KNJIGA ALATA

METODOLOGIJA AVANTURISTIČKE SOBE U OBRAZOVANJU ODRASLIH ZA PODUZETNIŠTVO

Co-funded by the European Union

NASLOV:
KNJIGA ALATA: „Metodologija avanturističke sobe u obrazovanju odraslih za poduzetništvo“

PROJEKT:
„Kreativnost i inovativnost u obrazovanju odraslih za razvoj poduzetničkog načina razmišljanja građana sa smanjenim mogućnostima“, financirana je od strane Nationale Agentur Bildung für Europa beim Bundesinstitut für Berufsbildung, Njemačke nacionalne agencije za Erasmus+ (obrazovanje odraslih) program.

Projektni partneri su:

- Youth Power Germany e.V., Njemačka
- Centar za neformalnu edukaciju i celoživotno učenje (CNELL), Srbija
- Ung Kraft / Youth Power Sweden, Švedska
- Udruga za unaprjeđivanje suvremenih životnih vještina „Ostvarenje“, Hrvatska
- DOMAS – osposobljavanje, savjetovanje i poslovne usluge, Hrvatska
- Preduzeće za profesionalnu rehabilitaciju i zapošljavanje osoba s invaliditetom ITECCION, Srbija

IZDAVAČ:
Youth Power Germany e.V., Njemačka

EDITOR:
Berna Xhemajli

AUTORI:
Marija Bumbak
Berna Xhemajli
Milica Milović Kinoli
Domagoj Morić
Stanče Matović
Franjo Brkan
Nedim Mičijević

PRIJEVOD S ENGLESKOG JEZIKA:
Lea Pavlović

GRAFIČKI DIZAJN:
Marija Bumbak

Njemačka,
2022.

Napomena:
U publikaciji se imenice gramatičkog muškog roda podjednako odnose na osobe muškog i ženskog roda.

Sadržaj

O projektu 4

Uvod u knjigu alata 6

1. DIO – Koncepti i preporuke 7

Važnost poticanja kreativnosti i inovativnosti u obrazovanju odraslih za poduzetništvo 7

Konceptualizacija metodologije soba za bijeg/avanturističkih soba 7

Koncepti i principi 7

Uloge 8

Domaćin – voditelj igre 9

Igrači 9

Strategija učenja za obrazovanje odraslih temeljena na igri 10

Ključni koraci za uključivanje metodologije soba za bijeg/avanturističkih soba u program obrazovanja odraslih 11

Kombinacija metodologija NFO obrazovanja odraslih za učenje poduzetništva i soba za bijeg/avanturu 11

Obrazovanje odraslih i poduzetničko učenje 12

Interpersonalne i intrapersonalne vještine u poduzetništvu 13

Korištenje različitih vrsta zagonetki i zadataka za organiziranje soba za bijeg/avanturu u okviru obrazovanja odraslih za poduzetništvo 15

Korištenje kapaciteta ustanove za obrazovanje odraslih za učinkovite i korisne sobe za bijeg/avanturu u obrazovanju odraslih za poduzetništvo 18

Savjeti edukatorima pri organizaciji i vođenju sobe za bijeg/avanturu 19

2. DIO– Praktični savjeti, aktivnosti i radionice 20

Soba za bijeg/avanturu: Carsko stanje uma 20

Relevantni obrazovni materijali za organiziranje edukativnih soba za bijeg/avanturu 31

Stvaranje ili uništavanje poduzeća 32

Moć pregovaranja u poduzetništvu 34

Susret budućnosti i sadašnjosti 37

Izvori 40

O projektu

Naslov projekta: „Kreativnost i inovativnost u obrazovanju odraslih za razvoj poduzetničkog načina razmišljanja građana sa smanjenim mogućnostima“

Dugotrajna nezaposlenost za građane je često izuzetno teška za rješavanje i manifestira se kroz različite probleme, od psiholoških do financijskih. Različite razine politika – europske, nacionalne i regionalne, izvijestile su kako više nema pouzdanih putova kroz obrazovanje i osposobljavanje koji vode do kvalitetnog zaposlenja. Formalno obrazovanje mnogo puta ne uspijeva razviti vještine potrebne za zapošljavanje, a posebno za poduzetništvo. Rezultati PISA ispitivanja koja se provode po zemljama OECD-a pokazuju kako svaki peti učenik tijekom formalnog obrazovanja ne razvije osnovnu razinu vještina koje bi mu omogućile aktivno sudjelovanje u društvu (OECD, 2013).

Pokazalo se kako su samozapošljavanje i poduzetništvo vrijedna opcija za izgradnju karijere. Poduzetnička kompetencija kao jedna od ključnih kompetencija opisuje se kao transverzalna i odnosi se na sve sfere života te stoga utječe na puno šire od poslovanja i gospodarstva.

Nezaposleni građani u našim zajednicama su korisnici naših aktivnosti i njihove potrebe izravno utječu na naše potrebe, potrebe partnerskih organizacija. Tako su se, nakon kratke ankete među korisnicima, svi partneri složili kako trebaju poboljšati svoje aktivnosti neformalnog obrazovanja (NFO) odraslih kvalitetnim poduzetničkim učenjem (eng. *Entrepreneurial Learning - EL*) kako bi osigurali kvalitetne, atraktivne i učinkovite aktivnosti za osobni i profesionalni razvoj građana sa smanjenim prilikama u svojim zajednicama.
Ovaj će projekt zadovoljiti te potrebe i pružiti više mogućnosti umrežavanja i razmjene među partnerima u organiziranju i promicanju poduzetničke inteligencije i poduzetničkih kompetencija građana, a tijekom provedbe projekta proizvesti ćemo rezultate koji će poslužiti kao kvalitetan materijal za upravljanje znanjem za obrazovanje sadašnjih i budućih edukatora odraslih za učinkovito i djelotvorno osnaživanje i mentorstvo nezaposlenih građana za razvoj poduzetničkog načina razmišljanja.

Unatoč činjenici kako je poduzetništvo visoko na dnevnom redu u političkim dokumentima EU-a, mnogi poduzetnički programi u redovnim i formalnim sustavima obrazovanja odraslih zadržavaju fokus na razvoju poslovnih vještina. Otvara se pitanje kako postati kreativan mislilac ili razviti osjećaj za inicijativu u sredini kao što je naša (škole, društvo, kultura) koja se još uvijek općenito temelji na prenošenju konvergentnih informacija (jedno rješenje, jedan točan odgovor) i gdje pogreške nisu dobrodošle.

Prijedlogom će se postojeći modeli obrazovanja odraslih i nastavni planovi i programi za poduzetništvo unaprijediti elementima razvoja kreativnosti i poduzetničkog načina razmišljanja. Projekt je osmišljen za stvaranje kvalitetnog - inovativnog modela osposobljavanja za poduzetničko obrazovanje odraslih, koji pokriva postojeću potrebu za modernizacijom poduzetničkog učenja, kao i potrebnih inovativnih i kreativnih alata za učenje za podršku kvalitetnom obrazovanju odraslih.

Projekt ima za cilj smanjiti nejednakost u ishodima učenja između različitih skupina polaznika (građana sa smanjenim mogućnostima i ostalih građana). To će se postići promicanjem više opcija zapošljavanja za građane sa smanjenim mogućnostima i podržavanjem istih kako bi postali poduzetnici. Projekt ima pristup uključivanja osoba sa smanjenim mogućnostima jer je izravno povezan s osnaživanjem osoba sa smanjenim mogućnostima kao što su različiti marginalizirani građani, građani migrantskog ili izbjegličkog podrijetla, ljudi različitog podrijetla koji se suočavaju s društvenim preprekama. Podizanje kapaciteta

organizacija za pružanje uključujućih programa za poduzetništvo osigurat će sudjelovanje ove ciljne skupine u aktivnostima građana koje pružaju partnerske organizacije.

Stoga, ciljevi projekta su:

- Osnažiti nezaposlene građane (s nižim osnovnim vještinama za poduzetništvo) u razvoju poduzetničke inteligencije i načina razmišljanja (uključujući intrapersonalne i interpersonalne socijalno-emocionalne i kreativne kompetencije).
- Osnažiti naše edukatore odraslih i poboljšati upravljanje znanjem institucija i organizacija za obrazovanje odraslih u teoriji i praksi za izgradnju kompetencija edukatora odraslih u poduzetničkom načinu razmišljanja i kreativnosti u razvoju poduzetništva građana.
- Razmijeniti primjere dobre prakse i dalje razvijati kvalitetno strateško partnerstvo između partnera iz 4 europske zemlje s različitim iskustvima u pogledu samozapošljavanja i poduzetništva građana.

Projektne aktivnosti su:

- A1 – Projektni menadžment
- M1 – *Kick-off* sastanak
- O1 – Priručnik „Razvoj poduzetničkog načina razmišljanja u obrazovanju odraslih“
- M2 – Drugi sastanak
- O2 – Vodič s kurikulumom „Korištenje kreativnih metoda za razvoj inovativnih i kreativnih vještina za poduzetništvo odraslih osoba s niskim osnovnim vještinama“
- M3 – Treći sastanak
- O3 – E-obuka „Razvoj poduzetničkog načina razmišljanja za odrasle s niskim osnovnim vještinama“
- M4 – Četvrti sastanak
- O4 – Knjiga alata „Metodologija avanturističke sobe u obrazovanju odraslih za poduzetništvo“
- M5 – Peti sastanak
- C1 – LTTA „Osposobljavanje trenera za obrazovanje odraslih za kreativnost u poduzetništvu građana sa smanjenim mogućnostima“
- E1, E2, E3, E4 – Otvorene konferencije u RS, SE, HR, DE
- M6 – Evaluacijski sastanak

Projekt će izravno utjecati na organizacijske kapacitete za rad na pružanju kvalitetnog, kreativnog i inovativnog poduzetničkog obrazovanja uglavnom nezaposlenih građana. Očekujemo pozitivne i dugotrajne učinke na partnerske organizacije koje će povećati svoje kapacitete i kompetencije za pružanje kvalitetnih aktivnosti obrazovanja odraslih za poduzetničko učenje temeljeno na inovativnom pristupu prikladnom za poticanje kreativnosti u poduzetništvu.

Projektni partneri su:

- Youth Power Germany e.V., Njemačka
- Centar za neformalnu edukaciju i cjeloživotno učenje (CNELL), Srbija
- Ung Kraft / Youth Power Sweden, Švedska
- Udruga za unaprjeđivanje suvremenih životnih vještina „Ostvarenje“, Hrvatska
- DOMAS – osposobljavanje, savjetovanje i poslovne usluge, Hrvatska
- Preduzeće za profesionalnu rehabilitaciju i zapošljavanje osoba s invaliditetom ITECCION, Srbija

Uvod u knjigu alata

Knjiga alata „Metodologija avanturističke sobe u obrazovanju odraslih za poduzetništvo“ zamišljena je kao izvorni materijal za edukatore odraslih koji će dalje izravno raditi s građanima na razvoju njihovog poduzetničkog načina razmišljanja. Kako su kompetencije kreativnosti i inovativnosti (za poduzetništvo) najvažnije i najteže za razvoj, smatramo kako je potrebno pristupiti kreativno i inovativno. Stoga, u ovoj O4 knjizi alata, istražujemo metodologiju avanturističkih soba za razvoj kreativnosti i inovativnosti u poduzetničkom obrazovanju odraslih među našim korisnicima. Ova povezanost metodologije avanturističke sobe i obrazovanja potpuno je inovativna i još nije istražena. Avanturističke sobe su timske igre u kojima igrači otkrivaju tragove, rješavaju zagonetke i izvršavaju zadatke u jednoj ili više soba kako bi postigli određeni cilj u ograničenom vremenu.

Budući da se sadržaj profitabilnih avanturističkih soba po prirodi drži u tajnosti i da je riječ o visoko konkurentnom tržištu, nema javno dostupnih resursa koji bi pomogli onima koji žele pokrenuti ili poboljšati avanturističku sobu. To je vjerojatno razlog zašto metodologija avanturističkih soba također nije ranije istražena u području obrazovanja odraslih, jer nije bilo preporuka kako to učiniti. Stoga je ova knjiga alata inovativna i predstavlja prvi korak prema korištenju metodologije avanturističkih soba u našem radu na obrazovanju odraslih.

