkida nende tähtsust just selliste inimeste motiveerimisel, kes on “tõrjutud” või sotsiaalses kontekstis kõrvalejäetud, et nad võtaksid osa koolitusest ja tööst, suurendaksid oma teadmisi asjakohastel teemadel, arendaksid võimestumise vorme, mis suudaksid neid oma haridus- ja tööalasel teel helgema tuleviku poole suunata.

Hariduslike põgenemistubade kaudu on teil võimalik kaasata kõik need võimalused ja omadused, mida võib leida mängustamisest ja tõsistest mängudest, pakkudes veebipõhist ja veebivälisest õppimisruumi koos simulatsioonidega, mis sisaldavad probleemülesandeid, mõistatusi ja keerdkäike, mida tuleb lahendada, ning tehes selle koostööpõhiseks. Lisaks võib see, et te avaldate



noortele survet, olla kas pluss või miinus, kuid see võimaldab teil kontrollida, kuidas nad sellises keskkonnas koostööd teevad/käituvad ja millised on individuaalse ja rühmadünaamika tulemused.

## 6.2 Õpperuumi loomise kavatsus

Tänapäeval on õpperuumid ja eriti loomingulised õpperuumid noorte kasvamisel olulised ning aitavad kaasa õpiprotsessi läbivale lähenemisele. Oma projektiga soovime anda näpunäiteid ja otsest vahendit, näiteks mobiilirakendust, et luua õpiruum ja midagi, mis võib teid toetada teie noortele sobiva õpiruumi loomisel.

On erinevaid elemente, mida peate kindlaks tegema, kui soovite luua õpiruumi nii veebis kui ka väljaspool seda. Püüame anda mõned näpunäited, mis võimaldavad teil oma õppetegevuse läbiviimisel luua noortele sobiva keskkonna.

Käsitleme punktide kaupa:

1) Kui just teie noortegrupp ei tunne juba üksteist, **looge kindlasti grupis ühine ja turvaline keskkond**, viies läbi võib-olla ka mõne jäälõhkuja või üksteisega tutvumise tegevuse, et teadmisi süvendada. Rühmasiseste suhete arendamine ei ole eriti vajalik, sest tõenäoliselt on see teie haridusliku põgenemistoa puhul juba sees.

2) **Veenduge, et kellelgi grupis poleks probleeme (tervislikke või muid), mis võivad tegevuse ajal mingeid probleeme tekitada**. Kui teete haridusliku põgenemistoa füüsilises ruumis, on eriti just klaustrofoobia suur takistus, mistõttu sellisel juhul võivad mobiilirakendus ja veebipõhine hariduslik põgenemistuba teid toetada ja seda takistust vältida.

3) **Materjalid on tõesti olulised. Vaadake üle ja koostage kontrollnimekiri materjalidest, mis võiksid olla kasulikud õpiruumile**, vähemalt väljaspool internetti. Veebivälise haridusliku põgenemistoa ettevalmistamisel peab teil olema nimekiri materjalidest, mida osalejad mängimiseks ja ka pärast mängimist olevaks aruteluks vajavad. Veebipõhises hariduslikus põgenemistoa on sarnane lähenemine, kuid lihtsalt materjalid on virtuaalsed. Kuid jällegi on parem, kui ka online ruumis on olemas kõigi nende kontrollnimekiri.

4) **Tehnoloogia peaks teid toetama**. Tänapäeval, isegi kui teete nii väljaspool internetti kui ka veebipõhiseid hariduslikke tegevusi, **peab teil kindlasti korralik WiFi-ühendus olema ja see peab olema tagatud kõigile osalejatele ja noortele**, eriti kuna tehnoloogia toetab teid ka jätkusuutlikumaks olemisel.



Võib ka juhtuda, et teie osalejatel ei ole telefoni või sülearvutit, ja te peaksite need vajaduse korral koos ühendusega tagama. See toetab diskrimineerimise ja digitaalse lõhe vältimist.

5) Kui õpperuum on võrguväline, **soovitame tungivalt omada mugavat ja korralikku ruumi, kus osalejad saavad istuda, asju luua, inspiratsiooniga töötada**. Mida rohkem on ruumis vaheldust, seda rohkem noored seda hindavad ja ei tüdine, seega on heaks vahelduseks õue- ja siseruumid. Kui te plaanite **tõelist offline-õppe põgenemistuba**, on ruum väga oluline. **Kindlasti peavad ruumid olema suured ja nende kasutamine tuleb põgenemistoa kogemuse ajal korralikult planeerida**. Lisaks sellele veenduge, et teil on ka ruum kohe pärast mängu, kus saab toimunu kohta arutelusid pidada ja hariduslikule kogemusele hinnangut anda.

6) Veebipõhise õpperuumi puhul **võite kasutada selle loomiseks erinevaid viise, kasutades selleks veebiplatvormi, mis võib kasulik olla osalejate kohtumise korraldamisel**. Võite kombineerida erinevate platvormide kasutamist, kuid parim viis on tegelikult kohtuda ühises ruumis selliste programmide abil nagu Zoom.us või Google Meet. **Mida rohkem te platvorme ja dünaamikat vahetate, seda rohkem jällegi teie osalejad naudivad**. Hariduslike põgenemistubade puhul on meie mobiilirakenduse puhul kõik mobiilne ja telefoniga kasutatav ning te saate kasutada Zoom.us või Google Meet programmi, et tegeleda grupi jaoks sissejuhatava osaga ja lõpuosaga, milleks on refleksioon ja hindamine.

Need on lihtsalt näpunäited, mis tulenevad meie kogemustest õpperuumide organiseerimisel võrguväliselt ja veebipõhiselt ning on eelkõige seotud hariduslike põgenemistubade ettevalmistamisega.

## 6.3 Haridustöötaja kui õppimise eestkõneleja

Haridustöötajad mängivad noorte õppimisprotsessis võtmerolli. Hariduslike põgenemistubade ja kõige muu puhul, mis võib puudutada noorte võrguvälise ja võrgupõhise õppimise protsessi, on oluline, et haridustöötaja oleks teadlik kõigist protsessidest, mida ta peab järgima.

Anname juhised selle kohta, kuidas pedagoog peaks õppetegevust toetama ja millised on antud juhul need elemendid, mis on olulised osa võtvate noorte ettevalmistamisel, jälgimisel ja hindamisel. Haridustöötaja on see, kes jälgib hariduslikus põgenemistoa osalejate õpiplaani ja -protsessi.



Meelelahutuslike põgenemistubade puhul mängitakse individuaalselt ilma kellegi toetuseta. Seevastu hariduslike põgenemistubade puhul soovitatakse, et neid jälgiks ja toetaks juhendaja ja haridusalane järelevalvaja, kes aitab sihtrühma kogu protsessi vältel. Õpetaja peaks järgima põhimõtteid, millele ka mitteformaalse hariduse koolitaja sellisel juhul läheneks.

