INCLUSIVE PATHways TO PEACE

Operacija LOG OUT

Metodološki vodič

Sufinansira Evropska unija

AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES

Udruga Studio B

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Finansirano od strane Evropske unije. Izneti stavovi i mišljenja su isključivo stavovi autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Evropske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Evropska unija ni EACEA ne mogu biti smatrani odgovornim za njih.

Uvod

Metodološki vodič **„Block H8 - Peace puzzles Toolkit“** predstavlja metodologiju i inovativne alate za uključivanje i osnaživanje mladih **veštinama rešavanja konflikata** kroz obrazovne resurse zasnovane na igri i ima za cilj povećanje kvaliteta omladinskog rada opremanjem omladinskih radnika i organizacija novim veštinama, pristupima i metodama. Teži promovisanju zajedničkih vrednosti kao što su tolerancija, inkluzivnost i razumevanje, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava.

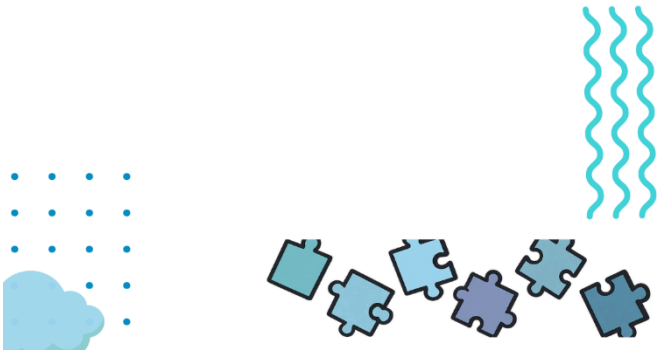
Pružanjem otvorenih obrazovnih resursa (Open Educational Resources OER) kao dinamičnog i interaktivnog okruženja, želimo da praktičarima omogućimo praktično iskustvo koje mogu direktno da primene u svojim inicijativama usmerenim na mlade, čime doprinosimo jačanju kapaciteta omladinskih organizacija i organizacija za mlade nudeći praktičan resurs za omladinski rad.

Uključivanje digitalnih elemenata u ovaj toolkit, kao što su fotografije/video-zapisi od 360 stepeni i proširena stvarnost, pruža savremen pristup neformalnom obrazovanju, dostupan na engleskom, hrvatskom, srpskom, španskom, grčkom i turskom jeziku, osiguravajući da omladinski radnici, omladinske organizacije i pružaoci obuka mogu da ga koriste na način koji uvažava različite jezičke i kulturne kontekste.

Kada je reč o mladima, opšti cilj ovih otvorenih obrazovnih resursa jeste da doprinesu unapređenju kritičkog mišljenja i rešavanja problema, donošenja odluka, timskog rada, medijske pismenosti, komunikacije i saradnje, liderstva, profesionalizma i snažne empatije među mladima, kroz aktivno učešće, kako bi se unapredile sposobnosti mladih za prevenciju i rešavanje konflikata.

Block H8 - Peace puzzles Toolkit – Metodološki vodič je praktičan priručnik za pripremu i realizaciju 8 obrazovnih aktivnosti u formi soba za bekstvo, usmerenih na izgradnju mira, ljudska prava, inkluziju, nenasilnu komunikaciju, emocionalnu inteligenciju, digitalnu bezbednost i prevenciju diskriminacije.

Vodič pruža detaljne metodologije za svaku sobu. Za svaku sobu za bekstvo predstavlja vizuelno postavljanje prostora, obrazovne ciljeve, ciljnu grupu, mogućnosti pristupačnosti i prilagođavanja, scenario, cilj igre, raspored sobe, potrebne materijale, proces pripreme, ulogu game mastera, tok igre, savete, nagoveštaje i pitanja za debrifing, čime pruža sveobuhvatan alat svakom praktičaru u okruženjima neformalnog i formalnog učenja.



