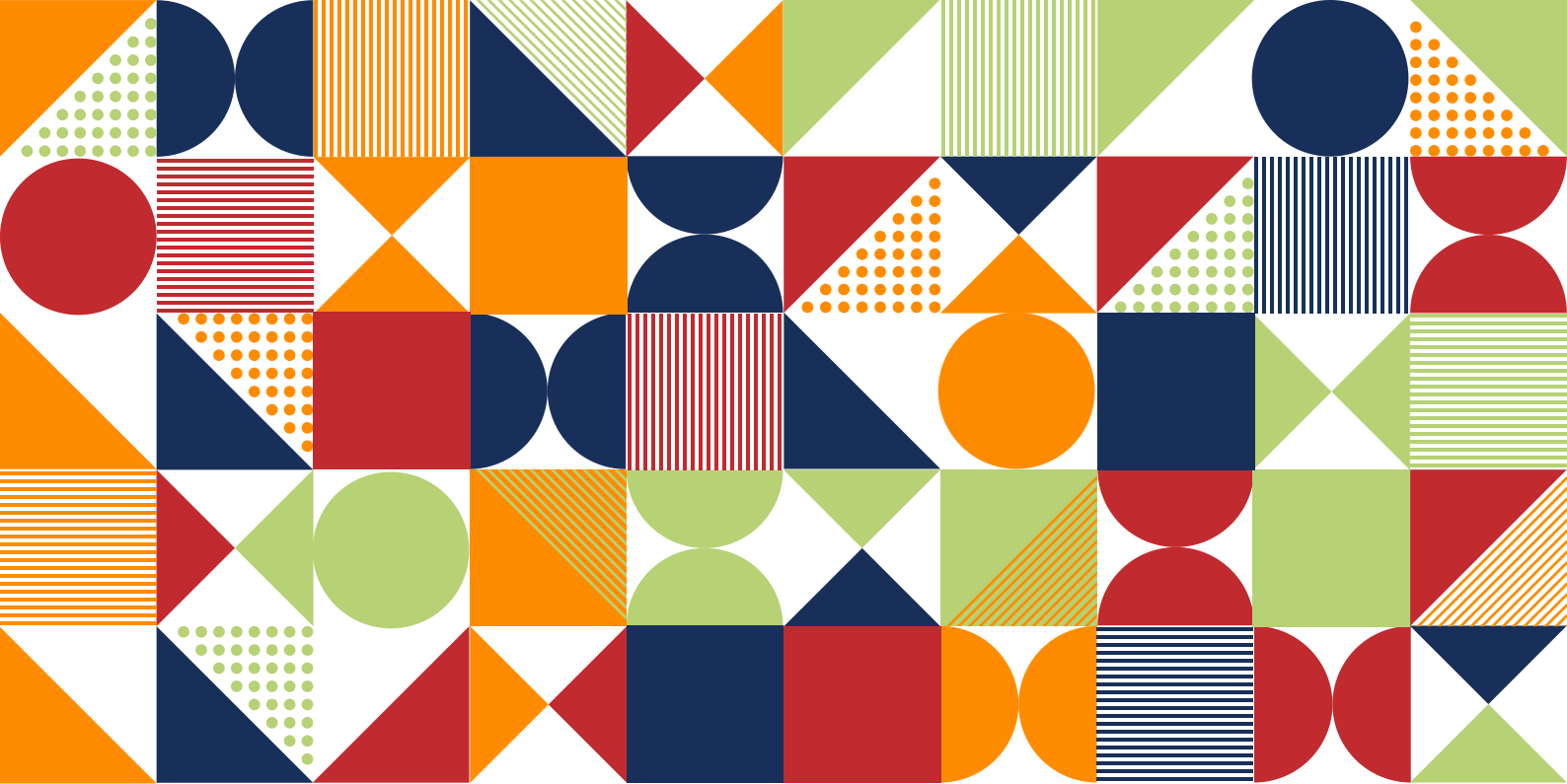




Raport: Gry typu Escape Room dla kształcenia przedsiębiorczości



Spis Treści

1. Wprowadzenie	3
2. Przedsiębiorczość społeczna i podstawy pedagogiczne	4
3. Zaangażowanie młodzieży poprzez gry.....	8
4. Projektowanie escape roomów dla nauki przedsiębiorczości ...	13
5. Umiejętności przedsiębiorcze rozwijane poprzez gry typu escape rooms	17
6. Studia przypadków wykorzystania escape roomów	24
7. Wnioski	44
8. Bibliografia	45



Wprowadzenie

Wraz ze wzrostem zapotrzebowania na innowacyjne narzędzia edukacyjne, cyfrowe pokoje zagadek stanowią atrakcyjny sposób na zaangażowanie młodzieży w edukację w zakresie przedsiębiorczości i innowacji społecznych. Raport „Escape Games for Entrepreneurship” bada, w jaki sposób te interaktywne, oparte na mechanizmach gier doświadczenia mogą wzmocnić pozycję młodych ludzi, pomagając im rozwijać umiejętności przedsiębiorcze i podejmować rzeczywiste wyzwania społeczne.



Celem niniejszego raportu jest opracowanie kompleksowych ram teoretycznych i praktycznych ilustrujących, w jaki sposób cyfrowe pokoje zagadek mogą wzmocniać kompetencje przedsiębiorcze, zwiększać świadomość w zakresie przedsiębiorczości społecznej oraz aktywnie angażować młodzież w proces uczenia się. Ostatecznie przyczynia się to do realizacji celów zrównoważonego rozwoju ONZ na rok 2030 poprzez wspieranie innowacji społecznych zainicjowanych przez młodzież. Kluczowe punkty, które zostaną omówione w niniejszym raporcie, obejmują gry typu escape room jako wciągające, oparte na narracji działania polegające na rozwiązywaniu problemów; edukację w zakresie przedsiębiorczości jako wyposażanie osób w umiejętności związane z innowacyjnością i kreatywnym myśleniem; oraz przedsiębiorczość społeczną jako skupianie się na zrównoważonych rozwiązaniach problemów społecznych.

Osiągnięto to dzięki zastosowaniu metodologii mieszanej, obejmującej dogłębny przegląd literatury dotyczącej teorii pedagogicznych oraz analizę dotychczasowego wkładu partnerów projektu w zakresie współpracy. Raport ma służyć jako ważne źródło informacji dla nauczycieli, decydentów politycznych i organizacji młodzieżowych, promując innowacyjne strategie mające na celu rozwój edukacji w zakresie przedsiębiorczości na całym świecie.



2. Przedsiębiorczość społeczna i podstawy pedagogiczne



2.1 Definicje, zakres i znaczenie przedsiębiorczości społecznej

Przedsiębiorczość społeczna łączy w sobie innowacyjność, umiejętności biznesowe i silną misję społeczną. Polega ona na tworzeniu rozwiązań dla rzeczywistych wyzwań, takich jak ubóstwo, bezrobocie, nierówności społeczne czy problemy środowiskowe. W odróżnieniu od tradycyjnych przedsiębiorstw, przedsiębiorstwa społeczne mają na celu nie tylko zarabianie pieniędzy, ale także wywieranie pozytywnego wpływu na społeczeństwo i środowisko. Przedsiębiorcy społeczni to ludzie, którzy podejmują działania, gdy inni dostrzegają problemy. Są to twórcy zmian, którzy wierzą, że „czynienie dobra” i „prowadzenie działalności gospodarczej” mogą iść w parze.



Dlaczego jest to ważne dla młodych ludzi?



Dzisiejsza młodzież bardzo przejmuję się sprawami sprawiedliwości społecznej, zrównoważonego rozwoju i przyszłości naszej planety.

Przedsiębiorczość społeczna pomaga młodzieży:

- Znajdować sens w tym, co robią.
- Zyskać pewność siebie, aby wprowadzać zmiany.
- Nauczyć się umiejętności, które mogą wykorzystać w pracy, aktywizmie lub życiu.

Angażując się w przedsiębiorczość społeczną, młodzież nie tylko się uczy, ale także działa. Tworzy realne rozwiązania dla swoich społeczności.

2.2 Innowacje społeczne i zrównoważony rozwój w edukacji młodzieży

Innowacje społeczne oznaczają nowe sposoby radzenia sobie z wyzwaniami społecznymi, zwłaszcza gdy tradycyjne systemy zawodzą. Młodzież jest z natury kreatywna. Kiedy zrozumie, jak działają innowacje, wymyśla świeże, odważne rozwiązania.

W edukacji młodzieży ma to znaczenie, ponieważ:

- Pomaga połączyć naukę z prawdziwym życiem.
- To sprawia, że uczniowie stają się aktywnymi obywatelami.
- Wprowadza do klasy takie wartości jak empatia, współpraca i odpowiedzialność.

Zrównoważony rozwój gwarantuje, że rozwiązania, które tworzymy dzisiaj, nie zaszkodzą światu jutra. Nauczanie młodzieży o zrównoważonym rozwoju ma kluczowe znaczenie dla kształtowania odpornych, gotowych na przyszłość liderów.

2.3 Teorie pedagogiczne: uczenie się przez doświadczenie, konstruktywizm, grywalizacja



Aby nauka była sensowna i miała znaczący wpływ, opieramy naszą pracę na solidnych podstawach edukacyjnych:

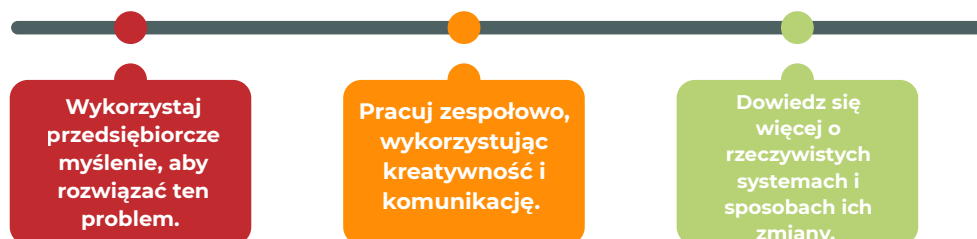
- Nauka przez doświadczenie. Teoria ta głosi, że najlepiej uczymy się poprzez działanie. W naszych zajęciach młodzież nie jest biernym odbiorcą, lecz aktywnym uczestnikiem. Próbuje, ponosi porażki, uczy się, zastanawia się i próbuje ponownie. Gry typu escape room są do tego idealnym narzędziem.
- Konstruktywizm. Uczenie się następuje wtedy, gdy sami budujemy wiedzę, a nie wtedy, gdy jest nam ona przekazywana. Dzięki wyzwaniom w pokoju zagadek młodzi ludzie budują zrozumienie poprzez eksplorację i pracę zespołową.
- Grywalizacja dodaje elementy gry do nauki. Sprawia, że edukacja staje się przyjemna, dynamiczna i motywująca. Pokoje zagadek wykorzystują łamigłówki, presję czasu, nagrody i opowiadanie historii, aby zwiększyć zaangażowanie i ciekawość.

2.4 Jak przedsiębiorczość społeczna łączy się z rozwiązywaniem rzeczywistych problemów młodzieży

W pokoju zagadek poświęconym przedsiębiorczości społecznej gracze:



Stawiają czoła problemowi (np. zanieczyszczenie środowiska, wykluczenie społeczne, ubóstwo).



Ten rodzaj nauki ma charakter transformacyjny. Nie ogranicza się tylko do przekazywania teorii. Daje młodym ludziom narzędzia do podjęcia działań, aby rozpocząć coś, co ma znaczenie.

Pokoje zagadek stają się przestrzenią, w której wyobraźnia spotyka się z celem, gdzie młodzież może marzyć i działać.

