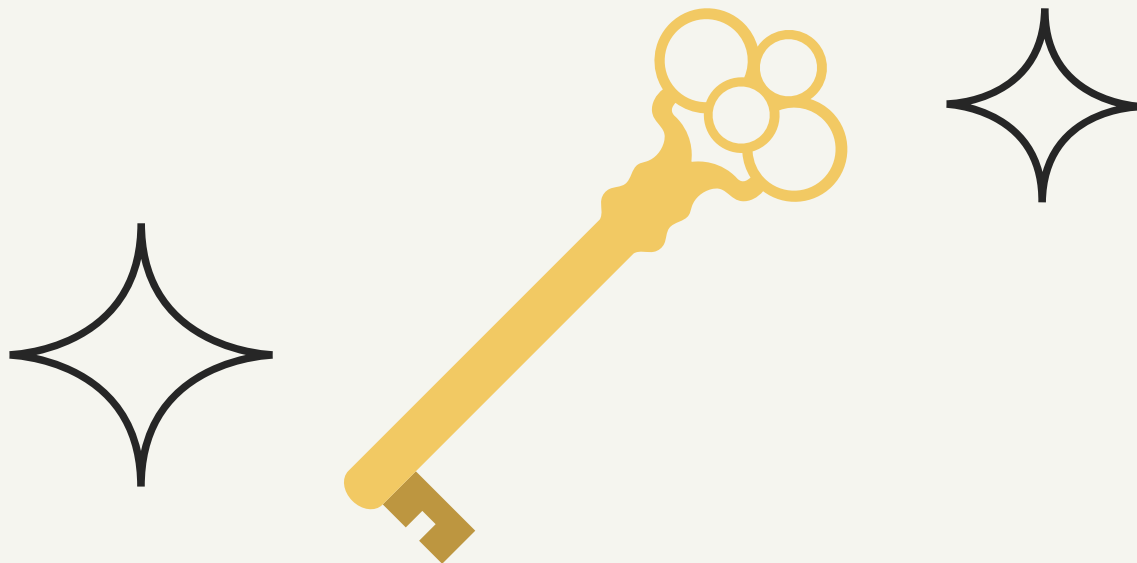




**E-scape - Exploring Supportive
Creative Alternative Paths for Education**

Edukacinių pabėgimo kambarių, skirtų jaunimo švietimui, vadovas



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TDM2000
INTERNATIONAL

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

E-scape - Exploring Supportive Creative Alternative Paths for Education
Project number: 2020-1-IT03-KA227-YOU-020642



0. TURINYS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Globalcitizen.lt



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

E-scape - Exploring Supportive Creative Alternative Paths for Education
Project number: 2020-1-IT03-KA227-YOU-020642



1.	ĮVADAS	6
1.1	Projekto finansuotojai	7
1.2	Tikslai ir uždaviniai	8
1.3	Laikotarpis	8
1.4	Partneriai	10
1.5	Apie ką leidinys	12
2.	PABĖGIMO KAMBARIAI	14
2.1	Kas yra pabėgimo kambariai	15
2.2	Kodel mes žiurime į pabėgimo kambarius	16
2.3	Pabėgimo kambarių koncepcijos istorija ir plėtra	18
2.4	Pabėgimo kambariai švietime	22
2.5	Virtualaus pabėgimo kambario aprašymas ir keli pavyzdžiai su praktikų atsiliepimais	23
3.	TYRIMO PRISTATYMASDE	26
3.1	Metodologija	27
3.2	Resultados de la investigación de cada país	28
3.3	Bendros tyrimo išvados	31
3.4	Tyrimais pagrįstos rekomendacijos pedagogams	34
4.	EDUKACINIO ĮRANKIO KŪRIMAS	36
4.1	Projektinis žvilgsnis į mokymąsi	37
4.2	Tikslas ir objektas	38
4.3	Rezultatų dokumentavimas	39
5.	EDUKACINIŲ PABĖGIMO KAMBARIŲ KŪRIMAS	44
5.1	Virtualūs edukaciniai pabėgimo kambariai kaip kūrybiška mokymosi aplinka	45
5.2	Švietimo elementas ir kaip jį įdiegti	46
5.3	Tinkamos edukacinės sritys edukaciniams kambariams įrengti	49
5.4	Išteklių, reikalingi internetiniams mokomiesiems kambariams kurti	50
5.5	Pabėgimo kambarių privalumai ir trūkumai	51
5.6	Žingsnis po žingsnio projektavimo procesas	52
5.7	Dažniausios dizainerių klaidos	54
5.8	Kaip organizuoti pabėgimo kambarį klasėje	56
6.	EDUKACINIAI ELEMENTAI	58
6.1	Edukacinė perspektyva	59
6.2	Ketinimas sukurti mokymosi erdvę	61
6.3	Pedagogas kaip pagalbininkas mokytis	62
6.4	Mokymosi apmąstymas	65
6.5	Edukacinio pabėgimo kambario laiko koncepcija	69
7.	PABĖGIMO KAMBARIO SCENARIJAI	72
7.1	Kur ir kaip naudoti šiuos scenarijus	73
7.2	Scenarijus	74
8.	IŠVADOS	86
9.	AUTORIAI	88

1. ĮVADAS



Šis leidinys ir vadovas yra susijęs su projektu "E-scape: Kūrybinių alternatyvių švietimo kelių paieška". Tai pirmojo projekto intelektualinio produkto rezultatas. Pabėgimo kambariai - tai tikrai pramoginė veikla, kuri per pastaruosius 10 metų išgarsėjo visame pasaulyje. Pirmasis pramoginis pabėgimo kambarys atsirado 2007 m. Japonijoje. Dabar pasaulyje jų yra 4785, skiriasi jų dizainas ir stilius, tačiau pagrindinė prielaida ta pati: žmonės tam tikram laikui įkalinami tam tikroje erdvėje ir, norėdami iš jos išėiti, turi išspręsti keletą galvosūkių. Dr. Skotas Nikolsonas (Scott Nicholson), amerikiečių žaidimų dizaino ir kūrimo profesorius, 2014 m. pirmasis ėmė nagrinėti pabėgimo kambarių evoliuciją edukaciniu požiūriu, todėl bandė nustatyti, kaip ši koncepcija praktiškai galėtų būti pritaikyta įvairiuose edukaciniuose scenarijuose ir programose. Nuo to laiko nemažai pradinio, vidurinio ir aukštojo mokslo dėstytojų (Borrego et al., 2017; Johnson, 2017; Leung & Pluskwik, 2018; Pinard, 2018) pritaikė šį metodą ir sukūrė savo pabėgimo žaidimus, o rezultatai rodo, kad mokiniai yra labiau įsitraukę, geba geriau spręsti problemas ir ilgiau išlaiko žinias (Leung & Pluskwik, 2018, p. 4). Vis dėlto mažai kas yra padaryta šios metodikos pritaikymo ir taikymo neformaliojo ugdymo aplinkoje ir darbe su jaunimu srityje. Savo projekte vietoj to norėtume paversti galimybę šviestis per pabėgimo kambarius internete, suteikdami jauniems žmonėms galimybę turėti kažką inovatyvaus ir jiems nemokamai prieinamo, kad jie galėtų išbandyti savo kompetencijas ir tobulėti kartu su inovatyvia priemone, skirta jaunimo darbuotojams ir pedagogams apskritai.

1.1 Projekto finansuotojai

Projektas "E-scape" yra iš dalies finansuojamas programos "Erasmus plus" lėšomis pagal kvietimą teikti paraiškas kūrybinių projektų idėjoms COVID-19 pandemijos sukeltos krizės metu. Programą "Erasmus plus" finansuoja Europos Komisija, ją administruoja Europos švietimo ir kultūros vykdomoji įstaiga, o mūsų projektą tiesiogiai finansavo Italijos nacionalinė Amžiusntūra "AMŽIUSNZIA NAZIONALE PER I GIOVANI", kuri rūpinasi tiesioginėmis programos "Erasmus plus" lėšomis jaunimo srityje. Be to, projektą taip pat bendrai finansavo Sardinijos regiono vyriausybė pagal 3 įstatymą dėl bendro Europos projektų finansavimo NVO, veikiančioms Sardinijos teritorijoje.



1.2 Tikslai ir uždaviniai

Pagrindinis mūsų projekto tikslas - sumažinti COVID-19 sukurtą jaunimo švietimo spragą ir atitinkamai sumažinti jaunų žmonių, neturinčių galimybių tinkamai mokytis, skaičių, suteikiant jiems alternatyvius būdus tobulėti ir augti asmeniškai bei profesiskai, kad jie galėtų patekti į darbo rinką. Be to, norėtume padidinti su jaunimu dirbančių asmenų Europoje turimų inovatyvių priemonių skaičių, įdiegdami skaitmenines švietimo priemones.

Tikslai, kuriuos norime pasiekti:

- Sukurti novatorišką IRT paremtą modelį, kuriame būtų taikomi teoriniai ir praktiniai metodai, motyvuojantys jaunus NVO specialistus tobulinti jaunimo ir jų tikslinių grupių kūrybinius įgūdžius.
- Padėti su jaunimu dirbantiems asmenims išnaudoti skaitmeninės mokymosi aplinkos potencialą, siekiant ugdyti aukštos vertės įgūdžius savo tikslinėse grupėse;
- Išbandyti inovatyvią metodiką kiekvienoje šalyje partnerėje ir surinkti grįžtamąjį ryšį, kad būtų galima ją patobulinti;
- Išplėsti jaunimo darbuotojų mokymo priemones, suteikiant galimybę žaisti "Edukacinio pabėgimo kambario" žaidimus, ir paskatinti juos kurti internetines mokymosi galimybes savo dalyviams;
- Stiprinti bendradarbiavimą kultūros ir kūrybos sektoriuje ir keitimąsi informacija bei gerąja patirtimi tarp įvairių subjektų įvairiuose Europos regionuose.

1.3 Laikotarpis

Mūsų projektas prasidėjo 2021 m. kovą, o baigsis 2023 m. kovą. Vykdydysime skirtingus etapus ir jame dalyvaus skirtingos tikslinės grupės. Numatėme keletą tarptautinių partnerių susitikimų, kad jį stebėtų, o kol kas dirbsime siekdami 2 pagrindinių rezultatų, t. y:

- 1) Vadovas jaunimo darbuotojams apie tai, kaip kurti pabėgimo kambarius, su scenarijais ir pavyzdžiais;
- 2) "E-scape" mobilioji programėlė su visais pabėgimo kambarių scenarijais, parengta atsižvelgiant į jaunimo ir su jaunimu dirbančių asmenų atsiliepimus konsorciui.



Čia pateikiama vizuali laiko chronologija:





1.4 Partneriai

Šios partnerystės konsorciumą sudaro viena kitą papildančios organizacijos, turinčios skirtingą kompetenciją. Didžiąją dalį partnerystės sudaro ne pelno siekiančios organizacijos ir dvi privačios bendrovės.

Mūsų partneriai:

Koordinatorius:

“TDM 2000 International” (būstinė Italijoje) – tai tarptautinis tinklas. Šiuo metu jam priklauso 30 narių 24 šalyse. Aktyviai rengia strategijas, skirtas Europos jaunimui kylančioms problemoms spręsti, savo veikla padeda jaunimui aktyviai dalyvauti bendruomenės gyvenime, ugdyti kūrybiškumą ir novatoriškas idėjas, įgyti kompetencijų, kurios taip pat naudingos norint patekti į darbo rinką. Jie palaikoryšius tarp jaunų suaugusiųjų, politikos formuotojų, žiniasklaidos ir kitų suinteresuotųjų šalių, skatindami jaunimo dalyvavimą sprendimų priėmimo procese ir pabrėždami jų svarbą vaidmenį visuomenei. Pagrindinis jų, kaip skėtinės organizacijos, tikslas – remti savo narių augimą, kuriant ir teikiant priemones, skatinančias jų įgalinimą. Daugiau informacijos rasite <https://www.tdm2000international.org/>



“MEDIA CREATIVA 2020” (Ispanija): jie įsikūrę Bilbao mieste, Ispanijoje. MediaCreativa – tai daugiau nei 20 metų patirties, iššūkių ir pamokų, kurias išmoko tarpdisciplininė specialistų grupė, kurią sieja bendra aistra – švietimo inovacijos, rezultatas. MediaCreativa dirba siekdama suteikti mokymosi aplinkai vertės, tyrinėdama, kurdam ir plėtodama įvairias mokymo programas, įkvėptas naujoviškų metodikų ir pedagoginių metodų, tokių kaip pasakojimas (įskaitant skaitmeninį pasakojimą), probleminis mokymas, žaidybinimas, mokymasis žaidimais ir kt. Naudodami programas, žaidimus, internetines serijas, internetinius seminarus ir mobilųjį mokymąsi, jie daugiausia dėmesio skiria tam, kad išnaudotų visas naujų technologijų teikiamas galimybes. Daugiau informacijos rasite <https://mediacreativa.eu/>



“SHOKKINGROUP” (Estija): jos būstinė yra Taline, Estijoje. ShokkinGroup – tai jaunimo organizacija, kurią sudaro 16–30 metų amžiaus jaunuoliai, gyvenantys Estijoje arba susiję su Estija. Organizacija buvo įkurta 2011 m. spalio mėn. siekiant pagrindinio tikslo – suteikti Estijos jaunimui galimybę gyventi aktyvų gyvenimo būdą, suteikiant jiems galimybių ugdyti asmeninio, profesinio ir socialinio augimo kompetencijas. Organizacija glaudžiai bendradarbiauja su rusakalbiais jaunuoliais, tačiau į jos veiklą taip pat įtraukiami jaunuoliai,



kurių gimtoji kalba yra estų. Šia veikla jie siekia suvienyti Estijos jaunimą, nepriklausomai nuo jo tautybės, religijos, rasės ar kitų galimų savybių. Jų šūkis – įsivaizduok, įkvėpk, veik! Jis kuo puikiai apibūdina visą organizacijos idėją. Jie tikisi, kad šiuolaikinis jaunimas įsivaizduos, bus įkvėptas ir įkvėps kitus veikti dėl stipresnės visuomenės. Daugiau informacijos rasite <https://et.shokkin.org/>

“Ingenious Knowledge” (Vokietija): “Ingenious Knowledge GmbH” yra MVĮ ir inovacijų diegėja kelių lygių švietimo srityje. Įmonė įkurta 2010 m. Kelne (Vokietija) ir glaudžiai bendradarbiauja su švietimo įstaigomis, pavyzdžiui, universitetais ir mokyklomis, siekdama kurti naujus švietimo metodus. Jos pagrindinis tikslas – kurti naujos kartos švietimo sprendimus, daugiausia dėmesio skiriant “rimtiems žaidimams”. Bendrovė “Ingenious Knowledge” tiki, kad naujosios kartos auga kitokiame pasaulyje, kuriam reikia naujų požiūrių į švietimą. Įmonė nuolat ieško naujų būdų, kaip panaudoti šiuolaikines technologijas, kad pAmžiusrėtų mokymosi visą gyvenimą aplinką ir padarytų mokymąsi prieinamesnį bei įdomesnį. Daugiau informacijos rasite <https://www.ingeniousknowledge.com/>



PASAULIO PILIEČIŲ AKADEMIJA (Lietuva): Pasaulio piliečių akademija (PPA) yra nevyriausybinė organizacija, siekianti skatinti aktyvų pasaulio pilietiškumą ir gerovę tarp jaunų žmonių Lietuvoje ir už jos ribų. Ji remiasi pamatinėmis vertybėmis: socialiniu teisingumu, solidarumu, pagarba, atsakomybe už save, kitus žmones ir planetą, atvirumu, aktyviu dalyvavimu, bendradarbiavimu ir tikėjimu, kad galima kažką pakeisti. GCA prisideda prie pokyčių tiek vietos, tiek pasaulio mastu: – ugdant nacionalinį, pilietinį ir kultūrinį tapatumą; – skatindami pagarbą įvairovei ir žmogiškajam orumui; – remiant jaunimą, kad jis taptų aktyvus ir atsakingas už savo ir pasaulinės bendruomenės gerovę; – diegiant pasaulinę perspektyvą ir darnaus vystymosi koncepciją į darbą su jaunimu ir neformalųjį mokymąsi; – pasisakant už geresnį pasaulinio pilietiškumo, žmogaus teisių, įtraukties ir darnaus vystymosi koncepcijų integravimą į švietimo ir jaunimo politiką; – ugdant su jaunimu dirbančių asmenų, pedagogų ir pilietinės visuomenės organizacijų gebėjimus. Daugiau informacijos rasite <https://www.pasauliopilietis.lt/home-c91k>



GlobalCitizen.lt

Geoclube – Associação Juvenil (Portugalija): tai jaunimo asociacija, kurią 2000 m. įkūrė grupė Gondomaro miesto centro vidurinės mokyklos mokytojų ir mokinių. Pagrindinis asociacijos tikslas – skatinti aktyvų jaunų žmonių dalyvavimą ir įsitraukimą į sprendimų, susijusių su jų švietimu ir ateitimi, priėmimo procesą. Be to, Geoclube – jaunimo asociacija siekia sudaryti





galimybes jaunimui būti aktyviam, dalyvauti ir ypač domėtis klausimais, kurie tiesiogiai susiję su jų ateitimi, pavyzdžiui, švietimo, politikos, ekonomikos, demokratijos, socialinių problemų, įsidarbinimo ir aplinkosaugos klausimais. Daugiau informacijos rasite <https://www.geoclube.eu/>

1.5 Apie ką leidinys

Šis vadovas yra naudinga priemonė jaunimo darbuotojams, pedagogams, jaunimo centrams, nevyriausybinėms organizacijoms ir t. t. Jame žingsnis po žingsnio paaiškunami visi būtini edukacinio pabėgimo kambario kūrimo elementai ir pateikiama edukacinių pabėgimo kambarių kūrimo koncepcija. Šio darbo rezultatais siekiama padėti pagrindą su jaunimu dirbantiems asmenims ir kitoms suinteresuotosioms šalims, pateikiant naujų įžvalgų, veiksmingų patarimų ir rekomendacijų, kaip sėkmingai įtraukti pabėgimo kambarius į savo darbo strategijas. Be to, organizacijos, kurios naudosis šiuo vadovu, padidins savo galimą poveikį pasiekdamos naujas auditorijas ir suteikdamos mokymosi galimybes, kurios gali būti pripažintos. Vadovėlis parengtas 7 kalbomis (anglų, italų, ispanų, portugalų, vokiečių, estų ir lietuvių) ir yra nemokamas atsisiųsti.

Vadovo esmė leidžia jaunimo darbuotojams pasinerti į sudėtingą, bet žavų pabėgimo kambario kūrimo metodų pasaulį, akcentuojant konkrečius parametrus, kuriuos reikia numatyti ir įtraukti, kad rezultatas būtų edukacinis, įtraukiantis ir smagus. Šio vadovo tikslas – paskatinti su jaunimu dirbančius asmenis / instruktorius / pedagogus juo naudotis ir išnaudoti naujas mokymosi metodikas. Manome, kad tokiu būdu Vadovas skatina siekti individualizuotų pabėgimo kambarių mokymuisi.



2. PABĖGIMO KAMBARIAI



Šiame skyriuje išsamiai išnagrinėsime pabėgimo kambarių koncepciją ir suprasime jų šaknis bei svarbą bendruomenei (švietimo ir kitose srityse). Stengėmės kuo geriau apibrėžti KAS YRA PABĖGIMO KAMBARIAI, remdamiesi mokslininkų, tyrėjų ir autorių, pasišventusių suprasti, kas yra ši priemonė, atliktais darbais. Toliau bandome suprasti, kodėl pabėgimo kambariai yra svarbūs ir kokia jų nauda. Pereiname į kelionę laiku, sekdami pabėgimo kambarių raidą per dešimtmečius ir stengdamiesi išsiaiškinti, kokie buvo svarbiausi momentai (ir išradimai), lėmę šios praktikos, kokią žinome šiandien, sukūrimą. Toliau aiškinamės, kaip edukaciniai pabėgimo kambariai suteikia pridėtinę vertę mokiniams ir mokytojams, ir galiausiai nagrinėjame jų virtualų formatą, pateikdami keletą pavyzdžių, kurie jau praktikuojami tiek švietimo, tiek pramogų srityse.

2.1 Kas yra pabėgimo kambariai

Pabėgimo kambariai – tai “gyvai vykstantys komandiniai žaidimai, kurių metu žaidėjai viename ar keliuose kambariuose atranda užuominas, sprendžia galvosūkius ir atlieka užduotis, kad per ribotą laiką pasiektų konkretų tikslą (paprastai pabėgtų iš kambario)” (Nicholson, 2016, p. 1). Kitaip tariant, tai žaidimai, vykstantys uždaroje erdvėje, kur grupė žmonių (paprastai nuo trijų iki dvylikos asmenų, bet gali būti pritaikyti ir didesnei komandai) sąveikauja ir tyrinėja aplinką, kad atrastų užuominų, daiktų, galvosūkių ir bet kokio kito tipo esamų detalių, leidžiančių įveikti problemas, iššūkius ir galiausiai įminti pasakojimo paslaptį ir (arba) “pabėgti” iš kambario (Nicholson, 2015).

Paprastai pabėgimo kambariai sukasi apie varomąjį pasakojimą, kuris turėtų leisti žaidėjui pasijusti kitoje vietoje ir kitame laike, sukurti emocijas su didele paslaptimi, intriga ir motyvacija. Tai leidžia sukurti stiprią interaktyvią patirtį, pasinaudojant pasakojimo metu sukuriama magija ir sprendžiant paslaptis bei problemas, todėl tikslinė auditorija įsitraukia intensyviau ir aktyviau, o tai suteikia jai patrauklesnę ir tvirtesnę patirtį.

Lavega, Planas ir Ruiz (2014) teigia, kad norint, jog ši metodika būtų sėkminga, būtina sukurti dalyvių bendradarbiavimo aplinką, kurioje visi dalyviai būtų atsidavę veiklai. Ją įgyvendinus auditorija dirbs koordinuotai, kad įveiktų iššūkį, todėl komanda veiks bendradarbiaudama, praktiškai pritaikydama kūrybiškumą ir kritinę refleksiją.



Wiemker, Elumir ir Clare (2016) nurodo, kad pabėgimo kambarys gali būti kuriamas trimis būdais:

- Linijinis modelis: užduotys išdėstytos eilės tvarka, o norint pasiekti nustatytą tikslą, reikia laikytis tam tikros sekos.
- Atviras modelis: užduotys nėra išdėstytos eilės tvarka ir gali būti sprendžiamos bet kokia grupės nustatyta tvarka.
- daugialinijinis modelis: jis yra dviejų ankstesnių modelių derinys, nes jame pateikiami uždaviniai, kuriuos reikia atlikti tvarkingai, ir kiti, kurių nereikia.

COVID-19 paveikė visas pramonės šakas - nuo restoranų ir įmonių iki pramogų parkų ir pabėgimo kambarių. Tačiau ši nelaiminga situacija suteikė galimybę prisitaikyti ir diegti naujoves virtualių pramogų pasaulyje.

Dėl COVID-19 atsirado internetinių pabėgimo kambarių ir namų žaidimų poreikis. Per lokautus draugai ieškojo naujoviškų būdų praleisti laiką kartu. Darbo komandos ieškojo virtualios komandos formavimo veiklos. Net ir tada, kai uždarymas tapo mažiau ribojantis, žmonės ir organizacijos vis dar ieško būdų bendrauti per atstumą. Šiuos klausimus sprendžia virtualūs pabėgimo kambariai. Yra įvairių rūšių virtualių pabėgimo kambarių, įskaitant "nukreipk ir spustelk" programėles, tik su garso pasakojimu paremtus žaidimus ir gyvai organizuojamus renginius.

Šios skaitmeninio pasaulio priemonės galia dar nėra iki galo ištirta, tačiau ji tikrai suteikia pridėtinės vertės įtraukimo, pasiekiamumo ir naudingumo požiūriu tais laikais, kai veiklą "vietoje" gali būti sunkiau įgyvendinti.