Co-funded by the European Union

Kontekst projekta

„Inkluzivni putevi ka miru (Inclusive pathways to peace), 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458“ je Erasmus+ KA2 projekat *partnerstva za saradnju u oblasti mladih,* kojim koordinira Udruženje Studio B (Hrvatska), sa partnerima iz Srbije (Udruženje Svetlost), Španije (ASOCIACIÓN JUVENIL ERASMIAU) i Kipra (Neolea gia antalagi kai katanoisi – Youth for Exchange and Understanding). Projekat ima za cilj da uključi i osnaži 181 mladu osobu veštinama rešavanja konflikata kroz obrazovne resurse zasnovane na igri i da poveća kvalitet omladinskog rada opremanjem 130 omladinskih radnika novim veštinama, pristupima i alatima. Projekat promoviše zajedničke vrednosti kao što su tolerancija, inkluzivnost i razumevanje, doprinoseći na kraju izgradnji kohezivnih i mirnih društava. Nakon participativnog akcionog istraživanja i korišćenja kreativnog pristupa gamifikaciji, partneri su zajednički kreirali otvorene obrazovne resurse — uključujući interaktivne sobe za bekstvo unapređene elementima 360° i proširene stvarnosti — koji podržavaju mlade u razvijanju empatije, komunikacije i veština rešavanja konflikata. Kombinovanjem neformalnog obrazovanja i digitalnih inovacija, projekat jača kvalitet omladinskog rada i doprinosi kohezivnijim, demokratskijim i mirnijim zajednicama širom Evrope.

Co-funded by the European Union
Udruga Studio B
AGENCY FOR MOBILITY AND EU PROGRAMMES
Erasmus+ Enriching lives, opening minds.

Ovaj vodič razvijen je kao intelektualni rezultat u okviru projekta.

Tokom njegove realizacije, partneri su sarađivali na kreiranju i testiranju obrazovnih soba za bekstvo usmerenih na teme povezane sa izgradnjom mira, transformacijom konflikata, empatijom, ljudskim pravima, komunikacijom i saradnjom među mladima. Kroz međunarodnu saradnju i razmenu iskustava, projekat je istraživao kako učenje zasnovano na igri i visoko participativne obrazovne aktivnosti mogu da podstaknu aktivno učešće i smisleno učenje među mladima. Sobe za bekstvo u ovom vodiču razvila su četiri nacionalna tima od po 10 mladih i 2 omladinska radnika, testirane su u međunarodnom okruženju u Šapcu, Srbija, u martu 2026. godine, zatim dodatno unapređene na osnovu povratnih informacija učesnika te mobilnosti, da bi se konačno koristile na lokalnim događajima u Hrvatskoj, Kipru i Španiji. Ovaj pristup omogućio nam je da kreiramo smislen resurs za učenje koji je istovremeno zabavan i edukativan za mlade i omladinske radnike, uz imerzivno iskustvo koje ide znatno dublje od tradicionalnih metoda učenja.

Ovaj vodič je kreiran kao praktičan resurs podrške za edukatore, omladinske radnike, trenere, facilitatore i organizacije zainteresovane za korišćenje obrazovnih soba za bekstvo u svom radu.

Nadamo se da ćete uživati u njegovom korišćenju koliko smo mi uživali u procesu njegovog stvaranja!

Co-funded by the European Union

Operacija LOG OUT

1 Uvod

A) Kontekst

Ova soba, „*Operacija LOG OUT*“, fokusira se na digitalnu dimenziju mirovnog obrazovanja istražujući govor mržnje i sajber zlostavljanje kao oblike onlajn nasilja. Zasnovana je na ideji da miran suživot u digitalnim prostorima zahteva svesnost o moći reči, empatiju i sposobnost reagovanja bez eskalacije konflikta. Kroz iskustvo, učesnici jačaju digitalnu otpornost, emocionalnu svesnost i veštine za onlajn komunikaciju zasnovanu na poštovanju i konstruktivnosti.

B) Vizualna prezentacija sobe

Soba je u početku potpuno mračna. Postoje dve glavne različite oblasti.

Digitalni kutak: Sto osvetljen samo malom stonom lampom. Na njemu se nalazi laptop koji prikazuje slajdšou i set odštampanih kartica. Pored laptopa je mala zaključana kutija.

Kutak za učenje: Smešten na suprotnom kraju sobe, ovaj sto sadrži listove sa matematičkim domaćim zadatkom i olovke.

Police „Stvarnosti“: Polica ili ormar za knjige koji je trenutno zaklonjen tamom. Ispunjen je fizičkim dostignućima (trofejima, medaljama, fotografijama), koji će biti otkriveni tek na samom kraju kada se upale glavna svetla.

C) Obrazovni ciljevi

- Razlikovanje opšte neugodnosti od specifičnog govora mržnje.
- Prepoznavanje uticaja sajber zlostavljanja i govora mržnje na mentalno zdravlje.
- Učenje mehanizama suočavanja i važnosti „oflajn“ stvarnosti i samovrednosti.
- Vežbanje digitalne otpornosti i pozitivne komunikacije.

D) Profil ciljne grupe i broj učesnika

Uzrast: 14-19

Preporučeni broj učesnika: 4-6

Profil grupe: Omladinske grupe, školska odeljenja ili učesnici omladinskih razmena.

