

Основна школа „Светозар Марковић“

Хаџи Милентијева 62, Београд

ШКОЛСКИ ПРОЈЕКАТ

E S C A P E S C H O O L

НА ТЕМУ: ЖИВОТ И ДЕЛО СВЕТОЗОРА МАРКОВИЋА

руководилац пројекта

Мирјана Марковић

и Тим за организацију прославе Дана школе

октобар 2017.

О школским пројектима уопште

Пројекат је низ активности које имају свој хронолошки ред; од идеје појединца или групе, укључивања других наставника и материјалних ресурса, до реализације и евалуације остварености циљева.

Да би се пројекат остварио у предвиђеном временском периоду, потребна је добра и благовремена организација, подела посла и реализација пројекта корак по корак.

Шта је Escape room?

Escape room је иновативна и интерактивна игра чије је коначно решење излаз из „закључане“ просторије. Да би се то постигло, учесници треба да реше низ загонетки које једна за другом „откључавају“ нове кораке. Игра је тимска, а њена најбоља препорука је што се играчи реално налазе у сред збивања, а не у виртуелном свету.

У Београду постоји више локација које нуде укључивање у ову игру. Escape game је једна од првих real-life игара у којој су, као и у њеном web еквиваленту, играчи бачени у свет интрига, загонетки и тајних кодова, с тим што је ово и борба против времена, јер све треба решити за један сат.

О нашем пројекту

На идеју да покренемо пројекат дошла је психолог школе Мирјана Марковић, која је предлог изнела на седници Наставничког већа сазваној поводом обележавања Дана школе 20. октобра 2017. године.

Када је предлог усвојен, формиран је тим за организацију прославе Дана школе, чији је задатак био и разрада плана игре. Тим су чинили: Александар Јевтовић, ликовна култура; Оливера Лазаревић, математика; Невена Влајић, географија; Владан Ћулафић, историја; Владанка Владовић, историја; Кристина Караклајић, ликовна култура.

Како је Escape room постала Escape school код нас у школи

Први састанак Тима, одржан је у петак 13. октобра 2017. године. Подељена су задужења, али је припрему загонетки и свог потребног материјала углавном преузела психолог Мирјана Марковић. Остали чланови тима дали су по неки предлог, идеју за причу и помогли су у прикупљању предмета који би били од користи.

Циљ игре

Циљ ове иновативне игре је учење путем искуства, кроз решавање проблема (загонетки), визуелним и опипљивим методама. Боље упознавање и трајније памћење детаља из живота и рада личности по којој је наша школа добила име. Сагледавање историјских и политичких прилика у Србији и Европи средином 19. века. Развијање такмичарског духа, тимског рада и начина размишљања, толеранција према вршњацима, боље упознавање, дружење, забава.

Материјална средства која су коришћена у припреми:

Рукописи, документа и књиге о Светозару Марковићу, власништво школе. Текст библиотекарке Марине Радовановић поводом 170 година од рођења великог социјалисте, писца и публицисте. Фотографије. Историјске и географске карте, симболи, приручна средства. За ову прилику посебно су израђене поједине макете које су послужиле као асоцијације.

Очекивани проблеми

Због неискуства у оваквим пројектима, очекивали смо велику гужву приликом избора екипа (обухваћено је 25% ученика), неозбиљност, могуће несналажење у решавању загонетки што би довело до одустајања и деморалисања.

Ко је учествовао у пројекту (корисници пројекта)

За ову игру изабране су екипе од 6 до 8 чланова. Сви чланови једне екипе су били из истог разреда, по две девојчице и два дечака из сваког одељења. Такмичили су се ученици 6, 7. и 8. разред. Од укупно једанаест одељења, обухваћено је око 45 ученика. Ученике су бирале одељењске старешине, после предавања о Светозару Марковићу и спискови су достављени психологу. Критеријум за избор кандината били су првенствено заинтересованост ученика да учествују и елементарно познавање живота и рада Светозара Марковића.

Место одржавања такмичења

Место одржавања је зграда школе. Просторије укључене у игру су: канцеларија педагога и психолога у приземљу, кабинет за ликовну културу, кабинет и преткабинет за историју и географију и кабинет за математику.