2.2 Kodėl mes žiurime į pabėgimo kambarius

COVID-19 daro didžiulį poveikį kultūros ir kūrybos sektoriui, o tai taip pat daro įtaką jaunimui ir piliečiams. Tai sukėlė psichologinių problemų ir baimę dėl ateities. Šią problemą norėtume spręsti pasitelkdami pabėgimo kambarius kaip priemonę, padedančią jauniems žmonėms mokytis ir ugdyti jų atsparumą, problemų sprendimo ir kūrybinio mąstymo gebėjimus. Manome, kad "Escape Rooms" yra naudinga edukacinė priemonė, padedanti jauniems žmonėms imituoti iššūkius, su kuriais jie gali susidurti, ir su kuriais jau susiduria šiuo metu, kilus COVID-19 krizei, ir rasti alternatyvius sprendimus.

Nuo pat šio metodo sukūrimo nemažai pradinio, vidurinio ir aukštojo mokslo dėstytojų pritaikė "Pabėgimo kambarius" kaip metodą ir sukūrė savo, o



rezultatai rodo, kad mokiniai labiau įsitraukia, geba spręsti problemas ir ilgiau išlaiko žinias (Leung & Pluskwik, 2018, p. 4).

Iš tikrųjų pabėgimo kambariai turi platų sąrašą privalumų, į kuriuos verta atsižvelgti:

- Greitas ir veiksmingas žinių įgijimas: šiais greitumo ir efektyvumo laikais stengiamės neskaityti didelės apimties informacijos tekstų. Vietoj to pabėgimo kambariuose esame perkeliame tiesiai į apčiuopiamą ir įtraukiančią aplinką. Aplinka, kuri skatina mus fiziškai sąveikauti su to meto technologijomis, tekstais ir kodais;
- pojūčių tyrinėjimas: vos tik įžengus į pabėgimo kambarį, sužadunami jūsų pojūčiai. Pajuntate staigų išlikimo instinkto poreikį, kai dirbdami komandoje ieškote kelio iš šios nepažįstamos vietos;
- pažintinių įgūdžių ugdymas: logikos, įsiminimo, dėmesio, dedukcinio mąstymo, kūrybiškumo, problemų sprendimo, laiko ir išteklių valdymo;
- geresni socialiniai įgūdžiai: komandinis darbas, bendradarbiavimas ir lyderystė;
- motorinių įgūdžių ugdymas: tokia veikla, kaip pabėgimo kambariai, iš tiesų gali išvesti mus iš komforto zonos ir lavinti mūsų stambiosios motorikos įgūdžius atliekant greitus ir didelius fizinius judesius;
- psichologinių įgūdžių ugdymas: emocijų išraiška, jausmų, susijusių su laimėjimais ir praradimais, valdymas ir savęs pažinimas;
- geresnį bendravimą: kai grupė žmonių susirenka kartu spręsti problemas, veiksmingas bendravimas yra raktas į sėkmę. Šia prasme pabėgimo kambariai - tai būdas lavinti bendravimo įgūdžius, nes, norėdami rasti sprendimus ir sėkmingai atlikti užduotį, turime tinkamai perteikti savo žinią, kad komanda ją gerai suprastų ir galėtų eiti toliau pagal užuominas. Veiksmingas bendravimas taip pat reiškia, kad mokame įsiklausyti į kitų komandos narių pasiūlymus.
- produktyvumo didinimas: kadangi pabėgimo kambariai yra gana įdomūs, jie turi savybę pakelti visų dalyvių moralę ir gerokai palengvina produktyvumą;
- glaudesni santykiai: kadangi pabėgimo kambariuose reikia bendravimo, komandinio darbo ir problemų sprendimo įgūdžių, tai neabejotinai pAmžiusrins jūsų santykius su kitais žaidėjais, nesvarbu, ar jie būtų jūsų kolegos, tiesiog draugai, ar šeimos nariai. Tai gali net pAmžiusrinti santykius tarp tų, kurie nepažįsta vieni kitų taip gerai, kaip norėtų.



2.3 Pabėgimo kambarių koncepcijos istorija ir plėtra

Prieš tapdami mokslinės literatūros objektu ir švietimo įstaigų mokymo programos dalimi, pabėgimo kambariai tapo populiaria pramogine veikla.

Septintojo dešimtmečio pradžioje, sukūrus pirmuosius vaizdo žaidimus, bendrovės ėmė kurti naujus metodus, kaip žaidėjams dar labiau sąveikauti su jų žaidimais. Taip atsirado nuotykių žaidimai “nukreipk ir spustelk” – realaus gyvenimo pabėgimo žaidimų senelis. Daugiausia kompiuteriais žaidžiamuose “nurodyk ir spustelk” žaidimuose žaidėjams reikėjo naudoti kursorių, kad galėtų sąveikauti su žaidimo objektais. Planet Mephius yra ankstyviausias pavyzdys, sukurtas Eiji Yokoyama ir 1983 m. išleistas “T&E Soft”.

1988 m. Johnas Wilsonas sukūrė “Behind Closed Doors” – tekstinį žaidimą, laikomą pirmuoju žaidėju, įkalinto kambaryje, atsiradimu. Skamba pažįstamai, tiesa?

“Pabėgimo iš kambario” žaidimai tapo dar populiariesni 2004 m. išleidus japonų kūrėjo Toshimitsu Takagi žaidimą “Crimson Room”. Originalus “pabėgimo iš kambario” žanras taip pat žinomas kaip Takagism, siejant su Takagi vardu. Kaip ir “Crimson Room”, daugelis šio žanro žaidimų prasideda trumpu tekstu ĮVADAS ir apima pirmojo asmens perspektyvą.

Pirmąjį realų pabėgimo žaidimą Takao Kato sukūrė 2007 m. Kiote. “Pabėgimo iš kambario” vaizdo žaidimų populiarumas ir asmeninis nuotykių troškimas įkvėpė jį išbandyti kažką naujo.

Iš pradžių svečiai žaidė asmeninius žaidimus įvairiuose Japonijos baruose ir klubuose. Tačiau per kelerius ateinančius metus bendrovės pastatė daugiau nuolatinių vietų visoje Azijoje ir Europoje.

2014 m. viduryje ir pabaigoje pramonėje prasidėjo realių pabėgimo žaidimų įmonių sprogingas. Šiuo metu pasaulyje yra 4785 skirtingo dizaino ir stiliaus žaidimai, tačiau pagrindinė prielaida ta pati: žmonės tam tikrą laiką yra įkalinti tam tikroje erdvėje ir, norėdami iš jos ištrūkti, turi išspręsti keletą galvosūkių.

Taigi galima pastebėti, kad pastaraisiais metais pabėgimo kambariai daugelyje miestų tapo alternatyviu laisvalaikio praleidimo pasiūlymu, nes tai geras būdas linksmai praleisti laiką su draugais ir šeima arba komandos



formavimo veikla, t. y. veikla, kurios pagrindinis tikslas – skatinti tos pačios organizacijos narių komandinę dvasią ir bendradarbiavimą.

Dabar žaidėjai šių įtraukiančių nuotykių gali ieškoti visame pasaulyje. Viena iš pabėgimo kambarių populiarumo teorijų – išaugusi “patirtinių pramogų” paklausa. Žmonės nori būti patirties dalimi. Tai rodo virtualios realybės žaidimų, muzikos festivalių, “persekiojančių” nuotykių atrakcionų ir teminių suvažiavimų, tokių kaip “Comic-Con”, populiarėjimas.

Tuo tarpu pandemija sukretė tradicinę pabėgimo kambario koncepciją ir privertė šią paslaugą teikiančias įmones prisitaikyti ir persikelti į internetą. Perėjus į skaitmeninę erdvę, atsirado naujų formatų, pavyzdžiui, “nukreipk ir spustelk” programėlės, tik su garso pasakojimu paremti žaidimai ir gyvai vedami renginiai. Ar tai technologinės transformacijos pradžia pabėgimo kambarių pasaulyje?

1988

“Behind Closed Doors” – tekstu paremtas žaidimas, traktuojamas kaip pirmas žaidimas, kuriame žaidėjas uždaromas kambaryje.

1983

“Planet Mephius” pirmasis užveskirspausk nuotykių žaidimas tikrųjų pabėgimo kambarių “prosenelis”

ANKSTYVIEJI 70-IEJI
Pirmieji video žaidimai

2007

Pirmasis, tikras pabėgimo kambarys sukurtas Takao Kato

2014
VIDURYS - PABAIGA

Gyvų pabėgimo kambarių kaip verslo idėjos - sproginimas

2004

“Crimson Room” – pabėgimas iš kambario internetinis žaidimas

2020

COVID-19 protrūkis, kuris prisidėjo prie virtualių pabėgimo kambarių plėtojimo



2.4 Pabėgimo kambariai švietime

Dr. Scottas Nicholsonas, amerikiečių žaidimų kūrimo ir vystymo profesorius, 2014 m. pirmasis ėmė nagrinėti pabėgimo kambarių raidą iš edukacinės perspektyvos, todėl bandė nustatyti, kaip ši koncepcija galėtų būti praktiškai pritaikyta įvairiuose švietimo scenarijuose ir programose.

Kaip jau minėjome, tokio pobūdžio veikla suponuoja bendradarbiavimą, bendravimą, kūrybiškumą, kritinį mąstymą, todėl nesunku svarstyti apie jos taikymą švietimo kontekste. Nors tai dar palyginti nauja, jau atlikti tyrimai rodo, kad ugdymo tikslais naudojami pabėgimo kambariai suteikia svarbią perspektyvą žaidimo vaidmeniui mokymo ir mokymosi procese, ypač dėl jo indėlio ugdant kūrybinius įgūdžius atliekant užduotis, kurios iš esmės yra bendradarbiavimo pobūdžio. Iš tiesų, dalyvaudami edukaciniame pabėgimo kambaryje, mokiniai turi galimybę išbandyti ir ugdyti daugybę psichosocialinių įgūdžių mokymosi tikslais.

Reikšminga yra sukurti epinę patirtį, kurią išgyventų kiekvienas mokinys, ir pasiekti pedagoginius tikslus.

Nors pabėgimo kambario patirčių edukaciniame kontekste vis daugėja, nedaug jų yra kruopščiai dokumentuotos. Pastebėta, kad “Escape Room” tipo žaidimais pagrįsta praktika gali būti klasės valdymo strategijos dalis įvairiuose mokyklų kontekstuose. Tai nėra kasdieniam naudojimui skirtas šaltinis, nes reikalauja daug parengiamojo darbo, todėl turėtų būti naudojamas tik pagrįstais atvejais.

Hermanns ir kiti (2017) atliko kokybinį aprašomąjį tyrimą dėl požiūrio į “Pabėgimo kambario” koncepciją medicinos srityje. Pateikti rezultatai rodo didelį studentų įsitraukimą į mokymosi veiklą, bendravimo ir problemų sprendimo įgūdžių ugdymą, mokantis dalyko turinio ir jį taikant. Šie autoriai rekomenduoja šį metodą taikyti srityse, kuriose tradiciškai reikia daug skaityti ir įsiminti, padedant studentams pasitikėti savimi ir siekti akademinės sėkmės. Rezultatai nemeluoja ir rodo šios strategijos edukacinę vertę.

Detaliau, ši veikla:

- Skatina mokymąsi, didina motyvaciją, padeda pastebėti bendrą darbą ir grupės sanglaudą;
- suteikia galimybę iš karto gauti grįžtamąjį ryšį apie įgytas žinias, mokinių



skaitmeninius įgūdžius, loginį–matematinį mąstymą ir kūrybiškumą. Tokiu būdu vertinimas tampa tiesioginis, skaidrus, dalyvaujamas ir veiksmingesnis;

- jis skatina pedagoginę veiklą ir verčia mokinius veikti;
- dėl savo universalumo jis leidžia įtraukti bet kokį mokymo turinį, pasitelkiant iššūkius, galvosūkius ir instrukcijas;
- mokiniai gali patys kurti pabėgimo kambarius ir dalyvauti organizuojant erdvę, kurioje vyks veikla;
- norėdami tobulėti žaidime, mokiniai turi priimti sprendimus, kelti hipotezes, bandyti jas įgyvendinti, o visa tai padeda ugdyti esminius įgūdžius, reikalingus sėkmingai veiklai darbo pasaulyje;
- įvairiuose žaidimo etapuose mokiniai turi bendrauti, keistis idėjomis, struktūruoti savo kalbą, ir visa tai padeda tobulinti jų verbalinę kompetenciją;
- lengva kontroliuoti žaidimo trukmę, nes galima naudoti laikmatį ir paraginti mokinius išspręsti mįsles ir užduotis per nustatytą laiką;
- išsprendus užduotį mokinys gali judėti į priekį tyrinėdamas naują vietą, atkurdamas nuolatinį progreso pojūtį. Taip jis suvokia savo mokymosi evoliuciją.

2.5 Virtualaus pabėgimo kambario aprašymas ir keli pavyzdžiai su praktikų atsiliepimais

Virtualūs pabėgimo kambariai yra panašūs į fizinius kambarius. Juose gali dalyvauti tiek pavieniai asmenys, tiek grupė, varžydami su draugais ar kolegomis. Yra įvairių internetinių žaidimų, priklausomai nuo to, kokios temos ir kainos žmonės ieško. Viskas, ko reikia, yra kompiuteris arba tekstinių žinučių ekranas. Kai viskas paruošta, tereikia spustelėti, kad prasidėtų kambarys, ir kuo greičiau pradėti atsakinėti į klausimus.

Pabėgimo kambariai reikalauja, kad žaidėjai pasitelktų kritinio mąstymo įgūdžius ir komandinį darbą, kad įvykdytų užduotis ir pasiektų galutinius tikslus. Juose taip pat galima mokyti pagrindinių įgūdžių, pavyzdžiui, matematikos, istorijos ir gamtos mokslų, naudojant teminius komponentus, susijusius su atitinkamais dalykais. Dėl šios priežasties jie yra nepaprastai vertinga priemonė mokiniams mokytis, tačiau ne visada lengva juos perkelti į klasę.

Tačiau pastaruoju metu pedagogai rado būdą, kaip šią problemą išspręsti, ir kuria virtualius pabėgimo kambarius, pavyzdžiui, naudodamiesi “Google”



svetainėmis. Taip mokiniai mokomi tų pačių įgūdžių kaip ir tradiciniuose pabėgimo kambariuose, be to, juos galima pasiekti iš mokinių įrenginių.

Tai palengvina mokinių komandų bendradarbiavimą ir leidžia pabėgimo kambarius žaisti namuose arba klasėje.

Niujorko MAMžiusn Davido ješivos mokykla šią metodiką įdiegė savo klasėse. Mokytojų per "Google" svetaines sukurti kambariai apima įvairias dalykines sritis - nuo literatūros iki laboratorinių mokslų. Visi virtualiuose pabėgimo kambariuose esantys įkalčiai yra susiję su mokinių mokoma medžiaga. Tai verčia mokinius atkreipti dėmesį, atidžiai skaityti ir suprasti turinį, kad jie galėtų įrašyti teisingus atsakymus į "Google" formą ir pabėgti. Ši veikla pasirodė esanti labai produktyvi, nes mokiniai parodė didesnį įsitraukimą ir noriai kūrė savo virtualių pabėgimo kambarių versijas.

Grynai pramoginiu lygmeniu turime labai garsų Hogvartso skaitmeninio pabėgimo kambario pavyzdį. Šiuo visiškai nemokamu virtualiu pabėgimo kambariu siekiama patikrinti naudotojų žinias apie Hario Poterio sagą. Pasiūlymą pateikė bibliotekininkė Sydney Krawiec iš Peterso miestelio viešosios bibliotekos McMurray miestelio (Pensilvanija), kuri sukūrė virtualų pabėgimo kambarį, įkvėptą magiškos jaunojo burtininko visatos. Norint ištrūkti, reikia atsakyti į keletą klausimų su keliais atsakymų variantais, iliustruotų paveikslėliais. Taip pat yra komandos formavimo pratimų ir galvosūkių, kuriuos galima spręsti individualiai arba komandoje su.



3. TYRIMO PRISTATYMAS - KŪRYBINĖS MOKYMOSI ERDVĖS



Šiame skyriuje kalbėsime apie penkių projekto partnerių atliktą šiuolaikinį tyrimą “Pirmasis žvilgsnis į mokymąsi”, kurio tikslas – išsiaiškinti kiekvienos šalies realijas, susijusias su kūrybiškais mokymosi aplinkomis. Pristatysime šio šalių tyrimo metodiką, pagrindinius jo metu surinktus rezultatus, išvadas, padarytas remiantis šiais rezultatais, ir kai kurias šio darbo pagrindu parengtas rekomendacijas pedagogams. Tai galimybė pasinerti į kiekvienos šalies tikrovę ir suprasti, kaip jos suvokia ir yra atviros šiai, kai kam vis dar nepažįstamai, kūrybiško mokymosi erdvių sąvokai. Kai kurios išvados jus

3.1 Metodologija

Penki iš šešių projekto partnerių (iš Estijos, Italijos, Lietuvos, Portugalijos ir Ispanijos) dirbo kartu, kad atliktų naujausius tyrimus “Pirmasis žvilgsnis į mokymąsi”. Šį tyrimą sudarė trys dalys: dokumentinis tyrimas, tikslinė grupė ir pagrindinių išvadų, padarytų iš ankstesnių dviejų dalių, apibendrinimas. Gilinantį į detales:

- Pirmoji dalis: atlikdami dokumentinį tyrimą partneriai išryškino kūrybiško mokymosi aplinkos srities problemas kiekvienos dalyvaujančios šalies švietimo sistemose. Tai buvo daroma vienu metu peržiūrint švietimo politikos dokumentus ir tikrinant faktinę padėtį švietimo įstaigose. Todėl buvo tiriama švietimo ir (arba) darbo su jaunimu politikos programa, siekiant rasti ką nors, kas susiję su kūrybiškais mokymosi aplinkomis, ir akademiniai straipsniai gimtąja kalba apie kūrybiško mokymosi erdves. Šablone, sukurtame kiekvieno partnerio rastiems rezultatams apibendrinti, buvo patalpintos šios temos:

- Išvados apie tai, kas buvo rasta apie kūrybiškas mokymosi aplinkas;
- Išvados apie tai, kas buvo rasta, susijusios su moksliniais straipsniais gimtąja kalba apie edukacinius pabėgimo kambarius arba kūrybines mokymosi aplinkas;
- Kokias bendras išvadas jie padarė atlikę dokumentinį tyrimą;
- nuorodos į atitinkamus peržiūrėtus išteklius su trumpu aprašymu.

- Antroji dalis: po to kiekvienas partneris surengė fokus grupę ir (arba) interviu, kuriame dalyvavo 5-10 jaunimo darbuotojų ir (arba) pedagogų (geriausia, jei tai būtų kūrybinio ugdymo ir darbo su jaunimu specialistai). Šie interviu buvo atliekami ir asmeniškai, ir internetu. Pagrindinės dalyvių pastabos buvo išverstos ir pacituotos šiam tikslui sukurtame dokumente. Jame taip pat buvo



pažymėtos pagrindinės iš dalyvių surinktos idėjos, kurios buvo susistemintos pagal apibrėžtas temas ir klausimus. Tai buvo šios temos:

- Kas jums yra kūrybiška mokymosi erdvė?
- Kaip sukurti kūrybišką mokymosi erdvę?
- Kokį kūrybiškos mokymosi erdvės pavyzdį galite pateikti iš savo ar kitų praktikos?
- Ar žinote kokių nors šaltinių apie kūrybiškas mokymosi erdves?

• Trečioji dalis: galiausiai buvo parengta bendra atlikto šalies tyrimo išvada, kuri leido partneriams kritiškai įvertinti iki tol surinktus duomenis. Tai buvo temos, į kurias partneriai turėjo atsakyti, susijusios su kūrybiškomis mokymosi aplinkomis:

- Bendra išvada apie atliktą šalies tyrimą;
- Pagrindinės išvados, gautos atlikus dokumentinį tyrimą;
- Pagrindinės tikslinių grupių ir (arba) interviu išvados;
- Kaip manote, koks yra “nacionalinis” požiūris į kūrybiškas mokymosi aplinkas?

3.2 Kiekvienos šalies tyrimų rezultatai

ESTIJA

Estijos atveju terminus “kūrybiška mokymosi aplinka” ir “kūrybiška mokymosi erdvė” internete galima sutikti retai, jie minimi tik keliuose tinklaraščiuose ar straipsniuose, kuriuose daugiausia aptariamos fizinių erdvių modernizavimo idėjos.

Viename iš sutiktų straipsnių išskiriamos fizinės, emocinės, intelektinės mokymosi erdvės, kurios kartu kuria mokymosi aplinką. Taip pat “Geros mokyklos vadove” teigiama, kad svarbus ryšys tarp fizinės ir emocinės mokymosi aplinkos ir jų tarpusavio įtakos, pateikiamos idėjos, kaip stiprinti fizinę aplinką, kuri daro įtaką jaunimo dvasinei / emocinei mokymosi aplinkai. Taip pat buvo susidurta su bandymais skatinti mokymąsi lauke pasitelkiant “išmaniosius mokymosi takus”, kurie skirti vaikščioti miško takeliais žaidžiant skaitmeninį žaidimą aplinkosaugos temomis.

Oficialių ar mokslinių duomenų apie kūrybiško mokymosi erdves estų kalba nėra. Dauguma tyrimų rezultatų atneša asmeniniai pedagogų, švietimo entuziastų ar mokymo įmonių tinklaraščiai.



ITALIJA

Kūrybiškos mokymosi aplinkos Italijoje pradėtos naudoti mokyklose ir universitetuose po to, kai 2018 m. buvo priimtas įstatymas, pagal kurį kiekvienai mokyklai ir universitetui buvo skirta lėšų baldams pakeisti ir mokymosi aplinkoms su virtualia ir kita novatoriška įranga sukurti, kad būtų padidintas mokinių kūrybiškumas ir novatoriškesnis požiūris. Mūsų atlikto tyrimo duomenimis, senos mokyklos ir aplinka vaidina svarbų vaidmenį Italijoje nutraukiant mokyklą. Dabar daugelis mokyklų pritaiko ir naudoja Montessori reagavimo modelį, nebesiremdamos jaunuolių mokymosi keliu pagal tikslus ir egzaminus, bet dirbdamos per veiklas, skatinančias mokinio iniciatyvumą, sveikatą ir rūpinimąsi santykiais.

Savo ruožtu trečiojo sektoriaus organizacijos vis dažniau naudoja piešimą, stalo žaidimus, vaidmeninius žaidimus, simuliacijas ir daugybę kitų kūrybiško mokymosi būdų.

LIETUVA

Lietuvoje yra įvairių kūrybinių mokymosi aplinkų pavyzdžių, tačiau populiariausias yra klasikinis pabėgimo kambario variantas (dažniausiai skirtas pramogai ir komandos formavimui) ir kilnojami pabėgimo kambariai, kuriuos galima lengvai transportuoti ir įgyvendinti.

Tokį pavadinimą galėtų turėti tik iki 5 žaidimų principu paremtų mokymosi aplinkų. Yra tik labai nedaug pabėgimo kambarių ar alternatyvų pavyzdžių, į kuriuos būtų įtraukti mokymosi ar gebėjimų ugdymo elementai ir kuriuos būtų galima laikyti gera mokymosi aplinkos praktika. Dauguma tokių mokymosi aplinkų visoje šalyje yra skirtos kitiems tikslams. Į priekį veržiasi ir nauja pabėgimo kambario forma - užduočių kambarys su aktoriumi arba moderatoriumi. Tai pasakojimo, paslapčių, kriminalinių ir detektyvinių elementų mišinys.

PORTUGALIJA

Portugalijoje kūrybiškumas dar nėra įprasta švietimo srities tema. Tačiau aptikta keletas iniciatyvų, kuriose kalbama apie kūrybiškas mokymosi aplinkas. Iš viso aptiktos tik 5 praktikos, susijusios su pabėgimo kambarių žaidimais grindžiamu mokymusi, todėl galima daryti išvadą, kad kūrybiškų mokymosi aplinkų skatinimas vis dar retas.