W dzisiejszym świecie przedsiębiorczość społeczna nie jest opcjonalna, jest niezbędna. Łącząc ją z potężnymi narzędziami pedagogicznymi, takimi jak nauka przez doświadczenie i grywalizacja, tworzymy ekscytujące możliwości dla młodych ludzi.

Poprzez cyfrowe pokoje zagadek zapraszamy młodzież do wcielenia się w rolę twórców zmian, odkrywania wyzwań, tworzenia rozwiązań i wierzenia we własną siłę kształtowania lepszej przyszłości.



3. Zaangażowanie młodzieży poprzez gry

Młodzież to nie tylko przyszli liderzy, ale także twórcy zmian już dziś. Zaangażowanie ich w przedsiębiorczość, a zwłaszcza w innowacje społeczne, wymaga czegoś więcej niż tradycyjnych metod nauczania: wymaga kreatywności, zaangażowania i trafności. Gry typu escape room, które oferują wspólne, wciągające doświadczenia związane z rozwiązywaniem zagadek, mogą stanowić wyjątkową ścieżkę do budowania przedsiębiorczego sposobu myślenia, wspierania pracy zespołowej i łączenia młodzieży z rzeczywistymi problemami. W niniejszym rozdziale omówiono, w jaki sposób gry typu escape room mogą strategicznie angażować młodzież w innowacje społeczne, przedstawiono niektóre czynniki wpływające na motywację i naukę młodzieży oraz omówiono bariery uniemożliwiające głębsze zaangażowanie w przedsiębiorczość.

3.1 Strategie angażowania młodzieży w innowacje społeczne



Zaangażowanie młodzieży w innowacje społeczne poprzez gry typu escape room wymaga przemyślanego projektu, odpowiednich tematów i dostosowania do potrzeb młodzieży.



Oto kilka strategii, które zostaną wdrożone w ramach projektu DEGSE. Gry muszą opierać się na kwestiach ważnych dla młodzieży: zmianach klimatycznych, zdrowiu psychicznym, prawach cyfrowych, sprawiedliwości społecznej itp. Gry typu escape room, w których zadaniem graczy jest „powstrzymanie naruszenia bezpieczeństwa danych zagrażającego prywatności w Internecie” lub „rozwiązanie kryzysu wodnego w wiosce”, pozwalają graczom dynamicznie angażować się w kwestie społeczne. Nie tylko zwiększa to immersję, ale także pozycjonuje młodzież jako agentów zmian. Inne strategie, które warto rozważyć:

Współtworzenie z młodzieżą: Zaangażowanie młodzieży w proces projektowania zapewnia poczucie odpowiedzialności i znaczenie. Kiedy młodzi ludzie pomagają w tworzeniu scenariuszy, zagadek i misji, czują się wzmocnieni i lepiej związani z procesem przedsiębiorczości stojącym za rozwiązywaniem problemów społecznych.

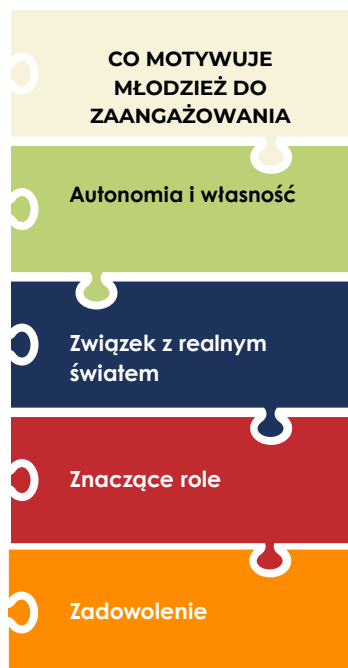
Grywalizacja rzeczywistych wyzwań związanych z innowacjami

społecznymi: Gry typu escape room mogą symulować procesy związane z przedsiębiorczością, takie jak tworzenie pomysłów, prototypowanie, prezentowanie pomysłów i empatia wobec użytkowników. Na przykład gra może polegać na „odblokowywaniu” osobowości interesariuszy i „dekodowaniu” potrzeb klientów za pomocą łamigłówek. Włączenie tych mechanizmów sprawia, że pasywne uczenie się zamienia się w aktywne zaangażowanie.

Współpraca wielu graczy dla osiągnięcia wspólnego celu: Młodzież rozwija się w sieciach rówieśniczych. Gry typu escape room dla wielu graczy, wymagające pełnienia różnych ról, takich jak planista, badacz i komunikator, promują pracę zespołową i pozwalają graczom zapoznać się z przywództwem opartym na współpracy, które jest niezbędną umiejętnością w przedsiębiorczości społecznej.

Refleksja i podsumowanie: Po każdej sesji gry prowadzona refleksja pomaga połączyć treść gry z rzeczywistymi działaniami przedsiębiorczymi. Młodzież omawia wyciągnięte wnioski, reakcje emocjonalne oraz sposoby wykorzystania zdobytej wiedzy w rzeczywistych problemach społeczności.

3.2 Zrozumienie motywacji młodzieży i jej zaangażowania w naukę



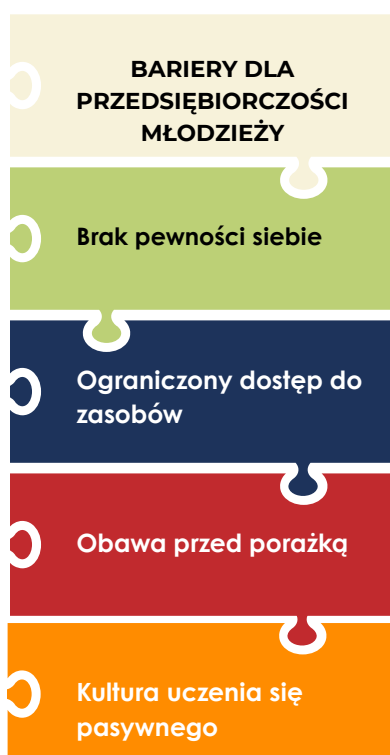
Aby zaprojektować skuteczne gry typu escape room dla przedsiębiorczości, nauczyciele i facylitatorzy muszą zrozumieć, co motywuje młodzież do zaangażowania. Należy wziąć pod uwagę następujące kwestie:

- **Autonomia i poczucie własności:** Młodzi ludzie pragną autonomii w nauce. Gry zapewniają ją poprzez otwarte rozwiązywanie problemów, samodzielne tempo nauki i możliwość wyboru sposobu wniesienia wkładu w pracę zespołu.
- **Znaczenie i powiązania z rzeczywistością:** Zaangażowanie wzrasta, gdy młodzież dostrzega wyraźne powiązania między treścią gry a własnym życiem lub przyszłymi celami. Escape roomy symulują rzeczywiste wyzwania związane z przedsiębiorczością, dzięki czemu abstrakcyjne pojęcia stają się konkretne i możliwe do zastosowania w praktyce.
- **Natychmiastowa informacja zwrotna i osiągnięcia:** Gry zapewniają natychmiastową reakcję na działania. Prawidłowe odpowiedzi prowadzą do postępów, a błędy stanowią okazję do nauki. Ta pętla informacji zwrotnej zwiększa motywację i wzmacnia proces uczenia się bez osądzania.

- 
- **Narracja i tożsamość:** Młodzież angażuje się bardziej, gdy widzi swoje odbicie w grze lub może przyjąć znaczące role. Gry oparte na narracji pozwalają graczom wcielić się w role takie jak „innovator społeczny” lub „dyrektor generalny start-upu technologicznego”, pomagając im odkrywać i rozwijać swoją tożsamość przedsiębiorczą.
 - **Zaangażowanie emocjonalne i flow:** Gry, które zapewniają równowagę między wyzwaniem a umiejętnościami, sprzyjają osiągnięciu stanu flow, czyli głębokiej koncentracji i przyjemności. Emocjonalne wzloty i upadki doświadczane podczas gry budują odporność i odzwierciedlają drogę przedsiębiorcy.

Przed rozpoczęciem gry typu escape room należy omówić znaczenie scenariusza w kontekście rzeczywistym, a po zakończeniu przeprowadzić podsumowanie, które pomoże uczniom dostrzec powiązania z ich osobistymi celami i problemami społeczności.

3.3 Bariery utrudniające młodzieży udział w przedsiębiorczości i jak gry mogą pomóc





Pomimo rosnącego zainteresowania przedsiębiorczością młodzieży, wielu młodych ludzi nadal pozostaje poza tym ruchem. Gry typu escape room mogą pomóc w pokonaniu następujących barier.

- **Brak pewności siebie lub poczucia własnej skuteczności:** Wiele młodych ludzi nie postrzega siebie jako zdolnych przedsiębiorców. Gry typu escape room tworzą środowisko o niskim ryzyku, w którym sukces jest możliwy, co zwiększa pewność siebie. Rozwiązywanie zagadek i wnoszenie wkładu w pracę zespołu potwierdza ich umiejętności. Dobrym pomysłem jest uwzględnienie zagadek, które pozwalają na wiele rozwiązań i wykorzystanie różnych umiejętności, np. logiki, kreatywności, komunikacji, tak aby wszyscy uczestnicy mogli zabłysnąć.
- **Ograniczony dostęp do zasobów lub mentoringu:** Młodzież z niedostatecznie reprezentowanych społeczności często nie ma dostępu do ekosystemów przedsiębiorczości. Gry typu escape room mogą symulować mentoring i dostęp do narzędzi (takich jak modele biznesowe lub opinie klientów) w środowisku gry.
- **Postrzegana nieistotność przedsiębiorczości:** Przedsiębiorczość może wydawać się abstrakcyjna lub niedostępna. Gdy gry łączą umiejętności przedsiębiorcze z znaczącymi, rzeczywistymi zadaniami (np. poprawą usług w zakresie zdrowia psychicznego), pokazują one, jak przedsiębiorczość może być narzędziem wywierania wpływu.
- **Strach przed porażką:** Gry normalizują porażkę jako część procesu. Nierozwiązane w czasie łamigłówek lub błędne odpowiedzi nie skutkują karą: wywołują dyskusję w grupie, naukę i ponowne próby, sprzyjając odporności psychicznej.
- **Kultura pasywnego uczenia się:** Tradycyjna edukacja często nagradza posłuszeństwo, a nie inicjatywę. Gry typu escape room odwracają ten model. Nagradzają ciekawość, podejmowanie ryzyka i innowacyjność, które są podstawowymi cechami przedsiębiorczości.

Escape room to nie tylko rozrywka; to narzędzia transformacyjne, które mogą uwolnić potencjał młodzieży, budować kompetencje przedsiębiorcze i inspirować zmiany społeczne.



4. Projektowanie gier typu escape room dla nauki przedsiębiorczości

Gry typu escape room, znane również jako pokoje zagadek, to wciągające, zespołowe doświadczenia, w których gracze rozwiązują serię zagadek i wyzwań w określonym czasie, aby „uciec” z tematycznego scenariusza. Gry te często opierają się na kontekstach narracyjnych, takich jak miejsca zbrodni, tajemnice historyczne lub fikcyjne kryzysy, które wymagają od uczestników logiki, komunikacji i współpracy, aby odnieść sukces. Pierwotnie pomyślane jako fizyczne gry rozgrywane, format ten ewoluował i obecnie obejmuje wersje cyfrowe, hybrydowe, a nawet outdoorowe (Tzima et al., 2020).

