ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

ДОКЛАД ОТ ПОЛЕВО ТЕСТВАНЕ

Тестване на сценарии за escape room игри

Създадено от европейски организации:

SMK COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

ФОНДАЦИЯ КОРЕНЯК

EDInet

LogoPsyCom

YuzuPulse

Съфинансирано от Европейския съюз

Информация за партньори

Дейностите по полеви тестове бяха проведени от всички партньори по проекта в пет държави:

- SMK (Литва)
- Logopsycom (Белгия)
- EDINet (Чехия)
- Фондация Кореняк (България)
- YuzuPulse (Франция)

1. Кратко резюме

Полевото тестване на ER4DE беше проведено във всички страни партньори, както във формална, така и в неформална учебна среда, с участието на млади хора и младежки работници. Целта беше да се оцени ефективността на сценариите за ескейп стаи (escape room) при развиването на дигитални и предприемачески умения чрез интерактивно обучение, базирано на игри. Във всички страни дейностите демонстрираха високи нива на ангажираност, активно участие и силно развитие на умения за работа в екип, креативност и решаване на проблеми. Участниците подчертаха динамичния и приятен характер на подхода, който подкрепя ученето по естествен и практичен начин. Тестването потвърди, че методологията на ескейп стаите е ефективен и адаптивен инструмент за образование на младежи в различни контексти. В същото време обратната връзка идентифицира области за подобрение, включително необходимостта от по-ясни инструкции, по-добро съгласуване на нивата на трудност и подходящ размер на групите, за да се гарантира пълноценно участие. Като цяло, полевото тестване потвърди уместността, използваемостта и преносимостта на разработените сценарии, демонстрирайки силен потенциал за по-широко приложение в младежката работа и образование.



2. Описание на полевите тестове

Използвана методология

Тестването на терен беше организирано като интерактивни сесии на живо, базирани на методологията на ескейп стаите. Дейностите бяха проведени както във формална (в класната стая), така и в неформална (работилници и неформална обстановка) среда. Всяка сесия обикновено включваше кратко въведение, геймплей и дискусия за обсъждане. В няколко случая фасилитатори или гейммайстори подкрепяха процеса, като насочваха участниците и осигуряваха безпроблемно изпълнение. Различни групи участваха в дейностите, което позволяваше сравнение на нивата на ангажираност и учебния опит.

Дати и места

Полевите тестове бяха проведени в различни страни партньори на различни места, включително образователни институции, партньорски съоръжения и неформална среда. Сесиите се проведоха между пролетта и началото на есента на 2025 г. в страни като Литва, Белгия, Франция и Чехия, като се използваха както специални пространства за дейности, така и класни стаи, адаптирани за формата на стая за бягство.

Покани и комуникация

Участниците бяха набрани чрез комбинация от вътрешни комуникационни канали, директен контакт с училища и учители, социални медии и партньорски мрежи. Във формални условия училищата и преподавателите бяха контактирани директно, докато в неформални контексти участниците бяха поканени чрез съществуващи мрежи и личен контакт. Комуникацията наблягаше на възможността за участие в иновативни, базирани на игри учебни дейности и принос към тестването на образователни инструменти, разработени на европейско ниво.

Мотивация

Участниците се включиха в дейностите доброволно или чрез участие в училище. Мотивацията им беше продиктувана предимно от любопитство към стаите за бягство, интерес към дигиталните инструменти и креативност, както и от възможността да се включат в интерактивни и съвместни обучителни преживявания. Учителите и младежките работници бяха мотивирани от потенциала на геймификацията и иновативните методи за подобряване на обучението и за по-ангажиращи и динамични образователни процеси.

Времетраене

Продължителността на сесиите варираще в зависимост от контекста и обстановката. Повечето дейности продължиха приблизително от един до два часа, включително инструктаж, игра и обсъждане. В някои случаи бяха организирани по-дълги сесии, за да се даде възможност за по-задълбочено ангажиране и размисъл.



