Priručnik za korisnike Escapp-a

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
BELGRADE METROPOLITAN UNIVERSITY
UNIVERSITY OF EASTERN FINLAND
unir LA UNIVERSIDAD EN INTERNET

Naslov
Priručnik za korisnike Escapp

Verzija i datum: 0. 1. januar 2026.

Ovaj dokument je licenciran pod **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International licencom.**

Ovaj dokument je licenciran pod Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International licencom. Dokument je razvijen u okviru projekta IGLUE, sufinansiranog od strane Evropske unije kroz Erasmus+ program, poziv KA220-HED – Partnerstva za saradnju u visokom obrazovanju 2024..

Referentni broj projekta: 2024-1-ES01-KA220-HED-000256356

Veb-sajt projekta: https://iglue.dit.upm.es

Sufinansirano od strane Evropske unije. Izneti stavovi i mišljenja su isključivo stavovi autora i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije ili Španske službe za internacionalizaciju obrazovanja (SEPIE). Ni Evropska unija niti organ koji dodeljuje sredstva ne mogu biti odgovorni za njih.

Sufinansira Evropska unija

Sadržaj

1. Šta je Escapp? 5
Definicija..... 5
2. Funkcionalnosti za nastavnike (Kreiranje)..... 6
2.1. Zašto bi trebalo da koristite Escapp kao nastavnik? 6
2.2. Registracija u Escapp-u..... 7
2.2. Kontrolna tabla..... 11
2.3. Postavljanje novih escape soba 15
2.4. Menadžer resursa: interaktivni resursi i scene 37
2.5. Saradnja u escape sobi..... 63
2.6. Testiranje i uređivanje postojećih escape soba 65
2.7. Deljenje escape sobe sa učenicima 66
2.8. Izvođenje escape sobe..... 67
2.9. Pregled analitike učenja u escape sobama 71
2.10. Ponovna upotreba postojećih escape soba 78
2.11. Druge mogućnosti..... 79
2.12. Pitanja i odgovori - Q&A..... 81
3. Funkcionalnosti za studente (Tokom igre) 84
3.1. Zašto da koristite Escapp kao student?..... 84
3.2. Registracija u Escapp-u..... 85
3.3. Kontrolna tabla..... 89
3.4. Upisivanje..... 92
3.5. Igranje 95
3.6. Druge mogućnosti 104

1. Šta je Escapp?

Definicija

Escapp je veb platforma otvorenog koda kreirana radi podrške nastavnicima u osmišljavanju, realizaciji i upravljanju edukativnim escape sobama (eng. escape room) u učionici (uživo) i udaljenom (remote) okruženju. Ona vodi nastavnike kroz ceo proces sprovođenja escape soba omogućavajući registraciju nastavnika i učenika, kreiranje i objavljivanje escape soba, kao i konfiguraciju zagonetki, saveta i instruktivnih materijala. Platforma uključuje sveobuhvatan menadžer resursa koji podržava upload-ovanje i uključivanje različitih tipova datoteka kao što su slike, video, audio i PDF dokumenti, i nudi katalog interaktivnih komponenti (na primer, numeričke tastature i dekoderski diskovi) kao dodatno dostupnih zagonetki. Pored toga, Escapp nudi editor 2D scena koji omogućava kreiranje potpuno interaktivnih iskustava. Nastavnici mogu organizovati učenike u timove ili omogućiti individualno učešće, podesiti više termina aktivnosti i automatizovati davanje saveta (hintova) i proveru rešenja koristeći različite metode. Tokom aktivnosti, Escapp prati i sinhronizuje napredak učenika kroz zagonetke u realnom vremenu, obezbeđuje kontrolne table sa analitikom učenja za praćenje angažovanosti i performansi, i podržava elemente gamifikacije poput tajmera za odbrojavanje, traka napretka i rang-lista radi jačanja motivacije i takmičenja. Nakon igranja escape sobe, platforma može generisati i izvoziti ocene i rezultate. Za nastavnike i programere koji žele da prošire funkcionalnosti, Escapp nudi REST API i WebSocket interfejs, što omogućava integrisanje ili kreiranje eksternih izazova i alata uz samu platformu. Izvorni kod (source code) je javno dostupan pod slobodnom softverskom licencom, što institucijama i programerima omogućava prilagođavanje i integraciju Escapp-a u njihove sopstvene obrazovne tehnološke ekosisteme.

2. Funkcionalnosti za nastavnike (Kreiranje)

2.1. Zašto bi trebalo da koristite Escapp kao nastavnik?

Kao nastavnik, trebalo bi da razmotrite korišćenje Escapp-a, jer vam omogućava da kreirate i realizujete edukativne escape sobe od početka do kraja uz značajno manje logističkih izazova. Treba li vam još razloga? Evo nekoliko koji vam mogu pomoći da odlučite da li da ga koristite.

1. **Napravljen je sa namerom da podrži nastavnike:** Escapp podržava kreiranje sadržaja/zagonetki, distribuciju, registraciju učenika, formiranje timova, verifikaciju rešenja, praćenje napretka, upravljanje savetima i ocenjivanje.
2. **Čini "praćenje od strane nastavnika" izvodjlivim (posebno za veliki broj timova):** Praćenje tokom aktivnosti je ključno za pružanje pravovremene pomoći, motivisanje učenika (npr. putem poena/rang-lista), ocenjivanje učinka i prikupljanje podataka za unapređenje budućih aktivnosti.
3. **Podržava efikasnu pomoć/pružanje saveta:** Dobra praksa podrazumeva pružanje više saveta po zagonetki, čime se povećava korisnost (uključujući i davanje konačnog rešenja ako je neophodno) kako bi se sprečilo da timovi „zapnu" i kako bi se iskustvo nesmetano nastavilo.
4. **Omogućava pravednije opcije ocenjivanja zasnovane na podacima:** Preciznije metode ocenjivanja mogu uzeti u obzir kompletiranje zadatka, vreme, težinu zagonetki i broj dobijenih saveta.

Još uvek niste uvereni?

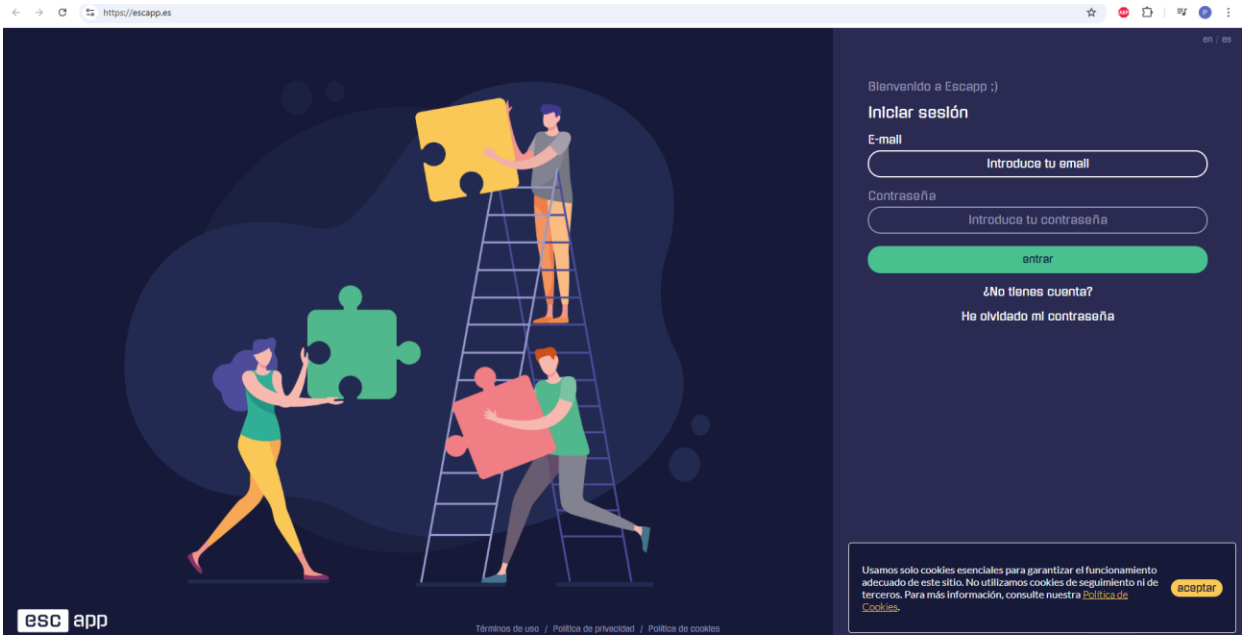
5. **Mnogo olakšava istraživanje:** Osim za nastavu, Escapp je vredan i za evaluaciju zasnovanu na dokazima ili istraživanje, jer edukativna escape soba može generisati logove koji pomažu u analizi ponašanja učesnika (npr. upravljanje vremenom, donošenje odluka, rešavanje problema).
6. **Jednostavan je za korišćenje i praktičan**, a ovaj priručnik će vam još više olakšati učenje kako da maksimalno iskoristite platformu.

2.2. Registracija u Escapp-u

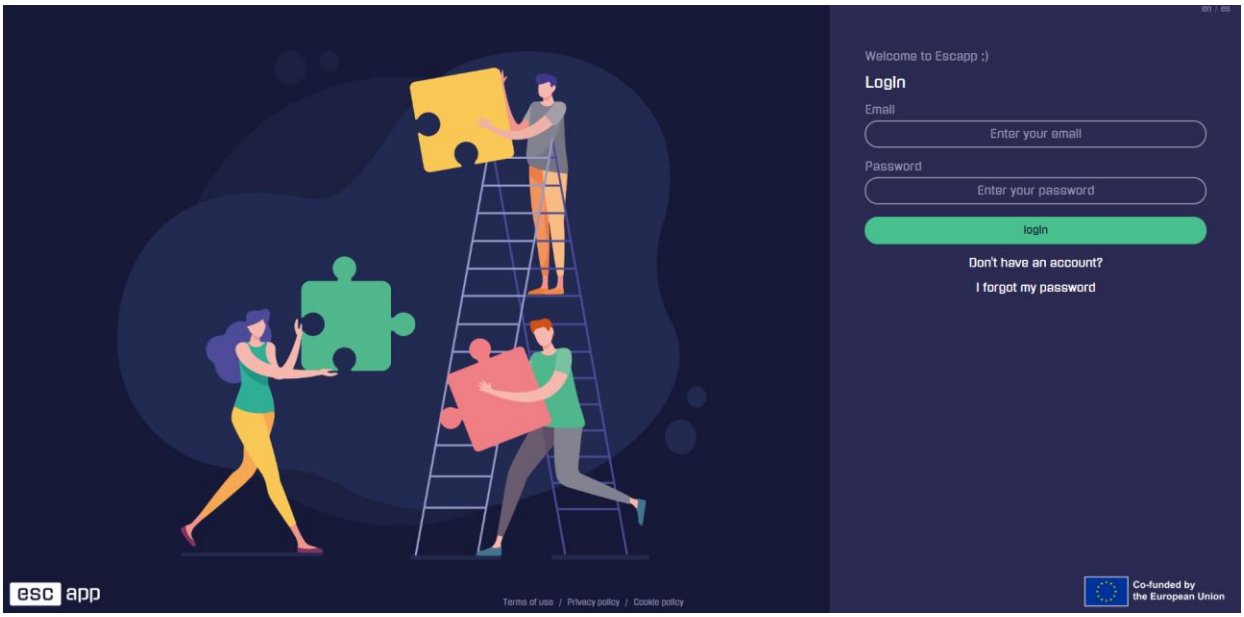
Proces registracije predstavlja prvi korak u vašoj escape sobi, a dobra vest je da je u pitanju veoma jednostavan postupak koji se završava u samo 3 koraka!!

KORAK 1: Najpre treba da posetite sledeći link: https://escapp.es/
(ili institucionalni link ukoliko koristite sopstvenu instancu Escapp-a, https://escapp.metropolitan.ac.rs/)

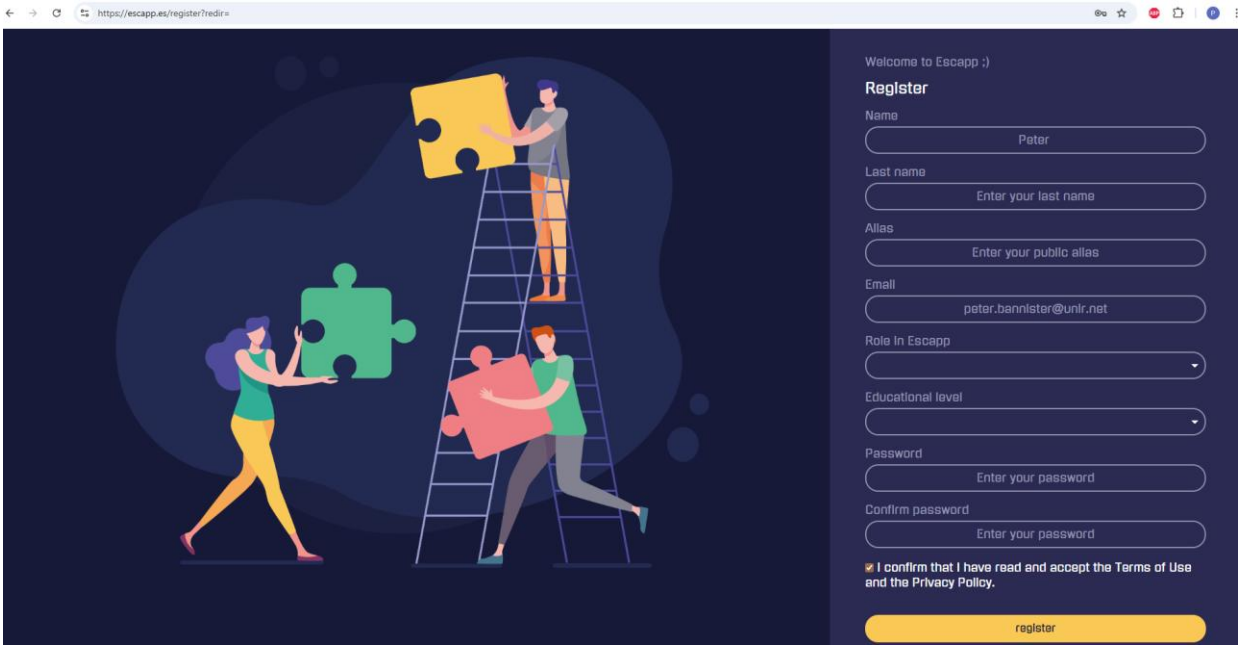
Ako se stranica otvori na jeziku koji ne koristite, jezik možete promeniti u gornjem desnom uglu ekrana, kao što je prikazano u nastavku:



Dakle, nakon što izvršite neophodna podešavanja jezika , potrebno je da izaberete opciju „Nemate nalog?“ ispod zelenog dugmeta za prijavu, kao što je prikazano u nastavku:



Kada kliknete na opciju „Nemate nalog?“, bićete preusmereni na sledeći ekran:



Ovde je potrebno da popunite polja ispod svakog naslova sekcije osnovnim podacima. To obuhvata vaše ime, alias i adresu e-pošte.

⚠ Važno: U padajućem meniju Uloga u Escapp-u obavezno izaberite opciju Nastavnik.

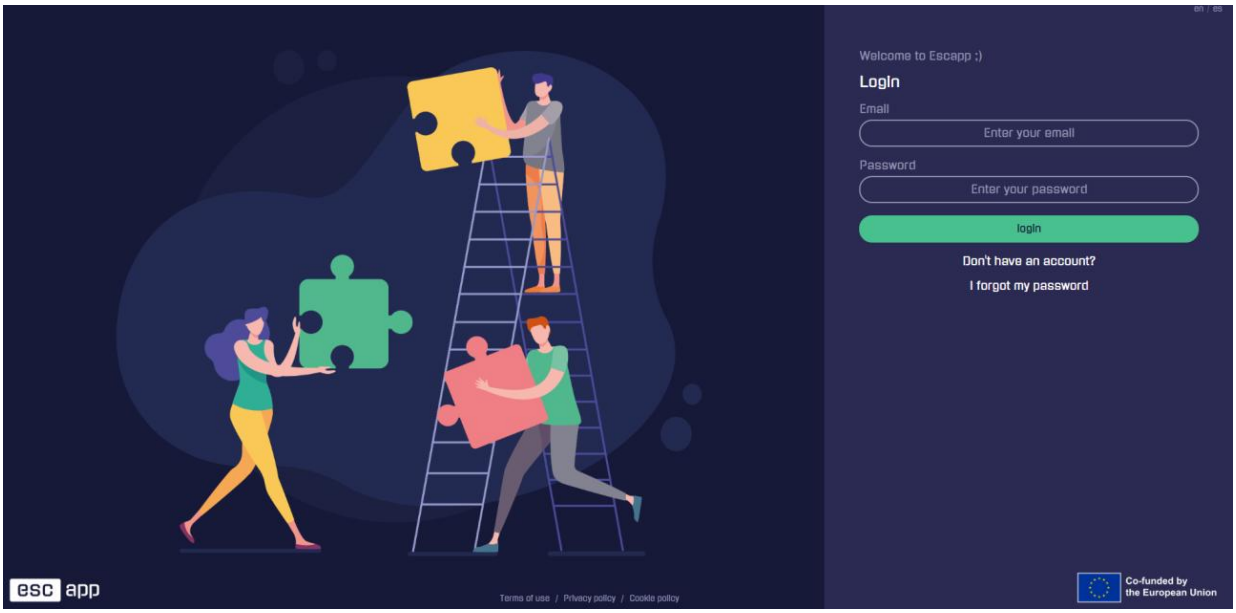
Od vas će takođe biti zatraženo da navedete obrazovni nivo na kojem predajete (što pomaže prilagođavanju iskustva i konteksta), a zatim da kreirate lozinku. Lozinku morate uneti potpuno identično u polja Lozinka i Potvrdi lozinku.

Pre registracije, ne zaboravite da označite polje kojim potvrđujete da ste pročitali i prihvatili Uslove korišćenja i Politiku privatnosti (svaki dokument možete otvoriti i pročitati klikom na njega).

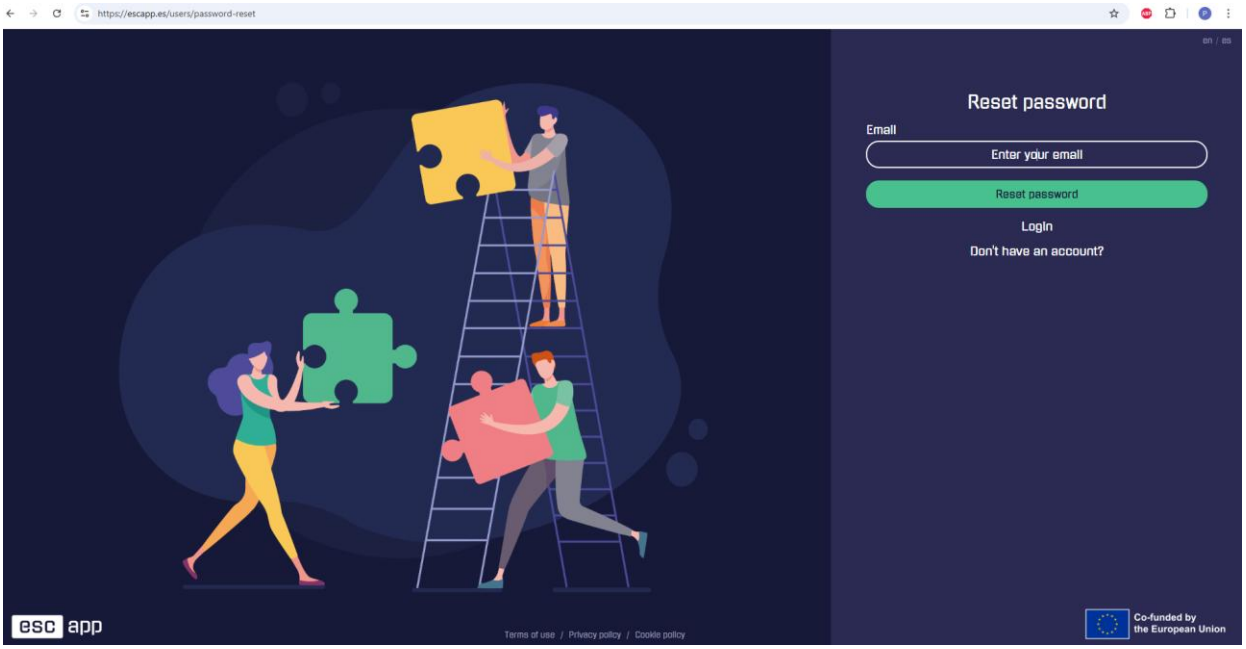
Na kraju, proverite da nijedno polje nije ostavljeno prazno i kliknite na žuto dugme Registracija da biste dovršili proces.

💡 **Pro savet:** Sačuvajte svoje pristupne podatke na bezbednom mestu kako biste kasnije brzo pristupili kontrolnoj tabli nastavnika.

Ako ipak zaboravite svoju lozinku, ne brinite — rešenje postoji. Ako se vratite na https://escapp.es/ videćete opciju „Zaboravio/la sam lozinku“, kao što je prikazano u nastavku:

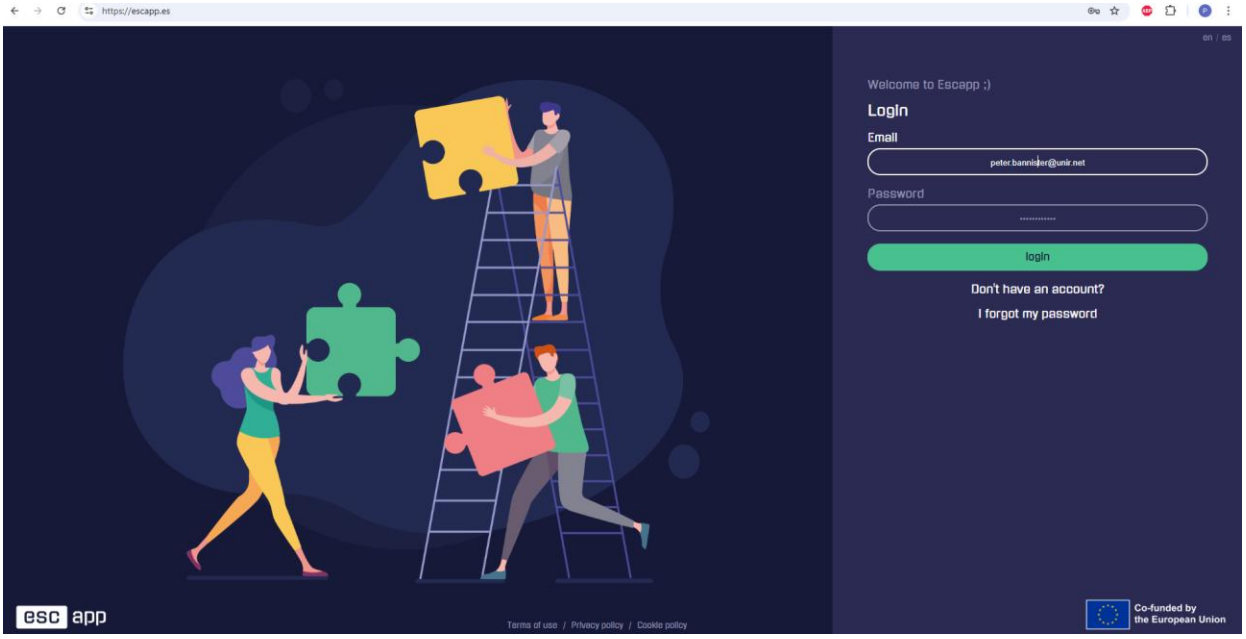


Kada kliknete na opciju „Zaboravio/la sam lozinku“, pojaviće se sledeći ekran:



Ovde je potrebno samo da unesete imejl adresu sa kojom ste se registrovali i pritisnete zeleno dugme za resetovanje lozinke. Dobićete imejl sa daljim uputstvima o tome kako da kreirate novu lozinku. Vodite računa da unesete tačnu adresu, jer u suprotnom postupak neće funkcionisati.

Imajte u vidu da ćete ubuduće moći jednostavno da se prijavite unosom registrovanog imejla i lozinke i klikom na zeleno dugme za prijavu, kao što je prikazano u nastavku:

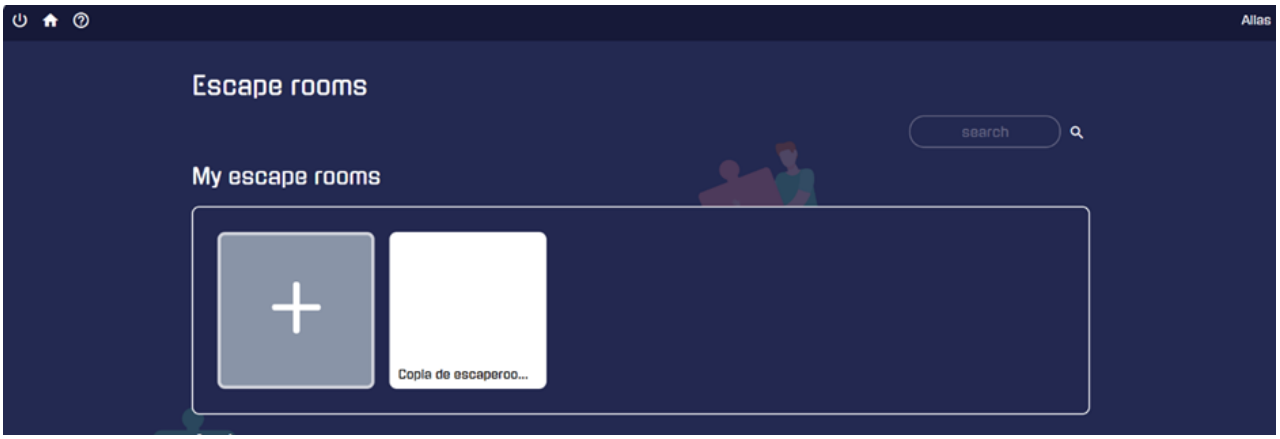


Čestitamo — vaš nastavnički nalog je spreman! Sada možete početi sa kreiranjem svojih escape soba, upravljanjem zadacima i vođenjem učenika kroz avanturu. 🎓🔓

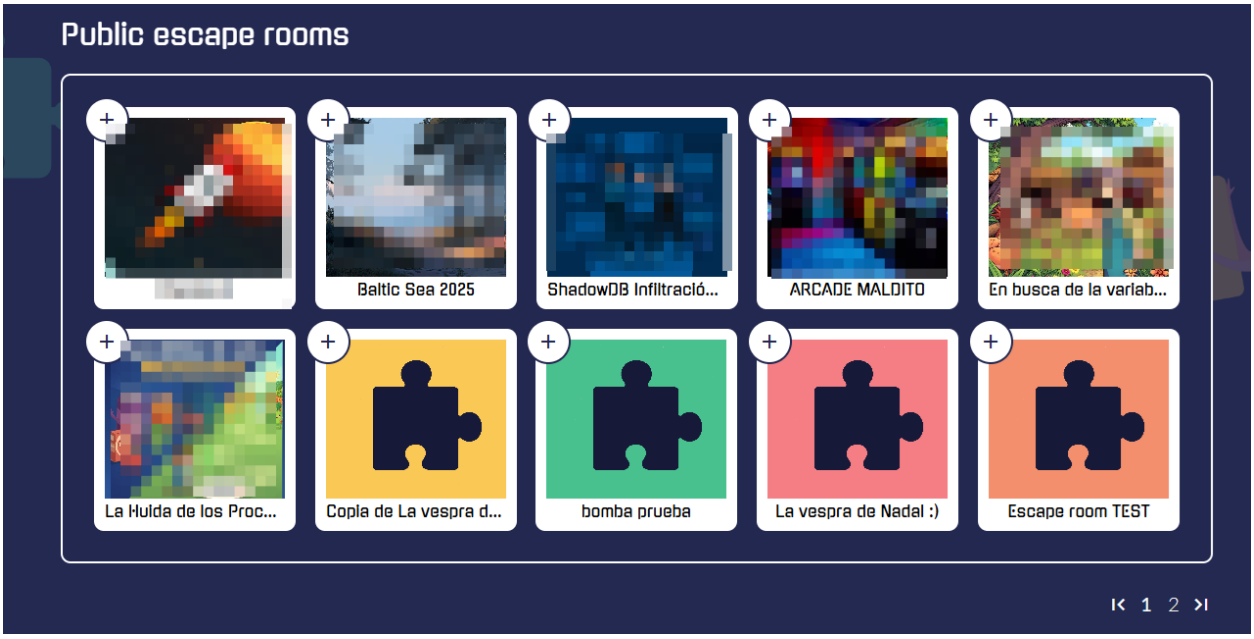
OPCIONO: U zavisnosti od podešavanja vaše institucije, možda će biti potrebno da potvrdite Escapp registraciju putem imejla za potvrdu pre nego što počnete da koristite uslugu.

2.2. Kontrolna tabla

Na kontrolnoj tabli možete videti sledeća polja:
U gornjem desnom uglu nalazi se vaš alias. Klikom na njega otvarate sekciju u kojoj kasnije možete izmeniti podatke unete tokom registracije ili čak obrisati svoj registrovani Escapp nalog.



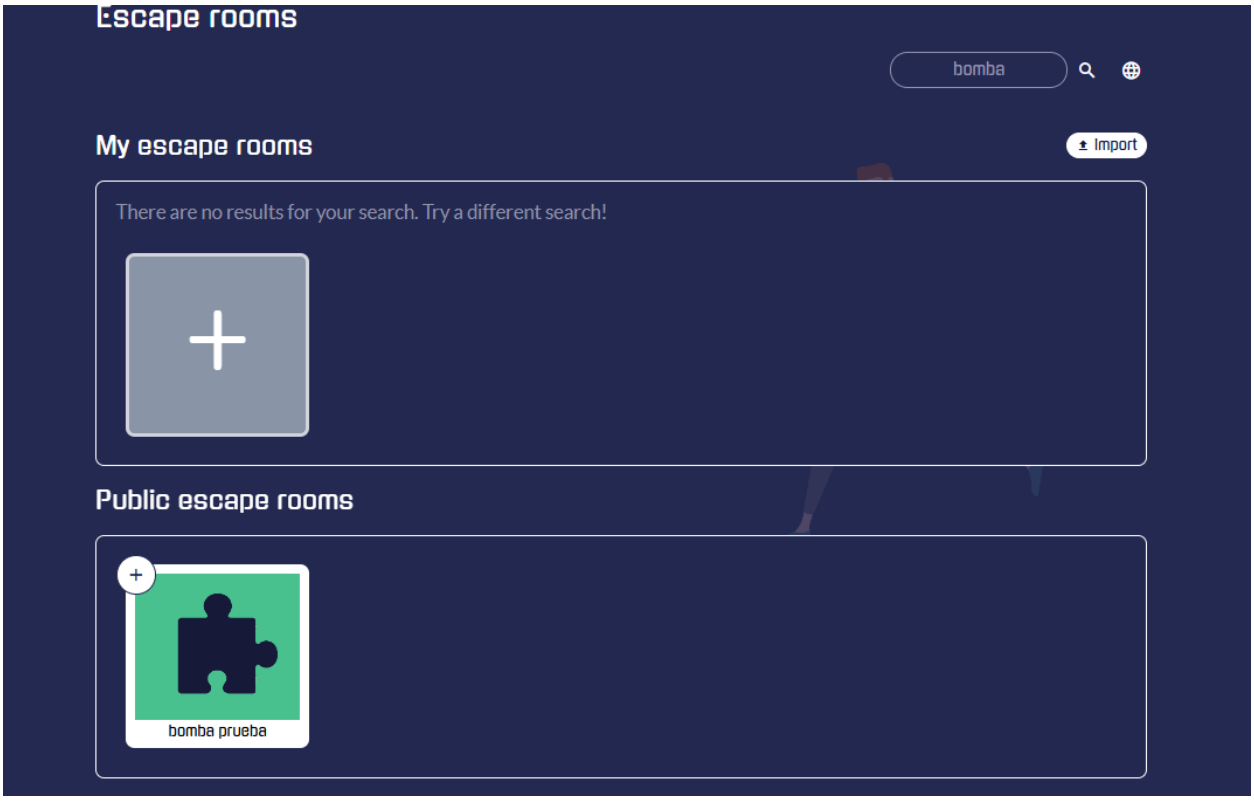
Kada završite proces registracije prateći korake opisane u prethodnom odeljku, pojaviće se novi ekran, kao što je prikazano u nastavku:



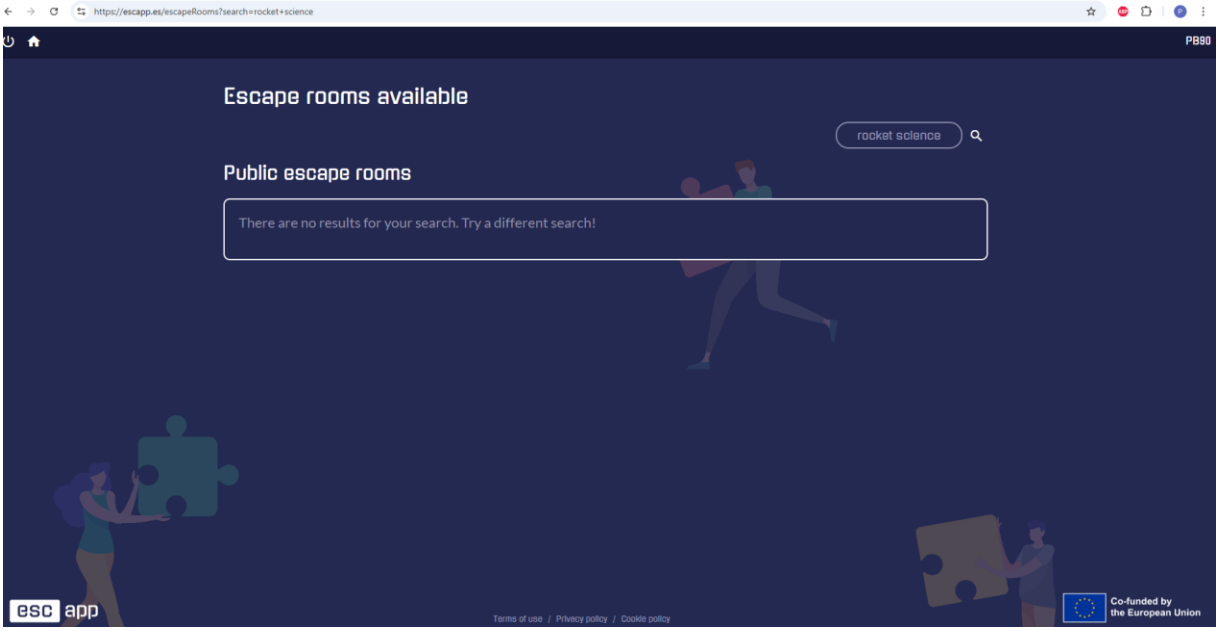
Na početnom ekranu imate širok izbor javno dostupnih escape soba kojima možete pristupiti („Javne escape sobe“). Prikazana je početna selekcija od deset aktivnosti, ali možete pregledati još njih pomoću strelica ispod, ili direktnim izborom broja stranice ako vam tako više odgovara.

Ovde se takođe nalazi polje za pretragu na desnoj strani iznad prikazanih escape soba, koje možete koristiti da pronađete određenu aktivnost u koju ste pozvani da se pridružite. Dovoljno je da unesete naziv i pritisnete Enter na tastaturi ili kliknete na ikonicu lupe sa desne strane.

Ako se rezultat poklapa sa onim što ste tražili, prikazaće se odgovarajući rezultat, kao što je prikazano u nastavku:



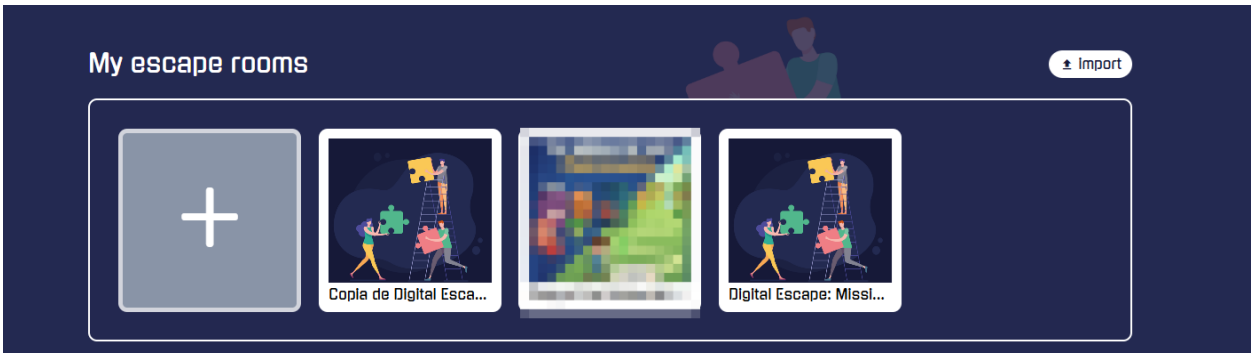
Međutim, ako nijedna escape soba ne odgovara pojmu koji ste tražili, videćete ekran poput ovog:



U oba slučaja, ako želite da se vratite na početni ekran, to možete učiniti pomoću ikonice kuće, koja se nalazi na samom vrhu ekrana u levom uglu.

⚠**Ako to radite, vodite računa da ne kliknete na dugme za isključivanje, koje se nalazi pored ikonice kuće, jer će vas to odjaviti iz sistema. Ne brinite, međutim — ako slučajno kliknete na dugme za isključivanje, uvek se možete ponovo prijaviti prateći korake opisane na kraju prethodnog odeljka!**

Pošto ste registrovani kao nastavnik, na kontrolnoj tabli će vam se prikazati dodatna sekcija. Ovde ćete pronaći listu svih escape soba koje ste kreirali ili u koje ste pozvani da doprinesete. One će biti prikazane u odeljku „Moje escape sobe“, kao što je prikazano u nastavku.

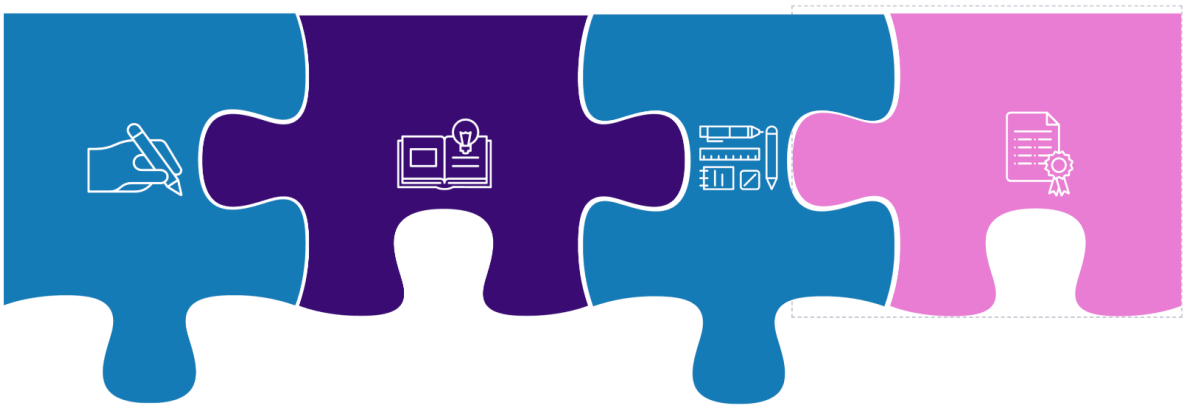


Primetićete i sivo dugme sa simbolom plus (+) u njemu. Ovo je dugme na koje treba da kliknete kada budete spremni da dizajnirate sopstvenu escape sobu.

Da li ste spremni? 🚪 ✨

2.3. Postavljanje novih escape soba

Životni ciklus edukative escape sobe odnosi se na različite faze koje obuhvataju njegovo kreiranje, realizaciju i unapređivanje tokom vremena. U ovom priručniku sledimo model predstavljen u publikaciji „**Najbolje prakse za kreiranje i sprovođenje edukativnih soba za bekstvo: Sveobuhvatni vodič za nastavnike**“, koji prepoznaje četiri ključne faze: (1) dizajn, (2) izgradnja, (3) izvođenje i (4) evaluacija.

