



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Pabėgimo kambarių scenarijų testavimo ATASKAITA

Igyvendino organizacijos:



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

Partnerių informacija

Testavimą atliko visi projekto partneriai penkiose šalyse:

- SMK (Lietuva)
- Logospsicom (Belgija)
- EDINet (Čekijos Respublika)
- Fondas Korenyak (Bulgarija)
- „YuzuPulse“ (Prancūzija)

1. Santrauka

ER4DE praktinis testavimas buvo atliktas visose šalyse partnerėse tiek formalioje, tiek neformalioje mokymosi aplinkoje, įtraukiant jaunus žmones ir jaunimo darbuotojus. Tikslas buvo įvertinti pabėgimo kambarių scenarijų veiksmingumą ugdant skaitmeninius ir verslumo įgūdžius taikant interaktyvų, žaidimais pagrįstą mokymąsi. Visose šalyse veiklos parodė aukštą įsitraukimo, aktyvaus dalyvavimo lygį ir stiprų komandinio darbo, kūrybiškumo bei problemų sprendimo įgūdžių ugdymą. Dalyviai pabrėžė dinamišką ir malonų šio požiūrio pobūdį, kuris natūraliai ir praktiškai skatino mokymąsi. Testavimas patvirtino, kad pabėgimo kambario metodika yra veiksminga ir pritaikoma priemonė jaunimo ugdymui skirtinguose kontekstuose. Tuo pačiu metu atsiliepimai parodė tobulintinas sritis, įskaitant aiškesnių instrukcijų poreikį, geresnį sudėtingumo lygių suderinimą ir tinkamus grupių dydžius, siekiant užtikrinti visapusišką dalyvavimą. Apskritai praktinis testavimas patvirtino sukurtų scenarijų aktualumą, pritaikomumą ir perkeliamumą, parodydamas didelį potencialą platesniam taikymui jaunimo darbe ir švietime.



2. Testavimo aprašymas

Naudota metodika

Praktinis testavimas buvo organizuotas kaip interaktyvūs, asmeniniai užsiėmimai, paremti pabėgimo kambario metodika. Veiklos buvo įgyvendinamos tiek formalioje (klasėje), tiek neformalioje (seminarai ir neformali aplinka) aplinkoje. Kiekviena sesija paprastai apėmė trumpą įžangą, žaidimą ir aptarimą. Keliais atvejais fasilitatoriai arba žaidimų vedėjai rėmė procesą, veddami dalyvius ir užtikrindami sklandų įgyvendinimą. Veiklose dalyvavo skirtingos grupės, todėl buvo galima palyginti įsitraukimo lygius ir mokymosi patirtis.

Data (-os) ir vieta (-os)

Bandymai buvo atlikti įvairiose šalyse partnerėse, įskaitant švietimo įstaigas, partnerių patalpas ir neformalią aplinką. Užsiėmimai vyko nuo 2025 m. pavasario iki ankstyvo rudens tokiose šalyse kaip Lietuva, Belgija, Prancūzija ir Čekija, naudojant tiek specialias veiklos erdves, tiek pabėgimo kambario formatui pritaikytas klasių aplinkas.

Kvietimas ir bendravimas

Dalyviai buvo įtraukti į programą per vidinius komunikacijos kanalus, tiesioginius ryšius su mokyklomis ir mokytojais, socialinę žiniasklaidą ir partnerių tinklus. Formalioje aplinkoje su mokyklomis ir pedagogais buvo susisiekti tiesiogiai, o neformalioje aplinkoje dalyviai buvo kviečiami per esamus tinklus

ir asmenines komunikacijos priemonės. Bendravimas pabrėžė galimybę dalyvauti novatoriškoje, žaidimais grįstoje mokymosi veikloje ir prisidėti prie Europos lygmeniu sukurtų edukacinių priemonių testavimo.