3. Профил на участниците

Дейностите по теренно тестване включваха значителен брой участници във всички страни партньори:

- **Общ брой млади хора:** 696
- **Общ брой учители/младежки работници:** 66

Участие на партньора

Партньор	Брой млади хора	Брой учители/младежки работници
SMK (Литва)	444	37
YuzuPulse (Франция)	30	4
Logopsycom (Белгия)	71	8
EDINet (Чехия)	55	5
Foundation Korenyak (България)	96	12

Демографски характеристики

Участниците бяха предимно млади хора на възраст приблизително 16–30 години, представляващи смесица от полове с относително балансирано разпределение. Те бяха с различен образователен профил, включително средно образование, професионално образование и обучение (ПОО) и висше образование. Областите на обучение варираха значително, включително творчески индустрии, маркетинг, информационни технологии и бизнес. Нивата на дигитална компетентност варираха от основни до напреднали, като някои участници бяха активни потребители на социални медии, докато други демонстрираха по-силни аналитични или технически умения.

Приобщаване

Въпреки че не бяха изрично насочени към специфични групи в неравностойно положение, полевите тестове включваха участници от различен социален и образователен произход. Това включваше ученици с различни профили на обучение, работещи студенти и международни участници. Дейностите бяха проектирани да бъдат приобщаващи и адаптивни, позволявайки на участници с различни нива на опит и умения да се включат смислено в учебния процес.

Ангажираност и групова динамика

Във всички страни партньори участниците демонстрираха високи нива на ангажираност и активно сътрудничество по време на дейностите. Екипните роли се очертаха естествено, като някои участници поеха лидерски роли, докато други допринесоха чрез решаване на проблеми, креативност или аналитично мислене. Груповата динамика вариране в зависимост от контекста, като някои групи възприеха по-структурирани подходи, а други показаха силна креативност и импровизация. Времевите ограничения добавиха интензивност към дейностите, но също така увеличиха мотивацията и ангажираността. Като цяло, повечето участници успяха да допринесат активно за решаването на предизвикателствата.



4. Прилагане на сценария и наблюдения

Език на сценария

Сценариите бяха реализирани както на английски, така и на местните езици на страните партньори, в зависимост от целевата група и контекста. Преводът и адаптацията осигуриха достъпност и по-добро разбиране за участниците.

Функционалност на сценариите

Като цяло, сценариите функционираха по предназначение във всички страни партньори. Структурата, учебният процес и последователността на задачите бяха като цяло ясни и последователни, което позволяваше на участниците да напредват в дейностите и да постигнат желаните резултати от обучението. В някои случаи в началото на дейностите бяха наблюдавани малки трудности, особено свързани с разбирането на инструкциите или навигирането в последователността от задачи. Тези проблеми обикновено бяха решени с подкрепата на фасилитатора.

Технически проблеми

Не бяха съобщени съществени технически проблеми по време на полевите тестове. Използваните материали и инструменти като цяло бяха надеждни и подходящи за прилагане както във формална, така и в неформална среда.

Общо ниво на ангажираност

Общото ниво на ангажираност беше високо във всички страни партньори. Участниците демонстрираха силна мотивация, активно участие и устойчиво внимание по време на дейностите. Форматът на стаята за бягство се оказа особено ефективен за поддържане на ангажираност чрез натиск върху времето, интерактивно решаване на проблеми и съвместни задачи.

Реакции на участниците

Участниците от всички страни реагираха много положително на подхода на стаята за бягство. Най-високо оценените елементи включваха:

- Работа в екип и сътрудничество
- Бързо решаване на проблеми
- Интерактивен и базиран на игри формат на обучение
- Практическо приложение на дигитални и предприемачески концепции

Много участници описаха преживяването като ангажиращо, динамично и различно от традиционните методи на обучение.

„Обучителен опит и възприемано въздействие

Участниците съобщиха за различни нива на предварително познаване на темите, вариращи от много ограничени до по-напреднали знания. Въпреки това, във всички групи дейностите подпомогнаха изследването на нови концепции и по-задълбоченото разбиране на дигиталните и предприемаческите умения. По-голямата част от участниците посочиха, че преживяването им е помогнало да разберат по-добре как теоретичните концепции могат да се прилагат в практически ситуации.