Knjiga alata sastoji se od dva dijela. Prvi dio pokriva teorijske koncepte i metodologiju avanturističkih soba s preporukama o korištenju te metodologije u NFO obrazovanju odraslih pri razvoju poduzetničke kulture u organizacijama/institucijama i pri organiziranju kvalitetnih aktivnosti obrazovanja odraslih za poduzetništvo i sl. Ovaj dio također je usmjeren na to kako se prostori institucija za obrazovanje odraslih mogu koristiti za učinkovite i korisne sobe za bijeg/avanturističke sobe u obrazovanju odraslih za poduzetništvo.

Drugi dio se sastoji od praktičnih primjera vezanih uz organizaciju sobe za bijeg/avanturističke sobe u obrazovanju odraslih. Točnije, ovaj dio se sastoji od jednog detaljnog primjera sobe za bijeg/avanturističke sobe za razvoj poduzetničkog načina razmišljanja i inteligencije naših korisnika i nju je lako multiplicirati budućim edukatorima odraslih. Nadalje, drugi dio se sastoji od skupa radionica i odgovarajućeg obrazovnog materijala za podršku organiziranju/umnožavanju takve avanturističke sobe u poduzetničkom NFE obrazovanju odraslih za nezaposlene građane u našim zajednicama s ciljem poboljšanja njihove poduzetničke inteligencije i načina razmišljanja.

1. DIO – Koncepti i preporuke

Važnost poticanja kreativnosti i inovativnosti u obrazovanju odraslih za poduzetništvo

Poduzetništvo je područje koje je povezano s kreativnošću i inovativnošću koji su duh poduzeća i oboje igra ključnu ulogu za uspjeh poduzeća. Općenito govoreći, od poduzetnika se očekuje sposobnost stvaranja i izumiteljstva, budući da je njihov primarni cilj razviti proizvod i prodati ga na tržištu. Poduzetnička kreativnost može se definirati kao generiranje i implementacija novih ideja te uključuje i upravljanje organizacijom koje će na kraju dovesti do uspješnog poduzetništva. To podrazumijeva razvoj organizacijskog okruženja kao što je timska klima. Inovativnost u poduzetništvu je relevantna zbog konkurentnosti tržišta. Bez inovacija, poduzeća bi zastarjela. Poduzetnici spajaju svoje nove kreativne ideje s tržišnim prilikama za lansiranje i plasiranje proizvoda. Dakle, može se reći kako je razmišljanje izvan okvira i prekoračenje već poznatih granica i tradicionalnih rješenja kroz kritičko razmišljanje njegov glavni potencijal uspjeha.

Konceptualizacija metodologije soba za bijeg/avanturističkih soba

Sobe za bijeg i avanturističke sobe tematske su radnje temeljene na igricama u kojima igrači, uglavnom u timovima, rješavaju zagonetke, zadatke i mozgalice otkrivajući tragove i obavljajući niz zadataka u jednoj ili više soba s ciljem bijega, odnosno pronalaska izlaza i izvršenjem igre u određenom vremenu. Ove sobe mogu biti u virtualnom i fizičkom prostoru. Obično je vrijeme trajanja sobe za bijeg ili avanturističke sobe 60-90 minuta. Tekstualna igra koju je razvio John Wilson 1988. godine pod nazivom *Iza zatvorenih vrata*, bila je prva igra s igračima zarobljenima u sobi. U sljedećem desetljeću, ovaj je koncept postao vrlo privlačan i počele su se razvijati videoigre temeljene na sobama za bijeg. Japanski kreator Toshimitsu Takagi razvio je i izdao igricu pod nazivom „*Crimson Room*“ 2004. godine koja je stekla popularnost kojoj je pridonio rast pristupa internetu. Sve je to skrenulo pozornost na metodologiju soba za bijeg što je na kraju dovelo do razvoja fizičkih soba za bijeg u stvarnom vremenu. Godine 2007. čovjek po imenu Takao Kato iz Kyota stvorio je prvu fizičku sobu za bijeg u stvarnom vremenu. To je dovelo do razvoja industrije soba za bijeg igara i industrije zabave koja se proširila cijelim svijetom i omogućila ljudima doživjeti igru kao glavni likovi. Kako je popularnost ove metodologije rasla, organizacije koje nude stručne obrazovne programe kao i obrazovne institucije počele su uviđati potencijal te su ovu metodologiju usvojile u svoje programe.

Koncepti i principi

Danas su sobe za bijeg organizirane na različitim temama kao što su posao, profesionalni sportovi, ekonomija, povijest, društvene teme, poduzetništvo, informatika, itd. Metodologija sobe za bijeg može se koristiti i osmisliti u obrazovne svrhe. Razlika između obrazovnih i rekreacijskih avanturističkih soba je u tome što rekreativne sobe za bijeg imaju glavnu svrhu omogućiti zabavu, dok s druge strane, obrazovne sobe za bijeg imaju specifične ciljeve učenja koje sudionici trebaju postići tijekom rješavanja zadataka i izazova koji se postavljaju pred njih. Edukativne sobe za bijeg obično su dizajnirane za određenu ciljnu skupinu i svi osmišljeni zadaci povezani su s određenim programom ili kurikulumom. Druga je razlika u tome što su rekreativne sobe za bijeg namijenjene za do 10 sudionika, dok su edukativne sobe za bijeg uglavnom dizajnirane za veći broj sudionika.

Razlike (publika, dizajn zagonetki, ishodi zagonetki, prostor, vrijeme i trajanje te broj korisnika) su predstavljene u tablici u nastavku koju su osmislili Prado i suradnici 2021. godine.

Topic	Conventional Escape Rooms	Edu-Escape Rooms
Audience	Broad	Specific target group with well-defined learning goals
Success rate	Variable	High
Puzzles	No need to align with the curriculum	Align with the curriculum
Puzzles outcomes	Variable	Numerical or alphabetical codes
Spaces	Usually one or several rooms connected	Usually more limited (classroom)
Time to set up and clear away	Freer	Limited (academic timetable)
Number of users	Usually one team (3–7, average)	A whole class or course (groups of 20–100)

Tablica 1: Razlike između rekreacijskih i edukativnih soba za bijeg [1].

Iako postoje brojne varijacije soba za bijeg i avanturističkih soba, postoji nešto što im je svima zajedničko. Prvo, svaka soba ima **specifičnu temu**. Tema sobe obično je postavljena kratkom pričom koja omogućuje stvaranje odgovarajuće atmosfere za igru. Ne uspijeva svatko pronaći sve odgovore koji su stavljeni pred njih i zato većina soba za bijeg uključuje **naputke** koji se pružaju igračima u igri.

Uloge

Sobe za bijeg/avanturu imaju za cilj biti aktivnost temeljena na timskom radu, te kao i u svakom timu, preporuča se podjela uloga za uspješan završetak igre. Bijeg/avantura razlikuje se prema vrstama, složenosti i temama i stoga može uključivati različite likove u igri. Međutim, postoji nekoliko uloga koje su uobičajene u većini soba za bijeg/avanturu:

- Domaćin – voditelj igre
- Igrači
- Vođa
- Strateg
- Pronalazač tragova
- Organizator
- Čitač
- Radnik
- Odmetnik
- Skakač
- Fiktivni likovi (takozvani NPC-ovi od eng. *Non-Player Characters*)

[1] Edu-Escape Rooms - Scientific Figure on ResearchGate. Dostupno na: https://www.researchgate.net/figure/Differences-between-Escape-Rooms-and-Edu-Escape-Rooms-Adapted-from-31_tbl1_347561823 Pristupljeno: 14.09.2022.

Domaćin – voditelj igre

Voditelj igre je domaćin aktivnosti i scenarija koji stoji iza igre. Domaćin ima za zadatak organizirati i promatrati situaciju dok igrači igraju igru. Razumijevanje potreba igrača i davanje smjernica prema potrebi je najvažniji i ključni dio posla. Voditelj igre daje smjernice i sprječava igrače da se slome (što se zna dogoditi) budući da je to vremenski ograničen nastup uživo i lako može dovesti do neželjenih kvarova, pogrešaka, itd. To također može lako dovesti do stresa i zbunjenosti. Neophodno je da voditelj igre djeluje i razmišlja brzo dok pomaže igračima na način da ne remeti njihovo iskustvo ili čak primijetiti pomoć koja je zatražena. Pregled aktivnosti još je jedan zadatak koji obavljaju domaćini igre. To podrazumijeva davanje informacija skupini koja je uspješno/neuspješno završila redoslijed igre kako bi bolje razumjeli igru, dobili konačne povratne informacije i komentare, ali i analizirali situacije koje dovode do neispunjavanja zadataka. Točnije, uloga voditelja igre je:

- Obavijestiti igrače o osnovama prije početka igre
- Objasniti pravila igre
- Dati podsjetnike i ažuriranja igračima
- Objasniti komunikaciju i način na koji se dobivaju potrebni savjeti
- Nadzirati tijek igre
- Ponovno postaviti sobu nakon završetka grupe
- Debrifing

Igrači

Igrači su glavni likovi soba za bijeg/avanturu. Kako se ljudi razlikuju u vještinama i sposobnostima, oni također unose različite perspektive u zadatke i samu aktivnost. Kad se grupa formira, podjela uloga se obično događa unutar tima. Sobe za bijeg/avanturu imaju za cilj poticanje timskog napora, a usvajanje timskog duha i strategije poželjno je i neophodno za uspješan pothvat. Igrači se oslanjaju na povjerenje, sposobnost kritičkog mišljenja i učinkovitu komunikaciju članova svoje ekipe. Postoje različita objašnjenja za tipove igrača unutar sobe za bijeg i variraju u broju 4-8 tipova. Nedavna istraživanja pokazuju kako postoji osam tipova igrača: vođa, strateg, pronalazač, organizator, čitač, radnik, odmetnik i skakač.

Vođa

Obično izabrani od strane članova tima ili sami, zadatak vođa je olakšati cijeli proces unutar tima i koordinirati strategiju. Također, njihova je odgovornost postaviti plan igre, dodijeliti uloge ostalim igračima, donositi izvršne odluke, rješavati sukobe i poticati timski rad. Voditelj prati proces i osigurava upravljanje zadacima s ciljem postizanja cilja. Vođe su obično samouvjereni i otvorene osobnosti.

Strateg

Strateg je mislilac u timu. Ovo je prirodni rješavač zagonetki s visoko razvijenim analitičkim vještinama. Ova osoba može biti usredotočena na zadatak i vrlo je pedantna, što može biti mali nedostatak jer njezine tendencije za savršenstvom mogu dovesti do velike potrošnje vremena.

Pronalazač tragova

Pronalazač tragova je osoba koja je vrlo pažljiva, znatiželjna i energična. Ova osoba je ta koja pažljivo razgledava prostoriju u potrazi za tragovima i informacijama. Obično imaju izuzetno dobre sposobnosti usmjerene na detalje s visokom razinom pažnje. Još jedna uloga pronalazača tragova je praćenje svih nalaza i informacija u slučaju da će se koristiti u kasnijoj fazi aktivnosti.

Organizator
Uloga organizatora je uredno posložiti sve bitno u određeni prostor, ali i maknuti ono što nije važno, a može smetati. To timu omogućuje korištenje pravih predmeta u pravo vrijeme tijekom aktivnosti, što je posebno važno jer je igra puna zagonetki. Dodatna uloga organizatora je povezati natuknice između zadataka i osigurati korištenje pravih izvora.

Čitač
Uloga čitača je čitati natuknice i upute igre. Sobe za bijeg/avanturu sadrže obilje uputa tijekom cijele aktivnosti. Neće svatko obratiti pažnju na ono što je rečeno, ali čitač je taj koji može s posebnom pozornošću čitati između redaka. Dodatna uloga čitača je praćenje tragova i obrazaca koji su se pojavili tijekom igre. Bitno je da čitač može priopćiti sve nalaze vođi.