Vis dėlto buvo rastas vienas tyrimas apie kūrybiškumą mokyklos kontekste, kuriame nagrinėjamos kelios metodikos ir priemonės, kurios buvo naudojamos klasėje (pvz., psichomotyvacija).

Taip pat rasta studija apie inovatyvias edukacines aplinkas Portugalijoje, kurioje žaidimais grįstas mokymasis laikomas vienu iš pedagoginių inovacijų scenarijų. Tyrimu siekta, apklausus 15 mokytojų, išsiaiškinti inovatyviose edukacinėse aplinkose ugdomus įgūdžius ir pAmžiusidaujamas metodikas.

Išsamiai ištyrę akademinis straipsnius portugalų kalba, susijusius su edukacinėmis priemonėmis, tokiomis kaip pabėgimo kambariai ir žaidybinimas, supratome, kad tyrimų ir literatūros šia tema vis dar labai mažai. Tačiau rasti straipsniai yra susiję su pastarųjų trejų metų laikotarpiu, o tai galėtų būti rodiklis, kad ši tema tampa vis svarbesnė ir pastebimesnė Portugalijos švietimo bendruomenėje.

ISPANIJA

Pastaraisiais metais Ispanijos švietimo sistemoje buvo vykdomos įvairios reformos. Neseniai sukurtame LOMLOE (Organinis įstatymas, iš dalies keičiantis Organinį švietimo įstatymą) pristatomas naujas švietimo modelis, pagrįstas kompetencijomis grindžiamu mokymusi. Jo tikslas – pritaikyti švietimo sistemą prie skaitmeninės pažangos.

Nacionaliniu lygmeniu Ispanijoje veikia “Nacionalinis švietimo technologijų ir mokytojų rengimo institutas”, atsakingas už IRT ir mokytojų rengimo integravimą neuniversitetinėse švietimo pakopose. INTEF siekia skatinti metodinius pokyčius klasėje, bendradarbiaujant mokykloms, tobulinant mokymosi erdves, ugdant XXI a. įgūdžius ir skaitmeninę kompetenciją švietimui.

Baskų krašte veikia Tknika (Profesinio mokymo ir švietimo sistemos inovacijų institutas), įsteigtas siekiant skatinti inovacijas, kūrybiškumą ir verslumą Baskų krašto profesinio mokymo centruose. Nuo 2013 m. “Tknika” propaguoja ETHAZI – inovatyvią mokymosi metodologiją, pagrįstą iššūkiu grindžiamu mokymusi bendradarbiaujant, kurioje daugiausia dėmesio skiriama švietimo inovacijoms diegti.

Su kūrybiškumu ir kūrybiško mokymosi erdvėmis glaudžiai susijęs IDEATK (Baskų taikomojo kūrybiškumo profesiniame mokyme institutas). IDEATK



veikia siekdamas remti žinių perdavimą ir inovacijas profesiniame mokyme, daugiausia dėmesio skirdamas kritiniam, konstruktyviam ir kūrybiškam mąstymui, taip pat tyrinėdamas emocinį ir vykdomąjį intelektą ir tai, kaip jis gali būti naudingas skatinant kūrybiškumą.

3.3 Bendros tyrimo išvados

Tyrime dalyvavusios šalys turi šiek tiek skirtingas kūrybiško mokymosi aplinkas. Tačiau apskritai galima daryti išvadą, kad ši sąvoka vis dar labai susijusi su neformaliojo ugdymo metodais ir vis dar turi mažai oficialios valstybės paramos. Vis dėlto pedagogai ir su jaunimu dirbantys specialistai akivaizdžiai nori įgyvendinti kūrybines erdves kaip Metodologiją, o jos yra deramai vertinamos ir pripažįstamos kaip jaunimo ir vaikų įgūdžių tobulinimo priemonė.

Tačiau dabar pateiksime pagrindines išvadas, padarytas atlikus tyrimą kiekvienoje šalyje, kad susipažintume su skirtingomis Europos Sąjungos realijomis, susijusiomis su nagrinėjama tema.

Estija siekia kurti modernesnę ir labiau prisitaikančią mokymosi aplinką formaliosiose mokyklose, universitetuose ir darbo su jaunimu struktūrose.

Nors matome, kad bendras požiūris į edukacinių žaidimų naudojimą ir kūrybiškų mokymosi erdvių kūrimą yra teigiamas ir daugiau pedagogų norėtų tai matyti savo praktikoje, valstybinėje mokymo programoje apie kūrybiškas mokymosi aplinkas ar pan. neužsimenama, todėl sunku įvertinti, ar šis pokytis bus vykdomas plačiu mastu, ar ne.

Pagal dabartinę politiką švietimo įstaigos ir jaunimo centrai turi gana didelį savarankiškumą formuojant mokymo programą, projektuojant erdvę ir kuriant vidaus darbo ir mokymo tvarką, todėl vienos vietos yra modernesnės už kitas. Tai suteikia ugdytojams saviraiškos laisvę, tačiau kartu sukuria atotrūkį tarp novatoriškų ugdytojų ir daugumos.

Yra kelios nepriklausomos NVO, tarp jų ir “Shokkin Group”, kurios vadovauja eksperimentams su edukaciniais žaidimais darbo su jaunimu ir vidurinio ugdymo srityse. Egzistuoja praktinis susidomėjimas kurti pilnus paketus, kurie aprūpintų pedagogus viskuo, ko reikia edukaciniam žaidimui įgyvendinti.

Apibendrinant galima daryti išvadą, kad kūrybiškos mokymosi aplinkos yra ankstyvoje stadijoje, o mokytojai ir ugdytojai savo praktikoje ieško pridėtinės vertės, kaip sukurti erdvę idėjoms, suteikti erdvės diskusijoms.



Italijoje, kalbant apie kūrybiško mokymosi erdves, yra daug eksperimentinių mokyklų, kuriose taikomi su skaitmeniniu ir neformaliojo ugdymo metodais susiję metodai formaliojo švietimo sistemoje. Kalbant apie trečiąjį sektorių, dažnai naudojamos kūrybinės mokymosi erdvės, o šiuo metu novatoriškiausiose įmonėse populiarėja žaidybinimo taikymas. 2018 m. Italijos švietimo ministerija sukūrė įstatymą, kuriuo siekiama finansuoti ir kurti patirtinio mokymosi erdves, derinant virtualius ir inovatyvius ugdymo būdus su daugiau įrangos, kad jaunimas galėtų dirbti kitaip, tačiau norint pasiekti aukštą lygį dar reikia daug nuveikti.

Atlikę Italijos partnerių fokus grupės tyrimą supratome, kad visos organizacijos ir su jaunu dirbantys asmenys pabrėžė, jog trūksta kompetencijų ir rekomendacijų kuriant ar vertinant priemones, paruoštas naudoti su jaunu. Vis dėlto pagrindinis Italijos trečiojo sektoriaus ir su jaunu dirbančių darbuotojų požiūris į kūrybišką mokymąsi nacionaliniu lygmeniu vertinamas kaip atviras, o dirbdami su jaunu jie naudoja daug inovatyvių ir kūrybiškų mokymosi erdvių.

Kai pereiname prie mokyklų ir universitetų, patobulinimai vyksta lėtai arba beveik nevyksta dėl mokytojų, taip pat Švietimo ministerijos kompetencijos ir aktyvaus požiūrio į veiklos pritaikymą ir atnaujinimą stokos. Buvo vykdomos įvairios programos, skirtos skatinti ir išbandyti naujus mokinių mokymosi būdus panaudojant jų kūrybiškumą ir paslėptus talentus. Greičiausiai šie pokyčiai pamažu ateis kartu su realia mokytojų kartos kaita. Šiaip ar taip, globalizacija ir žemi bei blogi rezultatai, toliau naudojant senojo stiliaus metodus ir erdves, neduoda rezultatų. Tai reiškia, kad iš švietimo srities kyla šis tas suvokimo ir poreikio diegti naujoves.

Lietuvoje yra įvairių kūrybinių mokymosi aplinkų pavyzdžių, tačiau populiariausias yra klasikinis pabėgimo kambario variantas (dažniausiai skirtas pramogai ir komandos formavimui) ir kilnojantieji pabėgimo kambariai, kuriuos galima lengvai transportuoti ir įgyvendinti.

Remiantis surinkta informacija, gauta atlikus stalo tyrimą ir fokus grupės interviu, žmonės linkę kūrybiško mokymosi erdves sieti ir sieti su neformaliojo ugdymo praktikomis ir metodais. Remiantis kai kuriais atsakymais ir duomenimis, su jaunu dirbantys asmenys ir pedagogai yra linkę kurti tokias aplinkas naudodami įvairias simuliacijas, lobio paiešką arba taikydami labai lanksčius metodus, kurie apima emocinį intelektą ir minkštuosius įgūdžius / kompetencijas.



Kalbant apie Portugaliją, tyrimų ir studijų, susijusių su kūrybiškais edukacinėmis aplinkomis, vis dar labai nedaug. Pati švietimo sistema taip pat neskatina į šią sritį orientuotų projektų.

Formaliojo švietimo lygmeniu matome, kad specialistai nori puoselėti kūrybiškas ugdymo aplinkas, ir daugėja su šia tema susijusių iniciatyvų. Tačiau kadangi švietimo sistemos parama yra menka, o didžioji dalis jos skiriama skaitmeniniam perėjimui, o visi kiti metodai stokoja, ši geroji patirtis daugiausia kyla iš individualios pedagogų ir mokyklų iniciatyvos. Todėl galime daryti išvadą, kad ryšys su Švietimo generaliniu direktoratu yra silpnas ir mažai jo skatinamas.

Kalbant apie neformalųjį švietimą, radome keletą organizacijų ir asociacijų, kurios yra atviros šių kūrybiškų ugdymo aplinkų skatinimui ir vykdo jas puoselėjančią praktiką.

Iš fokusuotos grupės pastebėjome, kad dalyviai labai aiškiai suvokia, kaip sukurti kūrybišką edukacinę erdvę, ir netgi galėjo pateikti pavyzdžių, kuriuos jau anksčiau įgyvendino praktikoje.

Tačiau apskritai nacionalinis požiūris į šią temą vis dar nėra išraiškingas ir vargu ar gali pasikeisti, jei nebus didesnės paramos iš Portugalijos švietimo sistemos.

Savo ruožtu Ispanija yra šalis, kurioje yra galimybių kurti kūrybiškas mokymosi aplinkas formaliojo ir neformaliojo ugdymo srityse, taip pat diegti naujovišką ugdymo praktiką, pavyzdžiui, edukacinius pabėgimo kambarius, ir kurioje yra daug specialistų, norinčių ir siekiančių tai daryti, net jei šiame procese gali kilti sunkumų.

Ispanijos švietimo politikos dokumentuose švietimo įstaigoms suteikiama tam tikra laisvė taikyti inovacinę praktiką, o naujajame švietimo įstatyme (LOMLOE) ypatingas dėmesys skiriamas mokinių skaitmeninių kompetencijų ugdymui visais švietimo etapais. Ispanijoje veikia oficialios institucijos ir vykdomi projektai / metodikos, nukreipti į inovacijas ir kūrybiškumą klasėje, o iš apžvelgtų mokslinių straipsnių matyti, kad pedagogai mano, jog edukaciniai pabėgimo kambariai yra naudinga priemonė, turinti didelį potencialą.

Tačiau su jaunu dirbantys specialistai jaučia aiškų išteklių ir paramos trūkumą, o tai reiškia, kad, norėdami įgyvendinti šiuos metodus ir priemones,



jie turi skirti daug laiko ir pastangų.

Iš šiam tyrimui atliktos tikslinės grupės galime daryti išvadą, kad Ispanijoje su jaunimu dirbantys specialistai mato aiškų aktyvių, naujų ir novatoriškų mokymosi metodikų poreikį.

3.4 Tyrimais pagrįstos rekomendacijos pedagogams

Remdamiesi atliktu tyrimu ir kiekvieno partnerio surengta fokus grupe bei padarytomis išvadomis, jau dabar galime pateikti keletą rekomendacijų pedagogams, norintiems diegti kūrybiškas mokymosi aplinkas.

Kūrybiško mokymosi erdvė visų pirma yra mokymosi vieta, kurioje mokiniams suteikiama galimybė laisvai reikštis ir dirbti be kliūčių, kurias dažnai sukelia „tradicionis“ mokymas. Šioje erdvėje mokytojų ir (arba) pedagogų ir (arba) stebėtojų vaidmuo - suteikti jiems orientacines priemones mokymosi proceso metu ir lydėti juos nevaržant, sukuriant saugią erdvę, kurioje priimtina išbandyti (ir rizikuoti).

Tokioms erdvėms sukurti nuo nulio reikia daug darbo ir planavimo, ypač kalbant apie mokymosi turinio ir tikslų pritaikymą naujoviškai medžiagai ar metodams, kurie bus naudojami. Bet tam mes ir esame čia, kad padėtume!

Svarstydami apie kūrybišką mokymosi erdvę, turėtumėte nepamiršti, kokie dalykai stimuliuoja, o ne kokį turinį reikia perduoti.

Tačiau kūrybinė erdvė turėtų būti nukreipta į žinias, kurių ketinama mokytis. Šia prasme joje turėtų būti vertinami neformaliojo ugdymo metodai ir alternatyvūs, praktiniai mokymo išteklių. Taip pat svarbu suprasti, kokias mokymo priemones galima naudoti, ir turėtumėte suteikti mokiniams galimybę pasirinkti, kaip jie atliks užduotis, per daug nesilaikydami vieno būdo. Galite pasitelkti technologijas, žaidybiniumą, apverstą klasę, eksperimentavimą, vaidmenų žaidimus ir kitas metodikas, kurios apeliuoja į tikslinės auditorijos įsitraukimą.

Todėl labai svarbu žinoti savo auditorijos profilį, nes šias metodikas taip pat reikėtų parinkti atsižvelgiant į jų skonį ir poreikius, taip pat į jų amžiaus grupę.

Kūrybinės edukacinės erdvės kūrimas taip pat labai susijęs su turimais



ištekliais, todėl būtina nuolat bendrauti su mokykla ar jaunimo organizacija, kad suprastume, kas yra ar gali būti suteikta šiam tikslui. Kūrybiško mokymosi erdvėje turėtų būti įvairių priemonių (IT, pavyzdžiui, išmaniosios lentos, planšetiniai kompiuteriai, kompiuteriai, projektoriai; kanceliarinės priemonės, pavyzdžiui, žymekliai, flipchartai; galimybė pritemdyti šviesą; informaciniai išteklių, pavyzdžiui, plakatai ir t. t.). Priklausomai nuo veiklos, gali būti naudojama net foninė muzika, padedanti jaunuoliams susikaupti.

Be to, kūrybiško mokymosi erdvė turi būti apgalvota dėmesingai. Pati fizinė erdvė gali būti viduje arba lauke. Pastebėta, kad gera fizinė erdvė leidžia sukurti malonesnę mokymosi aplinką ir įgalina įvairius mokymosi stilius turinčius mokinius iš jos gauti geriausią naudą.

Jei fizinė erdvė yra patalpoje, jos išdėstymas ir organizavimas turėtų būti suprojektuotas atsižvelgiant į artumą ir neformalumą, naudojant daiktus, medžiagas ir baldus, kurie veikia penkis pojūčius ir suteikia aplinkai jaukumo bei kūrybiškumo. Be to, pati „patalpa“ neturėtų būti per daug užgriozdinta, turėtų būti kilnojama ir pakankamai didelė, kad galėtumėte sukurti skirtingas erdves darbui.

Minkštieji įgūdžiai arba kompetencijos, emocinis intelektas, kritinis ir analitinis mąstymas - tai taip pat aspektai, kurie yra svarbi kūrybiškos mokymosi aplinkos dalis ir į kuriuos reikėtų atsižvelgti. Minkštieji įgūdžiai, derantys su kūrybiškumu ir inovacijomis, sukuria saugią ir reflekyvią erdvę, kuri galėtų būti kūrybiška mokymosi aplinka.

Kalbant apie išteklius, į kuriuos gali kreiptis pedagogai, norėdami daugiau sužinoti apie kūrybiškas mokymosi aplinkas, turime keletą pasiūlymų, kuriais norėtume pasidalyti:

- Priemonių rinkinį „Dizaino mąstymas pedagogams“, kurį galima rasti svetainėje „Ideo“;
- Salto tinklas;
- Eurodiaconia;
- „Telegram“ grupes, kuriose renkasi novatoriškomis ir kūrybiškomis priemonėmis besidomintys švietimo specialistai;
- Pinterest.

4. EDUKACINIO ĮRANKIO KŪRIMAS



In this part of the manual, we would like to introduce you to the meaning of what is an Educational Tool and what involves the development of it. We believe that the JVADAS of it it's strictly connected also with the ability to create an educational escape room. In Youth Work the development of educational tools is a common strategy to bring innovation and variety in the methods used in the non-formal education frame and especially in young people's education.

4.1 Projektinis žvilgsnis į mokymąsi

Mūsų projekte daugiausia dėmesio norėtume skirti mokymuisi naudojant pabėgimo kambarius internete ir ne internete. Suplanavome sukurti mobiliąją programėlę, kuri leistų su jaunu dirbantiems asmenims ir jaunuoliams mokytis ir tobulinti savo įgūdžius kartu su asmeniniais ir profesiniais profiliais. Vienas iš pagrindinių mokymo priemonės tikslų yra mokymosi procesas ir savybės. Savo projekte daugiausia dėmesio skirsime minkštiesiems įgūdžiams, kurie paprastai yra tie, kurių jauni žmonės nesugeba išsiugdyti už klasikinio formaliojo švietimo kelio ribų. Siekdami kelti jaunų žmonių kompetencijas, dažniausiai naudosime neformaliojo ugdymo ypatumus, o šiuo atveju - edukacinius pabėgimo kambarius kaip metodą ir priemonę minkštiesiems įgūdžiams tobulinti.

Nusprendėme sutelkti dėmesį į minkštuosius įgūdžius, nes Bolonijos deklaracijoje buvo pabrėžta, kad svarbu tobulinti ne tik akademinėje mokymo programoje ugdumus, bet ir tarpdisciplininius įgūdžius.

Zhou (2014) mano, kad mokymo programų reformos yra esminės ekonominėms ir socialinėms reformoms, nes kasdienių problemų sprendimas, atvirumas, kūrybiškumas ir visapusiškumas bei mokymosi bendradarbiaujant principų taikymas yra švietimo sistemų, pritaikytų konkurencingai rinkai ir stipriai žinių ekonomikai, rezultatas.

Yra daug tyrimų, kuriuose pabrėžiama minkštųjų įgūdžių, tokių kaip darbas komandoje, laiko valdymas, problemų sprendimas, kūrybiškumas, skaičiavimo įgūdžių taikymas, technologijų taikymas ar dizaino taikymas, svarba. Visi jie yra pavyzdžiai, o mes savo edukaciniuose pabėgimo kambariuose norėtume sutelkti dėmesį į tam tikrą minkštąjį įgūdį ar temą ir dirbti su jo mokymosi



4.2 Tikslas ir objektas

Mes numatome, kad ši priemonė yra tikrai įtraukianti veikla, kurią gali pakartoti ir atlikti bet kuris moderatorius, neturintis jokios ar didelės patirties priemonės tema. Šiuo atveju priemonė turėtų pasižymėti skirtingomis savybėmis, kurių reikėtų paisyti, kad taip pat būtų laikoma priemone. Priemonė gali būti žaidimas, pavyzdžiui, kortų žaidimas, stalo žaidimas, seminaras su įvairia dinamika, susijusia su neformaliuoju ugdymu, pavyzdžiui, teatras, simuliacija, darbas grupėse, vaidmenų žaidimai ir daugelis kitų, arba kas nors konkrečiau, kas galėtų būti naudojama turiniui perduoti arba dinamiškai sukurti, kad būtų galima perduoti tam tikrą turinį. Mūsų atveju daugiausia dėmesio skirsime pabėgimo kambarių kūrimui neprisijungus prie interneto ir internete. Mobiliojoje programėlėje bus pateikiami edukaciniai pabėgimo kambariai, orientuoti į tam tikras kompetencijas ir temas, kurios bus nustatytos po apklausų, atliktų su jaunimu, siekiant atrinkti svarbiausias ir suteikti prioritetą kompetencijoms, kurios yra aktualesnės ir įdomesnės jaunimui. Kad priemonė būtų veiksminga ne tik dalyviams, bet ir patogi operatoriams (su jaunimu dirbantiems asmenims), ji turėtų pasižymėti šiomis savybėmis:

- Įtraukiantis ir interaktyvus;
- aiškiai paaiškintos ir parengtos rašytinės taisyklės, kuriomis gali naudotis norintis jas taikyti tarpininkas;
- lengva galutiniams naudotojams, mūsų atveju – jaunimui;
- apibrėžtas laikas, naudotojų skaičius ir tikslinė grupė;
- turinys perduodamas taikant patirtinio mokymosi metodą;
- laikas apmąstymams ir apibendrinimui, kai visi klausimai paruošti tarpininkui;
- Galimi skaičiaus, dinamikos ir kiti pokyčiai;
- Laikotarpis ir schema, kurios reikia laikytis;
- Tikslai, kuriuos norėtumėte pasiekti naudodami įrankį;

Paprastai turėtų būti:

- Galbūt tam tikrus rezultatus, kuriuos koordinatoriai galėtų atsisiųsti ir naudoti, jei norėtų daugiau paskaityti apie temą, su kuria susiduria priemonė;
- ĮVADAS su instrukcijomis ir pagalbininkams, ir galutiniams naudotojams;
- Naudojimosi ja taisyklės su keliais pavyzdžiais kaip nuoroda;
- Galima dalomoji medžiaga, kortelės ar kas nors, ką galėtų atsispausdinti ar naudoti pagalbininkas su jaunimu (pabėgimo kambarių atveju tai galėtų būti daiktai ar kas nors, kas naudinga žaidžiant pabėgimo kambarį, arba aprašymas ir pradinis pasakojimas, pristatantis pabėgimo kambario scenarijų);
- Apibendrinimo ir apmąstymų laikas (pateikite paruoštus klausimus, kuriuos



tarpininkai galės naudoti, kad palengvintų naudotojų apmąstymų procesą). Mokomuosiuose pabėgimo kambariuose ši dalis bus labai svarbi siekiant suprasti, kokia buvo dalyvių patirtis, kokie rezultatai ir mokymosi taškai kiekvienam iš dalyvių;

- Patarimai fasilitatoriams. Svarbu, kad priemonę būtų lengva atkartoti bet kuriam fasilitatoriui ir ji būtų prieinama visiems, taip pat su dalomąja medžiaga, kurią būtų galima atsispausdinti, arba kuo nors, kas palengvintų fasilitatoriaus darbą.

4.3 Rezultatų dokumentavimas

Kaip jau buvo minėta ankstesnėje dalyje, viena svarbiausių mokomosios priemonės dalių yra apžvelgti ir tinkamai įvertinti per pabėgimo kambarį pasiektus rezultatus. Kad tai padarytumėte, siūlome jums:

1) DEBRIEFINGAS/APTARIMAS

Būtinai surinkite visus dalyvius į jaukią ir neformalią aplinką aptarti ir padiskutuoti apie tai, kaip sekėsi patirti edukaciniame pabėgimo kambarielyje, o tada būtinai vadovaukite ir palengvinkite diskusiją užduodami klausimus:

- Kaip jie jautėsi individualiai ir komandoje?
- Kokia buvo grupės dinamika?
- Kaip dėl trukmės - ar buvo sunku tai padaryti per tą laiką?
- Palyginkite pabėgimo kambario procesą ir situacijas su realaus gyvenimo patirtimi ir paklauskite, ar jie mato bendrų dalykų ir ką.
- Kas jiems buvo sunkiausia?
- Kas jiems buvo lengviausia?
- Kas buvo įdomiausia pabėgimo kambario metu?
- Kas buvo didžiausias mokymosi pasiekimas?
- Kokią kompetenciją, jų manymu, jie labiausiai ugdo?