Težina sobe za bekstvo: Srednja

E) Pristupačnost i prilagodljivost

Prostor je uređen tako da omogućava lako i bezbedno kretanje, bez prepreka ili uskih prolaza koji bi mogli otežati učešće. Svi važni elementi postavljeni su na dohvat ruke, bez zahtevanja dodatnog napora, a zadaci koji su prvobitno bili planirani za pod premešteni su na sto kako bi bili dostupniji. Posebna pažnja

Co-funded by the European Union

posvećena je jasnim uputstvima, jednostavnoj upotrebi materijala i bezbednosti svih učesnika tokom aktivnosti.

Soba za bekstvo osmišljena je da bude pristupačna za osobe sa različitim potrebama, uključujući osobe sa oštećenjem sluha, osobe sa oštećenjem vida i korisnike invalidskih kolica, kako bi svi mogli da učestvuju ravnopravno. Zadaci i uputstva ne zavise od zvuka i sve važne informacije pružaju se u vizuelnom formatu. Svi pisani materijali takođe su prilagođeni za učesnike sa oštećenjem vida korišćenjem većih i jasnijih veličina slova, čineći ih lakšim za čitanje.

Aktivnost je fleksibilna i može se prilagoditi prema potrebama svake grupe. Cilj nije samo pružiti pristup, već i podržati aktivno učešće, kako bi svi mogli da doprinose, istražuju i uživaju u iskustvu na inkluzivan i ravnopravan način.

2 Priprema korak po korak

2.1 Scenario

Šta se dešava kada se svetla ugase i ostanu samo reči?

U svetu gde je sve povezano, granica između šale i povrede, mišljenja i napada, svakim danom postaje tanja. Ponekad je dovoljan samo jedan komentar. Jedna poruka. Jedan klik. Ova priča vodi vas na putovanje kroz prostor gde ništa nije sasvim onakvo kakvo izgleda, a svaka reč nosi veći teret nego što biste možda očekivali. To je iskustvo koje postavlja pitanja o odgovornosti, izborima i hrabrosti da se prepozna razlika između onoga što zabavlja i onoga što boli.

Napisana za mlade koji žele bolje da razumeju svet u kome žive i svoju ulogu u njemu, ova soba za bekstvo ne nudi gotove odgovore. Umesto toga, izaziva, provocira i otvara prostor za refleksiju. Jer u digitalnom svetu, svako ima glas. Jedino pitanje je — kako ćete ga koristiti?

2.2 Cilj igre

Učesnici moraju da se snađu kroz slojeve sajber zlostavljanja i digitalnog šuma kako bi pronašli istinu o samovrednosti. Moraju da otključaju digitalne fascikle, razlikuju govor mržnje od lažnih vesti i dokažu svoje sposobnosti iz stvarnog sveta kako bi upalili svetla i otkrili da njihova prava vrednost leži u dostignućima i sećanjima iz stvarnog života, a ne u onlajn komentarima.

2.3 Raspored sobe

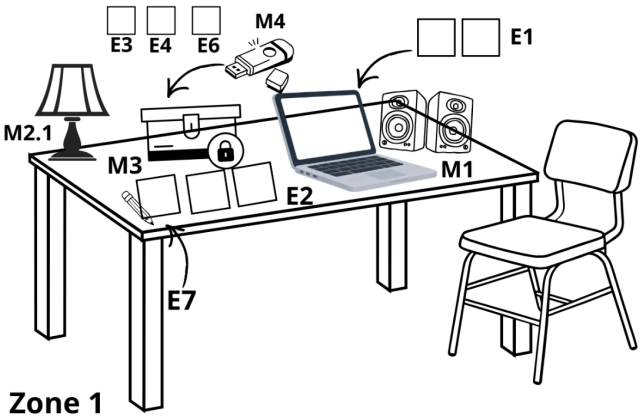
U zavisnosti od oblika i veličine prostorije koju ćete koristiti kao prostor sobe za bekstvo, raspored sobe će se takođe razlikovati. Najvažnije je zadržati relativno isti tok sobe — na primer, da se prvi koraci sobe za bekstvo nalaze bliže ulazu, a završni koraci prema zadnjem delu prostorije. Predlažemo sledeći raspored kao ideju koja se može prilagoditi prostoru koji se koristi:

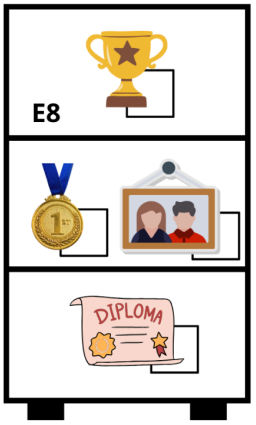
Ulaz/Zona 1: Sto sa lampom i laptopom (Digitalni kutak).

