

Sobe pobege so igre, v katerih igralci iščejo namige, rešujejo uganke in premagujejo izzive ter s tem poskušajo čim hitreje doseči glavni cilj, ki običajno predstavlja pobeg iz fizičnega ali digitalnega prostora. Takšne aktivnosti spodbujajo reševanje problemov, logično razmišljanje ter sodelovanje, zato ne preseneča, da so svoje mesto našle tudi v učnem okolju, kjer se posamezniki iz pasivnih poslušalcev prelevijo v aktivne igralce.

V zadnjem času sobe pobege postajajo vedno bolj popularne tudi v knjižnicah, kjer jih izvajajo za doseganje različnih ciljev. Uporabiti jih je mogoče za privabljanje obiskovalcev, predstavitev prostorov in storitev, krepitev informacijske pismenosti ali kot orodje za timsko povezovanje zaposlenih.

Čeprav sobe pobege veljajo za izjemno privlačno in inovativno obliko aktivnosti, njihova priprava ni preprosta. Uspešna izvedba namreč zahteva veliko premišljenega načrtovanja, ustvarjalnosti in časa, zato se številni pedagogi in knjižničarji sami težko lotijo njihove zasnove. Glavni namen delavnice je zato spodbuditi knjižničarje k razmisleku, kako bi lahko tovrstno dejavnost na ustvarjalen način vključili v okolje lastne knjižnice ter jo prilagodili potrebam in interesom svojih uporabnikov.

V delavnici se bomo posvetili procesu snovanja sobe pobege. Pri tem bomo na podlagi teoretičnih izhodišč in praktičnih primerov s pomočjo interaktivnih nalog spoznali glavne korake pri načrtovanju tovrstne aktivnosti. S skupnimi močmi bomo raziskali, kako izbrati primerne izzive, uporabiti razpoložljiva orodja ter zasnovati izkušnjo, ki jo je mogoče prenesti v knjižnično okolje. Cilj delavnice je opremiti udeležence z uporabnimi znanji in idejami, ki bodo lahko služile kot navdih pri pripravi lastne sobe pobege.

Če se želite v digitalni sobi pobege preizkusiti tudi sami, vas vabimo, da poskušate razvozlati primer skrivnostnega izginotja na Oddelku za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo: <https://forms.gle/sTcnRsrUdur2BYq8>.