Radnik
Radnik je osoba koju nije lako dekoncentrirati i koja se snalazi u zadacima, a time i u svim osnovnim radnjama koje treba obaviti tijekom aktivnosti. Ova osoba ima sposobnost potpuno se koncentrirati na rješavanje zadatka i što je još važnije, ima strpljenja to učiniti.

Odmetnik
Najbolja riječ koja opisuje odmetnika jest okretan. Ova osoba je snalažljiva i savršeno koordinirana za rješavanje zagonetki koje zahtijevaju fizičku snagu. Ova osoba je ta koja fizičke izazove rješava u rekordnom vremenu bez većih poteškoća.

Skakač
Divlji igrač, šaljivac. To je osoba koja tijekom aktivnosti ostaje i razmišlja izvan okvira. Ova osoba je kreativna i rješava zadatke na neobičan i nelogičan način. Njegovo kreativno razmišljanje unosi neuobičajenu perspektivu u igru.

Fiktivni likovi (NPC-ovi od *eng. Non-Player Characters*)
Likovi koji nisu igrači, poznati kao NPC-ovi, obično su uključeni u online igre, ali također mogu biti nađeni u mnogim sobama za bijeg/avanturu. Ovi likovi su uključeni u igru kao dodatak i ne sudjeluju u rješavanju zadataka. Oni mogu biti glumci, roboti, video zapisi, audio poruke, itd., a biraju ih voditelji igre s ciljem interakcije s igračima. Tijekom interakcije s igračima, oni mogu podijeliti priče o igri, općem cilju i također voditi igrače. Ove likove obično programira i kontrolira voditelj igre koji promatra igru. Oni također mogu poslužiti kao odgovor na zahtjeve igrača.

Strategija učenja za obrazovanje odraslih temeljena na igri

Učenje temeljeno na igri (eng. *game – based learning*) je ono gdje su principi igre ugrađeni u aktivnosti učenja. Aktivnosti učenja promiču angažman sudionika i ukupnu motivaciju za učenje. Ovo je metodologija aktivnog učenja u kojoj koristimo igre za poboljšanje učenja sudionika. Učenje temeljeno na igrama može se provoditi u digitalnom okruženju, ali i nedigitalno okruženje može uključivati digitalne simulacije. Učenje temeljeno na igrama prikladno je za obrazovanje odraslih budući da ima različite prednosti:

- potiče aktivno učenje
- omogućuje implementaciju autentične postavke učenja
- potiče suradnju i društvenu interakciju
- pomaže u uklanjanju kulturnog jaza
- ističe se angažmanom i motiviranošću sudionika

- poboljšava odnose
- potiče povećanje samopouzdanja i samopoštovanja
- potiče razvoj kritičkog razmišljanja
- pomaže u brzom strateškom razmišljanju i rješavanju problema
- potiče izgradnju vještina
- pruža privlačno iskustvo.

Ključni koraci za uključivanje metodologije soba za bijeg/avanturističkih soba u program obrazovanja odraslih

Jedan od najvažnijih aspekata pri implementaciji metodologije sobe za bijeg/avanturističke sobe u okviru obrazovanja odraslih je poznavanje ciljne skupine, dakle sudionika koji će biti dio obrazovnog programa (igrači). Metodologija sobe za bijeg može se prilagoditi prema potrebama, znanju i vještinama sudionika. Primarna ciljna skupina u ovom projektu su odrasle (18+) nezaposlene osobe u nepovoljnom položaju. Ciljna skupina može se definirati prema dobi, spolu, prihodima, lokaciji, interesu, određenom tjelesnom nedostatku i slično. Niže se nalaze neki ključni koraci i elementi o kojima treba razmišljati kad organizirate sobu za bijeg.

- Saznajte potrebe vaše ciljne skupine
- Saznajte razinu znanja i vještina svoje ciljne skupine
- Postavite cilj i svrhu programa
- Stvorite priču
- Stvorite zagonetke i tragove
- Organizirajte okruženje i vježbajte
- Budite prisutni tijekom aktivnosti
- Proslavite i uradite refleksiju nakon igre

Kombinacija metodologija NFO obrazovanja odraslih za učenje poduzetništva i soba za bijeg/avanturu

Neformalno obrazovanje je planirani i strukturirani program i proces društvenog i osobnog obrazovanja s ciljem poboljšanja ili razvoja širokog spektra kompetencija, stavova, znanja i vještina izvan formalnog obrazovnog kurikuluma (formalno učenje) u određenoj temi ili polju. Ova vrsta obrazovanja široko je uključena u obrazovanje odraslih. Mnoge metode i metodologije prakticiraju se u području obrazovanja odraslih i neformalnog obrazovanja kao što su interaktivne igre uloga, simulacije, kazalište, izgradnja tima, mozganje, grupni rad, video o glazbenoj produkciji, prikupljanje slika, energizatori, itd. Sličnosti između ove metodologije i sobe za bijeg/avanture nisu upitne. Obično sobe za bijeg/avanture crpe inspiraciju iz različitih priča ili tema.

Mnogo je preteča soba za bijeg/avanture, a neke od njih su potraga za blagom, interaktivno kazalište, emisije avanturističkih igara, digitalne igre i tematska industrija zabave. Neformalno obrazovanje igra važnu ulogu u procesu cjeloživotnog učenja pojedinaca te značajnu ulogu u osnaživanju odraslih učenika svih dobi i različitih osobnih ili profesionalnih interesa kroz podizanje kompetencija i osnaživanje. Prednost neformalnog obrazovanja je u tome što svatko može izabrati program po svojoj želji i dobrovoljno sudjelovati. Neformalno obrazovanje pomaže pojedincima i grupama razviti svoje osobne ideje, projekte, poslovne pothvate, itd.

Obrazovanje odraslih i poduzetničko učenje

Poduzetničko učenje definirano je na mnogo načina, a odnosi se na koncept stjecanja i razvoja vještina, znanja i načina razmišljanja vezanih uz poduzetništvo. Ovaj koncept podrazumijeva sposobnost stvaranja ideje kroz kreativni proces i njezino provođenje u djelo. Proces zahtijeva preuzimanje odgovornosti i neovisan način razmišljanja. Prva faza je kreiranje poslovne ideje nakon čega slijedi skeniranje tržišta, odnosno procjena postojećih mogućnosti. Potom je ključna izrada jasnog poslovnog plana i strategije jer će to dovesti do osnivanja poslovanja i na kraju do rasta tvrtke. Većina uspješnih poduzetnika ima određeni skup vještina koje im omogućuju olakšavanje procesa. Uz ostale, najvažnije vještine, znanja i način razmišljanja koje osoba treba imati kao poduzetnik su:

- Imati viziju i plan – imati jasnu predodžbu o postavljenom cilju koji treba postići

To omogućuje jasno postavljanje koraka koji će se ugraditi u strateški plan.

- Preispitati sebe, planove, strategiju i odluke

Ovaj kritički način razmišljanja osigurat će stalan poriv prema novim i, po mogućnosti, boljim odlukama za budućnost. Kako se okruženje danas mijenja vrlo brzo, neke prilagodbe mogu biti poželjne kako bi se poslovanje postavilo u okruženje u stvarnom vremenu.

- Strast i radna etika ključni su i ne mogu se odvojiti

Strast je ono što pokreće ideju naprijed, ali radna etika je ono što je ostvaruje.

- Komunikacija je način dijeljenja ideja s timom i svijetom

Jasna i transparentna kultura komunikacije učinit će da se ljudi osjećaju dijelom vizije i predani onome što ona predstavlja. Komunikacija je dvosmjerna ulica i sposobnost slušanja jednako je važna kao i sposobnost prijenosa, jer to može dovesti do sagledavanja više strana i aspekata kreativnog procesa i planiranja.

- Financijska pismenost

Poduzetnici se mogu opisati kao investitori koji raspoređuju sredstva, obično novac. To zahtijeva sposobnost biti racionalan i imati pristup koji se temelji na brojevima s malo prostora za emocije.

- Jednako su važne vještine vođenja i timskog rada

Vođa je taj koji pokreće viziju i misiju, ali tim je taj koji će je provesti u djelo, a to zahtijeva jasan i pozitivan radni odnos između njih.

- Preuzimanje rizika i upravljanje rizikom je spremnost na riskiranje dok se slijedi cilj

Svatko može riskirati, ali snaga je u spoznaji pravog stanja stvari. Preuzimanje rizika znači razumijevanje rizika i njegovo vaganje u odnosu na mogućnost uz pomoć podataka te je ključni korak koji će prema mogućnostima dovesti do maksimiziranja uspjeha uz minimiziranje mogućeg negativnog ishoda.

Kao što je već rečeno, poduzetničko učenje može se definirati kao proces razvijanja poduzetničkih vještina, znanja i načina razmišljanja koji pojedincu omogućuje aktiviranje i provođenje kreativnih ideja. Različiti čimbenici utječu na odraslu osobu u procesu razvoja i poduzetničkog učenja. Neki od tih čimbenika su socijalno-ekonomsko podrijetlo, razina i vrsta obrazovanja, obiteljsko podrijetlo, osobnost i karakter, osjećaj identiteta, osjećaj pripadnosti, mreža osobnih i profesionalnih kontakata, iskustva, razvijene kompetencije, sposobnost prepoznavanja prilika i preuzimanja inicijative, sposobnost neuspjeha, promišljanja, prilagodbe i nastavka.

Poduzetničko učenje u obrazovanju odraslih može se provoditi u dva područja s malo drugačijim fokusom. Prvo područje je poduzetničko obrazovanje za odrasle s ciljem i fokusom na razvoj ZNANJA.

Model "znati zašto" opisale su Middleton i Donnellon[2] objasnivši kako se poduzetničko učenje sastoji od tri dimenzije – znanja, spoznaje i sposobnosti pojedinca za bavljenje poduzetništvom (znati što), njegove vještine i znanja o načinima kako postati poduzetnik (znati kako), a posebno o razumijevanju razloga za bavljenje poduzetničkom aktivnošću (znati zašto). Drugo područje je fokus na transformaciji ponašanja, stavova, vrijednosti i uvjerenja kroz razvoj poduzetničkog načina razmišljanja kako bi se odrasli razvijali u profesionalnom i osobnom području. Kako bismo mogli transformirati odraslu osobu, potrebno je razviti ovaj poduzetnički način razmišljanja koji će joj omogućiti ponudu svoje usluge, kroz poslovni svijet osnivanjem organizacije (poduzeća) ili bez, na lokalnoj, nacionalnoj i globalnoj razini. Ovo su razlozi zašto poduzetničko učenje ima vrijednost i važnost.

Odrasla osoba s poduzetničkim načinom razmišljanja potaknut će inovacije i kreativno rješavati probleme koji postoje u društvu nudeći svoje kompetencije na tržištu rada kroz svoju organizaciju. To također pozitivno utječe na samo tržište rada, socijalno-ekonomsku situaciju, ne samo pojedinca već i zaposlenika i područja rada organizacije. Nije bitno da poduzetničko učenje rezultira pokretanjem poduzeća. Osobna transformacija odrasle osobe može dovesti do ispunjenja višeg potencijala, postajanja aktivnijim građaninom, pokretanja inicijativa i projekata, pokretanja neprofitne organizacije i još mnogo toga, što dovodi do pozitivnog i blagotvornog utjecaja na zajednicu i svijet. Razvijajući poduzetnički način razmišljanja, odrasla osoba uči kako preuzeti odgovornost za rast i razvoj svoje osobne i profesionalne stvarnosti. Kao rezultat toga, veća je vjerojatnost kako će se odrasla osoba prestati oslanjati na vanjsku pomoć i resurse institucija i postati potpuno neovisna. Kroz proces, odrasli uče biti svjesni svojih ponašanja, kompetencija, stavova, uvjerenja i vrijednosti. Ova svijest i samo-refleksija važan su dio promjene jer rezultati pokreću promjenu, ne samo za pojedinca, već i za transformaciju zajednice. Kako se svijet brzo mijenja na toliko razina, obrazovanje odraslih podiže svijest o važnosti i potrebi cjeloživotnog učenja koje omogućuje suočavanje s neizvjesnostima te pokreće razvoj i rast.