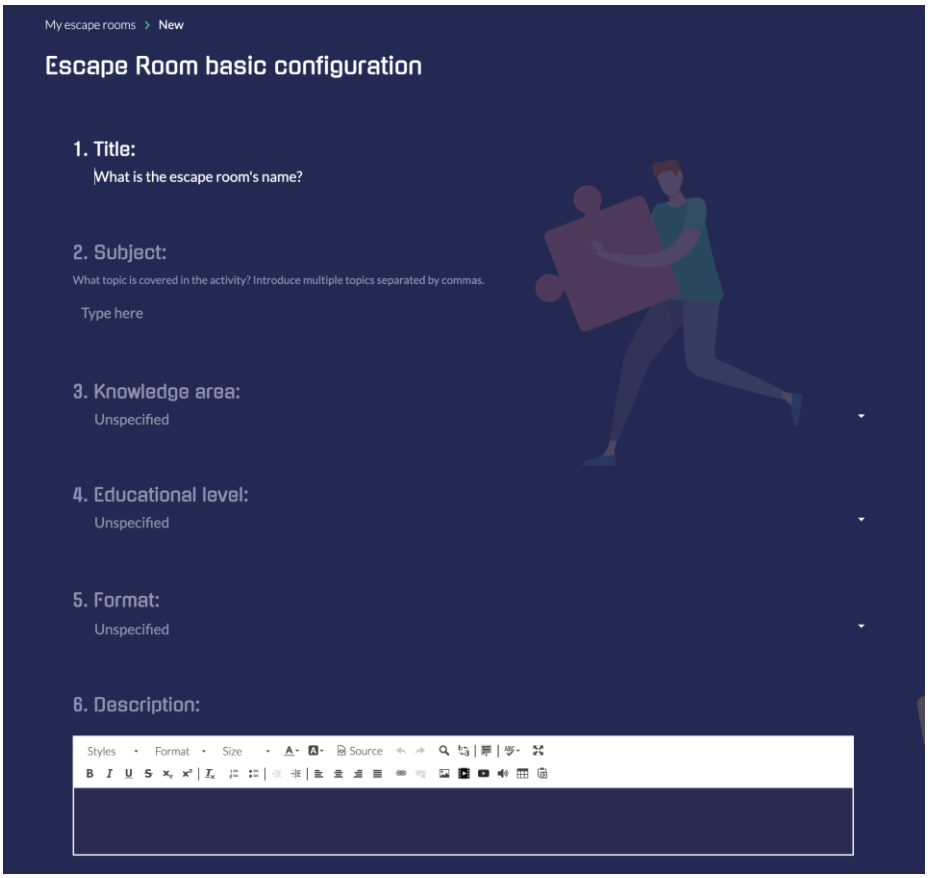


Ove faze, redosledom, obuhvataju definisanje obrazovnih ciljeva, razvijanje narativa i izazova, pripremu neophodnih materijala, realizaciju aktivnosti sa učenicima i pregled postignutih rezultata radi unapređenja. Životni ciklus je zamišljen kao fleksibilan vodič, a ne strogo linearan proces, čime se omogućava prilagođavanje i dorada u različitim tačkama kako bi se unapredilo celokupno iskustvo učenja. Celokupan model detaljno je predstavljen u originalnom dokumentu, dostupan na adresi: https://doi.org/10.20868/UPM.book.88943

U nastavku ćemo vas, korak po korak, voditi kroz proces podešavanja vaše sopstveno kreirane escape sobe.

A. Osnovna konfiguracija

Prvi korak je da definišete osnovna podešavanja za vašu escape sobu popunjavanjem sledećih polja:

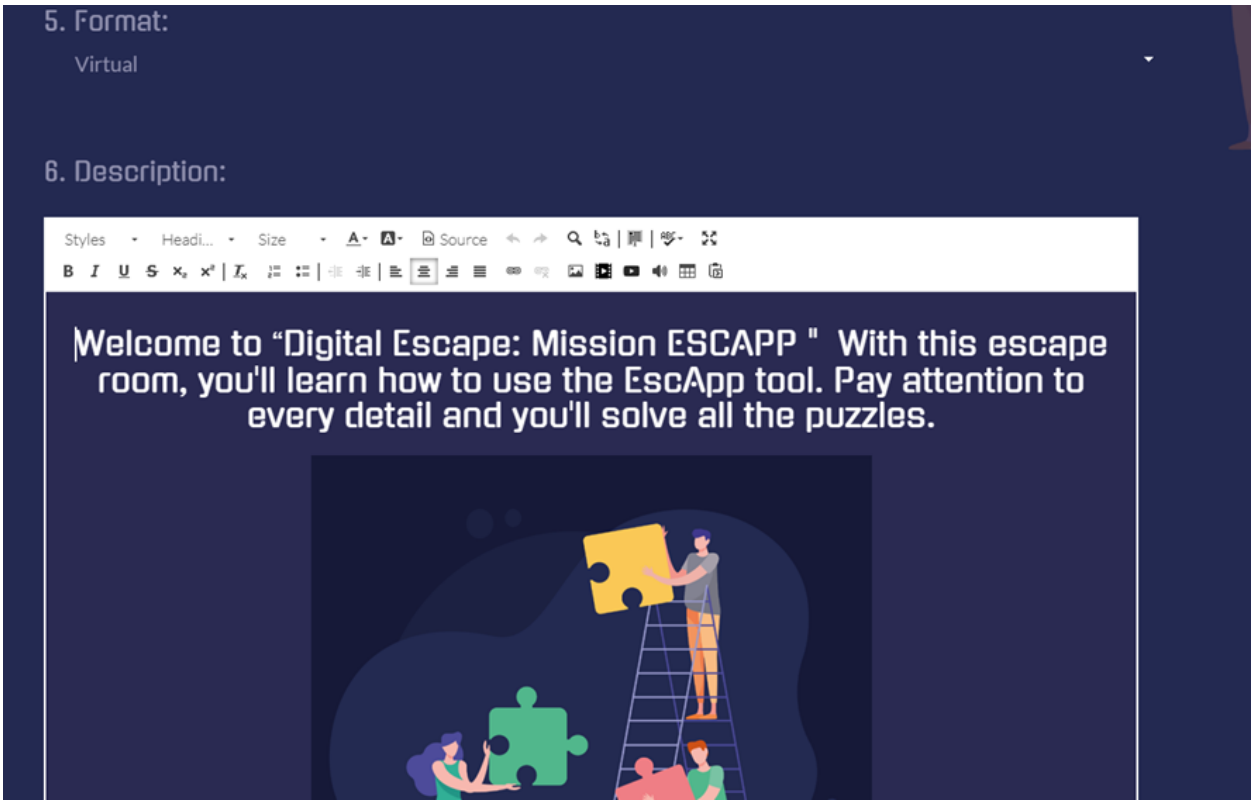


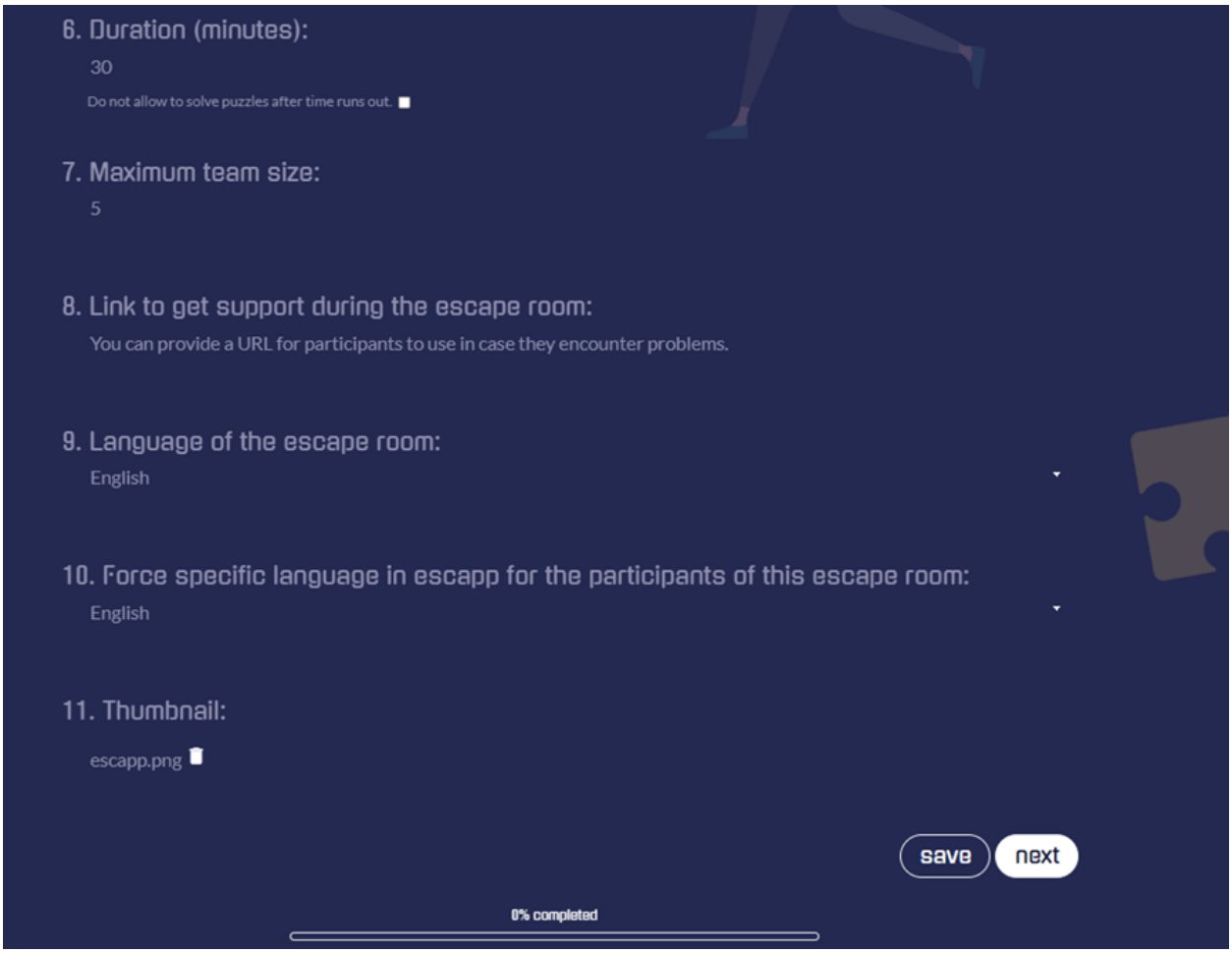
- **Naslov**: Naziv koji identifikuje vašu aktivnost.
- **Tema**: Predmeti ili teme koje vaša aktivnost obrađuje, odvojeni zarezima.
- **Oblast znanja**: Akademsko područje kojem aktivnost pripada.
- **Obrazovni nivo**: Obrazovni nivo učenika kojima je aktivnost namenjena.
- **Format**: Izaberite virtual ili hybrid ukoliko aktivnost zahteva fizičke resurse.
- **Opis**: Kratak opis vaše escape sobe. Ove informacije biće prikazane učenicima prilikom registracije kako bi stekli predstavu o tome šta ih očekuje.

- **Trajanje**: Podesite maksimalno vreme (u minutima) koje učenici imaju za završetak aktivnosti. Takođe možete izabrati opciju da se učenicima onemogući rešavanje izazova nakon isteka vremena.
- **Maksimalna veličina tima**: Odredite maksimalan broj učenika u jednom timu. Ostavite prazno ukoliko ne želite da postavite ograničenje.
- **Link za dobijanje podrške tokom igranja escape sobe**: Ako se escape soba realizuje na daljinu, možete obezbediti link ka video konferencijskoj sobi gde učenici mogu potražiti pomoć ili rešiti tehničke probleme.
- **Jezik**: Možete postaviti specifičan jezik interfejsa u Escapp-u za učesnike u ovoj escape sobi. Na primer, ako je escape soba deo kursa engleskog jezika, možda želite da se veb interfejs prikazuje na engleskom svim učesnicima. Trenutno su dostupni španski, engleski i srpski.
- **Sličica**: Upload-ujte sliku koja će se pojavljivati u glavnom meniju i pomoći učenicima da lako prepoznaju escape sobu.

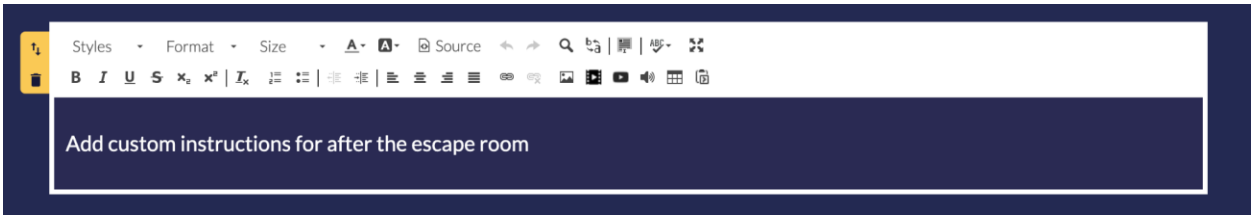
Kada popunite ova polja, možete sačuvati podešavanja klikom na „Sačuvaj“ ako želite da ostanete na istoj stranici, ili na „Sledeće“ da biste prešli na sledeći korak.

Nakon što prvi put sačuvate ovaj korak, možete u bilo kom trenutku prekinuti proces podešavanja i vratiti mu se kasnije. Kretanje kroz sve korake moguće je pomoću dugmadi „Nazad“ i „Napred“ na dnu svake stranice ili putem padajućeg menija na vrhu stranice.


5. Format:
Virtual
6. Description:
Styles
Headi...
Size
Source
Welcome to “Digital Escape: Mission ESCAPP " With this escape room, you'll learn how to use the EscApp tool. Pay attention to every detail and you'll solve all the puzzles.



Tekstualni blok predstavlja ključni deo Escapp-a, jer funkcioniše kao mali editor teksta koji vam pruža sve što je potrebno za kreiranje jasnih i dobro formatiranih uputstava za vaše učenike. Ovaj isti editor (kvadratno tekstualno polje) videćete na različitim mestima u okviru platforme, tako da ćete, kada ga jednom savladate, moći sigurno da ga koristite u bilo kom delu Escapp-a.



Na vrhu uređivača nalazi se brzi meni koji vam omogućava da kontrolišete strukturu i izgled svog teksta:

- Styles vam omogućava da izaberete naslove i stilove teksta (odlično za naslove, odeljke ili ključne napomene)..
- Format i Size omogućavaju prilagođavanje izgleda teksta i njegove veličine.
- Možete promeniti i boju teksta pomoću opcije „A“, što je korisno za isticanje važnih uputstava.

Želite još veću kontrolu? Klikom na „Source“ možete direktno pisati ili nalepiti HTML — idealno ako već imate formatiran sadržaj ili želite da ugradite nešto dodatno prilagođeno (na primer, iz aplikacija poput Genially).

I to nije sve. Uređivač takođe sadrži brojne praktične alate koji vaše instrukcije mogu učiniti zanimljivijim:

- Osnovno formatiranje: podebljano, kurziv, podvučeno, precrtano, indeks i eksponent (korisno za formule, reference ili jezičke primere).
- Liste: kreirajte nabrajanja ili numerisane korake kako biste jasno vodili učenike kroz sledeće zadatke.
- Poravnanje: poravnajte tekst ulevo, u sredinu ili udesno (kako bi sve ostalo uredno i lako čitljivo).
- Linkovi: ubacite klikabilne linkove (odlično za deljenje resursa, formulara, materijala za čitanje ili spoljašnjih veb-stranica).
- Slike: dodajte sliku direktno u tekst (idealno za vizuelne tragove, snimke ekrana ili ikone).

Možete dodatno obogatiti escape sobu ugradnjom multimedijalnih sadržaja:

- Dodajte YouTube video (idealno za uvode, narativne scene ili objašnjenja).
- Upload-ujte video sa svog računara.
- Ubacite audio zapis (odlično za atmosferu, glasovne poruke ili zadatke slušanja).

Na kraju, ako želite da prikažete informacije jasno i organizovano, možete ubaciti tabelu — korisno za rasporede, instrukcije, bodovanje ili pregledne materijale.

Ukratko: ovaj mali editor nudi vam veliki set alata — zahvaljujući kojima učenici ne samo da završavaju escape sobu, već je završavaju uz jasna uputstva o tome šta sledi. 🚪✨

B. Zagonetke

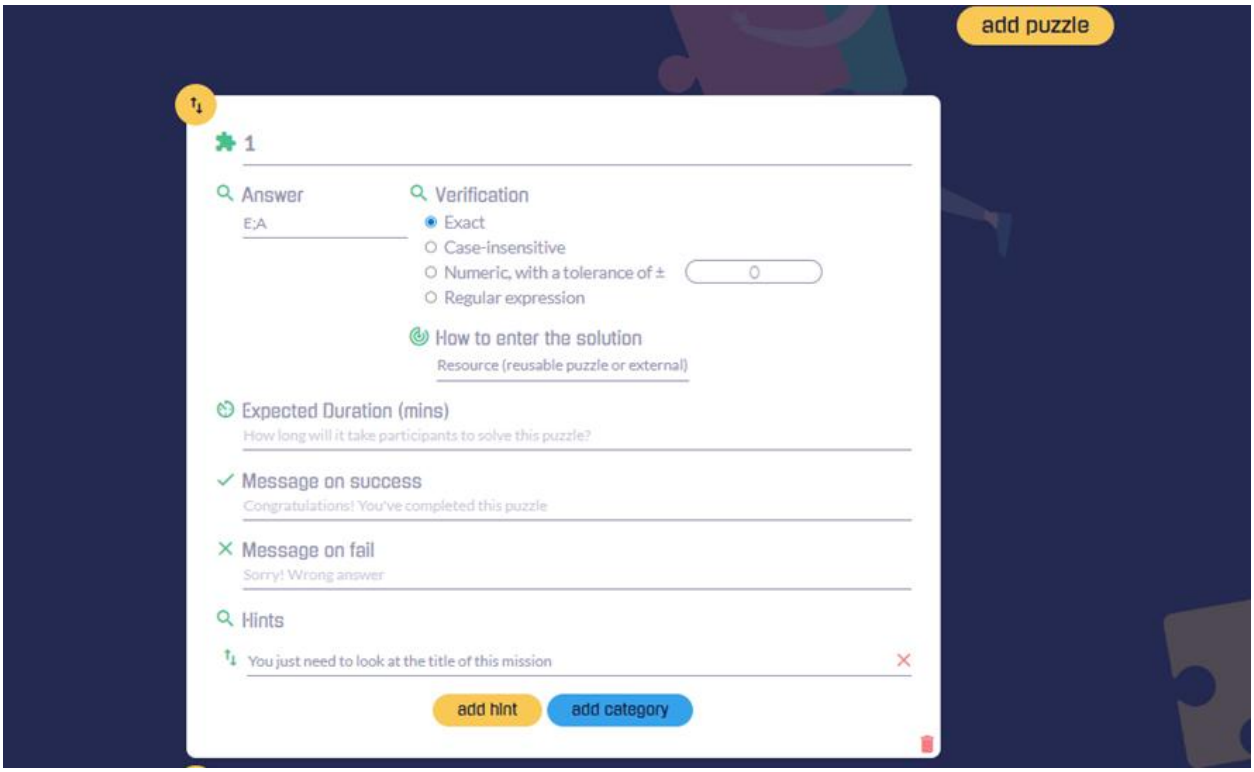
Na ovoj stranici potrebno je da konfigurišete zagonetke koje čine edukativnu escape sobu. Escapp platforma omogućava upravljanje samo onim escape sobama koje imaju linearnu strukturu: to znači aktivnostima u kojima zagonetke prate određeni redosled, pri čemu svaka otključava narednu dok se ne dođe do konačnog rešenja.

Tokom aktivnosti učenici unose svoja rešenja različitih zagonetki u Escapp. Ako za neku zagonetku izaberete opciju automatskog nadzora, učenici neće moći da je reše direktno u timskom interfejsu; umesto toga, moraće da je reše putem aplikacije koja koristi Escapp API.

Kada tim pošalje rešenje zagonetke na Escapp platformi, sistem proverava da li je ono tačno; ukoliko jeste, tim prelazi na sledeću zagonetku. Na ovaj način platforma može u svakom trenutku pratiti procenat završenih aktivnosti za svaki tim. Da bi to bilo moguće, sve zagonetke moraju biti unete u ispravnom redosledu.

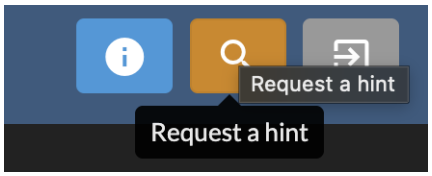
Da biste dodali novu zagonetku, kliknite na dugme „Dodaj zagonetku“ i unesite sledeće informacije:

- Naziv svake zagonetke, radi lakše identifikacije.
- Rešenje („answer“) do kojeg učenici moraju doći da bi rešili zagonetku.
- Validacija rešenja („verification“): da li odgovor mora biti potpuno tačan, da li se ignorišu velika i mala slova, koja je dozvoljena numerička tolerancija ili da li je potrebno koristiti regularni izraz kako bi se prihvatile varijante.



- Način unosa rešenja: da li odgovor mora biti unet kroz tekstualno polje u timskom interfejsu ili učenici treba da ga unesu putem višekratno upotrebljive zagonetke ili spoljne aplikacije.

- Očekivano trajanje: Unesite vreme za koje smatrate da će učenicima biti potrebno da reše zagonetku.
- Poruka o uspehu: Definišite poruku koju učenici dobijaju kada uspešno reše zagonetku.
- Poruka o neuspehu: Definišite poruku koju učenici dobijaju kada unesu netačno rešenje zagonetke.
- Saveti(hintovi): Konfigurišite savete koje učenici dobijaju kada tokom igre izaberu opciju „Hint“ u gornjoj desnoj bočnoj traci. Možete organizovati savete, na primer prema težini, pomoću dugmeta „Dodaj Kategoriju“. Da biste kreirali novi savet, kliknite na dugme „Dodaj hint“.



Dodajte onoliko zagonetki koliko je potrebno za escape sobu. Konkretni sadržaji povezani sa svakom zagonetkom biće konfigurisani u odeljku „Interfejs tima“.

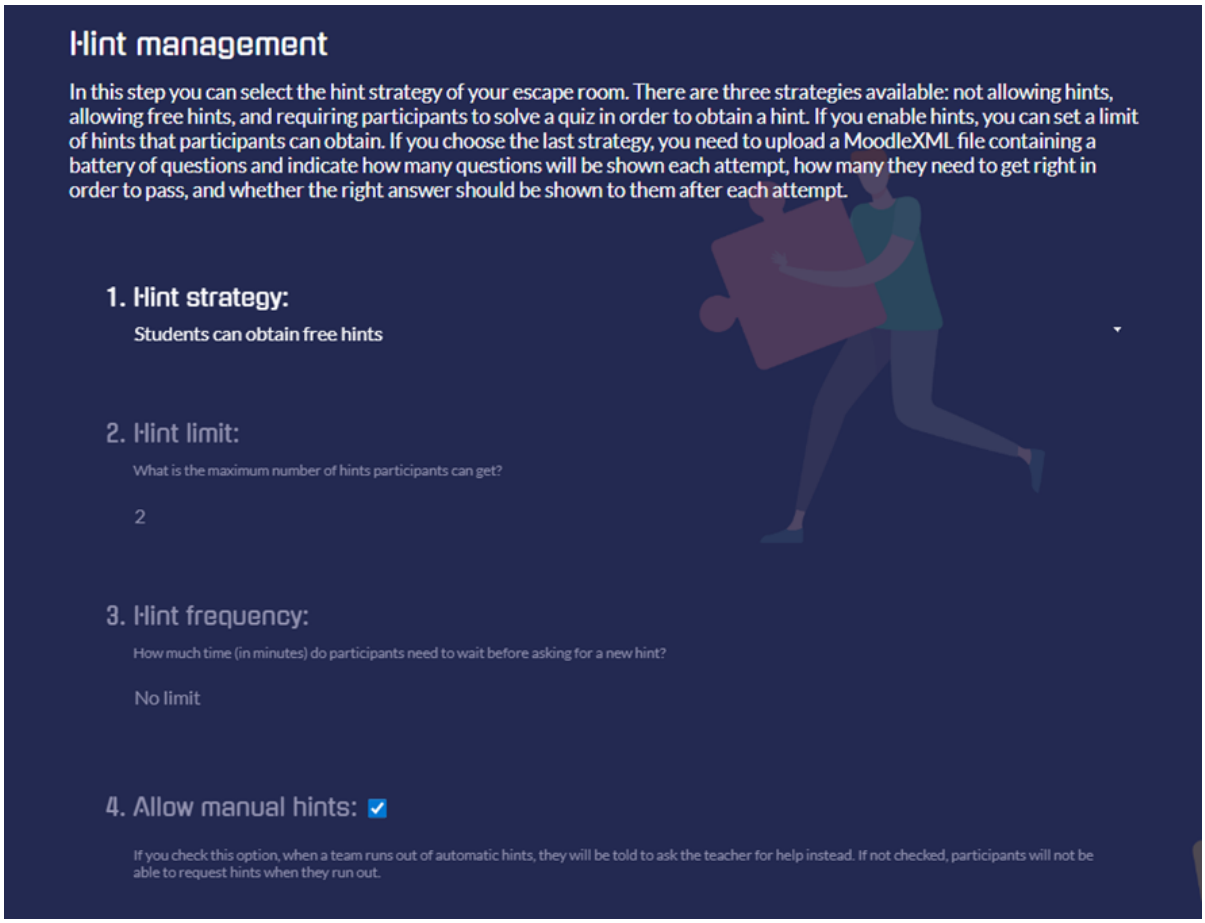
C. Upravljanje savetima

Sledeći korak u kreiranju edukativne escape sobe u Escapp-u odnosi se na strategiju korišćenja saveta. Trenutno Escapp podržava tri strategije:

- Saveti **nisu** dozvoljeni: Učenici neće moći da traže savete putem Escapp-a.
- Studenti mogu da zatraže **besplatne** savete: Učenici mogu zatražiti savet besplatno kada se zaglave.
- Studenti mogu dobiti hint ako reše kviz: Učenici mogu dobiti savet samo ako uspešno završe kratak kviz.

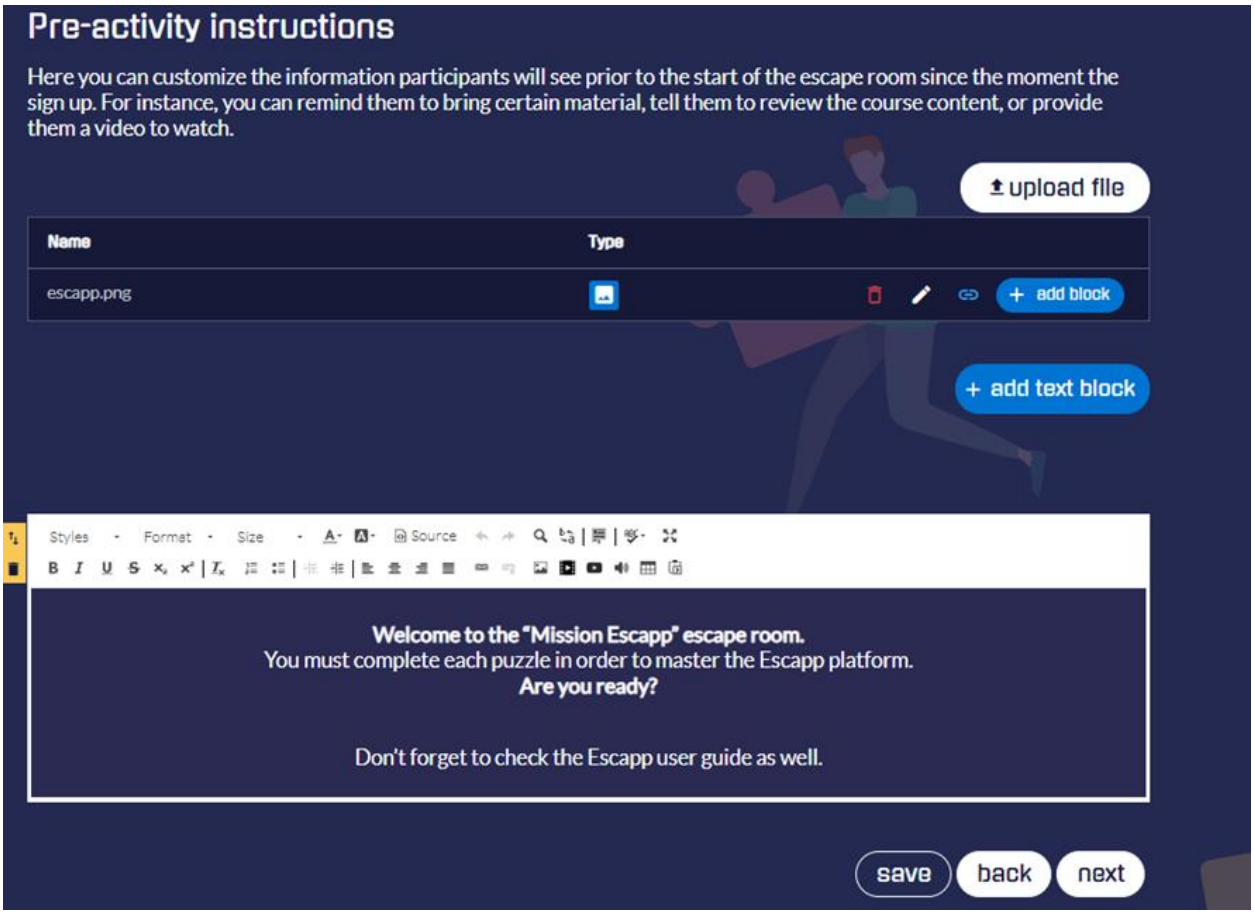
Ako izaberete opciju 1, možete preći na sledeći korak jer nije potrebna dodatna konfiguracija. Ako izaberete opcije 2 ili 3, možete konfigurisati sledeće parametre za odabranu strategiju saveta:

- **Ograničenje saveta**: Postavite maksimalan broj saveta koje svaki tim može dobiti tokom čitave escape sobe. Ostavite polje prazno ako ne želite da postavite ograničenje.
- **Učestalost saveta**: Odredite koliko učenici moraju da sačekaju nakon dobijanja saveta pre nego što zatraže sledeći. Ostavite polje prazno ako ne želite da postoje vremenska ograničenja.
- **Dozvoli manualne savete**: Ako timu i posle korišćenja svih automatskih saveta za određenu zagonetku i dalje treba pomoć, možete omogućiti opciju da se obrati nastavniku radi prilagođenog saveta. Ovo nije izvodljivo u asinhronim escape sobama jer zahteva komunikaciju učenika i nastavnika tokom aktivnosti. Ako je ova opcija uključena, nakon što se iskoriste svi automatski saveti, učesnici će biti obavešteni da potraže pomoć nastavnika. U suprotnom, neće moći da zatraže dodatne savete nakon što se automatski saveti potroše.

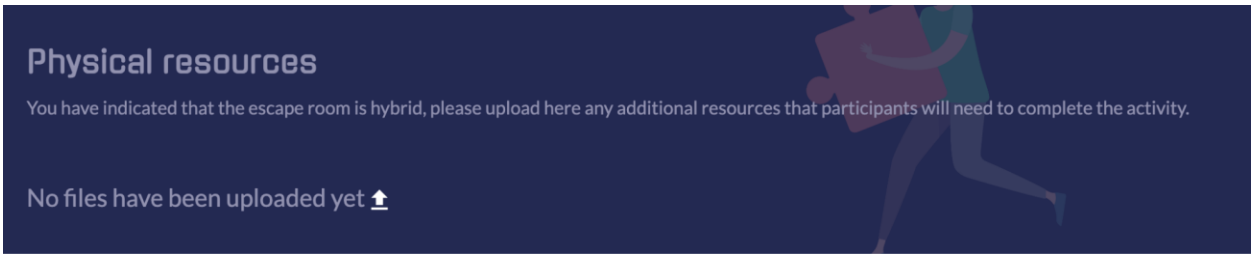


D. Uputstva pre aktivnosti

U ovom odeljku možete pružiti uputstva za učenike pre nego što učestvuju u escape sobi. Možete koristiti dati editor za pisanje ovih uputstava, dodavanje multimedijalnih datoteka i uključivanje linkova ka drugim resursima. Možda želite da obavestite učenike o pravilima aktivnosti, podsetite ih na sadržaje kursa koje treba da obnove pre igre ili ih uputite da pripreme određene materijale koje će koristiti tokom escape sobe. Pre svega morate otpremiti sve datoteke potrebne za ova uputstva (klikom na dugme „Uploaduj fajl“), koje ćete zatim koristiti u tekstualnim blokovima sa uputstvima (content).



Ako je escape soba podešen kao hibridna, možete obezbediti datoteku koja sadrži fizičke resurse potrebne za igranje escape sobe (npr. materijal za štampu), a koji će biti dostupni učesnicima pre zvaničnog početka aktivnosti.

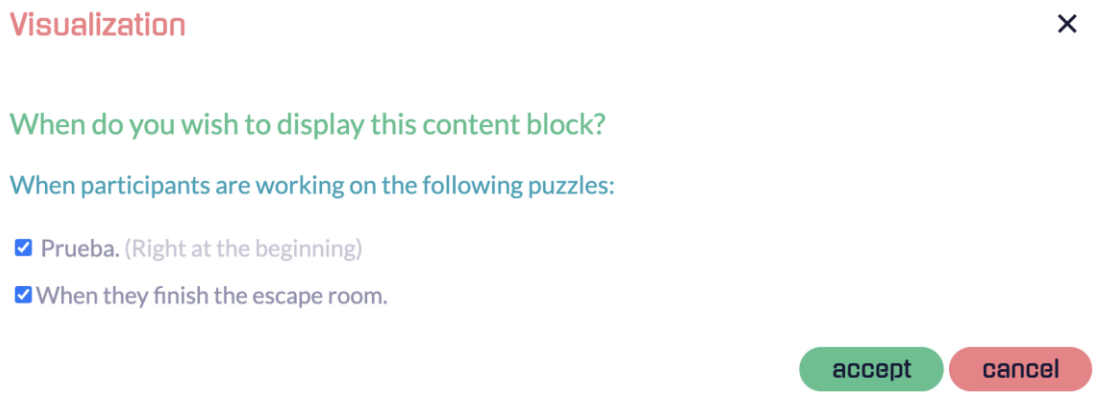


E. *Interfejs tima*

Zatim možete prilagoditi interfejs koji učenici vide tokom učešća u escape sobi (Interfejs Tima). Možete izabrati jednu od 21 dostupne teme i dodati različite blokove sadržaja i tipove resursa:

- **Tekst i multimedija**: Prikazuje sadržaj koji ste prilagodili putem editora, a koji može uključivati tekst, linkove, slike, audio i video u svakom bloku sadržaja.
- **Tajmer za odbrojavanje**: Prikazuje učenicima koliko im je vremena preostalo za završetak aktivnosti.
- **Rang lista**: Prikazuje tabelu rangiranja timova u istoj sesiji, poređanih prema napretku u escape sobi.
- **Traka napretka**: Prikazuje procenat escape sobe koji je tim završio.
- **Fajlovi i interaktivni resursi**: Možete upload-ovati sve datoteke potrebne za različite izazove, kao i razne interaktivne resurse povezane sa izazovima (uključujući i one koji su već dostupni u Escapp-u) i scenarije kreirane u Scene Maker-u, koji će biti obrađeni u Odeljku 4.

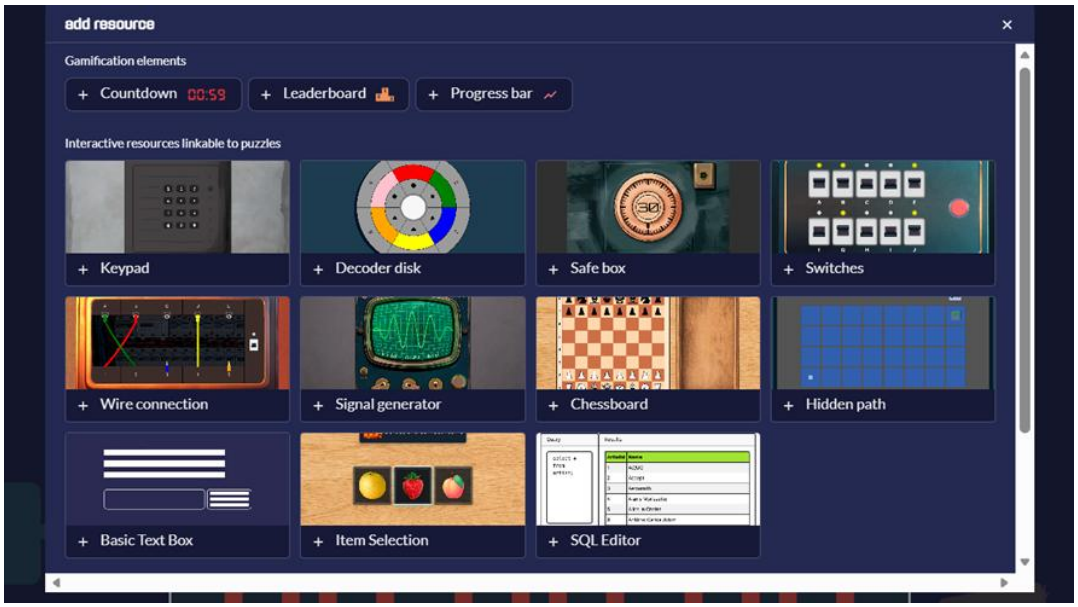
Možete dodati onoliko blokova sadržaja koliko želite, promeniti njihov redosled ili ih obrisati. Da biste promenili redosled bloka, jednostavno ga prevucite na željeno mesto koristeći ikonicu strelice ( )levo od bloka. Da biste ga obrisali, kliknite na ikonicu korpe ( ). Konačno, klikom na ikonicu podešavanja ( ) na svakom bloku možete odabrati kada će se njegov sadržaj prikazivati tokom escape sobe. Može biti vidljiv učenicima tokom cele aktivnosti, samo dok rade na određenim izazovima ili tek nakon što završe escape sobu.

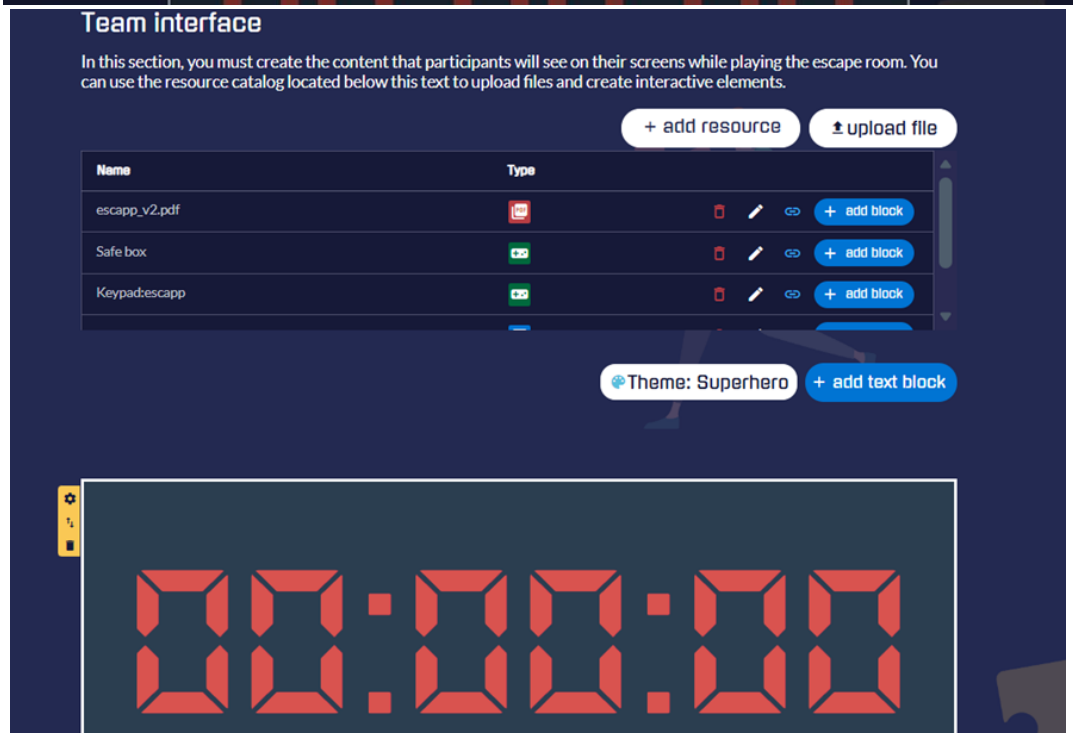


Sećate se broja zagonetki koje ste konfigurisali u odeljku „Zagonetke“? Sada je trenutak da povežete zagonetke sa sadržajem koji će učenici videti. Ako ste u prethodnom odeljku podesili tri zagonetke, videćete nazive sve tri zagonetke kada kliknete na ikonicu podešavanja. U ovom koraku potrebno je da odlučite sa kojom zagonetkom je povezan svaki konfigurisani blok sadržaja.