Patikrinkite visas šias temas ir, jei jūsų galvoje iškyla klausimų, kurie galėtų būti įdomūs ir paskatinti dalyvių apmąstymus, juos pateikite.

1) VERTINIMO MODELIAI

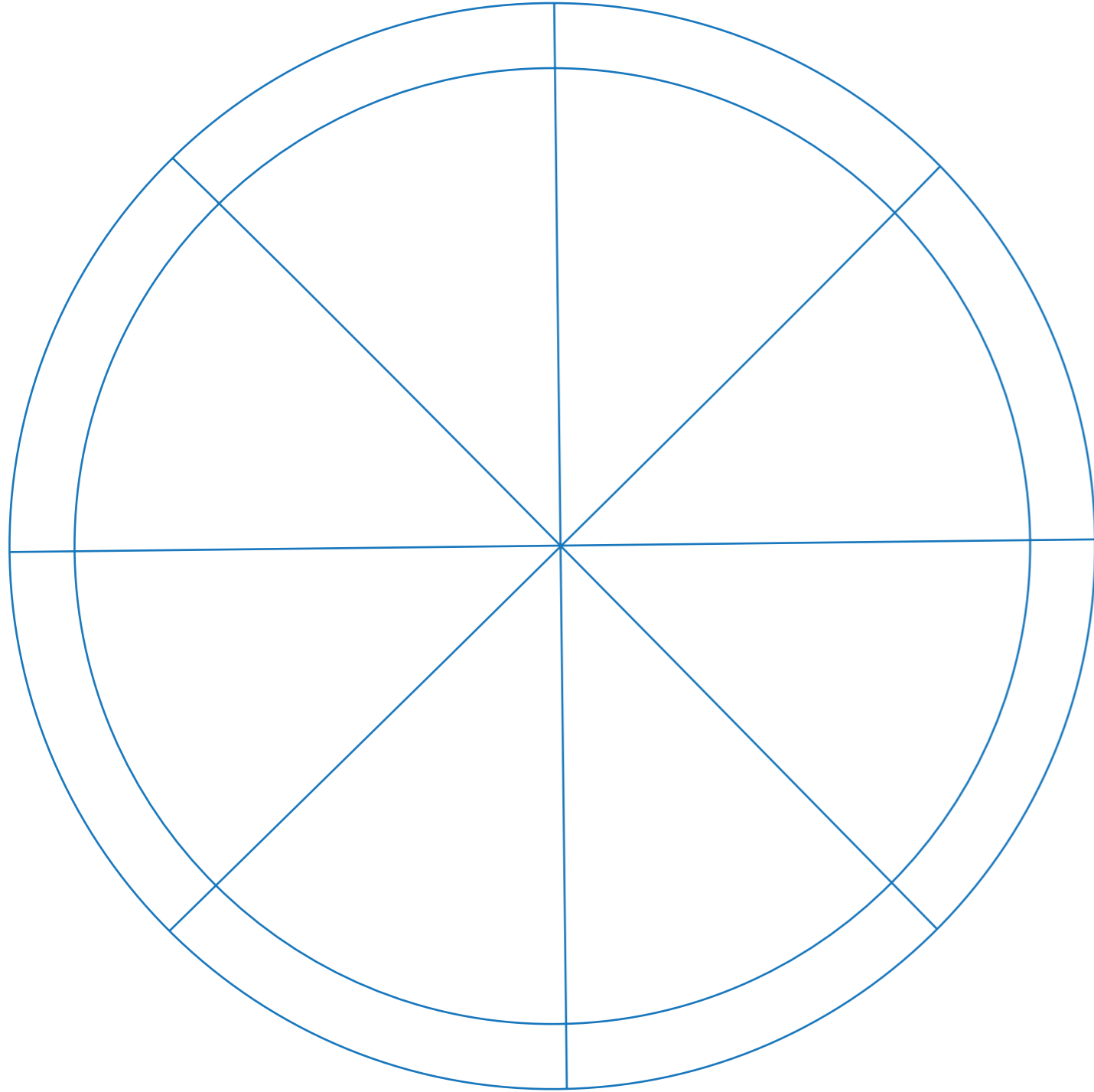
Primygtinai siūlome naudoti vertinimo modelius, kad taip pat suprastumėte, ar jūsų edukacinė priemonė veikia ir ar tokiu atveju jūsų edukacinis pabėgimo kambaris yra veiksmingas su jaunuoliais, kuriuos įtraukėte. Geriausias būdas yra naudoti:

a) vizualinį vertinimą. Tai galima atlikti įvairiais būdais - neprisijungus prie interneto arba internetu. Kalbant apie neprisijungusį formatą, čia pasidalysime keliais pavyzdžiais, kuriuos galite naudoti, ir kuriuos taip pat galima perkelti į internetinį vertinimą naudojant tokias pagalbines sistemas kaip Jamboard:



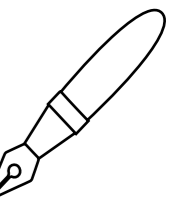
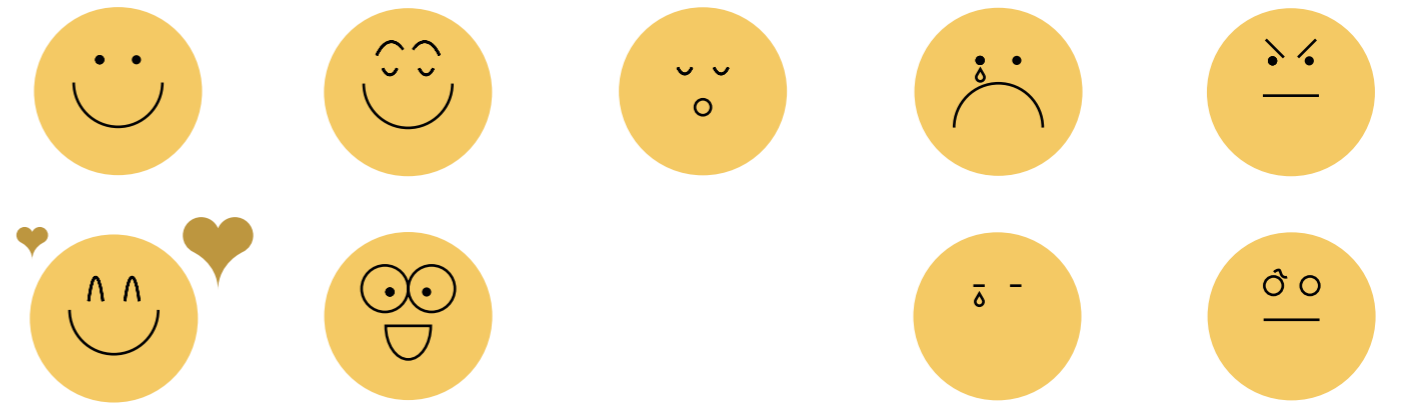
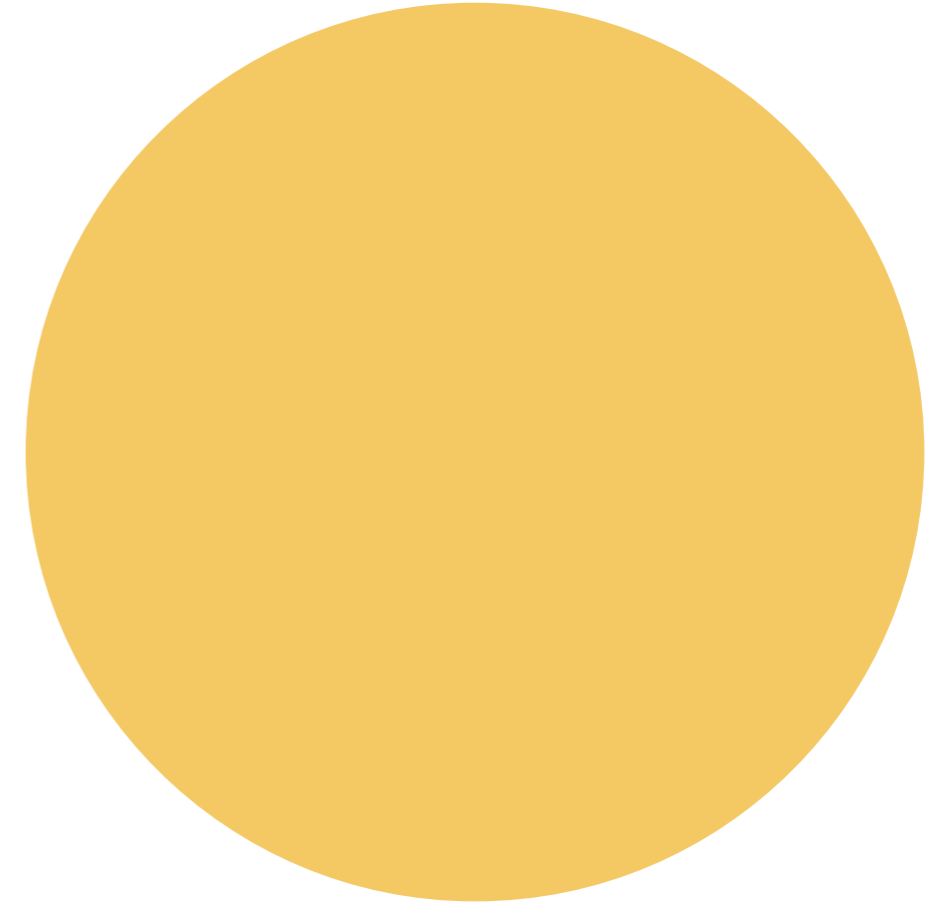
Picos vertinimas

Kiekvienai skiltelei uždėkite tašką. Turėkite omenyje, picos centras yra 100% geras, picos kraštelis yra 0% netinkamas.



Atsinešk savo jausmą

Pasidalykite savo jaustukais pagal savo jausmus po šios veiklos!





b) Grupės vertinimas. Tai taip pat gali būti sprendimas, pavyzdžiui, paprašyti jaunuolių vienu žodžiu apibendrinti edukacinės patirties metu patirtus įspūdžius arba pasidalyti mintimis.

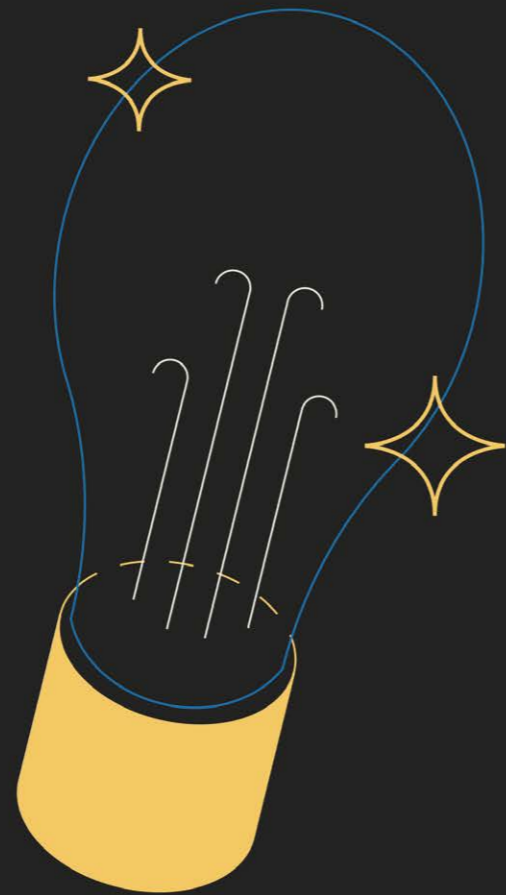
c) Klausimynai. Tai gali būti asmeniniai klausimynai internete naudojant “Google”, Typeform ar Survey Monkey. Būtų geriau, jei pavyktų parengti vieną klausimyną prieš patirtį ir po jos, nes taip galėsite tiksliau suvokti savo mokymo priemonės poveikį. Klausimyne galite klausti:

- Kompetencijos prieš ir po patirties;
- jausmus ir geriausias akimirkas;
- atsiliepimus apie dinamiką, žaismingumą, smagumą, struktūrą, sudėtingumą ir kt.;
- bet kokius bendrus atsiliepimus, kuriuos jie norėtų jums pateikti.

Nuotraukos ir vaizdo įrašai taip pat yra geras būdas patikrinti grupės dinamiką edukacinės patirties metu. Jei norite, būtinai paklauskite dalyvių, ar jie sutinka būti nuotraukose ir vaizdo įrašuose, ir liepkite jiems iš anksto pasirašyti BDAR deklaracijas.



5. EDUKACINIŲ PABĖGIMO KAMBARIŲ KŪRIMAS



Šiame skyriuje daugiausia dėmesio skirsime EDUKACINIŲ PABĖGIMO KAMBARIŲ KŪRIMUI ir metodams, kurių gali imtis pedagogai ir su jaunimu dirbantys asmenys, norintys sukurti tokią mokymosi aplinką. Turėsite galimybę apžvelgti skirtumus tarp įprastų pabėgimo kambarių ir mokymuisi sukurtų kambarių (ypač virtualioje srityje), taip pat susipažinti su praktiniais žingsniais ir patarimais, kaip sukurti savo virtualų pabėgimo kambarį.

5.1. Virtualūs edukaciniai pabėgimo kambariai kaip kūrybiška mokymosi aplinka

Kūrybiška mokymosi aplinka suteikia galimybę mąstyti remiantis sprendimais, taikyti naujoviškus metodus ir eksperimentuoti. Edukacinis pabėgimo kambarys gali būti ir fizinė erdvė, kurią mokinys gali tyrinėti, ir įtraukianti veikla, kurioje jis gali dalyvauti. Projektuodami edukacinį pabėgimo kambarį neturime apsiriboti vien tik pačiu žaidimu, bet taip pat galime išnaudoti erdvę vėlesniam tyrinėjimui ir užduotims, pagrįstoms kambario tema ir atskirais elementais. Pavyzdžiui, sieną su duomenimis ir faktais apie netikras naujienas ir dezinformaciją, kuri yra vieno žaidimo galvosūkiu dalis, vėliau galima naudoti straipsniams studijuoti arba ja remtis atliekant visos grupės užduotį ar individualų rašinį. Fizinė aplinka taip pat gali būti akstinas kurti istorijų tęsinius ir veikėjų atliktų veiksmų pasekmes arba analizuoti priežastis, dėl kurių istorija apskritai atsirado. Taigi, kai į pabėgimo kambarį žvelgiame kaip į kūrybišką mokymosi aplinką, galime rasti daugybę būdų, kaip įtraukti besimokančiuosius į veiklas, kurias pirmiausia motyvuoja žaidimas, o paskui išnaudojama erdvė ir jos galimybės.

Kalbant apie edukacinius pabėgimo kambarius virtualiame kontekste, galimas panašus pritaikymas, tačiau vietoj sienos su straipsniais gali būti Padlet lenta arba Google Jamboard lenta, prie kurios dalyviai gali grįžti nagrinėti temą. Kita vertus, virtualų pabėgimo kambarį lengviau pasiimti "su savimi" ir, grįžus namo, atsidaryti konkrečią nuorodą, pažiūrėti visą vaizdo įrašą, kuris buvo panaudotas sprendžiant galvosūkį, arba išklausti visą podkastą, kuris galėjo būti integruotas į žaidimą. Tiek fiziniai, tiek virtualūs pabėgimo kambariai siūlo kūrybišką mokymosi aplinką, į kurią besimokantieji gali pasinerti net pasibaigus pagrindinei veiklai – žaidimui.



5.2 Švietimo elementas ir kaip jį įdiegti

Nors teigiama, kad mokytis galima iš bet kokios žaislingos veiklos, mokomieji žaidimai skiriasi sąmoningu sprendimu nuo pat pradžių įtraukti mokymosi rezultatus. Dirbdami su edukaciniais pabėgimo kambariais, atkreipkite dėmesį į mokymosi veiksnį, kurį dizaineris pasėjo nuo pat kūrimo proceso pradžios, ir pabandykite jį įvairiais būdais sustiprinti. Žinant tikslinę grupę ir jos mokymosi poreikius, taip pat išnagrinėjus galimą mokymo programą, galima sukurti kambarį su konkrečiais mokymosi rezultatais, kurie bus aktualūs besimokantiesiems ir programai, kurioje jie dalyvauja.

Mokymosi rezultatai šiame kontekste suprantami kaip kompetencijų ugdymas arba konkretūs jų aspektai: žinios, įgūdžiai, nuostatos ir elgesys. Kiekvienas pabėgimo kambarys turi potencialo gilinti žaidėjų žinias per žaidimo tekstus, priešistorę ar net visą scenarijų, paremtą tikra ar išgalvota istorija. Įgūdžiai ugdomi kartojant, sprendžiant galvosūkius ir bendradarbiaujant tarpusavyje. Tuo tarpu požiūris ir elgesys formuojasi arba keičiasi dėl bendros patirties ir po žaidimo vykdomos veiklos, pavyzdžiui, apibendrinimo ar apmąstymų. Kad pasiektumėte rezultatą, kuriuo būtumėte patenkinti, yra keletas dalykų, į kuriuos turėtumėte atkreipti dėmesį “mokymosi sodinimo” etape.

Pirmiausia svarbu pasirinkti jums ar jūsų komandos kompetencijos sričiai artimą pabėgimo kambario temą, kuri leistų sukurti išsamesnį ir gilesnį žaidimo scenarijų, kuriame galėtų būti daug metaforų ir stiprinančių veiksmų. Tema gali būti bet kokia jūsų darbei aktuali tema, pavyzdžiui, geografija, istorija, psichikos sveikata, smurtas dėl lyties, aplinkosauginis sąmoningumas. Pasirinkus temą, pats laikas atsakyti į du klausimus:

- Ką jūsų tikslinė grupė jau žino ar galvoja apie šią temą?
- Ką jie norėtų sužinoti apie šią temą?
- Ką jie turėtų žinoti apie šią temą pagal mokymo programą / programą / kampaniją?

Kai į šiuos klausimus atsakysite iš besimokančiojo perspektyvos, galėsite išvardyti visus punktus ir nustatyti jų prioritetus pagal tai, kas, jūsų manymu, šiuo metu yra aktualiausia, ką galima pasiekti žaidimo patirtimi, o kas turėtų būti nagrinėjama diskusijų, paskaitų ar galbūt audiovizualinių elementų pagalba. Patariame 90 minučių trukmės žaidimo sesijai pasirinkti ne daugiau kaip 3 mokymosi rezultatus.



Dabar, kai jau turite pasirinktus mokymosi rezultatus, pažiūrėkime, kaip juos paskirstyti žaidimo metu:

Žaidimo scenarijus - scenarijus gali suteikti žinių elementų, tačiau svarbiausia, kad istorija, kuri yra artima, įspūdinga ir artima širdžiai, suteiks stipresnę patirtį ir galės pakeisti žaidėjų požiūrį ar elgesį. Kurdami scenarijų pagalvokite, kas yra šios istorijos žaidėjai; kas yra pagrindinis veikėjas; kas vyksta istorijoje prieš žaidimo dalį ir kas po jos; kokie įvykiai vyksta žaidimo dalies metu ir kokie gali būti siužeto posūkiai.

Išankstinė istorija - žaidimo konteksto pristatymas, nuotaikos sukūrimas, pirmųjų detalių ir informacijos pateikimas - visa tai gali būti atlikta išankstinėje istorijos dalyje. Čia dalyviai netgi gali turėti laiko išanalizuoti tam tikrus duomenis, įsiminti svarbiausią informaciją arba susikurti savo informacinę duomenų bazę, kad galėtų patekti į žaidimą. Šiuo atveju dalyviai su nekantrumu laukia, kada galės prisijungti prie žaidimo, todėl sunku juos sudominti informacija, tačiau vis dėlto, jei ją įtrauksite į istoriją ir suteiksite jiems priežastį ką nors studijuoti, skaityti, klausytis, tai gali pavykti.

Aplinkos pasakojimas - fiziniai objektai, tokie kaip drabužiai, plakatai ir simboliai, gali patobulinti scenarijus ir taip sustiprinti žaidimo patirtį, įtraukiant žaidėjus į žaidimo pasaulį, suteikiant stipresnių emocijų ir ilgesnį poveikį.

Žaidimo pasakojimas - galbūt turime aukos dienoraštį nuo pat pradžių, galbūt pakeliui randame įrašytas draugo žinutes. Visa tai yra galimybė suteikti mums daugiau konteksto, informacijos, supažindinti su sąvokomis ir priversti išmoktas sąvokas pritaikyti praktikoje. Pasakojimas žaidimo metu yra tai, ką norite įtraukti į bet kurį mokomąjį pabėgimo kambarį.

Žaidimo aktorius - jei norite suteikti erdvės diskusijoms žaidimo metu, pakartoti svarbią informaciją, užmegzti dialogą su žaidėjais, visa tai galima padaryti pasitelkus žaidimo aktorius, kuris scenarijaus metu atlieka tam tikrą vaidmenį. Taip galite kontroliuoti eigos tempą, padidinti istorijos įtraukiantį įspūdį ir lanksčiai bei lanksčiai atkreipti dėmesį į svarbias detales ar duomenis, netrikdydami žaidimo patirties.

Dėlionės - tai pagrindinis edukacinių pabėgimo kambarių aspektas, kuris, žinoma, turi būti įvairus, intriguojantis, vis sudėtingesnis, tačiau jį turi būti įmanoma išspręsti per trumpą laiką. Tačiau mokymuisi pAmžiusrinti galite turėti teminių galvosūkių, atsakymų, atitinkančių tam tikrus duomenis, arba net galvosūkių, pagrįstų sąvokomis, faktais ir žinių šaltiniais, pasklidusiais



po visą kambarį. Atidžiai pasirinkite galvosūkius, kurie suteiks geresnę mokymosi patirtį ir bus tinkami temai.

Po istorijos – kai žaidimas baigiasi ir laikmatis sustoja, galite turėti vietos žaidimo metaforoms paaiškinti, istorijai išnarplioti ar net pristatyti siužeto posūkį. Visa tai sukuria stipresnę žaidėjų patirtį, kuri leidžia ilgiau išlaikyti mokymąsi.

Po žaidimo – pasibaigus žaidimui žaidėjams suteikiama erdvė asmeniniams ar grupiniams apmąstymams, vadovaujamam apibendrinimui ir teorinei informacijai – tai puiki galimybė perduoti žinias.

Tolesnė veikla – rekomenduoti knygą, straipsnį, dokumentinį filmą, pateikti skrajutę ir pakviesti į renginį panašia tema gali būti puikus būdas panaudoti pabėgimo žaidimą kaip platformą smalsumui didinti ir įtraukti žaidėjus į tolesnę veiklą šia tema.

Mokomojo pabėgimo žaidimo kūrėjas gali nustatyti savo prioritetus kiekviename žaidimo scenarijuje. Kai kuriais atvejais daugiausia dėmesio gali būti skiriama naujoms žinioms, todėl daugiau vietos gali užimti priešistorė ir pasakojimas žaidimo metu. Jei žaidimas skirtas įgytoms žinioms patikrinti arba mokymuisi įvertinti, tuomet dėmesio centre gali atsidurti galvosūkių ir žaidime esantys iššūkiai. Tačiau jei norima apmąstyti vertybes, požiūrį ir koreguoti elgesį, tuomet daugiausia dėmesio aiškiai skiriama pasakojimui, emociniam ryšiui ir apmąstymams po žaidimo bei apibendrinimui, kurie gali suteikti besimokantiesiems stiprių taškų, kuriuos jie išsaugos. Pabėgimo kambario aplinkoje yra daugybė vietų, kur galima pasodinti ir sustiprinti mokymąsi, todėl pasirinkite prioritetus ir eksperimentuokite viso proceso metu.



5.3 Tinkamos edukacinės sritys edukaciniams kambariams įrengti

Kiekvieną kartą, kai pristatome, kad žaisime pabėgimo žaidimą, mokiniai pajunta jaudulį, nes tai yra kažkas paslaptingo, aktyvaus ir skatinančio siekti laimėjimų. Tokia veikla gali būti tinkama visose švietimo srityse ir darbo su jaunimu praktikoje, nesvarbu, kur ir kam. Pabėgimo kambarį galima įrengti jaunimo stovyklos bendrabutyje, vidurinės mokyklos klasėje, universiteto auditorijoje ar net palapinėje parke. Jį galima įrengti jaunimo centre mišraus amžiaus jaunuolių grupei, įgyvendinti vietinėje bibliotekoje šeimoms ar draugų grupėms arba net sukurti visiškai internetinį, kad kiekvienas norintis galėtų žaisti viename ar keliuose įrenginiuose. Pedagogas turi nuspręsti, ar pabėgimo kambarys tinka šiai konkrečiai besimokančiųjų grupei ir mokymo programai, taip pat apsvarstyti, ar pedagogas turi pakankamai išteklių ir laiko investuoti į šios patirties kūrimą.

Edukaciniai pabėgimo kambariai – tai kūrybiška mokymosi aplinka, kurioje galima maksimaliai įsitraukti dėl aplinkos pasakojimo ir 360 laipsnių žaidimo galimybės, kai viskas aplinkui perteikia istoriją ir su kuo galima sąveikauti. Pabėgimo kambariai taip pat yra viena iš geriausių įkūnytų patirčių, kai norint įvykdyti nustatytą užduotį ar misiją reikia pasinaudoti visais iššūkiais ir dirbti fiziškai, kognityviai ir socialiai. Taigi žaidžiant ir po žaidimo patiriama gana daug emocijų ir jausmų. O kaip žinome, emociniai potyriai ilgiau išlieka mūsų atmintyje. Kai susiduriame su panašia situacija, ši emocinė patirtis mums sugrįžta, ir mes galime geriau prisiminti, ką jautėme ir kokių veiksmų ėmėmės. Taigi, jei žaisime su smurto dėl lyties tema susijusį žaidimą, sukurtą stiprų emocinį ryšį tarp šios temos, ir surengsime išsamią diskusiją, kuri baigsis konkrečiais veiksmais, kurių reikia imtis tapus smurto dėl lyties liudininku, tuomet labiau tikėtina, kad susidūrę su realia situacija šiuos veiksmus prisiminsime geriau nei po paprastos ĮVADAS paskaitos apie tai, kaip elgtis tapus smurto dėl lyties situacijos liudininku.

Taigi, kuriant stiprius emocinius ryšius, edukaciniai pabėgimo kambariai tampa puikia priemone sprendžiant svarbius klausimus, kuriems reikia empatijos. Smurtas, rasizmas, diskriminacija, ekologinė katastrofa, migracija, patyčios – tai tik kelios iš daugelio temų, kurioms pabėgimo kambariai puikiai tinka. Per pabėgimo kambarį taip pat galima supažindinti su temomis, kurios reikalauja faktų ir įvykių supratimo (pvz., istoriniai įvykiai, politinės bylos ar geografiniai duomenys). Kadangi pabėgimo kambariai yra labai įtraukianti



priemonė, juos galima naudoti ir techninio pobūdžio dalykams. Yra daug erdvės eksperimentuoti su mokomaisiais pabėgimo kambariais ir chemijos, fizikos ar matematikos, be kitų dalykų. Galimybė lavinti minkštuosius įgūdžius leidžia sukurti pabėgimo kambarį, kuriame galima sutelkti dėmesį į konkrečius įgūdžius, pavyzdžiui, bendradarbiavimo, bendravimo, vadovavimo ir kitus.

5.4 Ištekliai, reikalingi internetiniams mokomiesiems kambariams kurti

Aiškiai pasakysime: kuo daugiau patirties ir įgūdžių turite skaitmeniniame pasaulyje, tuo lengviau bus sukurti edukacinį pabėgimo kambarį internetinėje erdvėje naudojant įvairius įrankius, programas ir internetines erdves. Tačiau net ir turėdami nedaug patirties galite sukurti pabėgimo žaidimą internete, skirtą besimokančiųjų švietimui.

Sukurti pabėgimo kambarį internetinėje erdvėje galite tik su nešiojamuoju kompiuteriu. Tačiau norint sukurti įtraukiantį pabėgimo kambarį gali prireikti šiek tiek daugiau techninės įrangos. Pravartu naudoti įvairius galvosūkius, įtraukiančius skirtingus pojūčius ir skirtingus galvosūkių stilius. Kad būtumėte pasirengę įvairiapusiškumui, apsirūpinkite nešiojamuoju arba asmeniniu kompiuteriu, geru mikrofonu, vaizdo kamera, skeneriu ir spausdintuvu. Tačiau dauguma išteklių bus gaunami iš skaitmeninės erdvės. Jums gali prireikti naudoti jums patogią nuotraukų ir (arba) vaizdo redagavimo programą ("Canva", "Indesign", "Photoshop"), vaizdo įrašų redagavimo programą ("OpenShot", "Adobe Premiere"), įvairias socialinės žiniasklaidos platformas ("Twitter", "Facebook", "Wordpress", "YouTube", "Wix"), garso redagavimo programą ("Studio One", "Audacity Logic Pro X"), failų saugojimo paslaugas ("Google Drive", "Dropbox"), taip pat programas ir interneto svetaines, skirtas galvosūkiams kurti, pavyzdžiui, Morzės abėcėlės sekos (Morsecode.world), QR kodus (qr-code-generator), užuominų sistemas (textadventures.co.uk). Internetinių pabėgimo kambarių kūrimo galimybes riboja tik jūsų laikas, skirtas galimai programinei įrangai, programėlėms ir jų naudojimui iširti. Tai gali būti ir puiki galimybė, ir triušio duobė, kuri gali nuvesti jus prie galvosūkių sluoksnių ir platformų bei medijos failų derinių, todėl nepamirškite svarbiausio dizaino proceso išteklius – laiko.



5.5 Pabėgimo kambarių privalumai ir trūkumai

Kaip ir bet kurios mokomosios priemonės, skirtos pabėgimo kambariams, yra dvi istorijos pusės, tam tikri jų naudojimo privalumai ir trūkumai. Remdamiesi stalo tyrimais ir asmenine patirtimi, išvardijame keletą dalykų, kuriuos pedagogas gali pasverti prieš pradėdamas kurti edukacinį pabėgimo kambarį.

Virtualaus pabėgimo kambario privalumai: virtualų pabėgimo kambarį galima sukurti tiesiogine prasme nenaudojant jokių finansinių išteklių, naudojantis tik internetu ir nemokamomis paslaugomis, kuriomis gali naudotis pedagogai, todėl tai yra patraukli priemonė, kurią galima tyrinėti. Tačiau tarp kitų virtualių pabėgimo žaidimų privalumų yra ir tai, kad juos galima žaisti bet kada ir bet kur, o komandos gali būti tame pačiame kambaryje arba išsibarsčiusios po visą miestą. Žaidimą galima žaisti bet kuriuo metu, o žaidėjai prie jo gali prisijungti 24 valandas per parą, 7 dienas per savaitę. Vienu metu gali žaisti kelios grupės, nereikia rūpintis fizine erdve ar apsiriboti tam tikru žaidėjų skaičiumi, kad galėtumėte žaisti žaidimą. Žaidimą galima sustabdyti arba paleisti iš naujo, kai to reikalauja situacija. Žaidėjai gali laikytis savo tempo, o jei baigė anksčiau, galite dirbti analizuodami žaidimą, kol kiti dar žaidžia. Jums, kaip tarpininkui, nereikia nieko rengti prieš žaidimą arba iš naujo paleisti žaidimą komandai jį baigus. Jei matote, kad žaidimo elementai neveikia kelioms grupėms, galite tiesiog išimti tą galvosūkį ir pakeisti URL nuorodą, kad ji vestų į kitą galvosūkį. Galite lengvai atnaujinti žaidimą įtraukdami galvosūkius arba pertvarkyti bet kurį jo elementą, jei tik pagrindiniame faile turite suplanuotas sekas. Virtualų pabėgimo kambarį galima įdiegti ir palengvinti nuotoliniu būdu su pertraukų kambariais. Tęstinė veikla gali būti atliekama vos spustelėjus galutinę nuorodą, vedančią į dokumentą, podkastą, vaizdo įrašą ar diskusijų forumą.

Virtualių pabėgimo žaidimų trūkumai: jie mažiau įtraukiantys, mažiau interaktyvūs ir nesuteikia tokios įkūnytų patirties kaip fiziniai pabėgimo kambariai. Jie gali priklausyti nuo įrenginių prieinamumo ir labai priklauso nuo technologijų, taip pat nuo stabilaus interneto ryšio, pakankamai greitų įrenginių ir galimybės vienu metu naudotis keliais įrenginiais, pavyzdžiui, nešiojamuoju kompiuteriu ir telefonu. Tai gali būti prieinama ne visiems besimokantiesiems. Kai kurie įrenginiai arba geografinė padėtis nepalaiko tam tikros interneto svetainės arba programėlės, todėl kai kuriems žaidėjams gali būti neprieinamos tam tikros žaidimo dalys arba, jei pasikeičia programėlės



ar interneto svetainės adresas, kai kurios nuorodos gali tapti klaidingos ir žaidimas gali nustoti veikti visiems. Kyla pavojus, kad kai kurios žaidimo dalys gali būti pažeistos, į jas gali būti įsilaužta arba žaidėjai ar troliai gali platinti šlamštą. Dėl viso to sunkiau suteikti stiprią emocinę patirtį, o žaidėjai gali lengvai pasiklysti internete, ieškodami užuominų netinkamose vietose.

Žinoma, yra būdų, kaip sumažinti šių trūkumų poveikį ir suteikti žaidėjams puikią pažintinę kelionę. Dizaineris turėtų nepamiršti, kaip svarbu techniškai sukurti sklandžią patirtį, kuri padėtų išvengti minėtų spąstų, ir kartu sukurti istoriją, su kuria žaidėjai galėtų susisiekti ir kurią jiems būtų įdomu atrasti. Tuo tarpu praktinis žaidimo administravimas taip pat svarbus prieš kiekvieną naudojimą, siekiant įsitikinti, kad žaidimas vis dar veikia taip, kaip buvo sukurtas.

5.6 Žingsnis po žingsnio projektavimo procesas

Kurdami mokomąjį pabėgimo žaidimą norime suteikti prasmingą mokymosi patirtį. Tačiau ne kiekvieną besimokančiojo patirtį galima laikyti prasminga. Didžiausias iššūkis yra tas, kad patirties prasmingumas yra labai subjektyvus ir labai priklauso nuo daugybės veiksnių, kurių daugumos (pavyzdžiui, asmeninių interpretacijų, ankstesnės patirties, išankstinio nusistatymo) patirties kūrėjas visiškai negali kontroliuoti. Nepaisant to, yra būdų, kaip daryti įtaką besimokančiojo patirčiai, nepamirštant elementų, kuriuos galima kontroliuoti (atmosfera, istorija, palengvinimas, galvosūkliai, diskusijų po žaidimo eiga), ir užtikrinant, kad kiekvienas minėtos patirties aspektas (istorija, vaizdai, veikėjai, galvosūkliai) tarnautų tam, kad ji būtų prasminga, įsimintina ir paveiki. Taigi kokius logiškus žingsnius ar jų grupes turėtų žengti mokomojo pabėgimo žaidimo kūrėjas?

Pirmoji žingsnių grupė buvo aprašyta ankstesniuose mokymosi sodinti punktuose, ir tai yra tiriamasis darbas, kurį pedagogas turėtų atlikti dar prieš pasirinkdamas kurti pabėgimo kambarį. Nuspręskite dėl bendros temos, kurią norėtumėte nagrinėti, išanalizuokite tikslinę grupę ir pasirinkite kelis mokymosi rezultatus, kurie labiausiai tinka tikslinei grupei ir jūsų kursui / veiklai. Užsirašykite šiuos mokymosi rezultatus, kuriais remiantis bus kuriamas pabėgimo žaidimas.

Antroji veiksmų grupė – peržiūrėti turimus išteklius. Atsižvelkite į grupės dydį, turimą erdvę, įrenginius ir bendramokslis. Nuspręskite, ar norite kurti



fizinį, skaitmeninį ar mišrų pabėgimo žaidimą. Pasirinkite, ar kurti linijinį, ar daugialinijinį pabėgimo žaidimą.

Atlikus parengiamuosius darbus, **metas pasinerti į istorijos pasakojimą**. Pirmiausia sukurkite istoriją, kurioje nagrinėjama tema, pasidomėkite istorijos lanku arba herojaus kelione, kad pasisemtumėte įkvėpimo sukurti visą istoriją. Pravartu sukurti veikėjus ir sukurti jų išvaizdą bei asmenybes. Pagalvokite, kada į šią istoriją galima įterpti pabėgimo žaidimą, kurioje vietoje įvyksta įsikišimas į žaidimą ir kokį vaidmenį atlieka besimokantieji. Kai istorija įgaus prasmę, pagalvokite apie galutinį žaidėjų tikslą. Galutinis tikslas gali būti surasti vaistą, išnarplioti paslaptį, sustabdyti bombos sproginimą, išvengti klimato kaitos, padėti smurto šeimoje aukai ar bet koks kitas tikslas, kuris gali būti patrauklus auditorijai ir prasmingas istorijai.

Sukūrus siužetą, ateina laikas kurti galvosūkių koncepcijas ir pritaikyti galvosūkius pagal temą. Sudarykite įvairias jusles jungiančių galvosūkių derinį (garsas, vaizdai, tekstas, mįslės ir fiziniai galvosūkliai, pavyzdžiui, labirintai). Sudarykite pusiausvyrą tarp trumpų galvosūkių, paremtų faktais ar datomis, ir galvosūkių, paremtų tekstu ar ilgesniais vaizdo ir garso failais. Sugalvoję galvosūkio idėją, eikite į priekį ir išbandykite neapdorotą versiją su draugais ir kolegomis, kad įsitikintumėte, ar ji turi prasmę. Kai būsite patenkinti galvosūkių koncepcijomis, sukurkite jas ir sudėliokite seką, pradedant nuo paprasto galvosūkio, kurio sudėtingumas didėja, o pabaigoje laukia didelis finišas. Kurdami galvosūkius ir juos nustatydami, įsitinkite, kad turite pagrindinį failą, kuriame užfiksuoti visi prisijungimo duomenys, kodiniai žodžiai ir sekos.

Naudodamiesi en.lockee.fr galite sukurti skaitmenines spynas savo dėlionėms

Kai visi galvosūkliai yra sudėlioti ir pritaikyti, pasakojimo aplinką galite papildyti papildomais vizualiniais ir estetiniais aspektais. Galite parašyti išankstinę istoriją arba įrašyti vaizdo įrašą, netgi surasti keletą kostiumų žaidėjams arba vedėjui. Sukurkite taisykles ir bet kokią vaizdinę medžiagą, kuri gali pAmžiusrinti aplinkos pasakojimą ir padaryti žaidimą labiau įtraukiantį.

Žaidimas jau paruoštas įtraukti besimokančiuosius, tačiau vis dar trūksta labai svarbaus aspekto. Atėjo laikas kurti po žaidimo ir tolesnę veiklą. Pagalvokite, kaip norėtumėte vadovauti apibendrinimo procesui: ar surengsite kokią nors asmeninę refleksiją, ar surengsite erdvę grupinei diskusijai? Ar iš karto po žaidimo pateiksite kokį nors paaiškinimą ar indėlį? Ar turėsite ilgesnių tolesnių



užduočių žaidimo aplinkoje, ar pateiksite kokią nors žiniasklaidos medžiagą, kurią besimokantieji galės naudoti namuose? Nepamirškite, kad ši patirties dalis yra viena iš svarbiausių, nes ji turi galią išreikšti jausmus, išsakyti mintis ir remtis vieni kitų idėjomis, užtikrinant temos atradimo tęstinumą ar net būtinus veiksmus.

Šiame etape pagrindinis žaidimo prototipas yra paruoštas, o labai svarbi žaidimo testavimo dalis dar neatlikta. Idealiu atveju paleiskite žaidimą su nedidele mokinių ar kolegų grupe, kad įsitikintumėte, ar viskas veikia taip, kaip suplanuota. Nesunkiai pamatysite, kokias reakcijas sukelia istorija, tam tikri galvosūkių ir pats žaidimas. Stebėdami žaidėjus užsiminsite apie silpnąsias vietas ir turėsite galimybę kai ką pakeisti prieš realų žaidimo naudojimą. Jei nėra galimybės išbandyti žaidimą su grupe, tuomet mažiausiai, ką galite padaryti, tai patys peržaisti žaidimą nuo pradžios iki galo ir atlikti atitinkamus pakeitimus.

Žaidimas jau paruoštas įgyvendinti su besimokančiųjų grupe, tačiau jis dar toli gražu nėra tobulas. Štai kodėl svarbu vadovautis mąstysena “žaisk ir iteruok”, kad galėtumėte koreguoti žaidimą po kiekvieno žaidimo. Atlikdami nedidelius koregavimus, galite išlyginti žaidimo procesą ir įsitikinti, kad besimokantieji yra srauto būsenoje, sugebėdami pasiekti vidutinį amžiusidaujamą žaidimo laiką.

Siekdami sukurti geresnius mokomuosius pabėgimo kambarius, kviečiame žaisti daugiau jų ir virtualių pabėgimo kambarių. Taip pat galite pažvelgti į mokymo planus ir edukacines programas žaidimų dizainerio akimis. Pagalvokite, kas gali būti žaidimo scenarijaus dalis, o kokį turinį, atrodo, įmanoma paversti galvosūkiu ir dar daugiau.

5.7 Dažniausios dizainerių klaidos

Žvelgiant į ankstyvuosius sukurtus scenarijus, nesvarbu, ar tai būtų fiziniai, skaitmeniniai, ar mišrūs pabėgimo žaidimai, galima pastebėti keletą klaidų, kurios kartojasi ir kurias daro žaidimus kuriantys pedagogai. Čia apmąstome kai kurias klaidas, kurias padarėme arba pastebėjome komandose, kuriančiose pirmuosius edukacinius pabėgimo žaidimus.

Žaidimo istoriją paversti pernelyg sudėtinga, metaforiška ar atitrūkusia nuo realybės – tai, kas pasitaiko gana dažnai. Kūrėjams žaidimo istorija ir elementai visada turi prasmę, tačiau ji bus prasminga ir žmogui, kuris su



šia tema susiduria pirmą kartą. Ar pateikiame pakankamai kontekstų, kad žaidėjai galėtų užmegzti ryšį ir smalsiai sužinoti, kas slypi už istorijos? Ar metaforos atpažįstamos ir ar tikrai galime įsivaizduoti šią istoriją, vykstančią mūsų pasaulio kontekste?

Kaip ir bet kokiam kūriniui, tobulumui ribų nėra, ir visada galite rasti ką nors, ką galbūt norėsite toliau plėtoti, keisti ar papildyti. Tai gerai, ir pakeliui galite daryti pakeitimus, tačiau bandymas išstobulinti žaidimą gali užtrukti per ilgai ir tapti sudėtingesnis, todėl jis nustos efektyviai naudoti išteklius.

Sukurkite ir pabrėžkite užuominų sistemos naudojimą. Virtualiame pabėgimo kambaryje kyla pavojus, kad žaidėjai gali netyčia pasukti klaidingu keliu ir rasti sąsajų tarp žaidimo temos ir atsitiktinių “Google” sugeneruotų paieškos atsakymų. Tai gali nuvesti žaidėjus į triušio duobę, jie gali pasiklysti, pasimesti, susipainioti, nusivilti ir mesti žaisti žaidimą. Todėl pravartu sukurti loginę užuominų sistemą, kuri nepateiks atsakymo iš karto, bet gali pateikti tam tikras gaires, kad žaidėjai nenukryptų nuo kelio ir neperžengtų jūsų žaidimo ribų.

Sudėtingų, retų ar įmantrių įrankių ir programinės įrangos, kurią reikia atsisiųsti, naudojimas taip pat gali atbaidyti kai kuriuos žaidėjus nuo žaidimo. Jiems ir taip reikia spręsti galvosūkius, o jei dar tikimės, kad jie pakeliui išmoks naudotis nauju internetiniu įrankiu, tai gali būti per didelis reikalavimas. Žaidžiant mokykliniais kompiuteriais gali būti taikomi turinio atsisiuntimo apribojimai, todėl tai taip pat gali būti sudėtinga ir apie tai reikėtų žaidėjams paminėti arba patikrinti prieš pradėdant žaidimą.

Dviprasmiški atsakymai arba įvairūs atsakymai išsprendus galvosūkį tikrai erzina žaidėjus, todėl jų reikėtų vengti, taip pat reikėtų vengti bet kokių laiką gaištančių galvosūkių ar aklavietės. Tai neatitinka patenkinamos patirties, o verčia jaustis apgautam.

Taip pat gali būti sudėtinga galvosūkius grįsti tikėtinomis ankstesnėmis žiniomis, nebent tai būtų konkrečių žinių, kurios buvo pateiktos ankstesniame susitikime, sesijoje arba priešistoriniame žaidimo etape, tęsinys.

Nepakankamas žaidimo testavimas yra viena iš dažniausiai daromų klaidų. Kai žaidimas sukuriamas, mes automatiškai jį įsimylime, ir jei jis veikia su testuotojų komanda, manome, kad jis veiks su visais, todėl nesinori jo toliau testuoti ir iteruoti. Gali nutikti taip, kad po kelių bandymų pakeisite 30–40



% galvosūkių, pakoreguosite kai kurias pasakojimo dalis ir atsisakysite kai kurių mėgstamų techninių sprendimų. Kol tai padės žaidėjams patirti malonesnę patirtį, geriau atlikti šiuos pakeitimus. Atlikite pakeitimus ir dar kartą sužaiskite žaidimą su kita grupe, stebėkite, klauskite atsiliepimų ir galbūt galėsite gražinti j žaidimą kai kuriuos aspektus.

Ataskaitų rengimo aplaidumas arba nepakankamas jam skirtas laikas yra dažna daugelio pedagogų klaida. Atminkite, kad žaidimas tėra patirtis, kuri skirtingiems žaidėjams gali būti skirtinga, taip pat jie gali daryti skirtingas išvadas ir netgi klaidingai logiškai susieti tai, ką žaidimu norėta perteikti, su tuo, ką žaidėjas suvokė. Taigi, bet kokios žaidimu pagrįstos mokymosi veiklos metu labai svarbu vesti apibendrinimą ir suteikti erdvės apmąstymams. Tikrieji mokymosi rezultatai gali būti įtvirtinti ataskaitinio aptarimo metu, tikrieji atradimai ateina iš bendros diskusijos ar erdvės asmeniniam mąstymo procesui, todėl po kiekvieno sužaisto žaidimo būtina suplanuoti ir surenkite ataskaitinį aptarimą.

Pamiršus apie tolesnę veiklą, žaidimas lieka vienkartinis įvykiu ir neleidžia šiai patirčiai tapti piltuvėliu tikriesiems temos atradimams ir su ja susijusiems realioms veiksmams. Taigi kitą kartą susitikę su šia grupe įtraukite tolesnę veiklą arba pateikite jiems URL nuorodą, kvietimą į renginį ar rekomendaciją, kur įsigyti knygą ar filmą šia tema, kad išnaudotumėte visą žaidimo metu sukurtos motyvacijos potencialą.

5.8 Kaip organizuoti pabėgimo kambarį klasėje

Kuriant edukacinį pabėgimo kambarį, kuris bus naudojamas su jaunuolių grupe, svarbu pranešti grupei, kad kitame užsiėmime jos laukia žaisminga patirtis, kad mokiniai ateitų pasiruošę ir susijaudinę. Jei žaidimas susijęs su ankstesnėmis žiniomis ar temomis, kurios buvo nagrinėjamos klasėje ar per ankstesnius mokymus, taip pat galite pranešti, ką reikia pakartoti ar atsinešti su savimi žaidimui.

