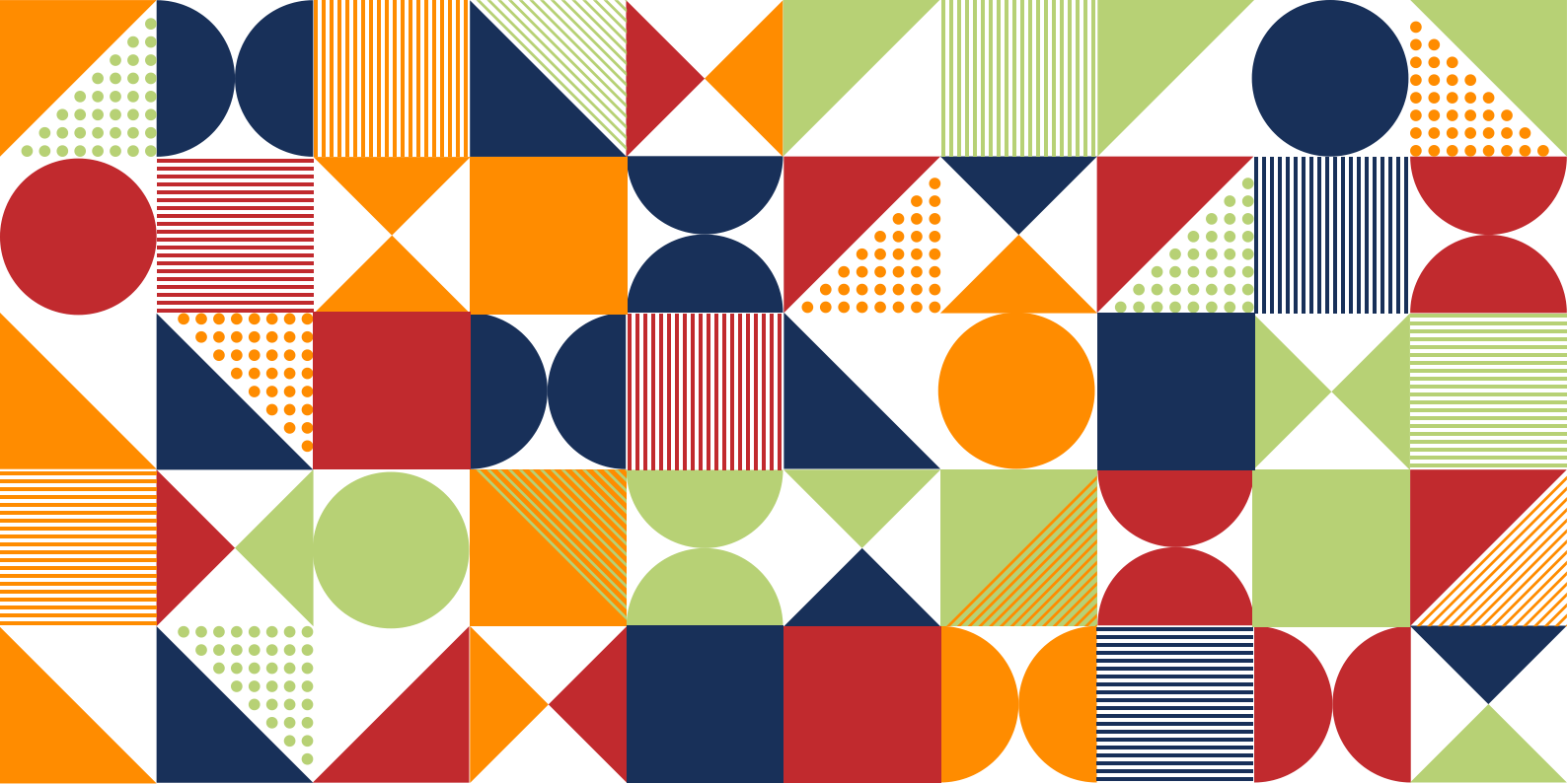




ДОКЛАД ЗА ЕСКЕЙП ИГРИТЕ ЗА ПРЕДПРИЕМАЧЕСТВО



СЪДЪРЖАНИЕ

1. Въведение	3
2. Социално предприемачество и Педагогически основи	4
3. Младежко ангажиране чрез игри	8
4. Проектиране на игри за бягство за предприемаческо обучение	13
5. Предприемачески умения, развити чрез игри за бягство	18
6. Подробен анализ на казуси от стаи за бягство	25
7. Заключение	47
8. Библиография	48



Въведение

С нарастването на търсенето на иновативни образователни инструменти, дигиталните ескейп стаи предлагат завладяващ подход за ангажиране на младите хора в обучението по предприемачество и социалните иновации. Докладът за ескейп игрите (изгри за бягство) за предприемачество изследва как тези интерактивни, геймифицирани преживявания могат да дадат възможност на младите хора да развият предприемачески умения и да се справят с реалните обществени предизвикателства.



Целта на този доклад е да се разработи цялостна теоретична и практическа рамка, илюстрираща как дигиталните ескейп стаи могат да подобрят предприемаческите компетенции, да повишат осведомеността за социалното предприемачество и активно да ангажират младите хора в обучението. Това в крайна сметка допринася за Целите за устойчиво развитие на ООН до 2030 г. чрез насърчаване на социалните иновации, водени от младите хора. Ключовите моменти, които ще бъдат развити в този доклад, включват ескейп игри като завладяващи, разказвателно насочени дейности за решаване на проблеми; обучение по предприемачество като оборудване на хората с умения за иновации и творческо мислене; и социално предприемачество като фокус върху устойчиви решения на обществени проблеми.

Това се постига чрез смесена методология, включваща задълбочен преглед на литературата върху педагогическите теории и анализ на съществуващите съвместни приноси от партньорите по проекта. Докладът има за цел да служи като жизненоважен ресурс за преподаватели, политици и младежки организации, насърчавайки иновативни стратегии за развитие на обучението по предприемачество в световен мащаб.



2. Социално предприемачество и Педагогически основи



2.1 Дефиниции, обхват и значение на социалното предприемачество

Социалното предприемачество съчетава иновации, бизнес умения и силна социална мисия. Става въпрос за създаване на решения на реални предизвикателства, като бедност, безработица, неравенство или екологични проблеми. За разлика от традиционните бизнеси, социалните предприятия се стремят не само да печелят пари, но и да създадат положително въздействие върху обществото и околната среда. Социалните предприемачи са хора, които предприемат действия, когато другите виждат проблеми. Те са хора, които променят нещата и вярват, че „правенето на добро“ и „правенето на бизнес“ могат да вървят ръка за ръка.



Защо е важно за младите хора?



Младите хора днес са дълбоко загрижени за социалната справедливост, устойчивостта и бъдещето на нашата планета.

Социалното предприемачество помага на младите хора:

- Намерете цел в това, което правят.
- Придобийте увереност, за да ръководите промяната.
- Научете умения, които могат да използват в работата, активизма или живота.

Като се занимават със социално предприемачество, младежите не просто учат, а действат. Те изграждат реални решения за своите общности.

2.2 Социални иновации и устойчивост в образованието на младежите

Социалните иновации означават нови начини за справяне с предизвикателствата на общността, особено когато традиционните системи се провалят. Младите хора са по природа креативни. Когато разбират как работят иновациите, те измислят свежи и смели решения. В образованието на младежите това е важно, защото:

- Помага за свързването на ученето с реалния живот.
- Дава възможност на учениците да бъдат активни граждани.
- Внася ценности като емпатия, сътрудничество и отговорност в класната стая.



Устойчивостта гарантира, че решенията, които създаваме днес, няма да навредят на света утре. Обучението на младите хора за устойчивост е ключово за изграждането на устойчиви, готови за бъдещето лидери.

2.3 Педагогически теории: експериментално обучение, конструктивизъм, геймификация



За да направим обучението смислено и въздействащо, ние базираме работата си на здрави образователни основи:

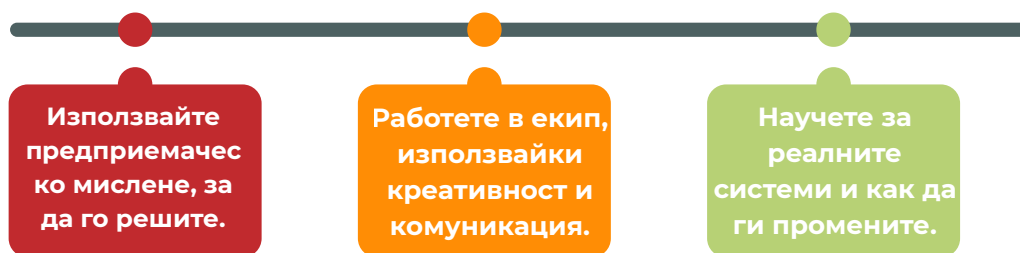
- Учене чрез преживяване. Тази теория гласи, че учим най-добре, като правим. В нашите дейности младежите не са пасивни, а активни участници. Те се опитват, провалят се, учат, разсъждават и опитват отново. Игрите за бягство са перфектен инструмент за това.
- Конструктивизъм. Ученето се случва, когато сами изграждаме знания, а не когато ни се дават. Чрез предизвикателства в стаята за бягство младите хора изграждат разбиране чрез изследване и работа в екип.
- Геймификацията добавя игрови елементи към обучението. Тя прави образованието забавно, динамично и мотивиращо. Стаите за бягство използват пъзели, времеви натиск, награди и разказване на истории, за да засилят ангажираността и любопитството.