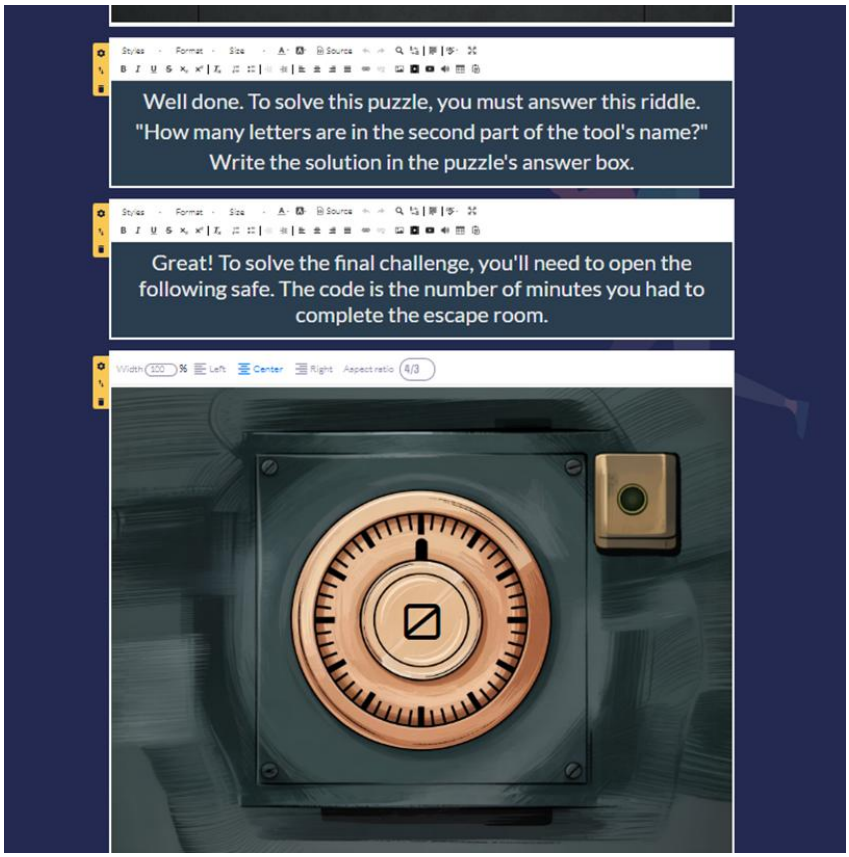
⚠ **Ovo je ključni korak u konfiguraciji escape sobe, jer određuje šta će učenici videti na svakom ekranu. Posvetite posebnu pažnju ovom odeljku!**

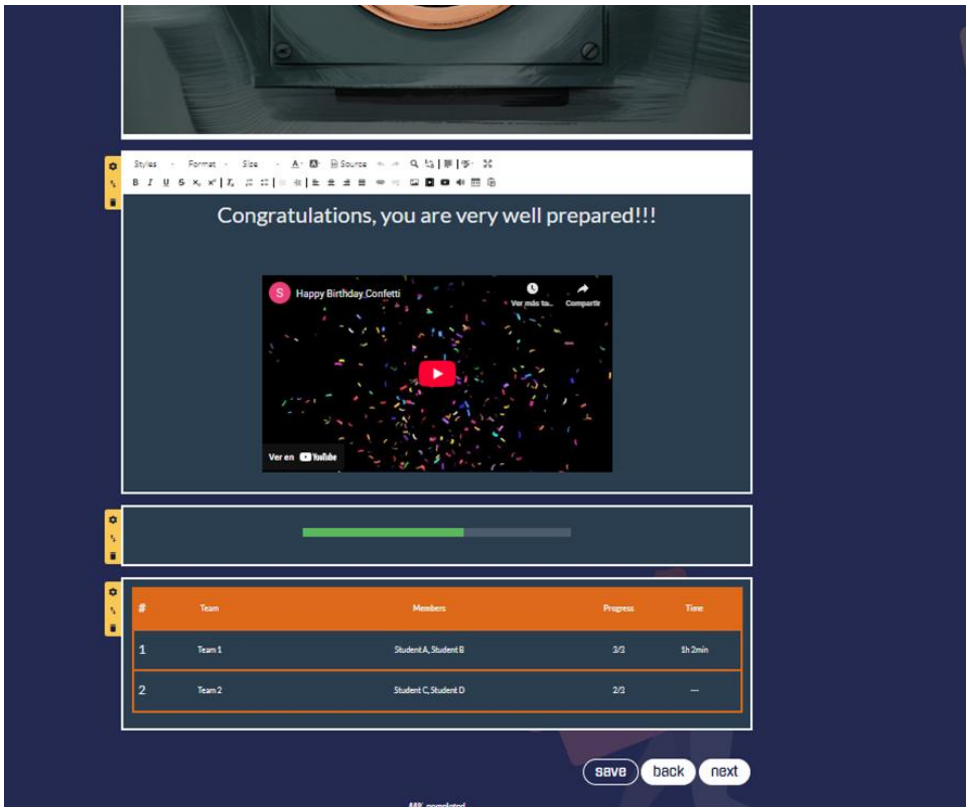
Ispod se nalaze snimci ekrana ovog odeljka, prikazujući neke od resursa i tekstualnih blokova.


add resource
Gamification elements
+ Countdown
+ Leaderboard
+ Progress bar
Interactive resources linkable to puzzles
+ Keypad
+ Decoder disk
+ Safe box
+ Switches
+ Wire connection
+ Signal generator
+ Chessboard
+ Hidden path
+ Basic Text Box
+ Item Selection
+ SQL Editor


Team interface
In this section, you must create the content that participants will see on their screens while playing the escape room. You can use the resource catalog located below this text to upload files and create interactive elements.
+ add resource
upload file
Name
Type
escapp_v2.pdf
Safe box
Keypad:escapp
+ add block
Theme: Superhero
+ add text block
00:00:00

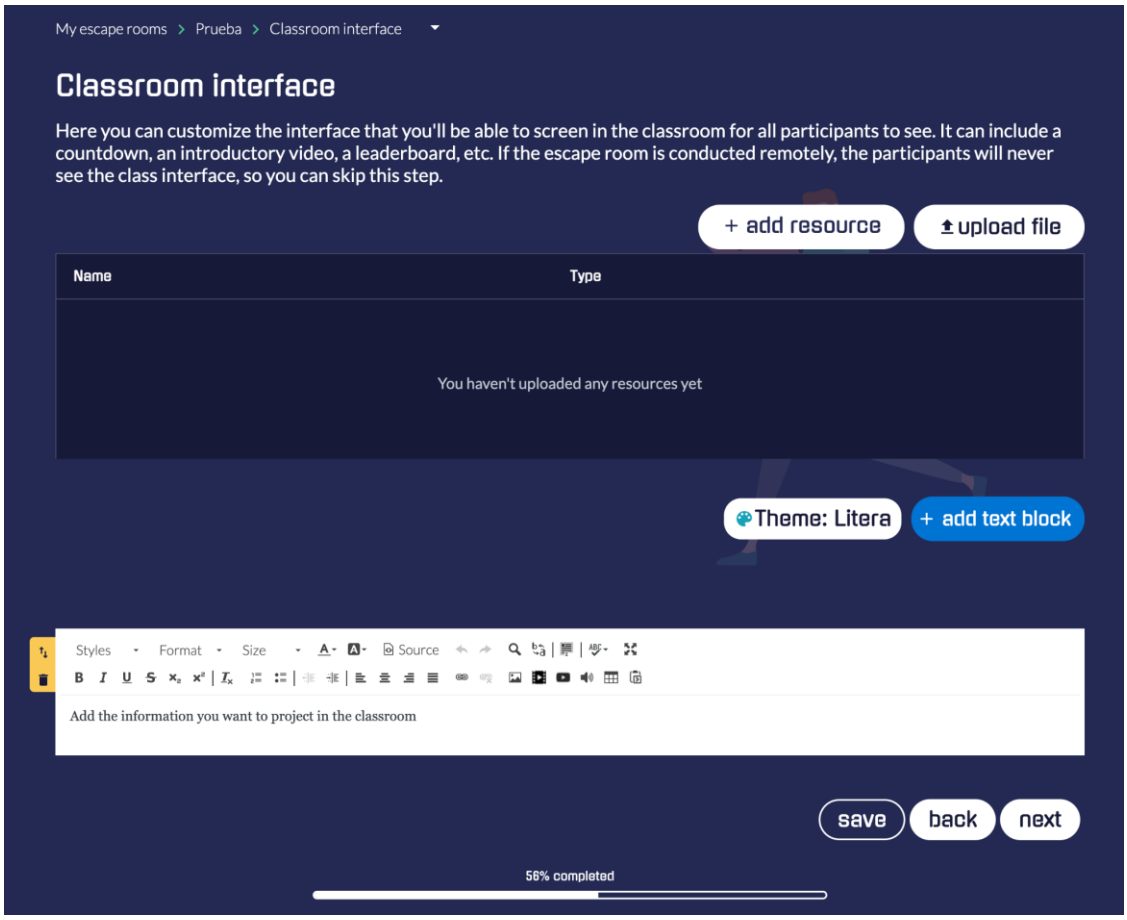
To solve the first puzzle, you must open this safe. The code will consist of the vowels on this tool.
A B C
D E F
G H I
J K L
Well done. To solve this puzzle, you must answer this riddle.
"How many letters are in the second part of the tool's name?"


Well done. To solve this puzzle, you must answer this riddle.
"How many letters are in the second part of the tool's name?"
Write the solution in the puzzle's answer box.
Great! To solve the final challenge, you'll need to open the following safe. The code is the number of minutes you had to complete the escape room.



F. Interfejs učionice

Ovde možete prilagoditi interfejs koji ćete prikazivati u učionici i koji će biti vidljiv svim učesnicima. On može uključivati odbrojavanje, uvodni video, rang-listu i slično. Ako se escape soba realizuje na daljinu, učesnici neće videti interfejs učionice, pa ovaj korak možete preskočiti. Da biste dodali nove resurse, kliknite na dugme „Dodaj resurs“, a po želji možete upload-ovatii datoteku (sliku ili video) klikom na „Upload-uj file“. Takođe možete konfigurisati temu ekrana ili dodati tekstualni blok klikom na dugme „Todaj tekstualni blok“.

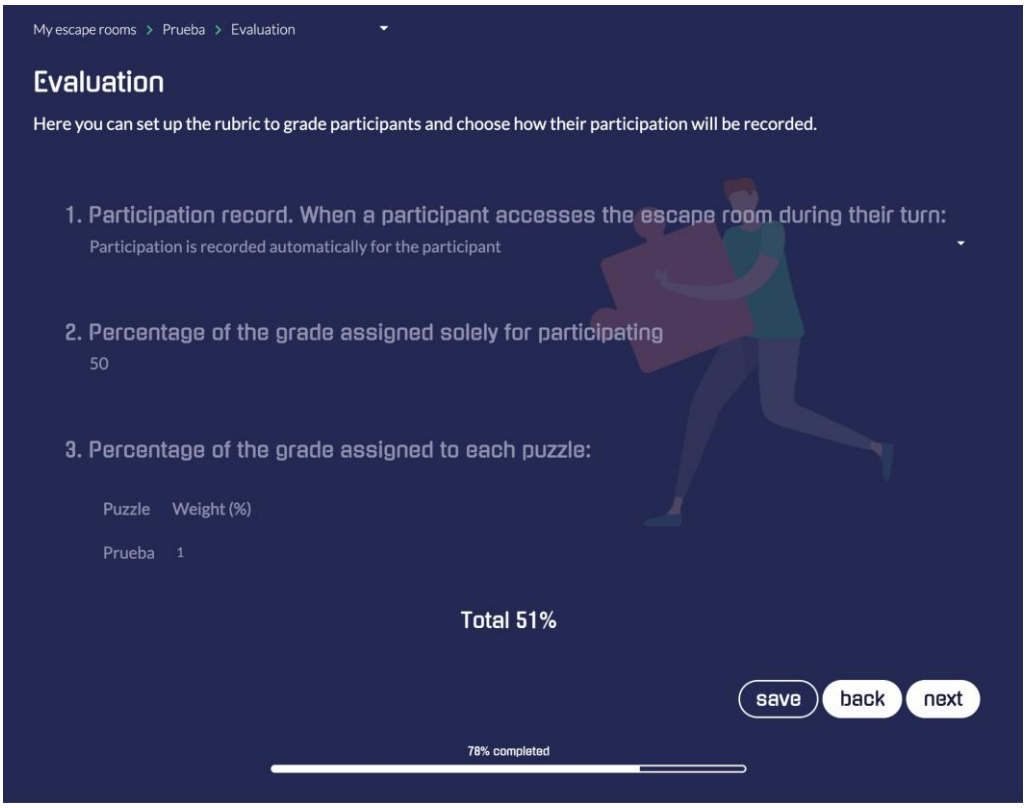


G. Uputstva nakon aktivnosti

Ovde možete dodati informacije koje želite da prikažete učesnicima nakon što završe escape sobu. Možete uključiti anketu, završni kviz ili bilo koje druge informacije koje želite da im prosledite.

H. Evaluacija

U ovom koraku evaluacije odlučujete kako će Escapp evidentirati učešće i kako će se izračunavati konačna ocena. Možete ga posmatrati kao kreiranje rubrike za ocenjivanje vaše escape sobe.



1) **Participation record**: U padajućem meniju izaberite način na koji će se evidentirati učešće kada učenici uđu u escape sobuu svom dodeljenom terminu.
U ponudi su opcije: (Učešće se ne beleži automatski, Učešće se automatski beleži za učesnika, Učešće se beleži automatski za učesnika i njegove saigrače).

2) **Procenat ocene za učešće**: Zatim odredite koliki deo konačne ocene pripada samom učešću. Unesite broj (procenat). U primeru iznad, učešće vredi 50% — što znači da učenici dobijaju taj deo ocene samo time što učestvuju.

3) **Procenat ocene za svaku zagonetku**: Na kraju raspodeljujete preostali deo ocene na same zagonetke. U tabeli će biti prikazana svaka zagonetka koju ste prethodno konfigurisali, a vi unosite težinu (%) za svaku (na primer: Puzzle 1 = 10%, Puzzle 2 = 20% itd.). Ovo vam omogućava da odredite koje zagonetke imaju veći uticaj na konačnu ocenu.

Vodite računa o ukupnom zbiru!

Na dnu stranice Escapp prikazuje Ukupni %, tako da možete brzo proveriti da li se vaša raspodela ocena pravilno sabira. Na snimku ekrana ukupno iznosi 51%, što znači da

preostaje još procenata koje treba dodeliti (bilo podešavanjem učešća, bilo povećanjem težine zagonetki).

I. Objavljivanje

Ovo je poslednji korak u kojem svoju escape sobu činite dostupnom učesnicima za pristup i igranje. Da biste je objavili, potrebno je da izaberete licencu, odredite vidljivost i, opciono, dodate lozinku ili dodatne smernice za druge nastavnike.

Najpre izaberite licencu pod kojom želite da objavite svoju escape sobu. Kliknite na padajući meni i odaberite jednu od dostupnih Creative Commons opcija (e.g., CC BY, CC BY-SA, CC BY-NC, CC BY-NC-SA, or CC0).

💡 **Savet: Ovaj izbor određuje kako drugi mogu ponovo koristiti ili prilagođavati vašu escape sobu, kao i da li je potrebno navođenje autora.**

Zatim možete upload-ovati datoteku sa uputstvima za druge nastavnike.

Ovo je idealno mesto da uključite informacije poput:

- Preporučene organizacije časa (trajanje, veličina grupa, potrebni alati)
- Ciljeva učenja i predloga za ocenjivanje
- Savete za realizaciju sesije
- Rešenja ili napomene koje ne želite da učenici vide

Ako još niste ništa upload-ovali, videćete poruku „Još uvek nije upload-ovana nijedna datoteka“ i ikonicu za upload. Kliknite na nju da dodate svoju datoteku.

Sada je vreme da odlučite ko će moći da pronađe vašu escape sobu.

- **Javna**: vaša escape sobamože biti prikazana na početnoj stranici platforme, a svaki korisnik može da joj pristupi i igra ga u bilo kom trenutku.
- **Nenavedeno**: vaša escape soba neće biti javno prikazan i učesnici mu mogu pristupiti samo putem direktnog linka (idealno za upotrebu u učionici).

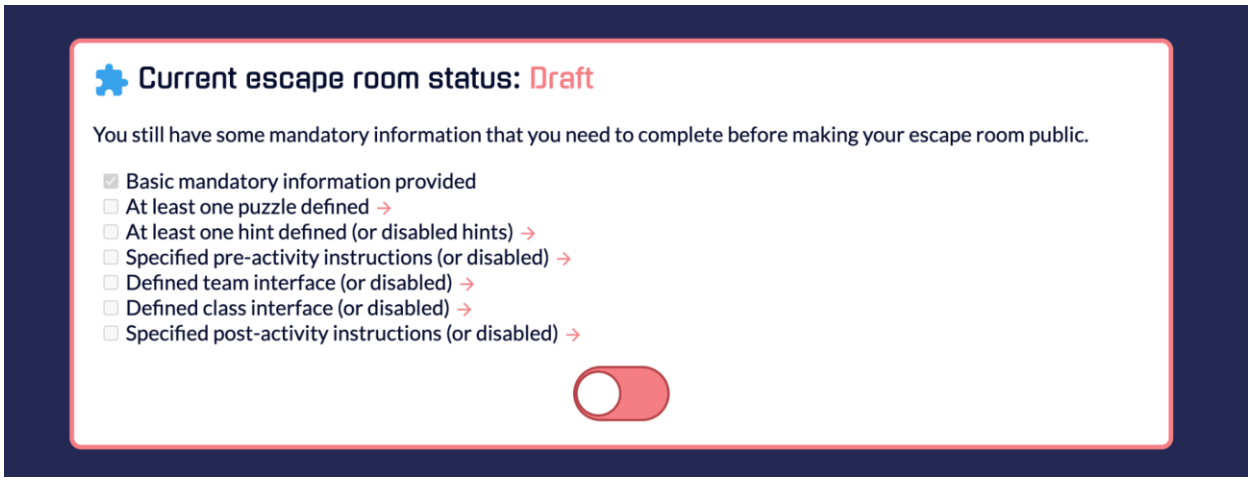
Većina nastavnika bira opciju Nenavedeno za rad sa učenicima, jer čini aktivnost privatnom i kontrolisanom.

✅ Videćete i polje za potvrdu „Dozvolite igranje bez registracije u Escapp-u“. Ako ga označite, učesnici mogu igrati bez kreiranja naloga — korisno za brži početak kod kraćih sesija.

Ako želite dodatni nivo kontrole, možete postaviti lozinku. Dovoljno je da je unesete u predviđeno polje, i samo učenici koji imaju lozinku moći će da pristupe aktivnosti.

🔐 **Ovo je posebno korisno ako je vaša escape soba podešen kao Nenavedeno i želite da budete sigurni da joj može pristupiti samo vaša grupa.**

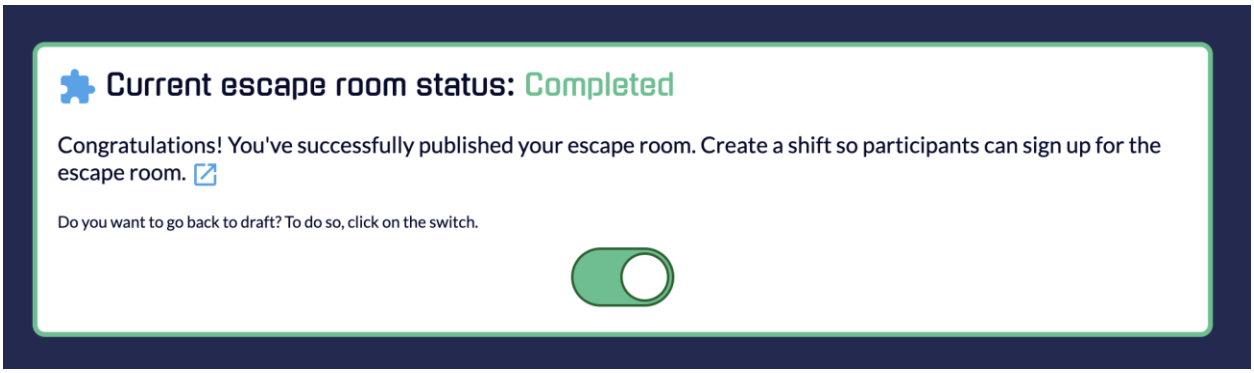
Na dnu ćete videti polje koje prikazuje trenutni status escape sobe (na primer, Draft). Ovaj deo predstavlja vašu završnu kontrolnu listu: Escapp će vas obavestiti ako nešto obavezno još uvek nedostaje pre nego što escape soba može biti objavljena.



Tipične stavke obuhvataju:

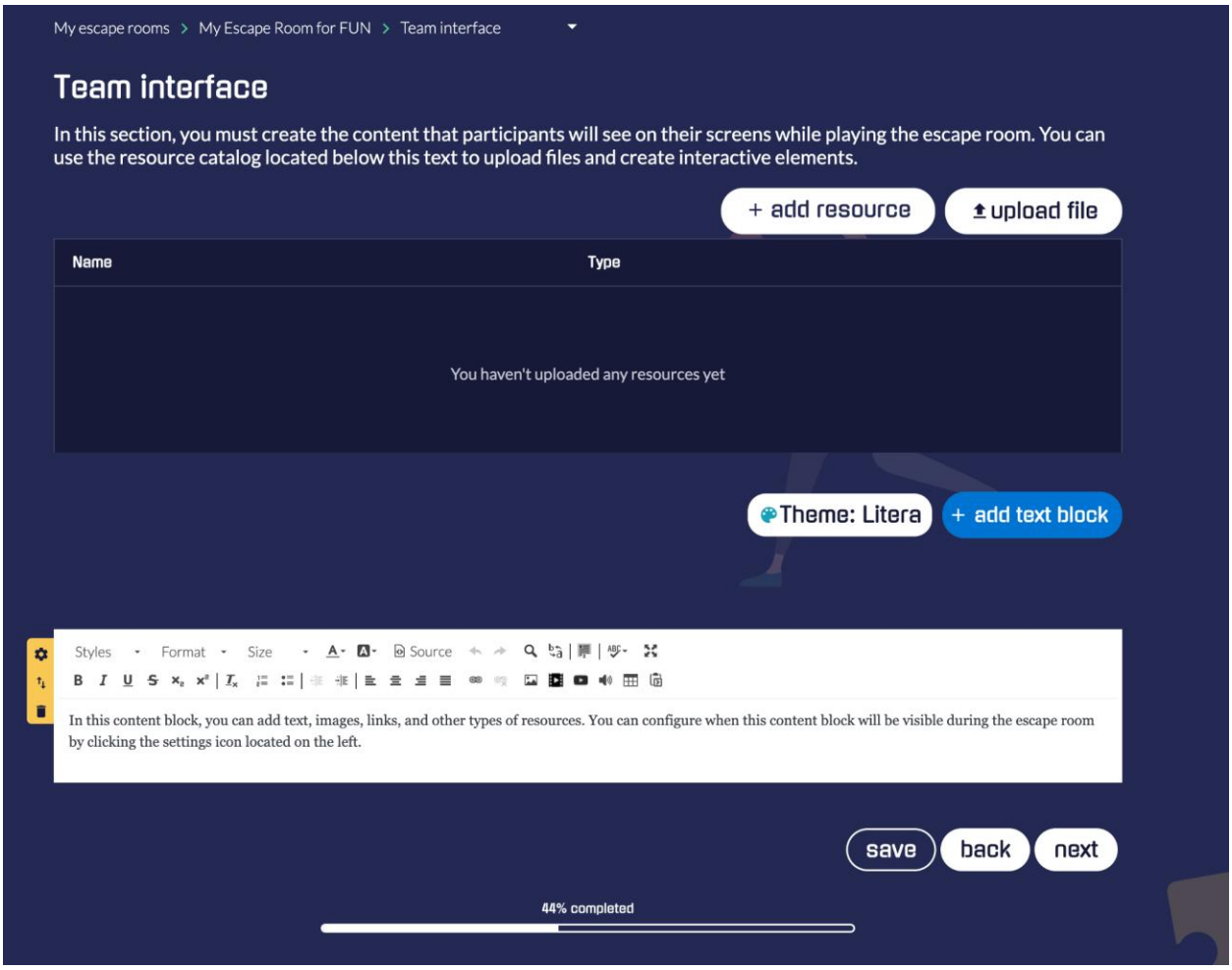
- bar jedna zagonetka definisana
- bar jedan savet definisan (ili saveti deaktivirani)
- uputstva pre aktivnosti (ili deaktivirana)
- definisan interfejs tima i interfejs učionice (ili deaktivirani)
- uputstva nakon aktivnosti (ili deaktivirana)

Kada je sve završeno, u polju će se pojaviti reč „Završeno“, i bićete spremni da kliknete na Dovrši i objavite svoju escape sobu.



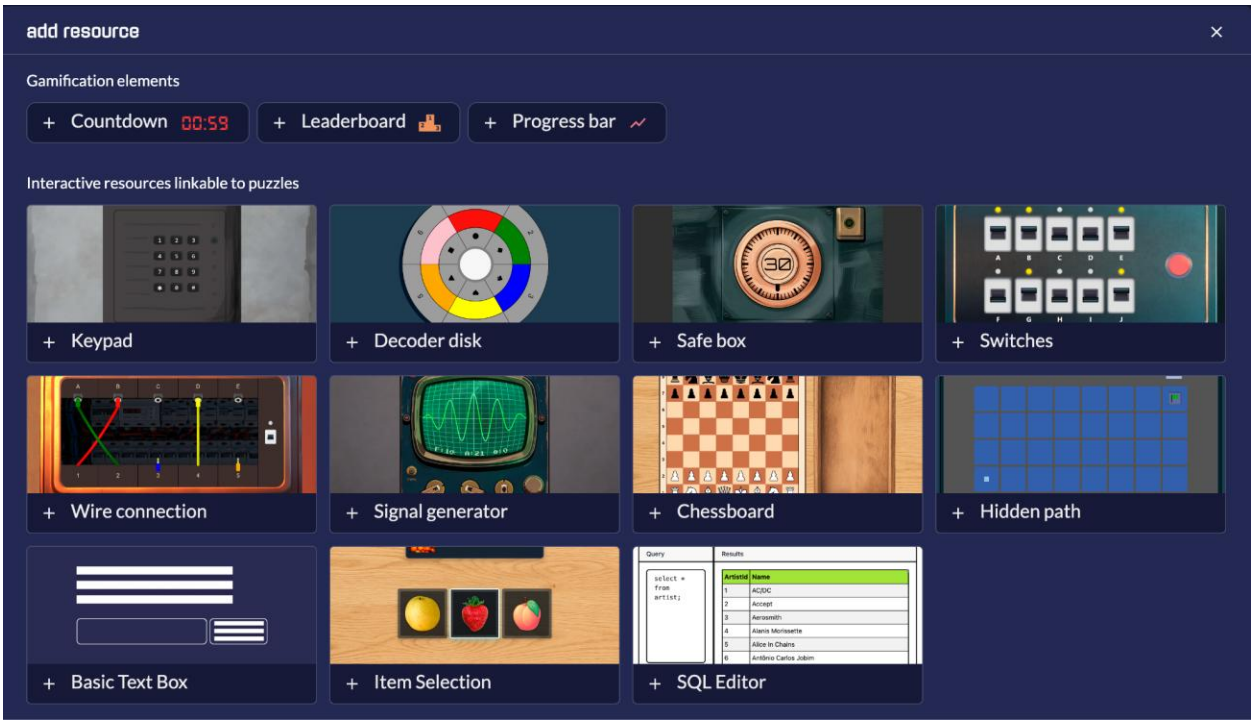
2.4. Menadžer resursa: interaktivni resursi i scene

U odeljku „Interfejs tima“ nalazi se menadžer resursa, koji vam omogućava da dodate elemente gamifikacije u vašu escape sobu, kao i interaktivne resurse koji se mogu povezati sa zagonetkama, kao i scene. Da biste pristupili svim ovim funkcijama, kliknite na dugme „Dodaj resurs“, kao što je prikazano na snimku ekrana ispod.



Najpre ćete videti tri opcije za brzo dodavanje (svaka sa ikonicom +), koje možete ubaciti u interfejs vaše escape sobe:

1. Odbrojavanje (tajmer)
2. Tabela najboljih (prikaz rang-liste)
3. Traka napretka (da pratite koliko je tim odmakao)



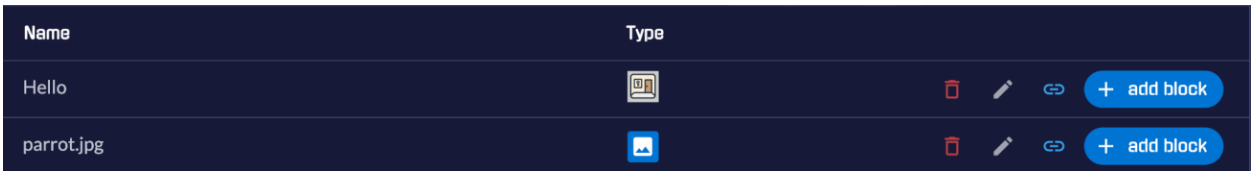
Odeljak „Interaktivni resursi koji se mogu povezati sa zagonetkama“ nudi galeriju gotovih interaktivnih komponenti. Ova galerija se stalno proširuje novim zagonetkama, pa je dobro povremeno je proveriti. Svaka komponenta prikazana je kao kartica sa slikom i dugmetom „+“, što olakšava njeno umetanje.

- Tastatura
- Dekoderski disk
- Sef
- Prekidači
- Povezivanje žica
- Generator signala
- Šahovska tabla
- Skrivena putanja
- Osnovni Text Box
- Item Selection
- SQL Editor

💡 **Savet: Svaka zagonetka dolazi sa PDF uputstvom.**

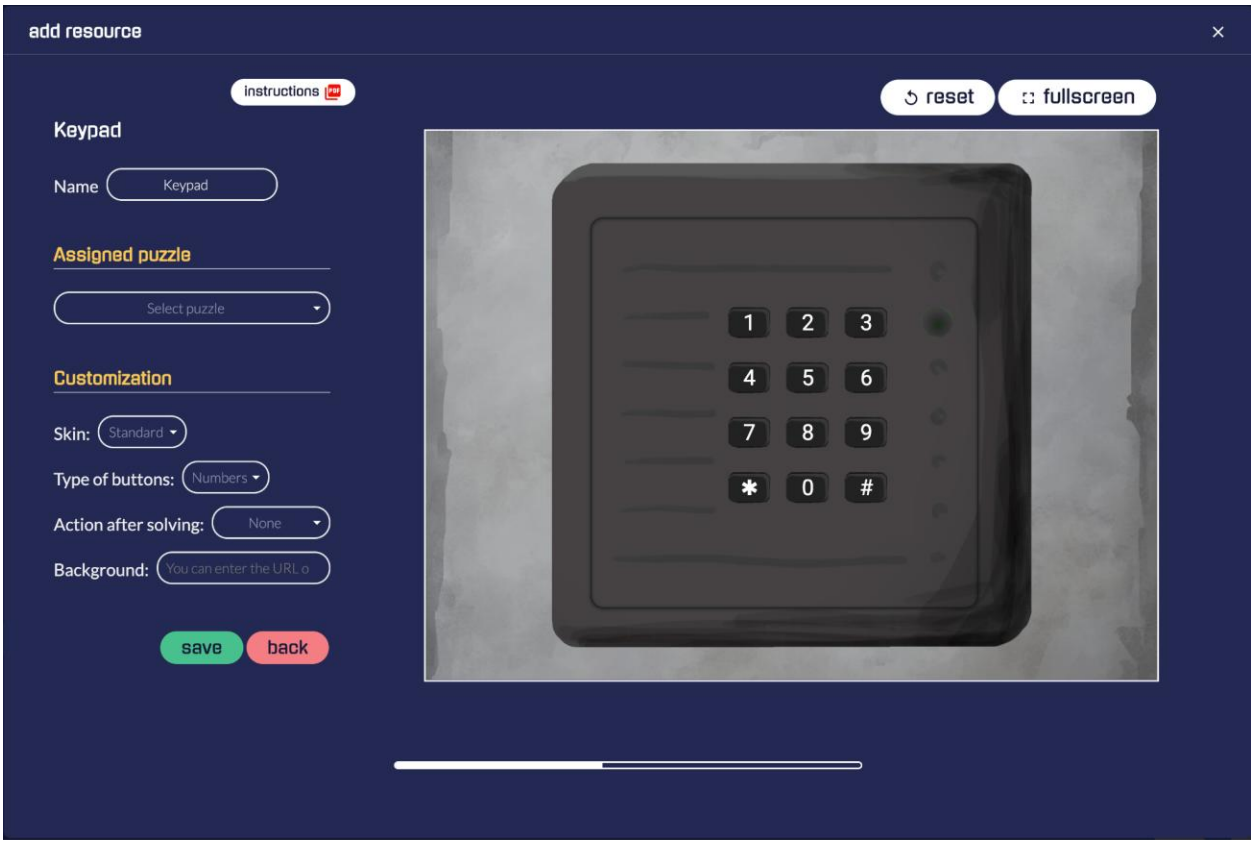
Ako naiđete na bilo kakav problem tokom podešavanja, preporučljivo je da pogledate uputstvo. Dovoljno je da kliknete na dugme „Instrukcije“ koje se nalazi uz svaki interaktivni resurs

⚠Ne zaboravite da nastavnici moraju kliknuti na dugme „Dodaj blok“ nakon što konfigurišu interaktivni resurs; u suprotnom, zagonetka neće biti uključena u escape sobu.



Čemu služi svaka od ovih zagonetki? Kako ih možete koristiti u svojoj escape sobi? U nastavku ukratko objašnjavamo svaku i način njenog podešavanja.

Tastatura: Resurs Tastatura omogućava dodavanje digitalne tastature u vašu escape sobu, tako da učesnici mogu uneti numerički kod (ili druge vrste dugmadi, u zavisnosti od vaših podešavanja: slova, boje ili simbole). Ovo je jednostavna i poznata mehanika koja odlično funkcioniše za zadatke tipa „brava“: kada učenici otkriju tačnu kombinaciju, mogu je uneti ovde i nastaviti dalje.

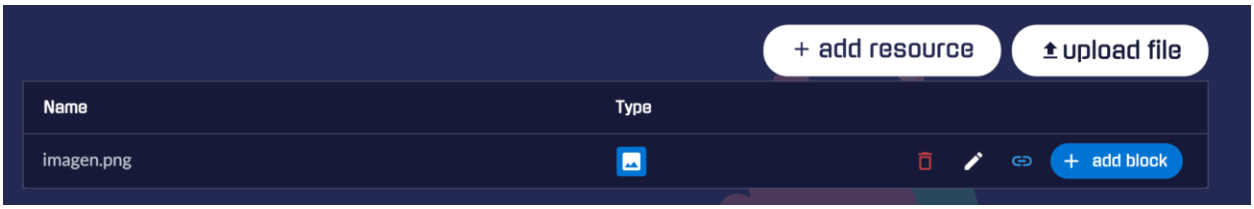


Na vrhu možete uneti jasan naziv tastature (na primer: Keypad – Final Code). Ovo vam pomaže da ostanete organizovani kada koristite više resursa. U padajućem meniju Dodeljena zagonetka izaberite zagonetku kojoj ova tastatura pripada (prethodno konfigurisanu u odeljku „Zagonetke“). Time povezujete tastaturu sa tom konkretnom zagonetkom u escape sobi.

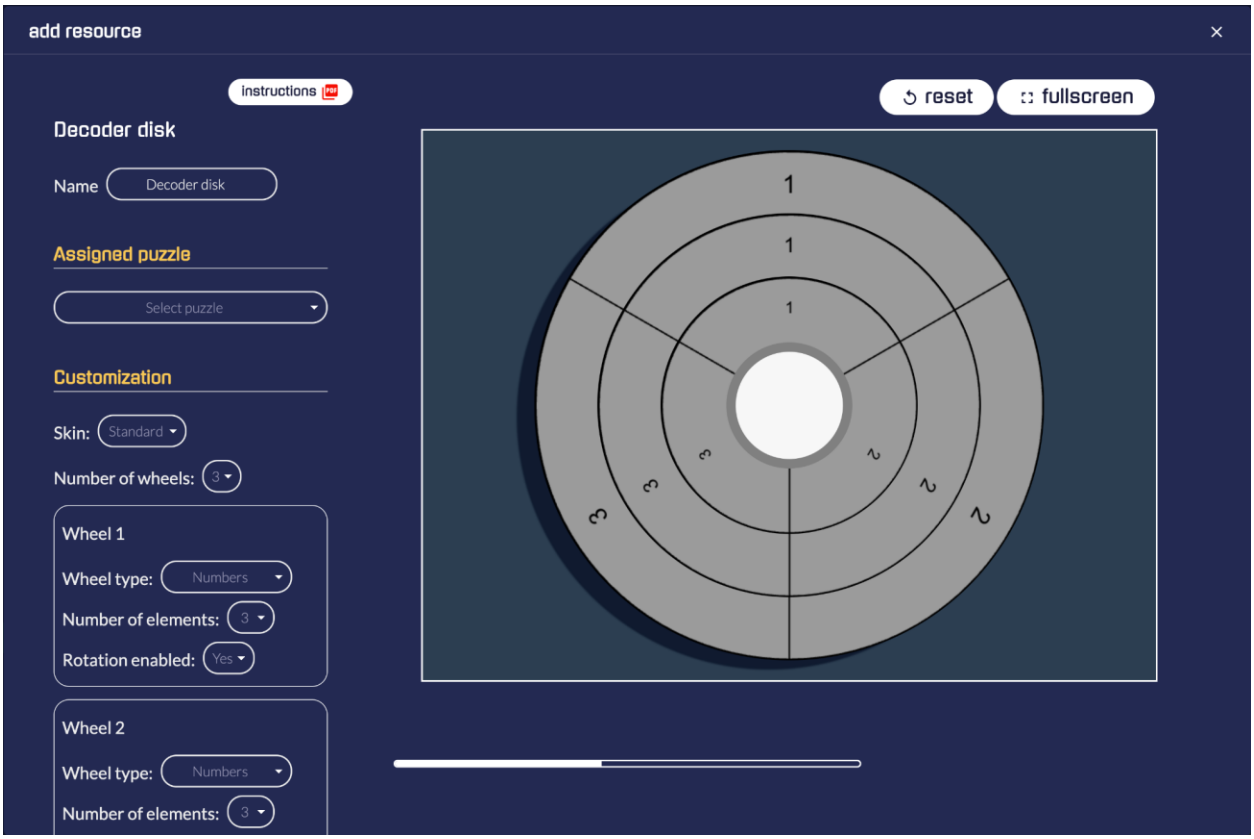
U odeljku „Podešavanja“ možete podesiti izgled i ponašanje tastature:

- Skin: Izaberite vizuelni stil tastature (podrazumevana opcija je Standard).
- Tip dugmadi: Odlučite koje vrste dugmadi će tastatura prikazivati (brojeve, slova, boje ili simbole).
- Akcija nakon rešavanja: Odaberite šta će se dogoditi kada se unese tačan kod (na primer, možete odabrati da se ništa ne dogodi automatski ili da se učenicima prikaže poruka).
- Pozadina: Ako želite personalizaciju, možete dodati prilagođenu pozadinu unošenjem URL-a (korisno ako želite da tastatura bude prikazana na tematskoj slici ili u određenoj sceni).

