**PROJEKTNI DAN – 27. 4. 2017.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Profesori voditelji:** | Pavlović Helena, Alen Sućeska |
| **Naziv projekta:** | **Escape Room** |
| **Kratki opis projekta:** | Sudionici, uglavnom timovi od 5-7 članova, nalaze se u tematskoj prostoriji u kojoj rješavajući niz zadataka otkrivaju misteriju. Na raspolaganju imaju 60 minuta, a pred njima su zanimljive zagonetke i prepreke koje zajednički promišljaju i rješavaju. Escape room na zabavan i edukativan način razvija kognitivne vještine, potiče kreativnost i promiče timski duh.  Escape sobe imaju kulturno važne, a opet zanimljive priče upotpunjene dinamičnim zagonetkama koje prate unikatni rekviziti i scenografija, te na zabavan i edukativan način omogućuju igračima da kroz sadržaj sobe razvijaju svoje vještine i ujedno nauče nešto novo ili više o zadanoj temi.  Tematika svake sobe je različita, npr. Teslino nasljeđe, Grofica iz Petrinjske ulice, Zombie laboratorij, Bunker, Pljačka banke.  ZAŠTO SU ESCAPE SOBE DOBRE ZA UČENIKE?  ·  escape sobe pomažu igračima u razvijanju njihovih vještina  ·  svaka igra potiče međusobnu komunikaciju i timski rad (da bi mogli dešifrirati kodove ili riješiti zagonetke moraju komunicirati međusobno i pomagati jedan drugome kako bi uspješno otkrili misterij u određenom vremenskom roku)  ·  escape sobe podižu moral i motivaciju, potiču kreativnost  ·  grade novi proces razmišljanja i potiču razmišljanje izvan granica norme |
| **Partnerske institucije:** | Room escape - Fox in a box  Room escape - Exit games |
| **Maksimalan broj učenika:** | 30 |
| **Cijena za učenike:** | 10 kn |
| **Osoba za prijavu:** | prof. Helena Pavlović |
| **Način prijave:** | osobno |
| **Prednost pri prijavi imaju učenici:** | 2. i 3. razreda |
| **Dodatne napomene:** |  |