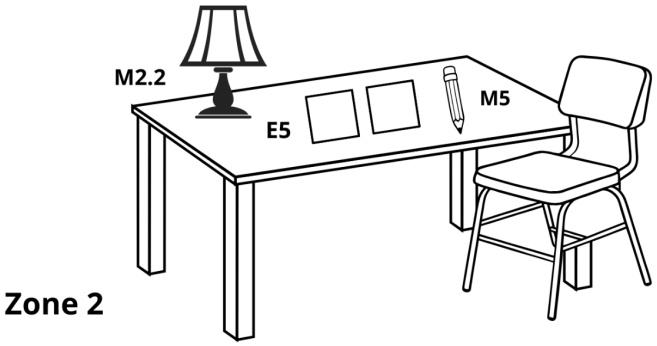
Zona 2: Sto sa lampom i matematičkim zadacima (Kutak za učenje).

Zona 3: Police sa trofejima/medaljama (Zona otkrivanja).

Co-funded by the European Union







2.4 Materijali

- M1. Laptop sa zvučnicima (unapred učitan sa video i audio zapisima).
- M2.2 stone lampe.
- M3. Mala zaključana kutija sa lozinkom 725
- M4. USB.
- M5. Olovke

Dodatno:

Tajmer. Tajmer može biti vidljivo prikazan u sobi, ili ga GM može pratiti na svom telefonu, vodeći računa da obaveštava igrače o protoku vremena. Vreme predviđeno za ovu sobu je 45 minuta.

2.5 Kako postaviti sobu

Sledeće korake potrebno je izvršiti pre nego što svaka grupa učesnika započne svoje putovanje kroz sobu za bekstvo.

Najpre se uverite da su svi materijali koji čine sobu (M1–M6) raspoređeni u skladu sa zahtevima rasporeda sobe.

Co-funded by the European Union

Sledite sledeće korake kako biste postavili sobu sa elementima igre iz Peace Puzzles Toolkita ili Unlock Peace — Modula za samostalnu izradu elemenata, tako da bude spremna za igranje:

Postavljanje Zone 1: Sto sa laptopom i zvučnicima

1. Uverite se da je soba potpuno mračna (roletne spuštene, glavna svetla isključena).
2. Uključite lampu (M2.1) na stolu i laptop sa zvučnicima (M1).
3. Pokrenite video sa komentarima mržnje (E1).
4. Pustite audio zapis uvreda i šuma u petlji (E1). Podesite jačinu zvuka tako da bude čujno, ali ne zaglušujuće.
5. Postavite špil karata (E2) na isti sto pored kutije (M3). Pobrinite se da karte (E2) koje predstavljaju „Govor mržnje“ imaju brojeve koji odgovaraju kombinaciji na kutiji (M3). Takođe, postavite odštampanu azbuku Morzeovog koda (E7) pored laptopa kako učesnici ne bi morali da koriste telefone i gube vreme. Postavite olovku pored papira radi lakšeg beleženja.

6. Na USB (M4) stavite fasciklu sa pozitivnim govorom (E3). Pobrinite se da ta fascikla bude prva u nizu kako bi bila otvorena prva. Možete je nazvati „otvori me prvo“.
7. Na isti USB (M4) stavite link do 360° sobe (E4). Fascikla sa 360° fotografijom sobe za bekstvo naziva se Duboka misao.
8. Na isti USB disk stavite skrivenu fasciklu, nazovite je KONAČNA_ISTINA i stavite tekst u Word dokumentu (E6) u fasciklu.

Kako napraviti skrivenu fasciklu:
https://www.youtube.com/watch?v=BuxCeL4-RNc

SCAN

Metod 2: Korišćenje Batch skripte Napravite Batch fajl: Otvorite Notepad. Kopirajte i nalepite priloženi Batch kod skripte u Notepad. Kod Batch skripte: https://pastebin.com/x2bPxUys Lozinka — 5913. Sačuvajte fajl kao „Locker.bat" odabirom „Sve datoteke" u padajućem meniju „Sačuvaj kao tip". Zaključajte fasciklu: Pokrenite fajl Locker.bat dvostrukim klikom. Stavite sve fajlove koje želite da zaštitite u novu fasciklu „Locker" koja se pojavljuje. Pokrenite Locker.bat ponovo, ukucajte „Y" da zaključate fasciklu i pritisnite Enter. Otključajte fasciklu: Pokrenite Locker.bat, unesite lozinku i vaša fascikla će se ponovo pojaviti.