💡 **Pro savet:** Zapamtite da možete kopirati URL koji se pojavi nakon što upload-ujete sliku u Escapp putem opcije „uploaduj fajl“. Klikom na ovo dugme nakon upload-ovanja slike (ili datoteke u Escapp) dobićete URL koji možete iskoristiti, na primer, za određivanje pozadinske slike vaše escape sobe.



Dekoderski disk: Dekoderski disk vam omogućava da u escape sobu dodate rotirajući dekoderski alat sa više točkova. Učesnici mogu okretati točkove kako bi poravnali brojeve, slova, boje, simbole i obojene simbole i tako otkrili skriveni kod, obrazac ili rešenje.



U polju „Naziv“ unesite jasan naziv za dekoderski disk (npr. Dekoderski disk – Final Code). Ovo vam pomaže da pratite resurse kada koristite više njih. U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ovaj resurs pripada. Time povezujete dekoderski disk sa određenom zagonetkom u vašoj escape sobi koju ste već konfigurisali u odeljku „Zagonetke“.

U odeljku „Podešavanja“ možete odrediti izgled i složenost dekoderskog diska:

- **Skin**: Izaberite vizuelni stil diska (standard, retro ili futuristic)..
- **Broj točkova**: Izaberite koliko će disk imati točkova (od 2 do 5). Više točkova obično znači više mogućih kombinacija — i veći izazov.

Svaki točak možete konfigurisati pojedinačno, a dostupne opcije su:

- **Tip točka**: Izaberite šta će se prikazivati na točku (brojevi, slova, boje, simboli ili obojeni simboli).

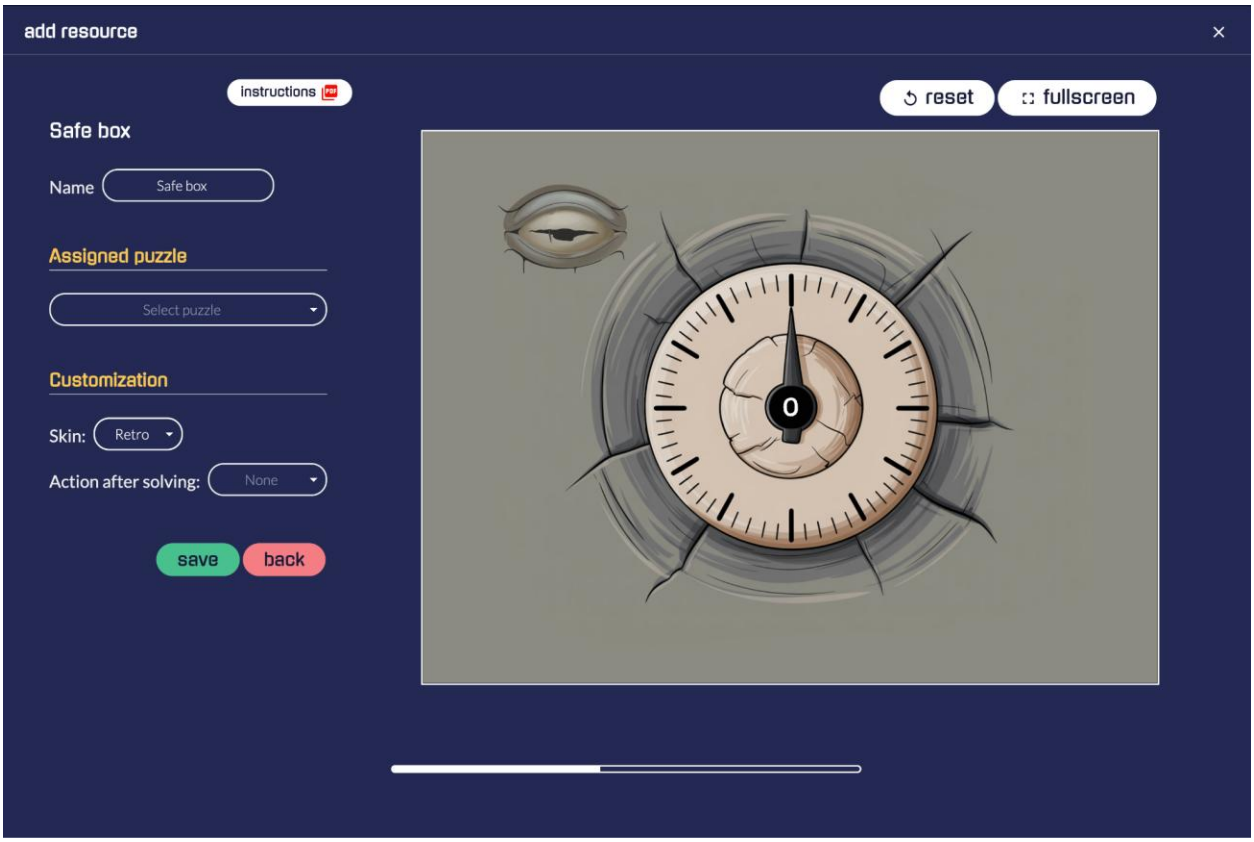
- **Broj elemenata**: Odredite koliko će se vrednosti prikazivati na tom točku (između 3 i 14).
- **Dozvoljena rotacija**: Izaberite da li učesnici mogu rotirati taj točak (Da/Ne).

💡 Ovo je korisno ako želite da jedan deo diska ostane fiksiran, dok se ostali točkovi rotiraju, kako biste usmerili učenike ka željenom procesu dešifrovanja.

- **Pozadina**: Možete personalizovati izgled dodavanjem prilagođene pozadinske slike putem URL-a (odlično ako želite da disk bude tematski usklađen sa pričom ili okruženjem).

🧩 **Savet za nastavu:** Dekoderski diskovi posebno dobro funkcionišu kada su tragovi raspoređeni u različitim materijalima (tekst, slike, audio), a učenici moraju da ih kombinuju kako bi poravnali točkove i otkrili završnu reč, broj ili kod.

Sef: Resurs Sef omogućava dodavanje klasične kombinacione brave u vašu escape sobu. Učesnici manipulišu točkićem kako bi uneli tačan kod i „otvorili“ sef — što ga čini idealnim za zagonetke u kojima učenici moraju da otkriju kombinaciju na osnovu tragova, proračuna, obrazaca ili skrivenih informacija.

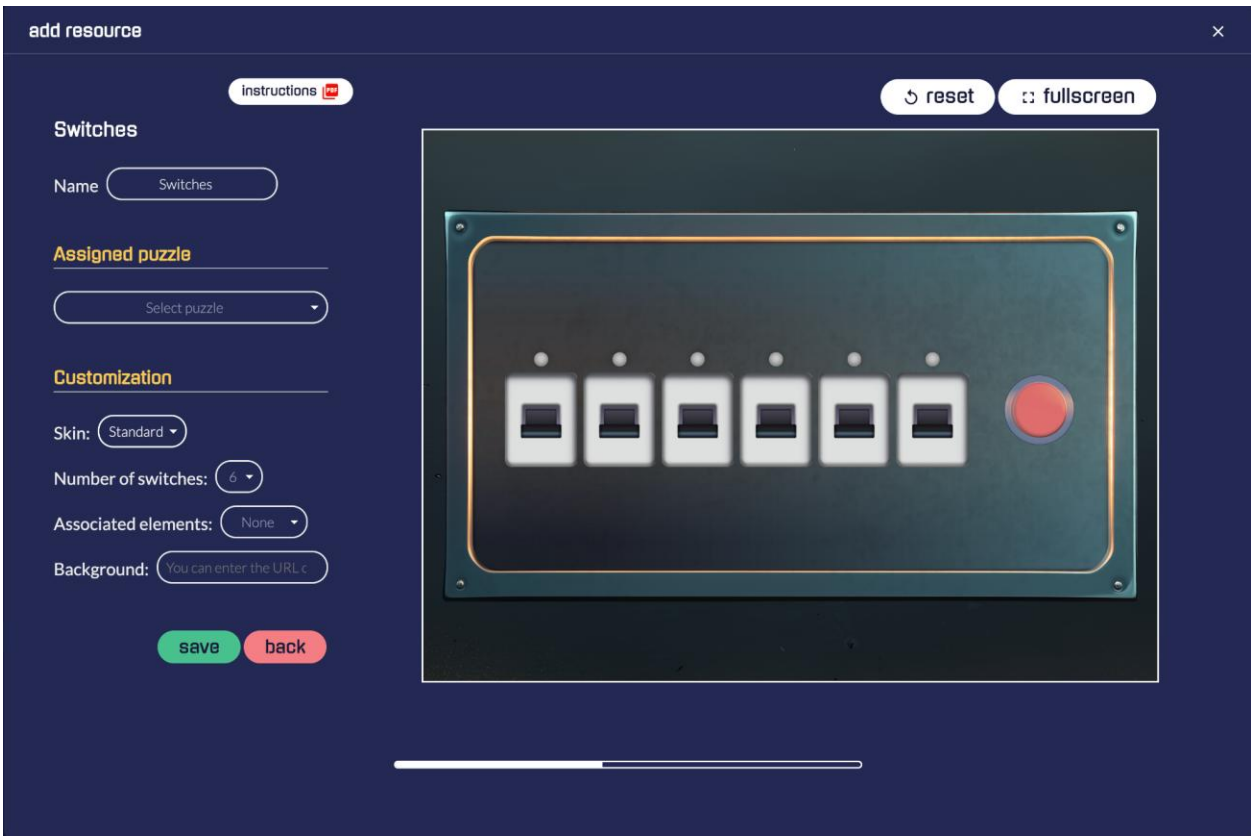


U polju „Naziv“ unesite jasan naziv za svoj sef (na primer: Sef – Combination Lock). Ovo vam pomaže da ga lako identifikujete, naročito ako koristite više resursa. U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ovaj sef pripada. Time povezujete resurs sa konkretnom zagonetkom u vašoj escape sobi.
U odeljku „Podešavanja“ možete prilagoditi izgled sefa i to šta će se dogoditi nakon što bude uspešno otvoren:

- **Skin**: Izaberite vizuelni stil sefa (možete birati između retro, futuristic ili standard).
- **Akcija nakon rešavanja**: Odlučite šta treba da se dogodi nakon što se sef uspešno otvori. U primeru je podešeno na Nijedna, što znači da se ništa ne pokreće automatski — što je korisno ako želite da učenici naprave dodatni korak (npr. da pročitaju trag ili nastave ručno). Možete takođe podesiti poruku koja će se prikazati učenicima ako izaberete opciju „Prikaži poruku“.

🔐 **Savet za nastavu**: Sef je odličan kao „prekretnica“ u aktivnosti — iskoristite ga da otkrijete važan trag, otključate novi deo priče ili potvrdite da su učenici pronašli tačno rešenje pre nego što nastave dalje.

Prekidači: Resurs Prekidači omogućava dodavanje kontrolne table sa više prekidača koje učesnici mogu uključivati i isključivati kako bi postigli pravilnu konfiguraciju. Odličan je za zagonetke zasnovane na obrascima, logici, pokušaju i grešci, sekvencama ili izazovima tipa „podesi prekidače ispravno“ — i vizuelno podseća na pravi kontrolni panel iz escape soba.



U polju „Naziv“ unesite jasan naziv resursa (na primer: Prekidači – Kontrolni panel). Ovo je posebno korisno ako koristite više panela sa prekidačima u istoj escape sobi. U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ovaj panel pripada. Time povezujete interaktivni resurs sa tom konkretnom zagonetkom.

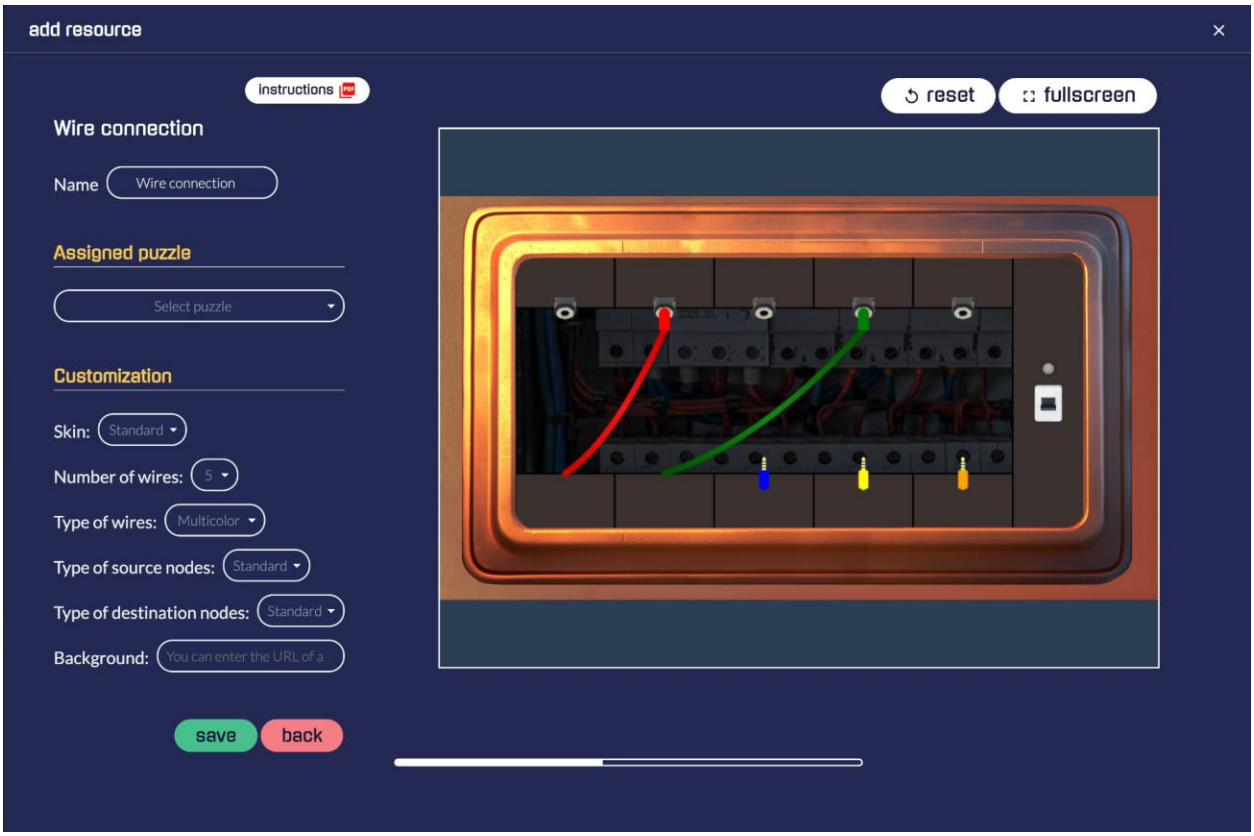
U odeljku „Podešavanja“ možete prilagoditi kako panel sa prekidačima funkcioniše i kako izgleda:

- **Skin**: Izaberite vizuelni stil panela. Na snimku ekrana podešen je na Standard, ali možete izabrati i retro ili futuristički.

- **Broj prekidača**: Odredite koliko prekidača želite da učenici vide (ovde je podešeno na 6). Veći broj prekidača obično znači složeniju kombinaciju. Escapp omogućava izbor između 1 i 14 prekidača.
- **Povezani elementi**: Izaberite da li su prekidači povezani sa dodatnim elementima ili ponašanjima (na snimku ekrana podešeno je na „Nijedan“, ali možete birati između brojeva, slova, simbola i boja)
- **Pozadina**: Možete dodatno prilagoditi izgled dodavanjem pozadinske slike putem URL-a — korisno ako želite da panel uklopite u priču ili temu escape sobe.

💡 **Nastavni savet:** Prekidači odlično funkcionišu kada učenici treba da kombinuju više tragova (npr. „Prekidač 1 gore, Prekidač 3 dole…“) ili kada svaki prekidač predstavlja izbor (tačno/netačno, da/ne, uključeno/isključeno) koji mora biti pravilno podešen da bi se otključao sledeći korak.

Povezivanje žica: Resurs Povezivanje žica omogućava kreiranje zagonetke tipa „poveži kablove“, gde učesnici moraju da povežu odgovarajuće izvorne tačke sa njihovim tačnim odredišnim tačkama. Idealno je za izazove zasnovane na uparivanju, klasifikaciji, redosledu, odnosima uzrok–posledica ili logičkim povezivanjima — i pruža zanimljiv, praktičan osećaj rada na kontrolnoj tabli u escape sobi.



U polju „Naziv“ unesite jasan naziv resursa (na primer: Povezivanje žica – Upari parove). Ovo olakšava upravljanje resursima ako koristite više interaktivnih elemenata. U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ovaj panel za povezivanje kablova pripada. Time povezujete resurs sa konkretnom zagonetkom koju ste već konfigurisali u odeljku „Zagonetke“.

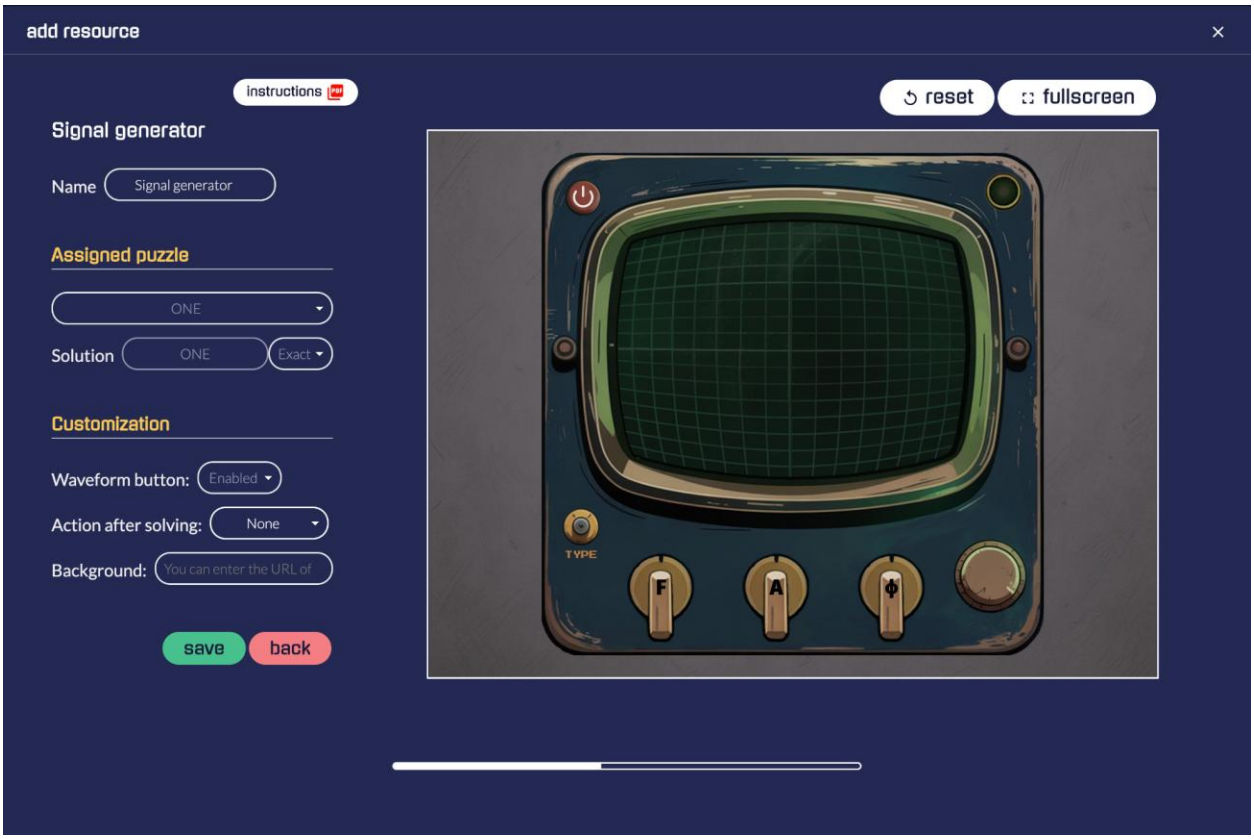
U odeljku „Podešavanja“ možete prilagoditi težinu i izgled zagonetke sa kablovima:

- **Skin**: Izaberite vizuelni stil panela (standard, retro ili futuristic).
- **Broj žica**: Odredite koliko povezivanja kablova učesnici treba da naprave (možete izabrati između 1 i 14). Veći broj kablova obično znači složeniji izazov.
- **Tip žica**: Izaberite stil kablova. U primeru je izabrana opcija Višebojno, koja olakšava vizuelno praćenje različitih veza. Stil može biti i Jednobojno.
- **Tip početnog čvora**: Izaberite kako će početne tačke povezivanja (početni čvorovi) biti prikazane (standardno, kao na snimku ekrana, brojevi, slova ili simboli).
- **Tip ciljnih čvorova**: Izaberite kako će krajnje tačke povezivanja (ciljni čvorovi) biti prikazane (standardno, brojevi, slova ili simboli).

- **Pozadina**: Možete dodati prilagođenu pozadinsku sliku putem URL-a kako biste ovaj resurs uklopili u temu ili narativ escape sobe.

💡 **Savet za nastavu:** Zagonetke sa povezivanjem kablova izuzetno su korisne za zadatke tipa „poveži A sa B“ (pojam–definicija, termin–prevod, problem–rešenje, autor–delo, simbol–značenje). Možete olakšati zadatak smanjenjem broja kablova ili povećati težinu dodavanjem više veza.

Generator signala: Resurs Generator signala dodaje retro-stil kontrolnog uređaja u vašu escape sobu, gde učesnici manipulišu interfejsom kako bi proizveli ili identifikovali tačan signal/talasni oblik. Odličan je izbor za zagonetke koje uključuju obrasce, kodove, frekvencije, sekvence ili izazove tipa „podesi dok se ne poklopi“ — i izgleda veoma upečatljivo u sobama sa naučnom, tehnološkom ili misterioznom tematikom.



U polju „Naziv“ unesite jasan naziv resursa (na primer: Generator signala – Uskladi oblik talasa). Ovo vam pomaže da ostanete organizovani ako koristite više interaktivnih resursa.

U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ovaj generator signala pripada. Time povezujete resurs sa određenom zagonetkom u vašoj escape sobi.

U odeljku „Podešavanja“ možete podesiti kako će se generator signala ponašati i šta će se dogoditi nakon rešavanja:

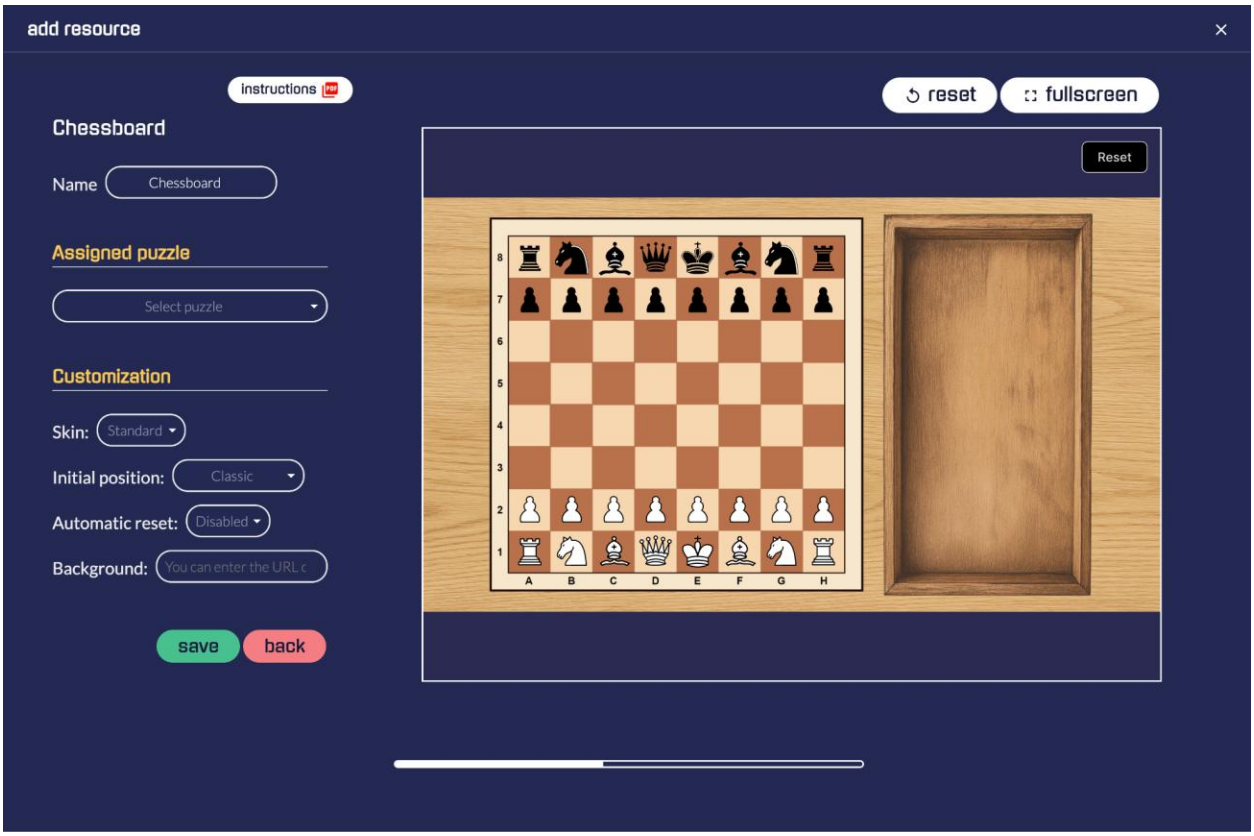
- **Waveform button**: Aktivirajte ili deaktivirajte dugme za kontrolu talasnog oblika.

  💡 Ako je uključeno, učesnici dobijaju dodatnu mogućnost interakcije sa podešavanjima signala — korisno u zagonetkama gde učenici treba da menjaju tipove ili obrasce signala.

- **Akcija nakog rešavanja**: Odaberite šta će se dogoditi nakon što učesnici reše resurs. Možete izabrati none, play a sound ili show a message.
- **Pozadina**: Možete personalizovati izgled dodavanjem pozadinske slike putem URL-a, što je korisno ako želite da uređaj bude uklopljen u određenu scenu.

📡 **Nastavni savet:** Ovaj resurs je naročito koristan kada učenici treba da prepoznaju obrazac na osnovu tragova (sekvenca, ritam, kod, vizuelna referenca) i da ga reprodukuju pomoću generatora — odličan za STEM kontekste, ali i za jezike i društvene nauke kada obrasce pretvarate u simbole ili „signale“ za dešifrovanje.

Šahovska tabla: Resurs Šahovska tabla dodaje vizuelnu šahovsku tablu u vaš escape sobu, omogućavajući učesnicima da manipulišu figurama kao delom zagonetke. Ne morate kreirati celu šahovsku partiju — ovaj resurs se najčešće koristi za zadatke zasnovane na pozicijama, potezima, obrascima, koordinatama (A1–H8) ili zadacima tipa „postavi figure ispravno“. Posebno je koristan za logičke aktivnosti, ali može odlično funkcionisati i kao metaforička tabla za sadržaje koji nisu povezani sa šahom.



U polju „Naziv“ unesite jasan naziv šahovske table (na primer: Šahovska tabla – Pronađi potez). Ovo vam pomaže da je kasnije lako identifikujete, posebno ako koristite više interaktivnih resursa. U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ova tabla pripada. Time povezujete šahovsku tablu direktno sa određenom zagonetkom konfigurisanoj u odeljku „Zagonetke“.

U odeljku „Podešavanja“ možete prilagoditi izgled šahovske table i način na koji učesnici mogu da interaguju sa njom:

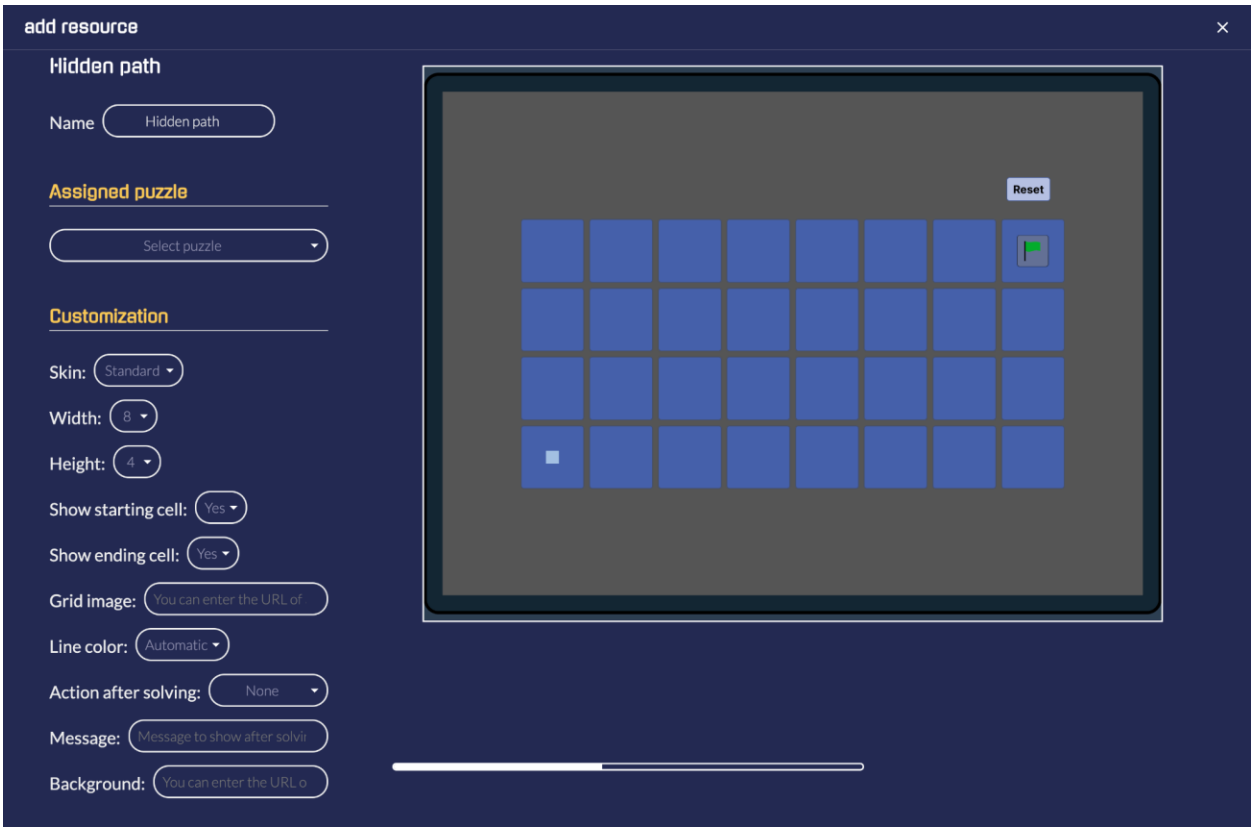
- **Skin**: Izaberite vizuelni stil table (standard, kao u prikazanom snimku ekrana, realistic ili futuristic).
- **Početna pozicija**: Izaberite početnu poziciju table kada učesnici otvore resurs. Možete izabrati: Klasično(tradicionalni početni raspored), Prazna tabla (idealno ako želite da učenici sami rasporede figure prema tragovima), Damin gambit, Španско otvaranje ili Italiansko otvaranje.

💡 **Savet:** Opcija „Prazna tabla“ je odlična ako zagonetka zahteva da učenici postave figure na određena polja, dok su opcije tipičnih otvaranja (Damin gambit, Španско otvaranje, Italijansko otvaranje) korisne ako želite da zagonetka počne iz prepoznatljivog šahovskog položaja.

- **Automatsko resetovanje**: Odlučite da li tabla treba automatski da se resetuje nakon interakcije. Na snimku ekrana ova opcija je isključena, što znači da tabla čuva promene učesnika dok je ručno ne resetuju.
- **Pozadina**: Možete dodati prilagođenu pozadinsku sliku putem URL-a kako biste tematski uklopili tablu u priču escape sobe.

Sa desne strane table nalazi se prazna zona — ona služi kao vizuelni „prostor za figure“ i doprinosi tome da interfejs izgleda kao stvarna šahovska tabla.

Skrivena putanja: Resurs Skrivena putanja omogućava kreiranje zagonetke zasnovane na mreži polja, gde učesnici moraju da otkriju ispravnu rutu od početnog do završnog polja. Odličan je za izazove zasnovane na sekvencama, smerovima, logici, pokušaju i grešci ili zadacima tipa „pronađi tačnu rutu“ — i naročito dobro funkcioniše kada učenici treba da prate tragove korak po korak.



U polju „Naziv“ unesite jasan naziv resursa (na primer: Skrivena putanja – Pronađi rutu). U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ova mreža za skrivenu putanju pripada. Time povezujete resurs sa odgovarajućom zagonetkom u vašoj escape sobi.

U odeljku „Podešavanja“ možete kontrolisati veličinu mreže, šta je učenicima vidljivo i šta se dešava nakon što reše zagonetku:

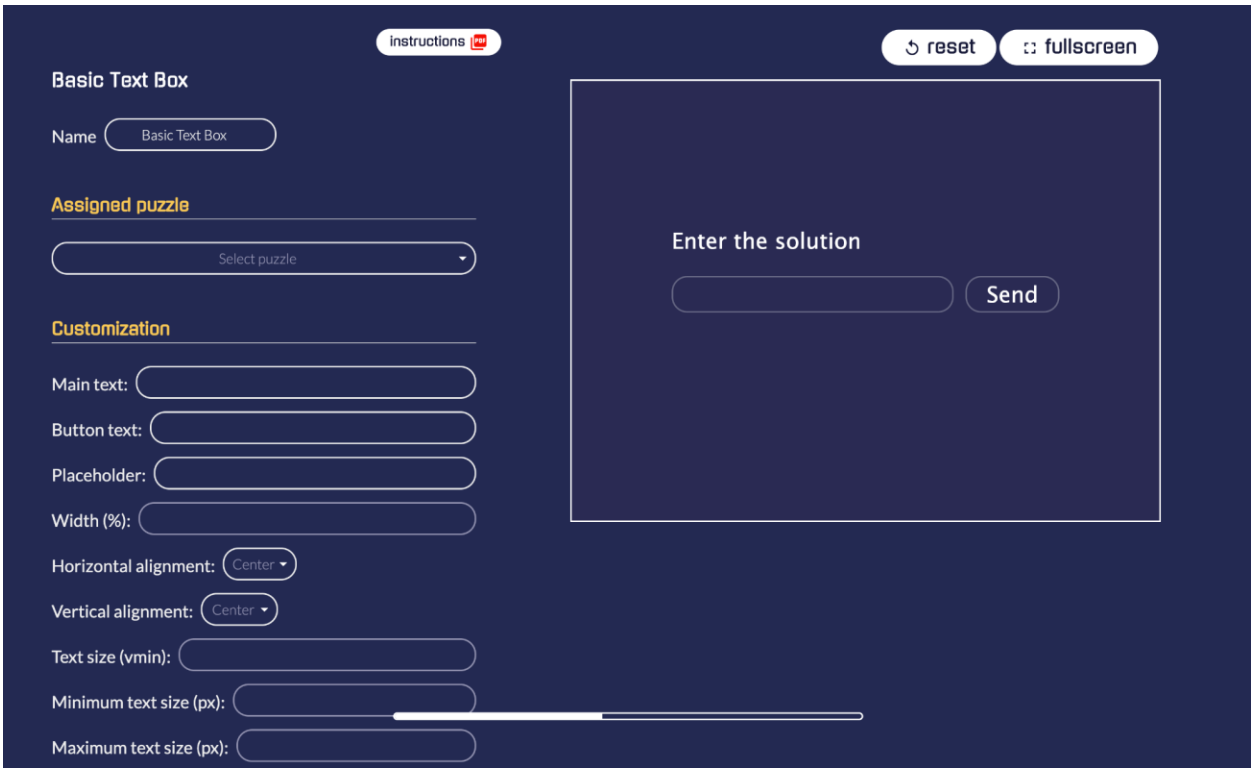
- **Skin**: Izaberite vizuelni stil mreže (standard, futuristic, retro ili tablet).
- **Širina / Visina**: Podesite dimenzije mreže. U primeru, mreža je široka 8 polja i visoka 4 polja.
- **Prikaži početnu ćeliju**: Odlučite da li će učesnici videti početno polje (Da/Ne).
- **Prikaži krajnju ćeliju**: Odlučite da li će učesnici videti krajnje polje (Da/Ne).

💡 Ako sakrijete jedno (ili oba), zagonetka postaje zahtevnija i u većoj meri se oslanja na tumačenje tragova.

- **Slika mreže**: Dodajte sliku putem URL-a ako želite da se mreža nalazi iznad tematske pozadine (na primer, mape, osnove prostora ili lavirinta).
- **Boja linije**: Izaberite boju linije puta (automatski ili prilagođeno).
- **Akcija nakon rešavanja**: Odlučite šta će se dogoditi kada učesnici ispravno završe putanju (ništa ili prikaz poruke koju ste prethodno definisali).
- **Poruka**: Po želji možete dodati kratku poruku koja će se prikazati nakon rešavanja (idealno za davanje narednog traga ili poruke „odlično urađeno“).
- **Pozadina**: Dodajte prilagođenu pozadinsku sliku putem URL-a kako bi zagonetka bila tematski usklađena sa vašom pričom ili scenom.

🧭 **Savet za nastavu:** Zagonetke sa skrivenom putanjom odlično funkcionišu uz smerne tragove (npr. „desno, desno, dole, levo…“) ili logička pravila (npr. „izbegavaj polja koja predstavljaju netačne tvrdnje“). Možete olakšati zadatak prikazivanjem početka/kraja ili ga otežati njihovim skrivanjem.

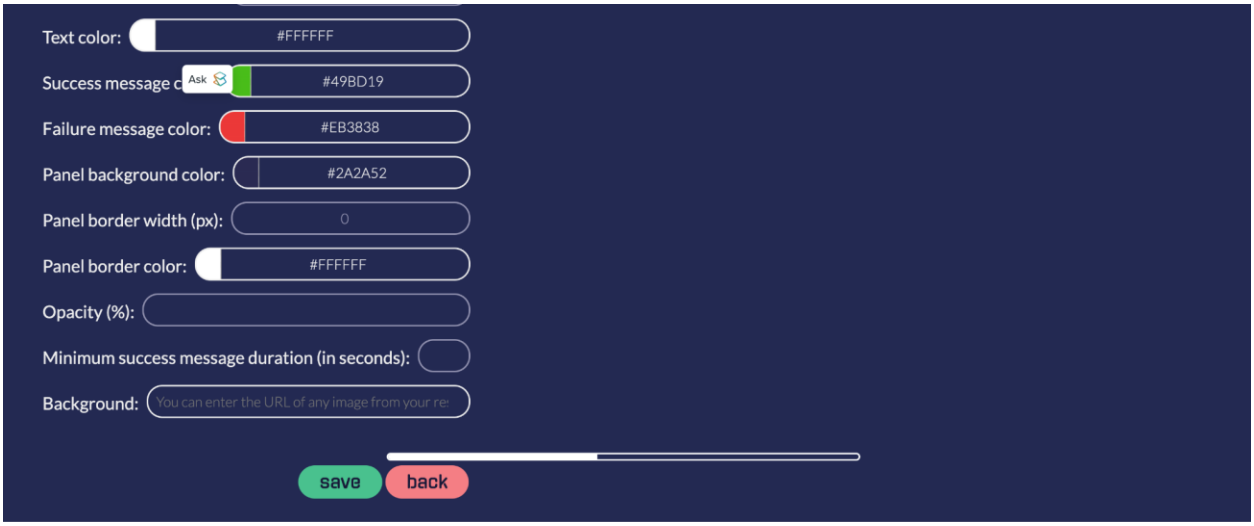
Osnovni Text Box: Osnovni Text Box je jedan od najuniverzalnijih resursa u Escapp-u. Kreira jednostavno polje za unos u koje učesnici mogu upisati odgovor i poslati ga (na primer, reč, kod ili kratku frazu). Idealan je kada želite da učenici direktno unesu rešenje — bez tastature, brave ili drugih specijalnih interfejsa.