Motyvacija

Dalyviai prie veiklų prisijungė savanoriškai arba per mokyklos dalyvavimą. Jų motyvaciją pirmiausia lėmė smalsumas pabėgimo kambariais, susidomėjimas skaitmeniniais įrankiais ir kūrybiškumu, taip pat galimybė įsitraukti į interaktyvią ir bendradarbiaujančią mokymosi patirtį. Mokytojus ir jaunimo darbuotojus motyvavo žaidimų ir novatoriškų metodų potencialas tobulinti mokymąsi ir padaryti ugdymo procesus įdomesnius ir dinamiškesnius.

Trukmė

Užsiėmimų trukmė skyrėsi priklausomai nuo konteksto ir aplinkos. Dauguma veiklų truko maždaug vieną ar dvi valandas, įskaitant instruktažą, žaidimą ir aptarimą. Kai kuriais atvejais buvo organizuojami ilgesni užsiėmimai, siekiant sudaryti sąlygas gilesniam įsitraukimui ir apmąstymams.



3. Dalyvių profilis

Testavime dalyvavo daug dalyvių iš visų šalių partnerių:

- Bendras jaunų žmonių skaičius: 696
- Bendras mokytojų / jaunimo darbuotojų skaičius: 66

Partnerio dalyvavimas

Partneris	Jaunų žmonių skaičius	Mokytojų / jaunimo darbuotojų skaičius
SMK (Lietuva)	444	37
„YuzuPulse“ (Prancūzija)	30	4
Logospsicom (Belgija)	71	8
EDINet (Čekijos Respublika)	55	5
Fondas Korenyak (Bulgarija)	96	12

Demografiniai duomenys

Dalyviai daugiausia buvo jauni, maždaug 16–30 metų amžiaus žmonės, atstovaujantys gana subalansuotam lyčių pasiskirstymui. Jie buvo įvairaus išsilavinimo, įskaitant vidurinį išsilavinimą, profesinį mokymą (VET) ir aukštąjį išsilavinimą. Studijų sritys buvo labai įvairios, įskaitant kūrybines industrijas, rinkodarą, IT ir verslą. Skaitmeninių gebėjimų lygis svyravo nuo pagrindinio iki aukštesniojo, kai kurie dalyviai buvo aktyvūs socialinių tinklų vartotojai, o kiti demonstravo stipresnius analitinius ar techninius įgūdžius.

Įtraukimas

Nors nebuvo aiškiai orientuotos į konkrečias nepalankioje padėtyje esančias grupes, praktiniuose bandymuose dalyvavo dalyviai iš įvairių socialinių ir išsilavinimo sluoksnių. Tai buvo jauni žmonės su skirtingais mokymosi profiliais ir tarptautiniai dalyviai. Veiklos buvo suplanuotos taip, kad būtų įtraukios ir pritaikomos, leidžiančios įvairaus lygio patirtį ir įgūdžius turintiems dalyviams prasmingai įsitraukti į mokymosi procesą.

Įsitraukimas ir grupės dinamika

Visose partnerių šalyse dalyviai demonstravo aukštą įsitraukimo ir aktyvaus bendradarbiavimo lygį visos veiklos metu. Komandiniai vaidmenys atsirado natūraliai: vieni dalyviai ėmėsi lyderio vaidmenų, o kiti prisidėjo sprenddami problemas, kūrybiškai ar analitiškai mąstydami. Grupės dinamika skyrėsi priklausomai nuo konteksto: vienos grupės taikė labiau struktūrizuotus metodus, o kitos demonstravo stiprų kūrybiškumą ir improvizaciją. Laiko apribojimai padidino veiklų intensyvumą, tačiau taip pat padidino motyvaciją ir įsitraukimą. Apskritai dauguma dalyvių galėjo aktyviai prisidėti prie iššūkių sprendimo.



4. Scenarijaus įgyvendinimas ir stebėjimai

Scenarijaus kalba

Scenarijai buvo įgyvendinami tiek anglų, tiek partnerių šalių vietinėmis kalbomis, atsižvelgiant į tikslinę grupę ir kontekstą. Vertimas ir adaptacija užtikrino prieinamumą ir geresnį supratimą dalyviams.