Według Scotta Nicholsona pokoje zagadek stanowią formę gry zespołowej na żywo, „w której gracze odkrywają wskazówki, rozwiązują zagadki i wykonują zadania w jednym lub kilku pokojach, aby osiągnąć określony cel” (2015, s. 1). Ich sukces wynika z połączenia rozwiązywania problemów, presji czasu i wciągającej fabuły, co sprawia, że są one szczególnie atrakcyjne również do celów edukacyjnych i szkoleniowych.

4.1 Zalety i wady gier typu escape room w nauczaniu i przedsiębiorczości

Gry typu escape room zyskały uznanie jako innowacyjne narzędzia zarówno w edukacji, jak i szkoleniach z zakresu przedsiębiorczości. Ich zdolność do łączenia opowiadania historii, współpracy i rozwiązywania problemów w czasie rzeczywistym sprawia, że są one szczególnie angażujące. Jednak pomimo obiecujących korzyści istnieją również praktyczne ograniczenia, które nauczyciele i trenerzy muszą wziąć pod uwagę.



Zalety	Wady
Zwiększanie zaangażowania i motywacji	Projektowanie i uruchamianie wymaga dużo czasu i zasobów.
Promowanie umiejętności miękkich, takich jak praca zespołowa i krytyczne myślenie	Nieodpowiednie dla wszystkich stylów uczenia się
Pozwala na naukę poprzez porażki w bezpiecznym środowisku.	
Udowodniony duży wpływ na wyniki w nauce	
Zachęca do iteracyjnego myślenia i eksperymentowania.	

4.2 Podstawowe mechanizmy projektowe cyfrowych pokoi zagadek: narracja, struktura łamigłówek i przebieg gry

Skuteczność cyfrowych pokoi zagadek opiera się na trzech podstawowych elementach projektu: narracji, strukturze zagadek i płynności, jak opisano w broszurze „Projektowanie edukacyjnych pokoi zagadek” opracowanej w ramach projektu Erasmus+ „School Break” (więcej informacji na stronie: <http://www.school-break.eu/>). Narracja zapewnia sensowny kontekst, prowadząc graczy przez opartą na fabule przygodę, która zwiększa motywację i zaangażowanie emocjonalne. Spójna i wciągająca fabuła, taka jak tajemnica lub misja, łączy zagadki i nadaje cel działaniu.

Struktura zagadek stanowi motor napędowy procesu uczenia się w pokojach zagadek; jest siłą napędową procesu edukacyjnego w grze typu escape room. Na przykład w pokoju zagadek układ zagadek zachęca graczy do krytycznego myślenia, dostosowywania się i zdobywania nowej wiedzy. Bez przemyślanej konstrukcji zagadek pokój zagadek nie zapewniłby tak samo wzbogacającego doświadczenia edukacyjnego. Zagadki muszą być dostosowane do celów edukacyjnych, zróżnicowane pod względem rodzaju i skalibrowane pod względem trudności. Jasne instrukcje i powiązanie z fabułą mają kluczowe znaczenie dla uniknięcia zamieszania lub braku zaangażowania (School Break Handbook 4).



Wreszcie, płynność odnosi się do tempa gry i logicznego przebiegu. Dobrze zaprojektowana sekwencja zadań, zrównoważone ograniczenia czasowe i płynne przejścia pomagają utrzymać uwagę i zaangażowanie (School Break Handbook 2). Razem elementy te tworzą skuteczne, wciągające i pedagogicznie uzasadnione doświadczenie escape roomu.

4.3 Projektowanie z uwzględnieniem zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych i integracyjnego uczestnictwa

Podczas projektowania edukacyjnych pokoi zagadek należy kierować się zasadą inkluzywności. Uczniowie różnią się stylem poznawczym, umiejętnościami, znajomością języka i wiedzą. Skuteczne pokoje zagadek uwzględniają tę różnorodność, oferując:



Jak podkreślono w Podręczniku dotyczącym przerw szkolnych 1, projektowanie integracyjne obejmuje również zapewnienie dostępności, zarówno fizycznej, jak i cyfrowej, oraz stworzenie bezpiecznego środowiska sprzyjającego współpracy, w którym wszyscy uczestnicy mogą wnieść znaczący wkład. Projektanci powinni unikać presji czasu, która powoduje stres, a zamiast tego wspierać uczestnictwo poprzez elastyczne formaty, wsparcie wizualne i zróżnicowane zadania.

Aby rozszerzyć inkluzywność poza rozgrywkę, sesje podsumowujące można również zorganizować w taki sposób, aby zapewnić wystuchanie wszystkich głosów. Moderatorzy mogą wykorzystać refleksje w małych grupach, pisemne podpowiedzi lub strategię zabierania głosu po kolei, aby dać przestrzeń cichszym uczestnikom i zapewnić równy udział wszystkich osób. Takie inkluzywne podejście do podsumowań pomaga utrwalić wiedzę, wzbudzić empatię i docenić wkład każdego członka zespołu.

4.4 Integracja rzeczywistych problemów społecznych i scenariuszy wpływu

Edukacyjne pokoje zagadek są najskuteczniejsze, gdy poruszają rzeczywiste problemy, takie jak zmiany klimatyczne, sprawiedliwość społeczna czy prywatność w sieci. Włączenie tych tematów do fabuły gry nie tylko zwiększa jej znaczenie, ale także zachęca do krytycznego myślenia, empatii i aktywnego obywatelstwa. Według School Break Handbook 5 scenariusze oparte na rzeczywistych wyzwaniach pomagają uczniom połączyć abstrakcyjne pojęcia z konkretnymi konsekwencjami, sprzyjając głębszemu zaangażowaniu i świadomości społecznej. Takie podejście zmienia pokoje zagadek z czystych ćwiczeń rozwiązywania problemów w znaczące, oparte na wpływie doświadczenia edukacyjne.



4.5 Wykorzystane narzędzia i platformy

Istnieje szeroki wybór narzędzi cyfrowych, które mogą pomóc w tworzeniu edukacyjnych pokoi zagadek. Genially jest często używane do tworzenia interaktywnych gier internetowych z wbudowanymi multimediami i klikalnymi łamigłówkami. W przypadku w pełni cyfrowych lub immersyjnych doświadczeń platformy takie jak Unity umożliwiają tworzenie pokoi zagadek 3D lub wirtualnej rzeczywistości. Narzędzia takie jak Mentimeter ułatwiają interakcję na żywo i refleksję, natomiast Google Forms lub inne narzędzia ankietowe mogą być wykorzystane na koniec zajęć do oceny wyników nauczania i zaangażowania. Wybór platformy zależy od celów nauczania, zasobów technologicznych i pożądanego poziomu interaktywności.



5. Umiejętności przedsiębiorcze rozwijane poprzez gry typu escape room

Edukacja w zakresie przedsiębiorczości może oferować coś więcej niż tylko wiedzę teoretyczną. Może zapewnić młodym ludziom autentyczne, angażujące doświadczenia, które pomogą im rozwinąć praktyczne umiejętności i sposób myślenia. Cyfrowe edukacyjne pokoje zagadek oferują właśnie to: ustrukturyzowane, wciągające wyzwania, w których uczniowie rozwijają umiejętności przedsiębiorcze poprzez rozwiązywanie problemów, poruszanie się w dynamice grupy, podejmowanie decyzji i refleksję nad swoimi działaniami w symulowanych, ale znaczących kontekstach.

Projekt DEGSE wykorzystuje cyfrowe gry typu escape room do przedstawienia i utrwalenia pełnego zakresu 15 kluczowych kompetencji przedsiębiorczych określonych w ramach ENTREComp (Komisja Europejska, 2016 r.) w trzech obszarach: pomysły i możliwości, zasoby oraz działanie. Kompetencje te, wymienione w poniższej tabeli, są nie tylko niezbędne dla osób planujących założenie działalności gospodarczej lub przedsiębiorstwa społecznego, ale mają również szerokie zastosowanie w zakresie uczestnictwa obywatelskiego, pracy cyfrowej i uczenia się przez całe życie.



Pomysły i możliwości 	Wykrywanie możliwości
	Twórczość
	Wizja
	Cenne poymysły
	Etyczne i zrównoważone myślenie
Zasoby 	Samoświadomość i samosprawczość
	Motywacja i wytrwałość
	Wykorzystanie zasobów
	Znajomość finansów i ekonomii
	Motywowanie innych
Do działania 	Podjęmowanie inicjatywy
	Planowanie i zarządzanie
	Radzenie sobie z niepewnością i ryzykiem
	Praca z innymi
	Aktywne uczenie się

Model ENTREcomp



5.1 Pomysły i możliwości: rozwijanie wizji i celów poprzez zabawę

Gry typu escape room w naturalny sposób motywują uczniów do zaangażowania się w pierwszy obszar ENTREComp: umiejętność generowania, oceny i rozwijania pomysłów, które tworzą wartość dla innych. Gracze muszą aktywnie obserwować swoje otoczenie i myśleć systemowo, aby dostrzec możliwości ukryte w wskazówkach lub elementach narracji. Odzwierciedla to rzeczywisty proces przedsiębiorczości polegający na identyfikowaniu niezaspokojonych potrzeb w kontekście społecznym, kulturowym lub ekonomicznym (Martina & Göksen, 2020). Gry typu escape room sprzyjają również kreatywności, zachęcając graczy do łączenia zasobów, interpretowania zagadek z nowych perspektyw i eksperymentowania z nieliniowym myśleniem w celu rozwiązywania problemów.

Poprzez odgrywanie ról i opowiadanie historii gry typu escape room zachęcają również uczniów do tworzenia wizji: wyobrażania sobie, jak mogłoby wyglądać lepsze rozwiązanie lub przyszłość w ramach ograniczeń gry. W tym sensie nie tylko rozwijają one abstrakcyjną kreatywność, ale także pomagają graczom wizualizować przyszły wpływ i rozpocząć pracę nad jego osiągnięciem. Jednocześnie uczniowie rozwijają umiejętności oceny pomysłów, oceniając, które z nich są wykonalne, a które mają największy potencjał sukcesu.

Wreszcie, gry typu escape room często zawierają w swojej narracji decyzje o charakterze etycznym, zachęcając graczy do oceny etycznych i zrównoważonych konsekwencji swoich wyborów. Na przykład uczestnicy mogą zostać poproszeni o rozważenie kompromisu między krótkoterminowym sukcesem a długoterminowym dobrem społecznym, rozwijając w ten sposób bardziej odpowiedzialne podejście do przedsiębiorczości. Hartman-Caverly (2022) zauważa, że tego rodzaju wbudowane dylematy etyczne sprawiają, że gry typu escape room są szczególnie skutecznym narzędziem budowania refleksyjnego, zorientowanego na zrównoważony rozwój sposobu myślenia. Od początku do końca gry typu escape room mogą pomóc w rozwijaniu różnych umiejętności, jak pokazano na poniższym schemacie blokowym.



5.2 Zasoby: budowanie pewności siebie, odporności i praktycznej wiedzy

Drugi obszar ENTREComp dotyczy zasobów osobistych i zewnętrznych, których przedsiębiorcy potrzebują, aby przekształcić pomysły w działania. Cyfrowe gry typu escape room oferują środowisko o niskim ryzyku, w którym można rozwijać te zasoby.

Po pierwsze, pomagają one uczniom budować samoświadomość i poczucie własnej skuteczności. Gracze muszą szybko zidentyfikować swoje mocne strony, przyjąć wyznaczone role w zespole i ocenić swój wkład pod presją czasu. Powtarzające się doświadczenia w ramach gry wzmacniają wiarę w ich zdolność do wpływania na wyniki pomimo niepewności, co pokrywa się z ustaleniami Sowell (2020), który podkreślił zdolność escape roomów do rozwijania wytrwałości i adaptacyjnej pewności siebie.

