Пренастройване на мисленето: Провалът като напредък

Подходящ сценарий за стая за бягство и ресурс за проекта	ER10 „Какво да правим??? Всичко е ИЗЧЕЗНАЛО! – Мисия за спасяване на личната ви марка“ ER9 „Създайте свой собствен стартъп, като просто се качите по стълбите“
Целева група и нужди	Възраст 15-30 години, за предпочитане размер на групата 3-6 участници, необходими са предварителни знания или опит: • Основна дигитална грамотност • Комуникативна и съвместна нагласа • Креативно мислене
Времетраене	60-90мин
Целеви области на компетентност	• Учене за учене • Устойчивост и адаптивност
Цели	• Разбиране на „провала“ като част от напредъка Изграждане на емоционална устойчивост • Идентифициране на индивидуалните силни страни, ценности и професионални стремежи

Материали и оборудване	• Сграда с множество етажи, стаи или коридори. Ако сградата не е налична, можете да използвате всяко пространство, което може да бъде разделено на различни секции. • Принтер, разпечатани приложения и други материали за стаите за бягство • Ножици, лепило и химикалки • Лепящи се листчета • Проектор, бяла дъска или флипчарт за представяне на идеите.
Полезни ресурси	Дейност за разчупване на леда: Играта с топка: https://trainingcoursematerial.com/free-games-activities/creative-thinking-activities/balls-in-water-bottles
Подготовка	• Изберете кой сценарий да проучите. • Подгответе стаята, като използвате инструкциите в документа за концепция и подготовка. • Разпечатайте приложенията. • Осигурете достатъчно време за дейността.
Инструкции стъпка по стъпка	• Съберете участниците и използвайте играта с топка за разчупване на леда като въведение. • Разделете ги на групи и започнете избрания от вас сценарий, включително частта с инструктажа и обсъждането.

Въпроси за обсъждане	Задайте на учениците SWOT въпроси и запишете отговорите на дъска или хартия: • „Силни страни: Какво се получи добре? Защо?“ • „Слаби страни: Какво се провали? Основна причина?“ • „Възможности: Нов навик за устойчивост от това?“ • „Заплахи: Разкрити непредвидени рискове?“ Отворена емоционална проверка: „Как се почувствахте от тази дейност? Как пораснахте от нея?“
Оценяване и измерване на резултатите	**Оценка по скала:** от 1 (най-малко) до 5 (най-много) – общи въпроси: • Като цяло, хареса ли ви тази дейност? • Преди тази дейност, доколко бяхте запознати с дигиталната и/или предприемаческата концепция, изследвана в тази игра за бягство? • Бихте ли казали, че тази дейност ви позволи да изследвате нови измерения на изследваните теми? • Бихте ли искали да участвате в други игри за бягство, за да научите за дигиталните умения и/или предприемачеството в бъдеще? • Смятате ли, че успяхте да допринесете за играта за бягство? Имате ли препоръки, за да се уверите, че всички играчи могат да участват в играта?

	SWOT анализ • Мозъчна атака (3 мин): Избройте 3 елемента във всяко поле • Съвпадение (2 мин): Свържете S-O (ливъридж), W-T (смекчаване) • Приоритизиране (2 мин): Отбележете със звезда 2-те най-важни елемента за действие • Действие (2 мин): Напишете по 1 стратегия за всеки приоритет • Споделяне (1 мин): (Всяка) група представя 1 прозрение
Вариации и адаптация	Когато е възможно, адаптирайте съдържанието на стаята за бягство, използвайки различни средства и формати. Това включва аудио, видео, текст, анимации и симулации. То трябва да има и множество персонализирани и адаптивни функции като подсказки, обратна връзка, насоки, инструкции и нива на трудност.
Съвети за треньори	Отделете достатъчно време за инструктаж, обяснете добре играта и структурата, отделете време за отговаряне на въпроси и водете играта добре като Гейм Мастър. По време на дебрифинга, позволете на всички да изразят своите чувства и наблюдения, да дадат обратна връзка и да си водят бележки, ако е полезно/използваемо.

Препратки и допълнителни четива	Kovoor-Misra, S. (2019). Управление на кризи: Устойчивост и промяна. Sage Publications Doern, R. (2025). Устойчивият предприемач: От криза до просветление. Policy Press

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156