Готовност за участие в подобни дейности

Като цяло, участниците изразиха силен интерес към участие в подобни обучителни дейности, базирани на ескейп стаи, в бъдеще. Форматът беше възприет като мотивиращ и ефективен, въпреки че малък брой участници отбелязаха, че този вид обучение може да не отговаря на всички предпочитания.

Участие и групова динамика

Повечето участници смятаха, че са успели да допринесат смислено за дейностите. Сътрудничеството като цяло беше ефективно, като участниците естествено възприемаха различни роли в екипите.

Обратната връзка обаче подчерта важността на:

- По-малки групи, за да се осигури равно участие
- По-ясно разпределение на задачите или възлагане на ролите
- Осигуряване на допълнителна подкрепа за участниците, които предпочитат индивидуални задачи

Предизвикателства и препоръки

В страните партньори бяха идентифицирани няколко общи предизвикателства и препоръки:

Предизвикателства

- Натиск във времето по време на определени фази на дейността
- Неясни инструкции или сложни подсказки в началото
- Различни нива на трудност сред участниците

Препоръки

- Осигурете по-ясни инструкции и структурирани въведения
- Включете допълнителни подсказки или механизми за насочване
- Разнообразете видовете пъзели, за да се съобразите с различните умения
- Балансирайте нивата на трудност, за да отговарят на различните профили на учащите
- Осигурете повече време за определени задачи или за заключителна рефлексия



5. Резултати и обратна

5.1 Количествено

Индикатор	Планирано	Постигнато
Брой на тестови сесии	24	36
Брой тествани сценарии	12	12
Брой участници: ▪ Младежи ▪ учители / младежки работници	 ▪ 425 ▪ 60	 ▪ 696 ▪ 66

5.2 Качествено обобщение

Във всички страни партньори участниците последователно подчертаваха силната добавена стойност на методологията на ескейп стаите като иновативен и ангажиращ подход към обучението.

Най-високо оценените аспекти включваха:

- Работа в екип и сътрудничество
- Креативен и интерактивен дизайн на пъзели
- Завладяваща и динамична учебна среда

- Практическо приложение на дигитални и предприемачески умения

Участниците често подчертаваха, че дейностите са се усещали значително по-различни от традиционните формати на обучение, което им е позволило да развият умения за решаване на проблеми и дигитални компетенции по по-естествен, практичен начин.

Ключови области за подобрение

Въпреки цялостната положителна обратна връзка, бяха идентифицирани няколко общи области за подобрение между партньорите:

- По-ясни инструкции в началото на дейностите
- Малко по-малки групи, за да се осигури активно участие на всички обучаеми
- По-разнообразни видове пъзели, за да се отговори на различните стилове на учене
- Допълнителни подсказки или механизми за насочване за групи, изпитващи затруднения
- Включване на по-предизвикателни елементи за напреднали участници

5.3 Извлечени поуки и препоръки

Какво проработи особено добре

Във всички страни партньори, методологията на стаята за бягство се оказа изключително ангажиращ и ефективен подход за обучение. Дейностите успешно насърчиха работата в екип, креативността, комуникацията и активното решаване на проблеми. Участниците бяха силно мотивирани от интерактивния и базиран на игри формат, който им позволи да изследват дигитални и предприемачески теми по практичен и практически начин. Завладяващият характер на сценариите

помогна за поддържане на вниманието и насърчи сътрудничеството, като същевременно подпомогна ученето чрез преживяване („учене чрез правене“). Като цяло, методологията демонстрира силен потенциал за подобряване както на техническите, така и на меките умения по начин, който е смислен и достъпен за младите хора.

