EMPATIJOS ATRAKINIMAS: KODĖL PABĖGIMO KAMBARIAI SKIRTI NE TIK SMEGENIMS

Sutelkite dėmesį į tai, kaip pabėgimo žaidimų grupės dinamika verčia dalyvius pastebėti, išklausyti ir palaikyti vienas kitą – įgūdžius, kurie yra nepakankamai įvertinti, bet būtini lyderystei ir verslumui.

Dauguma žmonių, pagalvoję apie pabėgimo kambarius, pirmiausia įsivaizduoja mįsles, kodus ir kitus galvosūkius. Tačiau kiekvienas, kada nors žaidęs tokį kambarį, žino, kad tikrasis iššūkis yra ne tik spynų atrakinimas – tai darbas su aplinkiniais žmonėmis.

Pabėgimo kambariai nėra IQ testai. Tai empatijos testai.

Daugiau nei gudrumas

Pabėgimo kambaryje vienas žmogus gali pastebėti akivaizdoje paslėptą užuominą, o kitas tyliai dėlioja modelius. Garsiausias balsas ne visada turi geriausią idėją, o analitiškiausias mąstytojas negali judėti į priekį be komandos palaikymo. Sėkmė mažiau priklauso vien nuo protinių galių, o daugiau nuo...**kaip gerai dalyviai pastebi, klausosi ir vertina vienas kito indėlį**.

Būtent šios savybės daro žmones stipriais lyderiais ir verslininkais – ne tik intelektas, bet ir gebėjimas kurti pasitikėjimą bei bendradarbiauti.

Verslumo ryšys

Verslumas dažnai įrėžiamas kaip pavienio genialumo akimirka, tačiau iš tikrųjų tai komandinis sportas. Joks startuolis negali klestėti be grupės žmonių, dirbančių ta pačia kryptimi, kiekvienas atsinešdamas savo stipriąsias puses ir požiūrį.

Pabėgimo kambariuose jaunimas praktikuoja šią dinamiką žaismingoje, mažai rizikingoje aplinkoje. Jie išmoksta atsitraukti, suteikti erdvės ir atpažinti, kad tylus komandos draugas, laikantis keistos formos raktą, gali būti tas, kuris atrakins kitą žingsnį į priekį.

Ta pamoka – gerbti ir stiprinti kitų indėlį – yra lyderystės esmė.

Projekto požiūris į empatiją praktikoje

ER4DE projektas fiksuoja šią paslėptą žaidimo galią. Jos apčiuopiami rezultatai yra ne tik galvosūkiai ar skaitmeninės žinios, bet ir ugdymas **socialinis intelektas**:

- **15 užduočių lapų treneriams** apims bendradarbiavimo pratimus, kuriuose „sprendimas“ ateina tik tada, kai dalyviai aktyviai dalijasi ir klausosi.
- **Pabėgimo kambario scenarijai** Ekspertų ir jaunimo organizacijų bendrai sukurtame projekte bus įtvirtinti vaidmenys, kurie skatins įvairius įgūdžius – bendravimą, kūrybiškumą, stebėjimą, kad niekas negalėtų „laimėti“ vienas.

- **Testavimai su daugiau nei 400 jaunimo** Atsiliepimai neapsiribos vien techniniu problemų sprendimu, bet leis stebėti, kaip žaidėjai vienas kitą palaikė, taip sukuriant holistinį sėkmės matą.

Praktinis pavyzdys

Įsivaizduokite jaunų žmonių grupę, žaidžiančią scenarijų, kuriame dalyviai turi „paleisti kosmoso tyrimų startuolį“. Vienam galvosūkiui reikia iššifruoti techninę formulę, kitam – įtikinamo bendravimo, kad „įtikintų investuotojus“, o dar kitam – lateralinio mąstymo, kad būtų galima iš naujo įsivaizduoti sugedusią įrangą.

Niekas negali visko padaryti vienas. Žaidėjai turi įsijausti į kiekvieną vaidmenį, pasitikėti kitų patirtimi ir sujungti skirtingus požiūrius. Galiausiai jie ne tik pabėga – jie pasipraktikuoja.**vadovaujant su empatija**, įgūdis, kurio kiekvienam verslininkui reikia realiame pasaulyje.

Kodėl tai svarbu?

Epochoje, kai algoritmai problemas sprendžia greičiau nei žmonės, žmones vertingais daro ne tik greitis ar logika. Tai žmogiškoji pusė: empatija, prisitaikymas ir emocinis intelektas.

Pabėgimo kambariai primena, kad norint „atrakinti duris“, vien smegenų nepakanka. Reikia žmonių, kurie klausosi, rūpinasi ir kuria kartu.

Kitą kartą, kai pamatysite grupę žmonių, susispietusią prie dėlionės, atminkite – jie ne šiaip pabėga iš kambario. Jie repetuoja empatiškos lyderystės ateitį.

Nuorodos ir ištekliai

1. **Clarke, S., Peel, D., Arnab, S. ir Morini, L. (2017).**Žaidimais grįstas mokymasis ir žaidimų taikymas švietimui: praktinis vadovas pedagogams ir instruktoriams. Koventrio universitetas.
2. **Vörös, A., & Sárközi, Z. (2017).**Pabėgimo kambarių pedagoginis panaudojimas švietime. Žaidimų mokymo konferencijos pranešimų medžiaga.
3. G**entry, RJ ir Ferrara, L. (2018).**Mokymasis žaidžiant: rimtų žaidimų ir modeliavimo vaidmuo lavinant bendruosius įgūdžius. Simuliacija ir žaidimai, 49(2).
4. **Goleman, D. (1998).**Darbas su emociniu intelektu. „Bantam Books“.

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