Õpetajana peaksite:

### ENNE MÄNGU

- 1) Töötage koos osalejatega välja õppeplaan ja mõistke, milline on nende pädevuse tase enne haridusliku põgenemistoa (HPT) mängimist.
- 2) HPT ettevalmistamisel peaksite keskenduma sellele, mida nad peavad õppima, ja püüdma rakendada lugu ja stsenaariumi, mis võimaldab neil arendada oskusi, sidudes need nende vajadustega, mida nad on eelnevalt näidanud esimeses uuringus, mille te tegite.
- 3) Enne alustamist kontrollige osalejate rühmas, kas seal on keegi, kellel on terviseprobleeme, kes kannatab paanikahoogude või muude sarnaste probleemide all, sest need on põgenemistoa kõrvalmõjud ja parem oleks vältida kõike, mis võib inimesi kahjustada.
- 4) Sissejuhatuses selgitage täpselt, milliseid reegleid tuleb hariduslikus põgenemistoa järgida ja mida nad võivad ja mida ei või teha. Oluline on kontrollida, kas reeglid on kõigile selged, et õpiefekt toimuks. Selgitage ka seda, kas on vaja telefone või muid materjale, juhul kui teete neid väljaspool internetti või internetis.
- 5) Kui olete mänguruumi osalejatele tutvustanud, proovige lasta neil rolli sisse astuda ja valmistage sissejuhatuse ette ka tõelise jutustusena, mis selgitab stsenaariumi, millesse nad sisenevad. Online-mängu puhul veenduge, et mängu sissejuhatuses on stsenaariumi selgitav jutustav sissejuhatuse.

### MÄNGU AJAL

- 1) HPT ajal peate offline-formaadi puhul vaatlema osalejate õppimisprotsessi, seda jälgides ja märkmeid tehes. Veebipõhise formaadi puhul saate kehtestada teatud standardid osalejate andmete ja käitumise kogumiseks, välja arvatud juhul, kui nad mängivad HPT-d telefoniga ruumis teie juuresolekul.
- 2) Võite otsustada, kuidas anda vihjeid või kui soovite jätkuvalt olla aktiivne osa HPTst, on selleks parim viis vaadelda ja proovida osalejatel rolli siseneda ja võimalikult kaasahaaravat kogemust kogeda. Vihjeid võib anda eelnevalt, enne kui nad seda teevad, või seikluse ajal. Pöörake tähelepanu sellele, kuidas te vihjeid planeerite, sest peate tasakaalustama aega ja viisi, kuidas neid anda. Kui annate vihjeid liiga vara, võivad osalejad pettuda, ja kui te ei anna neid





üldse või annate liiga hilja, siis pettuvad ka osalejad.

3) Olge valmis sekkuma, kui osalejatel on vaja või kui keegi ei tunne end selle rakendamisel hästi.

#### PÄRAST MÄNGU

1) Vahetult pärast harivat põgenemistuba, olgu see siis offline või online, on oluline anda osalejatele aega, et nad saaksid saadud kogemusest maha rahuneda ja lõdvestuda.

2) Pärast maha jahtumist ja põgenemistoas mängitud rollist välja astumist on nad valmis aruteluks, mida võib korraldada erineval viisil (see on teie otsustada, kuidas seda teha). Me varustame teid mõningate näidetega selle kohta, kuidas arutelu läbi viia küsimuste või dünaamika abil.

3) See osa on oluline, et osalejad saaksid õppimise üle järele mõelda, toetades neid avastamiseks, mida nad on kogemusest õppinud. Selle protsessi hõlbustamiseks on kasulikud stimuleerivad küsimused ja muud refleksiooni viisid.

## 6.4 Õppimise reflekteerimine

Õppimise reflekteerimine toimub hariduslike põgenemistubade ja meie puhul mitteformaalse hariduse eesmärkide alusel. Mitteformaalne ja mitteametlik õpe vajab enesehindamist ja õppetulemuste reflekteerimist, et noor saaks teadlikuks sellest, mida ta on õppinud.

Tehke "selfie". Mida sa näed? Kui palju sa sellest inimesest tead? Mis sulle meeldib? Mis sulle ei meeldi? Kas sa oskad "selfie't" vaadates öelda, kui palju see inimene teab või kuidas ta õpib? Millisena näevad teised sind? Kuidas see erineb sellest, mida sa näed? Need on keerulised küsimused, isegi küpsete täiskasvanute jaoks. Noorte jaoks, kes on oma identiteedi määramise protsessis, on need küsimused veelgi keerulisemad. Kui olete olukorras, kus peate toetama üksikisikuid nende õppimisel, on kasulik seda kõike meeles pidada.

L – Live it! (Ela seda!)

E – Experience it! (Koge seda!)

A – Awareness develops! (Teadvustamine arendab!)

R – Record your findings! (Jäädvusta oma avastused!)

N – Name your learning! (Anna oma õppimisele nimi!)

ALLIKAS: (ONE 2 ONE. Supporting Learning Face-to-Face. Youthpass.eu)



Seoses kõigi selgitustega individuaalse refleksiooni ja õppimise kajastamise toetamise kohta on väga oluline leida õige viis, kuidas oma õppimist jälgida ja eriti selgitada noortele, pakkudes neile malle ja näidiseid, mis võivad seda protsessi lihtsustada.

Lähtudes sellest, et igaühel on erinev ajastus ja lähenemine õppimisele, püüame anda teile mõningaid malle ja näpunäiteid, kuidas noortega seda olulist protsessi hariduslikes põgenemistubades toetada.

Õppimise faas on seotud ka pädevuse tähenduse selgitamisega.

Pädevus koosneb 3 erinevast elemendist:

- 1) TEADMISED: igasugune omandatav teave, mõisted, tavad, ideed, uuringud, mis on mingi kindla teemaga seotud;
- 2) OSKUSED: kogu praktiline osa, kõik, mida te harjutate ja rakendate praktikas;
- 3) HOIAK: refleksiooni kaudu muudate või õpite käitumist, eriti teiste inimestega suheldes.

Püüdke veenduda, et noortel, kellega te töötate, oleks selge arusaam sellest, mis on pädevus, sest see aitab neid õppimise reflekteerimisel.

Arutelu käigus alustate seda refleksiooniprotsessi, mida tehakse rühmas ja mis hiljem edastatakse üksikisikutele.

Grupi arutelu käigus on oluline stimuleerida refleksiooni õppimise üle läbi:

- Osalejate kahtluste läbivaatamise erinevate sammude ja mõistatuste kohta, toetades nende põhjendusi ja refleksiooni protsessi üle. See võimaldab neil õppida uusi asju ja oma vigu parandada;
- Panna neid reflekteerima, millised olid suurimad takistused, kuidas neil õnnestus neid ületada ja milline oli protsess;
- Siduda need pädevused ja õpitulemused, mida nad on jaganud, reaalse näidetega igapäevaelust ja muudest kontekstidest, nagu töökeskkond ja paljud teised;
- Küsige neilt, mida nad mängus parandaksid. See aitab teid ja neid ka refleksioonis;
- Võimaldage neile nende esialgse õpiplaani ja tegelike saavutuste seostamist. Rühma refleksiooni osa on oluline, sest see aitab neil minna individuaalsesse õppimise refleksiooni rohkemate küsimuste ja selgemate ideedega selle kohta, mida nad on õppinud;
- Anda neile arutelu ja mõttevahetuse lõpus tagasisidet. Nad hindavad



seada ja muidugi püüa tagasiside alati lõpetada millegi positiivsega, mis võib stimuleerida neid teatud pädevuste arendamisel veelgi kaugemale minema;