Interpersonalne i intrapersonalne vještine u poduzetništvu

Vještine interpersonalne komunikacije i intrapersonalne vještine su povezane i ne mogu se dijeliti. One su dio emocionalne inteligencije i sposobnosti komuniciranja ideja, potreba i ciljeva na učinkovit način. Budući da je veliki dio poduzetništva umrežavanje i timski rad, ove vještine su potrebne i dobro ih je imati ili razviti kako biste bili uspješni poduzetnici.

Interpersonalne vještine

Poduzetnici s jakim interpersonalnim vještinama dobri su timski igrači i lako rade s drugim ljudima. Ove vještine uključuju i samosvijest i kontrolu unutarnjih procesa te svijest o govoru tijela i tonu glasa, a to je također važno uz poruku koja se prenosi. To su komunikacijske vještine ugrađene u našu emocionalnu inteligenciju, a evo i nekoliko primjera:

- **Empatija** je sposobnost povezivanja s osjećajima drugih ljudi koja pomaže u zbližavanju s članovima tima i kolegama te jača moralnost i potiče odanost.
- **Uključivost** može pomoći u izgradnji kulture u kojoj se svatko osjeća sigurnim u izražavanju, što će dovesti do rasta i potaknuti kreativno razmišljanje.
- **Vještina vođenja** je sposobnost navođenja drugih da poslušaju vašu poruku i naprave željene promjene koje mogu potaknuti bolje radno okruženje i pomoći u postizanju rezultata. Vodstvo se sastoji u nadahnuću tima da bude posvećen, dijeli uspjeh, stvara ugodnu pozitivnu atmosferu i točno prenese viziju.

[2] Middleton, K. W., Donnellon, A. (2014). Personalizing Entrepreneurial Learning: A Pedagogy for Facilitating the Know Why. Entrepreneurship Research Journal 4(2), 167-204.

- **Slušanje i reagiranje** su važni jer pokazuju kako osoba cijeni dane informacije koje također mogu biti zahtjevi ili brige. Bitno je pokazati drugima kako se njihovo vrijeme, energija i misli cijene.
- **Vještina upravljanja sukobima** nužna je u poduzetništvu zbog činjenice kako organizacija nije samostalan rad i kako više ljudi koji rade zajedno mogu dovesti do sukoba. Ovo je vještina koja pomaže kontrolirati sukob i dovesti ga do željenog rezultata koji je, nadamo se, koristan za sve, a postoji mnogo različitih stilova [3] za to.

Intrapersonalne vještine

Intrapersonalne vještine važne su i u poduzetništvu kako biste postali najučinkovitija verzija sebe. Ovdje se radi o samo-motivaciji, postavljanju ciljeva, otpornosti, izradi strategije, agilnosti i suočavanju s distrakcijama i učinkovitom upravljanju emocijama.

- **Produktivnost** je sposobnost upravljanja radnim opterećenjem i stvaranja pozitivnih rezultata koji proizlaze iz unutarnje motivacije i snage.
- **Otpornost** je sposobnost ustajanja nakon pada. Ovdje se radi o usvajanju stava i radu na brzom oporavku od nazadovanja u pozitivnom smislu.
- **Donošenje odluka** je jedan od zanata poduzetnika, a ova vještina zahtijeva sposobnost brzog donošenja odluka koje mogu odlučiti o sudbini organizacije. To često zahtijeva donošenje odluke u pravo vrijeme i u najboljem interesu tvrtke.
- **Vizualizacija** je sposobnost sagledavanja buduće vizije organizacije i najboljeg načina za njezino ostvarenje. Ovdje se radi o pretvaranju ambiciozne vizije i njenom manifestiranju u djelo.
- **Snalažljivost** je sposobnost optimiziranja kad se suočavate s preprekama, bilo da se radi o stvaranju nečeg novog ili poboljšanju nečeg što već postoji. Ova sposobnost često uključuje maštu i upornost koja dovodi do rasta.
- **Analitičko i strateško razmišljanje** uključuju sposobnost rješavanja kompliciranih zadataka kroz organiziranu procjenu prikupljenih informacija. Ovaj kritički način razmišljanja vodi do donošenja boljih strateških odluka na temelju podataka koji su prikupljeni i analizirani.

[3] Više u: Five different conflic managemet styles i 27 Conflict Resolution Skills

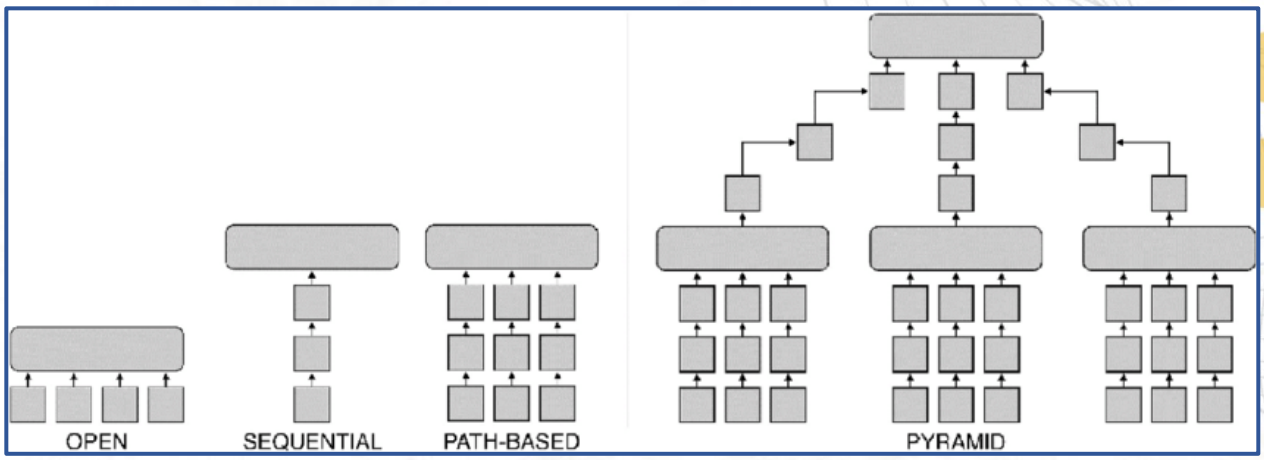
Korištenje različitih vrsta zagonetki i zadataka za organiziranje soba za bijeg/avanturu u okviru obrazovanja odraslih za poduzetništvo

Sobe za bijeg mogu se dizajnirati s različitim vrstama zagonetki. Zagonetke se mogu kategorizirati kao[4]:

a) kognitivne zagonetke koje koriste vještine razmišljanja i logiku igrača;
b) fizičke zagonetke koje zahtijevaju manipulaciju artefaktima kako bi se prevladao izazov, kao što je puzanje kroz laserski labirint;
c) meta-zagonetke, posljednja zagonetka u igri u kojoj je konačni kod ili rješenje izvedeno iz rezultata prethodnih zagonetki, (Wiemker et al., 2015).

Sve ove vrste zagonetki mogu se primijeniti u obrazovne svrhe, što je ujedno i obrazovanje odraslih. Koncept poduzetništva može uključivati različite podteme i stoga se različite zagonetke mogu koristiti za određenu temu. Postoje različite strukture slagalica u sobama za bijeg.

[4] Izvor: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X20300531 Pristupljeno: 16.09.2022.



Struktura zagonetke u sobi za bijeg – Uveo Nicholson (2015), Izvor: https://www.researchgate.net/figure/Puzzle-structures-in-escape-rooms-a-basic-structures-open-sequential-and-path-based_fig1_347833115 Pristupljeno: 12.09.2022. Veldkamp, Alice & Grint, Liesbeth & Knippels, Marie-Christine & van Joolingen, Wouter. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education

U otvorenoj strukturi, igrači mogu rješavati različite zagonetke u isto vrijeme. Sve ostale zagonetke potrebno je riješiti prije posljednje. Sekvencijalna struktura predstavlja zagonetke jednu za drugom; rješavanje zagonetke otključava sljedeću, dok se meta-zagonetka ne riješi. Struktura temeljena na stazi sastoji se od nekoliko staza zagonetki. Kombinacija nekih od osnovnih struktura proizvodi složenu, hibridnu strukturu, koja može imati, na primjer, oblik piramide[5].
Prilikom organiziranja sobe za bijeg/avanturu u obrazovanju odraslih, edukator može birati između ovih različitih struktura zagonetki i može napraviti potrebnu prilagodbu ili kombinaciju ovisno o složenosti aktivnosti, broju sudionika ili prostoru za aktivnost.

Debrifing je važan dio sobe za bijeg i zadatak za voditelja igre, a evo i zašto [6].
Uloga edukatora nakon igre je podnijeti izvješće. Više od polovice pregledanih radova spominje neki oblik debrifinga, obično kao vođenu raspravu u malim grupama. Trajanje se kreće od 5 minuta do 2 sata, što odražava važnost koju edukatori pridaju debrifingu. Naveli smo i saželi komponente spomenutih izvještaja. Općenito, izvješće počinje s prvom i drugom komponentom, nakon čega slijede ostale bez određenog redoslijeda.

1. Vrijeme za dekompresiju nakon intenzivnog igranja, s prostorom za primarne reakcije. Ova je faza u rekreacijskoj hitnoj pomoći poznata kao faza hlađenja (Nicholson, 2015).
2. Razmjena iskustava o igri, budući da domaćini žele dobiti povratnu informaciju o aktivnosti.
3. Pitanja i nedoumice sudionika. Sudionici mogu postavljati pitanja i potvrditi svoja razmišljanja.
4. Rasprava o zagonetkama, sadržajnom znanju obuke i vještinama potrebnim za njihovo rješavanje. Odnos prema ciljevima učenja smatra se ključnim, kako bi se učvrstilo znanje polaznika dok se prisjećaju i razrađuju sadržaj tečaja.

[5]Puzzle structure in escape room; https://www.researchgate.net/publication/347833115_Escape_education_A_systematic_review_on_escape_rooms_in_education Last visited: 12.09.2022. Veldkamp, Alice & Grint, Liesbeth & Knippels, Marie-Christine & van Joolingen, Wouter. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education
[6] https://www.researchgate.net/publication/347833115_Escape_education_A_systematic_review_on_escape_rooms_in_education Last visited: 12.09.2022. Veldkamp, Alice & Grint, Liesbeth & Knippels, Marie-Christine & van Joolingen, Wouter. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education

5. Opseg poznavanja sadržaja. Na primjer, za povezivanje znanja i vještina s drugim kontekstima ili za raspravu o novim temama na koje naiđu tijekom igranja.
6. Povratne informacije o izvedbi učenika. Povratne informacije daju se u odnosu na ciljeve učenja i važne su zbog ocjenjivanja.
7. Osvrt na individualni proces učenja i formuliranje ciljeva za buduće razvojne ciljeve ili poslovne vještine.

Korištenje kapaciteta ustanove za obrazovanje odraslih za učinkovite i korisne sobe za bijeg/avanturu u obrazovanju odraslih za poduzetništvo

Fizički prostor

Fizički prostor može se koristiti u različitim fazama igre, a voditelj igre je taj koji odlučuje hoće li igrači obavljati aktivnost samo u jednoj sobi ili više soba. Ako edukator koristi jednu prostoriju, treba se pobrinuti da ta prostorija nudi sve potrebne materijale koji će biti potrebni za aktivnost, pogotovo ako će se koristiti digitalni alati, edukator treba osigurati dostupna prijenosna računala i besplatni internet. Također je ključno ispuniti sobu ne samo zagonetkama, već i mnoštvom dodatnih materijala i predmeta koji će igračima biti „smetnja“. U slučaju da edukator koristi prostor koji je osigurala obrazovna ustanova, može provoditi aktivnost u više prostorija. Edukator može postaviti jednu ili više zagonetki u jednoj prostoriji, zatim jednu ili više zagonetki u drugoj prostoriji, itd. Ako edukator to radi, treba biti oprezan u pogledu praćenja sesije. Ako se sudionici podijele u manje grupe i svaka grupa ima svoj zadatak, ne će ih biti moguće pratiti ako je jedna grupa naprednija i prije druge dođe u susjednu prostoriju. Dakle, edukator treba imati na umu potrebu za drugim voditeljem igre koji će mu pomoći pratiti aktivnost.

