# UŽ UŽRAKINTŲ DURŲ: KAIP JAUNI ŽMONĖS KURIA NAUJAS REALYBES

Kai grupė jaunų žmonių įžengia į pabėgimo kambarį, nutinka įdomus dalykas. Durys užsidaro, laikrodis pradeda tiksėti ir staiga kasdienio gyvenimo taisyklės nebegalioja. Tai, kas kadaise buvo įprasta klasė ar posėdžių salė, virsta piratų laivu, įsilaužėlių urvu ar futuristinė laboratorija. Per kelias minutes dalyviai ne tik sprendžia galvosūkius – jie gyvena istoriją.

Šis pasinėrimas į naują realybę yra daugiau nei smagus. Tai vieno iš svarbiausių verslumo įgūdžių – naratyvo kūrimo – repeticija.

**Kodėl pasakojimas svarbus verslume**

Kiekvienas sėkmingas verslininkas turėjo „parduoti“ daugiau nei produktą – jis parduoda istoriją. Startuolis niekada nėra tik programėlė, kavinė ar paslauga. Tai geresnio pasaulio vizija, pakankamai įtikinamai perteikta, kad klientai, investuotojai ir komandos nariai norėtų prie jos prisijungti.

Gebėjimas sukurti įtikinamus, įtraukiantį scenarijų pabėgimo kambaryje yra stebėtinai panašus. Dalyviai turi įsivaizduoti save kaip detektyvus, nuotykių ieškotojus ar išradėjus ir pakankamai ilgai pasinerti į tą pasakojimą, kad galėtų elgtis taip, lyg jis būtų tikras. Tas pats vaizduotės lankstumas leidžia verslininkui įsivaizduoti ateitį, kurios dar nėra, o tada dirbti atgaline tvarka, kad ją paverstų realybe.

**Pabėgimo kambariai kaip kūrybiškumo stovyklos**

Mūsų projektas tyrinėja būtent šį potencialą. Be skaitmeninių ir verslumo įgūdžių mokymo tradicine prasme, jis skirtas suteikti jaunimui įrankius kurti pasaulius – tiek pabėgimo kambaryje, tiek už jo ribų realiame gyvenime. Jauniems dalyviams tai reiškia, kad žaisdami ar kurdami pabėgimo kambarį, jie iš tikrųjų lavina vaizduotę.

Štai praktinis pavyzdys:

Įsivaizduokite paauglių grupę, kuri sprendžia scenarijų, kuriame jie turi „išgelbėti“ miestą nuo kibernetinės atakos. Jie sugalvoja personažus – etinį įsilaužėlį, duomenų mokslininką, bendruomenės organizatorių – ir pradeda dėlioti dėliones, kurios priverčia žaidėjus mąstyti pagal šiuos vaidmenis.

Jie iš karto nesuvokia, kad taip pat kuria ir savo pasiūlymą. Jei rytoj jiems reikėtų kurti skaitmeninį startuolį, skirtą kibernetinio saugumo suvokimui, jie jau turėtų istorijos pagrindą: problemą, vaidmenų komandą ir kelią į sprendimą.

**Verslumo mąstysenos išlaisvinimas**

Verslumas dažnai suvokiamas kaip skaičiuoklės, pristatymai ir rinkos tyrimai. Tačiau prieš visa tai svarbiausia yra vaizduotė – gebėjimas matyti duris ten, kur kiti mato sienas. Pabėgimo kambariai suteikia žaismingą ir mažos rizikos būdą praktikuoti šį mąstyseną.

Kai jauni žmonės kuria naujas realijas „už užrakintų durų“, jie ne tik pabėga. Jie repetuoja dienai, kai jiems reikės sugalvoti savo idėjų, sumanymų ir ateities istoriją.

Sekite projekto eigą mūsų svetainėje ir laukite pirmojo mūsų sukurto pabėgimo kambario scenarijų rinkinio. Kaip ir pabėgimo kambaryje, šio projekto sėkmė priklauso ne nuo vieno žaidėjo, o nuo bendradarbiavimo. Mokytojai, jaunimas, organizacijos ir net išoriniai bendradarbiai paliks savo pėdsakus galutiniuose mūsų projekto rezultatuose. Ir kas žino – galbūt kita puiki verslo idėja gims būtent pabėgimo kambaryje.

Šis straipsnis buvo parengtas kaip „Erasmus+“ jaunimo iniciatyvos projekto „Pabėgimo kambariai skaitmeniniam verslumui“, Nr. 2023-2LT02-KA220-YOU-000183156, finansuojamo Europos Sąjungos, dalis. Turinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Nacionalinė agentūra bei Europos Komisija negali būti laikomos atsakingomis už bet kokį jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga