ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

ZPRÁVA Z TERÉNNÍHO TESTU

Testování scénářů únikových

Vytvořeno evropskými organizacemi:

SMK COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

ФОНДАЦИЯ КОРЕНЯК

EDInet

LogoPsyCom

YuzuPulse

Spolufinancováno Evropskou unií

Informace o partnerech

Terénní testování provedli všichni partneři projektu v pěti zemích:

- SMK (Litva)
- Logopsycom (Belgie)
- EDINet (Česká republika)
- Nadace Korenjak (Bulharsko)
- YuzuPulse (Francie)

1. Stručné shrnutí

Terénní testování ER4DE bylo realizováno ve všech partnerských zemích jak ve formálních, tak neformálních vzdělávacích prostředích, přičemž se zapojili mladí lidé a pracovníci s mládeží. Cílem bylo zhodnotit efektivitu únikových herních scénářů při rozvoji digitálních a podnikatelských dovedností prostřednictvím interaktivního učení založeného na hrách. Ve všech zemích aktivity prokázaly vysokou míru zapojení, aktivní účasti a silný rozvoj týmové práce, kreativity a schopností řešit problémy. Účastníci zdůraznili dynamickou a příjemnou povahu přístupu, který podporoval přirozené a praktické učení. Testování potvrdilo, že metodologie únikových místností je efektivním a přizpůsobivým nástrojem pro vzdělávání mládeže v různých kontextech. Současně zpětná vazba identifikovala oblasti ke zlepšení, včetně potřeby jasnějších instrukcí, lepšího sladění úrovní obtížnosti a vhodné velikosti skupin pro zajištění plné účasti. Celkově terénní testování potvrdilo relevanci, použitelnost a přenositelnost vyvinutých scénářů, což ukázalo silný potenciál pro širší využití v práci s mládeží a vzdělávání.



2. Popis terénního testování

Použitá metodologie

Terénní testování bylo organizováno jako interaktivní osobní sezení založená na metodologii únikové místnosti. Aktivity byly realizovány jak ve formálním (ve třídě), tak v neformálním (workshopy a neformální prostředí). Každá seance obvykle zahrnovala krátké představení, hraní a debriefing. V několika případech facilitátoři nebo herní mistři podpořili proces tím, že účastníky vedli a zajišťovali hladkou realizaci. Různé skupiny se aktivit účastnily, což umožnilo porovnat úroveň zapojení a vzdělávací zkušenosti.

Datum(y) a místo

Terénní testování probíhalo napříč partnerskými zeměmi na různých místech, včetně vzdělávacích institucí, partnerských zařízení a neformálních prostředí. Setkání probíhala mezi jarem a začátkem podzimu 2025 v zemích jako Litva, Belgie, Francie a Česká republika, přičemž využívala jak vyhrazené prostory pro aktivity, tak učebny přizpůsobené formátu únikové místnosti.

Pozvání a komunikace

Účastníci byli náborováni kombinací interních komunikačních kanálů, přímého kontaktu se školami a učiteli, sociálních médií a partnerských sítí. Ve formálních prostředích byli přímo kontaktováni školy a pedagogové, zatímco v neformálních kontextech byli účastníci zváni prostřednictvím existujících sítí a osobních kontaktů. Komunikace kladla důraz na možnost účastnit se

inovativních vzdělávacích aktivit založených na hrách a přispívat k testování vzdělávacích nástrojů vyvinutých na evropské úrovni.

Motivace

Účastníci se do aktivit zapojili dobrovolně nebo prostřednictvím školní účasti. Jejich motivace byla především motivována zvědavostí na únikové místnosti, zájmem o digitální nástroje a kreativitu a příležitostí zapojit se do interaktivních a spolupracujících vzdělávacích zážitků. Učitelé a pracovníci s mládeží byli motivováni potenciálem gamifikace a inovativními metodami ke zlepšení učení a zvýšení poutavosti a dynamiky vzdělávacích procesů.

Délka trvání

Délka sezení se lišila podle kontextu a prostředí. Většina aktivit trvala přibližně jednu až dvě hodiny, včetně briefingu, hraní a debriefingu. V některých případech byly organizovány delší sezení, aby umožnily hlubší zapojení a reflexi.