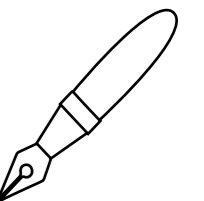
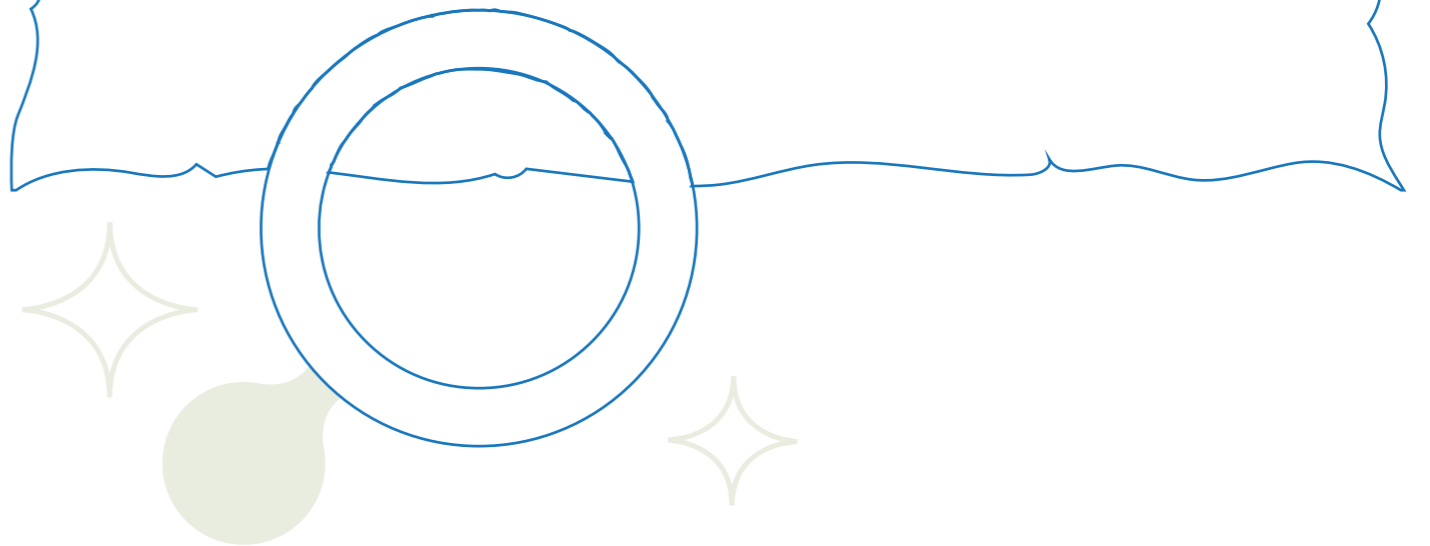
- Individuaalne refleksioon annab neile malle ja näiteid, kuidas jälgida oma õppimist juhtküsimumuste ja muude skeemidega, mis neid aitavad;
- Et oma haridusliku põgenemistoos tõhusust paremini mõista, looge Google'i Formsis hindamisvorm, mis võimaldab teil mõista ka nende õpitulemusi ja neid mõõta, eriti loodud vahendi täiustamiseks.



Siin on mõned mallid, mida saate noortele individuaalseks refleksiooniks pakkuda:

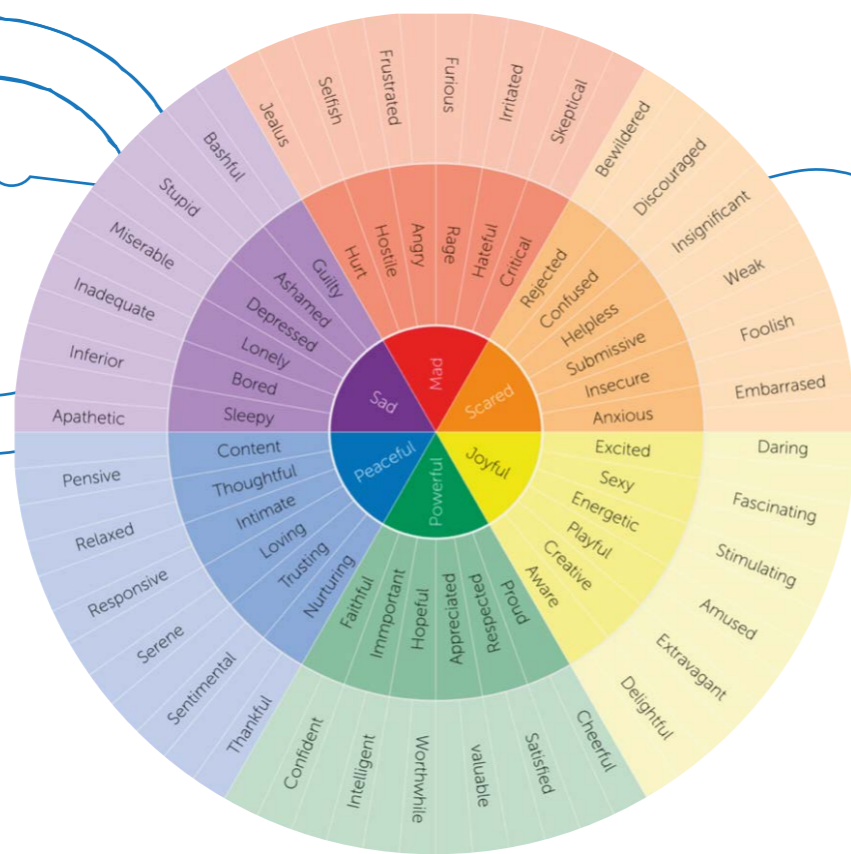
Püüa mõelda õppimiskogemuse üle, mis sul selles põgenemistoos oli. Siin on mõned suunavad küsimused:

- 1) Millised olid põgenemistoos osalemise tipphetked?
- 2) Milline oli sinu roll rühmas?
- 3) Millised olid sinu suurimad väljakutsed?
- 4) Millised olid sinu suurimad õppimissaavutused?
- 5) Kas oli keegi, kes toetas sinu õppimist ja andis sulle inspiratsiooni? Keegi rühmast?
- 6) Mis oli põgenemistoos võtmeobjekt/vihje?
- 7) Mida sa usud, et pead enda juures arendama?
- 8) Kas õpitulemused olid need, mida sa ootasid? Kas ületasid mõne õpieesmärgi?



See on emotsioonide ratas, mis hõlmab kõiki emotsioone ja tundeid, mida inimene võib tunda. See on jagatud 6 põhikategooriasse, millel on omakorda tunnete alakategooriad. Järgides emotsioonide ratast, proovige järgida neid suunavaid küsimusi, et mõtiskleda oma tunnete ja emotsioonide üle, mis on seotud just läbitud tegevusega.