Oprema (računalo, ekrani, itd.)

Osim činjenice kako se sobe za bijeg mogu u potpunosti provoditi u virtualnom okruženju, edukator može koristiti digitalnu postavku u vašoj fizičkoj sobi za bijeg. U slučaju da edukator želi imati virtualnog lika (NPC) u sobi za bijeg, može ga imati u digitalnom obliku. Edukator može koristiti ekrane osjetljive na dodir i prijenosna računala kako bi sudionici virtualnom okruženju riješili zagonetku. Korištenje tehnologije u sobama za bijeg može ih učiniti zabavnijima, ali edukator treba biti siguran kako ih polaznici znaju koristiti.

Sigurnost i zaključana vrata

Diskutabilno je kako stvoriti sigurno okruženje za igrače, a pritom zadržati zabavni element sobe za bijeg, odnosno biti zaključan iza vrata (u većini slučajeva). Svaki voditelj igre trebao bi osigurati sekundarni izlaz koji će igrači imati u slučaju nužde. Edukator mora biti svjestan kako se može dogoditi nešto neugodno i neočekivano i kako će on biti s druge strane vrata koja su zaključana, tako da ili on treba imati brz pristup ili sudionici trebaju imati brzi sekundarni izlaz.

Savjeti edukatorima pri organizaciji i vođenju sobe za bijeg/avanturu

Edukatori su ključni u procesu učenja, kao i u suradničkom učenju (eng. *collaborative learning*, Hattie, 2009). Edukatori imaju ulogu voditelja igre, odnosno preuzimaju zadatke uvođenja igre, praćenja, postavljanja zagonetki, davanja savjeta i debrifinga. Preporuke edukatorima pri organizaciji i vođenju sobe za bijeg su sljedeće:

I. **Intervenirajte samo kad je potrebno**

Ključno je znati kad pružiti smjernice jer učenici mogu osjetiti frustraciju i umanjenu ulogu ukoliko se vodstvo uvede prerano.

- **Budite usredotočeni na aktivnosti unutar grupe**

Ključno je slijediti korake sudionika kako biste mogli intervenirati kad i ako je potrebno.

- **Pazite na vrijeme**

Kao i sudionici, edukator također treba paziti na sat kako bi ih podsjetio da vrijeme ističe pred kraj igre.

- **Pripremite male susrete**

Sudionici su vrlo nepredvidivi i mogu iznenaditi. Može se dogoditi da tijekom aktivnosti edukator shvati kako sudionici kroz aktivnost prolaze puno brže nego što je predviđeno. U tom slučaju, edukator može imati pripremljen kratak popis za „dekoncentraciju“ igrača. To može biti korištenje NPC-a, reprodukcija glazbe ili videa, itd. Samo mala radnja koja ih može izbaciti iz fokusa.

2. DIO– Praktični savjeti, aktivnosti i radionice

Ovaj dio se sastoji od praktičnih primjera avanturističkih soba za razvoj poduzetničkog načina razmišljanja, inteligencije i odgovarajućih obrazovnih materijala za podršku organiziranju/umnožavanju takvih avanturističkih soba u poduzetničkom NFE obrazovanju odraslih za nezaposlene građane s ciljem poboljšanja njihove poduzetničke inteligencije i načina razmišljanja. Ovaj dio također uključuje tri radionice za poticanje razvoja komunikacije i drugih relevantnih vještina odraslih te dodatne prijedloge za čitanje.

Soba za bijeg/avanturu: Carsko stanje uma

Naslov: Carsko stanje uma

Trajanje: 60 minuta

Pozadina:
Aktivnost će aktivirati sudionike na korištenje svog znanja i iskustva. Aktivnost će poticati razvoj suradnje kroz grupni rad, komunikacijske vještine, kritičko razmišljanje, poticati kreativnost i interakciju, kritički analizirati informacije, poticati vještine suradnje i aktivnog sudjelovanja. Ova soba za bijeg sastoji se od različitih zagonetki koje sudionici trebaju riješiti kako bi pronašli ključ za bijeg iz sobe i uspješno završili igru. Osmišljene zagonetke posebno su obuhvaćene temom poduzetništva i od sudionika zahtijevaju kreativnost i analitičko razmišljanje kako bi ih riješili.

Cilj aktivnosti: Stvoriti okruženje za bolje razumijevanje sektora poduzetništva i promicanje obrazovanja odraslih kroz metodologiju sobe za bijeg.

Specifični podciljevi:

- Koristiti interaktivne i inovativne metodologije za obrazovanje odraslih;
- Promicati i podizati svijest o obrazovanju odraslih i poduzetništvu;
- Razvijati vještine grupnog rada i suradnje;
- Razviti vještine komunikacije i suradnje sudionika;
- Stvoriti prostor za vježbanje donošenja odluka pri rješavanju zadataka u grupi;
- Poboljšati kreativno i kritičko razmišljanje.

Kompetencije koje obuhvaća radionica:

- Pismenost;
- Digitalne kompetencije;
- Građanske kompetencije;
- Matematičke kompetencije;
- Osobne kompetencije;
- Poduzetničke kompetencije;
- Društvene kompetencije;
- Analitičko i strateško razmišljanje.

Metodologija i metode:

- Soba za bijeg/avanturu
- Debrifing.

<u>Detaljan opis sobe za bijeg/avanturu „Carsko stanje uma“ – priprema i provedba</u>

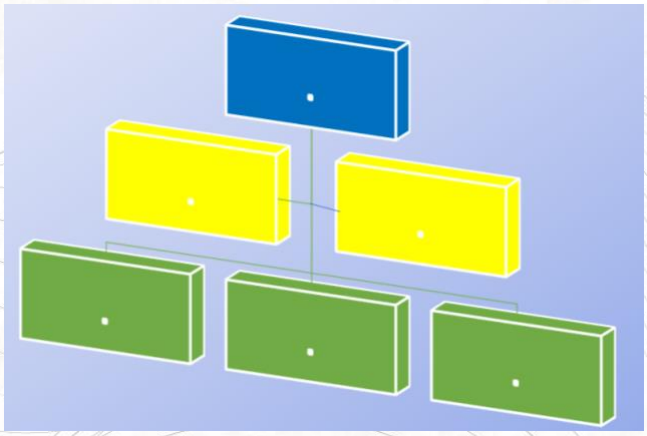
Broj igrača: Preporučeni broj igrača je minimalno 10, a maksimalno 20. To je zbog činjenice kako će skupina na početku biti podijeljena u 3 ekipe.

Glavni cilj za igrače u igri: Igrači trebaju riješiti zadatke i pobjeći iz sobe.

Uvodne upute za sudionike (daje voditelj igre)

Glavna pravila igre koja se objasne igračima:

Trebate riješiti 10 zagonetki /34 zadatka kako biste dobili **„ključ“** sobe i pobjegli iz nje. Komunikacija s voditeljem igre može se odvijati samo kad se traže savjeti ili u slučaju hitne stvari. Struktura zagonetke u igri je mješavina piramidalne, što znači kako ćete trebati riješiti više zagonetki u isto vrijeme, i linearne, što znači kako ćete morati ići korak po korak.



Narativ/Scenarij:

Vi ste grupa koja se okupila zbog sjajne poslovne ideje, ali nemate novca. Investitor je čuo za vas, obratio vam se i ponudio vam jedinstvenu priliku. Smjestio vas je u ovu sobu sa zadatkom da mu u roku od 60 minuta date „ključ“ i financirat će vaš poslovni plan u potpunosti i bez povrata.

Voditelj igre prati sudionike u sobu i prije zatvaranja vrata glasno kaže: „Dođite po svoj novac“!

Koraci igre

1. korak: Završetak 3 zagonetke

Upute za voditelja igre: Sudionici trebaju riješiti 3 zagonetke kako bi dobili 3 slova u svakoj zagonetki. Ovo je dio u kojem će biti najbolje da se razdvoje u timove kako bi bili što učinkovitiji. Voditelj igre bi trebao staviti slagalicu negdje nasumično u sobu i na vrhu svake slagalice napisati bilješku **„AVANTURA POČINJE OVDJE“.** Kako bi sudionici prešli na daljnje korake, voditelj igre treba postaviti papir s 9 praznih redaka (_ _ _ _ _ _ _ _ _) – s naslovom „**Riječalica“,** negdje nasumično u sobu. Morat će shvatiti kako postoji 9 slova i kako moraju sastaviti tih 9 slova kako bi dobili konačni odgovor koji je: **„RESOURCES“ (RESURSI).**

Upute za sudionike (napisane na vrhu svake slagalice): „Tri čarobna slova skrivam. Ona plava su. Ponesite ih sa sobom, trebat će vam.“

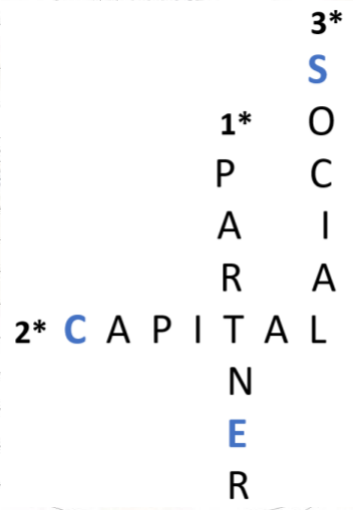
1. zagonetka: rješenje:

Zadatak za sudionike:
1* Osoba koja zapovijeda i inspirira grupu, organizaciju ili državu.
2* Plan akcije osmišljen za postizanje dugoročnog ili općeg cilja. Radnja koju menadžeri poduzimaju kako bi postigli jedan ili više ciljeva organizacije.
3* Tvrtka u prvim fazama poslovanja.

2. zagonetka: rješenje:

Zadatak za sudionike:
1* Početak ili pokretanje, ispuštanje.
2* Osoba koja nešto posjeduje (ima u vlasništvu).
3* Osoba ili organizacija koja ulaže novac u financijske sheme, imovinu, itd. s očekivanjem ostvarivanja profita.

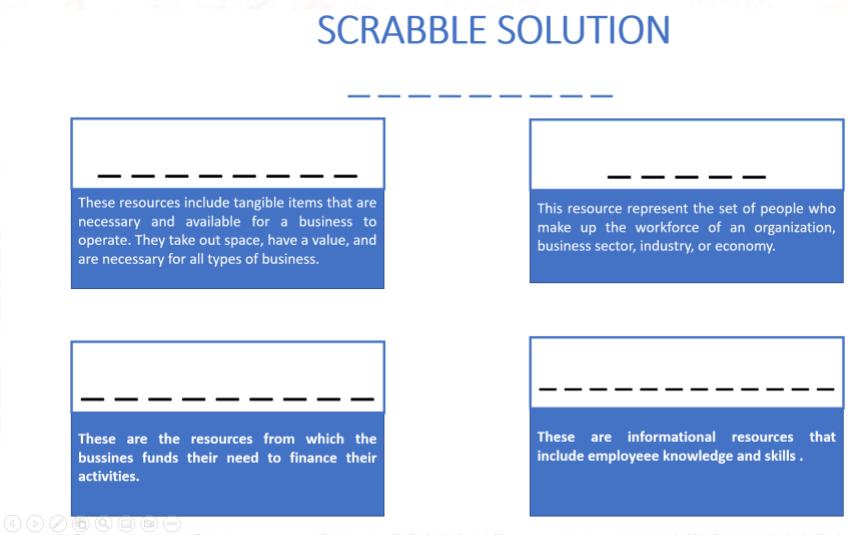
3. zagonetka: rješenje:



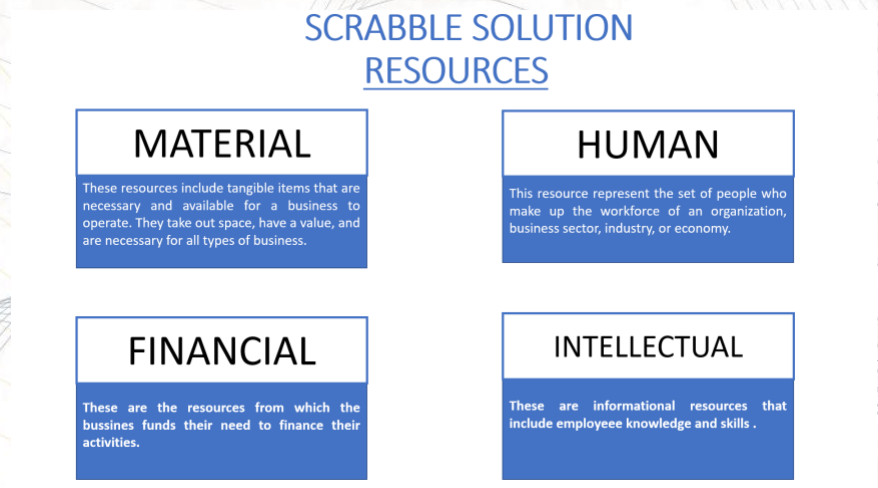
Zadatak za sudionike:
1* Jedan povezan s drugim, posebno u akciji: suradnik, kolega, netko tko igra s drugom osobom na istoj strani u igri.
2* Bogatstvo u obliku novca ili druge imovine u vlasništvu osobe ili organizacije ili dostupno za svrhu kao što je osnivanje tvrtke ili ulaganje.
3* Oblik poslovanja čija je primarna svrha rješavanje _____ ili ekoloških izazova, a ne stvaranje profita za vlasnike ili dioničare (organizacija usmjerena na zajednicu).

