Paveiksliukas sukurtas naudojant „Canva“

PASLĖPTA PABĖGIMO KAMBARIŲ MOKYMO PROGRAMA: MINKŠTŲJŲ ĮGŪDŽIŲ MOKYMAS PER ŽAIDIMĄ

Kuriant edukacinius pabėgimo kambarius, sąmoningai siekiama pedagoginių tikslų. Tačiau be aiškių įgūdžių, kuriuos žaidėjai turėtų lavinti, visuose pabėgimo kambariuose slypi (ne tokia jau) paslėpta mokymo programa: minkštieji įgūdžiai, kurie natūraliai lavinami per įtraukiančio, bendradarbiaujančio žaidimo patirtį. Šie įgūdžiai yra būtini asmeninei ir profesinei sėkmei, o pabėgimo kambariai yra unikaliai pritaikyti juos ugdyti taip, kaip tradiciniai metodai dažnai negali.

Kodėl svarbūs minkštieji įgūdžiai

Minkštieji įgūdžiai yra tarpasmeniniai, vidiniai ir pažintiniai įgūdžiai, tokie kaip bendravimas, komandinis darbas, prisitaikymas, lyderystė, kūrybiškumas, strategija ar kritinis mąstymas. Be akivaizdžių privalumų kasdieniame gyvenime, juos vis labiau vertina ir darbdaviai, ypač skaitmeninio verslumo srityje, kur įprastas netikrumas ir inovacijos.

Kaip pabėgimo kambariai moko minkštųjų įgūdžių

Visi svarbūs minkštieji įgūdžiai, kurių dažnai reikia skaitmeninėje ir verslumo aplinkoje, yra organiškai įtraukti į pabėgimo kambarių aplinką ir jos įgyvendinimą:

- **Komandinis darbas ir bendradarbiavimas: v**ienas iš pagrindinių pabėgimo kambarių aspektų yra tai, kad žaidėjai turi koordinuoti veiksmus, dalytis ir aptarti užuominas bei sprendimus ir pasikliauti vieni kitais, kad pasiektų bendrą tikslą. Pabėgimo kambariai vertina skirtingų žmonių mąstymo ar tam tikros rūšies informacijos apdorojimo būdų derinimą, siekiant maksimaliai padidinti jų šansus laimėti.
- **Bendravimo įgūdžiai:** Žžaidėjai turi pasidalyti kiekvienu svarbiu savo pastebėjimu ar atradimu, siūlyti ir išklausyti idėjas, aptarti grupės pasirinkimus ir kartais tarpininkauti nesutarimams. Jie turi apmąstyti savo mintis ir išklausyti kitus, kad galėtų visapusiškai suprasti situaciją iš skirtingų požiūrių ir kartu nustatyti tinkamą veiksmų eigą.
- **Kritinis mąstymas ir problemų sprendimas:** pabėgimo kambariuose keliami galvosūkiai, reikalaujantys atpažinti dėsningumus, mąstyti iš šono ir derinti užuominas. Žaidėjai turi kritiškai išnagrinėti įvairią informaciją, kad nustatytų svarbius ar naudingus elementus ir atsirinktų nereikalingus bei nereikalingus duomenis.
- **Laiko valdymas ir darbas esant spaudimui:** laiko apribojimai ne tik padeda žaidėjams įsitraukti, bet ir skatina jų gebėjimą nustatyti prioritetus, greitai priimti sprendimus ir išlikti susitelkusiems į tikslus nepaisant įtampos. Tokios sąlygos imituoja verslumo

situacijas, kai laikas ir ištekliai yra riboti, padėdamos žaidėjams išmokti mąstyti greitai ir efektyviai.

- **Lyderystė, iniciatyvumas ir strateginis mąstymas:** aplinkose, kuriose gausu galvosūkių, kažkas dažnai natūraliai imasi veiksmų koordinuoti grupės pastangas, deleguoti užduotis arba suburti komandą, kai laikas baigiasi. Žaidėjai skatinami imtis iniciatyvos, nustatyti bendrą kryptį, kad išsklaidytų painiavą, paskirstyti vaidmenis ir motyvuoti savo bendraamžius veikti, taip ugdant pasitikėjimą sprendimų priėmimu, lyderyste ir strategija.
- **Prisitaikymas ir atsparumas:** pabėgimo kambariai dažnai pateikia klaidinančių užuominų arba aklaviečių, dėl kurių žaidėjai turi prisitaikyti ir atsitiesti. Supratimas, kad trūkumai nebūtinai lemia bendrą nesėkmę, ir gebėjimas apmąstyti savo klaidas bei tobulinti procesus taip pat yra svarbūs verslumo įgūdžiai.
- **Empatija, priklausymo jausmas ir mokymasis iš bendraamžių:** minkštieji įgūdžiai taip pat apima socialinius ir emocinius aspektus, nes darbas su kitais ir vienas kito stipriųjų pusių panaudojimas siekiant bendro tikslo stiprina priklausymo jausmą ir socialinį ryšį. Pabėgimo kambariai skatina sveikus iššūkius ir įtraukų komandinį darbą, didina žaidėjų pasitikėjimą savimi ir parodo, kad norint efektyviai išspręsti situaciją, reikia įvairaus mąstymo ir įgūdžių.