- 1) Milline oli esimene tunne, kui te seda põgenemistuba alustasite?
- 2) Koostage nimekiri vähemalt 5 tundest/emotsioonist, mis teil tegevuse ajal tekkisid.
- 3) Milline oli tunne, mis teil tekkis, kui seissite silmitsi väljakutsetega?
- 4) Mis tunne oli põgenemistoa lõpus?
- 5) Milliseid tundeid usute, et saaksite rohkem kontrollida ja saaksite paremaks muuta?
- 6) Milliste tunnete/emotsioonide puhul usute, et need võivad teid isiklikul ja tööalasel arengul toetada?
- 7) Palun kirjeldage ühte tunnet, mida tundsite, ja milline oli teie reaktsioon sellele.



## 6.5 Hariduslike põgenemistubade ajaline kontseptsioon

Ajakontseptsioon on HPT puhul oluline omadus, mida mõne toa loomisel arvesse võtta. Põgenemistubades on mänguaeg piiratud, sest tegemist on ülesandega seotud mänguga, kus osalejatel on surve väljakutseid sooritada ja lahendada mis tahes probleem kindlaksmääratud aja jooksul. Hariduslike põgenemistubade puhul on oluline arvestada osalejate haridus- ja õppeprotsessi. See toob veidi rohkem raskusi ajaliste piirangute ja otsuse osas, kui kaua peaks teie HPT kestma. Aeg tõstatab ka osalejate varjatud iseloomuomadusi, seega peate ka sellega arvestama. Hariduses on oluline, et õppijad jõuavad ettenähtud õppeeesmärkideni õigeaegselt, et vältida nende pettumust ja väljalangevust, mis ei avalda positiivset mõju.

Kui te planeerite oma HPT ajastust, peaksite arvestama erinevate etappidega:

### 1) SISSEJUHATUS JA SELGITUS

Selles osas peate arvestama, kas kaasatavad noored on juba grupp ja nad tunnevad üksteist või on nad alles kohtunud. Sellel on suur vahe ja sellisel juhul peate kaaluma mõne nimemängu või muu tegevuse läbiviimist, et nad saaksid üksteist veidi tundma õppida (välja arvatud juhul, kui soovite katsetada põgenemistuba inimeste seas, kes üksteist ei tunne, kuid see ei oleks nii tõhus kui juba koos tegutsev grupp). Lisaks peate selgitama kõiki mängureegleid, tutvustama stsenaariumi koos looga ja olema kindel, et kõik õppijad on reeglitest, rollidest ja ülesannetest aru saanud.

### 2) HARIDUSLIKU PÕGENEMISTOA MÄNGIMISE TEGEVUS

Nagu eespool mainitud, peate pärast oma HPT ettevalmistamist vastavalt selle raskusastemele mängimisaega mõistma. Keskmine on 60 minutit, mida kasutab enamik põgenemistubade arendajaid.

### 3) MAHARAHUNEMISE AEG

Peate andma neile umbes 10/15 minutit pausi, et nad saaksid rollist välja tulla ja äsja läbi elatud kogemust omaks võtta.

### 4) JÄRELARUTELU

Järelarutelu on oluline hetk mänguaja ja õpitu reflekteerimiseks. Oleks tore teha seda grupina, 20 minutit aruteluks ja diskussiooniks, andes neile tagasisidet. Seejärel andke neile veel 10 minutit individuaalseks refleksiooniks. Kui nad vajavad rohkem refleksiooni, on igaühel oma aeg.

### 5) HINDAMINE

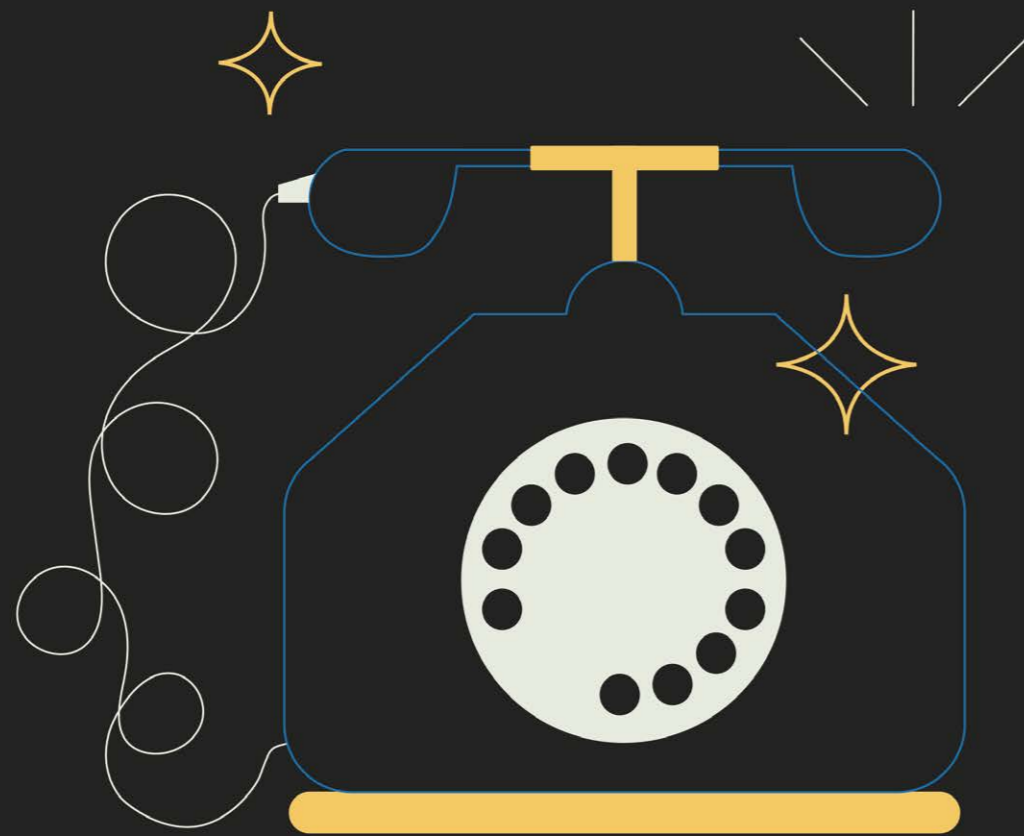
Proovige neile võimaldada Google'i vormi või midagi muud, mis võib teid äsja saadud kogemuse hindamisel toetada. Ka see osa võib võtta keskmiselt 10 minutit.



Keskmine HPT kestab koos kõigi etappidega 100-120 minutit. Enamik põgenemistubade mänguaeg kestab 60 minutit, kuid võite teha need ka lühemaks, kui 60 minutit või isegi pikemaks, kui 60 minutit (kuid arvestage sealjuures kõiki erinevaid elemente).



# 7. PÕGENEMISTOA STSENAARIUMID



See peatükk annab teile inspiratsiooni virtuaalses ruumis oma haridusliku põgenemistoa loomiseks. Teil on võimalus vaadata 3 põgenemismängu lugu, mis käsitlevad erinevaid sotsiaalseid probleemkohti koos ideedega mõistatuste jaoks. Kutsume teid üles võtma neid mängukontseptsioone inspiratsiooniallikatena ja lähtepunktina, et kujundada virtuaalses ruumis oma ainulaadne põgenemismäng.