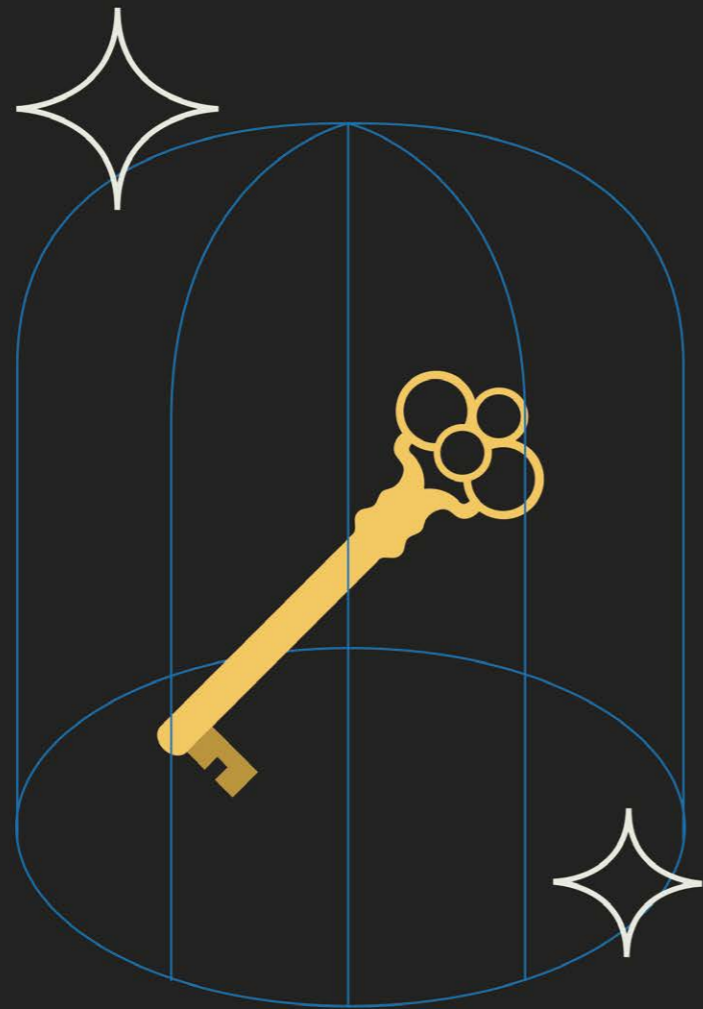
1. Atėjus žaidimo dienai, paruoškite žaidimo zonas, padalydami patalpą komandoms (jei reikia), ir paruoškite visą žaidimui reikalingą dalomąją medžiagą, flipcharto lapus ar pranešimus lentoje;
2. Paprašykite mokinių į klasę ateiti šiek tiek anksčiau, kad galėtumėte juos supažindinti su tuo, kur vyks žaidimas ir kokias priemones galima ar negalima naudoti. Šioje vietoje paaiškinkite žaidimo taisykles ir visas technines detales;



3. Trumpai papasakokite istoriją ĮVADAS, nustatydami žaidimo nuotaiką, pateikdami tam tikrą kontekstą ir istoriją. Būtinai aiškiai paaiškinkite žaidėjų vaidmenis ir jų galutinę misiją;
4. Įjunkite laikmatį ir stebėkite žaidimą, palaikykite sunkumų turinčias grupes, kai to prašote arba kai matote, kad nusivylimo lygis yra aukštesnis nei tikėtasi;
5. Jei kuri nors komanda baigia žaidimą anksčiau už kitas, galite pakviesti ją į savo kambario pusę, kad ji galėtų netrukdomai stebėti kitas komandas, arba galite paprašyti jos užpildyti mini apklausą, žaidimo įvertinimą ar ką nors kita aktualaus. Pasibaigus laikui, paskelbkite žaidimo pabaigą ir pasveikinkite nugalėtojus (jei tokių turėjo būti);
6. Surenkite bendrą ataskaitinį susirinkimą, kurio metu aptarkite žaidimo eigą ir žaidėjų emocijas, o tada pereikite prie žaidimo istorijos ir išvadų, kurias iš jos galima padaryti;
7. Pateikite žaidėjams tolesnę užduotį, kurią reikia atlikti iki kitos pamokos arba konkretaus termino, ir atsakykite į visus žaidėjų klausimus apie žaidimą. Jei turite laiko, kartu su žaidėjais nupieškite nuotrauką, kad prisimintumėte šią akimirką;
8. Iš naujo pradėkite žaidimą naujai žaidėjų grupei. Taip pat užsirašykite idėjas, kaip žaidimą galima dar patobulinti, ir viską supakuokite į dėžutę ar dvi, kad būtų lengvai pasiekiami, kai nuspręsite žaidimą paleisti dar kartą.

Surengę mokinių grupei žaidimą, atlikite eksperimentą ir po kelių savaičių ar mėnesių paklauskite mokinių apie žaidimo turinį ir pažiūrėkite, kiek jo įsiminė ir kaip lengva prisiminti, kas vyksta.

6. EDUKACINIAI ELEMENTAI



Šioje dalyje daugiausia dėmesio skirsime pabėgimo kambarių EDUKACINIAI ELEMENTAI ir apskritai tam, kaip sukurti tinkamą kūrybišką mokymosi erdvę, skirtą edukaciniams tikslams. Daugiausia dėmesio skirsime įvairioms funkcijoms, kad išsiaiškintume kai kuriuos pabėgimo kambarių aspektus. Norėtume pateikti kuo daugiau detalių, į kurias galėtumėte atsižvelgti, ir suteikti jums galimybę suprasti konkretų kūrybinio mokymosi procesą pabėgimo kambaryje.

6.1 Edukacinė perspektyva

Pabėgimo kambariuose taikomas probleminis metodas, kuris paprastai yra susijęs su laiku. Kalbant apie edukacinius pabėgimo kambarių tikslus, yra didelis skirtumas tarp pramoginių ir edukacinių pabėgimo kambarių. Sukūrus edukacinį pabėgimo kambarį, iš tikrųjų veikloje taikomas žaidybinimo principais pagrįstas požiūris, o jo kūrimui taikomas panašus procesas, kaip ir kuriant rimtą žaidimą (edukaciniais tikslais kuriamą žaidimą).

Žaidybinimas/”geimifikacija” - tai žaidimų mechanikos ir dinamikos taikymas ne žaidimo situacijose, siekiant skatinti aktyvų naudotojų susidomėjimą ir įsitraukimą, skatinant atlikti tam tikrą veiklą ar įgyti tam tikrą elgesį. **Gamifikacija veikia žaidėjų motyvacijos lygmeniu, taikant tam tikrą žaidimo mechaniką, pavyzdžiui, žaidimo lygius, iššūkius, apdovanojimus, taškus.** Proceso suskirstymas į lygius padeda apibrėžti individualius tikslus ir padidinti motyvaciją, o apdovanojimų skyrimas leidžia, pavyzdžiui, tiriamiesiems gauti tiesioginį grįžtamąjį ryšį apie savo veiklos rezultatus, o balų skyrimo ir žaidėjų reitingavimo mechanizmas skatina sveiką konkurenciją. Žaidybinimo principas labai paprastas: jei mums smagu, pasiekiame geresnių rezultatų (Alsawaier, 2018).

Kai žaidimai taikomi ne žaidimo kontekste, jie vadinami “rimtaisiais žaidimais”. Rimtus žaidimus galima apibrėžti kaip “protines varžybas, žaidžiamas kompiuteriu pagal konkrečias taisykles, kuriose pramoga naudojama siekiant valdžios ar įmonių mokymo, švietimo, sveikatos, viešosios politikos ir strateginės komunikacijos tikslų” (Zyda, 2005). **Rimtųjų žaidimų diegimas į mokomuosius dalykus, skirtus nelabai motyvuotiems mokytiems subjektams, neabejotinai reiškia iš esmės keisti mokymo metodologiją.** Tai reiškia, kad reikia įtraukti naują kalbą, mokymąsi, pagrįstą žaidimo lygiais, grupine veikla, tikslų pasiekimu per balus ir prizus. Kai kurie tyrimai parodė, kad kai kurie komerciniai žaidimai, t. y. neskirti specialiai ugdymo tikslams,



gali turėti teigiamą poveikį mokymuisi, skatinti ir palankiai veikti, pavyzdžiui, skaitymo ir skaičiavimo įgūdžius bei sudėtingų erdvės vaizdinių įgijimą (Gee, 2013). Todėl šia prasme rimtųjų žaidimų naudojimas jaunimo ugdyme gali turėti didelį edukacinį potencialą, taip pat ir ugdant empatijos ir įgalinimo formas. Interaktyvūs žaidimai, kitaip nei kitos medijos, leidžia mums pasinerti į scenarijus ir aplinką, kuriuos sunku perteikti realybėje, ir taip atsidurti “kitų vietoje”, patiems tapti veikėjais (Olivier, Sterkenburg ir Van Rensburg, 2019).

Pasitelkiant žaidybiniams, o šiuo atveju – edukaciniams pabėgimo kambariams, įgalinimo sąvoka reiškia individo augimo procesą, kai jis, eidamas patirties ir mokymosi keliu, įgyja naujų įgūdžių ir kompetencijų, taip sustiprindamas perėjimą nuo individo neveiksmingumo ir bejėgiškumo jausmo sprendžiant kasdienes problemas (išmoktas bejėgiškumas) prie pasitikėjimo savimi ir vilties jausmo, įgyto valdant sudėtingas ir problemines situacijas (išmoktas viltįingumas) (Rappaport, 1981; Seligman, 1990; Zimmerman, 2000). Todėl žaidybiniė veikla ne tik leidžia plėtoti motyvacijos formas (Borras-Gene, Martinez-Nunez ir Blanco, 2016), bet ir gali padidinti dalyvaujančiųjų įgalinimą (Spanellis, Dörfler ir MacBryde, 2020). Tikrai negalima ignoruoti ir neišnaudoti šio didžiulio mokymosi potencialo, siekiant jį išnaudoti ugdymo kryptimi.

Šių priemonių motyvacinis ir įtraukiantis potencialas, prieinamas ir dėl galimybės inicijuoti skaitmenines žaidimo formas, gali labai paskatinti socialinę įtrauktį plačiąja prasme, t. y. pasiūlyti ir užtikrinti, kad visi subjektai galėtų dalyvauti visuomenėje kaip vertingi nariai, gebantys prisidėti prie socialinės gerovės (Omidvar & Richmond, 2003). Be “klasikinių” šių priemonių naudojimo ir pritaikymo švietimo tikslais kontekstų, iš tiesų svarbu atkreipti dėmesį į tai, kokią reikšmę jos gali turėti būtent siekiant motyvuoti žmones, kurie yra “atstumti” ar atsidūrę socialinių kontekstų paraštėse, mokytis ir dirbti, gilinti savo žinias aktualiais klausimais, plėtoti įgalinimo formas, galinčias pastūmėti juos į šviesesnę ateitį jų mokymosi ir profesiniame kelyje.

Naudodami edukacinį pabėgimo kambarį galėsite įtraukti visus šiuos įgalinimo aspektus ir savybes, kurias galima rasti žaidybiniame ir rimtuosiuose žaidimuose, suteikdami internetinę ir neinternetinę mokymosi erdvę su simuliacijomis, kartu su sprendžiamomis problemomis, galvosūkiomis, gudrybėmis, ir padaryti ją bendradarbiaujančią. Be to, tai, kad jaunuoliams darote spaudimą, gali būti ir pliusas, ir minusas, tačiau tai leidžia patikrinti, kaip jie bendradarbiauja ir (arba) elgiasi tokioje aplinkoje ir kokie yra individualios ir grupinės dinamikos rezultatai.



6.2 Ketinimas sukurti mokymosi erdvę

Šiandien mokymosi erdvės, ypač kūrybinės mokymosi erdvės, yra svarbios jaunų žmonių tobulėjimui ir padeda taikyti įvairiapusį požiūrį į mokymosi procesą. Savo projektu norėtume pateikti patarimų ir tiesioginę priemonę, pavyzdžiui, mobiliąją programėlę, skirtą mokymosi erdvei kurti, ir tai, kas gali padėti jums sukurti tinkamą mokymosi erdvę jūsų jaunimui.

Yra įvairių elementų, kuriuos reikia nustatyti, kai norite sukurti mokymosi erdvę internete ir ne internete. Pasistengsime pateikti keletą patarimų, kurie padės jums sukurti tinkamą aplinką savo jaunuoliams vykdam ugdomąją veiklą.

Vadovausimės punktais:

1) Jei jūsų jaunuolių grupė nepažįsta vieni kitų, **būtinai sukurkite bendrą ir saugią aplinką grupėje**, galbūt taip pat atlikite keletą ledlaužių ar susipažinimo veiklų, kad pagilintumėte žinias. Komandos formavimas nebus labai reikalingas, nes greičiausiai jis yra įtrauktas į jūsų edukacinio pabėgimo kambario atvejį.

2) **Įsitikinkite, kad grupėje niekas neturi problemų (sveikatos ar kitokių), dėl kurių galėtų kilti problemų užsiėmimo metu.** Ypač jei edukacinį pabėgimo kambarį darote ne internetu, klaustrofobija yra didžiulė kliūtis, todėl šiuo atveju mobilioji programėlė ir internetinis edukacinis pabėgimo kambarys gali jums padėti ir padėti išvengti šios kliūties.

3) **Medžiagos yra tikrai svarbios. Patikrinkite ir paruoškite kontrolinį sąrašą medžiagų, kurios galėtų būti naudingos mokymosi erdvėje**, bent jau neprisijungus prie interneto. Rengdami neprisijungusį edukacinį pabėgimo kambarį, turite turėti medžiagų, reikalingų dalyviams žaisti, o taip pat ir aptarti po žaidimo, sąrašą. Internetiniame edukaciniame pabėgimo kambaryje taikomas panašus metodas, tik medžiaga bus virtuali. Tačiau vėlgi, geriau turėti visų jų kontrolinį sąrašą ir internetinėje erdvėje.

4) **Technologijos turėtų jums padėti.** Šiais laikais, net jei vykdate ir neinternetinius, ir internetinius edukacinius užsiėmimus, turite būti tikri, kad turite turėti tinkamą “Wi-Fi” ryšį ir juo aprūpinti visus dalyvius ir jaunuolius, juolab kad technologijos taip pat padeda jums būti tvaresniems. Gali atsitikti ir taip, kad jūsų dalyviai neturi telefono ar nešiojamojo kompiuterio, todėl,



esant poreikiui, turėtumėte juos suteikti kartu su ryšiu. Tai padeda išvengti bet kokios diskriminacijos ir skaitmeninės atskirties.

5) Jei mokymosi erdvė yra neprisijungusi, **primygtinai siūlome turėti patogią ir tinkamą erdvę, kurioje dalyviai galėtų sėdėti, kurti, dirbti su įkvėpimu.** Kuo labiau keisite erdvę, tuo labiau jaunuoliai ją įvertins ir nenuobodžiaus, todėl gerai būtų keisti lauko ir vidaus erdves. Jei planuojate tikrą neinternetinį edukacinį pabėgimo kambarį, erdvė bus tikrai svarbi. Būtinai pasirūpinkite didelėmis erdvėmis ir tinkamai suplanuokite jų panaudojimą pabėgimo kambario metu. Be to, įsitikinkite, kad iš karto po to turėsite erdvę, skirtą aptarti ir įvertinti edukacinę patirtį.

6) Jei kalbama apie internetinę mokymosi erdvę, **galite naudoti įvairius jos kūrimo būdus, naudodamiesi internetine platforma, kuri gali padėti jums surengti dalyvių susitikimą.** Galite derinti įvairių platformų naudojimą, tačiau iš tikrųjų geriausias būdas yra susitikti bendroje erdvėje naudojantis tokiomis programomis kaip Zoom.us arba Google Meet. Kuo labiau keisite platformas ir dinamiką, tuo labiau vėl patiks jūsų dalyviams. **Edukaciniame pabėgimo kambaryje, mūsų mobiliosios programėlės atveju, viskas bus mobili ir tinkama naudoti telefonu, o jūs galėsite naudoti Zoom.us arba Google Meet, kad dirbtumėte su ĮVADAS dalimi, skirta grupei, ir baigiamąja refleksijos ir vertinimo dalimi.**

Tai tik patarimai, gauti iš mūsų patirties organizuojant mokymosi erdves neprisijungus prie interneto ir internete, ypač susijusios su mokomųjų pabėgimo kambarių rengimu.

6.3 Pedagogas kaip pagalbininkas mokytis

Pedagogai atlieka svarbų vaidmenį jaunų žmonių mokymosi procese. Mokomųjų pabėgimo kambarių ir bet ko, kas gali būti susiję su jaunų žmonių mokymusi neprisijungus ir internetu, procese svarbu, kad pedagogas žinotų visus procesus, kurių turi laikytis.

Pateiksime gaires, kaip pedagogas turėtų padėti edukacinei veiklai ir kokie elementai šiuo atveju yra svarbūs rengiantis, stebint ir vertinant jaunuolių, kurie dalyvaus edukaciniame veikloje, mokymąsi. Pedagogas bus tas, kuris stebės, kaip edukaciniame pabėgimo kambaryje dalyvaujantys dalyviai laikosi mokymosi plano ir proceso.



Pramoginiai pabėgimo kambariai žaidžiami individualiai, be kieno nors pagalbos. Priešingai, edukaciniuose pabėgimo kambariuose siūloma, kad juos sektų ir palaikytų pagalbininkas ir edukacinis stebėtojas, padedantis tiksliniam dalyviui visame procese. Ugdytojas turėtų laikytis principų, kuriais šiuo atveju vadovautųsi ir neformaliojo ugdymo treneris.

Kaip ugdytojas, turėtumėte:

PRIEŠ

1) Prieš pradėdami žaisti edukacinį pabėgimo kambarį, kartu su dalyviais sudarykite mokymosi planą ir išsiaiškinkite, koks yra jų kompetencijų lygis.

2) Rengdami EER, turėtumėte sutelkti dėmesį į tai, ko jiems reikia išmokti, ir pasistengti pritaikyti siužetą ir scenarijų, kuris leistų jiems lavinti įgūdžius, susiejant juos su poreikiais, kuriuos jie iš anksto parodė per pirmąjį jūsų atliktą patikrinimą.

3) Prieš pradėdami tikrinkite, ar dalyvių grupėje nėra žmonių, turinčių sveikatos problemų, kenčiančių nuo panikos priepuolių ar panašių problemų, nes tai yra šalutinis pabėgimo kambario poveikis, todėl geriau būtų vengti visko, kas gali pakenkti žmonėms.

4) ĮVADAS puikiai paaiškinkite taisykles, kurių reikia laikytis edukaciniame pabėgimo kambaryje, ir ką jie gali ir ko negali daryti. Svarbu patikrinti, ar taisyklės visiems aiškios, kad būtų pasiektas mokymosi efektas. Taip pat paaiškinkite, ar reikia telefonų ar kitos medžiagos tuo atveju, jei juos vykdysite neprisijungę prie interneto ar internetu.

5) Kai supažindinsite dalyvius su žaidimų kambariu, pasistenkite leisti jiems įsijausti į vaidmenį, taip pat paruoškite ĮVADAS kaip tikrą pasakojimo eilutę, kurioje paaiškinamas scenarijus, į kurį jie pateks. Internetinio žaidimo atveju užtikrinkite, kad žaidimo ĮVADAS būtų pasakojimo įžanga, paaiškinanti scenarijų.

UŽSIĖMIMO METU

1) EER metu, jei jis vyksta neinternetiniu formatu, reikia stebėti dalyvių mokymosi procesą, jį stebint ir užsirašant. Internetinio formato atveju galite nustatyti tam tikrus duomenų rinkimo ir dalyvių elgesio standartus, nebent jie žaidžia EER su telefonu kambaryje jums dalyvaujant.

2) Galite nuspręsti, kaip teikti užuominas, o jei norite ir toliau būti aktyvus



EER dalyvis, geriausias būdas – stebėti ir stengtis leisti dalyviams įsijausti į savo vaidmenį ir patirti kuo daugiau įtraukiančios patirties. Užuominą galima pateikti iš anksto, prieš jiems atliekant užduotį, arba nuotykiu metu. Atkreipkite dėmesį, kaip planuojate užuominas, nes reikia suderinti laiką ir būdą, kaip jas pateikti. Jei užuominas pateiksite per anksti, dalyviai gali nusivilti, o jei jų visai nepateiksite arba pateiksite per vėlai, jie taip pat nusivils.

3) Būkite pasirengę įsikišti, jei dalyviams prireiktų arba jei kas nors blogai jaustųsi įgyvendindamas.

PO

1) Iškart po mokomojo pabėgimo kambario svarbu suteikti dalyviams laiko atvėsti ir atsipalaiduoti po patirtų įspūdžių – tiek neprisijungus prie interneto, tiek internetu.

2) Atvėsę ir pasitraukę iš vaidmens, kurį jie atliko pabėgimo kambaryje, jie bus pasiruošę ataskaitiniam aptarimui, kurį galima rengti įvairiais būdais (kaip tai padaryti, priklauso nuo jūsų). Pateiksime jums keletą pavyzdžių, kaip galima vesti ataskaitinį susirinkimą, pateikdami klausimus arba dinamiką.

3) Ši dalis bus svarbi dalyvių mokymosi apmąstymui, padedant jiems atrasti, ko jie išmoko iš šios patirties. Šiam procesui palengvinti bus naudingi skatinantys klausimai ir kiti apmąstymų būdai.



6.4 Mokymosi apmąstymas

Mokymosi refleksija yra grindžiama edukaciniais pabėgimo kambariais, o mūsų atveju – neformaliojo ugdymo tikslais. Neformaliajam ir savaiminiam mokymuisi reikia savęs vertinimo ir mokymosi pasiekimų refleksijos, kad jaunas žmogus suprastų, ko išmoko.

Pasidarykite “asmenukę”. Ką matote? Kiek žinote apie tą asmenį? Kas jums patinka? Kas jums nepatinka? Ar žiūrėdami į “asmenukę” galite pasakyti, kiek tas žmogus žino arba kaip mokosi? Kaip jus mato kiti? Kuo tai skiriasi nuo to, ką matote jūs? Tai sudėtingi klausimai net ir brandiems suaugusiesiems. Jauniems žmonėms, besirengiantiems apibrėžti savo tapatybę, šie klausimai dar sudėtingesni. Jei jums tenka padėti asmenims mokytis, naudinga visa tai turėti omenyje.

L – Live it!

E – Experience it!

A – Awareness develops!

R – Record your findings!

N – Name your learning!

Vert. į liet. K. //

L - Gyvenk!

E - Patirkite tai!

A - Sąmoningumas auga!

R - Užsirašykite savo atradimus!

N - Įvardykite savo mokymąsi!

Šaltinis: (ONE 2 ONE. Supporting Learning Face-to-Face. Youthpass.eu)

Labai svarbu rasti tinkamą būdą, kaip stebėti savo mokymąsi, ir ypač paaiškinti jaunuoliams, pateikiant jiems šablonus ir pavyzdžius, kurie gali palengvinti šį procesą.

Remdamiesi tuo, kad kiekvienas turi skirtingą laiką ir požiūrį į mokymąsi, pabandysime pateikti keletą šablonų ir patarimų, kaip paremti šį svarbų procesą su jaunais žmonėmis edukaciniuose pabėgimo kambariuose.

Mokymosi etapas taip pat susijęs su kompetencijos paaiškinimu.

Kompetenciją sudaro 3 skirtingi elementai:

1) ŽINIOS: kiekviena įgyta informacija, sąvokos, praktika, idėjos, tyrimai,



susiję su tam tikra tema;

- 2) ĮGŪDŽIAI: visa praktinė dalis, visa tai, ko mokotės ir ką praktiškai pritaikote;
- 3) ATSAKOMYBĖ: apmąstydami keičiate arba įgyjate elgesio įpročius, ypač bendraudami su kitais.