Gry typu escape room idealnie nadają się również do rozwijania motywacji i wytrwałości. Ograniczenia czasowe, trudne zagadki i nieoczekiwane zwroty akcji motywują graczy do wytrwałości, nawet gdy droga do celu jest niejasna. Taka odporność i determinacja w dążeniu do osiągnięcia celów zespołowych są niezbędne do utrzymania projektów przedsiębiorczych w dłuższej perspektywie czasowej.



Pod względem praktycznego zarządzania zasobami gry typu escape room symulują przedsiębiorcze zadanie mobilizacji zasobów. Uczestnicy muszą zarządzać ograniczonymi informacjami, czasem i narzędziami, które mają do dyspozycji, często w niejasnych warunkach. Modelując niedobór i wymagając kreatywnego wykorzystania zasobów, gry typu escape room odzwierciedlają rzeczywiste warunki, w których przedsiębiorcy muszą „osiągać więcej przy mniejszych nakładach”.

Chociaż pokoje zagadek nie są symulacjami systemów gospodarczych, oferują one pośrednie możliwości wspierania wiedzy finansowej i ekonomicznej, zwłaszcza gdy scenariusze obejmują budżetowanie, ustalanie priorytetów działań w oparciu o koszty lub wartość lub symulowanie działalności przedsiębiorstw społecznych. W ten sposób gry mogą wprowadzać młodych ludzi w logikę zrównoważonego rozwoju w podejmowaniu decyzji finansowych, nawet w formie fikcyjnej.

Gry typu escape room są doświadczeniami społecznymi, wymagającymi od uczniów angażowania innych osób. Muszą oni jasno się komunikować, przekonywać członków zespołu, negocjować i koordynować działania – są to umiejętności podstawowe dla przywództwa i przedsiębiorczości. Działania te odzwierciedlają to, co Sowell (2020) określa jako kluczowy wkład escape roomów w pracę zespołową, komunikację i współpracę.

5.3 Do działania: przekształcanie pomysłów w realne efekty poprzez doświadczenie

Ostatnia dziedzina ENTREComp koncentruje się na zdolności do realizacji pomysłów i wyciągania wniosków z tego procesu. Gry typu escape room oferują kontrolowane, ale dynamiczne środowisko, w którym gracze mogą testować swoje plany, podejmować inicjatywę, zarządzać ryzykiem i analizować swoje doświadczenia w czasie rzeczywistym.

Od momentu przystąpienia do gry gracze są zachęceni do przejmowania inicjatywy, rozwiązywania zadań bez instrukcji, przejmowania przywództwa i brania odpowiedzialności za wyzwania. Sprzyja to autonomii i skłonności do działania, które są kluczowymi elementami zachowań przedsiębiorczych (Martina & Göksen, 2020).

Aby osiągnąć postęp, zespoły muszą zaangażować się w planowanie i zarządzanie, dzieląc wyzwanie związane z ucieczką na mniejsze, łatwiejsze do wykonania zadania. Często muszą ustalać priorytety działań, przydzielać role i dokonywać kompromisów. Te umiejętności planowania można bezpośrednio przenieść do kontekstu przedsiębiorczości.

Biorąc pod uwagę, że większość gier typu escape room zawiera nieoczekiwane zwroty akcji lub niekompletne informacje, gracze nieuchronnie opracowują strategie radzenia sobie z niepewnością, niejasnością i ryzykiem. Muszą podejmować decyzje, gdy wyniki są niejasne lub szybko się zmieniają, ucząc się, jak testować pomysły, oceniać konsekwencje i odpowiednio się dostosowywać.

Współpraca charakterystyczna dla gier typu escape room sprzyja również pracy z innymi osobami. Uczestnicy muszą budować zaufanie, rozwiązywać spory i koordynować działania pod presją. To wspólne doświadczenie wzmacnia kompetencje interpersonalne, buduje sieci kontaktów i sprzyja współpracy między osobami o różnych osobowościach i umiejętnościach. Ostatecznie gry typu escape room stanowią cenną okazję do nauki poprzez doświadczenie, jak pokazano na poniższej infografice.



Refleksja jest zazwyczaj wbudowana w rozgrywkę i wzmacniana podczas sesji podsumowujących. Gracze są zachęceni do oceny swoich strategii, oceny tego, co się sprawdziło (a co nie), oraz wyciągania wniosków na przyszłość. Ten proces metapoznawczy poprawia zapamiętywanie wiedzy i buduje nastawienie zorientowane na rozwój, co ma kluczowe znaczenie dla długoterminowego sukcesu w edukacji przedsiębiorczości (Hartman-Caverly, 2022).



Cyfrowe pokoje zagadek mogą być czymś więcej niż tylko grami: są angażującymi, wciągającymi i opartymi na pedagogice narzędziami służącymi rozwijaniu kompetencji przedsiębiorczych. Poprzez wspieranie kreatywnego myślenia, pracy zespołowej, odporności, przywództwa, refleksji etycznej i uczenia się poprzez działanie, gry te zapewniają młodym ludziom narzędzia, dzięki którym mogą stać się proaktywnymi i zdolnymi twórcami zmian.



6. Szczegółowa analiza studiów przypadków dotyczących pokoi zagadek

Głównym celem tego rozdziału jest zbadanie rosnącej popularności pokoi zagadek nie tylko jako formy rozrywki, ale także jako wysoce skutecznego narzędzia edukacyjnego i podnoszącego świadomość. Poprzez analizę serii studiów przypadków zagłębimy się w sposób, w jaki te wciągające doświadczenia są wykorzystywane do rozwiązywania różnych krytycznych problemów, od edukacji kulturowej i świadomości ekologicznej po promowanie przedsiębiorczości społecznej i integracji. W tej sekcji przedstawiono zestawienie różnych inicjatyw w poszczególnych krajach, zawierające szczegółowy przegląd ich celów, metodologii, wyników i skutków. Na kolejnych stronach czytelnicy znajdą obszerną tabelę podsumowującą, która pozwoli szybko zapoznać się z kluczowymi cechami każdego przypadku, a następnie bardziej szczegółową analizę, która podkreśli innowacje i wnioski wyciągnięte z każdego doświadczenia. Celem jest przedstawienie jasnego przeglądu wszechstronności i potencjału transformacyjnego escape roomów w sferze edukacyjnej i społecznej.

6.1 Tabela podsumowująca studia przypadków

Nazwa studium przypadku	Kraj	Główny temat	Format i metoda	Grupa docelowa	Pozytywny/relevantny aspekt
Garipalli Tourism Escape Rooms	Włochy	Edukacja w zakresie miejskiego dziedzictwa kulturowego	Gry miejskie z wykorzystaniem smartfonów, łączące zagadki, kody QR i opowiadania.	Młodzież, rodziny, grupy szkolne i turyści zainteresowani dziedzictwem kulturowym.	Łączy edukację z zabawą, pobudzając ciekawość i ponowne odkrycie lokalnej tożsamości w sposób zrównoważony.
ECCI – Inicjatywa na rzecz przeciwdziałania zmianom klimatycznym	Niemcy, Francja, Hiszpania, Włochy	Podnoszenie świadomości na temat zmian klimatycznych i myślenie systemowe	Metodologia mieszana: analogowy pokój zagadek i cyfrowe gry poważne	18 nauczycieli i 18 pracowników niepedagogicznych szkoły oraz około 855 uczniów szkół średnich.	Zabawne i angażujące emocjonalnie metody.



Nazwa studium przypadku	Kraj	Główny temat	Format i metoda	Grupa docelowa	Pozytywny/relevantny aspekt
Escape the Crisis	Włochy	Świadomość zmian klimatycznych w szkolnictwie średnim	Zestaw do fizycznej gry typu escape room, podręcznik i wytyczne; dwudniowe szkolenie dla nauczycieli.	15 nauczycieli szkół średnich/trenerów z Włoch, Hiszpanii i Grecji; pośrednio około 80 uczniów.	Tworzy emocjonujące i interaktywne środowisko edukacyjne oraz wyposaża nauczycieli w skalowalne narzędzia.
Ucieczka przed wykluczeniem społecznym: cyfrowa gra typu escape room poświęcona dostępności i empatii	Belgia	Dostępność i empatia wobec osób niepełnosprawnych.	Cyfrowy pokój zagadek z czterema poziomami symulującymi wyzwania dla osób poruszających się na wózkach inwalidzkich.	Nastolatki w wieku 14–18 lat, nauczyciele i ogół społeczeństwa.	Współpraca z osobami niepełnosprawnymi zaowocowała stworzeniem niezwykle realistycznego i skutecznego narzędzia.
Aequalis Game: Gra typu escape room poświęcona nierównościom płciowym	Belgia	Zaangażowanie obywatelskie i edukacja w zakresie równości płci.	Analogowa gra typu escape room do wydrukowania, przeznaczona dla maksymalnie 25 uczestników w grupach, zawierająca łamigłówki i zadania związane z dekodowaniem	Młodzież w wieku powyżej 10 lat, nauczyciele, osoby pracujące z młodzieżą, szkoły i organizacje obywatelskie we francuskojęzycznej części Belgii.	Format wielogrupowy i bezpłatny, gotowy do użycia zestaw narzędzi ułatwiający wdrożenie w różnych środowiskach edukacyjnych.
Armoedig: Gra typu escape room pokazująca wyzwania związane z wyjściem z ubóstwa	Belgia	Zaangażowanie obywatelskie i uwrażliwianie na problem ubóstwa.	Fizyczny pokój zagadek symulujący codzienne wyzwania związane z ubóstwem, po którym następuje podsumowanie.	Liderzy stowarzyszeń młodzieżowych, sportowych i rekreacyjnych, trenerzy i wolontariusze w Hasselt.	Współpraca z osobami żyjącymi w ubóstwie sprawiła, że doświadczenie to było autentyczne i miało ogromny wpływ, sprzyjając głębokiej refleksji i trwałym zmianom.

Nazwa studium przypadku	Kraj	Główny temat	Format i metoda	Aspekt pozytywny/istotny	Grupa docelowa
Gra „Młodzi przedsiębiorcy – grajcie dobrze”	Polska (część wielonarodowego projektu angażującego młodzież w ramach programu Erasmus+)	Edukacja młodzieży w zakresie przedsiębiorczości społecznej poprzez naukę opartą na grach.	Cyfrowa symulacja oparta na kartach, składająca się z sześciu etapów, które prowadzą uczestników przez cykl życia przedsięwzięcia społecznego.	Symulacja o niskim ryzyku i dużym oddziaływaniu, która poprzez zabawę kształtuje przedsiębiorczą postawę i praktyczne umiejętności.	Młodzi ludzie w wieku 16-30 lat zainteresowani zmianami społecznymi i przedsiębiorczością; organizacje młodzieżowe, trenerzy i nauczyciele.
Wirtualny pokój zagadek w edukacji (Uniwersytet Bibliotekoznawstwa i IICTBAS)	Bułgaria	Wykorzystanie gier i środowisk ucieczki opartych na technologii VR w celu wspierania nauki, współpracy i kreatywnego rozwiązywania problemów.	Gra w wirtualnej rzeczywistości będąca rodzajem escape roomu, w której uczniowie rozwiązują zagadki i wykonują zadania w środowisku VR.	Pokazuje, w jaki sposób wciągające, cyfrowe środowiska ucieczki mogą przekształcić tradycyjną naukę w niezwykle angażujące, oparte na współpracy doświadczenia.	Studenci Uniwersytetu Bibliotekoznawstwa w Sofii.
Młodzieżowe Laboratorium Ekoinnowacji Społecznych (Innowatorzy Społeczni Bułgaria)	Bułgaria	Społeczne i ekologiczne innowacje tworzone przez młodych ludzi, łączące przedsiębiorczość ze świadomością obywatelską i ekologiczną.	15 wirtualnych warsztatów współpracy symulujących etapy innowacji; wykorzystanie symulacji online do symulacji przepływu „odblokowywania”.	Wykorzystuje strukturę gier w ramach współpracy online, aby zaangażować młodzież w rzeczywiste wyzwania przedsiębiorcze i obywatelskie.	Młodzież i pracownicy młodzieżowi w całej Europie, ze szczególnym uwzględnieniem młodzieży bułgarskiej.
BioXcape – Edukacyjny escape room o bioróżnorodności i sprawiedliwości i klimatycznej	Bułgaria	Świadomość ekologiczna, zmiana klimatu, zachowanie różnorodności i biologicznej i sprawiedliwość klimatyczna.	Fizyczna, trwająca około 70 minut zabawa w pokoju zagadek z elektronicznymi łamigłówkami i naukową narracją.	Pierwszy w Bułgarii edukacyjny escape room z jasną misją społeczną: finansowanie badań naukowych i podnoszenie świadomości ekologicznej.	Dzieci (8+ z osobą dorosłą), młodzież i dorośli (14+ samodzielnie), grupy do 5 graczy.