## 7.1. Kus/kuidas neid stsenaariume kasutada

Oleme ette valmistanud 3 stsenaariumi virtuaalsete põgenemismängude jaoks, mis peaksid keskmiselt kestma umbes 20 minutit, et 3-4-liikmeline meeskond saaks need läbi mängida. Neid mängukontseptsioone saab rakendada ja kasutada klassiruumis või noortegrupiga mis tahes koolitusprogrammis. Nende mängude mängimiseks vajavad rühmad vähemalt ühte sülearvutit või arvutit, millel on juurdepääs internetile, ja ühte telefoni, millel on QR-koodi skannerirakendus.

Selleks, et neid stsenaariume oma töös rakendada, vaadake kõigepealt läbi kogu soovitatud stsenaarium, kohandage kaasasolevaid näidisdokumente, looge sotsiaalmeediakontod, mängige testimiseks mängu ise ning valmistuge mängu tutvustamiseks ja järelaruteluks oma noortegrupiga.



## 7.2.1 Põgenemismäng: Kadunud (The Missing)

 **Teema:** Vaimne tervis

 **Õpiväljundid:**

- Näidata, mis võib olla vaimse tervise probleemide põhjuseks;
- Õppida tundma erinevusi teismeliste kõige levinumate psüühikaprobleemide vahel;
- Õppida, milliseid esimesi samme võiks inimene astuda, kui ta end vaimsete probleemide tõttu halvasti tunneb;

 **Vanus:** 14+

 **Rühma suurus:** 3-6

 **Mänguaeg: mänguaeg:** 30 minutit

 **Mängijad:** Isabella ja Mareki sõprade rühm.

 **Sissejuhatav lugu:**


Tere kallid sõbrad! Täna mängime harivat põgenemistuba vaimse tervise teemal. Teie sõber Isabella oli eelmisel nädalal väga stressis, ta käitus imelikult ja väga vihane, te märkasite seda, sest see ei ole tema puhul loomulik. Te kardate, et kooliprobleemide tõttu võib tal olla läbipõlemine, ärevus või muud probleemid. Äkitselt helistas teile tema endine poiss-sõber Marek ja küsis, kas te saate aidata, sest Isabella on kadunud ja ta on tema pärast mures. Marek on nüüd teises linnas, nii et ta palus teil välja selgitada, mis juhtus. Isabella vanemad lasevad teid sisse ja siin alustate uurimist. Veenduge, et saadate Marekile teavet, kus Isabella praegu on.


 **Lõplik ülesanne:** Saada Marekile sõnum koos teabega Isabella asukoha kohta.


 **Lähtepunkt:** Mängijad sisenevad tuppa. Nad leiavad mõned esemed:


- Plakat seinal koos hirmuäratava pildiga;
- Isabella päevaplaani tükid, mis on tükki rebitud ja ruumis laiali laotatud;
- lukustatud pinal;
- Sülearvuti (Isabella konto on lukustatud);
- Telefon, mis on lukustatud parooliga;




 **Ülesanne 1:** Mängijad leiavad kõik Isabella päevakava tükid. Seejärel peavad nad selle kokku panema, ümber keerama ja leiavad labürindi, kus on "algus-" ja "lõpp-punktid". Samal ajal leiavad nad seinalt plakati, millel on hirmutav pilt ja palju sõnu "viha". Ülesanne on kirjutada sõna Viha sõnalukku (pinal). Sel juhul leiavad mängijad UV-tulelambi. Taskulambi abil peavad nad vaatama labürinti. Sellest leiavad nad nooled - kombinatsioon suunaluku jaoks (kood ÜLES, ÜLES, ÜLES, VASAKULE, ALLA, VASAKULE)


 **Ülesanne 2:** suunaluku abil avavad nad lukustatud raamatu (kirjandus vaimse tervise kohta), mille sees on ülesanne (paberile kleebitud). Ülesanne on mõlemal pool pöoret. Ühel küljel neli gruppi "sümptomeid" (iga grupp on kirjutatud erineva värviga) , teisel küljel - probleemi nimed (igaühel on erinev number). Ülesanne on kombineerida õiged sümptomid ja nimed ning saada kood (6037). Lisaks on raamatusse kleebitud märkus lausega "Parim viis alustada tööd oma vaimse tervisega on meditatsioon ja eneserefleksioon". See on nii nõuanne kui ka "sild" järgmise mõistatuse juurde. Sülearvutis on neli erivärvilist kleebist - järjekord koodi jaoks (6037)

 **Ülesanne 3:** Koodiga 6037 avavad mängijad sülearvuti, millel on häälteade - Isabella meditatsioon. Sõnumi sees on sellised laused nagu: "hinga aeglaselt sisse ja välja 5 korda", "tõsta käed 2 korda päikese poole", "kujuta ette, et 4 tulepalli lendavad sinu ümber ja tuli rahustab sind", "kui ma loen 7-ni - ava silmad". Sõnumist leiavad mängijad koodi - 5247.

 **Ülesanne 4:** Koodiga 5247 avavad mängijad telefoni, kus nad leiavad, et Isabella rääkis oma terapeutiga ja terapeut andis talle nõu vahetada asukohta ja liituda mõne tegevusalaga. Viimases sõnumis saatis Isabella oma terapeutile neli emotikoni - kass, kaelkirjak, panda, tiiger - KKPT. See on kood viimasest kastist.

 **Ülesanne 5:** mängijad leiavad kastist 4 erinevat piletit ja ainult ühel on tema nimi. Ülesandeks on leida õige pilet, mõista, kuhu Isabella läks (Norra), ja saata Marekile sõnum Isabella asukohaga. (Mängijad leiavad tema numbri Isabella telefoni kontaktidest).

 **Lõppmäng:** Mäng lõpeb, kui mängujuht saab sõnumi kätte.

 **Reeglid:**

- Te mängite harivat põgenemistuba vaimse tervise teemal;
- See mäng on lineaarne, mis tähendab, et te saate liikuda teise mõistatuse

juurde alles pärast eelmise mõistatuse lahendamist;

- Kõike kasutatakse mängus üks kord, välja arvatud telefoni;
- Liigset jõudu pole vaja kasutada, kõik on põhjusega suletud;
  - Kui tunnete mängu mis tahes hetkel, et olete ummikus, küsige abi mängumeistrilt;
- Mängus võite leida suunaluku, selle kasutamiseks peate kaks korda klõpsama ülemisel osal & seejärel sisestama õiged suunad. Uuesti alustamiseks peate uuesti kaks korda ülemisele osale klõpsama;



#### Järelarutelu küsimused:

- Kuidas te ennast mängimise ajal tundsite?
- Millise loo te toas lahti harutasite?
- Milline oli Isabella meeleolu toa põhjal? Miks ta tundis end stressis või vihasena?
- Kuidas inimesed käituvad/mida nad tunnevad, kui neil on vaimse tervise probleemid?
- Milliseid samme ta astus, et end paremini tunda? (Luges kirjandust probleemi kohta, mediteeris, rääkis terapeutiga, läks kuhugi, et vahetada asukohta)
- Kas olete kunagi olnud sarnases olukorras & kuidas olete sellega toime tulnud?
- Kuidas saavad teie arvates noored, kes kogevad vaimse tervise probleeme, ennast aidata?