3. Profil účastníků

Terénní testovací aktivity zahrnovaly významný počet účastníků ze všech partnerských zemí:

- **Celkový počet mladých lidí:** 696
- **Celkový počet učitelů / pracovníků s mládeží:** 66

Účast partnera

Partner	Počet mladých lidí	Počet učitelů/pracovníků s mládeží
SMK (Litva)	444	37
YuzuPulse (Francie)	30	4
Logopsycom (Belgie)	71	8
EDINet (Česká republika)	55	5
Nadace Korenjak (Bulharsko)	96	12

Demografie

Účastníci byli převážně mladí lidé ve věku přibližně 16–30 let, představující směs pohlaví s relativně vyváženým rozložením. Pocházeli z různých vzdělávacích prostředí, včetně středního vzdělání, odborného vzdělávání a přípravy (VET) a vyššího vzdělání. Obory studia se velmi lišily, včetně kreativních odvětví, marketingu, IT a podnikání. Úroveň digitální kompetence se pohybovala od základní po pokročilou, přičemž někteří účastníci byli aktivními uživateli sociálních sítí, zatímco jiní prokázali silnější analytické nebo technické dovednosti.

Zařazení

Ačkoli nebyly explicitně cíleny žádné konkrétní znevýhodněné skupiny, terénní testování zahrnovalo účastníky z různých sociálních a vzdělávacích prostředí. To zahrnovalo studenty s různými vzdělávacími profily, pracující studenty a mezinárodní účastníky. Aktivity byly navrženy tak, aby byly inkluzivní a přizpůsobivé, což umožnilo účastníkům s různou úrovní zkušeností a dovedností smysluplně se zapojit do procesu učení.

Zapojení a skupinová dynamika

Ve všech partnerských zemích účastníci prokázali vysokou míru zapojení a aktivní spolupráce během aktivit. Týmové role vznikly přirozeně, někteří účastníci přebírali vedoucí role, zatímco jiní přispívali řešením problémů, kreativitou nebo analytickým myšlením. Dynamika skupiny se lišila podle kontextu, některé skupiny přijímaly strukturovanější přístupy, jiné projevovaly silnou kreativitu a improvizaci. Časové omezení přidalo aktivitám intenzitu, ale také zvýšilo motivaci a zapojení. Celkově většina účastníků dokázala aktivně přispět k řešení těchto výzev.



4. Implementace scénářů a pozorování

Scénářový jazyk

Scénáře byly realizovány jak v angličtině, tak v místních jazycích partnerských zemí, v závislosti na cílové skupině a kontextu. Překlad a adaptace zajistily účastníkům přístupnost a lepší porozumění.

Funkčnost scénářů

Celkově scénáře fungovaly tak, jak bylo zamýšleno, napříč partnerskými zeměmi. Struktura, tok učení a pořadí úkolů byly obecně jasné a koherentní, což umožňovalo účastníkům postupovat v aktivitách a dosahovat zamýšlených vzdělávacích výsledků. V některých případech byly na začátku aktivit pozorovány drobné výzvy, zejména v souvislosti s pochopením instrukcí nebo orientací v pořadí úkolů. Tyto problémy byly obvykle vyřešeny s podporou facilitátorů.

Technické problémy

Během terénních testů nebyly hlášeny žádné významné technické problémy. Použité materiály a nástroje byly obecně spolehlivé a vhodné pro implementaci jak ve formálním, tak neformálním prostředí.

Celková úroveň zapojení

Celková úroveň zapojení byla vysoká ve všech partnerských zemích. Účastníci prokázali silnou motivaci, aktivní zapojení a trvalou pozornost

během aktivit. Formát únikové místnosti se ukázal jako obzvlášť účinný při udržování zapojení i přes časový tlak, interaktivní řešení problémů a spolupracující úkoly.

Reakce účastníků

Účastníci ze všech zemí reagovali na přístup únikové místnosti velmi pozitivně. Nejvíce oceňované prvky zahrnovaly:

- Týmová práce a spolupráce
- Rychlé řešení problémů
- Interaktivní a herní formát výuky
- Praktické využití digitálních a podnikatelských konceptů

Mnoho účastníků popisovalo tuto zkušenost jako poutavou, dynamickou a odlišnou od tradičních metod učení.