2. korak: Zadatak s rješenjem riječalice

Upute za voditelja igre: Ovo je vrijeme kad se grupe okupljaju i pronalaze rješenja za novi zadatak. Ovdje trebaju definirati koji resursi postoje u poslovnom okruženju. Za ovaj zadatak voditelj igre treba pronaći mjesto na koje će staviti papir (ili upotrijebiti tablet ako je dostupan, te izraditi *PowerPoint* predložak sa zadatkom) s 9 praznih redaka (_ _ _ _ _ _ _ _ _) s naslovom **„RJEŠENJE RJEČALICE“ (*SCRABBLE SOLUTION*)**. Sudionici ga trebaju pronaći i na temelju ponuđenog opisa definirati nazive svakog resursa.



Ovo je rješenje.



3. korak: Zadaci vezani uz matematiku

Upute za voditelja igre: Za ovaj zadatak, voditelj bi trebao koristiti bijelu ploču i markere u boji (ako su dostupni), ili školsku ploču za pisanje i krede u boji. Bit će potrebno 6 različitih boja i jedna osnovna boja (crna ili bijela). U ovom koraku sudionici trebaju riješiti matematičke zadatke. Za ovaj zadatak predstavljen je sljedeći naslov: „Svi vole matematiku“ i voditelj igre treba ostaviti 4 prazna retka ispod njega. U ovom zadatku, sudionici moraju shvatiti kako trebaju napisati četiri riječi koje su dobili kao rješenja u prethodnom zadatku u 4 prazna retka. Voditelj igre treba napisati sljedeće upute za sudionike i ostaviti ih blizu ploče.

EVERYBODY LOVES MATH

_____--_____ --_____--_____

_* X 5 = __

__ X _** = _00

_ + _*** = 4

_ : _**** = 2

* predstavljam broj riječi iznad
** predstavljam broj slova „A“ u tim riječima
*** predstavljam broj slova „L“ u tim riječima
**** predstavljam broj slova „E“ u tim riječima

Ovo je rešenje.

EVERYBODY LOVES MATH

FINANCIAL - HUMAN - MATERIAL - INTELLECTUAL

4* X 5 = 20

20 X 5** = 100

1 + 3*** = 4

4 : 2**** = 2

4. korak: Zagonetke

Upute za voditelja igre: Nasumično u sobu stavite kutiju s 3 prazna retka (_ _ _) i napišite ispod: „Koliko dobiješ kad zbrojiš sve **rezultate (=)**“**.** Ovdje sudionici trebaju napisati **„126“** što je zbroj rezultata koje su dobili u prethodnoj slagalici. Kad otvore kutiju, trebali bi pronaći sljedeće zagonetke u zasebnim omotnicama:

Zagonetka (omotnica) 1:
Upute za voditelja igre: Stavite ova objašnjenja na jedan papir.

Upute za sudionike: Vi ste grupa „A“.
Mi smo 3 zemlje koje je Global Entrepreneurship Monitor (GEM) rangirao kao najbolje u 2022. u svojoj komparativnoj procjeni nacionalnih poduzetničkih uvjeta.

Nalazim se u sjeverozapadnoj Europi i moj glavni grad je sistem kanala i uskih kuća sa zabatnim pročeljima.

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _

UAE je moje kratko ime. Možete li pogoditi moje puno ime? Mi smo federacija u zapadnoj Aziji.

_ _

Otvorite kutiju sa brojem koji ćete dobiti kad od broja slova „N“ iz rješenja oduzmete broj 3.
(broj N – 3) = broj kutije

Rješenje – za voditelja igre*
the Netherlands (Nizozemska)
Finland (Finska)
United Arab Emirates (Ujedinjeni Arapski Emirati)

Rješenje – za voditelja igre*
Dva (2)

Zagonetka (omotnica) 2:
Upute za voditelja igre: Stavite ova objašnjenja na jedan papir.

Upute za sudionike: Vi ste grupa „B“.

Ja sam jedan od najbogatijih ljudi na svijetu. Počeo sam u garaži, a sada sam u svemiru.
_ _ _ _ _ _ _ _

Osnivač sam i izvršni direktor Amazona, najveće tvrtke za e-trgovinu.
_ _ _ _ _ _ _ _ _

Ja sam internetski poduzetnik i jedan od najpoznatijih poslovnih ljudi na svijetu. Kladim se da moju „knjigu“ (eng. *book*) koristite svaki dan.
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Otvorite kutiju sa brojem koji ćete dobiti kad zbrojite broj slova „O“ sa brojem slova „G“ iz rješenja (broj O + broj G) = broj kutije

Rješenje – za voditelja igre*
Elon Musk
Jeff Bezos
Mark Zuckerberg

Rješenje – za voditelja igre*
Tri (3)

Zagonetka (omotnica) 3:
Upute za voditelja igre: U ovu omotnicu edukator treba staviti ovu sliku izrezanu na 16 jednakih dijelova.

Upute za sudionike: Vi ste grupa „C“. Složite sliku.

Otvorite kutiju sa brojem koji je jednak broju satova na slici.

Rješenje – za voditelja igre*
Jedan (1)

5. korak: Kutije
Upute za voditelja igre: Za ovaj korak voditelj igre treba pripremiti 3 kutije i označiti ih brojevima 1, 2 i 3. Svaka grupa na kraju prethodnog zadatka dobiva uputu za otvaranje kutije pod određenim brojem. U svaku kutiju voditelj igre treba staviti sljedeće upute. Za ovaj će zadatak biti potrebna 3 prijenosna računala ili neki drugi elektronički uređaj s pristupom internetu.

KUTIJA BROJ 2
Upute za sudionike: grupa „A“.
Otkrijte koliko LJUDI je **ova zemlja** imala 2021. godine.
_ _ , _ _ miliona.

Otkrijte koliko LJUDI je **ova zemlja** imala 2021. godine.
_ _ , _ miliona.

Otkrijte koliko LJUDI je **ova zemlja** imala 2021. godine.
_ ,_ _ miliona.

Postupno unesite crvene brojeve u ZAVRŠNI KOD.

Rješenje – za voditelja igre*
17, 17 miliona.
55, 5 miliona.
9,99 miliona.

KUTIJA BROJ 3
Upute za sudionike: grupa „B“.

Saznajte koliku je OSNOVNU PLAĆU plava osoba imala od 1998. do 2021. godine.
_ _ , _ _ _ $

Saznajte koliko je NOVACA zaradila crvena osoba u 2021. gidini.
_ _ , _ **bilijuna** $

Saznajte koliko je POREZA zelena osoba morala platiti za 2021. godinu.
_ _ **bilijuna** $

Postupno unesite crvene brojeve u ZAVRŠNI KOD.

Rješenje – za voditelja igre*
81,840 $
55, 5 $
11 $

KUTIJA BROJ 1
Upute za sudionike: grupa „C“.
Saznajte koliki je dugoročni proračun EU-a za period 2021-2027. godine (EU sljedeće generacije + višegodišnji financijski okvir).
2 ,_ _ _ trilijuna €.

Saznajte koliko će % EU sljedeće generacije biti uloženo u digitalnu transformaciju.
_ _ %.

Postupno unesite crvene brojeve u ZAVRŠNI KOD.

Rješenje – za voditelja igre *
2,018 trilijuna
20 %

ZAVRŠNA SLAGALICA
Upute za voditelja igre: Edukator treba odrediti mjesto gdje će sudionici upisati brojeve za konačnu šifru i tako završiti igru. Ako edukator ima lokot, iskoristite to. On se može staviti na vrata.

ZAVRŠNI KOD:
A B C
759 851 120

Debrifing (40 minuta):

Nakon što vrijeme istekne ili igrači riješe sve zagonetke prije isteka vremena i izađu iz sobe, voditelj igre vodi sesiju debrifinga. Cilj debrifing sesije je razumjeti igru, proces igranja, konačni rezultat i koordinaciju između igrača, kao i njihovu ulogu. Voditelj igre može koristiti sljedeća pitanja:

- Kako ste se osjećali tijekom igre?
- Koliko su vam zagonetke bile teške ili lake?
- Koji dio igre smatrate najvećim izazovom?
- Što mislite o svom osobnom doprinosu igri?
- Što mislite da ste mogli učiniti bolje? Kako ste funkcionirali kao tim?
- Za što mislite da su glavne pogreške napravljene tijekom igre?
- Osjećate li kako ste stekli neko novo znanje ili unaprijedili određenu vještinu ili kompetenciju po završetku igre?
- Imate li kakve preporuke ili primjedbe za podijeliti?

Potrebni materijali: 3 prijenosna računala s pristupom internetu, 2 voki-tokija (ukoliko voditelj igre napusti sobu), kutije, školska ploča i raznobojne krede za pisanje ili bijela ploča/papir s raznobojnim markerima, radni listići (papiri s tiskanim zadacima), omotnice.

Relevantni obrazovni materijali za organiziranje edukativnih soba za bijeg/avanturu

Potencijalne zagonetke za metodologiju sobe za bijeg

- 50 zagonetki lateralnog razmišljanja

Ovaj materijal možete pronaći na: Liles, M. (studeni, 2021). 50 Lateral Thinking Puzzles That'll Stretch Your Mind in a Whole New Way. Parade. https://parade.com/1288259/marynliles/lateral-thinking-puzzles/

- 20 izazovnih lateralnih zagonetki koje su teže nego što izgledaju

Ovaj materijal možete pronaći na: Phillips, H. (15. srpanj, 2021). 20 Challenging Lateral Thinking Puzzles That Are Harder Than They Seem. Reader's Digest. https://www.rd.com/article/lateral-thinking-puzzles/

Detaljni vodič za kvalitativno pisanje narativa za igru bijega

- 7 koraka za pisanje narativa za sobe za bijeg

Ovaj materijal možete pronaći na: 32, S. L. (23. kolovoz, 2018). BLOG: 7 Steps for Writing Escape Room Narratives (And How to Find Opportunities to Write Them). Stage 32. https://www.stage32.com/blog/7-Steps-for-Writing-Escape-Room-Narratives-And-How-to-Find-Opportunities-to-Write-Them

Vodič za stvaranje igri uloga uživo

- Vodič za igre uloga uživo za početnike

Ovaj materijal možete pronaći na: Oxford, J. (19. ožujak, 2020b). A Beginner's Guide to Live Action Role Playing. Medieval Collectibles. https://www.medievalcollectibles.com/resources/a-beginners-guide-to-live-action-role-playing/

- Savjeti za unaprijeđivanje vještina voditelja igre sobe za bijeg (Nate Martin: 6. svibnja, 2017)

Ovaj materijal možete pronaći na: https://www.puzzlebreak.us/blog/tips-for-escape-room-game-master-excellence

Stvaranje ili uništavanje poduzeća

Naslov radionice: Stvaranje ili uništavanje poduzeća

Trajanje: 70 minuta

Pozadina:
Učenje o tome kako stvoriti poduzeće vrlo je bitno u poduzetničkom obrazovanju. Sudionicima pruža praktične informacije o tome kako nastaviti i koje vještine trebaju razviti kako bi postali poduzetnici. Međutim, učenje o elementima oštećivanja ili stvaranja poduzeća također je vrlo važno jer daje savjete i informacije o tome na što treba obratiti pozornost i što izbjegavati kako bi poslovanje poduzeća bilo uspješno. Za odrasle je razvoj znanja i vještina o ovim aspektima ključan, jer su u dobi kad je znanje temeljeno na djelovanju korisnije, a uspjeh u karijeri treba nadograditi. Ova radionica sadrži interaktivnu aktivnost praćenu posebnom sesijom debrifinga koja pomaže u proširivanju stečenog znanja i razmjeni iskustava između sudionika.