2.4 Как социалното предприемачество се свързва с решаването на реални проблеми за младите хора

В ескейп стая, фокусирана върху социалното предприемачество, играчите:



Сблъскват се с проблем (напр. замърсяване, изключване, бедност).



Този вид обучение е трансформиращо. То не просто преподава теория. То дава на младите хора инструментите да предприемат действия, за да започнат нещо важно.

Стаите за бягство се превръщат в пространство, където въображението среща целта, където младите хора могат да мечтаят и да действат.

В днешния свят социалното предприемачество не е по избор, а е от съществено значение. Когато го комбинираме с мощни педагогически инструменти като експериментално обучение и геймификация, ние създаваме вълнуващи възможности за младите хора.

Чрез дигитални стаи за бягство, ние каним младите хора да влязат в ролята на хора, които променят света, да изследват предизвикателствата, да изграждат решения и да вярват в собствената си сила да изградят по-добро бъдеще.



3. Младежко ангажиране чрез игри

Младите хора са не само лидерите на утрешния ден, но и създателите на промяната днес. Ангажирането им в предприемачеството, особено в социалните иновации, изисква повече от традиционните методи на преподаване: то изисква креативност, потапяне и релевантност. Игрите за бягство, които предлагат съвместни, завладяващи преживявания за решаване на пъзели, могат да осигурят уникални пътища за изграждане на предприемаческо мислене, насърчаване на екипната работа и свързване на младежите с проблемите на реалния свят. Тази глава изследва как игрите за бягство могат стратегически да ангажират младежите в социалните иновации, очертава някои от факторите, стоящи зад мотивацията и обучението на младежите, и разглежда бариерите, които възпрепятстват по-дълбокото предприемаческо участие.

3.1 Стратегии за включване на младите хора в социалните иновации



Включването на младежите в социалните иновации чрез игри за бягство включва внимателно обмислен дизайн, подходящи теми и ориентирано към младите хора представяне.



Ето няколко стратегии, които проектът DEGSE ще приложи. Игрите трябва да са базирани на теми, които са важни за младите хора: изменение на климата, психично здраве, цифрови права, социална справедливост и др. Игрите за бягство с мисии за „спиране на изтичане на данни, заплашващо онлайн поверителността“ или „решаване на водната криза в село“ позволяват на играчите да се ангажират динамично със социални проблеми. Това не само засилва потапянето, но и позиционира младите хора като агенти на промяната. Някои други стратегии, които си струва да се обмислят:

Съвместно създаване с младежи: Участието на младежите в процеса на проектиране гарантира ангажираност и уместност. Когато младите хора помагат за проектирането на сюжетните линии, пъзелите и мисиите, те се чувстват овластени и по-добре свързани с предприемаческия процес, който стои зад решаването на социални проблеми.

Геймифициране на реални предизвикателства пред социалните иновации: Игрите за бягство могат да симулират предприемачески процеси като създаване на идеи, прототипиране, представяне и потребителска емпатия. Например, една игра може да включва „отключване“ на персони на заинтересовани страни и „декодиране“ на нуждите на клиентите чрез пъзели. Вграждането на тези механики превръща пасивното учене в активно ангажиране.

Многостранно сътрудничество за колективен ефект: Младите хора процъфтяват в мрежи от връстници. Многоигралните игри за бягство, които изискват разнообразни роли, като например плановик, изследовател и комуникатор, насърчават работата в екип и запознават играчите със съвместното лидерство, жизненоважно умение в социалното предприемачество.

Размисъл и обсъждане: След всяка игрова сесия, насочената рефлексия помага да се свърже съдържанието на играта с реални предприемачески действия. Младежите обсъждат извлечените поуки, емоционалните си реакции и как биха могли да приложат прозренията си към реални проблеми на общността.

3.2 Разбиране на мотивацията и ангажираността на младите хора в обучението



За да се проектират ефективни игри за бягство от живота за предприемачи, преподавателите и фасилитаторите трябва да разбират какво стимулира ангажираността на младите хора. Обмислете следното:

- **Автономия и отговорност:** Младите хора жадуват за автономност в ученето. Игрите осигуряват това чрез отворено решаване на проблеми, самостоятелно темпо и възможности за избор как да допринесат за екипа.
- **Уместност и връзка с реалния свят:** Ангажираността се увеличава, когато младежите виждат ясни връзки между съдържанието на играта и собствения си живот или бъдещи цели. Игрите за бягство симулират предприемачески предизвикателства в реалния свят, правейки абстрактните понятия конкретни и приложими.
- **Незабавна обратна връзка и постижения:** Игрите осигуряват незабавни отговори на действия. Правилните отговори водят до напредък; грешките предлагат моменти за учене. Тази обратна връзка повишава мотивацията и подсилва ученето без осъждане.

- **Разказ и идентичност:** Младите хора се ангажират повече, когато виждат отразени в играта или могат да поемат значими роли. Игрите, базирани на разказ, позволяват на играчите да влязат в роли като „Социален новатор“ или „Главен директор на технологичен стартап“, помагайки им да изследват и развиват своята предприемаческа идентичност.
- **Емоционална ангажираност и поток:** Игрите, които постигат баланс между предизвикателство и умения, насърчават „поток“, състояние на дълбока концентрация и удоволствие. Емоционалните върхове и спадове, преживени по време на игра, изграждат устойчивост и отразяват предприемаческия път. (Architect, 2025)

Когато въвеждате игри за бягство, започнете дейността с дискусия за значението на сценария за реалния свят и завършете с разбор, който помага на учениците да направят връзки с личните си цели и проблемите на общността.

3.3 Бариери пред участието на младите хора в предприемачеството и как игрите могат да помогнат





Въпреки нарастващия фокус върху младежкото предприемачество, много млади хора остават несвързани. Игрите за бягство могат да помогнат за преодоляване на следните бариери.

- **Липса на увереност или самоефикасност:** Много младежи не се възприемат като способни предприемачи. Игрите за бягство създават среда с нисък риск, където успехът е възможен, повишавайки увереността. Решаването на пъзели и участието в екип утвърждава техните способности. Добра идея е да се включат пъзели, които позволяват множество решения и различни умения, например логика, креативност, комуникация, така че всички участници да могат да блеснат.
- **Ограничен достъп до ресурси или менторство:** Младежите от недостатъчно представените общности често нямат достъп до предприемачески екосистеми. Игрите за бягство могат да симулират менторство и достъп до инструменти (като бизнес платформи или обратна връзка от клиенти) в рамките на игрова среда.
- **Възприемана неуместност на предприемачеството:** Предприемачеството може да се усеща абстрактно или недостъпно. Когато игрите свързват предприемаческите умения със смислени, реални мисии (напр. подобряване на услугите за психично здраве на тийнейджърите), те показват как предприемачеството е инструмент за постигане на въздействие
- **Страх от провал:** Игрите нормализират провала като част от процеса. Пъзелите, които не са решени навреме, или грешните предположения не водят до наказание: те предизвикват групови дискусии, учене и повторни опити, насърчавайки устойчивостта.
- **Пасивна култура на учене:** Традиционното образование често възнаграждава спазването на правилата, а не инициативността. Игрите за бягство обръщат този модел. Те възнаграждават любопитството, поемането на риск и иновациите, които са основни предприемачески черти.

Игрите за бягство не са просто забавление; те са трансформативни инструменти, които могат да отключат младежкия потенциал, да изградят предприемачески компетенции и да вдъхновят социална промяна. Преподавателите и фасилитаторите могат да превърнат незаинтересованите учащи в овластени новатори, ако използват игри с разбиране на младежките мотивации и справяне със системните бариери чрез игрови механики.



4. Проектиране на игри за бягство за предприемаческо обучение

Ескейп игрите, известни още като стаи за бягство, са завладяващи, екипни преживявания, в които играчите решават серия от пъзели и предизвикателства в рамките на определен период от време, за да „избягат“ от тематичен сценарий. Тези игри често са изградени около наративни контексти, като местопрестъпления, исторически мистерии или измислени кризи, които изискват от участниците да използват логика, комуникация и сътрудничество, за да успеят. Първоначално замислен като физически игри на живо, форматът е еволюирал, за да включва дигитални, хибридни и дори версии на открито. (Tzima et al., 2020).