Zkušenost s učením a vnímaný dopad

Účastníci uváděli různé úrovně předchozí povědomí o tématech, od velmi omezených až po pokročilejší. Nicméně ve všech skupinách aktivity podporovaly zkoumání nových konceptů a hlubší porozumění digitálním a podnikatelským dovednostem. Většina účastníků uvedla, že jim tato zkušenost pomohla lépe pochopit, jak lze teoretické koncepty aplikovat v praktických situacích.

Ochota účastnit se podobných aktivit

Celkově účastníci projevili silný zájem o účast v podobných únikových místnostech v budoucnu. Formát byl vnímán jako motivující a efektivní, ačkoli malý počet účastníků poznamenal, že tento typ učení nemusí vyhovovat všem preferencím.

Účast a skupinová dynamika

Většina účastníků cítila, že může k aktivitám smysluplně přispět. Spolupráce byla obecně účinná, účastníci přirozeně přebírali různé role v rámci týmů.

Nicméně zpětná vazba zdůraznila důležitost:

- Menší velikosti skupin pro zajištění rovné účasti
- Jasnější rozdělení úkolů nebo přiřazení rolí
- Poskytování volitelné podpory účastníkům, kteří preferují individuální úkoly

Výzvy a doporučení

Napříč partnerskými zeměmi bylo identifikováno několik společných výzev a doporučení:

Výzvy

- Časový tlak během určitých fází aktivity
- Nejasné instrukce nebo složité stopy na začátku
- Různé úrovně obtížnosti mezi účastníky

Doporučení

- Poskytujte jasnější instrukce a strukturované úvody
- Zahrňte volitelné nápovědy nebo mechanismy vedení
- Diverzifikujte typy hádanek, aby vyhovovaly různým dovednostem
- Vyvažujte úrovně obtížnosti tak, aby vyhovovaly různým profilům studentů
- Vyhraďte více času na určité úkoly nebo závěrečné zamyšlení



5. Výsledky a zpětná vazba

5.1 Kvantitativní shrnutí

Indikátor	Plánováno	Dosaženo
Počet testovacích jízd	24	36
Počet testovaných scénářů	12	12
Počet účastníků: ▪ Mladí ▪ Učitelé / pracovníci s mládeží	 ▪ 425 ▪ 60	 ▪ 696 ▪ 66

5.2 Kvalitativní shrnutí

Ve všech partnerských zemích účastníci konzistentně zdůrazňovali silnou přidanou hodnotu metodologie únikových místností jako inovativního a poutavého přístupu k učení.

Nejvíce oceňované aspekty zahrnovaly:

- Týmová práce a spolupráce
- Kreativní a interaktivní design hádaček
- Pohlcující a dynamické vzdělávací prostředí

- Praktické využití digitálních a podnikatelských dovedností

Účastníci často zdůrazňovali, že aktivity se výrazně liší od tradičních vzdělávacích formátů, což jim umožňuje rozvíjet řešení problémů a digitální dovednosti přirozenějším a praktickým způsobem.

Klíčové oblasti ke zlepšení

Navzdory celkově pozitivní zpětné vazbě bylo mezi partnery identifikováno několik společných oblastí ke zlepšení:

- Jasnější pokyny na začátku aktivit
- O něco menší velikosti skupin, aby byla zajištěna aktivní účast všech žáků
- Rozmanitější typy hádanek pro různé styly učení
- Nepovinné rady nebo způsoby vedení pro skupiny s obtížemi
- Zařazení náročnějších prvků pro pokročilé účastníky

5.3 Poučení a doporučení

Co fungovalo obzvlášť dobře

Ve všech partnerských zemích se metodologie únikových místností ukázala jako velmi poutavý a efektivní přístup k učení. Aktivity úspěšně podporovaly týmovou spolupráci, kreativitu, komunikaci a aktivní řešení problémů. Účastníci byli silně motivováni interaktivním a herním formátem, který jim umožnil zkoumat digitální a podnikatelská témata praktickým způsobem. Pohlcující povaha scénářů pomáhala udržet pozornost a podporovala spolupráci, zároveň podporovala zážitkové učení ("učení se praxí"). Celkově metodologie prokázala silný potenciál rozvíjet jak technické, tak měkké dovednosti způsobem, který je smysluplný a přístupný mladým lidem.