Nazwa studium przypadku	Kraj	Główny temat	Format i metoda	Grupa docelowa	Aspekt pozytywny/istotny
SPRAWDŹ 2 – Utwórz, sprawdź i odnieś sukces	Hiszpania	Przedsiębiorczość, innowacje społeczne, rozwój prototypów i wyzwania społeczne.	Darmowa gra online typu escape room dla zespołów, trwająca 5 godzin, z misjami i wyzwaniami na platformie Proofhub.	Studenci kształcenia zawodowego (FP).	Skupienie się na rozwiązywaniu konkretnych problemów społecznych sprawia, że jest to doskonałe narzędzie dla przedsiębiorczości społecznej.
Wyzwanie ucieczki z matematyki	Hiszpania	Edukacja przedsiębiorczości, grywalizacja.	Hybrydowy escape room z łamigłówkami fizycznymi i cyfrowymi wskazówkami na specjalnej platformie.	Uczniowie szkół średnich (14-15 lat) i nauczyciele matematyki.	Wdrożenie zasad escape roomów do nauczania przedsiębiorczości wzmacnia autonomię i kreatywne rozwiązywanie problemów, co można powtórzyć w naukach ścisłych.
Ucieczka z jedzenia 2050	Hiszpania	Zrównoważony rozwój, grywalizacja, problemy społeczne.	Pokój zagadek w centrum Esplai w Fundesplai, w którym uczestnicy rozwiązują zagadki dotyczące zrównoważonych wyborów żywieniowych.	Dorośli (15+) zainteresowani zrównoważonym rozwojem i systemami żywnościowymi, w tym grupy ze szczególnymi potrzebami w zakresie dostępności.	Połączenie idei zrównoważonego rozwoju z narracją science fiction tworzy powtarzalny model edukacji ekologicznej.

6.2 Kompletna kompilacja studiów przypadków

6.2.1 Studium przypadku: „Garipalli Tourism Escape Rooms”

Kraj: Włochy

Główny temat: Edukacja w zakresie dziedzictwa kulturowego miast poprzez gry typu escape room na świeżym powietrzu.



Kontekst: Projekt Garipalli, uruchomiony w 2021 roku przez młody włoski zespół, ma na celu przybliżenie lokalnej kultury i historii młodzieży oraz turystom poprzez zabawę i odkrywanie. Inicjatywa ta stanowi odpowiedź na nadmierną turystykę i brak zaangażowania kulturowego poprzez promowanie mniej znanych obszarów i historii za pomocą interaktywnych gier typu escape room na świeżym powietrzu.

Format i metoda: Garipalli projektuje gry typu „escape room” z wykorzystaniem smartfonów, które łączą zagadki, kody QR i opowiadanie historii. Gracze odkrywają prawdziwe dzielnice, rozwiązując zagadki związane z lokalną historią. Format ten łączy naukę opartą na grach z geolokalizacją i narracją opartą na chatbotach.

Najważniejsze wyniki: Stworzono ponad 35 tras ucieczki w różnych włoskich miastach. Gry przyciągnęły rodziny, studentów i turystów, ożywiając zainteresowanie kulturą i decentralizując przepływy turystyczne. Każde doświadczenie promuje aktywne uczenie się, krytyczne myślenie i odkrywanie miejsc.

Grupa docelowa: młodzież, rodziny, grupy szkolne i turyści zainteresowani zabawowymi, interaktywnymi sposobami poznawania dziedzictwa kulturowego i odkrywania miast poza utartymi szlakami turystycznymi.

Pozytywna opinia: Garipalli udowadnia, że turystyka kulturowa może być zarówno edukacyjna, jak i przyjemna. Przekształcając miasta w pokoje zagadek, pobudza ciekawość i pozwala na ponowne odkrycie lokalnej tożsamości w sposób zrównoważony i przyjazny dla środowiska.

6.2.2 Studium przypadku: „ECCI – Inicjatywa na rzecz przeciwdziałania zmianom klimatycznym”

Kraj: Niemcy, Francja, Hiszpania, Włochy

Główny temat: Podnoszenie świadomości na temat zmian klimatycznych i myślenia systemowego za pomocą hybrydowego narzędzia typu escape room/serious game dla szkół.



Kontekst: Opracowany przez europejskie konsorcjum projekt ECCI stanowi odpowiedź na ograniczoną obecność myślenia systemowego i działań na rzecz klimatu w szkołach. Dzięki podejściu opartemu na escape roomach projekt umożliwi nauczycielom i uczniom zgłębianie wyzwań związanych z klimatem i opracowywanie wspólnych rozwiązań w angażującym kontekście rozwiązywania problemów.

Format i metoda: ECCI stosuje metodologię mieszaną: analogową grę typu escape room oraz cyfrową grę poważną („Climate Wardens”), wspieraną przez zestaw narzędzi obejmujący przygotowanie nauczycieli, rozgrywkę, podsumowanie i planowanie działań. Inicjatywa obejmuje 36 miesięcy projektowania, testowania i wdrażania w salach lekcyjnych.

Najważniejsze wyniki: W ramach projektu opracowano fizyczną i cyfrową wersję pokoju zagadek poświęconego wyzwaniom klimatycznym. Stworzono ogólnodostępny zestaw narzędzi edukacyjnych, przeszkolono nauczycieli i personel oraz zaangażowano uczniów szkół średnich w praktyczną edukację klimatyczną poprzez gry i wspólne projektowanie.

Grupa docelowa: 18 nauczycieli i 18 pracowników niepedagogicznych z dziewięciu szkół średnich w Niemczech, Francji, Hiszpanii i Włoszech; oraz około 855 uczniów, którzy uczestniczyli w fazie gry i współprojektowania.

Pozytywna refleksja: Łącząc różne formaty escape roomów, ECCEI pokazuje, że zabawowe, angażujące metody mogą sprzyjać świadomości klimatycznej i zbiorowym działaniom w społecznościach szkolnych.

6.2.3 Studium przypadku: „Ucieczka przed kryzysem”



Kraj: Włochy

Główny temat: Świadomość zmian klimatycznych w szkolnictwie średnim poprzez metodologię escape roomu.

Kontekst: Projekt ESCAPE wyposaża nauczycieli szkół średnich i kształcenia zawodowego w angażujące narzędzie służące podnoszeniu świadomości na temat zmian klimatycznych i wpływu konsumpcji żywności na środowisko. Wykorzystując metodę gier escape room, wprowadza nieformalny wymiar do nauki w klasie, który można łatwo powielać.

Format i metoda: W ramach nieformalnej edukacji ESCAPE dostarczyło zestaw narzędzi obejmujący fizyczny zestaw do pokoju zagadek, podręcznik i wytyczne. Podczas dwudniowego szkolenia 15 nauczycieli z Włoch, Hiszpanii i Grecji zapoznało się z nauką o klimacie, zrównoważoną konsumpcją żywności i prowadzeniem gier, co umożliwiło im powielenie doświadczenia gry typu escape room w swoich szkołach.

Najważniejsze wyniki: W ramach projektu przeszkolono 15 nauczycieli z 7 szkół, wyposażając ich w fizyczny zestaw do pokoju zagadek oraz zestaw narzędzi, które można powielać. W zajęciach wzięło udział ponad 80 uczniów, co przyczyniło się do zwiększenia świadomości klimatycznej i wzmocnienia umiejętności nauczycieli w zakresie aktywnej pedagogiki ukierunkowanej na klimat.

Grupa docelowa: 15 nauczycieli/trenerów szkół średnich z Włoch, Hiszpanii i Grecji. Pośrednio: około 80 uczniów, którzy wzięli udział w grze typu escape room, oraz inni nauczyciele, do których dotarły materiały promocyjne dotyczące zestawu narzędzi.

Pozytywna refleksja: Łącząc nieformalną metodologię z edukacją klimatyczną, ESCAPE stworzyło interaktywne środowisko edukacyjne. Podejście to pomaga nauczycielom inspirować zmiany zachowań i wyposaża ich w skalowalne narzędzia umożliwiające włączenie zrównoważonego rozwoju do programów nauczania.

6.2.4 Studium przypadku: Ucieczka od wykluczenia społecznego: cyfrowa gra typu escape room poświęcona dostępności i empatii

Kraj: Belgia

Główny temat: Ta gra, stworzona przez studentów terapii zajęciowej z AP Hogeschool dla organizacji Handicap International, porusza temat wykluczenia społecznego osób niepełnosprawnych poprzez symulację rzeczywistych barier dostępu w miejscach publicznych, takich jak szkoły i stacje kolejowe.



Kontekst: Gra została stworzona przez studentów terapii zajęciowej (Jesse Huyghe, Zuzanna Bziel, Ines Rufo, Arianne Mateos, Ali Ndonje) z AP Hogeschool dla Handicap International. Porusza ona problem wykluczenia społecznego osób niepełnosprawnych, symulując rzeczywiste bariery dostępu w miejscach publicznych, takich jak szkoły i stacje kolejowe. Praca licencjacka opisująca projekt została nominowana do nagrody „Futureproof award 2025” (nagroda przyszłościowa) przyznawanej przez społeczność flamandzką w Belgii.

Format i metoda: Cyfrowy pokój zagadek z czterema poziomami symulującymi wyzwania dla osób poruszających się na wózkach inwalidzkich. Gracze muszą poruszać się po niedostępnych środowiskach, budując empatię i świadomość poprzez rozwiązywanie problemów i naukę opartą na doświadczeniu.

Najważniejsze wyniki: Gra została przetestowana wśród młodzieży i studentów zagranicznych, m.in. podczas festiwalu EACD+ w Brugii, międzynarodowego festiwalu sportowego dla dzieci niepełnosprawnych. Otrzymane opinie były w przeważającej mierze pozytywne; dzieci doceniły fakt, że ich niepełnosprawność została uwzględniona w grze i że może ona pomóc innym zrozumieć ich doświadczenia.

Grupa docelowa: Nastolatki w wieku 14–18 lat, nauczyciele i ogół społeczeństwa. Przeznaczony do wykorzystania w szkołach, podczas wydarzeń i kampanii informacyjnych.
Pozytywna obserwacja: Zaangażowanie osób niepełnosprawnych w proces projektowania zaowocowało stworzeniem bardzo realistycznego i skutecznego narzędzia.