U polju „Naziv“ izaberite jasan naziv (npr. Text Box – Konačan odgovor). Ovo olakšava kasnije prepoznavanje. U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ovaj tekstualni okvir pripada. Time se polje za unos povezuje sa tim konkretnim zadatkom.

U odeljku „Podešavanja“ možete prilagoditi i tekst koji će učenici videti i izgled samog okvira.

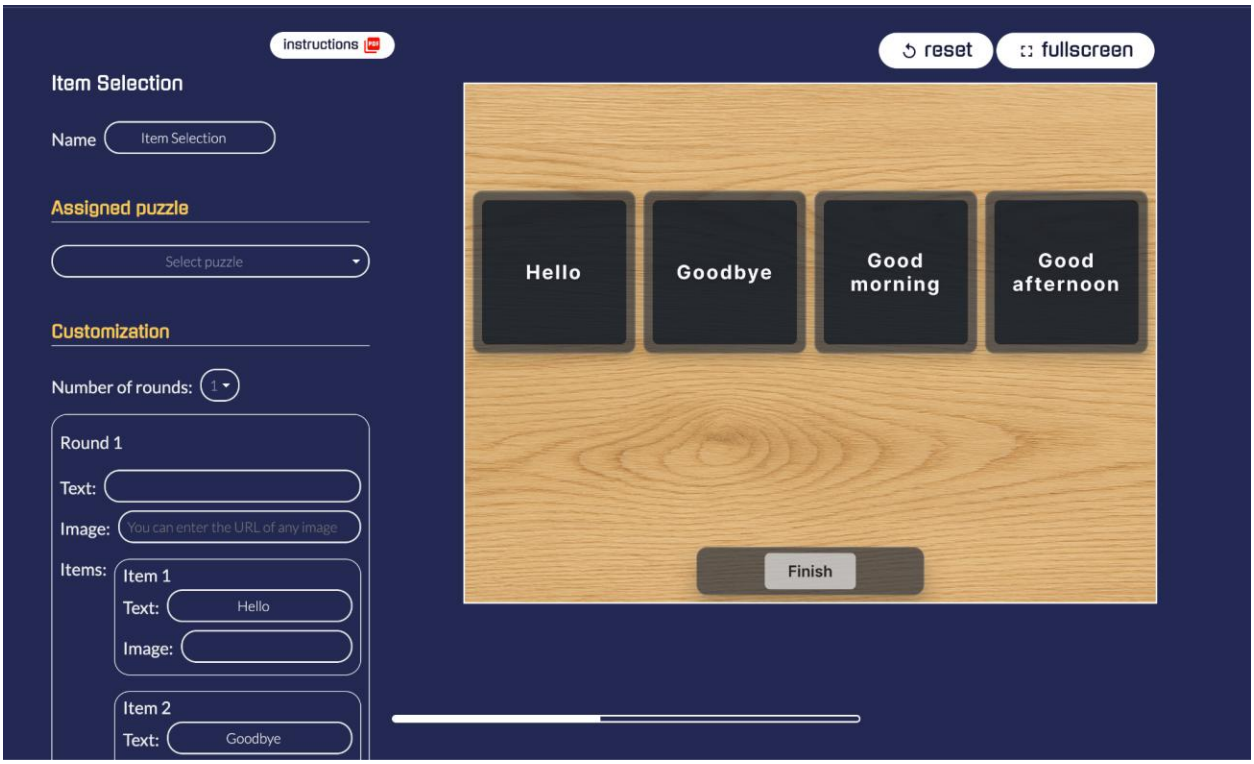
- **Glavni tekst**: Poruka prikazana iznad polja za unos (npr. Unesi rešenje).
- **Tekst dugmeta**: Natpis na dugmetu (npr. Pošalji, Potvrdi,Proveri).
- **Plejsholder**: Bledi tekst u polju za unos pre nego što učenici počnu da kucaju (npr. Unesi svoj odgovor ovde...).
- **Širina (%)**: Koliko široko se polje za unos prikazuje na ekranu.
- **Horizontalno poravnanje / Verticalno poravnanje**: Položaj panela na ekranu (npr. centriran).
- **Veličina teksta (vmin)**: Responsivno podešavanje veličine teksta koje se prilagođava veličini ekrana.
- **Minimalna veličina teksta (px)**: Najmanja dozvoljena veličina teksta.
- **Maksimalna veličina teksta (px)**: Najveća dozvoljena veličina teksta.



- **Boja teksta**: Boja korišćena za glavni tekst.
- **Boja poruke o uspehu**: Boja koja se prikazuje kada je odgovor tačan.
- **Boja poruke o neuspehu**: Boja koja se prikazuje kada je odgovor netačan.
- **Boja pozadine panela**: Boja pozadine panela sa tekstualnim okvirom.
- **Širina ivice panela (px) i Boja ivice panela**: Kontrolišu izgled ivice panela (ili je uklonite podešavanjem širine na 0).
- **Neprozirnost (%)**: Odredite da li će panel biti providniji ili punije boje.
- **Minimalno trajanje poruke o uspehu (u sekundama)**: Odredite koliko dugo će poruka o uspehu ostati vidljiva nakon tačnog odgovora. Korisno ako želite da učenici imaju vremena da pročitaju potvrdu pre nego što nastave dalje.
- **Pozadina**: Dodajte pozadinsku sliku putem URL-a kako biste smestili tekstualni okvir u scenu (npr. ekran računara, dokument, kontrolnu tablu itd.).

💡 **Savet za nastavu:** Ovaj resurs je idealan za završne odgovore (ključne reči, prevode, kratke definicije) i za zagonetke u kojima učenici treba da proizvedu tekst — samo vodite računa da format očekivanog odgovora bude jasan (velika slova, razmak, akcenti itd.).

Izbor predmeta: Resurs Izbor predmeta omogućava kreiranje zagonetke u kojoj učesnici moraju da izaberu tačan/tačne element(e) iz ponuđenog skupa opcija. Odličan je za zadatke zasnovane na prepoznavanju, klasifikaciji, uparivanju ili principu „izaberi pravi objekat“ — i može koristiti tekst, slike ili njihovu kombinaciju.



U polju „Naziv“ unesite jasan naziv resursa (npr. Izbor predmeta – Izaberi korektan trag). U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ova aktivnost pripada. Time povezujete resurs sa odgovarajućim zadatkom u vašoj escape sobi.

U odeljku „Podešavanja“ određujete koliko će rundi učenici igrati, šta će videti i kakvu će povratnu informaciju dobijati.

- **Broj rundi:** Izaberite broj rundi (možete birati između 1 i 9)

💡 Više rundi je korisno ako želite višestepeni izazov (npr. Runda 1 otključava trag za Rundu 2).

Za svaku rundu možete dodati:

- **Text**: Uputstvo ili zadatak za tu rundu (na primer: Izaberite dva elementa koja pripadaju istoj kategoriji).

- **Slika**: Vizuelni podsticaj putem URL-a (korisno ako se zadatak zasniva na slici, dijagramu ili sceni). Podsetnik: URL možete kopirati nakon što otpremite sliku u Escapp preko opcije „upload file“.

U odeljku „Predmeti“ kreirate opcije koje učesnici mogu da odaberu. Za svaku opciju možete uključiti:

- **Tekst**: Oznaku ili opis stavke
- **Slika**: Sliku (putem URL-a) kako bi opcija postala vizuelna kartica

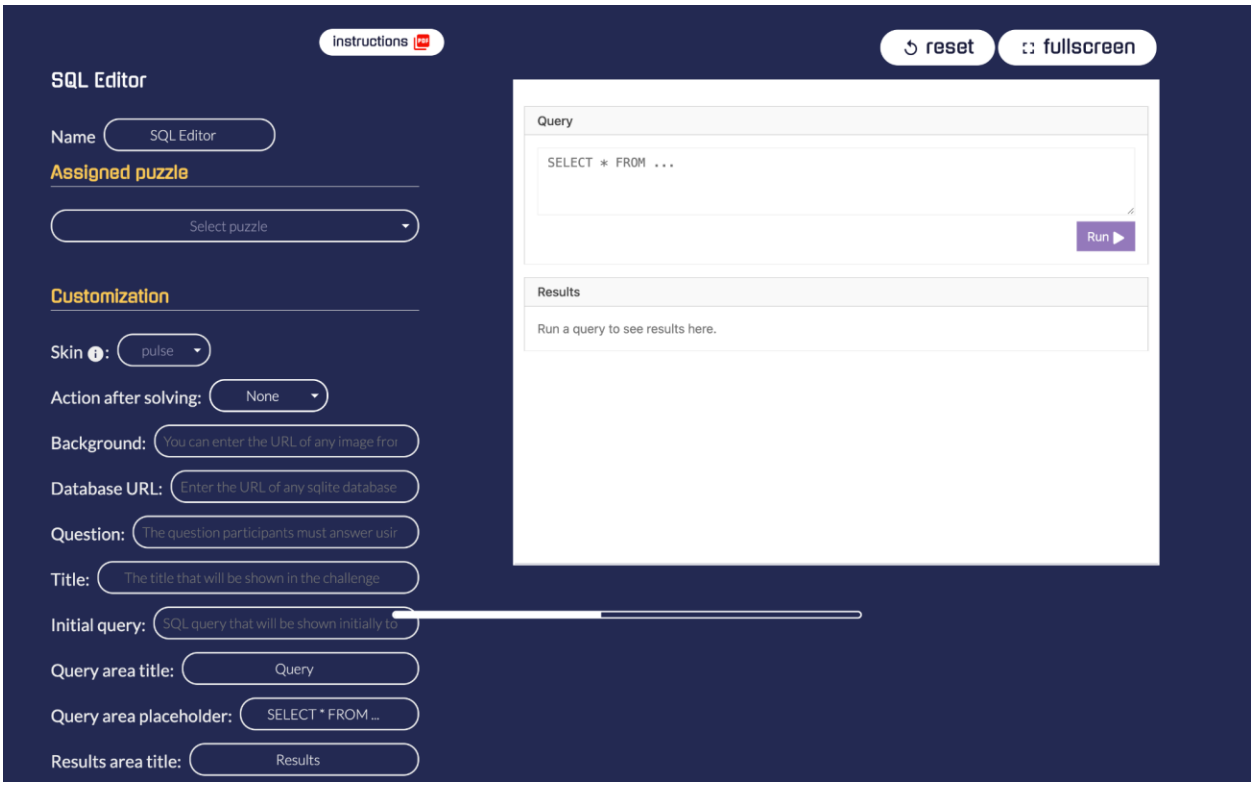
Ako vam je potrebno više opcija, kliknite na dugme + da dodate nove stavke.

Niže u podešavanjima možete definisati i:

- **Poruka o neuspehu**: Poruku koju će učenici videti ako izaberu pogrešno (korisno za podsticanje da pokušaju ponovo).
- **Akcija nakon rešavanja**: Odredite šta će se desiti kada učenici izaberu tačan odgovor (ništa ili prikaz poruke).
- **Pozadina**: Dodajte pozadinsku sliku putem URL-a kako biste ovu aktivnost uskladili sa temom vaše escape sobe.

🧠 **Savet za nastavu:** Izbor predmeta je odličan za učenje jezika (odaberite pravilni prevod, sinonim, kolokaciju), kao i za druge predmete (prepoznajte pravi pojam, alat, korak ili primer). Kombinovanje slike i teksta čini aktivnost još angažovanijom.

SQL editor: Resurs SQL editor omogućava dodavanje pojednostavljenog izazova sa bazom podataka u vašu escape sobu. Učesnici vide interfejs sa poljem za upit (Query) i prostorom za rezultate (Results), gde mogu pisati i izvršavati SQL komande (na primer, SELECT * FROM ...) da bi odgovorili na postavljeno pitanje. Idealan je za aktivnosti koje razvijaju pismenost o podacima, razumevanje baza podataka, filtriranje i pretraživanje informacija kroz praktičan rad.



U polju „Naziv“ unesite jasan naziv resursa (npr. SQL editor – Pronadji odgovor). U polju „Dodeljena zagonetka“ izaberite zagonetku kojoj ova SQL aktivnost pripada. Time povezujete SQL Editor sa odgovarajućim zadatkom u vašoj escape sobi.

U odeljku „Podešavanja“ podešavate bazu podataka, zadatak i prikaz koji će učenici videti.

- **Skin**: Izaberite vizuelnu temu za editor. Padajući meni sadrži brojne stilove (brite, vapor, morph, quartz, litera, cerulean itd.).
- **Akcija nakon rešavanja**: Možete izabrati „nijedna“ ili „prikaži poruku“.
- **Pozadina**: Možete dodati prilagođenu pozadinsku sliku putem URL-a kako biste uskladili izgled sa temom escape sobe.
- **URL Baze podataka**: Nalepite URL SQLite baze podataka. Učesnici će postavljati upite upravo ovoj bazi tokom zadatka.
- **Pitanje**: Napišite pitanje na koje učesnici treba da odgovore koristeći SQL (npr. Koji umetnik se najčešće pojavljuje?).
- **Naslov**: Dodajte naslov koji će se prikazati na vrhu zadatka (korisno za kontekst i narativ).

- **Početni upit:** Unesite početni SQL upit koji će se prikazati kada učenici otvore editor. Ovo je korisno za postepeno uvođenje (npr. SELECT * FROM artists;).

Možete prilagoditi tekst koji se pojavljuje u svakom delu editora:

- Naslov oblasti upita (npr, Query)
- Plejsholder oblasti upita (npr., SELECT * FROM ...)
- Naslov oblasti rezultata (npr, Rezultati)
- Plejsholder za oblast za rezultate (npr, Pokrenite upit da biste videli rezultate ovde.)
- Naslov oblasti za testiranje (npr, Testovi)
- Plejsholder oblasti za testiranje (npr., Pokrenite upit da biste videli testove...)
- Naslov oblasti za informacije (npr, Info)

- **Testovi:** Kliknite na dugme + da dodate jedan ili više testova. Testovi definišu uslove koje rezultat mora da ispuni da bi se odgovor smatrao tačnim. Na taj način osiguravate da su učesnici zaista rešili zadatak — a ne samo pokrenuli bilo koji upit.
- **Slike**: Kliknite na dugme + da dodate slike koje podržavaju zadatak (npr. dijagram tabele, trag ili snimak strukture baze podataka).

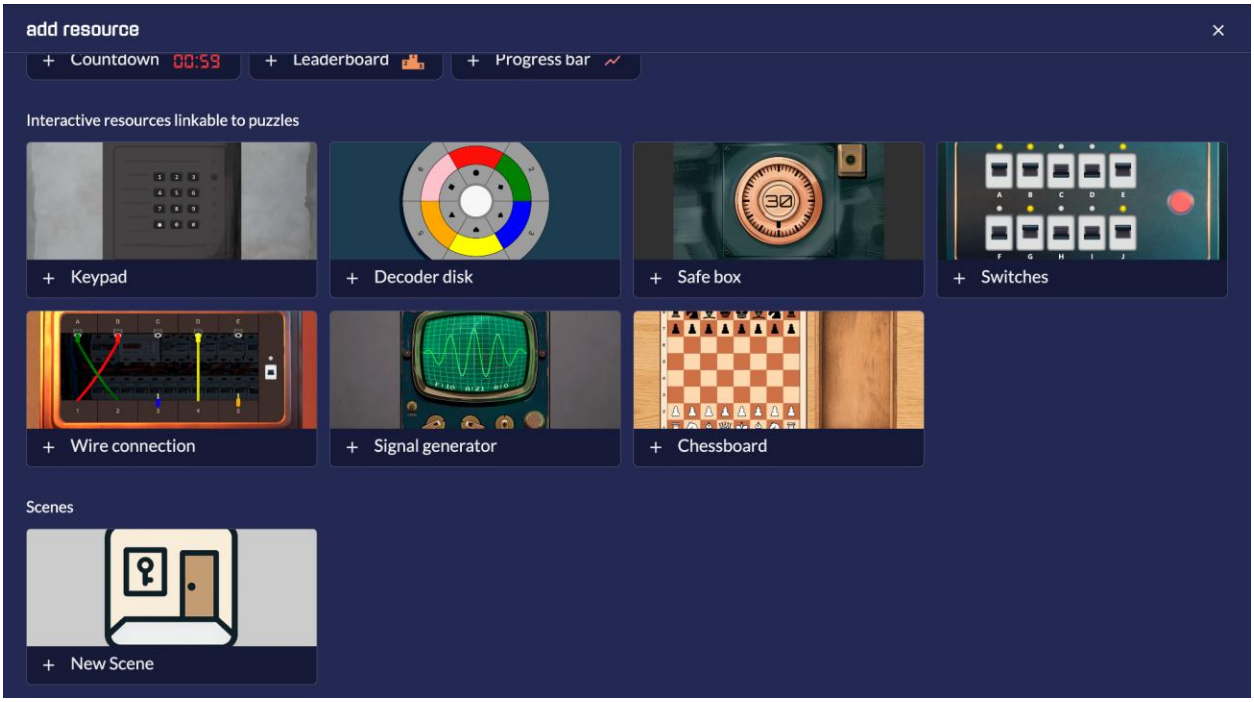
💡 **Savet za nastavu**: Polje „Početni upit“ odlično smanjuje frustraciju — ponudite učenicima početnu pomoć kako bi se usmerili na rešavanje zadatka (filtriranje, spajanje, grupisanje itd.), umesto da pokušavaju da shvate kako da počnu.

I to je sve! Sada ste istražili sve interaktivne resurse dostupne u Escapp-u! Svaki od njih nudi drugačiji način kreiranja izazova — od brzih provera tačnosti do praktičnih „igrolikih“ mehanika koje učenicima daju osećaj da su zaista „unutra“ escape sobe.

Zapamtite: možete zadržati jednostavnost korišćenjem jednog ili dva resursa, ili stvoriti bogatije iskustvo kombinovanjem više njih kroz različite zagonetke. Ključ je da izaberete alate koji najbolje odgovaraju vašim ciljevima učenja, priči i vrsti razmišljanja koju želite da podstaknete.

Ne zaboravite: ovaj odeljak će se stalno proširivati, pa se slobodno vraćajte da proverite novine kako budu dodavani novi resursi i unapređenja. Još toga stiže!

Još jedan vrlo interesantan alat u odeljku „Interaktivni resoursi“ u Escapp-u je „Scene maker“. Pronaći ćete ga odmah ispod svih interaktivnih resursa povezivih sa zagonetkama koje smo upravo opisali.

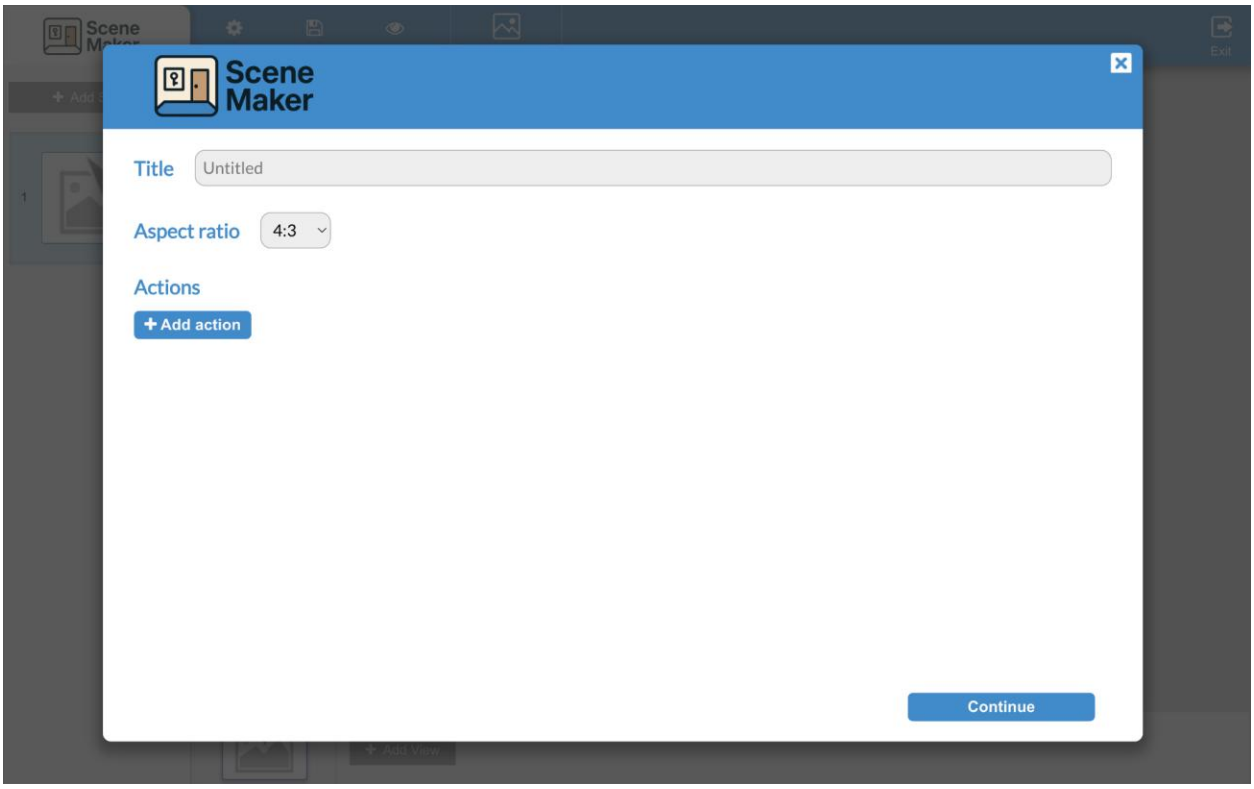


“Scene Maker” je ugrađeni Escapp alat za kreiranje interaktivnih „scena“ koje učenici mogu istraživati tokom escape sobe. Možete ga posmatrati kao jednostavan vizuelni editor: birate pozadinsku sliku, dodajete klikabilne elemente (hotspotove ili zone) i određujete šta će se dogoditi kada učenici interaguju sa njima.

Kada otvorite „Scene Maker“, najpre ćete videti kratki prozor za početno podešavanje u kojem možete:

- **Title**: Dati sceni jasan naziv (npr. Library desk, Crime scene, Map room).
- **Aspect ratio**: Izabrati format koji najbolje odgovara vašem sadržaju (npr. 4:3, 16:9). Dosledan odnos stranica osigurava da scena izgleda isto na različitim ekranima.
- **Actions**: Kliknuti na „Add action“ da biste definisali šta će scena uraditi kada učenik interaguje sa njom (možete dodati više akcija prema potrebi).

Kada završite, kliknite na „Continue“ da biste pristupili punom editoru.



Scene se moraju podešavati pojedinačno po bloku i ekranu, a nakon konfiguracije dodaju se kao blok u odeljak „Team Interface“ u Escapp-u.

Kada uđete u Scene Maker, videćete kompletan radni prostor sa alatnom trakom i pregledom scene.

Na levoj strani možete upravljati ekranima svoje scene:

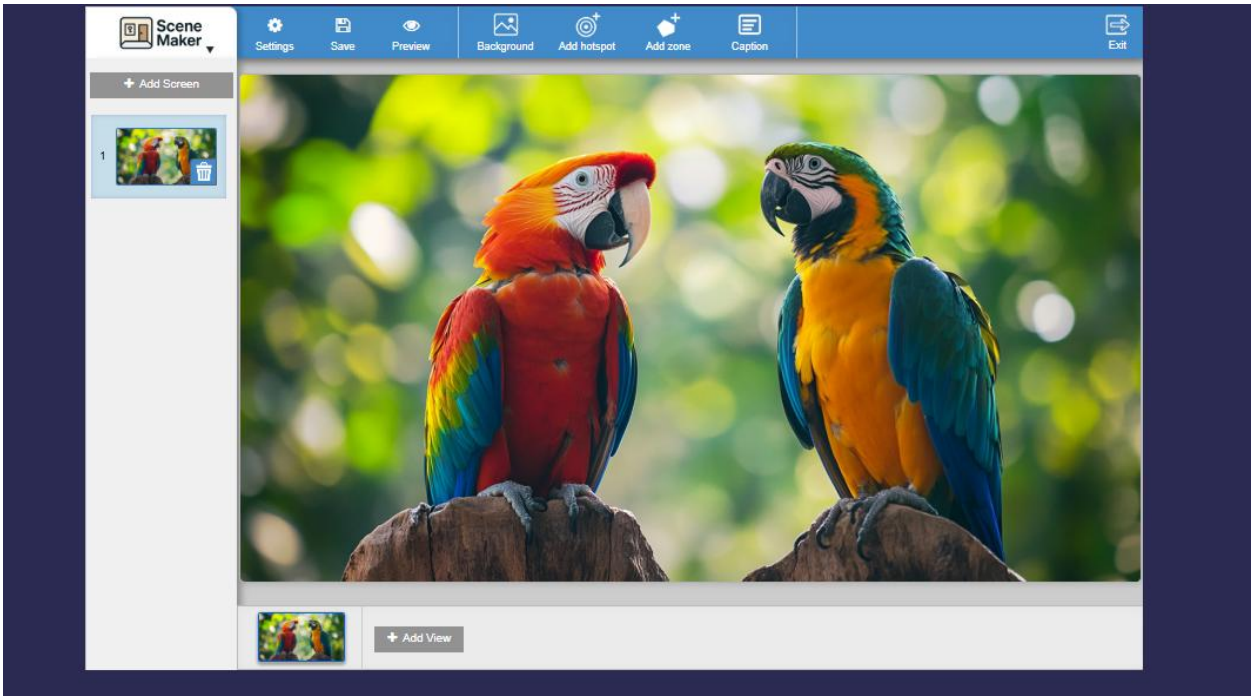
- **Add Screen**: Kreirajte dodatne ekrane (korisno ako želite više prostorija, stranica ili koraka).
- **Screen thumbnails**: Možete brzo prelaziti između ekrana klikom na njihov umanjeni prikaz.
- **Delete konica korpe):** Uklonite ekran koji vam više nije potreban.

Na vrhu se nalaze glavne alatke:

- **Settings**: Podešavanje opštih postavki scene.
- **Save**: Sačuvajte svoj rad redovno tokom dizajniranja.

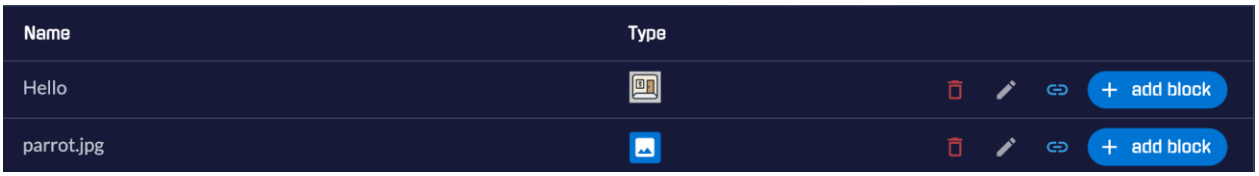
- **Preview**: Proverite kako će scena izgledati i funkcionisati učenicima pre nego što je uvrstite u escape sobu.
- **Pozadina**: Dodajte ili zamenite glavnu sliku ekrana
- **Add hotspot**: Kreirajte klikabilnu tačku (idealno za male objekte kao što su ključ, beleška, dugme ili određeni detalj na slici).
- **Add zone**: Kreirajte klikabilnu zonu (pogodno za veće površine, poput vrata, fioke, postera ili celog dela slike).
- **Caption**: Dodajte kratke tekstualne oznake koje usmeravaju učenike (npr. uputstva ili savete uklopljene u scenu).
- **Exit**: Napustite editor kada završite.

Na dnu editora možete videti i opciju „Add View“, koja vam omogućava da kreirate dodatna vizuelna stanja ili prikaze za scenu (korisno kada želite da se isti ekran promeni nakon određene interakcije).



Važan podsetnik o slikama, GIF-ovima i video zapisima: Da biste koristili bilo koji medijski fajl u Scene Maker-u (ili bilo gde u Escapp-u), nastavnici moraju najpre da otpreme fajl u odeljku „Interfejs tima“. Kliknite na Upload file, zatim kopirajte generisani URL i nalepite ga tamo gde Escapp traži resurs (na primer, pri podešavanju pozadinske slike ili dodavanju vizuelnog sadržaja). Ovo obezbeđuje da su resursi pravilno hostovani i dostupni učenicima tokom escape sobe.

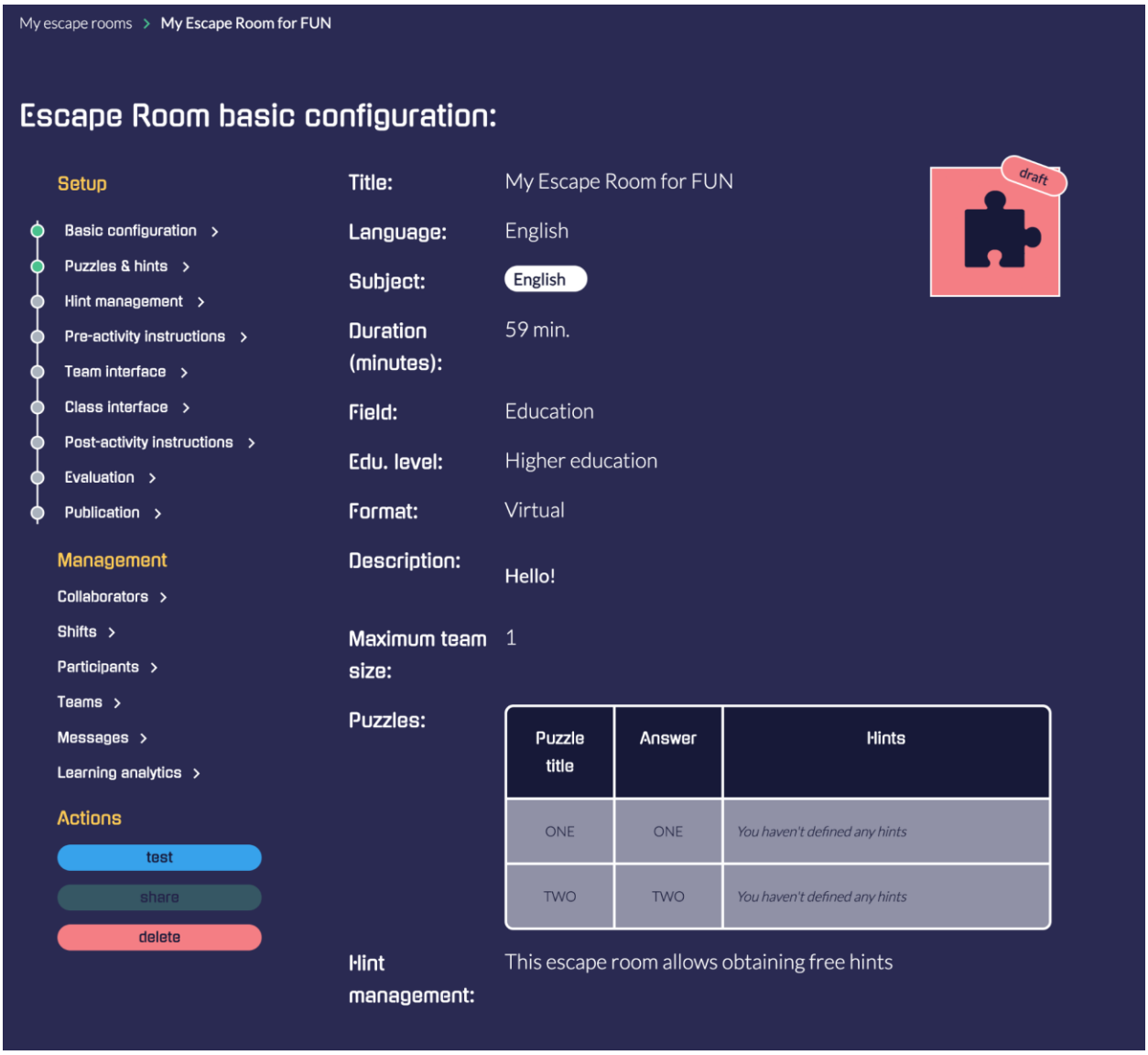
⚠ **Podsetnik: nastavnici moraju kliknuti na dugme „Dodaj blok“ nakon što konfigurišu scenu; u suprotnom, zagonetka neće biti uključena u escape sobu.**



Klikom na ikonicu olovke moći ćete da uređujete scenu direktno u resursu „Scene Maker“.

2.5. Saradnja u escape sobi

Kada jednom konfigurišete svoju escape sobu, makar u početnoj fazi, uvek ćete moći da mu se vratite, pregledate ga na svom kontrolnom panelu i dalje podešavate. Kada ponovo otvorite svoju escape sobui kliknete na nju, videćete sledeći kontrolni panel:

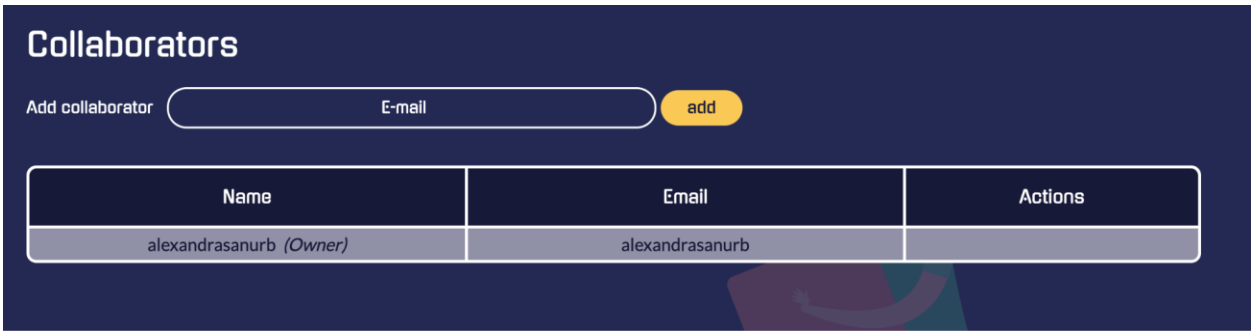


Kao što se može videti na prikazu, ova sažeta stranica daje jasan pregled vaše escape sobe i njene trenutne konfiguracije. Ovde možete brzo proveriti osnovne informacije, kao što su naslov, jezik, predmet i trajanje, kao i kratak pregled zagonetki (uključujući njihova rešenja i da li su dodate sugestije). Ovo je koristan „brzi pregled“ koji pomaže da se uverite da sve izgleda ispravno pre nego što nastavite dalje.

Na levoj strani nalazi se celokupna konfiguraciona struktura Escapp-a. Klikom na bilo koji deo možete odmah preći na segment koji želite da pregledate ili uredite. Escapp vam dodatno olakšava praćenje napretka: svaka sekcija ima zeleni ili sivi krug, koji pokazuje da li je deo završen (zeleni) ili mu još uvek nedostaju informacije (sivi).

💡 **Obojeni indikatori napretka (zeleni/sivi) omogućavaju da brzo uočite nezavršene delove.**

Ako se spustite malo niže, videćete i odeljak „Menadžment“. Prva opcija u njemu je „Saradnici“, koja je idealna ukoliko želite da escape sobu kreirate timski. Dodavanjem saradnika možete pozvati druge nastavnike da učestvuju u izradi escape sobe i zajednički rade na njegovom razvoju.



Na vrhu ćete videti polje „Dodaj saradnika“. Da biste pozvali nekoga, jednostavno unesite njegovu imejl adresu u polje i kliknite na žuto dugme „Dodaj“. Kada bude dodat, nastavnik će se pojaviti u tabeli ispod i moći će da uređuje escape sobu.

2.6. Testiranje i uređivanje postojećih escape soba

Kada jednom kreirate escape sobu, možete joj se vratiti u bilo kom trenutku da biste je testirali, menjali sadržaj ili doterivali detalje kao što su sugestije, uputstva, resursi ili podešavanja objavljivanja.

- Idite na „Moje escape sobe“ i otvorite escape sobu koju želite da proverite.
- Na stranici sa sažetkom/podešavanjima kliknite na dugme „Test“ (u levom panelu „Akcije“).
- Prođite kroz escape sobu kao da ste učesnik: rešavajte zagonetke, proverite da li resursi funkcionišu kako je predviđeno i potvrdite da se sve povratne poruke (uspeh/neuspeh) prikazuju ispravno.

Ako nešto ne funkcioniše kako je planirano (pogrešan format odgovora, nedostajuća sugestija, nejasno uputstvo), jednostavno izađite iz testa i prilagodite podešavanja.

Uređivanje je jednako jednostavno—otvorite svoju escape sobu i koristite meni sa leve strane da odmah pređete na deo koji želite da izmenite (npr. Zagonetke & hintovi, Instrukcije pre aktivnosti, Interfejs tima/učionice, Evaluacija, Publikovanje itd.).

2.7. Deljenje escape sobe sa učenicima

Kada je vaša escape soba spremna, sledeći korak je da je podelite sa učenicima, a Escapp to značajno pojednostavljuje pomoću opcije „Podeli“.

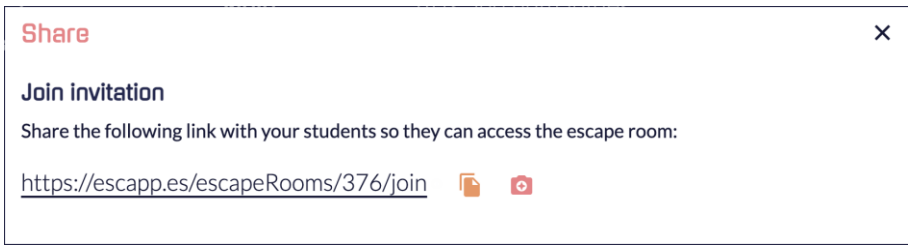
Međutim, pre nego što možete da ga podelite, postoji jedna važna stvar koju morate imati na umu

⚠️ **Vaša escape soba prvo mora biti objavljena.** Da biste to uradili, idite u sekciju „Publikovanje“ (koju smo ranije obradili) i proverite da li ste izabrali licencu i podesili vidljivost (Javna ili Nenavedeno). Ako je escape sobai dalje u statusu „Draft“, opcije za deljenje neće biti dostupne. Imajte na umu da će, ako ga objavite kao „Javna“, svako moći da pristupi aktivnosti bez ograničenja, pa ukoliko escape sobu čuvate za određeni događaj, izaberite opciju „Nenavedeno“.

Kada kliknete na „Podeli“ u panelu „Akcije“, Escapp će vam prikazati sve informacije potrebne da podelite escape sobu sa učenicima (obično link kojem mogu pristupiti i, u zavisnosti od podešavanja, dodatne pristupne detalje).

- Otvorite svoju escape sobu u odeljku „Moje escape sobe“.
- U panelu „Akcije“ kliknite na „Podeli“.
- Kopirajte link koji vam je Escapp generisao.

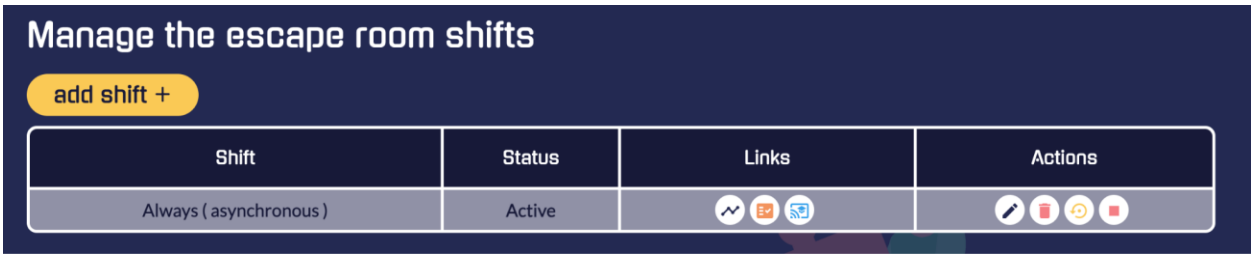
- Pošaljite ga učenicima putem kanala koji koristite (LMS, email, Teams, Moodle, Blackboard itd.).