Според Скот Никълсън, ескейп стаите представляват форма на отборна игра с живи действия, „където играчите откриват улики, решават пъзели и изпълняват задачи в една или повече стаи, за да постигнат определена цел“ (2015, стр. 1). Техният успех се крие в комбинацията от решаване на проблеми, ограничено време и увлекателно разказване на истории, което ги прави особено привлекателни и за образователни и обучителни цели.



4.1 Предимства и недостатъци на игрите за бягство в образователното и предприемаческо обучение

Игрите за бягство са получили признание като иновативни инструменти както в образованието, така и в обучението по предприемачество. Способността им да комбинират разказване на истории, сътрудничество и решаване на проблеми в реално време ги прави особено ангажиращи. Въпреки че ползите са обещаващи, има и практически ограничения, които преподавателите и обучителите трябва да вземат предвид.

Предимства	Недостатъци
Повишаване на ангажираността и мотивацията	Проектирането и изпълнението изискват време и ресурси
Насърчава меките умения като работа в екип и критично мислене	Не е подходящо за всички стилове на учене
Позволява учене чрез неуспех в безопасна среда	
Доказано високо въздействие върху резултатите от обучението	
Насърчавайте итеративното мислене и експериментирането	



4.2 Основни дизайнерски механизми на дигиталните ескейп стаи: разказ, структура на пъзела и поток

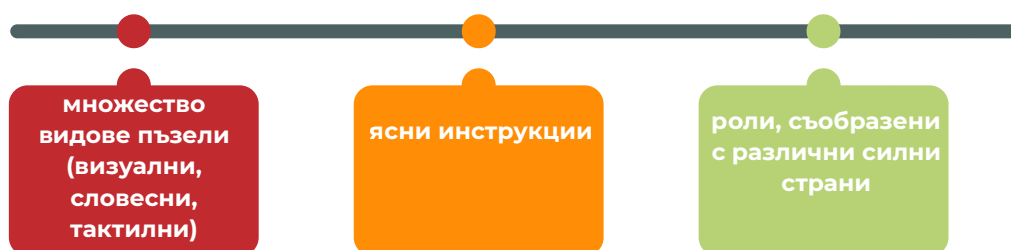
Ефективността на дигиталните ескейп стаи се крие в три основни компонента на дизайна: разказ, структура на пъзела и плавност, както е описано в брошурата „Проектиране на образователни ескейп стаи“, създадена в рамките на проекта „Училищна почивка“ по програма Еразъм+ (за повече информация посетете: <http://www.school-break.eu/>). Разказът осигурява смислен контекст, насочвайки играчите през преживяване, основано на история, което засилва мотивацията и емоционалното участие. Свързан и завладяващ сюжет, като например мистерия или мисия, свързва пъзелите и придава цел на дейността.

Структурата на пъзела служи като двигател на обучението в ескейп стаите; тя е движещата сила зад образователния процес в ескейп играта. Например, в ескейп стая, подредбата на пъзелите насърчава играчите да мислят критично, да се адаптират и да придобиват нови знания. Без този обмислен дизайн на пъзела, ескейп стаята не би могла да осигури същото обогатяващо учебно преживяване. Пъзелите трябва да са съобразени с образователните цели, да бъдат разнообразни по вид и калибрирани по трудност. Ясните инструкции и съответствието със сюжета са от решаващо значение, за да се избегне объркване или откъсване (Наръчник за училищна ваканция 4).

И накрая, плавността се отнася до темпото и логическата прогресия на играта. Добре проектирана последователност от задачи, балансираните времеви ограничения и плавни преходи спомагат за поддържане на вниманието и ангажираността (Наръчник за училищна ваканция 2). Заедно тези елементи създават ефективно, завладяващо и педагогически обосновано преживяване в стая за бягство.

4.3 Проектиране за разнообразни обучителни потребности и приобщаващо участие

При проектирането на образователни ескейп стаи, приобщаването трябва да бъде основен принцип. Учениците се различават по когнитивни стилове, способности, езикови умения и предварителни знания. Ефективните ескейп стаи се съобразяват с това разнообразие, като предлагат:



Както е подчертано в Наръчник за училищни ваканции 1, приобщаващият дизайн включва и осигуряване на достъпност, както физическа, така и дигитална, и създаване на безопасна, съвместна среда, където всички участници могат да допринесат смислено. Дизайнерите трябва да избягват натиска от време, който създава стрес, и вместо това да подкрепят участието чрез адаптивни формати, визуални опори и диференцирани задачи.

За да се разшири приобщаването отвъд играта, сесиите за обсъждане могат да бъдат структурирани така, че да се гарантира, че всички гласове се чуват. Фасилитаторите могат да използват размисли в малки групи, писмени подкани или стратегии за редуване, за да дадат пространство на по-тихите участници и да осигурят равнопоставено участие. Този приобщаващ подход към обсъждането помага за консолидиране на наученото, насърчаване на емпатията и валидиране на приноса на всеки член на екипа.

4.4 Интегриране на реални социални проблеми и сценарии на въздействие

Образователните ескейп стаи са най-силни, когато разглеждат реални проблеми, като например изменението на климата, социалната справедливост или дигиталната поверителност. Вграждането на тези теми в игровите разкази не само повишава релевантността, но и насърчава критичното мислене, емпатията и активното гражданство. Според „Наръчник за училищни ваканции 5“, сценариите, вкоренени в реални предизвикателства, помагат на учащите се да свържат абстрактни понятия с осезаеми последици, насърчавайки по-дълбока ангажираност и социална осведоменост. Този подход трансформира ескейп стаите от чисто упражнения за решаване на проблеми в смислени, ориентирани към въздействието учебни преживявания.



4.5 Използвани инструменти и платформи

Широка гама от дигитални инструменти могат да подпомогнат създаването на образователни ескейп стаи. Genially често се използва за изграждане на интерактивни, уеб-базирани игри с вградена мултимедия и кликаеми пъзели. За напълно дигитални или завладяващи преживявания, платформи като Unity позволяват разработването на 3D или виртуални ескейп стаи. Инструменти като Mentimeter улесняват взаимодействието и размисълът на живо, докато Google Forms или други

инструменти за анкетиране могат да се използват в края на дейността за оценка на резултатите от обучението и ангажираността. Изборът на платформа зависи от учебните цели, технологичните ресурси и желаното ниво на интерактивност.



5. Предприемачески умения, развити чрез игри за бягство

Обучението по предприемачество може да направи повече от просто предоставяне на теоретични знания. То може да предложи на младите хора автентични, ангажиращи преживявания, които им помагат да изградят практически умения и начин на мислене. Дигиталните образователни ескейп стаи предлагат точно това: структурирани, завладяващи предизвикателства, при които учащите развиват предприемачески умения чрез решаване на проблеми, навигиране в груповата динамика, вземане на решения и размисъл върху действията си в симулирани, но смислени контексти.

Проектът DEGSE използва дигитални ескейп игри, за да въведе и затвърди пълния набор от 15 ключови предприемачески компетенции, дефинирани от рамката ENTREComp (Европейска комисия, 2016 г.), в трите ѝ области: Идеи и възможности, Ресурси и В действие. Тези компетенции, изброени в таблицата по-долу, са не само от съществено значение за тези, които планират да стартират бизнес или социални предприятия, но са и широко приложими към гражданското участие, дигиталната работа и ученето през целия живот.



Идеи и възможности 	Откриване на възможности
	Творчество
	Визия
	Оценяване на идеи
	Етично и устойчиво мислене
Ресурси 	Самосъзнание и самоефикасност
	Мотивация и постоянство
	Мобилизиране на ресурси
	Финансова и икономическа грамотност
	Мобилизиране на другите
В действие 	Поемане на инициативата
	Планиране и управление
	Справяне с несигурността, неяснотата и риска
	Работа с други
	Учене чрез правене

Моделът *ENTREcomp*



5.1 Идеи и възможности: Култивиране на визия и цел чрез игра

Игрите за бягство естествено стимулират учащите да се ангажират с първата област на ENTREComp: способността да генерират, оценяват и развиват идеи, които създават стойност за другите. Играчите трябва активно да сканират средата си и да мислят системно, за да открият възможности, скрити в улики или наративни сигнали. Това отразява реалния предприемачески процес за идентифициране на неудовлетворени нужди в социален, културен или икономически контекст (Martina & Göksen, 2020). Игрите за бягство също така насърчават креативността, като насърчават играчите да комбинират ресурси, да интерпретират пъзели от нови ъгли и да експериментират с нелинейно мислене за решаване на проблеми.