6.2.5 Studium przypadku: Gra Aequalis: Gra typu escape room poświęcona nierównościom płciowym

Pozytywna ocena: Zaangażowanie osób niepełnosprawnych w proces projektowania zaowocowało stworzeniem bardzo realistycznego i skutecznego narzędzia. Wspólne tworzenie zwiększyło autentyczność i trafność rozwiązania.

Kraj: Belgia

Główny temat: Zaangażowanie obywatelskie i edukacja w zakresie równości płci.





Kontekst: Stworzona przez prowincję Liège i Infor-Femmes gra Aequalis Game podnosi świadomość na temat nierówności płci poprzez 12 zabawnych wyzwań. Jest skierowana do młodych odbiorców i została zaprojektowana jako angażujące, dostępne narzędzie dla szkół i organizacji młodzieżowych.

Format i metoda: Analogowa gra typu escape room do wydrukowania, przeznaczona dla maksymalnie 25 uczestników podzielonych na 5 małych grup (2–5 graczy w każdej grupie). Wykorzystuje łamigłówki, zagadki i zadania związane z dekodowaniem, aby zbadać nierówności płci w sześciu obszarach społecznych (sport i rekreacja; doradztwo edukacyjne; literatura i gry; rodziny i role; przestrzeń publiczną; reklama i media). Podsumowanie i teoretyczny zestaw narzędzi służą jako przewodnik do dalszej dyskusji.

Najważniejsze wyniki: Gra pobudza krytyczne myślenie i dyskusję na temat ról płciowych. Nauczyciele odnotowują duże zaangażowanie młodzieży i twierdzą, że elastyczny format sprzyja integracji w szkołach i edukacji obywatelskiej. Bezpłatne zasoby sprawiają, że gra jest szeroko dostępna.

Grupa docelowa: młodzież w wieku powyżej 10 lat, nauczyciele, osoby pracujące z młodzieżą, szkoły i organizacje obywatelskie w francuskojęzycznej części Belgii.

Pozytywna opinia: Format dla wielu grup oraz bezpłatny, gotowy do użycia zestaw narzędzi ułatwiają wdrożenie w różnych środowiskach edukacyjnych, sprzyjając aktywnemu uczeniu się w zakresie równości.

6.2.6 Studium przypadku: Armoedig: Gra typu escape room pokazująca wyzwania związane z wyjściem z ubóstwa

Kraj: Belgia

Główny temat: Obywatelskie zaangażowanie i uwrażliwienie na problem ubóstwa





Kontekst: Jedna na siedem osób w prowincji Limburg w Belgii żyje w ubóstwie. Aby zwiększyć świadomość tego problemu, organizacja społeczno-kulturalna Avansa Limburg oraz miasto Hasselt stworzyły pokój zagadek, który pokazuje rzeczywiste bariery, z jakimi codziennie borykają się osoby żyjące w ubóstwie. Pokój został zaprojektowany we współpracy z osobami, które doświadczyły ubóstwa. Celem jest zwiększenie zrozumienia i zmniejszenie wykluczenia w życiu społecznym i rekreacyjnym.

Format i metoda: Fizyczny pokój zagadek symuluje codzienne wyzwania związane z ubóstwem. Uczestniczą w nim małe grupy (3–6 osób), a po zakończeniu odbywa się podsumowanie. Stowarzyszenia mogą również skorzystać z 4-sesyjnego programu coachingowego, aby zidentyfikować wewnętrzne bariery i stworzyć konkretne plany dotyczące dostępności.

Najważniejsze wyniki: Uczestnicy zgłaszają wzrost świadomości na temat ubóstwa strukturalnego i swojej roli w ograniczaniu wykluczenia. Wiele organizacji zobowiązuje się do zmniejszenia barier dostępu. Podejście oparte na współtworzeniu zostało docenione za autentyczność i trwały wpływ na praktyki obywatelskie. Projekt doprowadził do powstania planów działania na rzecz integracji i zwiększenia empatii wśród organizacji pracujących z grupami znajdującymi się w trudnej sytuacji.

Grupa docelowa: Liderzy stowarzyszeń młodzieżowych, sportowych i rekreacyjnych, trenerzy i wolontariusze w Hasselt, z opcjami dla szkół, firm i samorządów lokalnych.

Pozytywna refleksja: Współpraca z osobami żyjącymi w ubóstwie sprawiła, że doświadczenie to było autentyczne i miało duży wpływ, sprzyjając głębokiej refleksji i trwałym zmianom.

6.2.7 Studium przypadku: Gra „Gospodarka społeczna” – MasterPeace Polska



Kraj: Polska

Główny temat: Społeczna przedsiębiorczość młodzieży; nauka oparta na grach na rzecz integracji



Kontekst: Polska boryka się z problemem długotrwałego bezrobocia i wykluczenia społecznego różnych grup, w tym młodzieży i społeczności marginalizowanych. MasterPeace Polska koncentruje się na promowaniu przedsiębiorczości społecznej jako motoru trwałych zmian i integracji społecznej.

Format i metoda: W ramach inicjatywy „Walka z długotrwałym bezrobociem” organizacja MasterPeace Poland opracowała grę planszową „Gospodarka społeczna”. Dzięki interaktywnej rozgrywce uczestnicy uczą się, jak zarządzać przedsiębiorstwem społecznym, kładąc nacisk na takie wartości, jak integracja, wpływ interesariuszy oraz równowaga między celami społecznymi i finansowymi.

Najważniejsze wyniki:

- Świadomość i sposób myślenia: Gra sprzyja zrozumieniu wartości przedsiębiorczości społecznej, wyborów zarządczych i zasad biznesu sprzyjającego integracji społecznej.
- Wzmocnienie pozycji: Uczestnicy zgłaszają wzrost pewności siebie i gotowości do tworzenia lub przyłączania się do przedsięwzięć społecznych.
- Dotarcie do bezrobotnej młodzieży: Ponad 100 osób ukończyło program w ramach szkolenia zintegrowanego z grą.

Grupa docelowa: Młodzi i długotrwale bezrobotni mieszkańcy Śląska, zwłaszcza osoby zagrożone wykluczeniem społecznym i trudnościami finansowymi.

Pozytywna perspektywa: Symulacje oparte na grach oferują środowisko o niskim ryzyku i angażujące, sprzyjające nauce umiejętności społecznych w biznesie. W połączeniu z coachingiem i wsparciem emocjonalnym metoda ta buduje zarówno przedsiębiorcze nastawienie, jak i praktyczną gotowość do działania.

6.2.8 Studium przypadku: Gra „Młodzi przedsiębiorcy – grajcie fair”

Kraj: Polska (część wielonarodowego projektu Erasmus+ dotyczącego zaangażowania młodzieży)

Główny temat: Edukacja młodzieży w zakresie przedsiębiorczości społecznej poprzez naukę opartą na grach



Kontekst: Młodzież w Polsce często nie ma doświadczenia w zakresie przedsiębiorczości społecznej i ma trudności z przełożeniem teorii na praktykę. Ekosystemy edukacyjne wymagają angażujących narzędzi, które rozwijają kompetencje w zakresie przedsiębiorczości społecznej, od pomysłu do wdrożenia, w bezpiecznym i sprzyjającym środowisku.

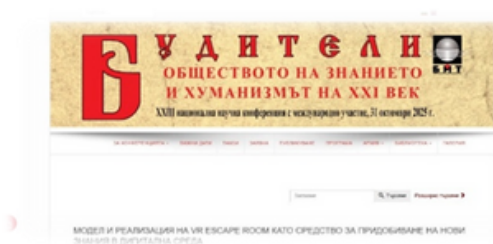
Format i metoda: Ta cyfrowa symulacja oparta na kartach jest skierowana do młodych przedsiębiorców społecznych. Gra składa się z sześciu powiązanych ze sobą etapów, które prowadzą uczestników przez cykl życia przedsięwzięcia społecznego – od identyfikacji problemu po planowanie i wdrożenie. Ukończenie gry zajmuje około 30 minut.

Najważniejsze wyniki:

- **Rozwój kompetencji:** Uczestnicy zgłaszają lepsze zrozumienie rozwiązywania problemów, zaangażowania interesariuszy i planowania przedsięwzięć.
- **Zaangażowanie:** Wysoki poziom motywacji i aktywny udział obserwowany podczas gry.
- **Możliwość przenoszenia:** Gra jest dostępna bezpłatnie i jest już wykorzystywana przez trenerów młodzieżowych i organizacje pozarządowe w całej Polsce oraz w krajach partnerskich.
- **Grupa docelowa:** Młodzi ludzie w wieku 16–30 lat zainteresowani zmianami społecznymi i przedsiębiorczością; organizacje młodzieżowe, trenerzy, nauczyciele i pedagodzy prowadzący warsztaty poświęcone innowacjom społecznym.

Pozytywna perspektywa: Oferuje symulację o niskim ryzyku i dużym wpływie, która poprzez zabawę kształtuje przedsiębiorcze podejście i praktyczne umiejętności. Jej ustrukturyzowana, ale jednocześnie odkrywczą konstrukcja pozwala młodzieży wypróbowywać pomysły, doświadczać podejmowania decyzji i uczyć się współpracy.

6.2.9 Studium przypadku: Pokój zagadek w wirtualnej rzeczywistości w edukacji (Uniwersytet Bibliotekoznawstwa i IICT-BAS)



Kraj: Polska (część wielonarodowego projektu Erasmus+ dotyczącego zaangażowania młodzieży)

Główny temat: Edukacja młodzieży w zakresie przedsiębiorczości społecznej poprzez naukę opartą na grach

Kontekst: Projekt ten, zaprezentowany podczas konferencji MIPRO 2023 przez naukowców z Uniwersytetu Bibliotekoznawstwa i Technologii Informacyjnych oraz IICT-BAS w Sofii, miał na celu zbadanie korzyści płynących z nauczania opartego na grach z wykorzystaniem scenariuszy wirtualnej rzeczywistości typu escape room.

Format i metoda: Gra w wirtualnej rzeczywistości stworzona jako escape room: uczniowie rozwiązują zagadki i zadania w środowisku VR. Zaprojektowana z wykorzystaniem zasad grywalizacji, aby aktywnie zaangażować uczniów wykraczając poza nauczanie w formie wykładów.

Najważniejsze wyniki:

- Wyższy poziom motywacji i zaangażowania uczniów.
- Poprawa aktywnego uczenia się i współpracy podczas gry - uczniowie współpracowali, aby rozwiązać zadania.
- Wykazano, że interaktywne środowiska VR mogą pobudzać kreatywność i pogłębiać zrozumienie pojęć.

Grupa docelowa: Studenci Uniwersytetu Bibliotekoznawstwa w Sofii, w szczególności studium z kierunkami związane z technologią lub edukacją.

Pozytywna refleksja: Ten przypadek pokazuje, w jaki sposób immersyjne środowiska cyfrowe typu escape room mogą przekształcić tradycyjną naukę w niezwykle angażujące doświadczenia, wzmacniając przedsiębiorcze nastawienie, takie jak kreatywność, zaradność i umiejętność rozwiązywania problemów w zespole.

6.2.10 Studium przypadku: Laboratorium społecznych ekoinnowacji dla młodzieży (Social Innovators Bulgaria)

(Chociaż nie jest to stricte escape room, projekt ten obejmuje moduły warsztatów oparte na mechanizmach gier, silnie inspirowane symulacjami przekształcania pomysłów w rzeczywistość, wspólnym tworzeniem pomysłów w formie łamigłówek oraz innowacjami wprowadzanymi przez młodzież za pośrednictwem platform internetowych).

Kraj: Bułgaria

Główny temat: Innowacje społeczne i ekologiczne zainicjowane przez młodzież, łączące przedsiębiorczość ze świadomością obywatelską i ekologiczną.