Какво се нуждае от подобрение преди финалната версия

Събраната обратна връзка от партньорите откроi няколко области за подобрение:

- По-ясни и по-структурирани инструкции в началото на дейностите
- По-добро съгласуване на нивата на трудност, за да се съобразят с различните профили на учащите
- По-малки групи или по-ясно разпределение на ролите, за да се осигури равно участие
- Включване на по-разнообразни видове пъзели, за да се отговори на различните стилове на учене
- Разработване на допълнителни подсказки или механизми за насочване в подкрепа на участниците, когато е необходимо
- Подобрено управление на времето за балансиране на играта и размисълът

Разглеждането на тези аспекти ще подобри яснотата, достъпността и цялостната ефективност на обучението.

Как резултатите могат да подобрят бъдещите дигитални инструменти за обучение

Резултатите ясно показват, че игривите, интерактивни и разказвателно ориентирани формати значително повишават мотивацията и ангажираността на учащите.

Интегрирането на игрови елементи в образователните инструменти може:

- Да подпомогне по-задълбоченото разбиране на сложни дигитални концепции
- Да насърчи активното участие и сътрудничество
- Да направи обучението по-достъпно и приобщаващо за различни групи

Констатациите показват, че комбинирането на структурирано ръководство с интерактивни предизвикателства е ключово за постигане както на ангажираност, така и на ефективни резултати от обучението.

Тези прозрения могат да бъдат директно приложени към разработването на бъдещи дигитални инструменти за обучение, обучителни програми и дейности за неформално образование, като по този начин се засили тяхната актуалност и въздействие.



6. Въздействие

Дейностите за полево тестване демонстрираха ясно и измеримо въздействие както върху младите участници, така и върху младежките работници във всички страни партньори.

Въздействие върху младите хора

Резултатите показват, че участието в дейностите в ескейп стаите е допринесло значително за развитието на ключови дигитални и предприемачески компетенции. Участниците подобриха разбирането си за дигиталните инструменти, създаването на съдържание и вземането на решения въз основа на данни, дори в случаите, когато предварителните знания са били ограничени. Интерактивният и опитен характер на дейностите позволи на младите хора да изследват сложни концепции по практичен и достъпен начин.

Освен това, дейностите подпомогнаха:

- Повишено самосъзнание за индивидуалните умения и способности
- Развитие на умения за работа в екип, комуникация и решаване на проблеми
- Подобрена способност за прилагане на знания в реални или симулирани ситуации
- По-висока мотивация за участие в обучение, особено чрез неформални методи

Участниците също така демонстрираха по-добро разбиране за това как дигиталните и предприемаческите умения могат да бъдат приложени в бъдещи образователни и кариерни контексти.

Въздействие върху младежките работници и преподавателите

Тестването на място предостави на младежките работници и преподавателите практически опит в прилагането на иновативни, базирани на игри методи за обучение.

Те укрепиха капацитета си за улесняване на интерактивни учебни процеси, адаптиране на дейностите към различна групова динамика и подкрепа на участници с различни нива на компетентност. Опитът също така подчерта значението на структурираното ръководство, ясните инструкции и гъвкавите подходи за фасилитиране.

По-широко въздействие и преносимост

Резултатите потвърждават, че методологията на стаята за бягство е подходящ и адаптивен инструмент за образование на младежи в различни контексти. Подходът се оказа ефективен както във формална, така и в неформална среда, което го прави подходящ за широк кръг от целеви групи. Констатациите показват силен потенциал за преносимост, тъй като разработените сценарии могат да се прилагат в различни образователни условия и да се адаптират към различните нужди на учащите. Комбинацията от ангажираност, практическо обучение и развитие на умения подкрепя по-широкото използване на базирани на игри подходи в младежката работа и образование.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Откройте нашите ресурси на уебсайта на проекта:

www.er4de.eu

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения принадлежат единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да носят отговорност за тях.

Това произведение е лицензирано под лицензa Creative Commons Признание – Некомерсиално – Без производни 4.0 Международен. За да видите копие от този лиценз, посетете: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

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

SMK COLLEGE OF APPLIED SCIENCES

ФОНДАЦИЯ КОРЕНЯК

EDInet

LogoPsyCom

YuzuPulse