#### Nimekiri materjalidest:

- 1x prinditud hirmuäratava pildiga plakat seinale
- 1x komplekt Isabella päevaplaani tükke
- 1x pinal, mida saab lukustada
- 1x UV taskulamp (ja UV-marker ettevalmistamiseks)
- 1x sõnalukk
- 1x suunalukk
- 1x raamat, mida saab lukustada
- 1x trükitud ülesanne sümptomite ja nimede jaoks (kleebitakse raamatu siseküljele)
- 1x 4 numbri - 4 värvi lukk
- 1x prinditud mäрге meditatsiooni kohta (kleebitakse raamatu sisse)
- 1x sülearvuti koos häälsõnumiga
- 1x 4 kleebise komplekt, mis koosneb igast värvist – 6037
- 1x telefon
- 1x väike karp
- 1x kõnekaart telefoni sees, et osaleja saaks saata sõnumi

1x trükitud tavaliste piletite komplekt

1x valge märkmepaber, millel on UV-telefoninumber



#### Taaskäivitamise nimekiri:

Samm 1: Veenduge, et telefon töötab korralikult ja on täielikult laetud (veenduge, et mängijad leiavad vestluse Isabella terapeutidega ja Mareki telefoninumbri kontaktidest) ;

2. samm: Pange mäрге UV-sõnumi, UV-tulelambi ja tavaliste piletitega viimase karbi sisse. Lukustage karp sõnalukuga - KKPT, ja veenduge, et olete selle järele pannud teised tähed;

3. samm: Pange sülearvuti ootele, veenduge, et see on laetud;

4. samm: Veenduge, et kleebised on sülearvuti külge kinnitatud;

5. samm: Veenduge, et kõik märkmed on kleebitud raamatu sisse. Sulgege raamat suunalukuga (vajutage sellele, et lukustust nullida);

6. samm: Pange UV-taskulamp pinalisse ja lukustage see sõnalukuga - VIHA ja veenduge, et selle järele on pandud teised tähed;


7. samm: Peitke toas laiali Isabella ajakava tükid;

8. samm: Pane plakat seinale;

Kõik mängumaterjalid on saadaval [siin](#).




## 7.2.2 Põgenemismäng: Röövimine (The Kidnapping)

 **Teema:** Meediapädevus


 **Õpiväljundid:**

- Tutvuda uudiste kontrollimise vahenditega, nagu C.R.A.P., ja osata seda rakendada;
- Õppida tundma usaldusväärseid allikaid meedia- ja teabekirjanduse alal;
- Reflekteerida isikliku meediatarbimise ja kontrollimise harjumuste üle;


 **Vanus:** 14+


 **Rühma suurus:** 3-6


 **Mänguaeg:** kuni 45 minutit

 **Mängijad:** Praktikandid, kes uurivad kadunud kolleegi kontorit;

 **Lõplik ülesanne:** Paul Davisega juhtunu väljaselgitamine.

 **Ülesanne 1:** Mängijad peavad leidma 4 tükki ühest väljatrükist (1.1), mis asuvad ruumis (mööduka raskusega peidetud). Kui väljatrükk on kokku pandud, osutab see kaustale (1.2), dokumendi kuupäevale ja koodi asukohale (roheline kaust, 27.09.2021, vasakul all); see on sülearvuti koti kood (386);


 **Ülesanne 2:** Kui sülearvuti kott on avatud, leiavad mängijad sülearvuti, millel on kleebis (2.1) (korgiga kleebis & fotokaamera). Mängijad peavad vaatama korktahvlit, millel on nööriaga ühendatud pildid ja laused (2.2), mis annavad numbrikoodi (0128)), kui nad kaugemalt nõore vaatavad. See on sülearvuti parooli esimene pool. Seejärel otsivad mängijad seina, millele on kleebitud fotod (2.3). Fotodel on võltsitud ja tõelised pildid ning mängijad peaksid tuvastama võltsitud pildid, kasutades vihjeid teistest kohtadest (2.4), et teha sülearvuti parooli teine osa (3575) Pannes kokku kaks vastust (kork + fotokaamera) avavad mängijad sülearvuti (01283575).


 **Ülesanne 3:** Sülearvutist leiavad mängijad kausta (3.1), kus on pildid ajakirjanikest- ilma-piirideta & link pingereale kadunud lingifailis või vabaduse indeksiloendis (3.2) (<https://rsf.org/en/ranking/2021#>). Nad klõpsavad veebilehele ja lahendavad pingerea alusel mõistatuse, vajaduse korral lipukestega plakati abil (3.3) (3.4) (vabadus).


 **Ülesanne 4:** Kaustast, mis avaneb, saavad mängijad häälsõnumi (4.1), kus uurija



ütleb neile, et tegemist on testiga ja et nad on viimases etapis, mis määrab, kas ta teeb nendega koostööd (sõnum lõpeb lihtsa morsekoodi mõistatusega (8643). Nad peavad võtma riulilt lukustatud kausta (mille esiküljel on morsekoodi (4.2) lahendus).

 **Ülesanne 5:** kui nad avavad kausta, saavad nad kätte dokumentide kogumi, milles hinnatakse meedia erapoolikust ja usaldusväärset (5.1). Siin peavad nad avama karbi, millel on spektrijoon (5.2). Kui nad saavad aru spektrijoon koodist (0392), avavad nad karbil oleva neljakohalise luku.

 **Ülesanne 6:** Kui mängijad on kasti (on kõrval plakat C.R.A.P. meetodi tutvustusega (6.1) avanud, seavad nad valmis juhendmärke (6.2) ja neli artiklit (6.3), mille hulgast valida.

 **Lõppmäng:** Kui mängijad saadavad õige koodi (98437), siis saadab juhendaja võidumeili (7.1), kui nad saadavad mõne muu koodi, siis saavad nad kaotuse meili (7.2).

 **Järelarutelu küsimused:**

- Kui rahul olete tulemusega?
- Mis oli mängus väljakutsuv ja miks?
- Milliseid uusi meediapädevusega seotud asju ruumis avastasite?
- Kas olete kunagi kuulnud meediavabaduse indeksist, meedia erapoolikusest või c.r.a.p. meetodist?
- Kuidas te tavaliselt meediat ja uudiseid tarbite?
- Kas olete kunagi küsitlenud oma allikaid, miks?
- Kuidas saate oma igapäevaelus kindlasti meediapädevamalt käituda?

 **Mängureeglid:**

- Te olete mängimas hariduslikku põgenemistuba meediapädevuse teemal;
- Kõike mängus kasutatakse üks kord, välja arvatud tehniline seade, mille võite leida;
- Lagi ja põrand ei ole osa mängust;
- Suuri esemeid ei tohiks liigutada & liigset jõudu ei ole vaja;
- Kui te tunnete mängu käigus mingil hetkel, et jääte hätta, küsige abi õpetajalt.