Scenarijų funkcionalumas

Scenarijai visose šalyse partnerėse veikė taip, kaip numatyta. Struktūra, mokymosi eiga ir užduočių seka paprastai buvo aiškos ir nuoseklios, todėl dalyviai galėjo tęsti veiklas ir pasiekti numatytus mokymosi rezultatus. Kai kuriais atvejais veiklų pradžioje buvo pastebėta nedidelių iššūkių, ypač susijusių su instrukcijų supratimu ar užduočių sekos valdymu. Šios problemos paprastai buvo išspręstos padedant žaidimų vedėjui.

Techninės problemos

Atliekant testavimą, nebuvo pranešta apie jokių reikšmingus techninius klausimus. Naudotos medžiagos ir įrankiai iš esmės buvo patikimi ir tinkami įgyvendinti tiek formalioje, tiek neformalioje aplinkoje.

Bendras įsitraukimo lygis

Bendras įsitraukimo lygis visose šalyse partnerėse buvo aukštas. Dalyviai demonstravo stiprią motyvaciją, aktyvų įsitraukimą ir nuolatinį dėmesį visos veiklos metu. Pabėgimo kambario formatas pasirodė esąs ypač veiksmingas

palaikant įsitraukimą per ribotą laiką, interaktyvų problemų sprendimą ir bendradarbiaujant atliekamas užduotys.

Dalyvių reakcijos

Dalyviai iš visų šalių labai teigiamai atsiliepė apie pabėgimo kambario metodą. Labiausiai vertinami šie elementai:

- Komandinis darbas ir bendradarbiavimas
- Greitas problemų sprendimas
- Interaktyvus ir žaidimais pagrįstas mokymosi formatas
- Praktinis skaitmeninių ir verslumo koncepcijų taikymas

Daugelis dalyvių apibūdino šią patirtį kaip įtraukiantį, dinamišką ir kitokį nei tradiciniai mokymosi metodai.

Mokymosi patirtis ir suvokiamas poveikis

Dalyviai teigė turintys skirtingą ankstesnį susipažinimą su temomis – nuo labai ribotų iki sudėtingesnių žinių. Tačiau visose grupėse veiklos padėjo tyrinėti naujas sąvokas ir giliau suprasti skaitmeninius bei verslumo įgūdžius. Dauguma dalyvių nurodė, kad ši patirtis padėjo jiems geriau suprasti, kaip teorines sąvokas galima pritaikyti praktinėse situacijose.

Noras dalyvauti panašioje veikloje

Apskritai dalyviai išreiškė didelį susidomėjimą ateityje dalyvauti panašiose pabėgimo kambarių pagrindu sukurtose mokymosi veiklose. Šis formatas buvo įvertintas kaip motyvuojantis ir veiksmingas, nors nedidelė dalis dalyvių pažymėjo, kad tokio tipo mokymasis gali neatitikti visų pageidavimų.

Dalyvavimas ir grupės dinamika

Dauguma dalyvių manė, kad galėjo prasmingai prisidėti prie veiklų. Bendradarbiavimas paprastai buvo veiksmingas, dalyviai natūraliai priėmė skirtingus vaidmenis komandose.

Tačiau atsiliepimuose pabrėžiama šių dalykų svarba:

- Mažesnės grupės, siekiant užtikrinti lygias galimybes dalyvauti
- Aiškesnis užduočių paskirstymas arba vaidmenų priskyrimas
- Teikti neprivalomą pagalbą dalyviams, kurie pirmenybę teikia individualioms užduotims

Iššūkiai ir rekomendacijos

Visose šalyse partnerėse buvo nustatyta keletas bendrų iššūkių ir rekomendacijų:

Iššūkiai

- Laiko ribojimas tam tikruose veiklos etapuose
- Neaišrios instrukcijos arba sudėtingos užuominos pradžioje
- Įvairūs pajėgumų lygiai tarp dalyvių

Rekomendacijos

- Pateikite aiškesnes instrukcijas ir struktūrizuotus pristatymus
- Įtraukite pasirinktinius patarimus ar orientavimo mechanizmus
- Įvairinkite galvosūkių tipus, kad jie atitiktų skirtingus įgūdžius
- Subalansuoti pajėgumo lygius, kad jie atitiktų įvairius besimokančiųjų profilius
- Skirkite daugiau laiko tam tikroms užduotims arba galutiniam apmąstymui