Možete takođe podeliti i QR kod koji će se pojaviti kada kliknete na ikonicu kamere.

2.8. Izvođenje escape sobe

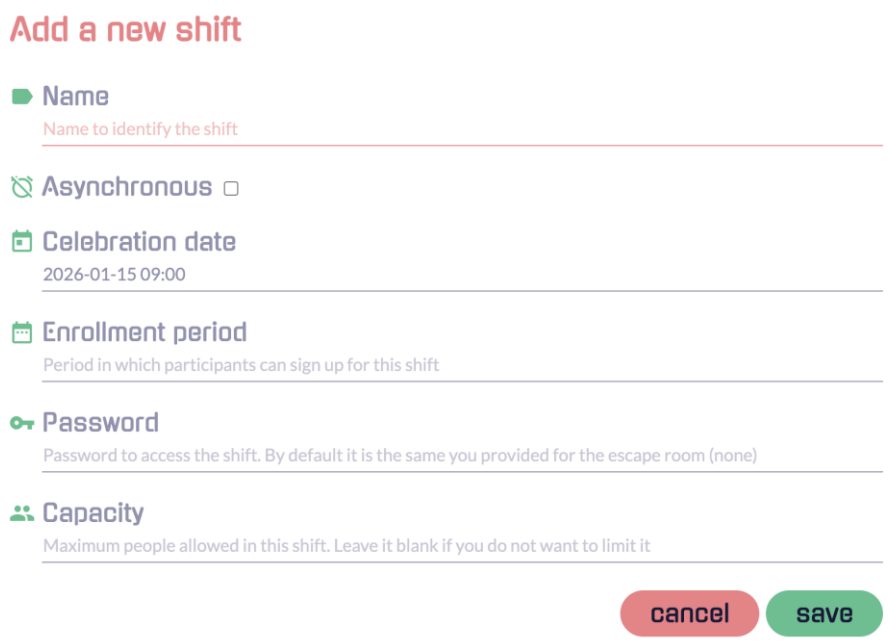
Kada je vaša escape soba spremna, Escapp vam omogućava da organizujete odigravanje pomoću smena. Smena je zapravo „sesija“ (ili vremenski prozor) tokom kojeg učesnici mogu pristupiti aktivnosti i igrati. U sekciji „Smene“ videćete tabelu sa svim smenama koje ste kreirali, njihov status (npr. Aktivna), kao i skup linkova i opcija za upravljanje. Ako ste escape sobu objavili kao „Javna“, sistem automatski kreira podrazumevanu asinhronu smenu, koja omogućava da bilo ko učestvuje u bilo kom trenutku.



Da biste kreirali novu smenu, kliknite na žuto dugme „Dodaj smenu +“. Otvoriće se formular u kojem možete definisati ključna podešavanja:

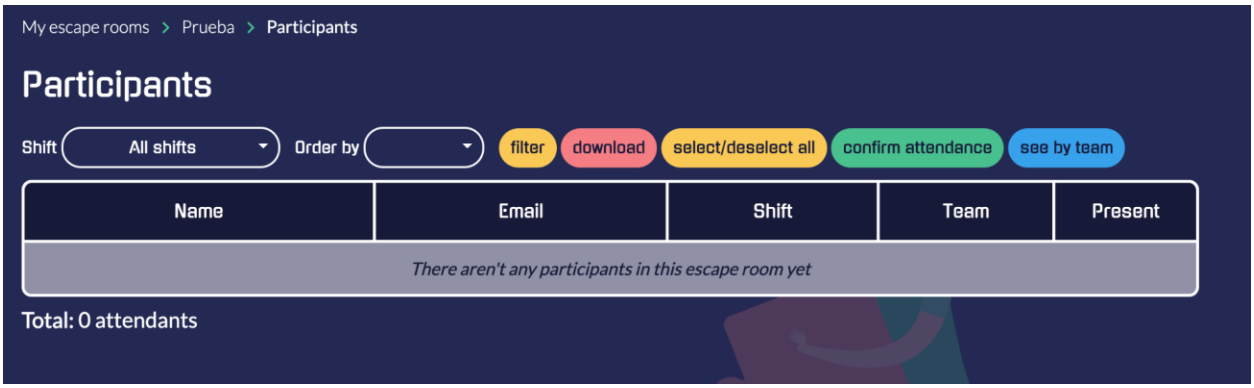
- **Naziv**: Unesite jasan naziv kako biste kasnije lako prepoznali smenu (npr. Grupa A – Ponedeljak 10:00).
- **Asinhrona**: Ako je ova opcija omogućena, smena nije vezana za jedan termin uživo. Korisno je kada učenici završavaju escape sobu u različitim trenucima, asinhrono.
- **Datum održavanja**:Izaberite datum i vreme održavanja smene.

- **Period prijave**:Definišite vremenski period tokom kojeg se učesnici mogu prijaviti za tu smenu.
- **Lozinka**: Dodajte lozinku ako želite da ograničite pristup. Podrazumevano, lozinka je ista kao ona koju ste postavili za escape sobu.
- **Kapacitet**: Postavite maksimalan broj učesnika u smeni (ostavite prazno ako ne želite da postavite ograničenje).



Kada završite, kliknite na Sačuvaj“. Vaša smena će se pojaviti na listi, a odatle možete koristiti ikone u koloni „Akcije“ da je po potrebi izmenite, resetujete ili obrišete.

Odeljak „Učesnici“ služi za praćenje svih učesnika koji su se pridružili vašoj escape sobi. Na vrhu stranice možete filtrirati listu prema kriterijumu „Smena“, a takođe možete promeniti način prikaza učesnika pomoću padajućeg menija „Poređaj po“.



Ovaj ekran je naročito koristan tokom sesije uživo jer vam omogućava da:

- Filtrirate učesnike kako biste se fokusirali na određenu smenu ili grupu.
- Preuzmete listu učesnika (korisno za evidenciju prisustva ili administrativne potrebe).
- Brzo selektujete ili deselektujete sve učesnike.
- Potvrdite prisustvo, kako biste označili ko je bio prisutan na sesiji.
- Prebacite prikaz na „Vidi po timu“ ako želite da pratite rad timova umesto pojedinaca.

Ako je vaša escape soba osmišljena za timski rad, odeljak „Timovi“ vam pomaže da upravljate grupama i pratite njihov napredak. Kao i u prethodnom odeljku, možete filtrirati prema „Smena“ i prebaciti prikaz na „Vidi po učesniku“ ako želite da se vratite na pregled pojedinaca.

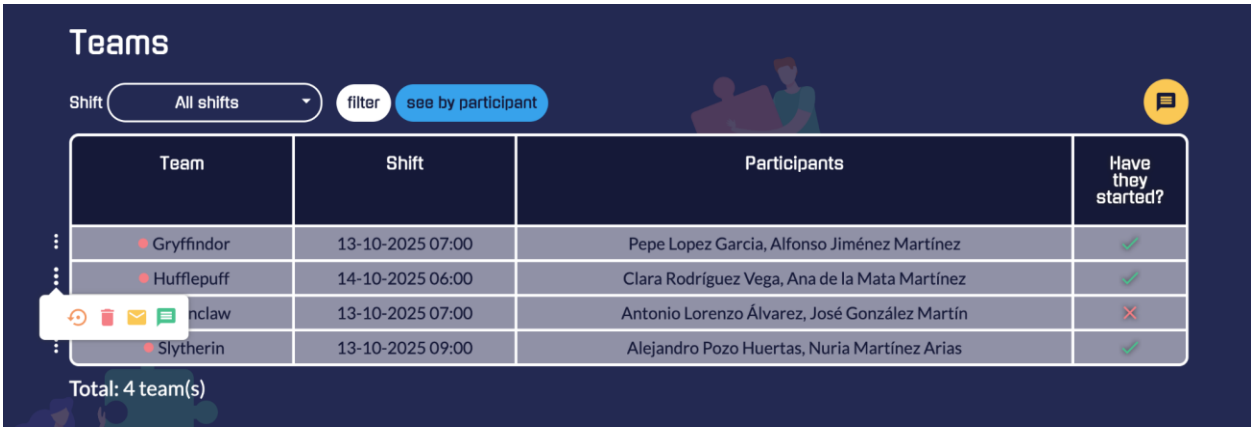
U tabeli ispod Escapp prikazuje:

- Naziv tima
- Smenu kojoj pripadaju
- Članove svakog tima
- I da li su započeli aktivnost (kolona „Da li su počeli?“).

Pored toga, klikom na tri tačke pored imena tima možete izvršiti sledeće radnje (redosledom kojim se pojavljuju u meniju):

- **Restartuj napredak tima:** Napredak tima u escape sobi biće obrisan i moći će ponovo da započnu aktivnost od početka.
- **Obriši tim:** Uklanja tim iz escape sobe.

- **Pošalji email:** Omogućava vam da kontaktirate učesnike putem imejla.
- **Pošalji poruku:** Ako tim trenutno igra, možete poslati poruku svim članovima tima.



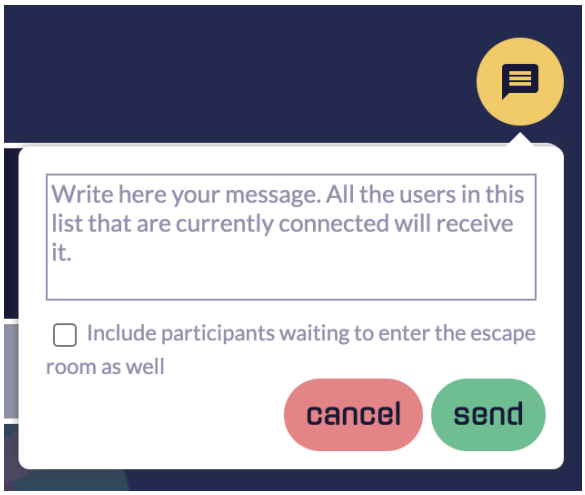
Ova stranica je idealna za praćenje napretka grupa tokom sesije, naročito kada više timova igra istovremeno.

Tokom igranja može biti potrebno da date uputstva, razjasnite nedoumice ili pošaljete podsetnike. Odeljak „Poruke“ omogućava vam da komunicirate direktno sa učesnicima unutar same escape sobe.

Kada šaljete poruku, možete izabrati kome će ona biti namenjena:

- Svima koji su povezani na ovu escape sobu
- Samo onima koji učestvuju u određenoj smeni
- Samo članovima određenog tima

Možete takođe označiti opciju da poruka bude poslata i učesnicima koji čekaju da uđu u escape sobu, što je korisno neposredno pre početka sesije (na primer, za podsećanje na pravila ili vreme početka). Ove poruke možete slati i u odeljku „Timovi“, klikom na ovo dugme:



2.9. Pregled analitike učenja u escape sobama

Kada učenici započnu igru u vašoj escape sobi, „Analitika učenja“ postaje glavni prostor za praćenje njihovog učinka i prikupljanje dokaza o učešću. Odmah nakon odeljka „Poruke“ nalazi se dugme „Analitika učenja“.

Kao što se vidi na prikazima, ovaj odeljak je organizovan kao meni na levoj strani, sa više različitih prikaza koji vam pomažu da razumete ko je igrao, kako je napredovao, koliko mu je vremena bilo potrebno i na kojim zagonetkama su se najviše zadržavali.

Na vrhu većine analitičkih prikaza nalazi se opcija „Smena“ (npr. Sve smene) i dugme Filter. Ovo vam omogućava da analizirate rezultate za određenu smenu ili da ih uporedite između više smena. U pojedinim prikazima videćete i opcije „Preuzmi“ (ponekad i „Preuzmi sirove podatke“), koje omogućavaju izvoz rezultata radi evidentiranja, ocenjivanja ili dodatne analize van Escapp-a.

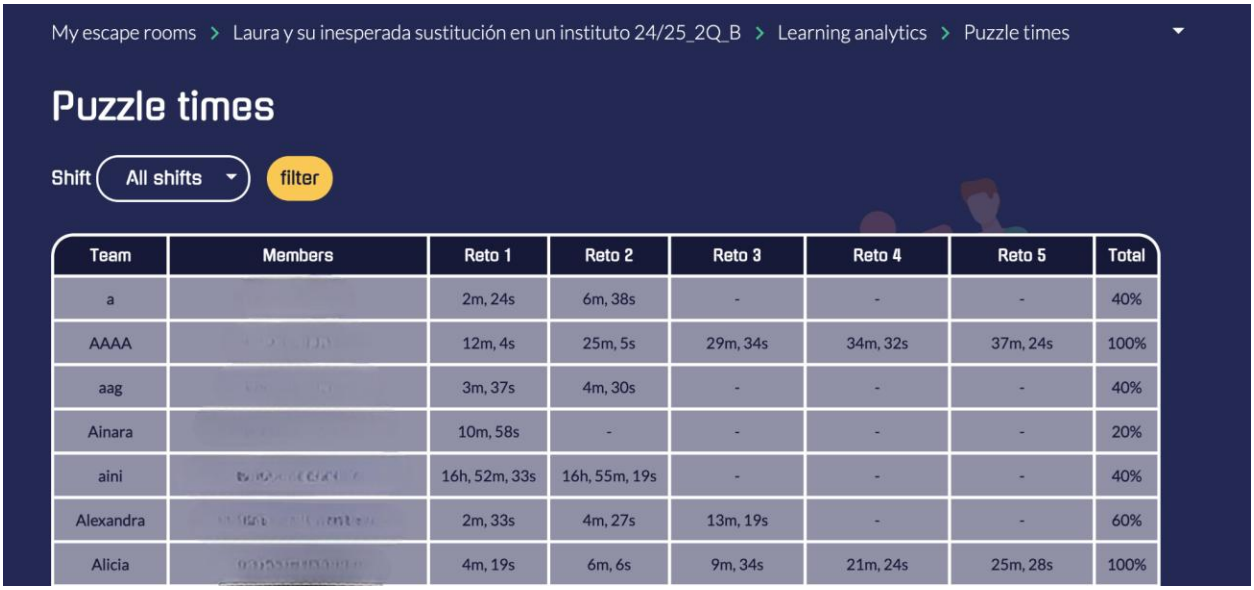
Prvi analitički prikaz funkcioniše kao brza ilustracija aktivnosti. On sumira ključne pokazatelje poput broja učesnika, procenta uspešnosti, najbržeg vremena završetka, prosečne veličine tima i prosečnog broja uzetih sugestija. Ovo je koristan početni pregled koji omogućava da odmah sagledate da li je escape soba uspešno završena i koliko je bila zahtevna za učenike.

„Tabela najboljih“ prikazuje rang-listu timova (ili učesnika, u zavisnosti od načina igranja). Obično sadrži naziv tima, članove, smenu, rezultate (npr. broj rešenih zagonetki) i ukupno

vreme. Ovaj prikaz je naročito koristan za isticanje najboljih rezultata ili motivisanje učenika kroz elemente gamifikacije.

Team	Members	Shift	Results	Time
Raquel m		Always open	5/5	17m, 7s
Roi		Always open	5/5	19m, 21s
Nekane		Always open	5/5	20m, 52s
Carol		Always open	5/5	21m, 42s
Iaida		Always open	5/5	23m, 44s
Oihane		Always open	5/5	24m, 45s

U odeljku „Vremena zagonetki“ možete videti koliko je svakom timu (ili učesniku) bilo potrebno da reši svaku pojedinačnu zagonetku. Tabelarni prikaz olakšava identifikovanje zagonetki koje su rešene brzo, onih na kojima se duže zadržavalo, kao i onih koje nisu završene. Ove informacije su naročito korisne za procenu težine pojedinih zagonetki ili za proveru da li predviđeno vreme odgovara trajanju časa.



Team	Members	Reto 1	Reto 2	Reto 3	Reto 4	Reto 5	Total
a		2m, 24s	6m, 38s	-	-	-	40%
AAAA		12m, 4s	25m, 5s	29m, 34s	34m, 32s	37m, 24s	100%
aag		3m, 37s	4m, 30s	-	-	-	40%
Ainara		10m, 58s	-	-	-	-	20%
aini		16h, 52m, 33s	16h, 55m, 19s	-	-	-	40%
Alexandra		2m, 33s	4m, 27s	13m, 19s	-	-	60%
Alicia		4m, 19s	6m, 6s	9m, 34s	21m, 24s	25m, 28s	100%

Prikaz „Statistika zagonetki“ nudi agregirane podatke za svaku zagonetku, uključujući prosečno vreme, medijanu, standardnu devijaciju, minimalno i maksimalno vreme, kao i broj neuspelih pokušaja. Ovo je jedan od najinformativnijih prikaza za nastavnike koji žele da procene kvalitet dizajna escape sobe i identifikuju zagonetke koje su možda previše jednostavne, nejasne ili previše zahtevne.

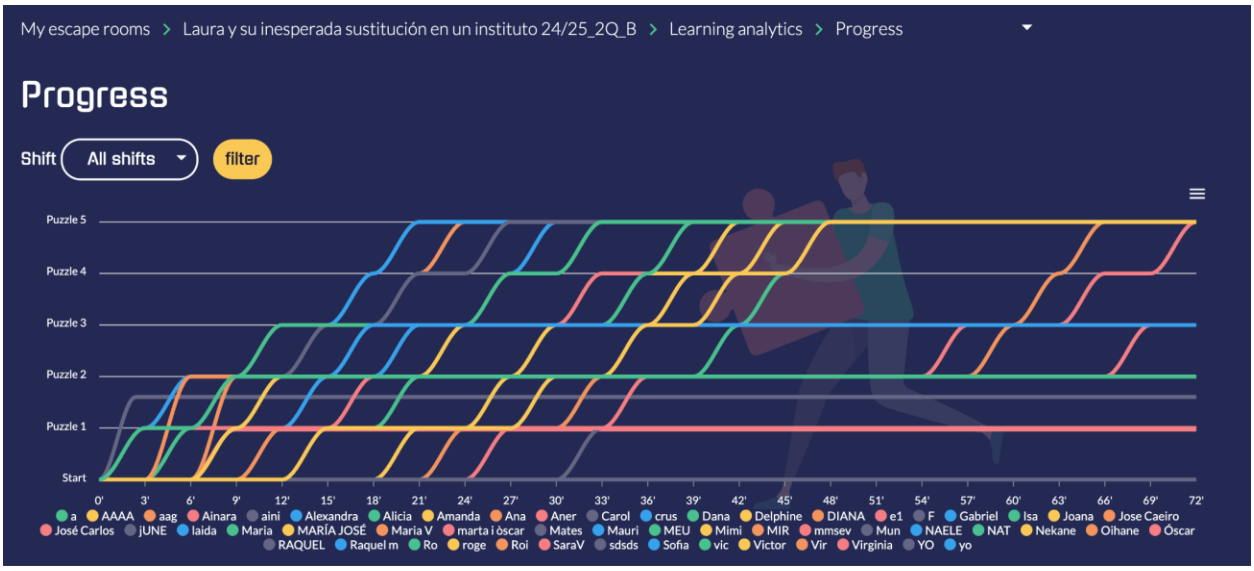
My escape rooms > Laura y su inesperada sustitución en un instituto 24/25_2Q_B > Learning analytics > Puzzle stats

Puzzle statistics

Shift All shifts filter

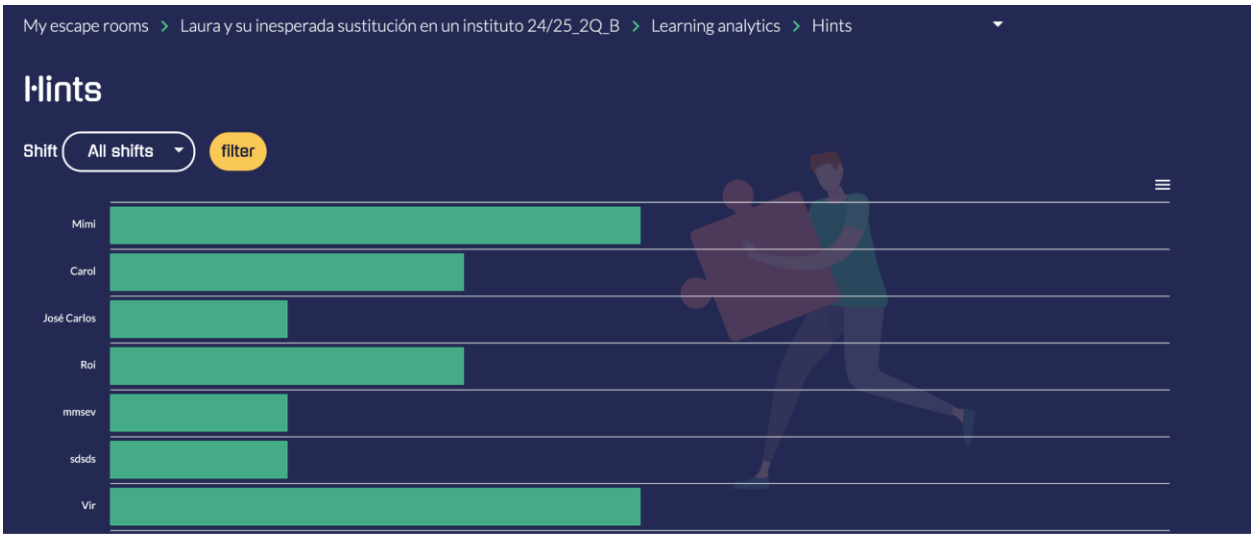
Puzzle	N	Cumulative times					Non-cumulative times					Nº de intentos fallidos				
		M	MED	SD	MIN	MAX	M	MED	SD	MIN	MAX	M	MED	SD	MIN	MAX
Reto 1	42	30m, 13s	4m, 16s	2h, 33m, 30s	1m, 21s	16h, 52m, 32s	30m, 13s	4m, 16s	2h, 33m, 30s	1m, 21s	16h, 52m, 32s	9.12	4	10.84	0	49
Reto 2	35	39m, 21s	7m, 37s	2h, 47m, 32s	3m, 29s	16h, 55m, 19s	4m, 15s	3m, 2s	3m, 6s	53s	13m	6.43	3	10.02	0	50
Reto 3	19	2h, 51m, 8s	19m, 25s	10h, 26m, 13s	9m, 34s	1d, 23h, 7m, 25s	2h, 39m, 54s	7m, 23s	10h, 26m, 24s	3m, 28s	1d, 22h, 57m, 11s	27.79	17	28.53	1	99
Reto 4	17	3h, 14m, 39s	29m, 17s	10h, 59m, 10s	14m, 23s	1d, 23h, 10m, 48s	5m, 36s	4m, 57s	2m, 40s	2m, 26s	11m, 50s	2.18	0	3.81	0	16
Reto 5	17	3h, 18m, 28s	32m, 11s	10h, 59m, 23s	17m, 7s	1d, 23h, 15m, 28s	3m, 49s	3m, 41s	1m, 16s	1m, 57s	6m, 56s	1.94	1	3.35	0	14

Grafikon „Progres“ prikazuje kako timovi napreduju kroz escape sobu tokom vremena. Svaka linija predstavlja učesnika ili tim, a grafikon pokazuje trenutak kada dostižu svaku zagonetku. Ovaj prikaz je posebno koristan za razumevanje ritma rada, identifikovanje tačaka zastoja i uočavanje da li se više grupa zaglavljuje u istoj fazi.

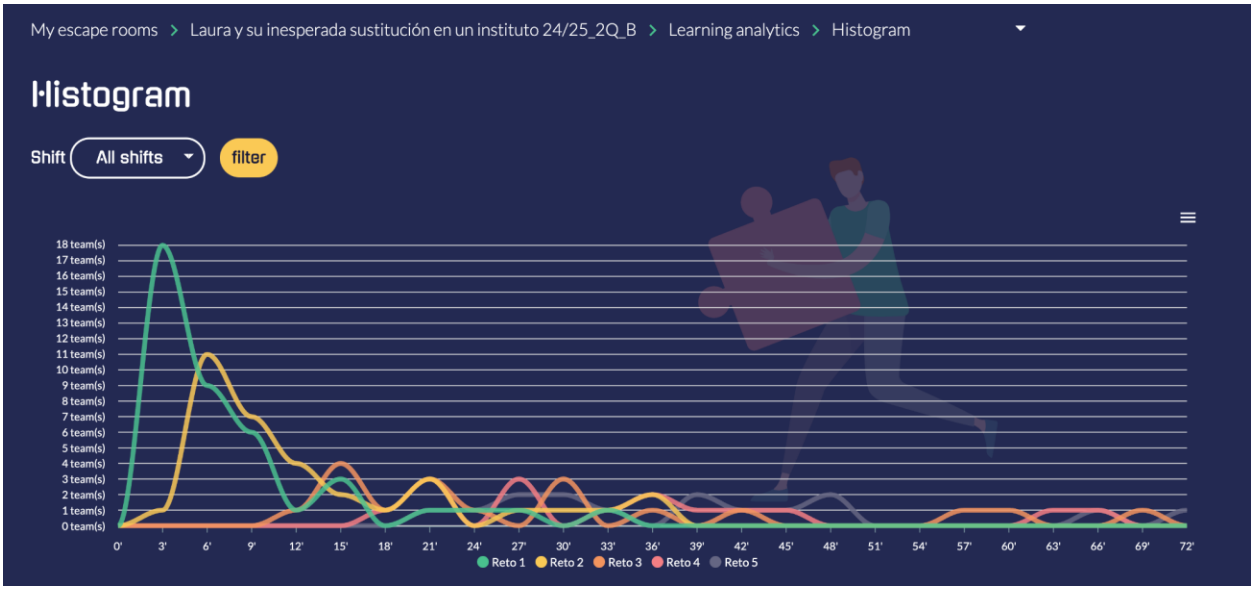


Prikaz „Vremenska linija“ pruža detaljniju vizuelnu reprezentaciju aktivnosti. On prikazuje putanju svakog tima kroz escape sobu kao niz obojenih segmenata tokom vremena, a može uključiti i markere koji označavaju relevantne događaje (poput pokušaja ili ključnih akcija). Ovaj prikaz je veoma koristan za poređenje strategija: na primer, da li su timovi napredovali ravnomerno ili su dugo ostajali na određenim zagonetkama. Oznaka „x“ na grafikonima predstavlja trenutak kada je učenik uneo netačan odgovor na zagonetku, pokazujući kada i šta je napisao, dok zeleni krug označava trenutak kada je učenik zatražio sugestiju.

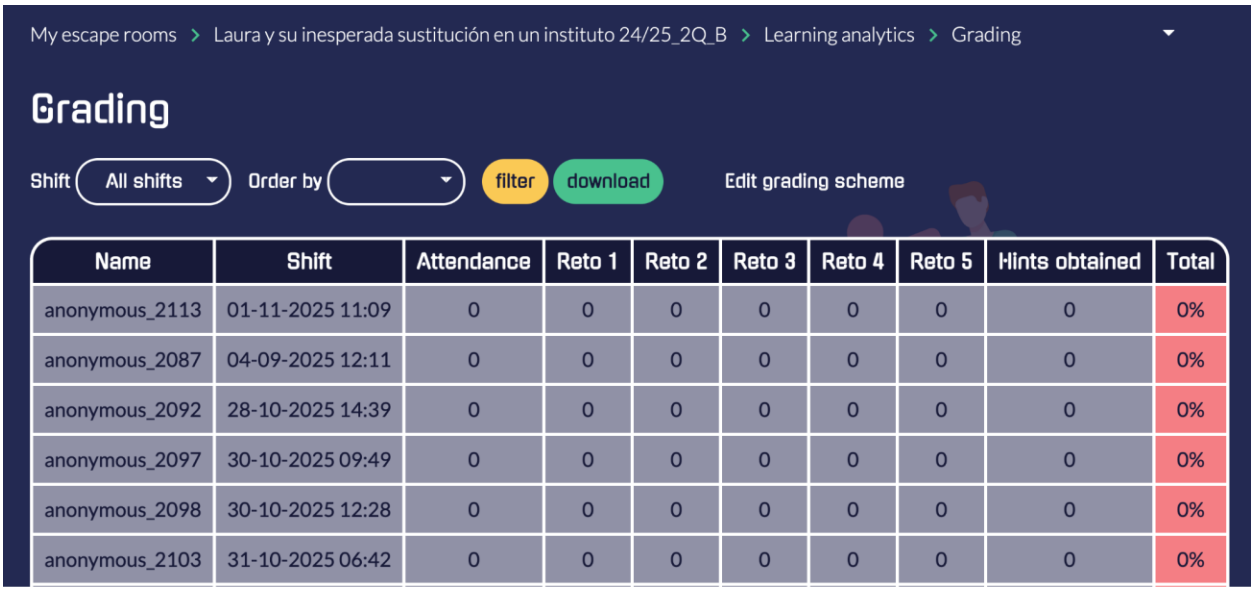
U prikazu „Hintovi“ možete pratiti koliko je sugestija zatraženo i ko ih je tražio. Ove informacije mogu pomoći u identifikovanju zagonetki koje zahtevaju jasnija uputstva, a mogu poslužiti i kao pokazatelj angažovanja (na primer, da vidite koji timovi su se u velikoj meri oslanjali na sugestije). Ako zadržite kursor iznad vrha grafikona, videćete ukupan broj sugestija koje je određeni učenik zatražio.



Prikaz „Histogram“ predstavlja raspodelu učinka, obično pokazujući koliko je timova ostvarilo određene vremenske intervale po zagonetkama (ili za celu escape sobu). Ovaj prikaz je koristan za razumevanje opšte težine aktivnosti i za uočavanje obrazaca — na primer, da li većina timova završava u kratkom vremenskom periodu ili su vremena završetka veoma rasuta.



Na kraju, prikaz „Ocenjivanje“ objedinjene analitičke podatke prikazuje u formatu posebno pogodnom za ocenjivanje. Tipično obuhvata imena učesnika (ili anonimne ID oznake), informacije o smeni, prisustvo na aktivnosti, uspeh po pojedinačnim zagonetkama, broj uzetih sugestija i ukupni skor ili procenat. Nastavnici takođe mogu uređivati šemu ocenjivanja klikom na „Izmeni šemu ocenjivanja“, čime se rezultati mogu uskladiti sa kriterijumima evaluacije u okviru kursa. Izračunate ocene možete preuzeti i otpremiti u vaš sistem za upravljanje učenjem.



Name	Shift	Attendance	Reto 1	Reto 2	Reto 3	Reto 4	Reto 5	Hints obtained	Total
anonymous_2113	01-11-2025 11:09	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2087	04-09-2025 12:11	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2092	28-10-2025 14:39	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2097	30-10-2025 09:49	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2098	30-10-2025 12:28	0	0	0	0	0	0	0	0%
anonymous_2103	31-10-2025 06:42	0	0	0	0	0	0	0	0%

2.10. Ponovna upotreba postojećih escape soba

Escapp omogućava ponovnu upotrebu postojeće escape sobe bez potrebe da sve iznova pravite. Da biste to uradili, idite na „Moje escape sobe“ i pronađite escape sobu koju želite da ponovo upotrebite. U panelu „Akcije“ kliknite na „Kloniraj“.

Kloniranjem escape sobe Escapp kreira duplu kopiju originalne aktivnosti na vašem nalogu. Klonirana verzija zadržava istu strukturu (zagonetke, resurse, podešavanja i opštu konfiguraciju), tako da možete početi od gotovog predloška i prilagoditi ga novoj grupi, drugoj temi ili novoj školskoj godini.

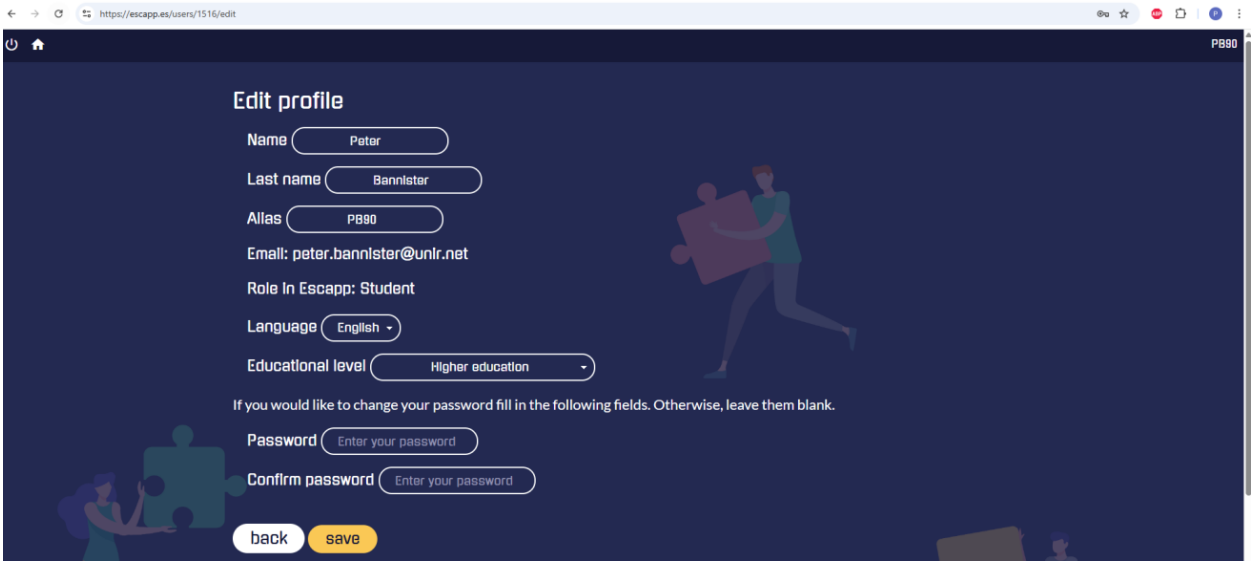
Ova funkcija je naročito korisna kada:

- Želite da istu escape sobu ponovo sprovedete sa drugom grupom učenika.
- Želite da napravite novu verziju sa manjim izmenama (npr. ažurirani sadržaj, nova uputstva, drugačije vreme trajanja).
- Želite da kreirate različite nivoe težine, ali da zadržite istu osnovnu strukturu.

Nakon kloniranja, novu escape sobu možete uređivati potpuno nezavisno: menjati naslov, ažurirati zagonetke, modifikovati resurse ili prilagođavati konfiguraciju. Pošto je klon odvojena kopija, bilo kakve izmene neće uticati na originalnu escape sobu.

2.11. Druge mogućnosti

U desnom uglu početnog ekrana nalazi se alias koji ste uneli tokom registracije. Ako kliknete na njega, pojaviće se sledeći ekran:



Ovde se nalaze sve informacije koje ste uneli prilikom registracije naloga. Možete izmeniti svoje ime, prezime i alias. Takođe možete promeniti jezik i prilagoditi svoj obrazovni nivo ukoliko to želite.

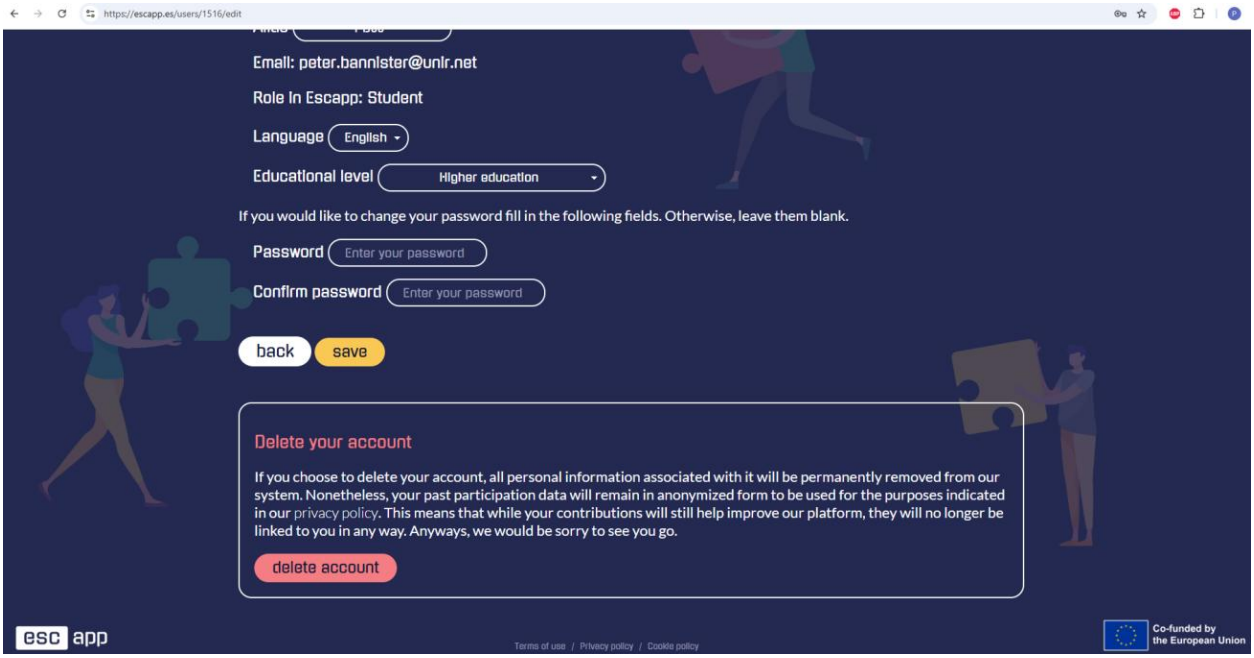
Ove izmene radite jednostavnim klikom u predviđeno polje radi uređivanja podataka ili izborom drugačijih opcija iz padajućih menija..

Imajte u vidu da ne možete izmeniti imejl adresu koju ste uneli niti svoju dodeljenu ulogu na ESCAPP platformi.

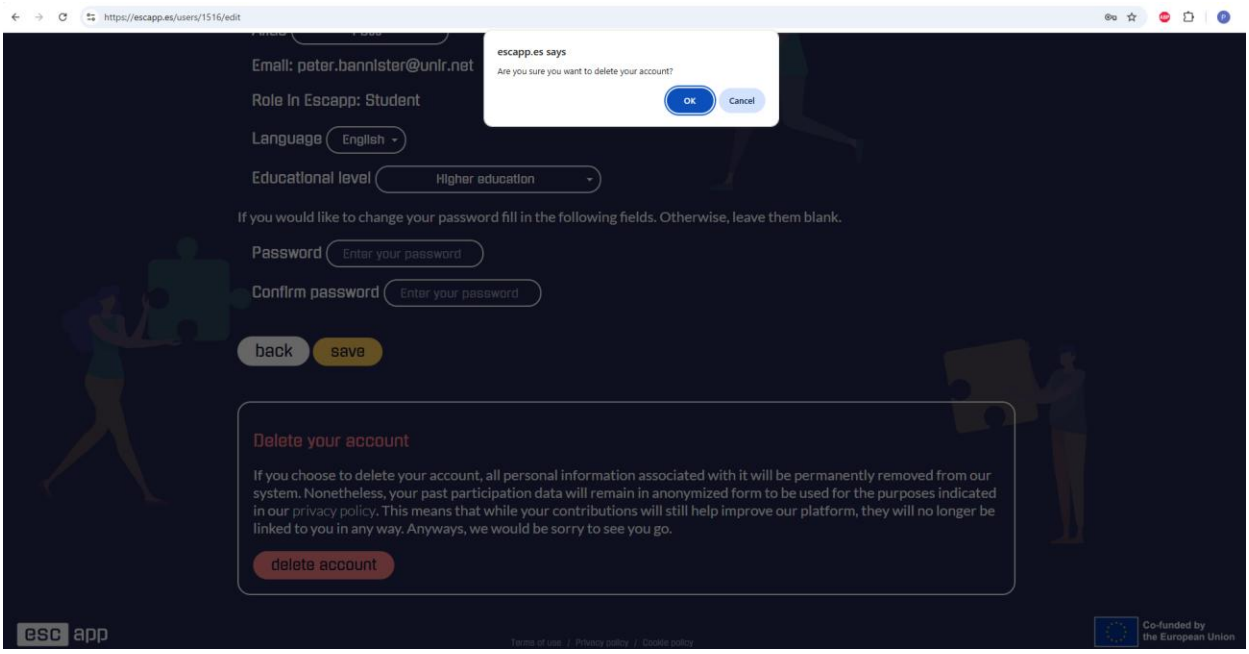
⚠ **Ne zaboravite da pritisnete žuto dugme „Sačuvaj“ nakon završetka uređivanja, u suprotnom izmene neće biti sačuvane.**

💡 Belo dugme „Nazad“ pored opcije za čuvanje omogućava povratak na prethodni ekran bez pravljenja bilo kakvih izmena.