Чрез ролеви игри и разказване на истории, играите за бягство също така канят учащите да формират визия: да си представят как би могъл да изглежда по-добър резултат или бъдеще в рамките на ограниченията на играта. В този смисъл те не само развиват абстрактна креативност, но и помагат на играчите да визуализират бъдещото въздействие и да започнат да работят за него. Едновременно с това учащите изграждат умения за оценяване на идеите, като оценяват кои идеи са осъществими и кои носят най-голям потенциал за успех.

И накрая, играите за бягство често вграждат етично заредено вземане на решения в разказа, канейки играчите да оценят етичните и устойчиви последици от своите избори. Например, участниците могат да бъдат помолени да преценят компромисите между краткосрочния успех и дългосрочното обществено благо, развивайки по-отговорно предприемаческо мислене. Хартман-Кавърли (2022) отбелязва, че тези видове вградени етични дилеми правят играите за бягство особено мощни инструменти за изграждане на рефлексивно, ориентирано към устойчивост мислене. От началото до края играите за бягство могат да помогнат за развиването на различни умения, както е илюстрирано на блок-схемата по-долу.

**БРИФИНГ**САМОСЪЗНАНИЕ
И ВИЗИЯ**ИЗСЛЕДВАНЕ НА ПЪЗЕЛИ**РАЗПОЗНАВАНЕ НА
ВЪЗМОЖНОСТИ,
КРЕАТИВНОСТ**ТОЧКИ НА ВЗЕМАНЕ НА
РЕШЕНИЯ**ЕТИЧНО МИСЛЕНЕ,
СПРАВЯНЕ С НЕСИГУРНОСТ

5.2 Ресурси: Изграждане на увереност, устойчивост и практически знания

Втората област на ENTREComp се отнася до личните и външните ресурси, от които предприемачите се нуждаят, за да превърнат идеите си в действия. Дигиталните игри за бягство предлагат среда с нисък риск за развитие на тези ресурси.

Първо, те помагат на учащите да изградят самосъзнание и самоефективност. Играчите трябва бързо да идентифицират силните си страни, да поемат определените си екипни роли и да оценят приноса си под натиск от време. Многократното преживяване в играта подхранва вярата в способността им да влияят на резултатите въпреки несигурността, което е в съответствие с откритията на Соул (2020), който подчертава способността на стаите за бягство да насърчават постоянство и адаптивна увереност.

Игрите за бягство също са идеално подходящи за развиване на мотивация и постоянство. Времевите ограничения, предизвикателните пъзели и неочакваните обрати мотивират играчите да упорстват, дори когато пътят напред е неясен. Такава устойчивост и решителност за постигане на екипните цели са от съществено значение за поддържането на предприемаческите проекти във времето.



От гледна точка на практическото управление на ресурсите, игрите за бягство симулират предприемаческата задача за мобилизиране на ресурси. Участниците трябва да управляват ограничената информация, време и инструменти, с които разполагат, често при неясни условия. Като моделират недостига и изискват креативно използване на ресурсите, игрите за бягство отразяват реални условия, при които предприемачите трябва да „правят повече с по-малко“. В много случаи използването на цифрови платформи в игрите за бягство имплицитно засилва дигиталната грамотност като част от мобилизирането на ресурси.

Въпреки че стаите за бягство не са симулации на икономически системи, те предлагат косвени възможности за подкрепа на финансовата и икономическата грамотност, особено когато сценариите включват бюджетиране, приоритизиране на действия въз основа на цена или стойност или симулиране на операции на социални предприятия. По този начин игрите могат да запознаят младите хора с логиката на устойчивостта при вземането на финансови решения, дори във фикционализирани форми.

Игрите за бягство са по своята същност социални преживявания, изискващи от учащите да се ангажират с мобилизирането на другите. Те трябва да общуват ясно, да убеждават съотборниците си, да договарят роли и да съгласуват усилията си; умения, които са фундаментални за лидерство и екипно предприемачество. Тези дейности отразяват това, което Соул (2020) определя като ключов принос на игрите за бягство към работата в екип, комуникацията и сътрудничеството в образователни контексти.

5.3 В действие: Превръщане на идеите в резултат чрез опит

Последната област на ENTREComp се фокусира върху способността за действие въз основа на идеи и учене от този процес. Игрите за бягство



предлагат контролирана, но динамична среда, където играчите могат да тестват своите планове, да поемат инициатива, да управляват риска и да разсъждават върху наученото в реално време.

От момента, в който играчите влязат в играта, те са насърчавани да поемат инициативата, да започнат да решават задачи без инструкции, да поемат лидерство и да поемат отговорност за предизвикателството. Това подкрепя автономността и склонността към действие, ключови компоненти на предприемаческото поведение (Martina & Göksen, 2020).

За да напреднат, екипите трябва да се ангажират с планиране и управление, разделяйки предизвикателството за бягство на по-малки, управляеми задачи. Те често трябва да приоритизират действията, да разпределят роли и да правят компромиси въз основа на развиващата се информация. Тези умения за планиране са директно преносими в предприемачески контексти.

Като се има предвид, че повечето игри за бягство включват неочаквани обрати или непълна информация, играчите неизбежно разработват стратегии за справяне с несигурността, неяснотата и риска. Те трябва да вземат решения, когато резултатите са неясни или бързо се променят, като се научат как да тестват идеи, да оценяват последствията и да се адаптират съответно.

Съвместният характер на игрите за бягство също така подкрепя работата с други. Учениците трябва да изградят доверие, да разрешават разногласия и да координират действия под напрежение. Това споделено преживяване подобрява междуличностната компетентност, изгражда мрежи и насърчава сътрудничеството между хора с различни личности и умения. В крайна сметка, игрите за бягство предоставят ценни възможности за учене чрез опит, както е илюстрирано в инфографиката по-долу.



Рефлексията обикновено е вградена в играта и се подсилва по време на сесиите за обсъждане. Играчите се насърчават да оценят своите стратегии, да преценят какво е проработило (или не) и да извлекат прозрения за бъдеща употреба. Този метакогнитивен процес подобрява запаметяването на наученото и изгражда ориентирано към растеж мислене, което е от решаващо значение за дългосрочния успех в обучението по предприемачество (Hartman-Caverly, 2022).

Дигиталните ескейп стаи могат да бъдат много повече от геймифицирани дейности: те са ангажиращи, завладяващи и педагогически обосновани инструменти за развиване на предприемачески компетенции. Чрез насърчаване на творческото мислене, работата в екип, устойчивостта, лидерството, етичната рефлексия и ученето от действието, тези игри предоставят на младите хора инструментите, за да станат проактивни и способни да променят нещата.



6. Подробен анализ на казуси от стаи за бягство

Основната цел на тази глава е да се проучи нарастващото приложение на ескейп стаите не само като форма на забавление, но и като високоефективен образователен и инструмент за повишаване на осведомеността. Чрез анализ на серия от казуси ще се задълбочим в това как тези завладяващи преживявания се използват за справяне с различни критични въпроси, от културно образование и екологична осведоменост до насърчаване на социалното предприемачество и приобщаване. Този раздел ще служи като компилация от различни инициативи по държави, предоставяйки подробен преглед на техните цели, методологии, резултати и въздействия. На следващите страници читателите ще намерят изчерпателна обобщаваща таблица, която ще позволи бързо разбиране на ключовите характеристики на всеки случай, последвана от по-задълбочен анализ, който ще подчертае иновациите и извлечените поуки от всеки опит. Целта е да се предложи ясен преглед на гъвкавостта и трансформативния потенциал на ескейп стаите в образователната и социалната сфера.

6.1 Обобщаваща таблица на казусите

Име на казуса	Държава	Основна тема	Формат и метод	Target Group	Положителен/ Релевантен аспект
Ескейп стаи на Garipalli Tourism	Италия	Образование за градско културно наследство	Градски бягства, водени от смартфон, съчетаващи гатанки, QR кодове и разказване на истории.	Младежи, семейства, училищни групи и туристи, интересуващи се от културно наследство.	Съчетава образование и забавление, насърчавайки любопитството и преоткриването на местната идентичност по устойчив начин.
ECCI - Инициатива за бягство от изменението на климата	Германия, Франция, Испания, Италия	Повишаване на осведомеността относно изменението на климата и системното мислене	Смесена методология: аналогова стая за бягство и дигитални сериозни игри	18 учители и 18 непедагогически служители, както и приблизително 855 ученици от средното образование.	Игриви и емоционално ангажиращи методи.