Paslėpta mokymo programa, sąmoningas dizainas

Nors daugelis minkštųjų įgūdžių pabėgimo kambaryje atsiras natūraliai, pedagogai ir fasilitatoriai gali paslėptą ugdymo programą padaryti labiau matomą ir veiksmingesnę:

- **Iššūkių, reikalaujančių intensyvaus bendravimo ir iniciatyvos, kūrimas** Pavyzdžiui, galvosūkiai, kuriuose būtini elementai pateikiami tik vienam iš žaidėjų.
- **Vaidmenų kaita** tarp žaidėjų: paskiriant vadovą, komunikatorių, koordinatorių ir pan., kad visi praktikuotų skirtingus įgūdžius arba spręstų skirtingų tipų galvosūkius.
- **Pagalbos teikimas** mokiniams, kuriuos gali gluminti dviprasmybė ar socialinė dinamika: aiškių užduočių ir vaidmenų nustatymas, pateikiant pritaikytas užuominas ir nurodymus.
- **Įtraukiant hibridinius arba vaidmenų žaidimo elementus:** pagilinti tarpasmeninį mokymąsi pasitelkiant įtraukiančius siužetus, atpažįstamus veikėjus ir įtraukiantį bendravimą.
- **Refleksijos fazių įterpimas** po žaidimo: Žaidėjų klausiama, ko jie išmoko ir kaip tai išmoko, ką jie patobulintų ar darytų kitaip.

Skaitmeninio verslumo ugdymo pasekmės

Skaitmeniniame verslume labai svarbūs minkštieji įgūdžiai: pristatymas investuotojams, derybos dėl partnerystės, komandų valdymas, konfliktų sprendimas ar nepasitenkinimo mažinimas reikalauja kai kurių arba visų anksčiau aprašytų įgūdžių ir mąstysenos. Naudojant šiuos įgūdžius žaismingoje aplinkoje, pabėgimo kambariai suteikia saugią, struktūrizuotą, mažai rizikingą, bet didelį įtraukimą užtikrinančią realaus pasaulio verslumo iššūkių simuliaciją.

Sąmoningai kurdami pabėgimo kambarius, kurie iškeltų į paviršių minkštųjų įgūdžių mokymąsi, ir stebėdami rezultatus, jaunimo programos ir jaunimo darbuotojai gali padėti jauniems žmonėms ne tik labiau pasitikėti techniniais įgūdžiais, bet ir geriau valdyti socialinius, emocinius ir strateginius verslumo aspektus.

ER4DE projekto dėka pedagogai ir jaunieji žaidėjai galės pabrėžti ir ištirti šiuos pedagoginius privalumus kurdami arba dalyvaudami įvairiuose pabėgimo kambariuose, kurie padės jiems orientuotis sudėtingame skaitmeniniame verslo pasaulyje ir patenkinti jo poreikius. Atraskite mūsų nemokami ištekliai, įskaitant vadovus, darbalapius ir paruoštus naudoti pabėgimo kambarių scenarijus, skirtus tobulinti savo praktiką ir lavinti jaunų žmonių minkštuosius, skaitmeninius ir verslumo įgūdžius, po vieną galvosūkį!

Nuorodos

- Hahn, S., DIPF, Springmann, M.-L., Denninger, T. ir Kiegelmann, M. (2025). Pabėgimo kambarių išplėtimas vaidmenų žaidimais: priklausymo jausmo skatinimas ir bendravimo įgūdžių ugdymas tarp pirmo kurso universiteto studentų. Žurnale „Mokymosi plėtra aukštajame moksle“ (p. 2).https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1464987.pdf
- Lim, I. (2023). Fizinės neurologijos tematikos pabėgimo kambarys: projektavimas, įgyvendinimas ir studentų suvokimas. Švietimas ir informacinės technologijos, 29(7), 8725–8740.https://doi.org/10.1007/s10639-023-12173-x
- Manojlovic, H. (2021). Kaip edukaciniai pabėgimo kambariai padeda lavinti bendruosius įgūdžius? Opus Et Educatio, 8(3).https://doi.org/10.3311/ope.470
- Sowell, MD (2020). Švietimo ir praktikos žurnalas. Švietimo ir praktikos žurnalas. Švietimo ir praktikos žurnalas.https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/52826
- Taraldsen, LH, Haara, FO, Lysne, MS, Jensen, PR ir Jenssen, ES (2020). Pabėgimo kambarių naudojimo švietime apžvalga – prisilietimas prie tuštumos. „Education Inquiry“, 13(2), 169–184.https://doi.org/10.1080/20004508.2020.1860284

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