SCAN

9. Podesite kombinaciju da odgovara brojevima pronađenim na kartama govora mržnje (E2).
10. Stavite USB (M4) unutar kutije (M3) i zaključajte je.

Postavljanje Zone 2: Sto sa domaćim zadatkom

11. Postavite listove sa matematičkim zadacima (E5) za učesnike, olovke (M5) i lampu (M2.2) na drugi sto.

Postavljanje Zone 3 — Otkrivanje

Co-funded by the European Union

12. Rasporedite trofeje, medalje i fotografije na policama (E8) unutar ormara; poruke će biti skrivene iza ovih predmeta. Iza trofeja: „Budi pobednik koji ne širi mržnju.“ Iza medalja: „Budi razlog zbog kojeg se neko oseća bezbedno onlajn.“ Iza porodične fotografije: „Najveća podrška dolazi od ljudi kojima je stalo do tebe.“ Iza diplome: „Čestitamo! Uspešno ste završili sobu za bekstvo. Pokazali ste timski rad, komunikaciju i kritičko mišljenje, i naučili koliko su važni poštovanje, empatija i odgovorno ponašanje — u stvarnom životu i onlajn. Uvek budi glas koji gradi, a ne onaj koji ruši.“

Pobrinite se da nisu lako vidljivi dok je soba mračna — treba da budu otkriveni tek kada se upale glavna svetla.

Koraci 1 do 12 ponavljaju se pre nego što svaka grupa učesnika uđe u sobu — ovo su koraci za postavljanje i resetovanje koje treba slediti.

SAVETI:

- Kada postavljate zonu igre: pobrinite se da zapamtite lokaciju svakog traga! Ovo će vam omogućiti da pratite napredak učesnika tokom igre i date im prave nagoveštaje.
- Preporučuje se prebrojavanje materijala na kraju sesije. Moguće je da su igrači nešto zapisali na pojedinim materijalima ili da su ih slučajno zadržali u džepovima.

3 Implementacija korak po korak

3.1 Game master

Opšti zadaci game mastera su:

- Pripremanje svih materijala igre, postavljanje sobe i vraćanje u prvobitno stanje;
- Dobrodošlica igračima i uvođenje u atmosferu njihove misije pre početka igre;
- Praćenje igre kako bi im pomogao, dao nagoveštaje ili savete;
- Nakon završetka misije, game master je tu da debrifuje sa igračima prelazeći kroz ključne momente misije.

U prostoru igre, savetujemo da game master ostane malo podalje od grupe kako bi igračima ostavio potreban prostor da se samostalno razvijaju, i kako bi bili manje u iskušenju da traže nagoveštaje ili da procenjuju reakcije game mastera.

Specifičnosti uloge GM-a u ovoj sobi za bekstvo:

GM treba ukratko i jasno da objasni osnove sobe za bekstvo pre početka igre, naglasi važnost timskog rada i ohrabri aktivno učešće. Takođe treba da predstavi osnovna pravila igre i objasni kako učesnici mogu da zatraže pomoć ako bude potrebno. Uputstva treba da budu sažeta, laka za razumevanje i motivišuća, kako bi učesnici mogli da uđu u igru osećajući se opušteno i angažovano.

Co-funded by the European Union

GM kontroliše okruženje.

Kontrola zvuka: GM mora da pokrene glasovne instrukcije („*Nisu sve neprijatne reči...*“) ako se ne puštaju automatski.

Kontrola osvetljenja: Najkritičnija uloga je na samom kraju. Kada igrači pročitaju završnu poruku da „pogledaju okolo,“ GM mora odmah da upali glavna svetla u sobi kako bi otkrio trofeje i pozitivne predmete.

3.2 Uvod i uputstva

Pre početka igre, zadatak game mastera je da se predstavi i objasni svoju ulogu. Game master je tu u slučaju da učesnicima zatreba pomoć ili se izgube u igri. Objasnite scenario ako još uvek imaju pitanja i objasnite im kako funkcioniše tajmer.

Pitajte učesnike da li su već igrali sobu za bekstvo, a ako nisu, objasnite im svrhu i mehanizme escape room igara.

Obavestite učesnike da imaju 45 minuta da završe sobu za bekstvo.

