Resetování myšlení: Selhání jako pokrok

Relevantní scénář únikové místnosti a zdroj projektu	Co dělat??? Všechno je pryč! – Scénář 10 Mise zachránit svou osobní značku Vytvořte si vlastní startup tím, že prostě vyjdete po schodech – scénář číslo 9
Cílová skupina a potřeby	Věk 15–30 let, velikost skupiny, ideálně 3–6 účastníků, předchozí znalosti nebo zkušenosti: Základní digitální gramotnost Myšlení komunikace a spolupráce Kreativní myšlení
Délka trvání	60-90 minut
Cílové oblasti kompetencí	Učení se učit Odolnost a přizpůsobivost
Cíle	Pochopení "selhání" jako součásti pokroku Budování emoční odolnosti Identifikujte individuální silné stránky, hodnoty a profesní ambice
Materiály a vybavení	Budova s více patry, místnostmi nebo chodbami. Pokud není k dispozici stavba, můžete využít jakýkoli prostor, který lze rozdělit na různé sekce.

	Tiskárna, tištěné přílohy a další materiály pro únikové místnosti Nůžky, lepidlo a pera Lepící papírky Projektor, tabuli nebo flipchart pro prezentaci svých nápadů.
Užitečné zdroje	Aktivita na prolomení ledů: míčová hra https://trainingcoursematerial.com/free-games-activities/creative-thinking-activities/balls-in-water-bottles
Nastavení	Vyberte scénář, připravte místnost podle pokynů. Nechte si vytisknout přílohy, abyste si zajistili dostatek času na aktivitu
Krok za krokem instrukce	Shromážděte účastníky, použijte hru s ledoborcem jako úvod Veďte skupinu k rozdělení do skupin a začněte scénář, který si vyberete, včetně části s krátkým a debriefingem
Otázky k výslechu	SWOT otázky (piš odpovědi na tabuli, papír) "Silné stránky: Co dopadlo dobře? Proč?" "Slabiny: Co selhalo? Příčina?" "Příležitosti: Nový zvyk odolnosti z tohohle?" "Hrozby: Nečekaná rizika odhalena?" "Jak to pro tebe bylo?" (Otevřená emocionální kontrola)

Hodnocení a hodnocení	Škálované hodnocení od účastníků od 1 (nejméně) do 5 (nejvíce) – obecné otázky • Celkově, líbila se vám tato aktivita? • Před touto aktivitou, jak dobře jste znali digitální a/nebo podnikatelskou myšlenku, kterou tato úniková hra zkoumá? • Řekl byste, že vám tato aktivita umožnila prozkoumat nové rozměry zkoumaných témat? • Chtěli byste se v budoucnu zapojit do dalších únikových her, abyste se naučili o digitálních dovednostech a/nebo podnikání? • Myslíte, že jste mohl přispět k únikové hře? Máte nějaká doporučení, jak zajistit, aby se všichni hráči mohli do hry zapojit? **SWOT analýza** • Brainstorm (3 min): Vyjmenujte 3 položky na krabici • Shoda (2 min): Spojte S-O (páka), W-T (zmírnění) • Prioritizujte (2 min): Hvězdičkou 2 nejdůležitější akční položky • Akce (2 min): Napsat 1 strategii na každou prioritu • Sdílet (1 minuta): (Každá skupina) představuje 1 postřeh
Varianty a adaptace	Pokud je to možné, upravte obsah EG různými způsoby a formáty. To zahrnuje audio, video, text, animace a simulace. Musí také obsahovat více personalizovaných a adaptivních funkcí, jako jsou nápovědy, zpětná vazba, nápovědy, instrukce a úrovně obtížnosti.

Tipy pro trenéry	Věnujte dostatek času na briefing, dobře vysvětlete hru a strukturu, věnujte čas odpovídání na otázky a dobře vedte hru jako Game Master. Při debriefingu nechte každého vyjádřit své pocity a pozorování, dejte zpětnou vazbu a dělejte si poznámky, pokud je to užitečné/použitelné
Reference a další literatura	Kovoor-Misra, S. (2019). Krizové řízení: Odolnost a změna. Sage Publications. https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/crisis-management/book249404 Doern, R. (2025). Odolný podnikatel: Od krize k osvícení. Policy Press. https://bristoluniversitypress.co.uk/professional-business/the-resilient-entrepreneur

Spolufinancováno Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Kód projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156