5. Rezultatai ir

5.1 Kiekybinė santrauka

Indikatorius	Planuota	Pasiekta
Bandymų sesijų skaičius	24	36
Išbandytų scenarijų skaičius	12	12
Dalyvių skaičius:		
▪ jaunimas	▪ 425	▪ 696
▪ mokytojai / jaunimo darbuotojai	▪ 60	▪ 66

5.2 Kokybinė santrauka

Visose šalyse partnerėse dalyviai nuolat pabrėžė pabėgimo kambarių metodikos, kaip novatoriško ir įtraukiančio mokymosi būdo, didelę pridėtinę vertę.

Labiausiai vertinami aspektai:

- Komandinis darbas ir bendradarbiavimas
- Kūrybiškas ir interaktyvus galvosūkių dizainas
- Įtraukianti ir dinamiška mokymosi aplinka

- Praktinis skaitmeninių ir verslumo įgūdžių taikymas

Dalyviai dažnai pabrėždavo, kad veiklos gerokai skyrėsi nuo tradicinių mokymosi formatų, leisdamas jiems natūralesniu, praktiniu būdu lavinti problemų sprendimo ir skaitmeninius gebėjimus.

Pagrindinės tobulintinos sritys

Nepaisant apskritai teigiamų atsiliepimų, partneriai nustatė keletą bendrų tobulintinų sričių:

- Aiškesnės instrukcijos veiklos pradžioje
- Šiek tiek mažesnės grupės, siekiant užtikrinti aktyvų visų besimokančiųjų dalyvavimą
- Įvairesni galvosūkių tipai, skirti skirtingiems mokymosi stiliams
- Papildomi patarimai arba gairės grupėms, patiriančioms sunkumų
- Sudėtingesnių elementų įtraukimas pažengusiems dalyviams

5.3 Išmoktos pamokos ir rekomendacijos

Kas ypač gerai pavyko

Visose šalyse partnerėse pabėgimo kambario metodika pasirodė esanti labai įtraukiantis ir veiksmingas mokymosi būdas. Veiklos sėkmingai skatino komandinį darbą, kūrybiškumą, bendravimą ir aktyvų problemų sprendimą. Dalyvius labai motyvavo interaktyvus ir žaidimais pagrįstas formatas, kuris leido jiems praktiškai ir praktiškai nagrinėti skaitmenines ir verslumo temas. Įtraukiantis scenarijų pobūdis padėjo išlaikyti dėmesį ir skatino bendradarbiavimą, kartu palaikydamas patirtinį mokymąsi („mokymasis darant“). Tokia metodologija parodė didelį potencialą lavinti tiek techninius, tiek bendruosius įgūdžius prasmingu ir jaunimui prieinamu būdu.

Ką reikia patobulinti prieš galutinę versiją

Atsiliepimai, surinkti iš partnerių, išryškino kelias tobulintinas sritis:

- Aiškesnės ir labiau struktūrizuotos instrukcijos veiklos pradžioje
- Geresnis sudėtingumo lygių suderinimas, siekiant atsižvelgti į įvairius besimokančiųjų profilius
- Mažesnės grupės arba aiškesnis vaidmenų paskirstymas siekiant užtikrinti lygias galimybes dalyvauti
- Įvairesnių galvosūkių tipų įtraukimas, siekiant atsižvelgti į skirtingus mokymosi stilius
- Pasirinktinių užuominų ar gairių mechanizmų, skirtų dalyviams padėti prireikus, kūrimas
- Patobulintas laiko valdymas, siekiant subalansuoti žaidimo ir apmąstymų pusiausvyrą

Šių aspektų nagrinėjimas padidins aiškumą, prieinamumą ir bendrą mokymosi efektyvumą.

Kaip galima pagerinti būsimus skaitmeninius mokymosi įrankius

Rezultatai aiškiai rodo, kad žaismingi, interaktyvūs ir pasakojimu paremti formatai žymiai padidina besimokančiųjų motyvaciją ir įsitraukimą.