Име на казуса	Държава	Основна тема	Формат и метод	Целева група	Положителен/ Релевантен аспект
Избягвайте от кризата	Италия	Осведоменост за изменението на климата в средното образование	Комплект за физическа стая за бягство, наръчник и насоки; двудневно обучение за учители.	15 учители/ обучители от средни училища от Италия, Испания и Гърция; индиректно ≈80 ученици.	Създава емоционална и интерактивна учебна среда и предоставя на учителите мащабируеми инструменти.
Бягство от социалното изключване: Дигитална игра за бягство от живота за достъпността и емпатията	Белгия	Достъпност и емпатия към хората с увреждания.	Дигитална стая за бягство с четири нива, симулиращи предизвикателства за ползватели на инвалидни колички.	Тийнейджъри на възраст 14-18 години, преподаватели и широката общественост.	Съвместното създаване с хора с увреждания доведе до създаването на изключително реалистичен и въздействащ инструмент.
Aequalis Game: Игра за бягство, която изследва неравенството между половете	Белгия	Гражданска ангажираност и образование за равенство между половете.	Аналогова игра за бягство, която може да се разпечата, за до 25 участници в групи, с пъзели и задачи за декодиране.	Млади хора на възраст 10+, преподаватели, младежки работници, училища и граждански организации във френскоговорящата Белгия.	Многогруповият формат и безплатният, готов за употреба инструментариум улесняват внедряването му в различни образователни условия.
Armoedig: Игра за бягство, която показва предизвикателствата на бягството от бедност	Белгия	Гражданска ангажираност и повишаване на осведомеността относно бедността.	Физическа стая за бягство, симулираща ежедневните предизвикателства на бедността, последвана от дискусия.	Ръководители, учители и доброволци на младежки, спортни и развлекателни асоциации в Хаселт.	Съвместното творчество с хора в бедност направи преживяването автентично и въздействащо, насърчавайки дълбоко размишление и устойчива промяна.
"A Social Economy" Game – MasterPeace Poland	Полша	Младежко социално предприемачество; обучение чрез игри за приобщаване.	Настолна игра, която обучава как да се управлява социално предприятие и как да се въздейства върху заинтересованите страни.	Млади и дългосрочно безработни лица в Силезия, Полша, особено тези, които са изправени пред социално изключване.	Предложете среда с нисък риск за усвояване на умения за социален бизнес, комбинирайки коучинг и емоционална подкрепа.



Име на казуса	Държава	Основна тема	Формат и метод	Целева група	Положителен/ Релевантен аспект
Игра „Млади предприемачи – играйте правилно“	Полша (част от многонационален проект за ангажиране на младежи по програмата „Еразъм+“)	Обучение за младежко социално предприемачество чрез игрално обучение.	Симулация, базирана на цифрови карти, с шест етапа, водещи участниците през жизнения цикъл на социалното начинание.	Млади хора на възраст 16-30 години, интересувани се от социална промяна и предприемачество ; младежки организации, обучители и учители.	Симулация с нисък риск и високо въздействие, която развива предприемаческо мислене и практически умения чрез игра.
Стая за бягство от виртуална реалност в образованието (Университет по библиотекознание и ИИКТ БАН)	България	Използване на VR-базирани геймифицирани среди за бягство за насърчаване на ученето, сътрудничеството и творческото решаване на проблеми.	Виртуална игра, изградена като стая за бягство, където обучаемите се ориентират в пъзели и задачи във VR среда.	Студенти от Университета по библиотекознание в София.	Показва как завладяващите дигитални среди за бягство от реалността могат да трансформират традиционното обучение в силно ангажиращи, съвместни преживявания.
Youth Social Ecolnnovation Lab (Social Innovators Bulgaria)	България	Социални и екоинновации, водени от младежите, съчетаващи предприемачеството с гражданска и екологична осведоменост.	15 виртуални съвместни семинара, симулиращи етапите на иновациите; използване на онлайн симулации за имитиране на „отключването“ на потока.	Млади хора и младежки работници в цяла Европа, със специално участие на българските младежи.	Използва геймифицирана структура в онлайн сътрудничеството, за да ангажира младежите в реални предприемачески и граждански предизвикателства.
BioXscape – Educational Escape Room on Biodiversity & Climate Justice	България	Екологична осведоменост, изменение на климата, опазване на биоразнообразието и климатична справедливост.	Физическо преживяване в стая за бягство на място с продължителност около 70 минути с електронни пъзели и научен разказ.	Деца (8+ с възрастен), тийнейджъри и възрастни (14+ самостоятелно), групи до 5 играчи.	Първата образователна стая за бягство в България с ясна социална мисия: финансиране на научни изследвания и повишаване на екологичната осведоменост.



Име на казуса	Държава	Основна тема	Формат и метод	Целева група	Положителен/Релевантен аспект
ПРОВЕРКА 2 - Създаване, валидиране и постигане на успех	Испания	Предприемачество, социални иновации, разработване на прототипи и социални предизвикателства.	Безплатна онлайн стая за бягство за екипи, с продължителност 5 часа, с мисии и предизвикателства на платформата Proofhub.	Студенти по професионално обучение (FP).	Фокусът му върху решаването на специфични социални проблеми го прави отличен инструмент за социално предприемачество.
Математическо ескейп предизвикателство	Испания	Обучение по предприемачество, геймификация.	Хибридна стая за бягство с физически пъзели и дигитални улики на персонализирана платформа.	Ученици от средните училища (14-15 години) и учители по математика.	Прилагането на принципите на „стаите за бягство“ към обучението по предприемачество повишава автономността и творческото решаване на проблеми, което е приложимо в STEM (наука, технологии, инженерство, инженерство и математика).
Escape Food 2050	Испания	Устойчивост, геймификация, социални проблеми.	Физическа стая за бягство в центъра Esplai на Fundesplai, където участниците решават пъзели за устойчиви хранителни избори.	Възрастни (15+), интересуваш и се от устойчивост и хранителни системи, включително групи с нужди от достъпност.	Съчетавайки устойчивост с научнофантастичен разказ, предлагайки възпроизводим модел за екологично образование.

6.2 Пълна компилация на проучвания на случаи

6.2.1 Казус: Ескейп стаи на Garipalli Tourism

Държава: Италия

Основна тема: Образование за градското културно наследство чрез игри за бягство на открито.



Контекст: Стартирала през 2021 г. от млад италиански екип, Garipalli има за цел да направи местната култура и история привлекателни за младежите и туристите чрез игрово изследване. Инициативата е в отговор на свръхтуризма и културното отчуждение, като популяризира по-малко известни райони и истории чрез интерактивни игри за бягство на открито.

Формат и метод: Garipalli проектира градски бягства, водени от смартфон, които съчетават гатанки, QR кодове и разказване на истории. Играчите изследват реални квартали, докато решават пъзели, свързани с местната история. Форматът съчетава обучение, базирано на игри, с геолокация и разказ, задвижван от чатбот.

Ключови резултати: Над 35 маршрута за бягство, създадени в различни италиански градове. Игрите са привлекли семейства, ученици и туристи, съживявайки културния интерес и децентрализирайки туристическите потоци. Всяко преживяване насърчава активното учене, критичното мислене и откриването на място.

Целева група: Младежи, семейства, училищни групи и туристи, интересувачи се от игрови, интерактивни начини за ангажиране с културното наследство и опознаване на градове извън утъпканите пътеки.

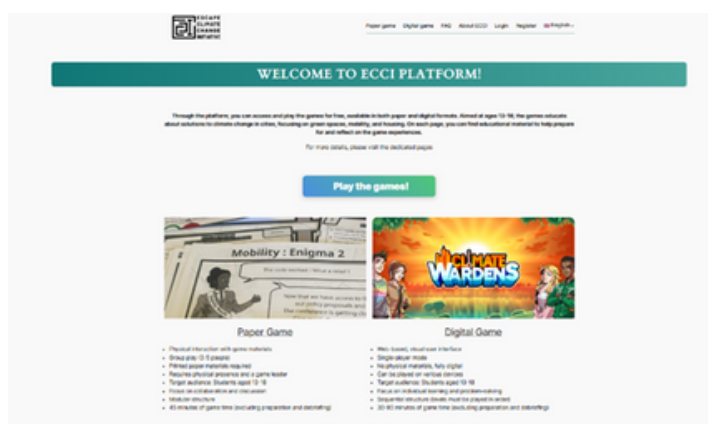


Положителен анализ: Garipalli доказва, че културният туризъм може да бъде едновременно образователен и забавен. Като превръща градовете в ескейп стаи, той насърчава любопитството и преоткриването на местната идентичност по устойчив начин с ниско въздействие.

6.2.2 Казус: „ЕССИ - Инициатива за бягство от изменението на климата“

Държава: Германия, Франция, Испания, Италия

Основна тема: Повишаване на осведомеността за изменението на климата и системното мислене чрез хибриден инструмент за ескейп стая/сериозна игра за училища.



Контекст: Разработен от европейски консорциум, ЕССИ отговаря на ограниченото присъствие на системно мислене и действия за климата в училищата. Чрез подход на „стая за бягство“, проектът дава възможност на учителите и учениците да изследват климатичните предизвикателства и да разработват колективни решения в ангажиращ контекст за решаване на проблеми.