Kontekst: Wdrożone przez Social Innovators Bulgaria w ramach inicjatywy Erasmus+ KA2. Jego celem jest wspieranie młodych Europejczyków w współtworzeniu pomysłów na innowacje społeczne w ramach internetowego środowiska współpracy „laboratorium innowacji”.

Format i metoda:

- 15 wirtualnych warsztatów opartych na współpracy, symulujących etapy innowacji: identyfikację problemu, tworzenie koncepcji, prototypowanie, wzajemną ocenę i prezentację pomysłów.
- Wykorzystanie symulacji online i interaktywnych platform do naśladowania przebiegu gry polegającego na „odblokowywaniu” kolejnego etapu, tak jak rozwiązywanie zagadek escape roomach.

Najważniejsze wyniki:

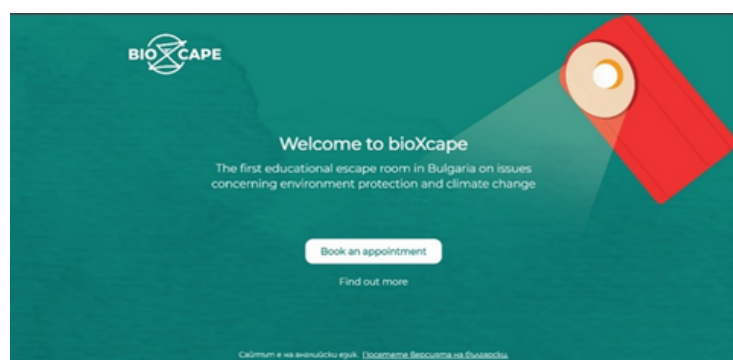
- Trzy pomysły na pilotażowe projekty społeczne/ekoinnowacyjne opracowane przez zespoły młodzieżowe.
- Profesjonalne szkolenia dla osób pracujących z młodzieżą w zakresie promowania aktywnego obywatelstwa, inicjatyw i przedsiębiorczości.
- Grupa docelowa: Młodzi ludzie i osoby pracujące z młodzieżą w całej Europie, ze szczególnym uwzględnieniem młodzieży bułgarskiej.

Pozytywny lub istotny aspekt: Chociaż nie jest to tradycyjna gra typu escape room, format ten wykorzystuje strukturę grywalizacji w ramach współpracy online, aby zaangażować młodzież w rzeczywiste wyzwania związane z przedsiębiorczością i obywatelstwem, zachęcając ją do podejmowania odpowiedzialności, kreatywności i pracy zespołowej.

6.2.11 Studium przypadku: BioXcape – edukacyjna gra typu escape room poświęcona różnorodności biologicznej i sprawiedliwości klimatycznej

Kraj: Bułgaria

Główny temat: Świadomość ekologiczna, zmiany klimatyczne, ochrona różnorodności biologicznej i sprawiedliwość klimatyczna.



Kontekst: Stworzony przez Narodowe Muzeum Historii Naturalnej Bułgarskiej Akademii Nauk, Bułgarską Fundację Różnorodności Biologicznej oraz Mist Engineering, przy wsparciu finansowanym przez UE programu DEAR (Development Education and Awareness Raising – Edukacja na rzecz rozwoju i podnoszenie świadomości). Znajduje się w podziemiach Narodowego Muzeum Historii Naturalnej w Sofii.



Format i metoda:

- Fizyczna gra typu escape room trwająca około 70 minut, wykorzystująca elektroniczne łamigłówki, które odblokowują kolejne wyzwania tylko po prawidłowym rozwiązaniu.
- Wbudowana narracja naukowa: gracze wcielają się w fikcyjną postać dr Irmy Zhelyazkovej i kontynuują jej badania klimatyczne, rozwiązując zagadki logiczne i komunikacyjne oparte na prawdziwych danych środowiskowych.
- Przeznaczony dla zespołów mieszanych wiekowo (dzieci od 8 lat wraz z dorosłymi; samodzielna zabawa od 14 lat), z operatorem monitorującym postępy i zapewniającym immersję oraz bezpieczeństwo.

Najważniejsze wyniki:

- Bardzo angażujące, oparte na naukowych podstawach doświadczenie, które pogłębia zrozumienie sprawiedliwości klimatycznej i ochrony różnorodności biologicznej.
- Uczestnicy rozwijają krytyczne myślenie, logiczne rozumowanie i umiejętność pracy w zespole, jednocześnie zanurzając się w merytorycznych treściach dotyczących środowiska.
- Wpływy z opłat graczy są reinwestowane w działania naukowe i ochronne Muzeum oraz Fundacji Różnorodności Biologicznej, dzięki czemu jest to samowystarczalne narzędzie edukacyjne.

Grupa docelowa: dzieci (powyżej 8 roku życia w towarzystwie osoby dorosłej), młodzież i dorośli (powyżej 14 roku życia samodzielnie), grupy do 5 osób - w tym grupy szkolne, rodziny, grupy młodzieżowe i osoby odwiedzające w celach edukacyjnych.

Pozytywny / istotny aspekt: BioXcape wyróżnia się jako pierwsza edukacyjna sala escape room w Bułgarii, która ma jasną misję społeczną: finansowanie badań naukowych przy jednoczesnym podnoszeniu świadomości na temat kwestii środowiskowych. Łączy edukację z rozrywką, promuje zainteresowanie nauką wśród młodzieży i pozwala zdobywać uniwersalne umiejętności poprzez zabawę. Stanowi doskonały model integracji przedsiębiorczości społecznej i gier edukacyjnych.

6.2.12 Studium przypadku: CHECK 2 – Twórz, weryfikuj i osiągnij sukces

Kraj: Hiszpania

Główny temat: Przedsiębiorczość, innowacje społeczne, opracowywanie prototypów, wyzwania społeczne



Kontekst: Promowany przez CaixaBank Dualiza i FP Innovación, ma on na celu wzmocnienie wiedzy zdobytej w szkole przez uczniów kształcących się w ramach kształcenia zawodowego (FP), mobilizację ich talentów oraz zaszczepienie ducha przedsiębiorczości poprzez zapoznanie ich z aktualną rzeczywistością biznesową i społeczną oraz wyzwaniami, przed którymi stoją.

Format i metoda: Jest to w 100% bezpłatny pokój zagadek online . Trwa 5 godzin, podczas których uczestnicy wykonują zadania i wyzwania na platformie Proofhub. Zespoły otrzymują „mikro-pigułki szkoleniowe” i dodatkowe wskazówki, które pomagają im w osiągnięciu postępów.

Kluczowe wyniki: Rozwija umiejętności przedsiębiorcze, podejmowanie decyzji, kreatywność, wspólną naukę oraz zdolność przekształcania prototypu biznesowego w przełomowy i innowacyjny produkt. Jest to wyzwanie dla uczestników, aby wymyślili produkty/usługi, które odpowiadają na wyzwania społeczne.

Grupa docelowa: Uczniowie szkół zawodowych (FP).

Pozytywna opinia: Skupienie się na rozwiązywaniu konkretnych problemów społecznych sprawia, że jest to doskonałe narzędzie dla przedsiębiorczości społecznej. Format cyfrowy, dostępność i wsparcie szkoleniowe sprawiają, że jest to bardzo kompletne i skalowalne doświadczenie edukacyjne.

6.2.13 Studium przypadku: CHECK 2 – Twórz, weryfikuj i osiągnij sukces

Kraj: Hiszpania

Główny temat: Edukacja w zakresie przedsiębiorczości, grywalizacja



Kontekst: Wdrożony w Ceucie dla uczniów trzeciej klasy szkoły średniej, ten pokój zagadek wykorzystuje wyzwania w formie gier, aby zwiększyć zaangażowanie w naukę matematyki i rozwinąć umiejętności przedsiębiorcze, takie jak rozwiązywanie problemów i samodzielność.

Format i metoda: Hybrydowy pokój zagadek wykorzystujący zarówno fizyczne łamigłówki, jak i cyfrowe wskazówki na niestandardowej platformie. Uczniowie rozwiązywali zadania matematyczne w ciągu 45 minut, aby uciec z zamkniętego pomieszczenia, co sprzyjało rozwijaniu umiejętności pracy zespołowej i przedsiębiorczości, takich jak podejmowanie decyzji i kreatywność.

Najważniejsze wyniki: W badaniu wzięło udział 62 uczniów; grupa eksperymentalna osiągnęła o 25% wyższe wyniki z matematyki oraz wykazała się większą motywacją i autonomią.

Grupa docelowa: Uczniowie szkół średnich (w wieku 14–15 lat) oraz nauczyciele matematyki, którzy chcą rozwijać umiejętności przedsiębiorcze poprzez aktywne uczenie się.

Pozytywna refleksja: Zastosowanie zasad escape roomów w edukacji przedsiębiorczości zwiększa autonomię i kreatywne rozwiązywanie problemów, co można powielać w naukach ścisłych, aby rozwijać proaktywnych, innowacyjnych myślicieli na wszystkich poziomach edukacji.

6.2.14 Studium przypadku: Escape Food 2050

Kraj: Hiszpania

Główny temat: Zrównoważony rozwój, grywalizacja, kwestie społeczne



Kontekst: Opracowany przez Fundesplai w El Prat de Llobregat projekt Escape Food 2050 promuje zrównoważone systemy żywnościowe. Zajmuje się wpływem wyborów żywieniowych na środowisko, kierując się do osób dorosłych w celu zwiększenia świadomości i odpowiedzialnej konsumpcji poprzez doświadczenie oparte na mechanizmach gry, powiązane z wystawą „Eat, Act, Impact” (Jedz, działaj, wpływaj).

Format i metoda: Jest to fizyczny pokój zagadek w centrum Fundesplai Esplai Center, w którym uczestnicy rozwiązują zagadki dotyczące zrównoważonych wyborów żywieniowych w futurystycznym supermarkecie. Gra jest dostępna dla jednej osoby o ograniczonej sprawności ruchowej w każdej grupie.

Najważniejsze wyniki: Ta edukacyjna gra typu escape room została nominowana do nagrody dla najlepszej oryginalnej gry typu escape room w 2022 roku. Z powodzeniem nauczyła uczestników zrównoważonej konsumpcji żywności oraz rozwinęła ich umiejętności rozwiązywania problemów i pracy zespołowej.

Grupa docelowa: Osoby dorosłe (powyżej 15 roku życia) zainteresowane zrównoważonym rozwojem i systemami żywnościowymi, w tym grupy o specjalnych potrzebach.

Pozytywna refleksja: Połączenie zrównoważonego rozwoju z fabułą science fiction w pokoju zagadek sprawia, że nauka staje się angażująca i przystępna, oferując model edukacji ekologicznej, który można powielać.



7. Wnioski

Podsumowując, raport „Escape Games for Entrepreneurship” pokazuje, że cyfrowe gry typu escape room to super skuteczny i innowacyjny sposób na zachęcenie młodych ludzi do zaangażowania się w przedsiębiorczość społeczną i edukację w zakresie innowacji. Łącząc grywalizację z nauką przez doświadczenie, narzędzia te tworzą dynamiczne i interaktywne środowiska, które przyciągają uwagę uczniów i zwiększają ich motywację. Badanie potwierdza, że dzięki zanurzeniu uczestników w scenariuszach rozwiązywania rzeczywistych problemów cyfrowe gry typu escape room przewyższają pasywne metody uczenia się i sprzyjają głębszemu zrozumieniu i zapamiętywaniu.