Cilj radionice: Razumjeti bitne aspekte stvaranja poduzeća i razmišljati o potencijalnim destruktivnim elementima koji mogu utjecati na rad poduzeća.

Specifični podciljevi:
- Razmišljati o ključnim elementima stvaranja poduzeća;
- Raspraviti o mogućim destruktivnim aspektima koji štete funkcioniranju poduzeća;
- Promicati komunikaciju i suradnju;
- Osvrnuti se na praktična znanja i primjere poduzeća koja nisu uspjela na tržištu.

Kompetencije koje obuhvaća radionica:
- Izgradnja tima;
- Suradnja;
- Kritičko razmišljanje;
- Upravljanje vremenom;
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Građanske kompetencije.

Metodologija i metode:
- Interaktivna aktivnost;
- Debrifing.

Tijek radionice:

I. <u>Stvaranje poduzeća (15 minuta)</u>

Radionica počinje kratkom aktivnošću koja pomaže sudionicima upoznati se s temom i radom. Edukator traži od sudionika da stanu u krug i naglašava kako će u sljedećih nekoliko minuta stvoriti „poduzeće“. Edukator je prvi koji započinje igru dok daje upute. Drži klupko u svojim rukama i počinje graditi poduzeće tako da mu prvo da ime. Zatim, baca klupko jednom od sudionika preko puta sebe i zadržava kraj uzice. Ovo je nova veza. Osoba koja je uhvatila klupko sad treba imenovati nešto što je neophodno za izgradnju poduzeća, kao što je posjedovanje ureda, kapitala, ljudskih resursa, partnerstva, itd. U ovom

trenutku, edukator treba uputiti sudionike da zapamte što je osoba prije njih rekla. Proces dodavanja klupka nastavlja se dalje sve dok svi u krugu ne sudjeluju i imaju priliku kreirati/spomenuti nešto što je važno pri stvaranju poduzeća. Kad igra završi, edukator zaključuje aktivnost naglašavajući važnost svakog spomenutog elementa i zatraži od sudionika da ostanu kako jesu (držeći konac) jer je sljedeći dio povezan s ovim.

II. Uništavanje poduzeća (15 minuta)

Dok stoje u krugu, edukator uzima škare i daje ih zadnjoj osobi koja je uhvatila klupko, tj. koja je navela nešto za stvaranje poduzeća. Ova osoba treba navesti nešto što može štetiti elementu stvaranja poduzeća koji je navela u prvom krugu. Ovaj proces odvija se unatrag i svaki sudionik ima priliku presjeći komadiće konca počevši od zadnjeg do prvog sudionika koji je započeo stvaranje poduzeća. Dakle, na kraju aktivnosti nema povezanog niza navedenih elemenata za stvaranje poduzeća.

III. Debrifing (40 minuta)

Nakon aktivnosti, edukator poziva sve da se pridruže krugu kako bi razgovarali o radionici. Debrifing se sastoji od sljedećih pitanja:

- Kako ste se osjećali dok ste stvarali poduzeće kroz simulaciju pomoću klupka?
- Jeste li prilikom stvaranja poduzeća čuli elemente koje prije niste čuli?
- Kako ste se osjećali kad ste vidjeli kako se poduzeće uništava?
- Što se moglo učiniti kako bi se smetnje spriječile?
- Koliko je važan element koji ste podijelili tijekom prve aktivnosti kako poduzeće ne bi propalo?
- Znate li za neki primjer poduzeća koje je zbog navedenih elemenata u igri doživjelo takvo uništenje? Možete li podijeliti ovu priču?

Potrebni materijali: Klupko vune ili konca, škare.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

- Ova se aktivnost može implementirati i u online okruženju. Preporučena oprema: *Zoom* i bijela ploča ili opcija pribeleški (eng. *annotation*). Edukator ovdje može pronaći instrukcije: www.youtube.com/watch?v=YtsTytOcBVs; Using annotation tools for collaboration – Zoom Support
- Adaptirano i bazirano na - Patricia Brander, Laure De Witte, Nazila Ghanea, Rui Gomes, Ellie Keen, Anastasia Nikitina, & Justina Pinkeviciute. (listopad, 2012). Compass: Manual for human rights education with young people. In Patricia Brander, Ellie Keen, Vera Juhász, & Annette Schneider (Eds.), European Council of Europe (ISBN 978-92-871-7320-1). European Council of Europe. http://www.eycb.coe.int/compass/en/pdf/compass_2012_inside_FINAL.pdf

Moć pregovaranja u poduzetništvu

Naslov radionice: Moć pregovaranja u poduzetništvu

Trajanje: 110 minuta

Pozadina:
Poslovni sektor uključuje različite sudionike, a ne samo same poduzetnike. Snaga dobrog odnosa i suradnje s javnim institucijama (lokalna i središnja vlast), medijima, građanima, kao i drugim potencijalnim kupcima za poslovanje je od iznimne važnosti. To osigurava uspješnost u poslovanju, kao i bolju reputaciju za buduće projekte i uspostavljanje novih partnerstava. Identificiranje uloga svakog sudionika u poduzetničkom svijetu bitna je informacija i vještina za odrasle u poduzetništvu, uključujući njihovo funkcioniranje i međusobno povezivanje za određene zadatke ili procese. Pregovaračke i komunikacijske vještine su te koje podupiru uspješnost suradnje između različitih sudionika i ispunjavanje specifičnih zahtjeva koji bi mogli biti zatraženi u tom odnosu. Ova je sesija posebno osmišljena kako bi sudionici stekli potrebno razumijevanje pregovaračkog procesa između partnera, kao i razvili povezane vještine za buduće stvaranje potražnje u poduzetništvu.

Cilj radionice: Izgraditi kapacitete sudionika o pregovaračkom procesu i njegovoj važnosti kroz igru uloga i interaktivne aktivnosti.

Specifični podciljevi:
- Razviti vještine suradnje i pregovaranja;
- Razumjeti važnost pregovaračkog procesa i umrežavanja;
- Istražiti različite pristupe prema različitim sudionicima;
- Raspraviti o ulozi pregovaranja u poduzetništvu za odrasle.

Kompetencije koje obuhvaća radionica:
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Izgradnja tima,
- Suradnja;
- Inovacija;
- Komunikacija;
- Samorefleksija;
- Kritičko i analitičko razmišljanje.

Metodologija i metode:
- Mozganje;
- Interaktivna aktivnost;
- Rad u malim grupama i parovima;
- Debrifing.

Tijek radionice:

I. **<u>Uvod u temu i mozganje (20 minuta)</u>**

Edukator počinje objašnjavati kako je cilj aktivnosti naučiti više o detektiranju odnosa između četiriju sudionika u poslovnom svijetu. Edukator dijeli sudionike u četiri grupe koje predstavljaju ta četiri sudionika. Četiri dionika su:

- Društveno poduzeće,
- Vlast,
- Građani, i
- Mediji.

Edukator svakoj grupi daje A4 papir i olovku i upućuje ih na 15 minuta razmišljanja o tome koja je njihova uloga u poslovnom sektoru. Daljnje upute glase raspraviti o njihovim glavnim funkcijama. Svaka skupina treba smisliti najmanje pet najvažnijih funkcija. Nakon 15 minuta, sve grupe se pridružuju plenarnoj sjednici kako bi podijelile svoje rezultate rasprave.

II. <u>Rad u malim grupama (20 minuta)</u>

Nakon okupljanja svih grupa kako bi podijelili funkcije i uloge pojedinih sudionika koje predstavljaju, edukator poziva sudionike ponovno se pridružiti svojim grupama i daje im zelene markere/kemijske. Grupe bi sad trebale razmisliti o tome što im je potrebno od svake grupe kako bi uspješno obavljale svoju funkciju. Svaka grupa treba odlučiti koja će dva zahtjeva postaviti drugim grupama. Za ovaj zadatak imaju 20 minuta.

III. <u>Proces pregovaranja (40 minuta)</u>

Kad se svi pridruže plenarnoj sjednici, edukator najavljuje novu aktivnost i dijeli „pravila igre“ te se pobrine za to da svatko shvati svoj zadatak. Trebaju započeti pregovore s drugim skupinama iznoseći svoje zahtjeve i natjerati druge da ih prihvate. Grupe trebaju donijeti svoje listove u sredinu prostorije (na pod), ali malo se trebaju odvojiti tako da svi članovi grupe stoje pored svojih papira. Edukator sad svakoj grupi daje zeleni marker i šest niti vune. On/ona objašnjava kako postoje 3 runde pregovora od kojih svaka traje 10 minuta. U svakoj će rundi pregovarati različite skupine, tako da će do kraja tri runde svaka skupina međusobno pregovarati jedna s drugom. Kad je pregovaranje završilo uspješno i zahtjev se ispuni, treba između papira zalijepiti jedan komad vune. Cilj ovoga je detektirati odnose između različitih sudionika. Dok rade ovo detektiranje, sudionici će premostiti razlike i također prihvatiti odgovornosti koju nose zahtjevi. Počinje proces pregovaranja. Niže se nalaze posebne upute za skupine i krugove pregovora.

<u>Pravila igre</u>

Cilj je da svaki akter navede druge aktere da prihvate njihove zahtjeve. Proces pregovora podijeljen je u 3 runde.

Proces pregovaranja – Strane prve runde:

- Građani i društveno poduzeće
- Mediji i vlast

Proces pregovaranja – Strane druge runde:

- Građani i mediji
- Društveno poduzeće i vlast

Proces pregovaranja – Strane treće runde:

- Građani i vlast
- Mediji I društveno poduzeće

IV. Debrifing (30 minuta)

Nakon aktivnosti pregovaranja, edukator nastavlja sesiju s brifingom o radionici koristeći sljedeća pitanja:

- Kako se osjećate nakon aktivnosti?
- Koliko je bilo teško detektirati funkcije vašeg dodijeljenog sudionika?
- Je li bilo nesuglasica unutar vaše grupe?
- Što su za vas bile poučne točke?
- Jesu li pregovori bili teški?
- Kako ste odlučili tko će predstavljati vašu grupu?
- Znate li neki dobar pregovarački trik?
- Kako ste se snašli u komuniciranju o svom cilju?
- Koliko ste zadovoljni svojim rezultatima?
- Koliko je važno zadovoljiti zahtjeve u poduzetništvu?

Potrebni materijali: List A4 papira i olovka za svaku grupu za bilješke, 4 *flipchart* papira, 3 markera (u crvenoj, zelenoj i plavoj boji za svaku grupu = 9 sveukupno), 4 klupka vune ili konca (različita boja konca za svaku grupu), rola selotejpa za svaku grupu, škare, pravila igre – jedan po grupi: konac ili vuna rezana 6 puta po 1.5m dužine. (24 konca sveukupno; 6 svake boje, jedna boja po grupi).