Формат и метод: ЕССИ използва смесена методология: аналогова стая за бягство и дигитална сериозна игра („Климатични пазители“), подкрепена от инструментариум, включващ подготовка на учителите, геймплей, обсъждане и планиране на действия. Инициативата обхваща 36 месеца проектиране, тестване и внедряване в класните стаи.

Ключови резултати: Проектът разработи както физическа, така и дигитална версия на стая за бягство, фокусирана върху климатичните

предизвикателства. Той създаде образователен инструментариум с отворен достъп, обучи учители и персонал и включи ученици от средните училища в практическо образование за климата чрез геймплей и дейности по съвместно проектиране.

Целева група: 18 учители и 18 служители без учителски състав от девет средни училища в Германия, Франция, Испания и Италия; плюс приблизително 855 ученици, участвали във фазите на геймплей и съвместно проектиране.

Положителен анализ: Чрез съчетаване на аналогови и дигитални формати на ескейп стаи, ЕССИ показва, че игриевите, емоционално ангажиращи методи могат да насърчат реална осведоменост за климата и колективни действия в училищните общности.

6.2.3 Казус: „Избягване от кризата“



Държава: Италия

Основна тема: Осведоменост за изменението на климата в средното образование чрез методология на „стая за бягство“.

Контекст: Проектът ESCAPE предоставя на учителите в средните училища и професионалните училища ангажиращ инструмент за повишаване на осведомеността относно изменението на климата и въздействието на консумацията на храни върху околната среда. Използвайки метода на играта „стая за бягство“, той въвежда емоционално, неформално измерение в обучението в класната стая, което лесно може да се повтаря година след година.



Формат и метод: Използвайки неформално образование, ESCAPE предостави инструментариум, включващ комплект за физическа стая за бягство, наръчник и насоки. Двудневно обучение потопи 15 учители от Италия, Испания и Гърция в климатичната наука, устойчивото потребление на храни и фасилитирането на игри, което им позволи да възпроизведат преживяването на играта за бягство в своите училища.

Ключови резултати: Проектът обучи 15 учители от 7 училища, като им предостави комплект за физическа стая за бягство и инструментариум, който може да се възпроизведе. Над 80 ученици участваха в дейностите, повишавайки осведомеността за климата и укрепвайки уменията на учителите в активна, фокусирана върху климата педагогика.

Целева група: 15 учители/обучители от средни училища от Италия, Испания и Гърция. Косвено: ~80 ученици, преживели „стаята за бягство“, и други учители, до които е достигнато чрез разпространение на инструментариум.

Положителен анализ: Чрез комбиниране на неформална методология, базирана на игри, с климатично образование, ESCAPE създаде емоционална и интерактивна учебна среда. Този подход помага на учителите да вдъхновяват промяна в поведението и ги снабдява с мащабируеми инструменти за вграждане на устойчивост в учебните програми.

6.2.4 Казус: Бягство от социалното изключване: Дигитална игра за бягство върху достъпността и емпатията

Държава: Белгия

Основна тема: Създадена от студенти по трудова терапия в AP Hogeschool за Handicap International, тази игра е насочена към социалното изключване на хора с увреждания, като симулира реални бариери за достъп до обществени пространства като училища и гари.



Контекст: Създадена от студенти по трудова терапия (Джеси Хюйге, Зузана Бизиел, Инес Руфо, Ариан Матеос, Али Ндонже) в AP Hogeschool за Handicap International, тази игра е насочена към социалното изключване на хора с увреждания, като симулира реални бариери за достъп в обществени пространства като училища и гари. Бакалавърската работа, която описва проекта, е номинирана за наградата „Futureproef 2025“ (награда за бъдещето) на фламандската общност в Белгия.

Формат и метод: Дигитална стая за бягство с четири нива, симулиращи предизвикателства за ползватели на инвалидни колички. Игралците трябва да се ориентират в недостъпни среди, изграждайки емпатия и осъзнатост чрез решаване на проблеми и учене чрез преживяване.

Ключови резултати: Играта беше тествана с младежи и чуждестранни студенти, включително по време на фестивала EACD+ в Брюж, международен спортен фестивал за деца с увреждания. Обратната връзка, която получиха, беше изключително положителна; децата оцениха факта, че техните увреждания са представени в играта и как тя може да помогне на другите да разберат техните преживявания.

Целева група: Тийнейджъри на възраст 14–18 години, преподаватели и широката общественост. Проектирана за използване в училища, събития и кампании за повишаване на осведомеността.

Положителен анализ: Включването на хора с увреждания в дизайна доведе до силно реалистичен и въздействащ инструмент. Съвместното създаване подобри автентичността и релевантността.

6.2.5 Казус: Играта Aequalis: Игра за бягство, която изследва неравенството между половете

Държава: Белгия

Основна тема: Гражданска ангажираност и образование за равенство между половете.



Контекст: Създадена от провинция Лиеж и Infor-Femmes, играта Aequalis повишава осведомеността за неравенството между половете чрез 12 игрови предизвикателства. Тя е насочена към млада аудитория и е замислена като ангажиращ и достъпен инструмент за училища и младежки организации.



Формат и метод: Принтируема, аналогова игра за бягство за до 25 участници, разделени на 5 малки групи (2-5 играчи в група). Използва пъзели, загадки и декодиращи задачи, за да изследва неравенството между половете в шест социални области (спорт и свободно време; кариерно и образователно ориентиране; литература и игри; семейства и роли; отдых и обществени пространства; реклама и медии). Последваща дискусия с теоретично ръководство и ръководство.

Ключови резултати: Тиграта стимулира критичното мислене и дискусията относно половите роли. Преподавателите отчитат силна ангажираност от страна на младежите и казват, че гъвкавият формат подкрепя приобщаването в училищата, семинарите и гражданското образование. Безплатните ресурси я правят широко достъпна

Целева група: Млади хора на възраст 10+, преподаватели, младежки работници, училища и граждански организации във френскоговоряща Белгия.

Положителен анализ: Многогруповият формат и безплатният, готов за употреба инструментариум я правят лесна за прилагане в различни образователни условия, насърчавайки активното учене по въпросите на равенството.

6.2.6 Казус: Armoedig: Игра за бягство, която показва предизвикателствата на бягството от бедност

Държава: Белгия

Основна тема: Гражданска ангажираност и чувствителност към бедността





Контекст: 1 от 7 души в провинция Лимбург в Белгия живее в бедност. За да повишат осведомеността за това, Avansa Limburg, социално-културна организация, и град Хаселт създадоха стая за бягство, която подчертава реалните бариери, с които хората в бедност се сблъскват ежедневно. Тя е съвместно разработена с хора, които са живели в бедност. Целта е да се насърчи разбирането и да се намали изключването в свободното време и обществения живот.

Формат и метод: Физическа стая за бягство симулира ежедневните предизвикателства на бедността. Участват малки групи (3–6 души), последвани от обсъждане. Асоциациите могат също да следват 4-сесиен коучинг път, за да идентифицират вътрешни бариери и да създадат конкретни планове за достъпност.

Ключиви резултати: Участниците съобщават за повишена осведоменост за структурната бедност и ролята си в намаляването на изключването. Много организации се ангажират с намаляване на бариерите за достъп. Подходът на съвместно създаване е похвален за автентичността и трайното въздействие върху гражданските практики. Проектът доведе до планове за действие за приобщаване и повишена емпатия сред организациите, работещи с уязвими групи.

Целева група: Лидери, обучители и доброволци на младежки, спортни и развлекателни асоциации в Хаселт, с опции за училища, компании и местни власти.

Положителен анализ: Съвместното творчество с хора в бедност направи преживяването автентично и въздействащо, насърчавайки задълбочено размишление и устойчива промяна.

6.2.7 Казус: Игра „Социална икономика“ – MasterPeace Полша



Държава: Полша

Основна тема: Младежко социално предприемачество; обучение чрез игри за приобщаване

Контекст: Полша е изправена пред дългосрочна безработица и социално изключване сред различни групи, включително младежи и маргинализирани общности. MasterPeace Полша се фокусира върху насърчаването на социално предприемаческо мислене, за да се стимулира устойчива промяна и приобщаване.

Формат и метод: Като част от инициативата си „Справяне с дългосрочната безработица“, MasterPeace Полша разработи настолна игра „Социална икономика“. Чрез интерактивен геймплей участниците се учат как да управляват социално предприятие, като наблягат на ценности като приобщаване, въздействие върху заинтересованите страни и балансиране на социалните и финансовите цели.

Ключови резултати:

- Осъзнатост и начин на мислене: Играта насърчава разбирането на ценностите на социалното предприятие, управленските избори и принципите на приобщаващия бизнес.
- Овластяване: Участниците съобщават за повишена самоувереност и готовност да създават или да се присъединят към социални начинания.
- Достигане до безработни младежи: Над 100 души са завършили програмата чрез интегрираната в играта рамка за обучение.