Dajte sledeća uputstva:

- Poštujte rekvizite i dekor: Postupajte sa svim rekvizitima i dekorom pažljivo i s poštovanjem.
- Ne koristite fizičku silu, već samo mentalne sposobnosti. Nijedan trag nije zamišljen da bude otkriven lomljenjem elemenata sobe.
- Komunicirajte efikasno. Jasna komunikacija je ključ uspeha. Obavezno verbalizujte svoje misli, zapažanja i ideje sa članovima tima.
- Slušanje tuđih perspektiva od suštinskog je značaja za efikasno rešavanje zagonetki.
- Mudro koristite resurse. Koristite sve dostupne resurse, uključujući tragove, alate i znanja i veštine vaših saigrača.
- Razmišljajte kreativno i izvan okvira kako biste pronašli rešenja za izazove.
- Ostanite fokusirani. Zadržite fokus na zadatku koji je pred vama i izbegavajte ometanja.
- Koncentrišite se na rešavanje zagonetki i napredovanje kroz igru kako biste postigli krajnji cilj.
- Upravljajte vremenom. Upravljanje vremenom je od suštinskog značaja. Odmeravajte tempo tokom igre kako biste osigurali da imate dovoljno vremena da rešite sve zagonetke i završite misiju pre isteka odbrojavanja.

Co-funded by the European Union

- Ostanite pozitivni i ohrabrujući. Održavajte pozitivan stav i ohrabrujte saigrače. Podržavajte jedni druge kroz izazove i zajedno proslavite uspehe.
- Potražite pomoć ako je potrebno. Ako se nađete u zastoju na nekoj zagonetki ili tragu, ne oklevajte da zatražite nagoveštaje ili pomoć od game mastera. On je tu da vas vodi i osigura da imate prijatno iskustvo.
- Poštujte bezbednosne smernice. Vodite računa o svim bezbednosnim smernicama koje pruža game master. Izbegavajte trčanje, skakanje ili bilo kakvo ponašanje koje bi moglo da rezultira povredom vas ili drugih. Nijedan trag nije sakriven tako da zahteva penjanje na nameštaj ili pomeranje teških delova scenografije.
- Pre svega, ne zaboravite da uživate u iskustvu! Prihvatite avanturu, uronite u priču i uživajte u timskom radu sa svojom ekipom dok zajedno savladavate izazove i sobu za bekstvo.

SAVET — Bolje je davati uputstva van prostora za igru, po mogućnosti u tišem prostoru gde igrači mogu da se fokusiraju na ono što game master govori.

3.3 Nagoveštaji i saveti

Tokom igre, game master **treba da posmatra** i daje **određene nagoveštaje ili savete** igračima. Predložili smo neke nagoveštaje za određene momente tokom igre — u zavisnosti od situacije, game master može davati dodatne nagoveštaje ili savete. Međutim, pobrinite se da igračima date dovoljno vremena da igraju i pokušaju da sami dođu do rešenja; nagoveštaje davajte samo ako budu zatraženi ili u slučaju da su igrači u zastoju.

- Nagoveštaj za karte: „Pažljivo pročitajte karte. Koje od njih zapravo predstavljaju govor mržnje? Samo one su važne.“
- Nagoveštaj za Morseov kod: „Taj zvučni obrazac... tačke i crtice. Da li postoji ključ negde?“
- Nagoveštaj za matematiku: „Ponekad rešenje nije digitalno. Pogledajte oko sebe u fizičkoj sobi i pronađite mesto za učenje.“
- Nagoveštaj za vesti: „Pročitajte tekst koji se pomera. Povežite naslov sa definicijom.“

3.4 Tok igre

1. Ulazak: GM treba ukratko i jasno da objasni osnove sobe za bekstvo pre početka igre, naglasi važnost timskog rada i ohrabri aktivno učešće. Takođe treba da predstavi osnovna pravila igre i objasni kako učesnici mogu da zatraže pomoć ako bude potrebno. Uputstva treba da budu sažeta, laka za razumevanje i motivišuća, kako bi učesnici mogli da uđu u igru osećajući se opušteno i angažovano. Igrači ulaze u mračnu sobu. Vide laptop sa video zapisom govora mržnje i čuju audio uvrede.

Co-funded by the European Union

2. Trag: Poruka na videu „Nisu sve neprijatne reči i izjave govor mržnje.“ Upućuje ih na karte na stolu.
3. Zagonetka sa kartama: Igrači sortiraju karte. Karte koje sadrže stvarni govor mržnje imaju brojeve na sebi. Ispravnim raspoređivanjem ovih brojeva dobija se kod.
4. Kutija i USB: Koristeći kod, igrači otvaraju malu kutiju i izvlače USB disk.
5. Pozitivna fascikla: Priključuju USB u laptop. Unutra se nalazi fascikla sa pozitivnim komentarima i primerima ohrabrujućeg ponašanja na internetu. Tekst na videu daje nagoveštaj da otvore sledeću fasciklu koja pokreće 360° fotografiju (Onlajn soba). Nagoveštaj: „Ne gledajte površinu; morate zaroniti u duboku misao. Skrivena među fasciklama, veza do vašeg bekstva čeka da bude pokrenuta.“ Fascikla sa 360° fotografijom naziva se Duboka misao.
6. 360° soba: U ovoj digitalnoj sobi vide ikone raspoređene na različitim lokacijama (YouTube, Instagram, Igrica, Messenger, TV kanal).
7. Klikom na YouTube prikazuje se video sa komentarima mržnje ispod.
8. Klikom na Instagram prikazuje se fotografija sa komentarima mržnje ispod
9. Klikom na Messenger dobija se poruka od „prijatelja“ koja ih upozorava: „Napravili su grupni čet gde te vređaju, zovu te lenjivcem, govore da nikad ne radiš domaće i ne možeš da rešiš jednostavnu matematiku.“
10. Klikom na ikonu Igrice prikazuje se gameplay sa komentarima mržnje ispod.
11. Kada učesnici kliknu na sve tri dostupne ikone (*YouTube, Instagram i Igricu*), uputstvo je napisano Morseovim kodom. Nagoveštaj: „Taj zvučni obrazac... tačke i crtice. Da li postoji ključ negde?“
12. Morseov kod se prevodi u: URADI DOMAĆI ZADATAK.
13. Nakon dekodiranja poruke i unošenja fraze „URADI DOMAĆI ZADATAK,“ dobijaju novi nagoveštaj: „Ponekad rešenje nije digitalno. Pogledajte oko sebe u fizičkoj sobi i pronađite mesto za učenje.“
14. Matematički zadatak: Igrači moraju da pronađu sto na drugom kraju sobe. Rešavaju matematičke zadatke pronađene tamo. Rešenje daje numerički kod za otključavanje sledećeg koraka u 360° sobi i dobijaju nagoveštaj: „Za sledeći trag morate proveriti današnje vesti. Pronađite TV u ovoj sobi i kliknite na njega.“
15. Na ekranu laptopa u 360° sobi, igrači klikaju na ikonu TV-a, koja otvara mali prozor koji prikazuje vesti. Naslovi se pomeraju kao teleprompter, krećući se odozdo prema gore. Igrači moraju da povežu specifične vesti sa odgovarajućim vrstama govora mržnje, koristeći tragove koje su pronašli na kartama.
16. Završna fascikla: Ispravno povezivanje vesti otkriva lozinku 5913 i nagoveštaj za otvaranje skrivene fascikle na USB-u: „USPEH! Lozinka prihvaćena. Skriveni direktorijum vidljiv na USB disku: [KONAČNA_ISTINA].

Co-funded by the European Union

Molimo otvorite da nastavite.“ vrstama govora mržnje, koristeći tragove koje su pronašli na kartama.

17. Poruka: Skrivena fascikla sadrži pozitivne afirmacije: „Svaka osoba ima vrednost,“ „Ne uzvraćaj mržnjom,“ „Traži dobro oko sebe,“ i „Pogledaj šta smo do sada postigli.“
18. Otkrivanje: Završno uputstvo je „Pogledajte oko sebe.“ U tom trenutku, game master uključuje glavna svetla. Police se otkrivaju, ispunjene medaljama, trofejima, diplomama, porodičnim fotografijama i porukama iza njih — dokazujući njihovu vrednost u stvarnom svetu.

5.3.5 Faza debrifinga

Game master čestita igračima na završetku sobe za bekstvo.

Osnovna pitanja:

Kako se osećate?

Da li ste uživali u igri?

Da li ste osećali pritisak zbog vremena?

Diskusija:

Treba da sledi diskusija koju vodi game master, zasnovana na obrazovnoj temi. Zajedno sa učesnicima, GM treba da rekapitulira sve što je bilo važno naučiti iz ovog obrazovnog iskustva sobe za bekstvo.