Co je potřeba zlepšit před finální verzí

Zpětná vazba shromážděná mezi partnery upozornila na několik oblastí ke zlepšení:

- Jasnější a strukturovanější instrukce na začátku aktivit
- Lepší sladění úrovní obtížnosti s ohledem na rozmanité profily žáků
- Menší velikosti skupin nebo jasnější rozdělení rolí pro zajištění rovné účasti
- Zařazení rozmanitějších typů hádanek pro různé styly učení
- Vývoj volitelných nápověd nebo mechanismů vedení pro podporu účastníků v případě potřeby
- Lepší řízení času pro vyvážení hratelnosti a reflexe

Řešení těchto aspektů zlepší jasnost, přístupnost a celkovou efektivitu učení.

Jak mohou zjištění zlepšit budoucí digitální vzdělávací nástroje

Výsledky jasně ukazují, že hravé, interaktivní a narativně řízené formáty výrazně zvyšují motivaci a zapojení žáků.

Integrace herních prvků do vzdělávacích nástrojů může:

- Podporujte hlubší porozumění složitým digitálním konceptům
- Podporujte aktivní účast a spolupráci
- Zpřístupněte a zpřístupněte vzdělávání různorodým skupinám

Zjištění naznačují, že kombinace strukturovaného vedení s interaktivními výzvami je klíčová pro dosažení jak zapojení, tak efektivních vzdělávacích výsledků.

Tyto poznatky lze přímo aplikovat na vývoj budoucích digitálních vzdělávacích nástrojů, školících programů a aktivit neformálního vzdělávání, čímž se zvyšuje jejich relevantnost a dopad.



6. Dopad

Terénní testovací aktivity prokázaly jasný a měřitelný dopad jak na mladé účastníky, tak na pracovníky s mládeží ve všech partnerských zemích.

Dopad na mladé lidi

Výsledky ukazují, že účast na aktivitách únikových místností významně přispěla k rozvoji klíčových digitálních a podnikatelských kompetencí. Účastníci zlepšili své porozumění digitálním nástrojům, tvorbě obsahu a rozhodování založenému na datech, i v případech, kdy byly předchozí znalosti omezené. Interaktivní a zážitková povaha aktivit umožnila mladým lidem zkoumat složité koncepty praktickým a přístupným způsobem.

Kromě toho aktivity podporovaly:

- Zvýšené sebeuvědomění individuálních dovedností a schopností
- Rozvoj týmové práce, komunikačních a řešitelských dovedností
- Zlepšená schopnost aplikovat znalosti v reálném životě nebo simulovaných situacích
- Vyšší motivace zapojit se do učení, zejména prostřednictvím neformálních metod

Účastníci také lépe pochopili, jak lze digitální a podnikatelské dovednosti uplatnit v budoucím vzdělávání a kariéře.

Dopad na pracovníky s mládeží a pedagogy

Terénní testování poskytlo pracovníkům s mládeží a pedagogům praktické zkušenosti s aplikací inovativních, herních metod učení.

Posílili svou schopnost usnadňovat interaktivní vzdělávací procesy, přizpůsobovat aktivity různým skupinovým dynamikám a podporovat účastníky s různou úrovní kompetence. Zkušenost také zdůraznila důležitost strukturovaného vedení, jasných instrukcí a flexibilních přístupů k facilitaci.

Širší dopad a přenositelnost

Výsledky potvrzují, že metodologie únikových místností je relevantním a přizpůsobivým nástrojem pro vzdělávání mládeže v různých kontextech. Tento přístup se ukázal jako účinný jak ve formálním, tak neformálním prostředí, což jej činí vhodným pro širokou škálu cílových skupin. Zjištění ukazují silný potenciál pro přenosnost, protože vyvinuté scénáře lze aplikovat v různých vzdělávacích prostředích a přizpůsobit různým potřebám žáků. Kombinace zapojení, praktického učení a rozvoje dovedností podporuje širší využití herních přístupů v práci s mládeží a vzdělávání.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Naše zdroje najdete na webových stránkách projektu:

www.er4de.eu

Spolufinancováno Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory a stanoviska vyjádřená v těchto slovech jsou však pouze názory autora (autorů) a nemusí nutně odrážet stanoviska Evropské unie nebo Evropské agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Ani Evropská unie, ani EACEA za ně nemohou nést odpovědnost.

Toto dílo je licencováno pod licencí Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pro zobrazení kopie této licence navštivte http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

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

SMK COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

ФОНДАЦИЯ КОРЕНЯК

EDInet

LogoPsyCom

YuzuPulse