Ispod ovih dugmadi, na ekranu za uređivanje profila, videćete sledeći odeljak:



Pritiskom na crveno dugme možete obrisati svoj nalog. Kada to uradite, pojavljuje se novi dijalog u kojem morate potvrditi svoju odluku klikom na „OK“, kao što je prikazano ispod:



⚠ **Ako ste greškom pritisnuli dugme za brisanje naloga, proces možete prekinuti klikom na „Cancel“, i vaš nalog neće biti obrisan. Međutim, ako u ovom koraku pritisnete „OK“, brisanje postaje trajno.**

2.12. Pitanja i odgovori - Q&A

Q1. Zašto ne mogu da podelim svoju escape sobu sa učenicima?

A: U većini slučajeva razlog je to što je escape soba i dalje u statusu „Draft“. Da bi opcija „Podeli“ bila dostupna, morate prvo objaviti escape sobu u odeljku „Publikovanje“ tako što ćete izabrati licencu i podesiti vidljivost („Javna“ ili „Nenavedeno“).

Q2. Da li mogu da uređujem escape sobu nakon što sam je kreirao (ili nakon što je objavljena)?

A: Da. Možete se vratiti na bilo koju escape sobu u bilo kom trenutku i menjati zagonetke, sugestije, uputstva, resurse, evaluaciju ili podešavanja objavljivanja. Koristite meni sa leve strane da odmah pređete na deo koji želite da izmenite.

Q3. Kako da testiram svoju escape sobu pre nego što je učenici igraju?

A: Otvorite escape sobu u odeljku „Moje escape sobe“, zatim kliknite na „Test“ u panelu „Akcije“. Prođite kroz aktivnosti kao učenik kako biste proverili odgovore, resurse, povratne poruke i celokupan tok. Ako nešto ne funkcioniše, izađite iz testa i korigujte odgovarajuća podešavanja.

Q4. Kako mogu brzo da vidim šta nedostaje ili je nezavršeno u konfiguraciji moje escape sobe?

A: Pogledajte obojene kružiće u levom konfiguracionom meniju: zeleni označava da je deo završen, a sivi da je potrebno dodati još informacija.

Q5. Šta je „smena“ i zašto mi je potrebna?

A: „Smena“ je vremenski prozor (sesija) tokom kojeg učesnici mogu pristupiti i igrati escape sobu. Koristan je za organizovanje različitih grupa, zakazivanje časova ili upravljanje asinhronim igranjem.

Q6. Da li mogu da organizujem asinhrono igranje (učenici igraju u različito vreme)?

A: Da. Prilikom kreiranja smene možete uključiti opciju „Asinhrono“, što znači da sesija nije vezana za jedan termin uživo.

Q7. Da li je učenicima potreban nalog da bi igrali?

A: Ne uvek. U odeljku „Publikovanje“ Escapp može omogućiti igranje bez registracije (u zavisnosti od konfiguracije escape sobe). Ovo je korisno za brži pristup u učionici.

Q8. Kako mogu da kontrolišem ko može da pristupi mom escape sobi?

A: U odeljku „Publikovanje“ izaberite vidljivost:

- Javna: svako može da ga pronađe i igra.
- Nenavedeno: neće biti javno vidljiv; učenici mogu pristupiti samo putem direktnog linka (često najbolja opcija za nastavu). Možete postaviti i lozinku radi dodatne kontrole.

Q9. Kako mogu da pratim ko se pridružio (prisustvo/učešće)?

A: U odeljku „Učesnici“ možete filtrirati po smeni, preuzeti liste učesnika i potvrditi prisustvo. Ovo je naročito korisno tokom sesija uživo.

Q10. Da li mogu da ponovo upotrebim istu escape sobu za novu grupu bez ponovnog pravljenja?

A: Da, potrebno je izabrati opciju „Kloniraj“. Kloniranje pravi duplu kopiju u vašem nalogu, zadržavajući istu strukturu (pouzle, resurse i podešavanja). Kopiju zatim možete prilagođavati bez uticaja na original.

Q11. Da li mogu da sarađujem sa drugim nastavnicima na istom escape sobi?

A: Da. U odeljku „Saradnici“ unesite imejl kolege i kliknite „Dodaj“. Kada ga dodate, pojaviće se u tabeli i escape soba će mu biti vidljiva na kontrolnoj tabli, što omogućava zajednički rad.

Q12. Da li mogu da analiziram rezultate samo jedne grupe (jednog odeljenja/smene)?

A: Da. Većina analitičkih prikaza ima padajući meni „Smena“ i dugme „Filter“, što omogućava pregled rezultata po jednoj smeni ili poređenje grupa.

Q13. Da li moram da dizajniram puzle u određenoj strukturi?

A: Da. Escapp podržava linearne escape sobe, gde puzle idu unapred određenim redosledom i svaka rešena puzla otključava sledeću.

Q14. Šta ako učenici ne mogu da reše puzlu — mogu li im pomoći?

A: Da. Možete podesiti strategiju davanja tragova (bez tragova, besplatni tragovi ili tragovi kroz kviz), kao i ograničenja i vreme čekanja između tragova. Takođe možete uključiti „manual hints“, što omogućava učenicima da zatraže dodatnu pomoć nastavnika nakon što potroše automatske tragove.

3. Funkcionalnosti za studente (Tokom igre)

3.1. Zašto da koristite Escapp kao student?

Kada studenti govore o edukativnim escape sobama, retko ko kaže „razvijanje kolaborativnih veština“ ili „aktivno učenje“. Ono što obično kažu jeste da učenje prvi put deluje kao igra, a ne kao obaveza. Escape soba pretvara običan čas u iskustvo u kojem nešto radite, a ne samo prisustvujete. Rešavate tragove, trkate se s vremenom i osećate onaj nalet adrenalina koji vas drži fokusiranima.

Menja se i način na koji posmatrate kolege. Umesto nasumične grupe, osećate se kao pravi tim. Razmenjujete ideje, smejete se greškama i slavite male uspehe. Bez ocenjivanja na svako pitanje i bez pritiska, pogrešan odgovor više ne deluje neprijatno — već samo kao deo izazova.

Tu je i adrenalin. Tajmer vas razbudi, misija vam daje razlog da se potrudite, i odjednom sve deluje hitno — ali na dobar način. Onaj osećaj kada vi i vaš tim rešite zadatak u poslednjem trenutku ostaje upamćen daleko više od običnog časa.

Escape soba vas takođe čini sposobnijim. Čak i kod tema koje obično deluju teške, često postoji trenutak kada prepoznate obrazac, rešite trag i pomislite: „Stvarno mogu ovo da uradim“. Taj trenutak ostaje mnogo duže nego strana beleški.

I na kraju — jednostavno je zabavno. Escape soba omogućava da uživate u učenju, budete radoznali i isprobavate stvari bez straha od greške.

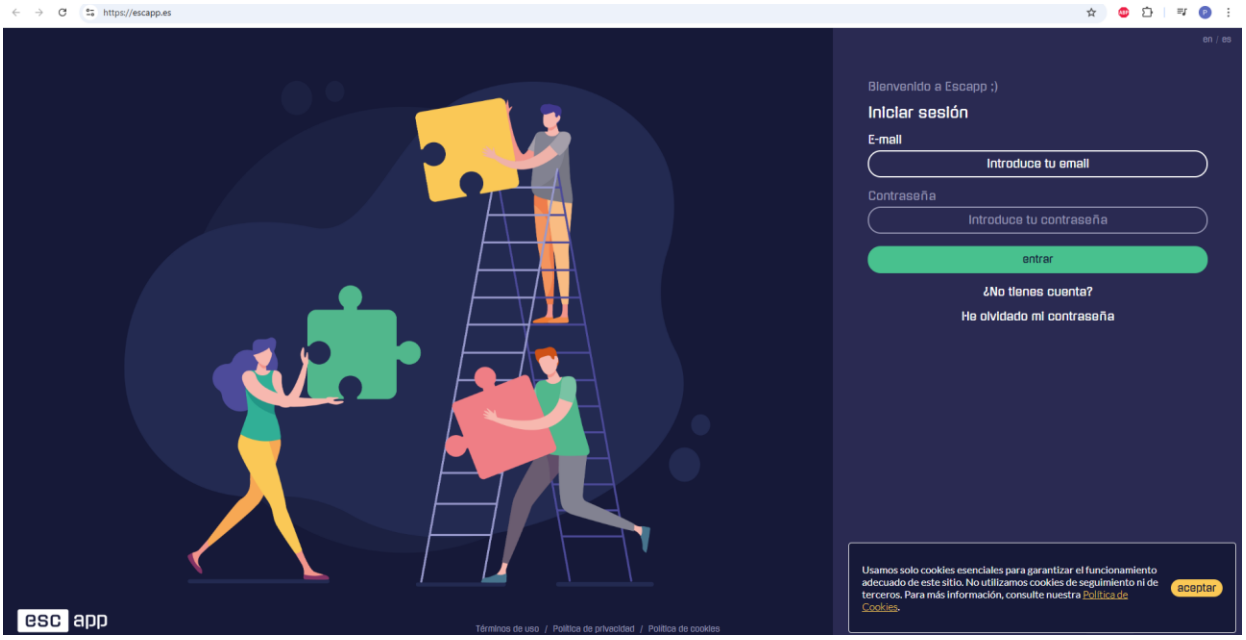
Ako se pitate kako sve to zapravo funkcioniše — tu nastupa Escapp. Escapp je platforma koja omogućava da cela aktivnost teče glatko. Tu se pojavljuju tragovi, tu vaš tim unosi rešenja i tu vidite koliko ste blizu narednog koraka. Sve radi u pozadini, tako da možete da se fokusirate na važno: rešavanje zadataka, rasprave sa timom i trku s vremenom. Bilo da ste svi u istoj učionici ili radite na daljinu, Escapp omogućava da se escape soba lako koristi, bez instaliranja aplikacija i bez komplikacija.

3.2. Registracija u Escapp-u

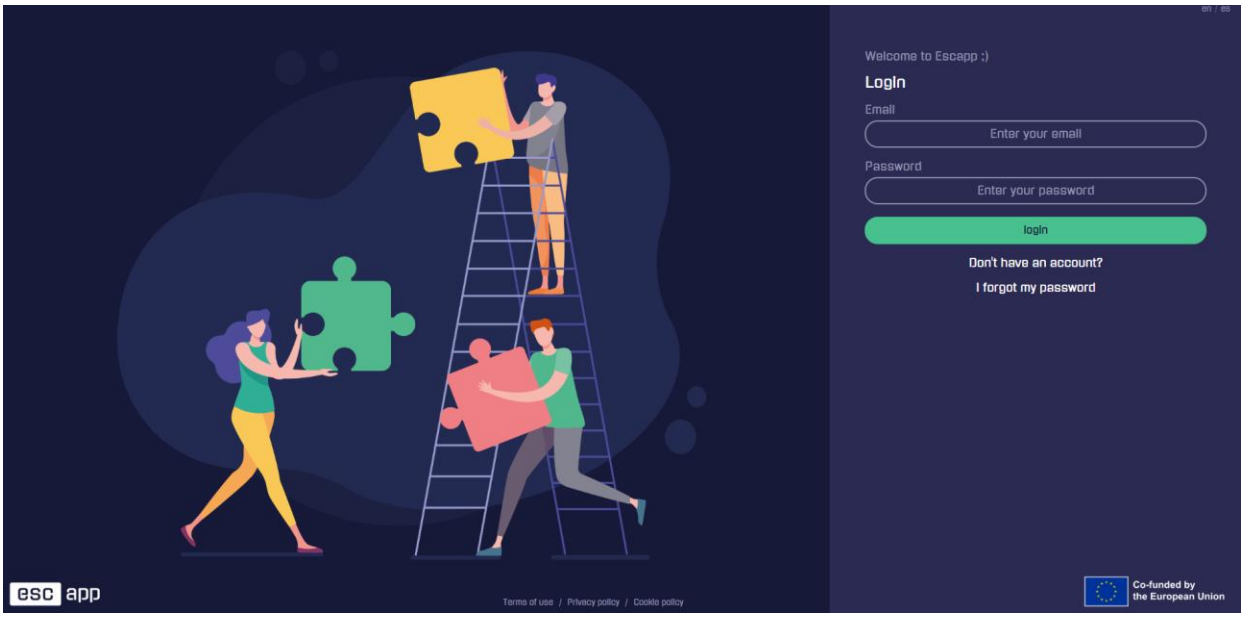
Proces registracije je prvi korak u vašoj escape sobi, a dobra vest je da je izuzetno jednostavan: potrebno je samo 3 koraka da ga završite.

1. Najpre je potrebno da posetite sledeći link: https://escapp.es/ ili https://escapp.metropolitan.ac.rs/

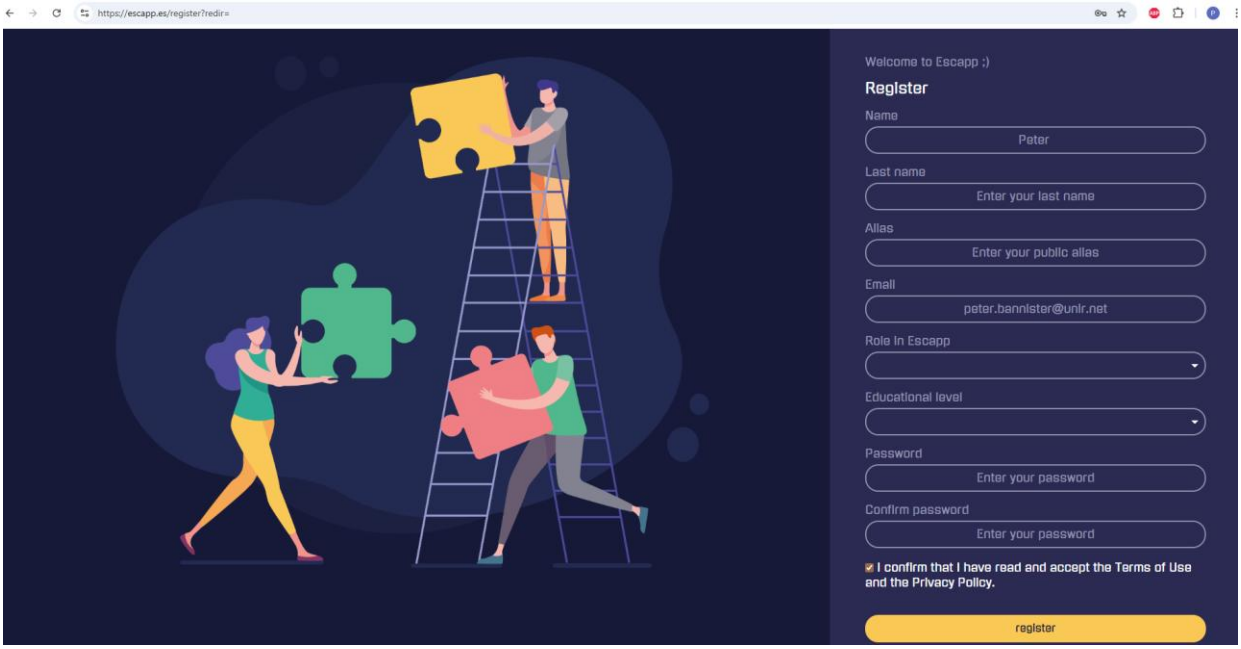
Ako se stranica otvori na jeziku koji ne koristite, u gornjem desnom uglu možete promeniti jezička podešavanja, kao što je prikazano u nastavku:



Kada završite sa eventualnim jezičkim prilagođavanjima, potrebno je da izaberete opciju "Nemate nalog?" koja se nalazi ispod zelenog dugmeta za prijavu, kao što je prikazano u nastavku:



Kada kliknete na opciju "Nemate nalog?", otvoriće se sledeći ekran:



2. Ovde treba da popunite polja ispod svakog naslova osnovnim informacijama. To uključuje vaše ime, alias i imejl adresu.

⚠ **Veoma je važno da u padajućem meniju Uloga u Escapp-u izaberete opciju student.**

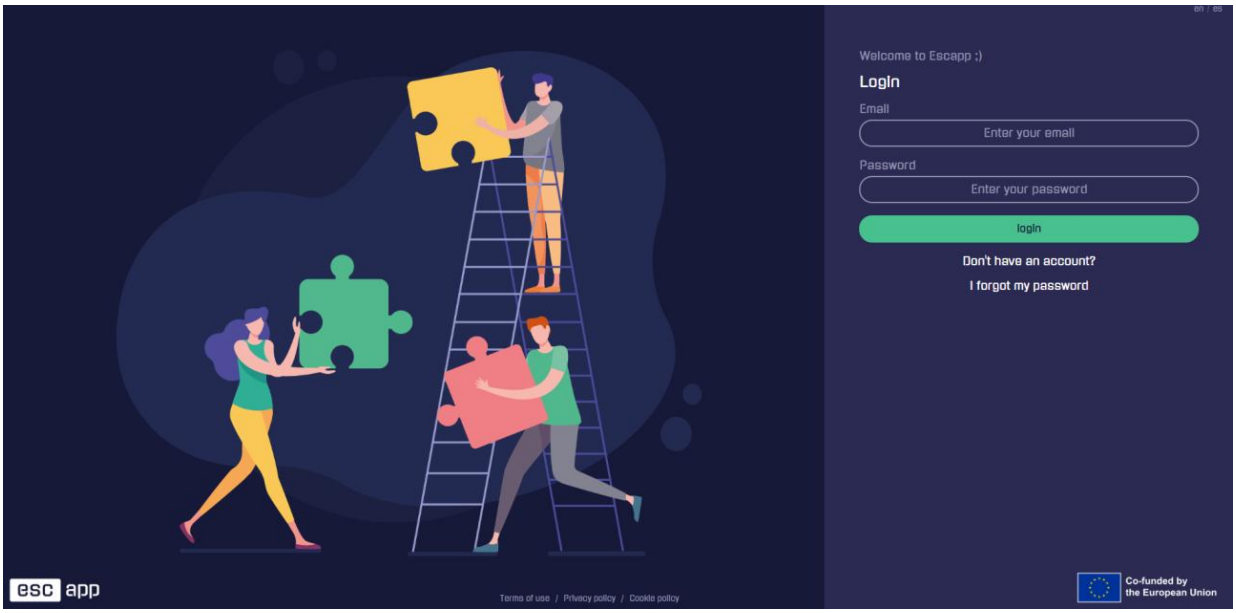
Takođe treba da navedete nivo obrazovanja koji pohađate, a zatim da kreirate lozinku. Ona mora biti identično uneta u polja “Lozinka” i “Potvrdi lozinku”.

Ne zaboravite da označite polje iznad žutog dugmeta Registruj se nakon što pročitate i prihvatite Uslovi korišćenja i Politika privatnosti. Možete ih otvoriti klikom na svaki od dokumenata, što će vas odvesti na novu stranicu sa potpunim informacijama.

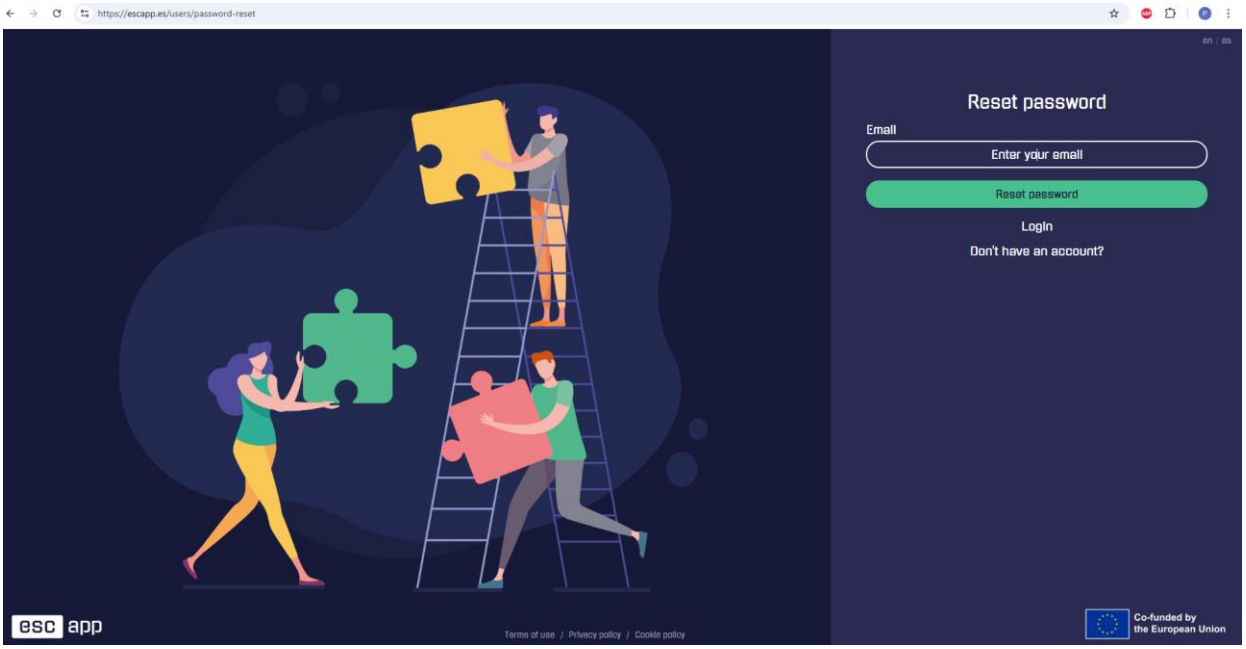
3. Na kraju, proverite da nijedno polje nije ostavljeno prazno, i kada ste spremni, pritisnite žuto dugme Registruj se da biste završili proces.

💡 Pro tip: Sačuvajte svoje pristupne podatke na računaru radi lakšeg kasnijeg pristupa.

Ako ipak zaboravite lozinku, nema razloga za brigu. Ako se vratite na https://escapp.es/ videćete opciju “Zaboravio/la sam lozinku”, kao što je prikazano ispod:

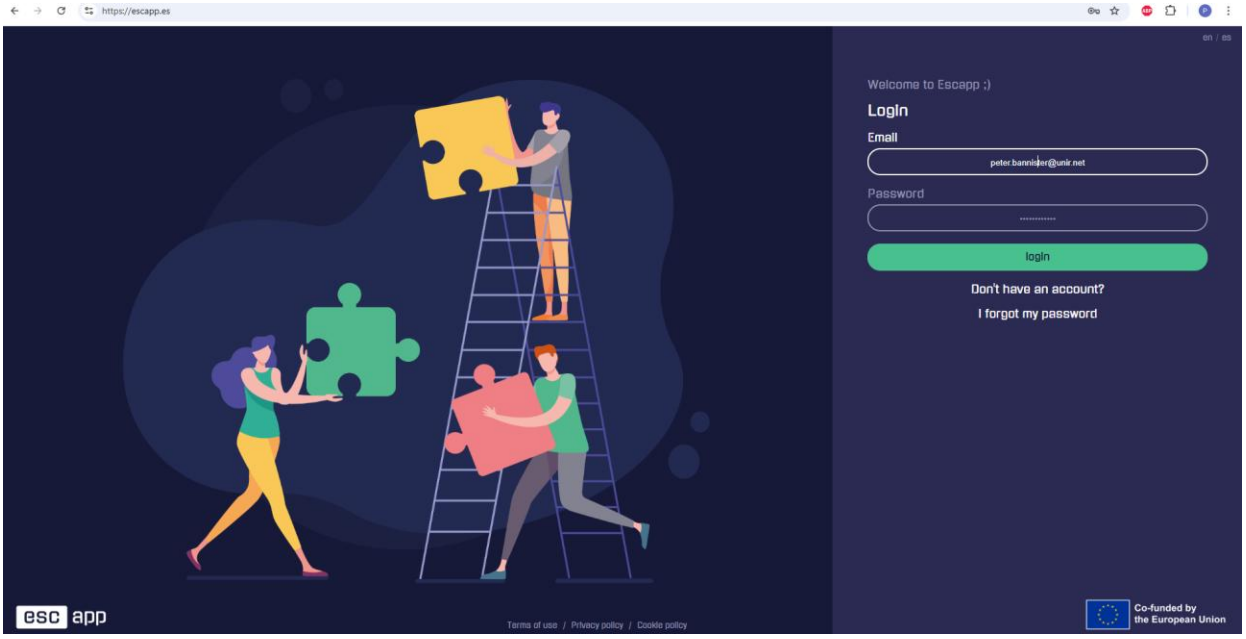


Kada kliknete na opciju “Zaboravio/la sam lozinku“, pojaviće se sledeći ekran:



Ovde je potrebno samo da unesete imejl adresu sa kojom ste se registrovali i pritisnete zeleno dugme „Reset password“. Na imejl ćete dobiti dalja uputstva o tome kako da kreirate novu lozinku. Vodite računa da unesete tačnu adresu, jer u suprotnom postupak neće uspeti.

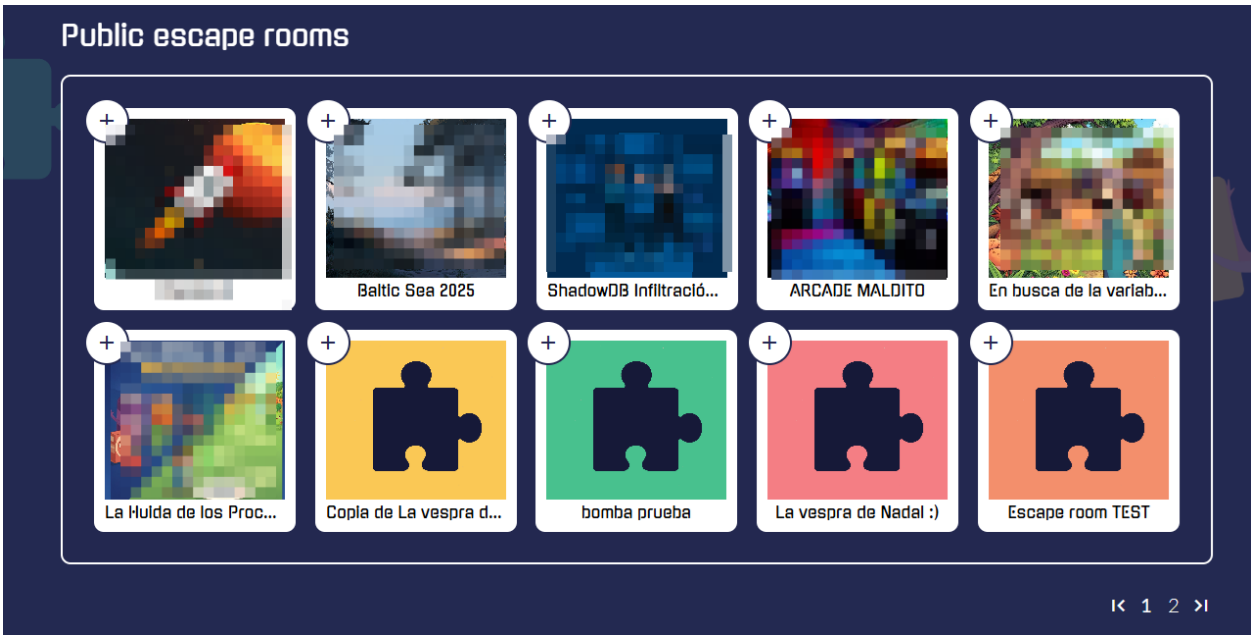
Ubuduće, za prijavljivanje je dovoljno da unesete registrovani imejl i lozinku i kliknete na zeleno dugme za prijavu, kao što je prikazano u nastavku:



Čestitamo, vrata su otvorena i sada ste spremni za početak edukativne zabave. Avantura vas čeka…

3.3. Kontrolna tabla

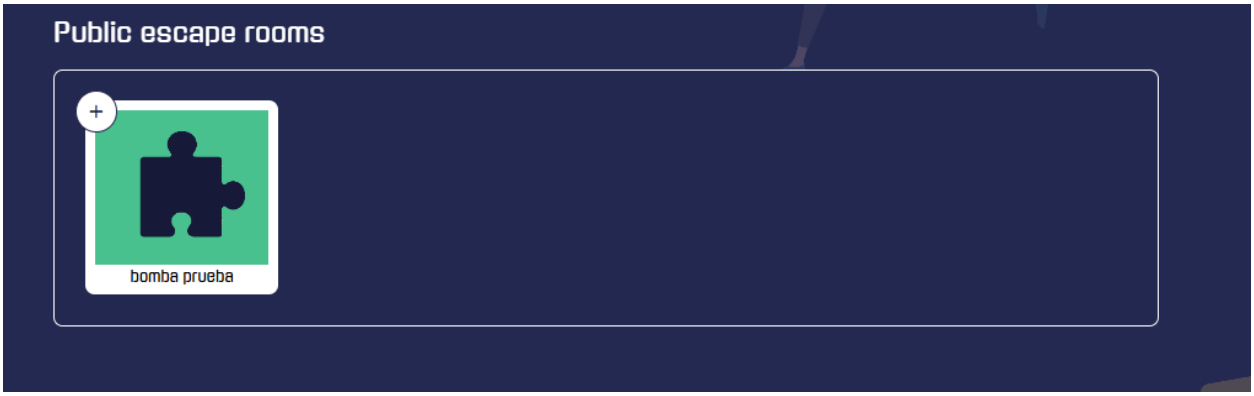
Kada završite proces registracije prateći korake opisane u prethodnom odeljku, pojaviće se novi ekran, kao što je prikazano u nastavku:



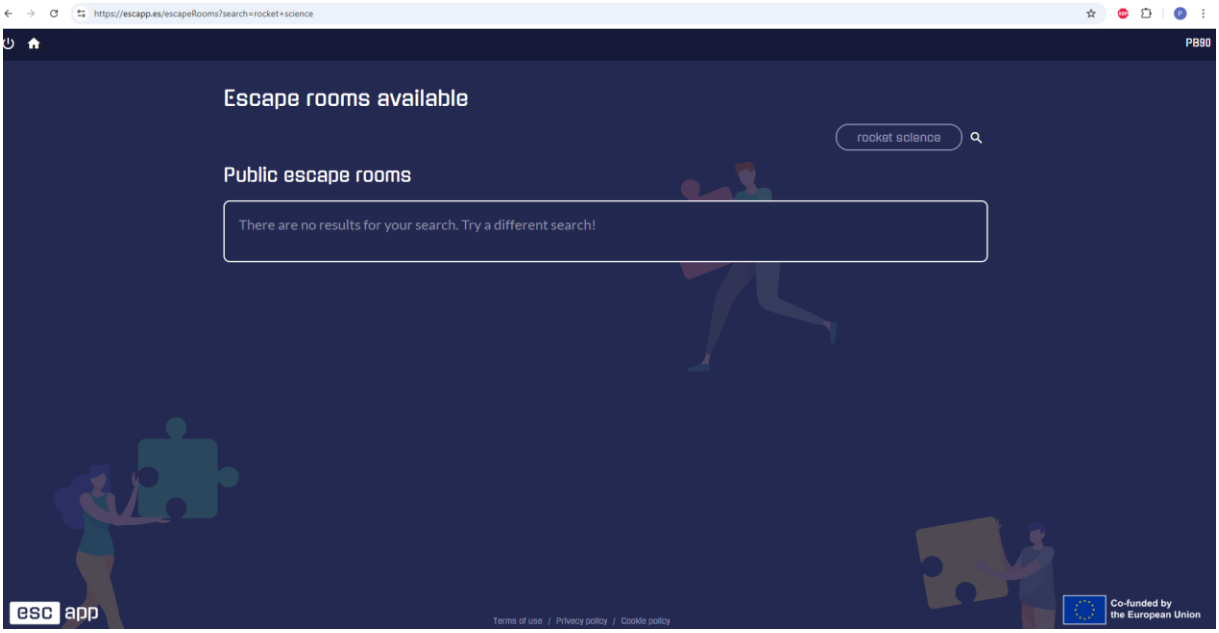
Na početnom ekranu možete izabrati među velikim brojem javno dostupnih escape soba. Vredno je pogledati ponudu, jer se među njima nalaze veoma zanimljive i zabavne opcije. Prvobitno vam se prikazuje deset aktivnosti, ali možete pregledati još njih pomoću strelica ispod prikaza ili direktnim izborom brojeva stranica.

Na desnoj strani, iznad prikazanih escape soba, nalazi se i polje za pretragu, koje možete koristiti da pronađete tačno onu escape sobu u koju ste pozvani da se pridružite. Dovoljno je da unesete naziv i pritisnete Enter na tastaturi ili kliknete na ikonicu lupe sa desne strane.

Ako postoji podudaranje, rezultati će biti prikazani kao na slici u nastavku:



Međutim, ako nijedna escape soba ne odgovara pojmu koji ste uneli u pretragu, prikazaće vam se ekran koji izgleda ovako:



U oba slučaja, ako želite da se vratite na početni ekran, to možete učiniti klikom na ikonicu kućice u gornjem levom uglu ekrana.

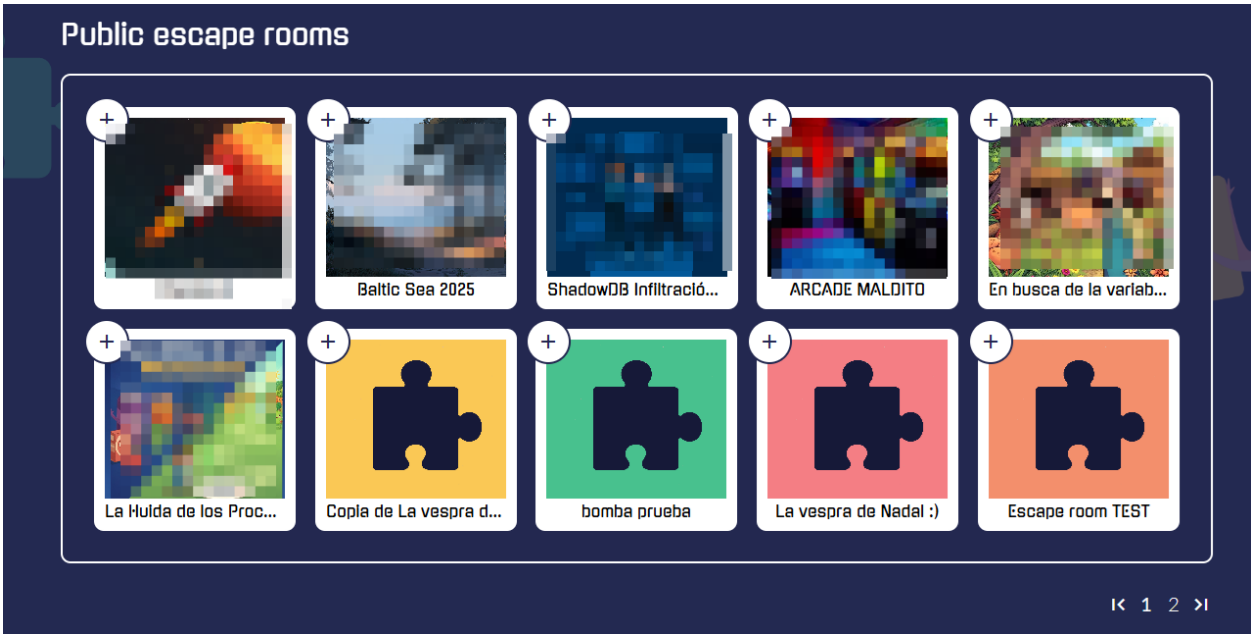
⚠**Ako to radite, vodite računa da ne kliknete na dugme sa ikonicom napajanja, koje se nalazi pored kućice, jer će vas ono odjaviti sa platforme. Ako ipak greškom kliknete na dugme za odjavu, ne brinite – uvek možete ponovo da se prijavite prateći korake opisane na kraju prethodnog odeljka!**

3.4. Upisivanje

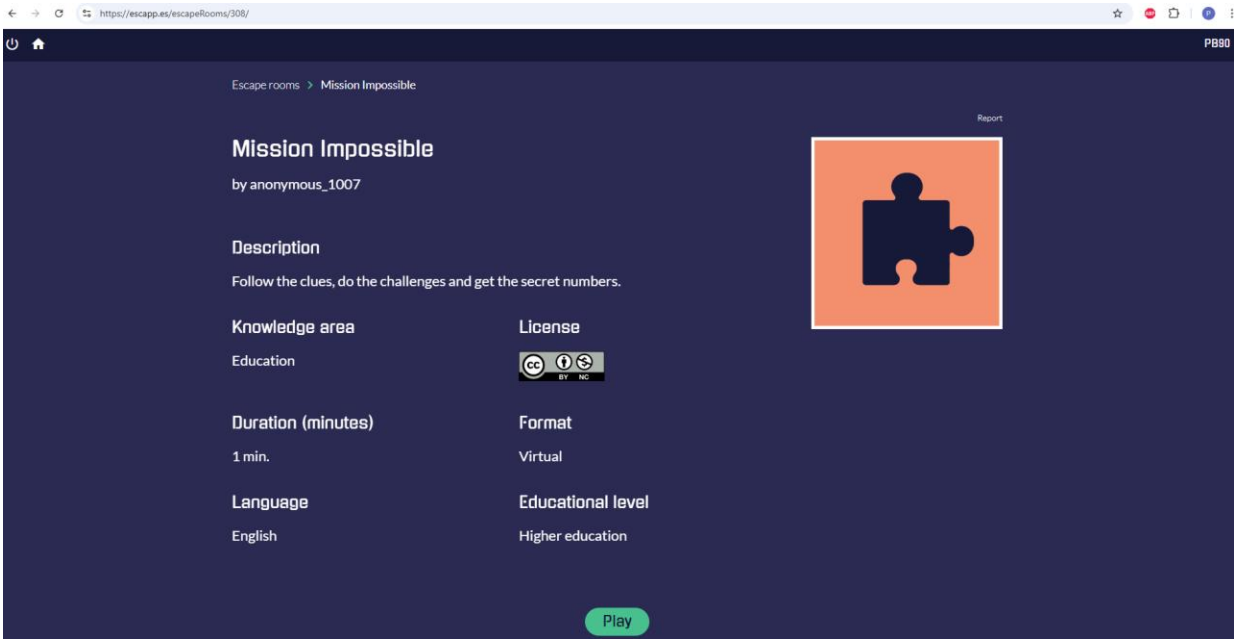
Sada kada ste upoznati sa opštim rasporedom kontrolne table, kako je objašnjeno u prethodnom odeljku, vreme je da započnete rad. Pridruživanje edukativnoj escape sobi u ESCAPP platformi predstavlja veoma jednostavan proces. Za to postoji više mogućnosti, a u nastavku su sve detaljno objašnjene, korak po korak.