Целева група: Млади и дългосрочно безработни лица в Силезия, Полша, особено тези, които са изправени пред социално изключване и икономически затруднения.

Положителен анализ: Симулациите, базирани на игри, предлагат нискорискова, ангажираща среда за усвояване на умения за социален бизнес. В комбинация с коучинг и емоционална подкрепа, методът изгражда както предприемаческо мислене, така и практическа готовност.

6.2.8 Казус: Игра „Млади предприемачи – играйте правилно“

Държава: Полша (част от многонационален проект за ангажиране на младежи по програма „Еразъм+“)

Основна тема: Обучение за социално предприемачество сред младежите чрез игрално обучение



Контекст: Младите хора в Полша често нямат практически обучения по социално предприемачество, което им е трудно да пренесат теорията в практиката. Образователните екосистеми изискват ангажиращи инструменти, които развиват компетенции за социално предприемачество, от идеята до внедряването, в безопасна и подкрепяща среда.

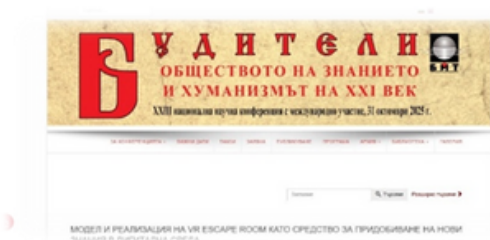
Формат и метод: Тази симулация, базирана на дигитални карти, е насочена към млади социални предприемачи. Играта се състои от шест взаимосвързани етапа, които водят участниците през жизнения цикъл на едно социално начинание - от идентифициране на проблема до планиране и внедряване. Необходими са приблизително 30 минути за завършване.

Ключови резултати:

- Развитие на компетенциите: Участниците съобщават за подобро разбиране за решаване на проблеми, ангажиране на заинтересованите страни и планиране на начинания.
- Ангажираност: Наблюдавани са високи нива на мотивация и активно участие по време на игра.
- Приложимост: Играта е свободно достъпна и вече се използва от младежки обучители и неправителствени организации в цяла Полша и в страните партньори.
- Целева група: Млади хора на възраст 16–30 години, интересувачи се от социална промяна и предприемачество; младежки организации, обучители, учители и преподаватели, провеждащи семинари за социални иновации.

Положителен анализ: Предлага симулация с нисък риск и високо въздействие, която развива предприемаческо мислене и практически умения чрез игра. Структурираният, но и изследователски дизайн позволява на младежите да изпробват идеи, да вземат решения и да се научат на сътрудничество.

6.2.9 Казус: Стая за бягство от виртуална реалност в образованието (Университет по библиотекознание и ИИКТ-БАН)



Държава: Полша (част от многонационален проект за ангажиране на младежи по програмата Еразъм+)

Основна тема: Обучение за младежко социално предприемачество чрез игрално обучение



Контекст: Представен на MIPRO 2023 от изследователи от Университета по библиотекознание и информационни технологии и ИИКТ-БАН в София, този проект имаше за цел да проучи ползите от геймифицираното обучение, използвайки сценарии от ескейп-стаи с виртуална реалност в контекста на висшето образование.

Формат и метод: Игра с виртуална реалност, изградена като ескейп-стая: обучаемите се ориентират в пъзели и задачи във VR среда. Проектирана с помощта на принципите на геймификацията, за да ангажира активно студентите отвъд пасивното обучение в стил лекция.

Ключови резултати:

- По-високи нива на мотивация и ангажираност на учениците.
- Подобро активно учене и сътрудничество по време на игра – учениците работиха заедно за решаване на предизвикателства.
- Демонстрира, че интерактивните VR среди могат да стимулират креативността и по-задълбоченото концептуално разбиране.

Целева група: Студенти от Университета по библиотекознание в София, особено тези, които изучават технологии или образователни дисциплини.

Положителен анализ: Този случай показва как завладяващи дигитални среди за бягство от реалността могат да трансформират традиционното обучение в силно ангажиращи, съвместни преживявания, засилвайки предприемачески нагласи като креативност, находчивост и екипно решаване на проблеми.

6.2.10 Казус: Лаборатория за младежки социални екоинновации (Социални иноватори България)

(Въпреки че не е точно стая за бягство, този проект включва геймифицирани модули за семинари, силно вдъхновени от симулации „идея-към-реалност“, съвместно създаване на идеи в стил пъзели и иновации, водени от младежи чрез онлайн платформи.)

Държава: България

Основна тема: Социални и екоиновации, водени от младежите, съчетаващи предприемачеството с гражданска и екологична осведоменост.



Контекст: Осъществено от Social Innovators Bulgaria като част от инициатива Erasmus+ KA2. Целта му е да подкрепи младите европейци в съвместното създаване на идеи за социални иновации в онлайн среда на „лаборатория за иновации“ (socialinnovators.space).

Формат и метод:

- 15 виртуални съвместни семинара, симулиращи етапи на иновации: идентифициране на проблеми, генериране на идеи, създаване на прототипи, обратна връзка от връстници и представяне.
- Използване на онлайн симулации и интерактивни платформи за имитиране на игрови поток на „отключване“ на следващия етап, подобно на развитието на пъзела в игрите за бягство.

Ключови резултати:

- Три пилотни идеи за социални/екоиновационни проекти, генерирани от младежки екипи.
- Професионално обучение за младежки работници за улесняване на активното гражданство, инициативността и предприемачеството.
- Местни мултипликаторни събития, споделящи резултатите на национално ниво на шест езика.



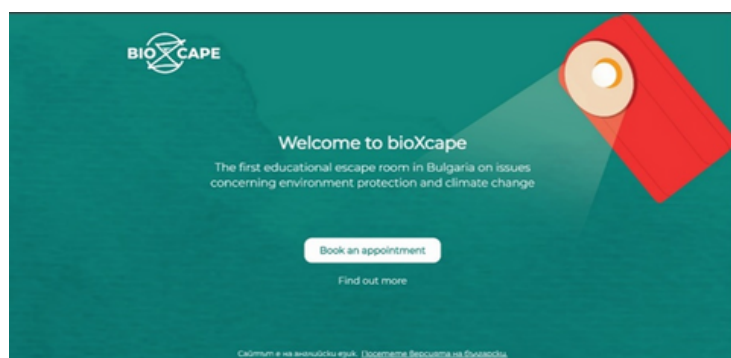
Целева група: Млади хора и младежки работници в цяла Европа, със специфично участие на българските младежи.

Положителен/релевантен аспект: Въпреки че не е традиционна игра за бягство, този формат използва геймифицирана структура в онлайн сътрудничество, за да ангажира младежите в реални предприемачески и граждански предизвикателства, насърчавайки ангажираността, креативността и работата в екип.

6.2.11 Казус: BioXcape – Образователна стая за бягство на тема биоразнообразие и климатична справедливост

Държава: България

Основна тема: Екологично съзнание, изменение на климата, опазване на биоразнообразието и климатична справедливост.



Контекст: Създадено от Националния природонаучен музей към Българската академия на науките, Българската фондация „Биоразнообразие“ и Mist Engineering, с подкрепата на финансираната от ЕС програма DEAR (Развитие на образованието и повишаване на осведомеността). Намира се в подземното ниво на Националния природонаучен музей в София.

Формат и метод:

- Физическо преживяване в стая за бягство на място с продължителност около 70 минути, използващо електронни пъзели, които отключват последователни предизвикателства само при правилно решаване.



- Вграден научен разказ: играчите влизат в измислената роля на д-р Ирма Желязкова, продължавайки нейните климатични изследвания, като решават логически и комуникационни пъзели, базирани на реални данни за околната среда.
- Предназначено за екипи от различни възрасти (деца над 8 години с възрастни; самостоятелна игра над 14 години), с човешки оператор, който следи напредъка и осигурява потапяне и безопасност.

Ключови резултати:

- Изключително ангажиращо, научно обосновано преживяване, което задълбочава разбирането за климатичната справедливост и опазването на биоразнообразието.
- Участниците развиват критично мислене, логическо мислене и работа в екип, докато са потопени във фактическо екологично съдържание.
- Приходите от таксите за играчи се реинвестират в научни и природозащитни дейности на музея и фондация „Биоразнообразие“, което го прави самоиздържащ се образователен инструмент.

Целева група: Деца (8+ с възрастен), тийнейджъри и възрастни (14+ самостоятелно), групи до 5 играчи, — включва училищни групи, семейства, младежки групи и посетители, фокусирани върху образованието.

Положителен/релевантен аспект: BioXcare се откроява като първата образователна стая за бягство в България с ясна социална мисия: да финансира научни изследвания, като същевременно повишава осведомеността по екологичните проблеми. Тя съчетава образователно-забавно с въздействие, насърчава ангажираността с науката сред младите хора и изгражда преносими умения чрез игра. Силен модел за интегриране на предприемачество със социална цел и образователни игри.