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

- Adaptirano i bazirano na - Patricia Brander, Laure De Witte, Nazila Ghanea, Rui Gomes, Ellie Keen, Anastasia Nikitina, & Justina Pinkeviciute (listopad, 2012). Compass: Manual for human rights education with young people. In Patricia Brander, Ellie Keen, Vera Juhász, & Annette Schneider (Eds.), European Council of Europe (ISBN 978-92-871-7320-1). European Council of Europe. http://www.eycb.coe.int/compass/en/pdf/compass_2012_inside_FINAL.pdf

Preporuke za edukatore koji umnožavaju ovu radionicu:

- Ova se aktivnost može provesti u online okruženju. Edukator može koristiti *Zoom* i sobe za bijeg za grupni rad, a sudionici mogu koristiti *PowerPoint* prezentacije za prezentiranje.
- Edukator može odlučiti tko će prvi započeti sa zahtjevom. Također je važno da obrati pozornost na to koliko jasno grupe predstavljaju svoje zahtjeve i kako na njih odgovaraju/reagiraju.

Susret budućnosti i sadašnjosti

Naslov radionice: Susret budućnosti i sadašnjosti

Trajanje: 170 minuta

Pozadina:
Odrasli koji su zainteresirani za razvoj ključnih vještina za vođenje poduzeća trebali bi biti svjesni trendova poslovnog svijeta koji se brzo mijenjaju i kako je potrebno držati korak s istima. Poduzetnički svijet neprestano se obogaćuje novim i inovativnim idejama, proizvodima i uslugama. Stoga, ključno je biti jedinstven kako bi opstao ili dobro poslovao na tržištu. Ova radionica osmišljena je s nekoliko ciklusa aktivnosti, uključujući istraživanja koja predstavljaju kako će poduzetnički svijet doživjeti promjene za 50 godina. Što je još važnije, sudionici će raditi na konkretnim zadacima tako što će biti u ulozi određenih aktera i osmišljavati nove planove za svoje uključivanje u poduzetništvo. Nadalje, ova radionica usmjerena je na poticanje kreativnosti i kritičkog razmišljanja sudionika koji su vrlo važni u poduzetništvu i stvaranju ideja koje se lako mogu pretvoriti u priliku kad se posjeduju potrebne vještine.

Cilj radionice: Unaprijediti komunikacijske vještine i kritičko razmišljanje kroz interaktivni grupni rad i debate na temu poduzetništva.

Specifični podciljevi:
- Razviti znanje o pravima i odgovornostima poduzetnika;
- Poticati razvoj vještina timskog rada za poduzetničke aktivnosti;
- Razviti istraživačke i komunikacijske vještine;
- Steći znanje o planovima i inicijativama EU vezanim uz poduzetništvo;
- Stvoriti razumijevanje o važnostima inovacija i brze promjene poslovnog svijeta.

Kompetencije koje obuhvaća radionica:
- Istraživanje;
- Analitičke kompetencije;
- Izgradnja tima,
- Osobne, društvene i kompetencije za učenje;
- Komunikacijske vještine;
- Građanske kompetencije;
- Kreativno i kritičko razmišljanje.

Metodologija i metode:
- Rad u maloj grupi;
- Prezentacije;
- Debatiranje;
- Debrifing.

Tijek radionice:

I. Uvod u radionicu i rad u malim grupama (70 minuta)

Edukator započinje radionicu kratkim pozdravom i uvodom na temu poduzetništva za odrasle, te važnosti inovativnosti i suradnje između različitih aktera. Nakon toga, radionica se nastavlja podjelom sudionika u dvije grupe. Prvu se grupu upućuje kako će predstavljati dužnosnike EU, odnosno donositelje odluka na lokalnoj, regionalnoj ili nacionalnoj razini (ovisno o grupi). Edukator daje upute ovoj skupini da istraže na koji način potiču razvoj poduzetništva i kakve razvojne planove imaju za budućnost. Ova bi skupina trebala istraživati inicijative ili procese politika EU na lokalnoj, regionalnoj ili nacionalnoj razini.
Druga skupina predstavlja buduće poduzetnike (za 50 godina). Edukator ih upućuje da istraže trenutne probleme s kojima se današnji poduzetnici suočavaju i da razmisle o tome kakvo bi njihovo idealno okruženje i poslovni sektor bili za 50 godina. Štoviše, moraju istražiti kako su ti problemi riješeni i što je sve bilo potrebno za uspješno poticanje unutarnjeg poduzetništva u EU. Obje grupe dobivaju upute kako imaju 70 minuta za svoje istraživanje i pripremu za prezentacije koje će se održati nakon tog.

II. Prezentacije (20 minuta)

Nakon grupnog rada, edukator traži od svake grupe da predstavi plan svoje situacije za 50 godina. Imaju otprilike 10 minuta za predstavljanje svojih ideja.

III. Povratne informacije i debata (50 minuta)

Nakon prezentacija, svaka grupa ima 10 minuta za drugoj grupi dat povratne informacije i postavi im pitanja. Edukator treba da osigura da u narednih 30 minuta obje grupe odgovore na pitanja i vode argumentiranu debatu.

IV. Debrifing (30 minuta)

Edukator zatvara sesiju debate pozivajući sudionike na aktivnost debrifinga koja se odnosi na sve aktivnosti ove radionice. Pitanja korištena za ovu sesiju su:

- Kako ste se osjećali tijekom današnjih aktivnosti?
- Koliko vam je bilo teško/lako istraživati zadanu temu?
- Kakav je bio osjećaj primati, ali i davati povratne informacije?
- Jesu li svi mogli sudjelovati i doprinijeti aktivnosti?
- Kako je grupa donijela odluku?
- Jesu li pregovori bili teški?
- Vjerujete li kako bi se vaša ideja mogla ostvariti i razraditi?
- Što ste naučili?
- Imate li dodatnih opažanja za podijeliti?

Potrebni materijali: *flipchart* papiri, *post-it* papirići, markeri, olovke i kemijske, laptop, projektor.

Pozadinski dokumenti i daljnja literatura:

- Adaptirano i bazirano na - Patricia Brander, Laure De Witte, Nazila Ghanea, Rui Gomes, Ellie Keen, Anastasia Nikitina, & Justina Pinkeviciute (listopad, 2012). Compass: Manual for human rights education with young people. In Patricia Brander, Ellie Keen, Vera Juhász, & Annette Schneider (Eds.), European Council of Europe (ISBN 978-92-871-7320-1). European Council of Europe. http://www.eycb.coe.int/compass/en/pdf/compass_2012_inside_FINAL.pdf

- Discussion & Debate. (n.d.). ECU Intranet. Pristupljeno 20. listopada, 2022, sa https://intranet.ecu.edu.au/learning/curriculum-design/teaching-strategies/discussion-and-debate
- Nair, M. (2022, July 18). Debate and Discussion: Yes, They Are Different. University of the People. Pristupljeno 20. listopada, 2022, sa https://www.uopeople.edu/blog/debate-and-discussion/
- Gordon, Rall A. and Daniel Druckman , "Nonverbal behaviour as communication: Approaches, issues, and research" , in The Handbook of Communication Skills ed. Hargie Owen (Abingdon: Routledge, 24. srpanj, 2018), pristupljeno 19. listopada 2022, Routledge Handbooks Online. https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9781315436135-4

Preporuke za edukatore koji umnožavaju ovu radionicu:

- Budućnost nije unaprijed određena, a svaki pojedinac ima priliku napraviti razliku, što i je cilj koji treba istaknuti u ovoj aktivnosti. Ako sudionici ne mogu zamisliti koncept buduće situacije, edukator bi ih mogao usmjeriti dodatnim pitanjima.
- Ova se aktivnost može provesti u online okruženju. Edukator može koristiti *Zoom* i sobe za bijeg za grupni rad, a sudionici mogu koristiti *PowerPoint* prezentacije za prezentiranje.

Izvori

1. About Us – Brook East Capital. (n.d.). Retrieved October 20, 2022, from https://brookeastcapital.com/about-us/
2. Amaresan, S. (2021, November 19). 27 Conflict Resolution Skills to Use with Your Team and Your Customers. Retrieved October 19, 2022, from https://blog.hubspot.com/service/conflict-resolution-skills
3. Building, E. T. (2019, February 28). What it's like being an Escape Room Games Master. Can You Escape? Escape Rooms. https://www.canyouescape.co.uk/blog/being-a-games-master
4. Business Capital: What it is and Why You Need It. (2022, July 18). West BDC. Retrieved October 20, 2022, from https://www.westcenter.org/business-capital-what-it-is-and-why-you-need-it/
5. Council of Europe. (n.d.). Definitions. European Youth Foundation. Retrieved October 19, 2022, from https://www.coe.int/en/web/european-youth-foundation/definitions
6. Council of Europe. (n.d.-a). Compass: Manual for Human Rights Education with Young People. Manual for Human Rights Education With Young People. Retrieved October 20, 2022, from https://www.coe.int/en/web/compass
7. Differentiate Formal Non-Formal and Informal Education from Each Other in Terms of Administration. (2022, February 19). Education Summary. Retrieved October 19, 2022, from https://educationsummary.com/lesson/the-role-of-education-in-empowerment-in-empowerment-of-socio-economic-weaker-sections/
8. Founder, T. (2022, July 13). What Is The Best Definition of Strategy? (Solved). TODAY FOUNDER. Retrieved October 20, 2022, from https://todayfounder.com/what-is-the-best-definition-of-strategy/
9. Gordon, Rall A. and Daniel Druckman , "Nonverbal behaviour as communication: Approaches, issues, and research" , in The Handbook of Communication Skills ed. Hargie Owen (Abingdon: Routledge, 24 Jul 2018), accessed 19 Oct 2022 , Routledge Handbooks Online. https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9781315436135-4
10. Grande-de-Prado, Mario & García-Martín, Sheila & Baelo, Roberto & Abella, Víctor. (2021). Edu-Escape Rooms. 1. 12-19. 10.3390/encyclopedia1010004. Available on: https://www.researchgate.net/figure/Differences-between-Escape-Rooms-and-Edu-Escape-Rooms-Adapted-from-31_tbl1_347561823
11. Margherita Bacigalupo, Panagiotis Kampylis Yves Punie, & Godelieve Van den Brande. (2016). EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework (EUR 27939). European Commission. https://eige.europa.eu/resources/lfna27939enn.pdf
12. Middleton, K. W., Donnellon, A. (2014). Personalizing Entrepreneurial Learning: A Pedagogy for Facilitating the Know Why. Entrepreneurship Research Journal 4(2), 167-204.
13. Patricia Brander, Laure De Witte, Nazila Ghanea, Rui Gomes, Ellie Keen, Anastasia Nikitina, & Justina Pinkeviciute. (2012, October). Compass: Manual for human rights education with young people. In Patricia Brander, Ellie Keen, Vera Juhász, & Annette Schneider (Eds.), European Council of Europe (ISBN 978-92-871-7320-1). European Council of Europe. http://www.eycb.coe.int/compass/en/pdf/compass_2012_inside_FINAL.pdf
14. Schiffeler, Nina, et al. "Escape (the Traditional Class-) Room: Gamification and Mixed Reality in Higher Education." European Conference on Games Based Learning, Academic Conferences International Limited, Oct. 2019, p. 614.
15. The European Entrepreneurship Competence Framework (EntreComp). (n.d.). Employment, Social Affairs & Inclusion - European Commission. Retrieved October 19, 2022, from https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317

16. Veldkamp, Alice & Grint, Liesbeth & Knippels, Marie-Christine & van Joolingen, Wouter. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. Educational Research Review. 31. 100364. 10.1016/j.edurev.2020.100364
17. Walden University. (2021, March 25). What's Your Conflict Management Style? Retrieved October 19, 2022, from https://www.waldenu.edu/news-and-events/walden-news/2017/0530-whats-your-conflict-management-style

***

Potpora Europske komisije proizvodnji ove publikacije ne predstavlja potporu sadržaju koji odražava samo stavove autora i Komisija ne može biti odgovorna za uporabu sadržanih informacija.