



Mąstysenos pakeitimas: Nesėkmė kaip progresas

Atitinkamas pabėgimo kambario scenarijus ir projekto šaltinis	ER10 " Ką daryti??? Viskas DINGO! – Misija išsaugoti asmeninį prekės ženklą,, ER9 " Sukurkite savo startuolį tiesiog užlipdami laiptais,,
Tikslinė grupė ir poreikiai	Amžius 15–30 metų, grupės dydis pageidautinas 3–6 dalyviai, reikalingos ankstesnės žinios ar patirtis: • Bazinis skaitmeninis raštingumas • Komunikacijos ir bendradarbiavimo mąstysena • Kūrybinis mąstymas
Trukmė	60–90 min.
Tikslinės kompetencijos sritys	• Mokymasis mokytis • Atsparumas ir prisitaikymas
Tikslai	• „Nesėkmės“ supratimas kaip pažangos dalis • Emocinio atsparumo ugdymas • Nustatykite individualias stipriasias puses, vertybes ir profesinius siekius
Medžiagos ir įranga	• Pastatas su keliais aukštais, kambariais arba koridoriais. Jei pastato nėra, galite naudoti bet kokią erdvę, kurią galima suskirstyti į skirtingas dalis.



	• Spausdintuvas, atspausdinti priedai ir kitos medžiagos pabėgimo kambariams • Žirklys, klijai ir rašikliai • Lipnūs lapeliai • Projektorius, balta lenta arba apverčiamoji lenta savo idėjoms pristatyti.
Naudingi ištekliai	Ledą laužanti veikla: žaidimas su kamuoliu: https://trainingcoursematerial.com/free-games-activities/creative-thinking-activities/balls-in-water-bottles
Aplinkos paruošimas	• Pasirinkite, kurį scenarijų norite nagrinėti. • Paruoškite kambarį pagal koncepcijos ir įrengimo dokumente pateiktas instrukcijas. • Ar atspausdinti priedai. • Skirkite pakankamai laiko veiklai.
Žingsnis po žingsnio instrukcijos	• Surinkite dalyvius ir kaip įžangą panaudokite ledą laužančio kamuoliuko žaidimą. • Suskirstykite juos į grupes ir pradėkite pasirinktą scenarijų, įskaitant trumpą aprašymą ir aptarimą.
Aptarimo klausimai	Užduokite besimokantiems SWOT klausimus ir užrašykite atsakymus lentoje arba popieriaus lape: • "Stiprybės: Kas pavyko gerai? Kodėl?" • "Silpnybės: Kas nepavyko? Pagrindinė priežastis?" • "Galimybės: Naujas atsparumo įprotis iš to?" • "Grėsmės: atskleistos nenumatytos rizikos?"



	Atviras emocinis patikrinimas: „Kaip jautėtės ši veikla? Kaip po jos išaugote?“
Vertinimas ir įvertinimas	Skalinis įvertinimas¹ (mažiausiai) iki 5 (daugiausiai) – bendrieji klausimai: • Apskritai, ar jums patiko ši veikla? • Prieš šią veiklą, kiek buvote susipažinę su skaitmeninės ir (arba) verslumo sąvoka, nagrinėjama šiame pabėgimo žaidime? • Ar sakytumėte, kad ši veikla leido jums ištirti naujus nagrinėjamų temų aspektus? • Ar norėtumėte ateityje dalyvauti kituose pabėgimo žaidimuose, kad išmoktumėte skaitmeninių įgūdžių ir (arba) verslumo? • Ar manote, kad galėtumėte prisidėti prie pabėgimo žaidimo? Ar turite kokių nors rekomendacijų, kaip užtikrinti, kad visi žaidėjai galėtų dalyvauti žaidime? SWOT analizė • Minčių lietus (3 min.): Išvardykite 3 elementus kiekvienoje dėžutėje • Rungtynės (2 min.): Sujunkite SO (svertas), WT (sušvelninimas) • Prioritetų nustatymas (2 min.): Pažymėkite žvaigždute 2 svarbiausius veiksmus • Veiksmas (2 min.): Parašykite po 1 strategiją kiekvienam prioritetui • Dalytis (1 min.): (Kiekviena) grupė pateikia 1 įžvalgą



Variacijos ir adaptacija	Kai įmanoma, pritaikykite pabėgimo kambario turinį naudodami įvairias priemones ir formatus. Tai apima garsą, vaizdo įrašą, tekstą, animaciją ir simuliacijas. Jis taip pat turi turėti daug suasmenintų ir pritaikomų funkcijų, tokių kaip užuominos, atsiliepimai, užuominos, instrukcijos ir sudėtingumo lygiai.
Vedėjo patarimai	Skirkite pakankamai laiko instruktažui, gerai padėkokite žaidimą ir jo struktūrą, skirkite laiko atsakyti į klausimus ir gerai vadovaukite žaidimui kaip žaidimo meistras. Apibendrinant, leiskite visiems išreikšti savo jausmus ir pastebėjimus, pateikite atsiliepimus ir užsirašykite pastabas, jei tai naudinga / tinkama.
Nuorodos ir papildoma literatūra	Kovoor-Misra, S. (2019). Krizių valdymas: atsparumas ir pokyčiai , „Sage Publications“ Doern, R. (2025). Atsparus verslininkas: nuo krizės iki nušvitimo Politikos spauda



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156