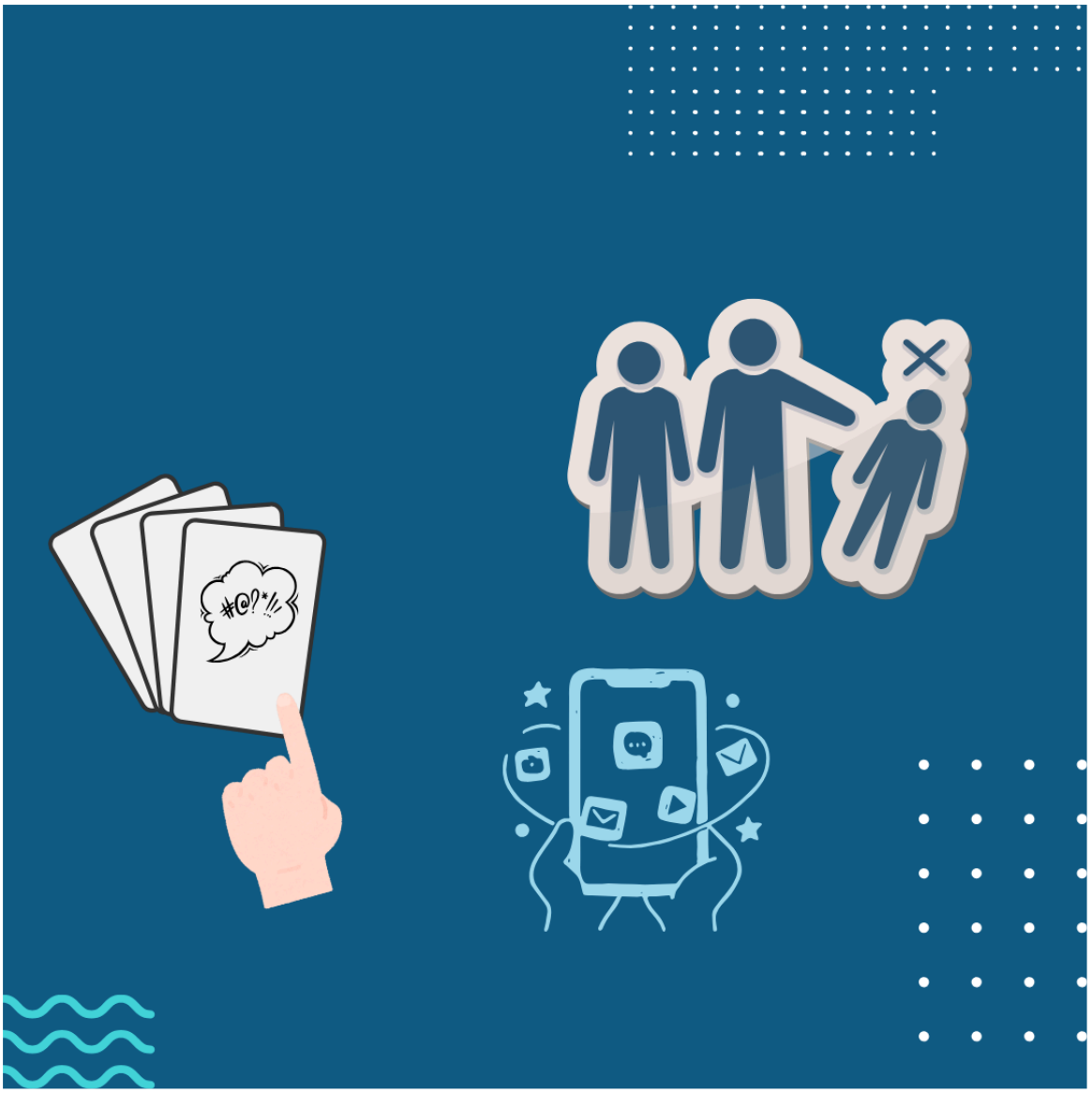
Specifična pitanja:

- Kako su vas audio uvrede na početku naterale da se osećate?
- Zašto je bilo važno razlikovati „neprijatne reči“ od „govora mržnje“?
- Završni zadatak zahtevao je gledanje fizičkih dostignuća. Zašto je važno odvojiti se od ekrana i pogledati svoj stvarni život?
- Kako možemo primeniti koncept „pozitivne fascikle“ na naše stvarno korišćenje društvenih mreža?

Grupna fotografija: Game master pomaže igračima da se fotografišu kao proslava završetka igre.

Povratne informacije učesnika: Game master poziva igrače da podele eventualne dodatne povratne informacije o iskustvu.

Co-funded by the European Union



Co-funded by
the European Union

Impresum

Ovaj metodološki vodič kreiran je u okviru Erasmus+ projekta „Inkluzivni putevi ka miru (*Inclusive pathways to peace*)“, 2024-2-HR01-KA220-YOU-000279458.

Ovaj projekat je sufinansirala Evropska unija.

Izdavač

UDRUŽENJE SVETLOST
ŠIME KATIĆA 1
15000 ŠABAC – SRBIJA
nvo.svetlost@gmail.com

Glavni i odgovorni urednik

Marija Ristić, Udruženje Svetlost

Dizajn

Vojislav Radosavljević

Saradnici

Saša Despotović, Gordana Mandić Radosavljević, Nikolina Jureković, Magdalena Dević, Kemal Ashik

Jul 2026.