 **Sissejuhatav lugu:**

Tere! Täna asute te "Uuriva ajakirjanduse büroo" praktikandi rolli. Teid on hiljuti määratud aitama uuriva ajakirjaniku tööd pettusejuhtumi kallal. Ajakirjanik (Paul Davis) on palunud teid varakult kontorisse tulla, et ta saaks teid olukorraga kurssi viia. Kuid kui te kontorisse sisenete, ei ole teda seal. Teie ülesanne on mõista, mis on juhtunud.



**Materjalide nimekiri:**

- 1 x 3-kohaline lukk
- 1 x 4-kohaline lukk
- 1 x sülearvuti
- 1 x roheline kaust
- 8 x eri värvi kaustu
- 1 x korktahvel
- 1 x sülearvuti kott
- 1 x lukustatav kaust/raamat morsekoodiga kleebisega
- 1 x lukustatav karp spektri kleebisega
- 1 x prinditud lipu pusle
- 1 x prinditud lipu plakat
- 1 x A3 suurune prinditud vabaduse indekskaart
- 1 x A3 suurune printitud c.r.a.p. plakat
- 1 x prinditud fotokollaaž
- 1 x prinditud teabekiri
- 1 x rebenenud väljatrükk
- 1 x sülearvuti kleebis
- Internetiühendus

**Taaskäivitamise nimekiri:**

1. samm: Kustutage sissetulevad/väljaminevad e-kirjad (kui mängijad kasutasid sülearvutit e-kirjade saatmiseks);
2. samm: sulgege kõik avatud vahekaardid, failid sülearvutis ja pange sülearvuti magama;
3. samm: pange sülearvuti kotti ja lukustage see 3-numbrilise lukuga;
4. samm: pange 4 artiklit & infokiri karpi, lukustage karp 4-numbrilise lukuga;
5. samm: pange meedia erapoolikud väljatrükkid kokku ja lukustage kausta 4-numbrilise lukuga;
6. samm: Pange kaust riulile;
7. samm: Kontrollige, kas õige paber on rohelises kaustas & asetage värvilised kaustad riulile;
8. samm: peitke 3 väljatrükki mööda ruumi ja jätke üks osa põrandale sissepääsu lähedale;
9. samm: Kontrollige, et ühelegi plakatile poleks midagi kirjutatud & vajadusel asendage see.

Kõik mängumaterjalid on saadaval [siin](#).





### 7.2.3 Põgenemismäng: Ole julge, Maria! (Be brave, Maria!)

 **Teema:** Küberkiusamine


 **Õpiväljundid:**


- Õppida, milliseid samme saab inimene astuda, kui ta puutub kokku küberkiusamisega;
- Näidata, mida inimene tunneb ja kuidas käitub, kui ta on küberkiusamise ohver;

 **Vanus:** 14+

 **Rühma suurus:** 3-6

 **Mänguaeg: Mängu kestus:** 30 minutit

 **Mängijad:** Sotsiaalse Suhtlemise kooli õpilased, kes kutsuti uurima muutust Maria käitumises.

 **Sissejuhatav lugu:** Tere. Täna kutsuti teid kui Sotsiaalse Suhtlemise Akadeemia õpilasi. See saab olema teie praktika. Tantsuklassi õpetaja Teresa helistas akadeemiasse ja otsis abi. Tema parima õpilase käitumine hakkas kiiresti muutuma. Ta lõpetas peaaegu igasuguse suhtlemise klassikaaslastega, väriseb, kui kuuleb sõnumisignaali, ja hakkab end igasugusest suhtlemisest tagasi tõmbama. Varem oli Maria väga aktiivne tüdruk, kuid praegu ei taha ta osaleda isegi uue pildi tegemisel klassi veebilehe jaoks. Teresa oletab, et temaga võib olla midagi juhtunud, kuid Maria ei ütle midagi. Sinu ülesanne on mõista, mis Mariaga juhtus, ja koguda tõendeid, kui keegi teine on asjaga seotud.

 **Lõplik ülesanne:** Mõista, mis Mariaga on juhtunud, ja koguda tõendeid.

 **Lähtepunkt:** Mängijad sisenevad ruumi. Nad leiavad mõned esemed:

- Võtmega lukustatud kasti;
- Tähestiku;
- Võti (peidetud kuskile tuppa, et mängijad saaksid selle lihtsalt üles leida ja võtta);
- Valguspallid, mille sees ei ole patareisid;
- Tantsuklassi õpilaste märkmed, mis on kleebitud seintele, laudadele jne (märkmed ei ole peidetud, sest need selgitavad Maria käitumist kaaslaste ja



treeneri seisukohast).



**Ülesanne 1:** Mängujuht annab mängijatele märkmiku, mille treener võttis, kui Maria selle kogemata kaotas. Märkmel on lause: "Nad kõik arvavad, et ma olen PAKS" (inglise keeles FAT) Mängijad avavad ka võtmega karbi ja leiavad sealt nimekirja sõnadest, mida inimesed sageli kuulevad, kui neid kiusatakse. Igal sõnal on kood, välja arvatud sõna "paks". Ülesanne on mõista, mis on selle sõna kood. (fat = 6120; F on inglise tähestiku 6. täht, A- 1., T - 20.- soovides teha mõistatus eesti keelse sõnaga "paks" kasutada sama loogikat)



**Ülesanne 2:** Koodiga 6120 saavad mängijad nüüd avada seljakoti. Seest leiavad nad Maria ID-kaardi, patareid, suletud koti kosmeetikatoodete jaoks ja suletud sülearvuti koti. Nad panevad patareid valguspallide sisse ja lülitavad selle sisse. Süttivad ainult lambid tähtedega - AWFUL (eesti k JUBE). Mängijad sisestavad koodi AWFUL kosmeetikakoti sõnalukku.



**Ülesanne 3:** Kosmeetikakoti seest leiavad mängijad hulga ekraanipilte inimeste otsesõnumitest, kus on halvad kommentaarid, soovid ja vihakõned Maria välimuse kohta. Tekstide seest võib leida selliseid fraase, nagu: «It is understandable why such a bogeyman had the father left the family» ("On arusaadav, miks selline jõletise tõttu isa perekonnast lahkus"), « it's up to you, but if I were you, I would wear a bag on my head» (" see on küll sinu otsustada, aga sinu asemel paneksin endale koti pähe"), « your boyfriend was right when he left you, how could he even date someone that ugly» (" su poiss tegi õigesti, kui sind maha jättis, kuidas ta üldse sai nii koleda inimesega käia"), «Seems like you put down roots in KFC»("Tundub, et oled KFC-s juurdunud"). Igal lausel on kuupäev ja kellaaeg, millal see on saadetud, ning ülesanne on panna need kronoloogilisse järjekorda ja seejärel sisestada suunakood suunalukku (kood siin: left, up, right, left, down- vasakule, üles, paremale, vasakule, alla).



**Ülesanne 4:** Suunalukuga avavad mängijad sülearvuti koti. Nad peavad avama Maria konto. Parool on tema sünniaeg, mille nad leiavad tema ID-kaardilt (kood: 22092007). Kui mängijad ei saa koodi selgeks, võivad nad vajutada "unustasin oma salasõna" ja nad näevad küsimust "millal on minu sünnipäev".