Sa kontrolne table, kao što smo već naveli, možete pristupiti velikom broju javno dostupnih escape soba prikazanih u centralnom panelu ili koristiti polje za pretragu u gornjem desnom uglu. Kada izaberete escape sobu kojoj želite da se pridružite, dovoljno je da kliknete na

znak plus koji se nalazi u gornjem levom uglu odgovarajuće aktivnosti, kao što je prikazano u nastavku:

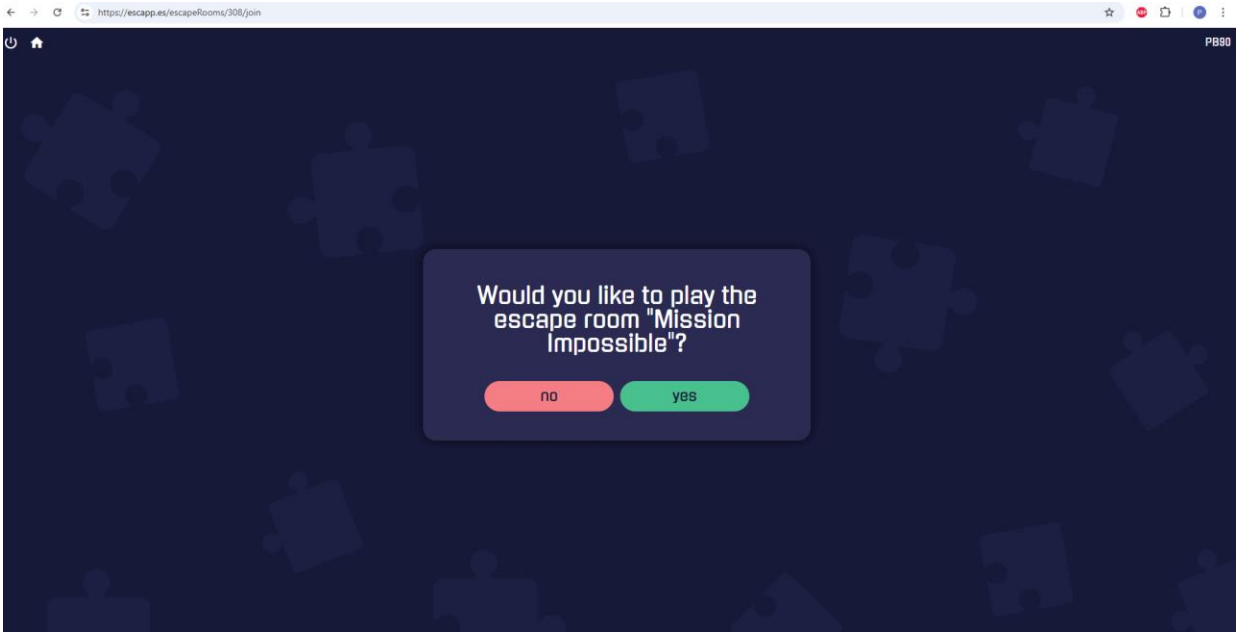


Nakon što kliknete na znak plus, bićete preusmereni na ekran koji izgleda ovako:



A sada je sve što treba da uradite da pritisnete zeleno dugme za pokretanje, koje se nalazi u sredini na samom dnu ekrana.

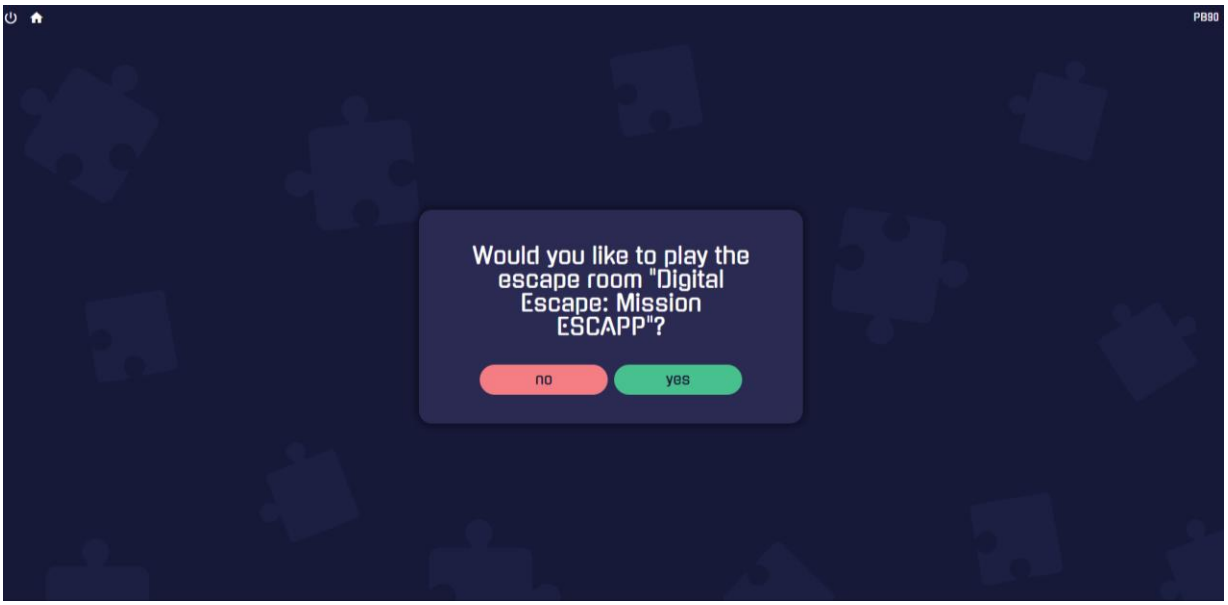
Nakon toga, bićete preusmereni na još jedan završni ekran, kao što je prikazano u nastavku, gde je potrebno da kliknete na zeleno dugme “Da” na desnoj strani kako biste započeli aktivnost i ušli u svet zabave i učenja!



⚠ **Ako iz bilo kog razloga ne želite da se pridružite escape sobi, dovoljno je da pritisnete crveno dugme No koje se nalazi sa leve strane dijaloga, nakon čega ćete biti vraćeni na početni ekran.**

💡 Imajte u vidu da nisu sve escape sobe na Escapp platformi javni. Možda ćete imati privilegiju da dobijete pristup posebno kreiranoj obrazovnoj escape sobi, koji je vaš nastavnik prilagodio isključivo za vas i vaše kolege.

U takvim slučajevima dobićete specifičan link za pristup. Kada otvorite taj link, pojaviće se ekran koji izgleda ovako:



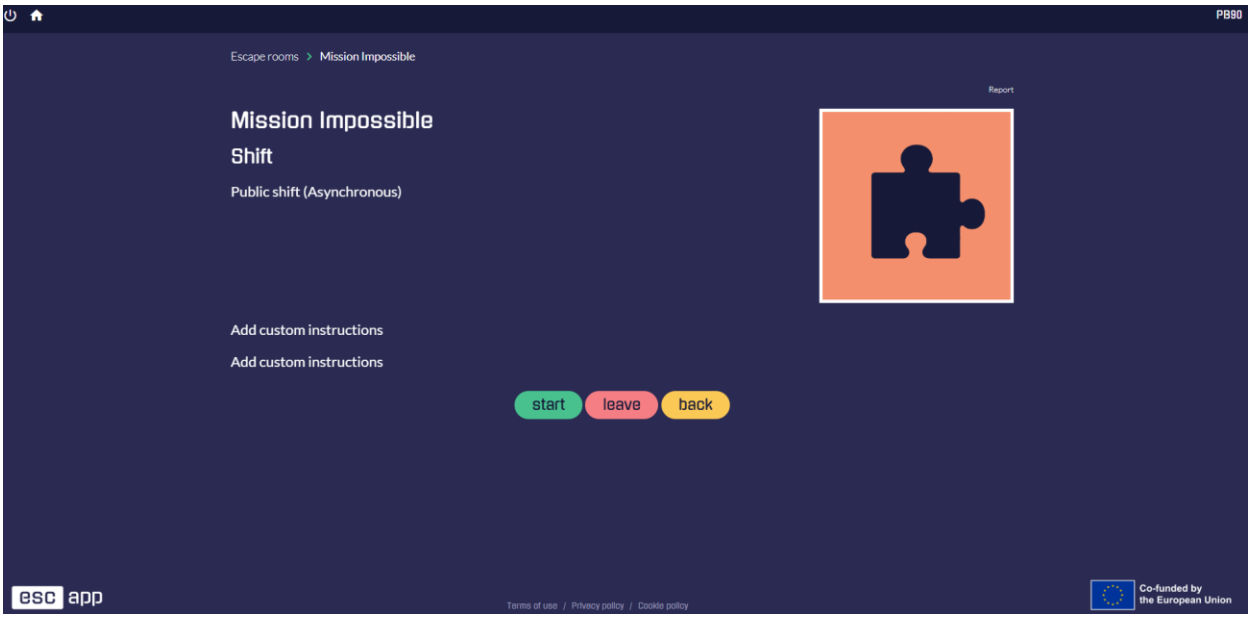
I ovde je potrebno samo da pritisnete zeleno dugme “Da” sa leve strane dijaloga ako želite da se pridružite, ili crveno dugme “Ne” ukoliko ne želite da učestvujete.

Sada, kada je proces upisa završen, verovatno se pitate kako zapravo izgleda učestvovati u obrazovnoj escape sobi. Sledeći odeljak sadrži sve što je potrebno da znate, pa vas pozivamo da nastavite sa čitanjem!

3.5. Igranje

U ovom odeljku razmatraćemo konkretne primere escape soba kako bismo vam prikazali niz funkcionalnosti koje možete sresti tokom igre. Imajte na umu da je dizajn svake escape sobe jedinstven, te da se redosled izazova koje ćete susresti može razlikovati u odnosu na primere prikazane ovde. Bez brige — informacije koje slede omogućiće vam da budete potpuno spremni za iskustvo koje vas očekuje!

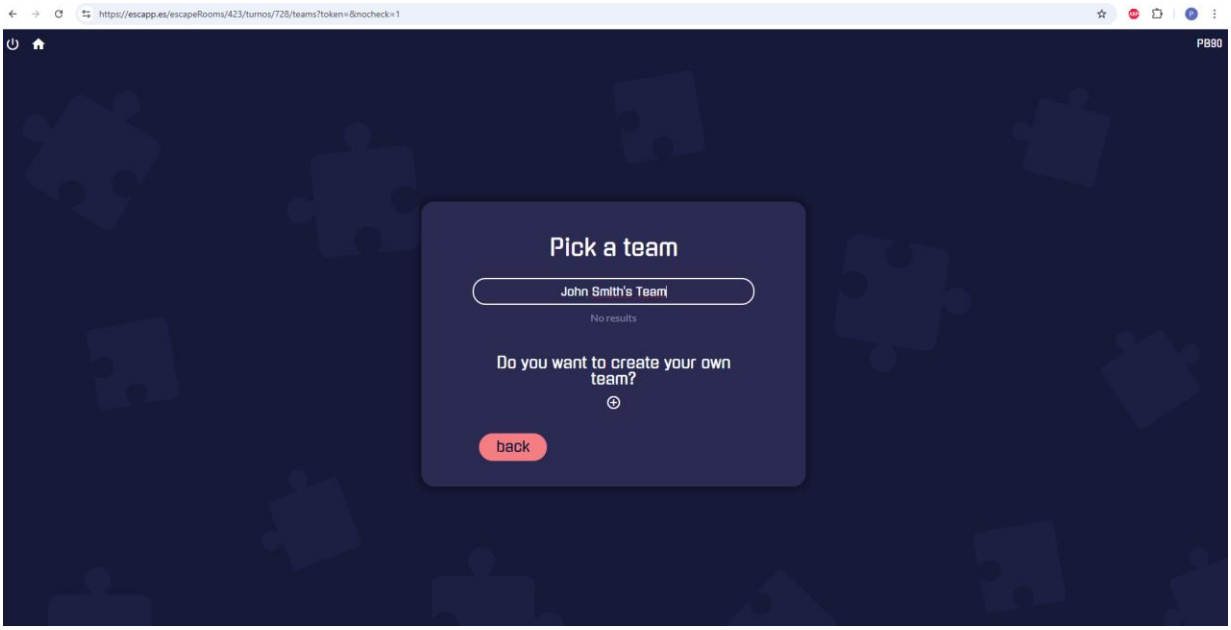
Kada završite proces upisa prateći korake iz prethodnog odeljka, bićete preusmereni na ekran koji izgleda ovako:



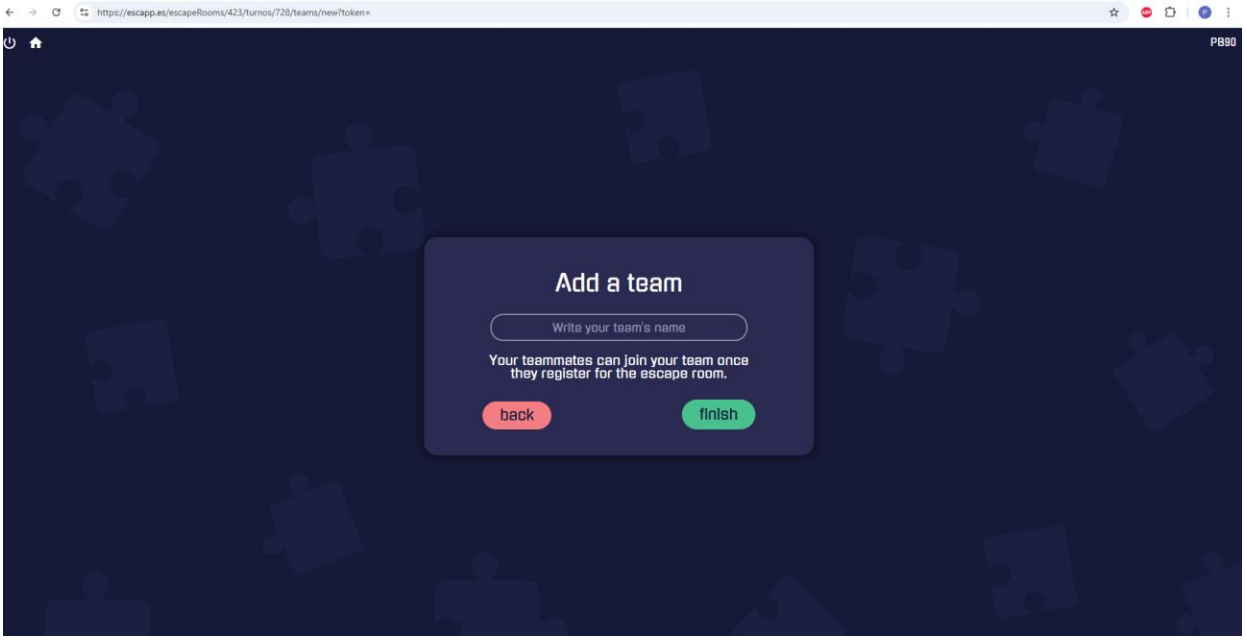
Da biste započeli, jednostavno pritisnite zeleno dugme “Start” levo od sredine ekrana. Ovde takođe možete koristiti žuto dugme “Nazad” desno od centra kako biste se vratili na prethodni ekran ili izašli iz aktivnosti klikom na crveno dugme “Izađi” u samoj sredini.

Učenje, kao i mnoge druge aktivnosti u životu, znatno je prijatnije kada se odvija u saradnji sa drugima. Escapp vam pruža mogućnost da formirate timove i zajedno rešavate escape sobu. Imajte u vidu da nisu sve escape sobe osmišljene za timski rad — ukoliko se dijalog prikazan u nastavku ne pojavi, ne brinite, nalazite se u escape sobi koja je konfigurisana za individualno igranje.

Kada se pojavi dijalog za izbor tima, što se **<u>može dogoditi</u>** odmah nakon pristupanja aktivnosti, možete pretraživati već formirane timove pomoću polja za pretragu, kao što je prikazano u nastavku:



Možda biste želeli i da formirate sopstveni tim. To možete učiniti tako što ćete kliknuti na simbol plus ispod pitanja “Da li želiš da kreiraš tim?”, kao što je prikazano iznad. Kada kliknete na plus, pojaviće se novi dijalog, kao na slici u nastavku:



Ovde možete kreirati novi tim, a od vas se traži da u za to predviđeno polje unesete naziv tima. Proces se završava pritiskanjem zelenog dugmeta “Završi”.

💡 **Ne zaboravite da će se vaši drugovi iz razreda moći pridružiti timu tek nakon što i oni završe proces registracije i prijave za escape sobu.**

⚠️ **Imajte u vidu da ova funkcionalnost nije dostupna u svakoj escape sobi. Za sva pitanja u vezi sa formiranjem timova obratite se svom nastavniku.**

Kada završite ove korake, ponovo ćete videti početni ekran prikazan na početku ovog odeljka. Kao što je ranije navedeno, za početak igre koristite zeleno dugme “Start”, za povratak na prethodni ekran žuto dugme “Nazad”, a za odjavu iz aktivnosti crveno dugme “Izađi”.

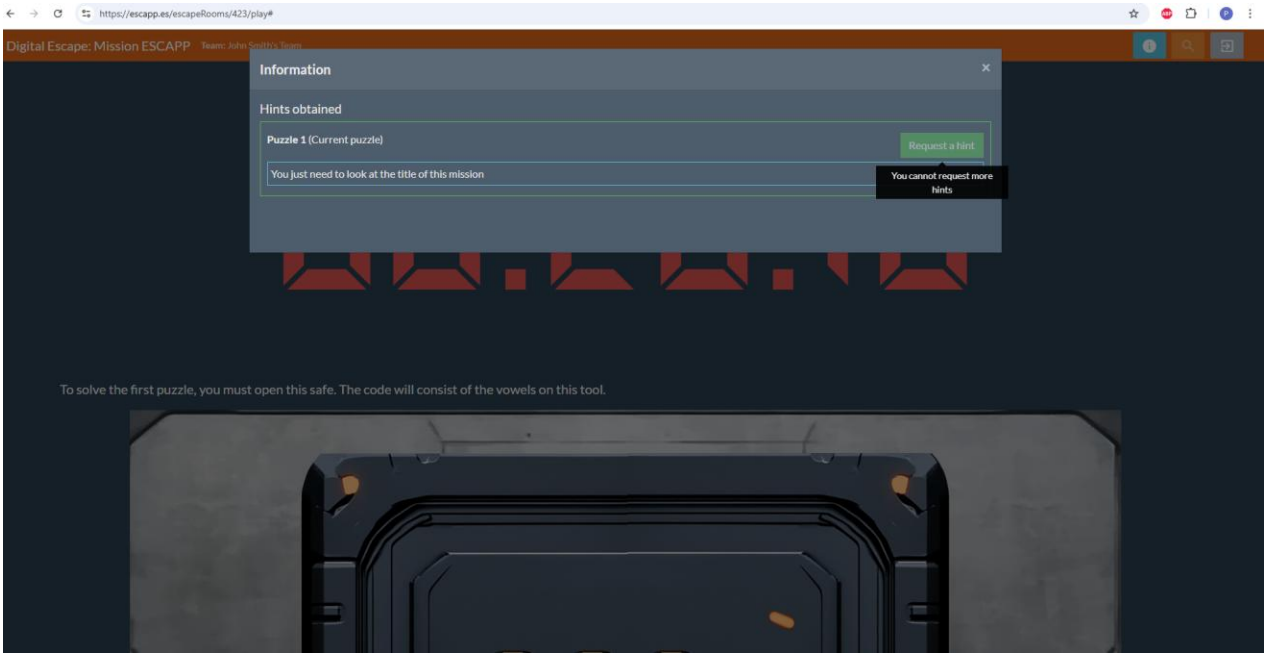
Kada započnete escape sobu, možete naići na odbrojavanje vremena poput onog prikazanog u nastavku:

Ukoliko vidite ovakav prikaz, to znači da ćete raditi protiv vremena, te da je brzina presudna za uspešno rešavanje izazova. Pobrinite se da pronađete rešenje pre nego što sat dostigne vrednost 0. Imajte u vidu da sve escape sobe nisu podešene na isti način, pa autor možda nije uključio resurs za odbrojavanje; u tom slučaju ovaj element se neće pojaviti.

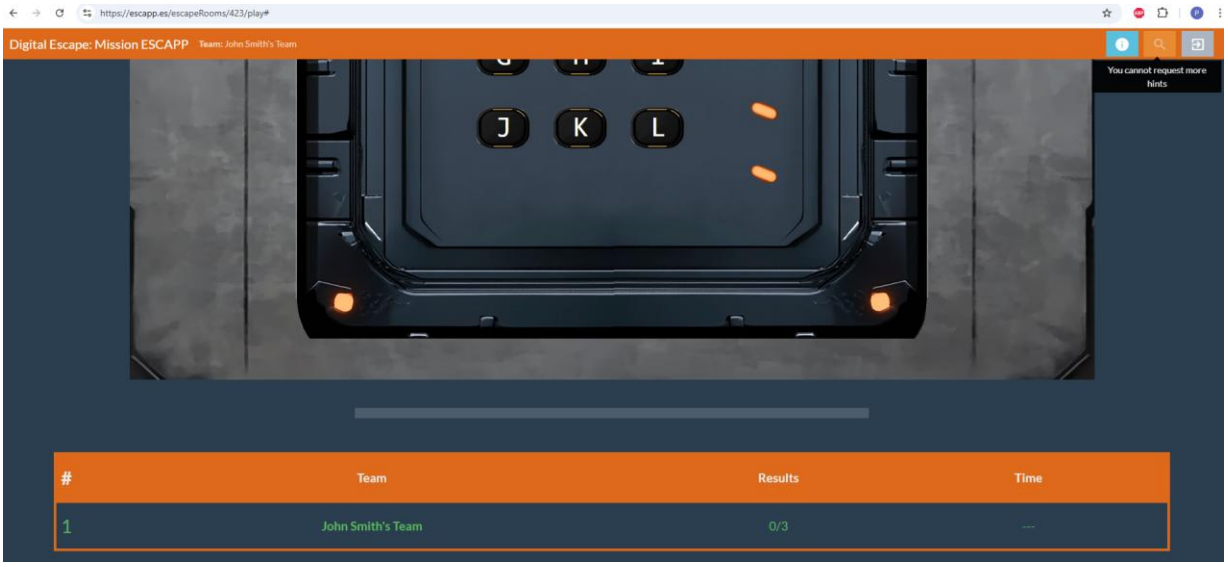
Možda ćete biti zamoljeni da rešite zagonetku koja koristi interaktivni resurs Tastatura, kao na primeru ispod:

Samo će tačna kombinacija učiniti da se lampice pored tastature upale zeleno i omogućiće vam prelazak na sledeći izazov.

💡 Ako se u bilo kom trenutku zaglavite, možete koristiti svetloplavi ikonu za informacije u gornjem desnom uglu ekrana. Tu možete pronaći korisne savete i tragove koji će vam pomoći da dođete do tačnog rešenja. Kao što se može videti ispod, broj dostupnih tragova je ograničen, pa ih koristite promišljeno!



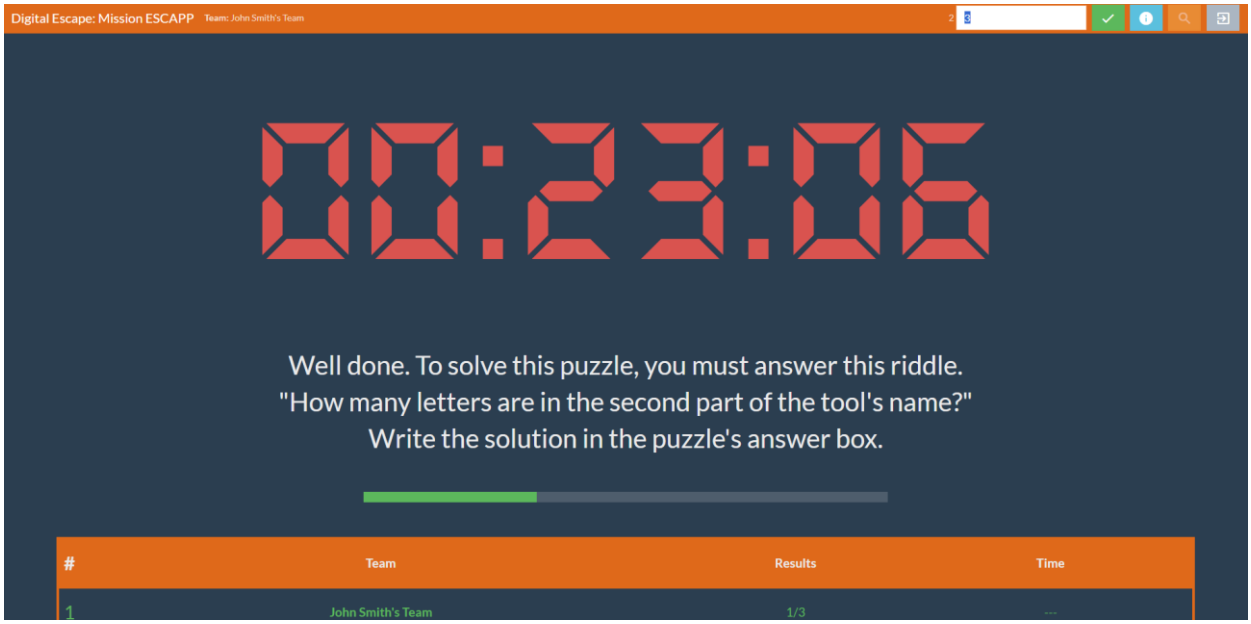
Na samom dnu ekrana možete pratiti svoj napredak pomoću trake napretka (progress bar), kao na slici ispod:



Ova funkcionalnost je izuzetno korisna, naročito kada se koristi zajedno sa tajmerom koji smo ranije pomenuli. Kao i u tim slučajevima, moguće je da autor escape sobe nije uključio resurs leaderboard, pa ga zato ne vidite na ekranu.

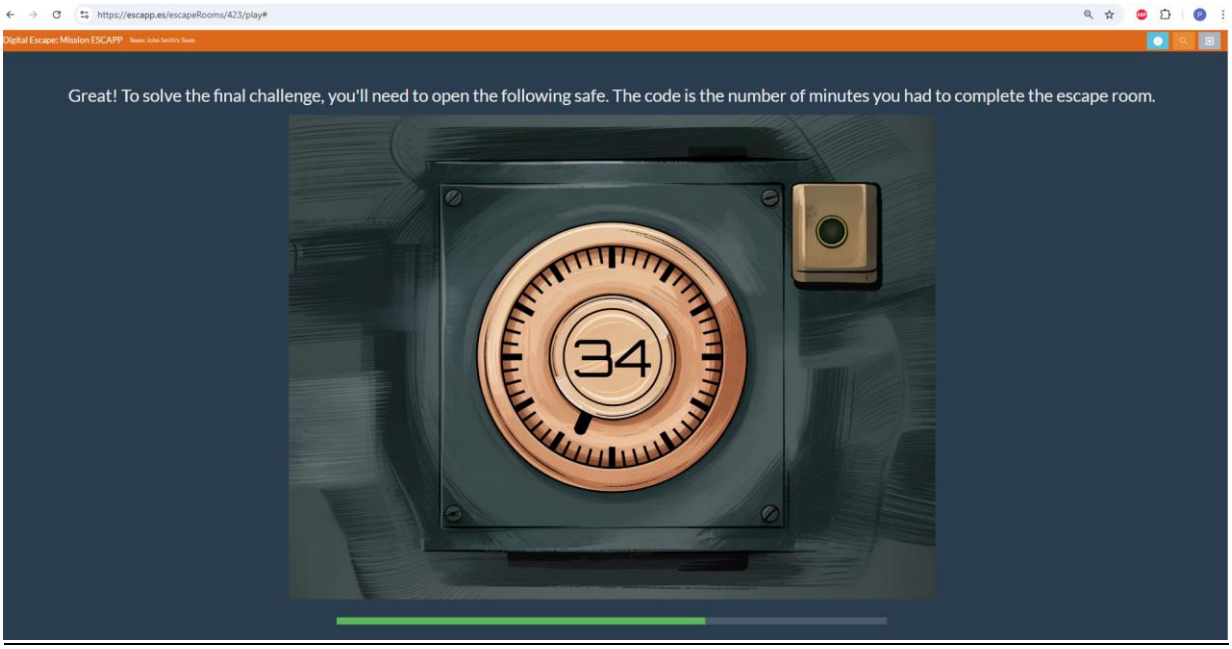
Kada završite zadati izazov, videćete poruku poput one prikazane ispod. Dovoljno je da pritisnete dugme Nastavi kako biste prešli na sledeći zadatak. Nemojte se previše opustiti — vreme možda i dalje neumoljivo prolazi!

Druga vrsta izazova na koju možete naići može izgledati ovako, kao na primeru ispod:

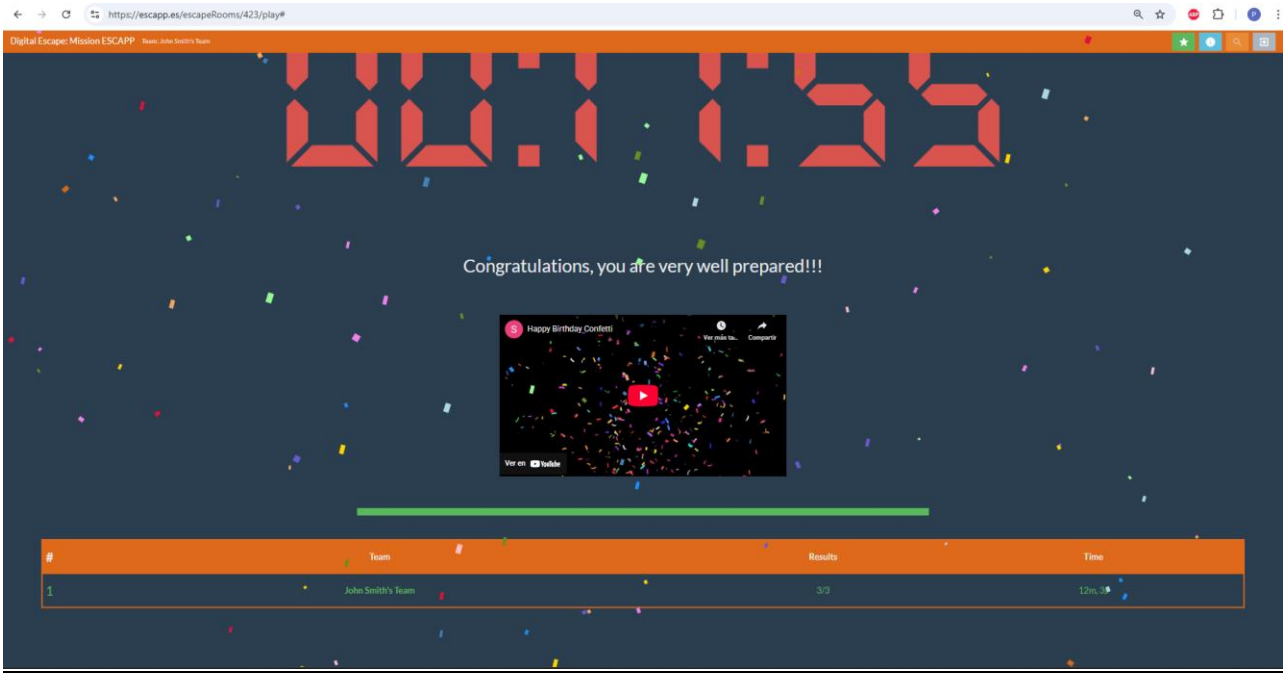


Prostor u gornjem desnom uglu ekrana služi za unos vašeg odgovora. Nakon što unesete rešenje, možete pritisnuti taster Enter ili kliknuti na zelenu oznaku pored polja kako biste ga poslali!

Još jedan tip izazova na koji možete naići u escape sobi jeste dial lock, kao što je prikazano u nastavku:



Kada završite poslednji izazov u escape sobi, bićete preusmereni na završni ekran, kao što je prikazano ispod:

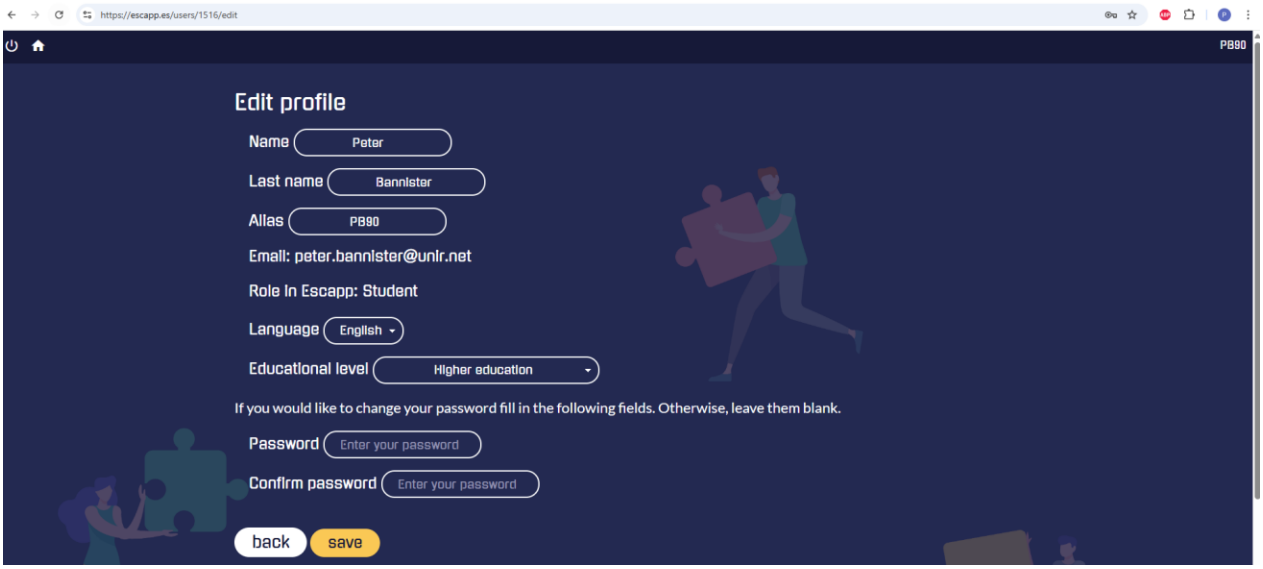


I na kraju, ukoliko kliknete na ikonu zelene zvezdice u gornjem desnom uglu ekrana, moći ćete da pristupite rang-listi (leaderboardu) i vidite kako ste rangirani u odnosu na druge učesnike. Ekran koji ćete videti izgleda kao na prikazu ispod:

⚠ Ne zaboravite da se izazovi, resursi i redosled kojim ih budete susretali mogu razlikovati!

3.6. Druge mogućnosti

U gornjem desnom uglu početnog ekrana pojaviće se alias koji ste naveli tokom registracije. Ako kliknete na njega, prikazaće se sledeći ekran:



Ovde se nalazi sva informacija koju ste uneli prilikom registracije naloga. Možete izmeniti svoje ime, prezime i alias. Takođe možete promeniti jezik interfejsa i, ukoliko želite, izmeniti nivo obrazovanja koji ste označili.

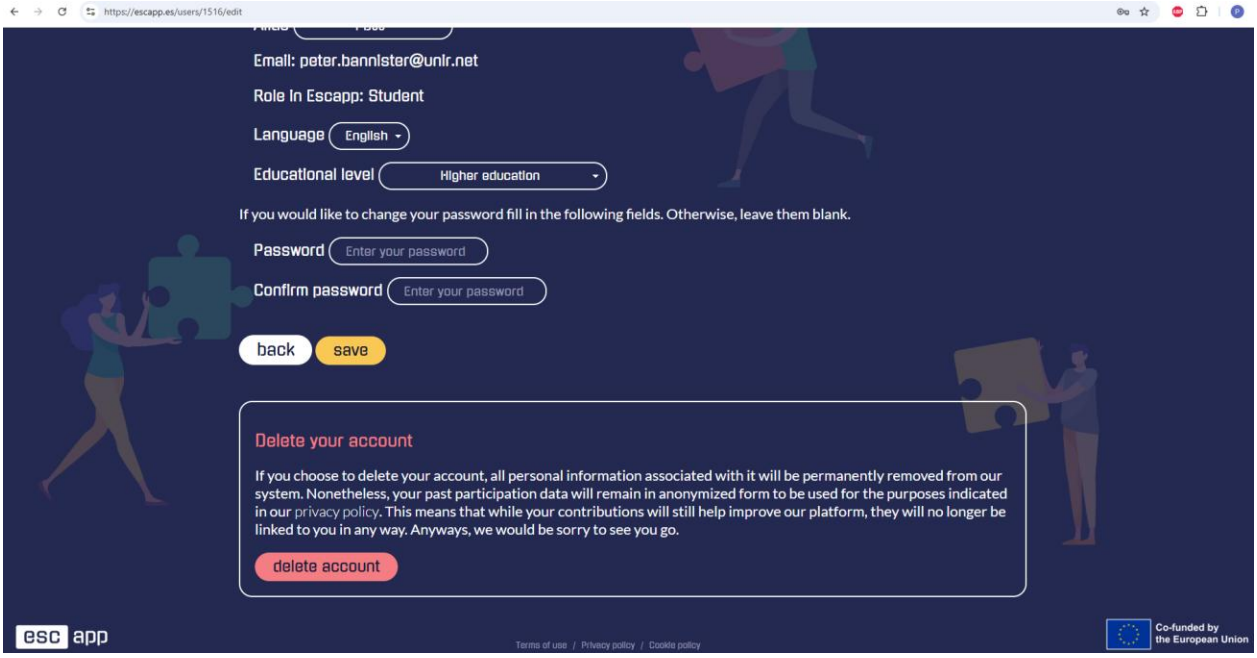
Sve izmene vršite tako što kliknete na odgovarajuće polje i unesete nove podatke ili odaberete drugačiju opciju iz ponuđenih padajućih menija.

Imajte u vidu da nije moguće menjati adresu elektronske pošte niti ulogu koja vam je dodeljena na Escapp platformi.

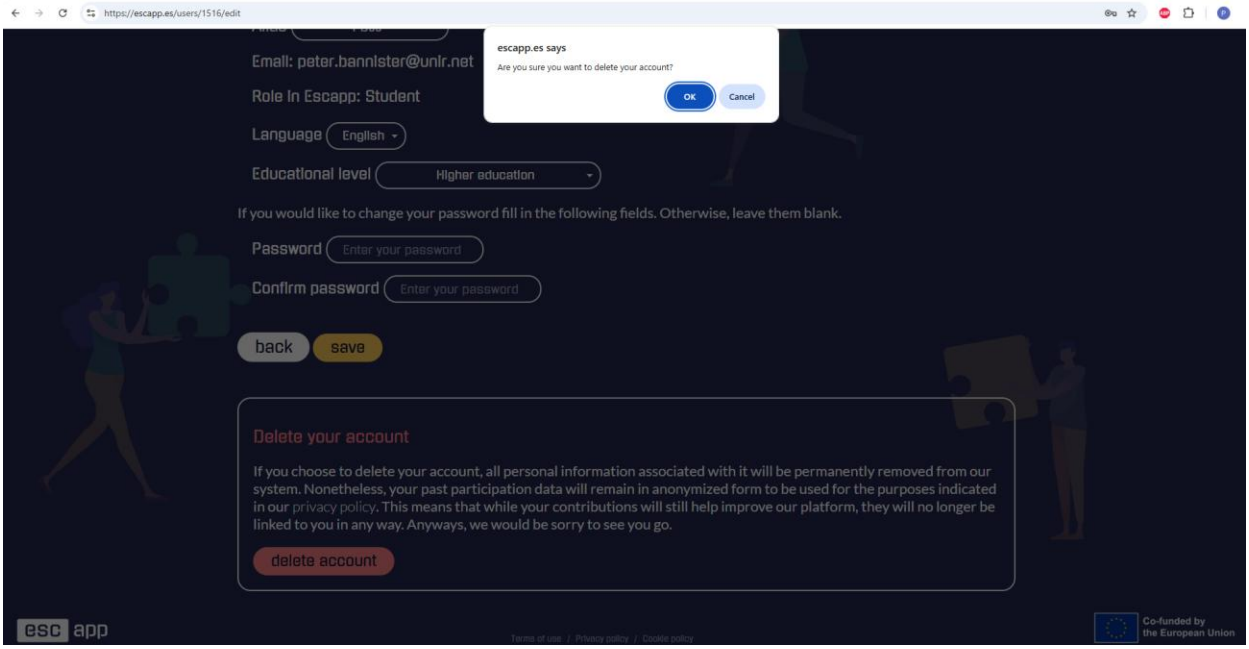
⚠ Obavezno pritisnite žuto dugme "Sačuvaj" nakon što završite izmene; u suprotnom, promene neće biti sačuvane.

💡 Belo dugme “Nazad” pored dugmeta za čuvanje omogućava povratak na prethodni ekran bez čuvanja izmena.

Ispod ovih dugmadi, na ekranu za izmenu profila, nalazi se sledeći odeljak:



Klikom na crveno dugme “Obriši nalog” možete obrisati svoj nalog. Kada to uradite, pojaviće se novi dijalog, a svoju odluku morate potvrditi pritiskom na dugme “OK”, kao što je prikazano ispod:



⚠ **Ako ste greškom pritisnuli dugme "Obriši nalog", možete prekinuti proces klikom na "Cancel", nakon čega vaš nalog neće biti obrisan. Međutim, ukoliko u ovom koraku pritisnete "OK", brisanje naloga postaje trajno.**