Време одржавања

Екипе су се такмичиле на крају прве и на крају друге смене, после школских часова. Стартовале су у размацама од по 10 минута, а предвиђено време завршетка игре било је до 45 минута од поласка последње екипе.

Очекивани резултати

Нисмо имали никакво искуство у организовању оваквих активности. Очекивали смо проблем око избора ученика (примамљиво за већину), нерегуларност (откривање решења учесника из прве смене ученицима друге смене), улазак у школу радознале публике која није била предвиђена, због ометања и стварања гужве.

Ток игре

Ученици су кретали из централног хола школе. У холу су добили загонетку чије решење их је водило у наредни кабинет. Једну групу у кабинет за географију и историју а другу групу у кабинет за математику.

Кабинет за географију био је уређен тако да ученике асоцира на детињство и школовање Светозара Марковић. Папирна торта са свећицама које представљају године од рођења Светозара Марковића(171 година), бројеви по клупи распоређени насумичним редом по школским клупама биле су погрешан траг ученицима за следеће откључавање. За корак даље ученици су требали од књига на којима се на бочној и задњој страни налазио број, саставе годину рођења Светозара Марковића. Као помоћ и права смерница, ученици решавају ребус (полица) који их води до књига. Следећи корак је долазак до географске карте Србије, слика Светозара Марковића била је залепљена на месту Крагујевац(место где је Светозар ишао у школу). На школској клупи налазиле су се Светозареве оцене из Крагујевачке гимназије и „нема“географска карта. Ученици су требали да упишу Крагујевац у нему карту. Следећи корак је било решавање ребуса(тегла). У тегли су се налазили кључеви са привеском(цитати наших познатих писаца међу њима и мисао Светозара Марковића) кључ их је даље водио у преткабинет. Преткабинет је био припремљен за њихову проверу знања о политичком деловању Светозара Марковића. Поред улаза налазила се карта Совјетског савеза, на зиду је била стрелица са преласком у Цирих, на поду бабушка у свакој бабушки се налазило упуство. Поред Цириха налазиле су тоблероне, швајцарски сат, картонски сир...На столу су се налазила дела Светозара Марковића, дела Карла Маркса.....У позадини историјска карта у периоду владавине Обреновића, фотографије Светозара из тог периода, одлуке Обреновића о укидању стипендије Светозару. Одговор који је отварао даље кораке био је пасус у Раденику у коме су била заокружена слова измешаним редоследом Р, Т, В,О, А, З(новине у којима је писао чланак због ког је

отишао у затвор). На излазу из преткабинета налазила се слика Ђуре Даничића, сликарски прибор.....даље активности се настављају у кабинету за ликовну културу.

У кабинету их је чекао наставник Александар. Добили су на папирићу издата дела Светозара Марковића, један ученик је дела представљао цртежом а остали из групе су погађали. Последњи цртеж био је број дела које је Светозар издао и следећи корак је одлазак у кабинет за математику. У кабинету за математику чекали су их логички задаци и њиховим решавањем ученици су завршили успешно Escape room.

Друга група је задатке решавала обрнутим редом, прво кабинет за математику, кабинет за ликовно и на крају географију. Свим групама је мерено време изласка из школе.

Победници

Победнике смо прогласили на основу времена, а узимали смо у обзир и помоћ коју су поједине екипе добиле од дежурних наставника како би успешно завршили игру.

Закључак.

Ученици 8. разреда активно су учествовали у пројекту, за разлику од претходних активности, где нисмо имали велики одзив матураната. Сви су били задовољни о чему сведоче утисци “малих детектива“. За реализацију пројекта нису потрошена новчана средства, канцеларијски материјал и слично. Време потрошео за овај пројекат од идеје до реализације било је 10 дана, па други послови у школи нису трпели због тога.

Наредне активности

У плану је покретање нових пројеката Escape school у којима ће улогу да бирају тему, време, састављају загонетке, прикупљају податке и сл. преузети ученици који су се такмичили у Пилот пројекту. У томе ће им помоћи наставници, а надамо се и овај извештај.

Невена Влајић, члан тима