Dzięki pracy zespołowej i kreatywnej współpracy młodzi ludzie rozwijają niezbędne kompetencje przedsiębiorcze, takie jak krytyczne myślenie, zdolność adaptacji, odporność i komunikacja. Ponadto bezpieczne, niskiego ryzyka środowisko gier zachęca uczestników do podejmowania inicjatyw, eksperymentowania z pomysłami i pokonywania strachu przed porażką, dzięki czemu przedsiębiorczość staje się bardziej inkluzywna i dostępna dla wszystkich. Zajmując się istotnymi kwestiami społecznymi, takimi jak zmiana klimatu, zrównoważony rozwój i integracja społeczna, gry te nie tylko rozwijają umiejętności, ale także pielęgnują poczucie celu i odpowiedzialności wśród uczestników, inspirując ich do działania jako proaktywni twórcy zmian w swoich społecznościach.

Co ważne, wyniki raportu są ściśle zgodne z celami strategii UE na rzecz młodzieży i priorytetami programu Erasmus+, które promują aktywne obywatelstwo, innowacje społeczne i wzmacnianie pozycji młodzieży w całej Europie. W tym sensie cyfrowe gry typu escape room służą nie tylko jako narzędzia pedagogiczne, ale także jako znaczące instrumenty służące realizacji europejskich celów politycznych związanych z edukacją, integracją i zrównoważonym rozwojem.



8. Bibliografia

Rozdział 2:

- Bornstein, D., & Davis, S. (2010). Social entrepreneurship: What everyone needs to know. Oxford University Press.
- Kolb, D. A. (2015). Experiential learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.). Pearson Education.
- UNESCO. (2021). Education for sustainable development: A roadmap. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- Westheimer, J., & Kahne, J. (2004). What kind of citizen? The politics of educating for democracy. American Educational Research Journal, 41(2), 237–269. <https://doi.org/10.3102/00028312041002237>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media.

Rozdział 3:

- Phillips, T., et al. (2024). Engaging disadvantaged young adults through collaborative game development. Journal of Applied Youth Studies. <https://link.springer.com/article/10.1007/s43151-024-00156-9>
- Social Entrepreneurship Association of Latvia. (2024). ImpactED – Gamified Social Entrepreneurship Educational Approach. EU-funded project report. <https://sua.lv/en/gamified-social-entrepreneurship-educational-approach/>
- Sánchez-Peñalver, L., et al. (2022). The Avaritia: Entrepreneurship practice to understand the problem of information control through gamification. Sustainability, 15(8), Article 6738. <https://doi.org/10.3390/su15086738>



Rozdział 4:

- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Pädagogische Hochschule Freiburg, Archivio della Memoria, Durham University, Limerick Institute of Technology, Universitat Oberta de Catalunya, & The University of Applied Sciences and Arts of Southern Switzerland. (2021). Using escape rooms in teaching. In <http://www.school-break.eu/>. Retrieved July 27, 2025, from <http://www.school-break.eu/handbooks-videos>
- Flynn, C. (2024). Escape to Learn: digital escape rooms and universal design for learning. AISHE-J, 16(2), 1–10. <https://doi.org/10.62707/aishej.v16i2.837>

Rozdział 5:

- Hartman-Caverly, S. (2022). « The Da Vinci Code for IP Research » : Case Study of a Course-Integrated Educational Escape Room for Entrepreneurship Education. Ticker The Academic Business Librarianship Review, 7(1). <https://doi.org/10.3998/ticker.2931>
- Martina, L., & Göksen, F. (2020). Using educational escape rooms in entrepreneurship education: A gamified approach to experiential learning. Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 3(2), 23–35.
- Sowell, M. (2020). The Soft Skills Hidden in Educational Escape Experiences for Middle School Students : A Case Study in South Texas, USA. Journal Of Education And Practice. <https://doi.org/10.7176/jep/11-14-04>

Rozdział 6:

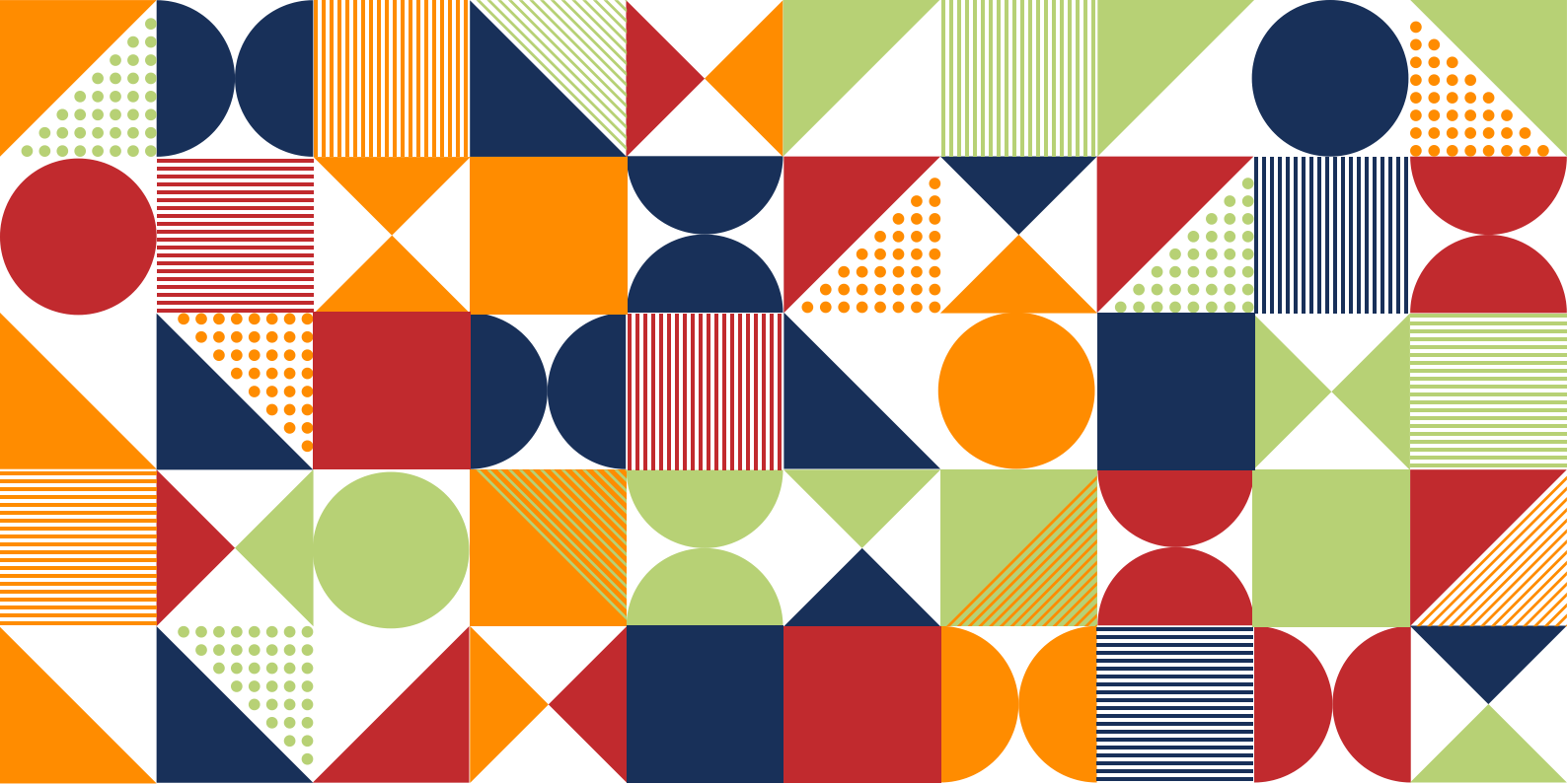
- Asociación para la transición Bas Carbóne (ABC). (n.d.). Escape Climate Change Initiative (ECCI). <https://abc-transitionbascarbóne.fr/en/escape-climate-change-initiative-ecci/>
- Avansa Limburg. (n.d.). Escaperoom: ArmMOEDIG. <https://avansa-limburg.be/projecten/escaperoom>
- BioXcape. (n.d.). BioXcape. <https://bioxcape.com/en>



- CEFA. (2022). Escape the crisis. <https://www.cefa.org/progetto/escape-the-crisis/>
- Champions Factory. (n.d.). Youth for innovation, social entrepreneurship and media. <https://championsfactory.bg/youth-for-innovation-social-entrepreneurship-and-media/>
- CLP SHO. (n.d.). Aequalis Game: escape game pour sensibiliser aux inégalités de genre. <https://www.clpsho.be/outils/1059-aequalis-game-escape-game-pour-sensibiliser-aux-inegalites-de-genre-copie.html>
- ECCI Project. (n.d.). ECCI Project. <https://www.ecciproject.eu/>
- Escape Food. (n.d.). Escape Food. <https://escapefood.com/es/>
- FP Innovación. (2025). Escape Room CHECK 2 - Crea, Valida y Acierta. <https://fpinnovacion.com/escape-room-check2/#hackathon>
- Garipalli. (n.d.). Garipalli. <https://garipalli.com/>
- Germanova, T. (n.d.). BioXcape – the first educational escape room in Bulgaria. Economic.bg. <https://www.economic.bg/en/a/view/bio-xcape-the-first-educational-escape-room-in-bulgaria>
- Innose. (n.d.). Results. <https://innose.up.krakow.pl/results/>
- Martínez-Monés, A., Cuesta-Moreno, B., & Artero-Guillén, J. (2020). Digital Escape Room, Using Genial.Ly and A Breakout to Learn Algebra at Secondary Education Level in Spain. Education Sciences, 10(10), 271. <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/10/271>
- MasterPeace. (n.d.). MasterPeace around the world: Poland. <https://masterpeace.org/masterpeace-around-the-world-poland>
- Melazeta srl. (n.d.). ECCI - Escape Climate Change Initiative - Serious Game. <https://www.melazeta.com/progetti/ecci-escape-climate-change-initiative>



- Sessa, A. (2025, July 4). Giocare con la storia per riscoprire le città: le escape room di Garipalli come alternativa all'overtourism. LifeGate. <https://www.lifegate.it/garipalli-cultura-turismo-escape-room>
- Social Innovators Bulgaria. (2023). YOUTH INNOVATION SOCIAL LAB. <https://socialinnovators.space/en/projects/ysei-lab/>
- Staneva, A. (2023). Gamification in Education: Building an Escape Room using VR Technologies. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/372012786_Gamification_in_Education_Building_an_Escape_Room_using_VR_Technologies
- VRT NWS. (2022, October 12). Escape room shows the challenge of escaping poverty. <https://www.vrt.be/vrtnws/en/2022/10/12/escape-room-shows-the-challenge-of-escaping-poverty/>
- Architect. (2025, 28 marzo). The Portal | Gaming Content Powered by Z League. The Portal. <https://www.zleague.gg/theportal/gaming-emotional-journey/%20,%20https://open.ncl.ac.uk/academic-theories/8/flow-theory/>



Dofinansowane przez
Unię Europejską

PROJEKT FINANSOWANY PRZEZ UNIĘ EUROPEJSKĄ. WYRAŻONE POGLĄDY I OPINIE SĄ JEDNAK WYŁĄCZNIE POGLĄDAMI I OPINIAMI AUTORA (AUTORÓW) I NIE MUSZĄ ODZWIERCIEDLAĆ POGLĄDÓW UNII EUROPEJSKIEJ LUB EUROPEJSKIEJ AGENCJI WYKONAWCZEJ DS. EDUKACJI I KULTURY (EACEA). ANI UNIA EUROPEJSKA, ANI EACEA NIE PONOSZĄ ZA NIE ODPOWIEDZIALNOŚCI. (KOD PROJEKTU: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