**Ülesanne 5:** Sülearvuti seest leiavad nad ekraanipildi sotsiaalmeedia postitusest koos vihkavate kommentaaridega ja zip-faili (mis on lukustatud parooliga). Mõned sõnad kommentaarides on krüpteeritud. Ülesanne on need lahti harutada ja kõik kokku kirjutada. (ug![e] - ugly, !0\$3r - loser, kood = uglyloser; eesti keeles kasutada sõnapaari inetu luuser)



**Ülesanne 6:** pärast kausta avamist leiavad nad seest faili, milles on tabel. Tabelis on neli küsimust ja õige või vale osa. Osalejad peavad mõtlema, kas lause on õige või mitte, ja tulemuse põhjal saavad nad viimase kasti koodi (kood = 1755). Laused on pühendatud nõuannetele, mis aitavad küberkiusamise ohvreid. Lõpp-punkt: Osalejad avavad lõpukasti ja leiavad sealt ümbriku sõnaga "tõendid", mille sees on kõik ekraanipildid. Mäng on lõppenud.

**Reeglid:**

- Te mängite hariduslikku põgenemistuba küberkiusamise teemal;
- See mäng on lineaarne, mis tähendab, et saate liikuda teise mõistatuse juurde alles pärast eelmise lahendamist;
- Kõike kasutatakse mängus üks kord;
- Suuri objekte ei tohi liigutada & liigset jõudu ei ole vaja, kõik on põhjusega suletud;
- Kui tunnete mis tahes hetkel mängus, et olete ummikus, küsige abi juhendajalt;
- Mängus võite leida suunaluku, selle kasutamiseks peate kaks korda klõpsama ülemisel osal & seejärel sisestama õiged suunad. Uuesti alustamiseks peate uuesti kaks korda ülemisele osale klõpsama;

**Järelarutelu küsimused:**

- Kuidas te ennast nüüd tunnete? Mis oli raske, mis oli lihtne?
- Vaadates lugu, mis te arvate, et Mariaga juhtus?
- Kuidas muutus Maria küberkiusamise tõttu? Kuidas inimesed tavaliselt sellises olukorras käituvad?
- Milliseid samme saab küberkiusamise ohver teha, et ennast aidata?
- Mille kogusite ruumi lõpus? Miks on oluline neid tõendeid koguda?
- Mida te teeksite nende tõenditega edasi? Mida on parem teha, kui oletate, et keegi võib olla küberkiusamise ohver?
- Tutvustage kohalikke programme või teenuseid, mis tegelevad kiusamisega koolides ja noortegruppides.

**Materjalide loetelu:**

- 1x võtmelukk koos võtmega
- 2x 4-kohaline lukk
- 1x suunalukk
- 1x sõnalukk
- 2x väike kast
- 1x prinditud tähestik
- 1x valguspallid
- 1x patareide komplekt pallile (võib-olla üks varuks)



- 1x seljakott, mida saab sulgeda
- 1x prinditud ID-kaart
- 1x kosmeetikakott, mida saab sulgeda
- 1x sülearvuti
- 1x sülearvuti jaoks mõeldud kott, mida saab sulgeda
- 1x prinditud sõnumite komplekt
- 1x prinditud sõnade nimekiri (1. mõistatus)
- 1x prinditud märke (1. mõistatus)
- 1x prinditud Maria kaaslaste mõtete komplekt
- 1x komplekt ekraanipilte, mis on esitatud tõendusmaterjalina

**Taaskäivitusnimekiri:**

1. samm: Pange tõendina kujutatud ekraanipiltide komplekt viimasesse kasti ja lukustage see 1755-ga. (Veenduge, et lukku pannakse 0000);
2. samm: Pange sülearvuti puhkeolekusse ja pange see kotti. Lukustage kott suunalukuga ja vajutage kaks korda selle nullimiseks;
3. samm: Pange vihkamissõnumite ekraanipildid kosmeetikakotti ja sulgege see sõnalukuga - AWFUL. (Veenduge, et panete lukku ka teisi tähti);
4. samm: Pange sülearvuti kott, kosmeetikakott, patareid ja ID-kaart seljakotti ja lukustage see 6120-ga. Veenduge, et lukule pannakse 0000);
5. samm: Pange nimekiri sõnade ja numbritega kasti sisse, mis suletakse võtmelukuga, peitke kast;
6. samm: Pange võti kuhugi ruumi, et mängijad leiaksid selle mõne minuti pärast üles;
7. samm: kleepige märkmed (kogum Maria kaaslaste prinditud mõtteid), nii et mängijad seda mängu ajal näha ja lugeda
8. samm: Pange tähestiku plakat kuskile seinale;
9. samm: Pange valguspallid kuhugi tuppa (veenduge, et need ei sisalda patareisid);
10. samm: Valmistage ette märke, mille mängujuhataja mängijatele annab;

Kõik mängumaterjalid on saadaval [siin](#).

# 8. JÄRELDUSED



Antud käsiraamat ja väljaanne on loodud ja koostatud eesmärgiga toetada noorsootajaid, haridustöotajaid ja kõiki, kes on huvitatud harivatest põgenemistubadest kui alternatiivsest hariduslikust lähenemisviisist sihtrühmadele, kellega nad töötavad. Usume, et see väljaanne võiks olla kasulik ressurss ühiskonnale ja meie kogukondadele, mis on kõigile tasuta kättesaadav. Kutsume teid üles kasutama ka meie projekti raames loodavat mobiilirakendusvormi, mis toetab noorsootöö innovatsiooniprotsessi.



# 9. TÄNUSÕNAD



Täname kõiki partnerite koosseisu, kes on toetanud käesoleva käsiraamatu loomist.

#### **Sisu väljatöötamine ja toimetamine:**

Pavel Vassiljev (Shokkin Group Estonia, Playversity)

Anna Arharova (Shokkin Group Estonia)

Anna-Liisu Arukask (Shokkin Group Estonia)

Joana Martinheira

Marta Reis

Antonio Martis

Gianluca Massimiliano Frongia

Federico Gaviano

#### **Graafika ja kujundus:**

Viola Orgiano

#### **Kasutatud allikad:**

- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I., Robles, S. (2017). Room Escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in Computer Science. *Journal of Technology and Science Education*, Vol. 7, 2, pp. 162-171. <http://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/247/253>
- Leung & Pluskwik, (2018), "Effectiveness of Gamification Activities in a Project-based Learning Classroom"
- Heikkinen O., Shumeyko J., 2016, "Designing an escape room with the Experience Pyramid model";
- Elumir E., *The Art of Designing Escape Room Puzzles*;
- Morris J., 2020, "Escape Rooms in Education: A Practical Guide"
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2016). The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Paper presented at the Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan. <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>
- Lavega, Planas and Ruiz (2014) "Juegos cooperativos e inclusión en educación física."
- Wiemker, Elumir and Clare (2016) "Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?"
- Hermanns, M., Deal, B., Campbell1, A.M., Hillhouse, S., Opella, J.B., Faigle, C., Campbell, R.H. (2018). Using an "Escape Room" toolbox approach to enhance pharmacology education. *Journal of Nursing Education and Practice*, vol. 8, n° 4, pp- 89-95. <http://www.sciedu.ca/journal/index.php/jnep/article/viewFile/12297/7833>