Žaidimais pagrįstų elementų integravimas į edukacines priemones gali:

- Padėti giliau suprasti sudėtingas skaitmenines sąvokas
- Skatinkite aktyvų dalyvavimą ir bendradarbiavimą
- Padarykite mokymąsi prieinamesnį ir įtraukesnį įvairioms grupėms

Išvados rodo, kad struktūrizuoto gairių derinimas su interaktyviais iššūkiais yra labai svarbus siekiant įsitraukimo ir veiksmingų mokymosi rezultatų.

Šios įžvalgos gali būti tiesiogiai pritaikytos kuriant būsimas skaitmeninio mokymosi priemones, mokymo programas ir neformaliojo švietimo veiklas, stiprinant jų aktualumą ir poveikį.



6. Poveikis

Bandomoji veikla lauke parodė aiškų ir išmatuojamą poveikį tiek jauniems dalyviams, tiek jaunimo darbuotojams visose šalyse partnerėse.

Poveikis jaunimui

Rezultatai rodo, kad dalyvavimas pabėgimo kambario veiklose reikšmingai prisidėjo prie pagrindinių skaitmeninių ir verslumo kompetencijų ugdymo. Dalyviai pagerino savo supratimą apie skaitmeninius įrankius, turinio kūrimą ir duomenimis pagrįstą sprendimų priėmimą, net ir tais atvejais, kai ankstesnės žinios buvo ribotos. Interaktyvus ir patirtinis užsiėmimų pobūdis leido jauniems žmonėms praktiškai ir prieinamai nagrinėti sudėtingas sąvokas.

Be to, remiamos veiklos:

- Padidėjęs asmeninių įgūdžių ir gebėjimų suvokimas
- Komandinio darbo, bendravimo ir problemų sprendimo įgūdžių ugdymas
- Pagerėjęs gebėjimas pritaikyti žinias realiose ar imituojamose situacijose
- Didesnė motyvacija mokytis, ypač neformalioju būdu

Dalyviai taip pat pademonstravo geresnį supratimą, kaip skaitmeninius ir verslumo įgūdžius galima pritaikyti būsimuose švietimo ir karjeros kontekstuose.

Poveikis jaunimo darbuotojams ir pedagogams

Praktiniai bandymai suteikė jaunimo darbuotojams ir pedagogams praktinės patirties taikant novatoriškas, žaidimais pagrįstas mokymosi metodikas.

Jie sustiprino savo gebėjimus palengvinti interaktyvius mokymosi procesus, pritaikyti veiklas prie skirtingos grupės dinamikos ir padėti dalyviams, turintiems skirtingą kompetencijos lygį. Patirtis taip pat pabrėžė struktūrizuoto gairių, aiškių nurodymų ir lanksčių moderavimo metodų svarbą.

Platesnis poveikis ir perkeliamumas

Rezultatai patvirtina, kad pabėgimo kambario metodologija yra aktuali ir pritaikoma priemonė jaunimo ugdymui įvairiuose kontekstuose. Šis metodas pasirodė esąs veiksmingas tiek formalioje, tiek neformalioje aplinkoje, todėl tinka įvairioms tikslinėms grupėms. Išvados rodo didelį perkeliamumo potencialą, nes sukurti scenarijai gali būti taikomi skirtingose ugdymo aplinkose ir pritaikyti įvairiems besimokančiųjų poreikiams. Įtraukimo, praktinio mokymosi ir įgūdžių ugdymo derinys skatina platesnį žaidimais pagrįstų metodų taikymą jaunimo darbe ir švietime.



ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Susipažinkite su mūsų ištekliais projekto svetainėje:

www.er4de.eu



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

Finansuojama Europos Sąjungos. Tačiau išreikštos nuomonės ir požiūriai yra tik autorius (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) nuomones. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikomos už jas atsakingomis.

cc

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją,

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

SMK
COLLEGE OF APPLIED
SCIENCES



EDInet


LogoPsyCom.

 **YuzuPulse**