Pasistenkite, kad jaunuoliai, su kuriais dirbate, aiškiai suprastų, kas yra kompetencija, nes tai padės jiems apmąstyti mokymąsi.

Apibendrinimo metu pradėsite apmąstymų procesą, kuris vyks grupėje, o vėliau bus perduotas individualiai.

Grupinio apibendrinimo metu bus svarbu skatinti mokymosi refleksiją:

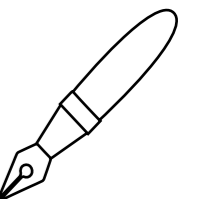
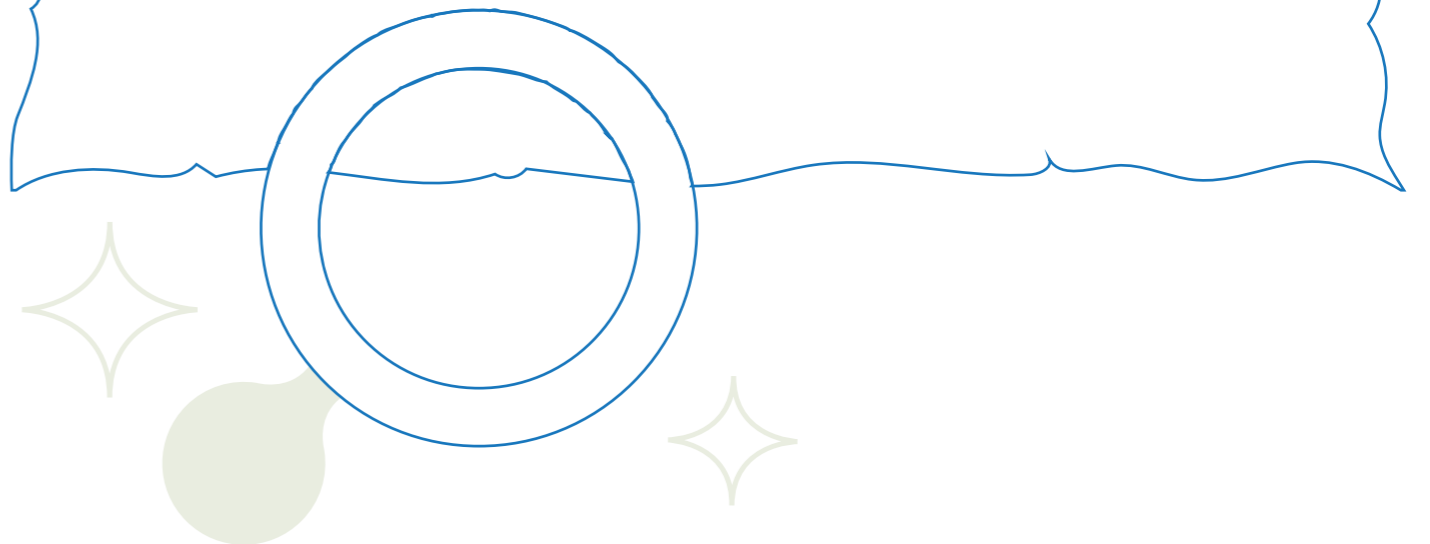
- Patikrinti dalyvių abejones dėl įvairių žingsnių ir galvosūkių, paremti jų samprotavimus ir apmąstymus apie procesą. Tai leis jiems išmokti naujų dalykų ir patobulinti savo klaidas;
- priversti juos apmąstyti, kokios buvo didžiausios kliūtys, kaip jiems pavyko jas įveikti ir koks buvo procesas;
- susieti jų pasidalytas kompetencijas ir mokymosi rezultatus su realiais pavyzdžiais kasdieniame gyvenime ir kituose kontekstuose, pavyzdžiui, darbo aplinkoje ir daugelyje kitų;
- Paklauskite jų, ką jie patobulintų žaidime. Tai padės jums ir jiems taip pat apmąstymų metu;
- Padėkite jiems susieti jų pradinį mokymosi planą su tuo, kokie yra tikrieji pasiekimai. Grupinės refleksijos dalis bus svarbi, nes ji padės jiems pradėti individualią mokymosi refleksiją su daugiau klausimų ir aiškesnėmis mintimis apie tai, ko jie išmoko;
- diskusijos ir debatų pabaigoje pateikite jiems grįžtamąjį ryšį. Jie tai įvertins ir, žinoma, stengsis visada baigti grįžtamąjį ryšį kuo nors pozityviu, kas gali paskatinti juos toliau tobulinti tam tikras kompetencijas;
- Individualioje refleksijoje jiems pateikiami šablonai ir pavyzdžiai, kaip sekti savo mokymąsi, naudojant orientacinius klausimus ir kitas jiems padėsiančias schemas;
- Kad geriau suprastumėte savo edukaciniopabėgimokambario veiksmingumą, sudarykite vertinimo "Google" formą, kuri taip pat leis suprasti jų mokymosi pasiekimus ir juos įvertinti, ypač siekiant patobulinti sukurtą priemonę.



Pateikiame keletą šablonų, kuriuos galite pateikti jaunuoliams individualiems apmąstymams:

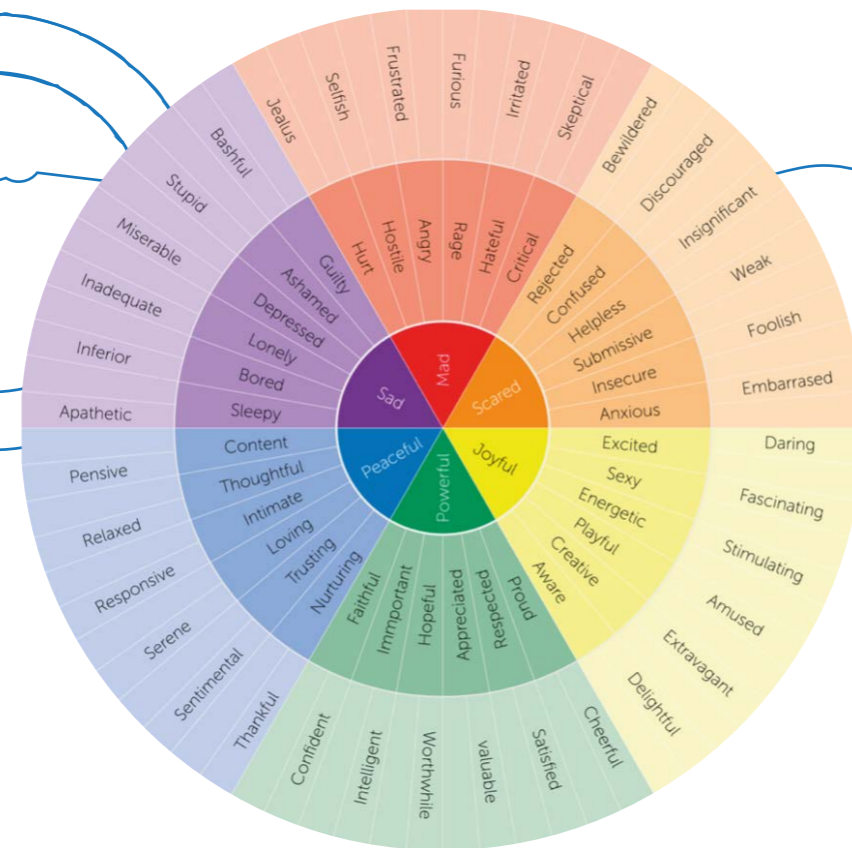
Pabandykite pamąstyti apie edukacinę patirtį, kurią patyrėte šiame eksperto kambaryje. Pateikiame keletą orientacinių klausimų:

- 1) Kokios buvo svarbiausios akimirkos atliekant pabėgimo kambarį?
- 2) Koks buvo jūsų vaidmuo grupėje?
- 3) Kokie buvo didžiausi jūsų iššūkiai?
- 4) Kokie buvo didžiausi jūsų mokymosi pasiekimai?
- 5) Ar buvo kas nors, kas palaikė jūsų mokymąsi ir suteikė jums įkvėpimo? Kas nors iš grupės narių?
- 6) Koks buvo pagrindinis objektas / užuomina pabėgimo kambaryje?
- 7) Ką, jūsų manymu, turėtumėte apie save patobulinti?
- 8) Ar mokymosi pasiekimai buvo tokie, kokių tikėjotės pasiekti? Ar kokį nors mokymosi tikslą viršijote?



Tai emocijų ratas, kuriame telpa visos emocijos ir jausmai, kuriuos žmogus gali jausti. Jis suskirstytas į 6 pagrindines kategorijas, kurios turi jausmų subkategorijas. Vadovaudamiesi emocijų ratu, pabandykite vadovautis šiais orientaciniais klausimais ir apmąstyti savo jausmus ir emocijas, susijusias su ką tik atlikta veikla.

- 1) Koks buvo pirmasis jausmas, kai pradėjote šį pabėgimo kambarį?
- 2) Sudarykite bent 5 jausmų ir (arba) emocijų, kuriuos patyrėte šios veiklos metu, sąrašą.
- 3) Kokį jausmą patyrėte susidūrę su iššūkiu?
- 4) Koks jausmas apėmė pasibaigus pabėgimo kambariui?
- 5) Kokius jausmus, jūsų manymu, galėtumėte labiau kontroliuoti ir galėtumėte patobulinti?
- 6) Kokie jausmai / emocijos, jūsų manymu, gali padėti jums asmeniškai ir profesiskai tobulėti?
- 7) Apibūdinkite vieną iš emocijų, kurias jautėte, ir kokia buvo jūsų reakcija į tai.



6.5 Edukacinio pabėgimo kambario laiko koncepcija

EER laiko sąvoka yra labai svarbi savybė, į kurią reikia atsižvelgti kuriant EER. Pabėgimo kambariuose žaidimo laikas yra ribotas, nes tai su užduotimis susijęs žaidimas, kurio dalyviai turi įveikti iššūkius ir išspręsti bet kokią problemą per nustatytą laiką. Edukaciniuose pabėgimo kambariuose svarbu atsižvelgti į dalyvių ugdymo ir mokymosi procesą. Dėl to kils šiek tiek daugiau sunkumų nustatant laiko apribojimus ir priimanč sprendimą, kiek laiko turėtų trukti jūsų EER. Laikas taip pat iškelia paslėptas dalyvių savybes, todėl reikia atsižvelgti ir į tai. Švietimo srityje svarbu, kad besimokantieji laiku pasiektų numatytus mokymosi tikslus, kad būtų išvengta jų nusivylimo ir pasitraukimo iš mokymo proceso elgesio, kuris neturės teigiamo poveikio.

Planuodami EER laiką, turėtumėte apsvarstyti įvairius etapus:

1. ĮVADAS IR PAAIŠKINIMAS

Šioje dalyje turėsite apsvarstyti, ar jaunuoliai, kuriuos įtraukiate, jau sudaro grupę, ar jie vienas kitą pažįsta, ar ką tik susipažino. Tai bus labai svarbu, ir tokiu atveju turėsite apsvarstyti galimybę surengti kokį nors vardinį žaidimą ar užsiėmimą, kad jie galėtų šiek tiek susipažinti (nebent norėtumėte paeksperimentuoti pabėgimo kambaryje tarp žmonių, kurie vienas kito nepažįsta, tačiau tai nebūtų taip veiksminga, kaip jau esama grupė). Be to, turite paaiškinti visas žaidimo taisykles, pristatyti scenarijų su siužetu ir įsitikinti, kad visi besimokantieji suprato taisykles, vaidmenis ir užduotis.

2. ŠVIETIMO PABĖGTI KAMBARYS ŽAISTI VEIKSMŲ

Kaip minėta pirmiau, ruošdami EER ir atsižvelgdami į jo sudėtingumo lygį, turite suprasti žaidimo laiką. Vidutinė trukmė yra 60 minučių, kurią naudoja dauguma pabėgimo kambarių kūrėjų.

3. DEKOMPRESIJOS LAIKAS

Reikia suteikti jiems maždaug 10/15 minučių pertrauką, kad jie galėtų atsitraukti nuo vaidmens ir įsisavinti ką tik įgytą patirtį.

4. DEBRIEFING

Apibendrinimas - tai svarbus momentas, skirtas apmąstyti žaidimo laiką ir tai, ko jie išmoko. Būtų gerai, kad jis vyktų grupėje, skiriant 20 minučių diskusijoms ir aptarimui, suteikiant jiems grįžtamąjį ryšį. Tada suteikite jiems



dar 10 minučių individualiam apmąstymui. Jei jiems reikia daugiau apmąstymų, kiekvienas turi savo laiką.

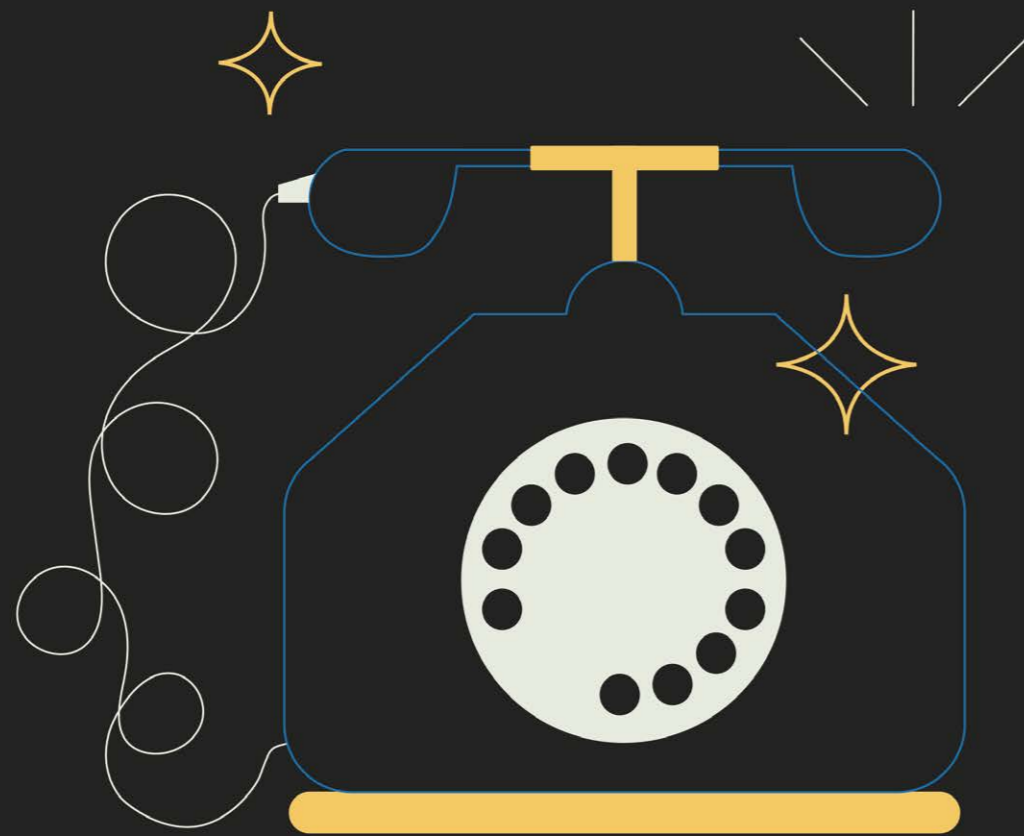
5. ĮVERTINIMAS

Pasistenkite pateikti jiems "Google" formą ar ką nors, kas galėtų padėti įvertinti ką tik patirtą patirtį. Ši dalis taip pat gali užtrukti vidutiniškai 10 minučių.

Vidutiniškai EER su visais jo etapais truktų 100–120 minučių. Dauguma pabėgimo kambarių pagal žaidimo laiką trunka 60 minučių, tačiau galite nuspręsti, kad jie truktų trumpiau nei 60 minučių arba net ilgiau nei 60 (tačiau atsižvelkite į visus skirtingus elementus).



7. PABĖGIMO KAMBARIO SCENARIJAI



Šiame skyriuje rasite įkvėpimo, kaip sukurti savo edukacinį pabėgimo kambarį virtualioje erdvėje. Turėsite galimybę susipažinti su 3 pabėgimo žaidimų istorijomis, kuriose sprendžiamos įvairios socialinės problemos ir pateikiamos galvosūkių idėjos. Kviečiame pasinaudoti šiomis žaidimų koncepcijomis kaip įkvėpimo šaltiniais ir atspirties tašku kuriant savo unikalų pabėgimo žaidimą virtualioje erdvėje.

7.1 Kur ir kaip naudoti šiuos scenarijus

Parengėme 3 virtualių pabėgimo žaidimų scenarijus, kuriuos 3-4 besimokančiųjų komanda vidutiniškai turėtų žaisti apie 20 minučių. Šias žaidimų koncepcijas galima pritaikyti ir naudoti klasėje arba su jaunimo grupe bet kurioje mokymo programoje. Kad galėtų žaisti šiuos žaidimus, grupėms reikės bent vieno nešiojamojo arba asmeninio kompiuterio su interneto prieiga ir vieno telefono su QR kodų nuskaitymo programa.

Kad galėtumėte šiuos scenarijus pritaikyti savo praktikoje, pirmiausia peržiūrėkite visą siūlomą scenarijų, pritaikykite pateiktus šabloninius dokumentus, sukurkite socialinių tinklų paskyras, patys išbandykite žaidimą ir pasiruoškite jį pristatyti bei aptarti su savo jaunimo grupe.



7.2.1 Escape Game: The Missing / Pabėgimo žaidimas: Dingęs

 **Tema:** Psichikos sveikata

 **Mokymosi tikslai:**

- Parodyti, kas gali būti psichikos sveikatos problemų priežastis; -sužinoti, kuo skiriasi dažniausiai pasitaikančios paauglių psichikos problemos;
- Sužinoti, kokių pirmųjų žingsnių galėtų imtis žmogus, kai jaučiasi blogai dėl psichikos problemų;

 **Amžius:** 14+

 **Grupės dydis:** 3-6

 **Žaidimo trukmė:** 30 minutes

 **Žaidėjai:** Izabelės ir Mareko draugų grupė.

 **Įvadinė istorija:**


Sveiki, brangūs draugai! Šiandien žaisime edukacinį pabėgimo kambarį apie psichikos sveikatos temą. Tavo draugė Izabelė praėjusią savaitę patyrė didelį stresą, ji elgėsi keistai ir buvo labai pikta, tu tai pastebėjai, nes jai tai nėra natūralu. Tu bijai, kad dėl problemų mokykloje jai gali kilti perdegimo, nerimo ar kitų problemų. Staiga jums paskambino jos buvęs vaikinys Marekas ir paklausė, ar galite padėti, nes ji dingo ir jis dėl jos nerimauja. Marekas dabar yra kitame mieste, todėl paprašė jūsų išsiaiškinti, kas nutiko. Izabelės tėvai tave įsileidžia ir čia pradėdi tyrimą. Būtinai nusiųsk Marekui informaciją, kur šiuo metu yra Izabelė.


 **Galutinė misija:** Išsiųsti žinutę Marekui su informacija apie Izabelės buvimo vietą.


 **Pradinis taškas:** Žaidėjai įeina į kambarį. Jie randa nedaug daiktų:


- Ant sienos pakabintas plakatas su bauginančiu paveikslėliu;
- Izabelės dienotvarkės gabalėliai, suplėšyti ir išmėtyti po kambarį;
- užrakinta pieštukinė;
- nešiojamasis kompiuteris (su užrakinta Izabelės paskyra);
- Telefonas, užrakintas slaptažodžiu;




 **Dėlionė 1:** Žaidėjai randa visas Izabelės dienos grafiko dalis. Tada jiems reikia jį sudėti, apversti ir jie ras labirintą su “pradžios” ir “pabaigos” taškais. Tuo pat metu ant sienos jie ras plakatą su bauginančiu paveikslėliu ir daugybe žodžių “pyktis”. Užduotis - užrašyti žodį PYKTIS ant žodžių spynelės (pieštukinės). Šiuo atveju Žaidėjai ras UV žibintuvėlį. Su žibintuvėliu jie turi apžiūrėti labirintą. Iš jo jie ras rodykles - kryptinės spynos kombinaciją (kodas į viršų, į viršų, į viršų, į kairę, į apačią, į kairę).

 **Dėlionė 2:** Naudodami kryptinį užraktą jie atidaro užrakintą knygą (literatūrą apie psichikos sveikatą), kurios viduje yra užduotis (priklijuota ant popieriaus lapo). Užduotis yra abiejose pusėse. Vienoje pusėje keturi „simptomų“ rinkiniai (kiekvienas rinkinys užrašytas skirtinga spalva), kitoje pusėje - problemos pavadinimai (kiekvienas turi skirtingą skaičių). Užduotis - sujungti teisingus simptomus ir pavadinimus ir gauti kodą (6037). Be to, knygoje yra priklijuotas raštelis su sakiniu “Geriausias būdas pradėti dirbti su savo psichikos sveikata yra meditacija ir savirefleksija”. Tai ir patarimas, ir “tiltas” į kitą Dėlionę. Nešiojamasis kompiuteris turi keturis skirtingų spalvų lipdukus - kodo užsakymą (6037)

 **Dėlionė 3:** Naudodami kodą 6037 Žaidėjai atidaro nešiojamąjį kompiuterį, kuriame yra balso pranešimas Amžius - Izabelės meditacija. Viduje mess Amžius yra tokie sakiniai kaip: “Lėtai įkvėpkite ir iškvėpkite 5 kartus”, “Pakelkite rankas į saulę 2 kartus”, “Įsivaizduokite, kad aplink jus skrieja 4 ugnies kamuoliai, o ugnis jus ramina”, “Kai suskaičiuosiu iki 7 - atmerkite akis”. Iš mišrainės Amžius Žaidėjai gali rasti kodą - 5247.

 **Dėlionė 4:** Kodo 5247 Žaidėjai atidaro telefono ragelį ir sužino, kad Izabelė kalbėjosi su terapeutu, kuris patarė jai pakeisti gyvenamąją vietą ir užsiimti kokia nors veikla. Paskutinėje žinutėje Amžius Izabelė nusiuntė savo terapeutui keturis emotikonus - katę, žirafą, pandą, tigrą - KŽPT. Tai kodas iš paskutinio langelio.

 **Dėlionė 5:** dėžutėje Žaidėjai randa 4 skirtingus bilietus ir tik ant vieno yra jos vardas. Užduotis - surasti tinkamą bilietą, suprasti, kur išvyko Izabelė (į Norvegiją), ir išsiųsti žinutę Markui su Izabelės buvimo vieta. (Žaidėjai gali rasti jo numerį iš Izabelės telefono kontaktų, esančių jos telefone).

 **Žaidimo pabaiga:** Žaidimas baigiasi, kai žaidimo vadovas gauna pranešimą.

**Taisyklės:**

- Jūs ketinate žaisti edukacinį pabėgimo kambarį apie psichikos sveikatos temą;
- Šis žaidimas yra linijinis, o tai reiškia, kad į kitą Dėlionę galite pereiti tik išsprendę ankstesnę;
- Viskas žaidime naudojama vieną kartą, išskyrus telefoną;
- Nereikia naudoti pernelyg didelės jėgos, viskas uždaryta dėl tam tikros priežasties;
- Jei bet kuriuo žaidimo momentu pasijutote įstrigę, kreipkitės pagalbos į žaidimo meistrą;
- Žaidime galite rasti krypties užraktą, norėdami jį valdyti, turite du kartus spustelėti viršutinę dalį ir įvesti teisingas kryptis. Norėdami iš naujo paleisti, turite dar kartą du kartus spustelėti viršutinę dalį;

**Apibendrinamieji klausimai:**

- Kaip jautėtės žaisdami?
- Kokią istoriją atskleidėte kambaryje?
- Kokia buvo Izabelės nuotaika pagal jos kambarį? Kodėl ji jautėsi įsitempusi ar pikta?
- Kaip elgiasi / ką jaučia žmonės, turintys psichikos sveikatos problemų?
- Kokių veiksmų ji ėmėsi, kad pasijustų geriau? (skaitė literatūrą apie problemą, meditavo, kalbėjosi su terapeutu, ėjo kur nors pakeisti vietas)
- Ar kada nors buvote atsidūrę panašioje situacijoje ir kaip su ja susidorojote?
- Kaip, jūsų manymu, psichikos sveikatos problemų turintys jaunuoliai gali sau padėti?

**Priemonių rinkinys:**

- 1x atspausdintas plakatas ant sienos su bauginančiu paveikslėliu
- 1x Izabelės dienotvarkės detalių rinkinys
- 1x pieštukinė, kurią galima užrakinti
- 1x UV žibintuvėlis (ir UV žymeklis pasiruošimui)
- 1x žodžių užraktas
- 1x krypties spyna
- 1x knyga, kurią galima užrakinti
- 1x atspausdinta užduotis simptomams ir pavadinimams (klijuojama knygos viduje)
- 1x 4 skaitmenų - 4 spalvų spyna
- 1x atspausdintas užrašas apie meditaciją (priklijuotas knygos viduje)
- 1x nešiojamasis kompiuteris su balso pranešimu Amžius
- 1x 4 kiekvienos spalvos lipdukų rinkinys - 6037



- 1x telefonas
- 1x maža dėžutė
- 1x telefono kortelė telefone, kad dalyvis galėtų siųsti žinutes
- 1x atspausdintas paprastų bilietų rinkinys
- 1x baltas lapelis su UV telefono numeriu

**Restart list:**

- 1 veiksmas: įsitikinkite, kad telefonas veikia tinkamai ir yra visiškai įkrautas (įsitikinkite, kad Žaidėjai gali rasti pokalbį su Izabelės terapeutais ir Marko telefono numerį kontaktuose);
- 2 veiksmas: į galutinės dėžutės vidų įdėk raštelį su UV mesAmžiumi, UV žibintuvėliu ir paprastais bilietais. Užrakink dėžutę žodine spyna - KŽPT ir įsitikink, kad po ja įdėjai kitas raides;
- 3 veiksmas: užmigdykite nešiojamąjį kompiuterį ir įsitikinkite, kad jis įkrautas;
- 4 veiksmas: įsitikinkite, kad ant nešiojamojo kompiuterio priklijuoti lipdukai;
- 5 veiksmas: įsitikinkite, kad visi užrašai priklijuoti knygos viduje. Uždarykite knygą su kryptiniu užraktu (paspauskite jį, kad užraktas būtų atstatytas);
- 6 veiksmas: įdėkite UV žibintuvėlį į pieštukinę ir užrakinkite ją žodine spyna - ANGER ir įsitikinkite, kad po ja uždėtos kitos raidės;
- 7 veiksmas: paslėpkite kambaryje Izabelės tvarkaraščio fragmentus;
- 8 žingsnis: pakabinkite plakatą ant sienos;

Galima įsigyti visą žaidimo medžiagą [here](#)



7.2.2 Pabėgimo žaidimas: Pagrobimas / The Kidnapping

 **Tema:** Medijų raštingumas

 **Mokymosi tikslai:**

- Susipažinti su naujienų tikrinimo priemonėmis, pvz., C.R.A.P., ir žinoti, kaip jas taikyti;
- Sužinoti apie patikimus žiniasklaidos ir informacinio raštingumo šaltinius;
- apmąstyti asmeninius žiniasklaidos vartojimo ir tikrinimo įpročius;


 **Amžius:** 14+


 **Grupės dydis:** 3-6


 **Žaidimo trukmė:** iki 45 minučių

 **Žaidėjai:** Stažuotojai, tiriantys dingusio kolegės biurą;

 **Galutinė misija:** Sužinokite, kas nutiko Polui Deivisui


 **Dėlionė 1:** Žaidėjai turi surasti 4 spaudinio (1.1) dalis, kurios guli kambaryje (vidutiniškai paslėptos). Sudėtas kartu spaudinys nurodo aplanką (1.2), dokumento datą ir kodo vietą (žalias aplankas, 2021 09 27, apačioje kairėje); tai yra nešiojamojo kompiuterio dėklo kodas (386);


 **Dėlionė 2:** Atidarę nešiojamojo kompiuterio dėklą Žaidėjai ras nešiojamąjį kompiuterį su lipduku (2.1) (lipdukas su kamšteliu ir fotokamera). Žaidėjai turi pažvelgti į kamštinę, kurioje yra paveikslėlių ir sakinių (2.2), sujungtų virvelėmis, kurios suteikia skaitmeninį kodą (0128) kai priartinate vaizdą ir žiūrite į stygą. Tai pirmoji nešiojamojo kompiuterio slaptažodžio pusė. Tada Žaidėjai ieškokite sienos, prie kurios priklijuotos nuotraukos (2.3). Nuotraukose yra netikrų ir tikrų nuotraukų, o Žaidėjai, naudodamiesi užuominomis iš kitų vietų (2.4), turėtų pastebėti netikras nuotraukas ir sudaryti antrąją nešiojamojo kompiuterio slaptažodžio dalį (3575). Žaidėjai atrakina nešiojamąjį kompiuterį (01283575), įdėdami du atsakymus (kamštis + fotokamera).


 **Dėlionė 3:** Nešiojamajame kompiuteryje Žaidėjai rasti aplanką (3.1) su nuotraukomis iš reporterių be sienų ir nuorodą į reitingą trūkstančių nuorodų faile arba laisvės Turinys sąrašas (3.2) (<https://rsf.org/en/ranking/2021#>). Jie





spusteli tinklalapį ir, remdamiesi reitingais, sprendžia Dėlionę su vėliavėlėmis (3.3), prireikus pasitelkdami plakatą su vėliavėlėmis (3.4) (laisvė).

 **Dėlionė 4:** Aplanke, kuris atrakina Žaidėjai gauna balso žinutę Amžius (4.1), kurioje tyrėjas jiems pasako, kad tai yra testas ir kad jie yra paskutiniame etape, kuris lems, ar jis su jais dirbs (žinutė Amžius baigiasi paprasta Morzės abėcėle Dėlionė (8643). Jie turi paimti nuo lentynos užrakintą aplanką (ant jo priekio užrašyta Morzės abėcėlė (4.2) iššifruoti)


 **Dėlionė 5:** Atidarę aplanką jie gauna dokumentų rinkinį, kuriame vertinamas žiniasklaidos šališkumas ir patikimumas (5.1). Čia jie turi atidaryti langelį, kuriame yra spektro linija (5.2). Supratę spektro linijos kodą (0392), jie atidaro dėžutės keturių skaitmenų užraktą.

 **Dėlionė 6:** Atidarius dėžutę (yra šalia plakato su C.R.A.P. metodu ĮVADAS (6.1) Žaidėjai pasiruošę instrukciją (6.2) ir keturis gaminius (6.3), iš kurių galima rinktis.

 **Žaidimo pabaiga:** Jei Žaidėjai atsiunčia teisingą kodą (98437), tarpininkas išsiunčia pergalės el. laišką (7.1), o jei jie atsiunčia bet kokį kitą kodą, gauna pralaimėjimo el. laišką (7.2).

 **Apibendrinamieji klausimai:**

- Kiek esate patenkinti rezultatais?
- Kas buvo sudėtinga žaidime ir kodėl?
- Ką naujo, susijusio su medijų raštingumu, atradote kambaryje?
- Ar kada nors girdėjote apie žiniasklaidos laisvės turinį, žiniasklaidos šališkumą arba c.r.a.p. metodą?
- Kaip paprastai vartojate žiniasklaidą ir naujienas?
- Ar kada nors abejojote savo šaltiniais, kodėl?
- Kaip galite būti tikri, kad savo kasdieniame gyvenime elgiatės raštingiau žiniasklaidos atžvilgiu?

 **Game Taisyklės:**

- Jūs ketinate žaisti edukacinį pabėgimo kambarį apie žiniasklaidos priemonių naudojimo raštingumo temą;
- Viskas žaidime naudojama vieną kartą, išskyrus techninį prietaisą, kurį galite rasti;
- Žaidime nenaudojamos lubos ir grindys;
- Didelių daiktų judinti nereikėtų ir nereikia naudoti pernelyg didelės jėgos;



- Jei bet kuriuo žaidimo momentu užstrigsite, paprašykite mokytojo pagalbos.

**Įvadinė istorija:**

Sveiki! Šiandien jūs esate “Tiriamosios žurnalistikos biuro” stažuotojai. Neseniai jums buvo pavesta padėti tiramosios žurnalistikos žurnalistui dirbti su sukčiavimo byla. Žurnalistas (Polas Deivisas) paprašė jūsų atvykti į biurą anksčiau, kad galėtų jus supažindinti. Tačiau kai įeinatė į biurą, jo ten nėra. Jūsų užduotis – suprasti, kas nutiko.

**Priemonių rinkinys:**

- 1 x 3 skaitmenų spyna
- 1 x 4 skaitmenų spyna
- 1 x nešiojamasis kompiuteris
- 1 x žalias aplankas
- 8 x įvairių spalvų aplankai
- 1 x kamštinė lenta
- 1 x nešiojamojo kompiuterio dėklas
- 1 x užrakinamas aplankas / knyga su Morzės abėcėlės lipduku
- 1 x užrakinama dėžutė su spektro lipduku
- 1 x atspausdinta vėliavėlė Dėlionė
- 1 x atspausdintas vėliavos plakatas
- 1 x A3 formato atspausdintas Laisvės Turinys žemėlapis
- 1 x A3 formato spausdintas c.r.a.p. plakatas 1 x A3 formato spausdintas c.r.a.p. plakatas
- 1 x atspausdinta nuotrauka kolAmžius
- 1 x atspausdintas informacinis lapelis
- 1 x suplėšytas spaudinys
- 1 x nešiojamojo kompiuterio lipdukas
- Interneto ryšys

**Žaisti iš naujo:**

- 1 veiksmas: ištrinkite gaunamus ir (arba) siunčiamus el. laiškus (jei Žaidėjai naudojo nešiojamąjį kompiuterį el. paštui siųsti);
- 2 veiksmas: uždarykite visus nešiojamajame kompiuteryje atidarytus skirtukus, failus ir užmigdykite nešiojamąjį kompiuterį;
- 3 veiksmas: įdėkite nešiojamąjį kompiuterį į dėklą ir užrakinkite jį triženkliais užraktu;
- 4 veiksmas: į dėklą įdėkite 4 straipsnius ir informacinį raštą, užrakinkite dėklą 4 skaitmenų spyna;
- 5 veiksmas: sudėkite žiniasklaidos šališkumo spaudinius ir užrakinkite



aplanką 4 skaitmenų spyna;

6 veiksmas: padėkite aplanką ant lentynos;

7 veiksmas: patikrinkite, ar teisingas popierius yra žaliame aplanke, ir padėkite spalvotus aplankus ant lentynos;

8 veiksmas: paslėpkite 3 atspaudus po kambarį, o vieną palikite ant grindų netoli įėjimo;

9 veiksmas: patikrinkite, ar ant visų plakatų nieko neparašyta, ir, jei reikia, juos pakeiskite.

Galima įsigyti visą žaidimo medžiagą čia



7.2.3 Pabėgimo žaidimas: Be brave, Maria! / Būk drąsi, Marija!

 **Tema:** Kibernetinės patyčios

 **Mokymosi tikslai:**


- Sužinoti, kokių veiksmų gali imtis asmuo, susidūręs su elektroninėmis patyčiomis;
- parodyti, ką jaučia ir kaip elgiasi žmogus, tapęs elektroninių patyčių auka;


 **Amžius:** 14+

 **Grupės dydis:** 3-6

 **Žaidimo trukmė:** 30 minučių

 **Žaidėjai:** Socialinės komunikacijos mokyklos mokiniai, pakviesti ištirti Marijos elgesio pokyčius.

 **Įvadinė istorija:** Sveiki. Šiandien jūs buvote pakviesti kaip Socialinės komunikacijos akademijos studentai. Tai bus jūsų praktika. Į akademiją paskambino šokių klasės mokytoja Teresė ir paprašė pagalbos. Jos geriausio mokinio elgesys ėmė sparčiai keistis. Ji beveik nustojo bendrauti su bendraklasiais, drovisi išgirdusi mesAmžiaus signalą ir pradeda šalintis nuo bet kokio bendravimo. Anksčiau Marija buvusi labai aktyvi mergaitė, tačiau šiuo metu ji net nenori dalyvauti kuriant naują nuotrauką klasės interneto svetainei. Teresė daro prielaidą, kad jai galėjo kažkas nutikti, bet Marija nieko nesako. Tavo užduotis - suprasti, kas nutiko Marijai, ir surinkti įrodymus, jei su tuo susijęs kas nors kitas.

 **Galutinė misija:** To understand what is happening with Maria and collect evidence.

 **Pradinis taškas:** Žaidėjai enter a room. They find few items:

- Dėžutė, užrakinta raktine spyna;
- abėcėlė;
- Raktas (paslėptas kur nors kambaryje, kad Žaidėjai galėtų lengvai jį rasti ir paimti);
- Kamuolinės virvelinės lemputės be baterijų;
- šokių klasės mokinių užrašai, priklijuoti prie sienų, stalų ir t. t. (užrašai neslepiami, nes paaiškins Marijos elgesį iš bičiulių ir trenerio perspektyvos);



- šokių klasės mokinių užrašai, priklijuoti prie sienų, stalų ir pan.



Dėlionė 1: Žaidimo meistras duoda Žaidėjams raštelį, kurį treneris paėmė, kai Marija netyčia jį pametė. Raštelyje yra sakiny: “Jie visi mano, kad aš esu storas”. Žaidėjai taip pat atidaro dėžutę su raktu ir randa sąrašą žodžių, kuriuos žmonės dažnai girdi, kai iš jų tyčiojasi. Kiekvienas žodis turi kodą, išskyrus žodį “storas”. Užduotis - suprasti, koks yra žodžio kodas. (fat = 6120; F - šeštoji anglų kalbos abėcėlės raidė, A - pirmoji, T - dvidešimtoji)



Dėlionė 2: Naudodami kodą 6120 Žaidėjai dabar galite atsidaryti kuprinę. Viduje jie gali rasti Marijos asmens tapatybės kortelę, baterijas, uždara maišelį kosmetikai ir uždara nešiojamojo kompiuterio krepšį. Jie įdeda baterijas į kamuoliukų virvelinių lempučių vidų ir jį įjungia. Įsižiebia tik lempos su raidėmis - AWFUL. Žaidėjai į kosmetikos maišelio žodinę spyną įkiša kodą AWFUL.



Dėlionė 3: Kosmetikos maišelio viduje Žaidėjai randa daug tiesioginių žinučių ekrano nuotraukųAmžiuss iš žmonių su blogais komentarais, pageidavimais ir neapykantos kalbomis apie Marijos išvaizdą. Teksto viduje galime rasti tokių frazių kaip: “Suprantama, kodėl toks baisuoklis turėjo tėvą, palikusį šeimą”, “tavo reikalas, bet jei būčiau tavo vietoje, nešiočiau maišelį ant galvos”, “tavo vaikas buvo teisus, kai tave paliko, kaip jis apskritai galėjo susitikinėti su tokia negražia”, “Atrodo, kad tu įleidai šaknis KFC”. Kiekvienas sakiny turi datą ir laiką, kada jis buvo išsiųstas, o užduotis - sudėlioti juos chronologine tvarka ir į krypties užraktą įterpti krypties kodą (kodas čia: kairėn, aukštyn, dešinėn, kairėn, žemyn).



Dėlionė 4: Kryptiniu užraktu Žaidėjai atidaro nešiojamojo kompiuterio krepšį. Jiems reikia atidaryti Marijos sąskaitą. Slaptažodis yra jos gimimo data, kurią jie gali rasti jos asmens tapatybės kortelėje (kodas: 22092007). Jei Žaidėjai negali išsiaiškinti kodo, jie gali paspausti “pamiršau slaptažodį” ir pamatys klausimą “kada mano gimtadienis”.




Dėlionė 5: Nešiojamojo kompiuterio viduje jie randa socialinės žiniasklaidos įrašo su neapykanta kurstančiais komentarais ekrano nuotrauką ir zip failą (užrakintą slaptažodžiu). Kai kurie komentaruose esantys žodžiai užšifruoti. Užduotis - juos iššifruoti ir parašyti visus kartu. (ug![e] - bjaurus, !0\$3r - nevykėlis, kodas = uglyloser)



Dėlionė 6: atidare aplanką jie ras jame esantį failą su lentele. Lentelėje yra

keturi klausimai ir skiltys “teisinga” arba “klaidinga”. Dalyviai turi pagalvoti, ar sakiny s teisingas, ar ne, ir pagal rezultatą gaus paskutinio langelio kodą (kodas = 1755). Sakiniai skirti patarimams, kurie padės kibernetinių patyčių aukoms.

 **Žaidimo pabaiga:** Dalyviai atidaro paskutinę dėžę ir randa voką su užrašu “įrodymai”, kuriame yra visos ekrano nuotraukos. Žaidimas baigtas

 **Taisyklės:**

- Ruošiamasi žaisti edukacinį pabėgimo kambarį patyčių kibernetinėje erdvėje tema;
- Šis žaidimas yra linijinis, o tai reiškia, kad pereiti prie kito galvosūkio galite tik išsprendę ankstesnį;
- Viskas žaidime naudojama vieną kartą;
- Didelių objektų nereikėtų judinti ir nereikia naudoti pernelyg didelės jėgos, viskas uždaryta dėl tam tikros priežasties;
- Jei bet kuriuo žaidimo momentu užstrigote, paprašykite trenerio pagalbos;
- Žaidime galite rasti krypties užraktą, norėdami jį įjungti, turite du kartus spustelėti viršutinę dalį ir įvesti teisingas kryptis. Norėdami iš naujo paleisti, turite dar kartą du kartus spustelėti viršutinę dalį;

 **Apibendrinamieji klausimai:**

- Kaip jaučiatės dabar? Kas buvo sunku, o kas lengva?
- Žvelgiant į siužetą, kaip manote, kas vyko su Marija?
- Kaip Marija pasikeitė dėl kibernetinių patyčių? Kaip paprastai žmonės elgiasi tokioje situacijoje?
- Kokių veiksmų gali imtis elektroninių patyčių auka, kad sau padėtų?
- Ką surinkote kambario pabaigoje? Kodėl svarbu rinkti šiuos įrodymus?
- Ką toliau darytumėte su šiais įrodymais? Ką geriau daryti, jei darote prielaidą, kad kas nors gali būti kibernetinių patyčių auka?
- Pristatykite vietines programas ar tarnybas, kurios dirba su patyčiomis mokyklose ir jaunimo grupėse.

 **Medžiagų sąrašas:**

- 1x raktinė spyna su raktu
- 2x 4 skaitmenų spyna
- 1x kryptinė spyna
- 1x žodinė spyna
- 2x maža dėžutė
- 1x spausdinta abėcėlė

- 1x Kamuolinės virvelinės lemputės
- 1x baterijų rinkinys kamuoliukų virvelinėms lemputėms (gal vienas atsarginis)
- 1x uždaroma kuprinė
- 1x atspausdinta tapatybės kortelė
- 1x uždaroma kosmetinė
- 1x nešiojamasis kompiuteris
- 1x nešiojamojo kompiuterio krepšys, kurį galima uždaryti
- 1x spausdintų tiesioginių pranešimų rinkinys
- 1x atspausdintas žodžių sąrašas (1-oji dėlionė)
- 1x atspausdintas užrašas (1-oji dėlionė)
- 1x atspausdintų Marijos bičiulių minčių rinkinys
- 1x vokas su užrašu “įrodymai”
- 1x ekrano nuotraukų, kurios pateikiamos kaip įrodymai, rinkinys

 **Iš naujo paleisti sąrašą:**

- 1 veiksmas: į galutinį langelį įdėkite ekrano nuotraukų, kurios yra įrodymai, rinkinį ir užrakinkite jį 1755. (Ant spynos būtinai užrašykite 0000);
- 2 veiksmas: perjunkite nešiojamąjį kompiuterį į miego režimą ir įdėkite jį į krepšį. Užrakinkite maišelį kryptiniu užraktu ir du kartus paspauskite ant jo, kad būtų iš naujo nustatytas;
- 3 veiksmas: įdėkite neapykantos žinutės ekrano kopijas į kosmetikos maišelį ir uždarykite jį su žodine spyna – AWFUL. (Įsitikinkite, kad ant užrakto uždėtos kitos raidės);
- 4 veiksmas: įdėkite nešiojamojo kompiuterio krepšį, kosmetikos krepšį, baterijas ir asmens tapatybės kortelę į kuprinę ir užrakinkite ją su 6120. Ant spynos būtinai užrašykite 0000);
- 5 veiksmas: įdėkite sąrašą su žodžiais ir skaičiais į dėžutę, kuri bus uždaryta raktine spyna, ir paslėpkite dėžutę;
- 6 veiksmas: padėkite raktą kur nors kambaryje, kad žaidėjai galėtų jį rasti po kelių minučių;
- 7 veiksmas: priklijuokite užrašus (atspausdintų Marijos draugų minčių rinkinį), kad žaidėjai juos matytų ir perskaitytų žaidimo metu;
- 8 žingsnis: kur nors ant sienos pakabinkite abėcėlės plakatą;
- 9 veiksmas: kur nors kambaryje pakabinkite kamuoliukų virvelines lemputes (įsitikinkite, kad jose nėra baterijų);
- 10 žingsnis: Paruoškite užrašą, kurį žaidimo vedėjas duos žaidėjams;

Galima įsigyti visą žaidimo medžiagą čia

8. IŠVADOS



Šis vadovas ir leidinys buvo sukurtas ir parengtas siekiant aprūpinti jaunimo darbuotojus, pedagogus ir visus, kurie domisi edukaciniais pabėgimo kambariais kaip alternatyva tikslinėms grupėms, su kuriomis jie dirba. Tikime, kad šis leidinys galėtų būti naudingas visiems nemokamai prieinamas šaltinis, naudingas visuomenei ir mūsų bendruomenėms. Taip pat kviečiame naudotis mobiliosios programėlės forma, kuri bus sukurta pagal mūsų projektą ir palaikys darbo su jaunimu inovacijų procesą.

9. AUTORIAI



Dėkojame visiems konsorciumo partneriams, kurie prisidėjo prie šio vadovo kūrimo.

Content Development & Editing:

Pavel Vassiljev (Shokkin Group Estonia, Playversity)

Anna Arharova (Shokkin Group Estonia)

Anna-Liisu Arukask (Shokkin Group Estonia)

Joana Martinheira

Marta Reis

Antonio Martis

Gianluca Massimiliano Frongia

Federico Gaviano

Grafika ir maketavimas:

Viola Orgiano

Šaltiniai:

- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I., Robles, S. (2017). Room Escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in Computer Science. *Journal of Technology and Science Education*, Vol. 7, 2, pp. 162-171. <http://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/247/253>
- Leung & Pluskwik, (2018), "Effectiveness of Gamification Activities in a Project-based Learning Classroom"
- Heikkinen O., Shumeyko J., 2016, "Designing an escape room with the Experience Pyramid model";
- Elumir E., *The Art of Designing Escape Room Puzzles*;
- Morris J., 2020, "Escape Rooms in Education: A Practical Guide"
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2016). The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Paper presented at the Meaningful Play 2016, Lansing, Michigan. <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>
- Lavega, Planas and Ruiz (2014) "Juegos cooperativos e inclusión en educación física."
- Wiemker, Elumir and Clare (2016) "Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?"
- Hermanns, M., Deal, B., Campbell1, A.M., Hillhouse, S., Opella, J.B., Faigle, C., Campbell, R.H. (2018). Using an "Escape Room" toolbox approach to enhance pharmacology education. *Journal of Nursing Education and Practice*, vol. 8, n 4, pp- 89-95. <http://www.sciedu.ca/journal/index.php/jnep/article/viewFile/12297/7833>