6.2.12 Казус: ПРОВЕРКА 2 - Създаване, валидиране и постигане на успех

Държава: Испания

Основна тема: Предприемачество, социални иновации, разработване на прототипи, социални предизвикателства



Контекст: Промотиран от CaixaBank Dualiza и FP Innovación, той има за цел да засили знанията в класната стая на студентите по професионално обучение (FP), да мобилизира таланта им и да внуши предприемачески дух, като ги запознае с актуалните бизнес и социални реалности и предизвикателства.

Формат и метод: Това е 100% безплатна онлайн стая за бягство, предназначена за екипи. Тя продължава 5 часа, през които участниците изпълняват мисии и предизвикателства на платформата Proofhub. Екипите получават „микро-хапчета за обучение“ и допълнителни подсказки, които да им помогнат да напреднат.

Ключови резултати: Развива предприемачески умения, вземане на решения, креативност, съвместно обучение и способност за трансформиране на бизнес прототип в революционен и иновативен. Предизвикват участниците да създават продукти/услуги, които да се справят със социалните предизвикателства.

Целева група: Студенти по професионално обучение (FP).

Положителен аспект: Фокусът му върху решаването на специфични

социални проблеми го прави отличен инструмент за социално предприемачество. Дигиталният формат, достъпността и подкрепата за обучение го правят много пълноценно и мащабируемо образователно преживяване.

6.2.13 Казус: ПРОВЕРКА 2 - Създаване, валидиране и постигане на успех

Държава: Испания

Основна тема: Обучение по предприемачество, игровизация



Контекст: Внедрена в Сеута за ученици от трети курс на средното училище, тази стая за бягство използва геймифицирани предизвикателства, за да повиши ангажираността по математика и да развие предприемачески умения като решаване на проблеми и самостоятелност.

Формат и метод: Хибридна стая за бягство използва както физически пъзели, така и дигитални подсказки на персонализирана платформа. Учениците решаваха математически задачи в рамките на 45 минути, за да избягат от заключен сценарий, насърчавайки екипната работа и предприемаческите умения като вземане на решения и креативност.

Ключови резултати: Участваха 62 ученици; експерименталната група постигна 25% по-високи резултати по математика и показа подобрена мотивация и самостоятелност.



Целева група: Ученици от средните училища (14–15 години) и учители по математика, целящи насърчаване на предприемачески умения чрез активно учене.

Положителен аспект: Прилагането на принципите на „стаи за бягство“ към обучението по предприемачество повишава автономността и творческото решаване на проблеми, което е приложимо в STEM за развитие на проактивни, иновативни мислители на всички образователни нива.

6.2.14 Казус от практиката: Escape Food 2050

Държава: Испания

Основна тема: Устойчивост, геймификация, социални проблеми



Контекст: Разработена от Fundesplai в Ел Прат де Льобрегат, играта Escape Food 2050 насърчава устойчивите хранителни системи. Тя се занимава с въздействието върху околната среда на хранителните избори, като е насочена към възрастни, за да насърчи осведомеността и отговорното потребление чрез геймифицирано преживяване, свързано с изложбата „Яж, действай, въздействай“.

Формат и метод: Това е физическа стая за бягство в Esplai Center на Fundesplai, където участниците решават пъзели за устойчиви хранителни избори във футуристична обстановка на супермаркет. Играта е достъпна за един човек с намалена мобилност на група.



Ключови резултати: Тази образователна стая за бягство получи номинация за най-добра оригинална стая за бягство през 2022 г. Тя успешно обучи участниците за устойчива консумация на храни и разви техните умения за решаване на проблеми и работа в екип.

Целева група: Възрастни (15+), интересувачи се от устойчивост и хранителни системи, включително групи с нужди от достъпност.

Позитивен аспект: Комбинирането на устойчивост с научнофантастичен разказ в стая за бягство прави обучението ангажиращо и достъпно, предлагайки възпроизводим модел за екологично образование.



7. Заключение

В заключение, докладът „Игри за бягство за предприемачество“ показва, че дигиталните игри за бягство представляват високоефективен и иновативен подход за ангажиране на младите хора в образованието по социално предприемачество и иновации. Чрез съчетаване на геймификацията с експерименталното обучение, тези инструменти създават динамична и интерактивна среда, която привлича интереса на учащите и повишава мотивацията им. Проучването потвърждава, че чрез потапяне на участниците в реални сценарии за решаване на проблеми, дигиталните игри за бягство превъзхождат пасивните методи на обучение и насърчават по-дълбокото разбиране и запаметяване.

Чрез работа в екип и творческо сътрудничество, младите хора развиват основни предприемачески компетенции като критично мислене, адаптивност, устойчивост и комуникация. Освен това, безопасната среда с нисък риск на игрите насърчава участниците да поемат инициатива, да експериментират с идеи и да преодоляват страха от провал, което прави предприемачеството по-приобщаващо и достъпно за всички. Като се занимават със значими социални проблеми като



изменението на климата, устойчивостта и социалното приобщаване, тези игри не само насърчават уменията, но и подхранват чувството за цел и отговорност сред участниците, вдъхновявайки ги да действат като проактивни двигатели на промяната в своите общности.

Важно е да се отбележи, че резултатите от доклада са в тясно съответствие с целите на Стратегията на ЕС за младежта и приоритетите на програмата „Еразъм+“, които насърчават активното гражданство, социалните иновации и овластяването на младежите в цяла Европа. В този смисъл, дигиталните игри за бягство служат не само като педагогически инструменти, но и като смислени инструменти за постигане на целите на европейската политика, свързани с образованието, приобщаването и устойчивото развитие.



8. Библиография

Глава 2:

- Борнщайн, Д. и Дейвис, С. (2010). Социално предприемачество: Какво всеки трябва да знае. Oxford University Press..
- Колб, Д. А. (2015). Обучение чрез преживяване: Опитът като източник на обучение и развитие (2-ро издание). Pearson Education.
- ЮНЕСКО. (2021). Образование за устойчиво развитие: Пътна карта. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- Вестхаймер, Дж. и Кане, Дж. (2004). Какъв тип гражданин? Политиката на образованието за демокрация. American Educational Research Journal, 41(2), 237–269. <https://doi.org/10.3102/00028312041002237>
- Цихерман, Г. и Кънингам, К. (2011). Геймификация чрез дизайн: Внедряване на игрови механики в уеб и мобилни приложения. O'Reilly Media.

Глава 3:

- Phillips, T. и др. (2024). Ангажиране на млади хора в неравностойно положение чрез съвместно разработване на игри. *Journal of Applied Youth Studies*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s43151-024-00156-9>
- Асоциация за социално предприемачество на Латвия. (2024). ImpactED – Геймифициран образователен подход за социално предприемачество. Доклад за проект, финансиран от ЕС. <https://sua.lv/en/gamified-social-entrepreneurship-educational-approach/>
- Sánchez-Peñalver, L., et al. (2022). Avaritia: Предприемаческа практика за разбиране на проблема с контрола на информацията чрез геймификация. *Sustainability*, 15(8), Article 6738. <https://doi.org/10.3390/su15086738>

Глава 4:

- Никълсън, С. (2015). Надничане зад заключената врата: Преглед на съоръженията за ескейп стаи. Бяла книга, достъпна на <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Педагогическо висше училище Фрайбург, Архивио дела Мемория, Университет Дърам, Технологичен институт Лимерик, Университет Оберта де Каталуня и Университетът по приложни науки и изкуства на Южна Швейцария. (2021). Използване на ескейп стаи в преподаването. В <http://www.school-break.eu/>. Получено на 27 юли 2025 г. от <http://www.school-break.eu/handbooks-videos>
- Флин, К. (2024). Бягство за учене: цифрови ескейп стаи и универсален дизайн за обучение. *AISHE-J*, 16(2), 1–10. <https://doi.org/10.62707/aishej.v16i2.837>



Глава 5:

- Hartman-Caverly, S. (2022). « Кодът на Леонардо за изследвания на интелектуалната собственост »: Казус на интегрирана в курс образователна стая за бягство за обучение по предприемачество. Ticker The Academic Business Librarianship Review, 7(1).
<https://doi.org/10.3998/ticker.2931>
- Martina, L., & Göksen, F. (2020). Използване на образователни стаи за бягство в обучението по предприемачество: Геймифициран подход към експерименталното обучение. Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 3(2), 23–35.
- Sowell, M. (2020). Меките умения, скрити в образователните преживявания за бягство за ученици от средното училище: Казус в Южен Тексас, САЩ. Journal Of Education And Practice.
<https://doi.org/10.7176/jep/11-14-04>

Глава 6:

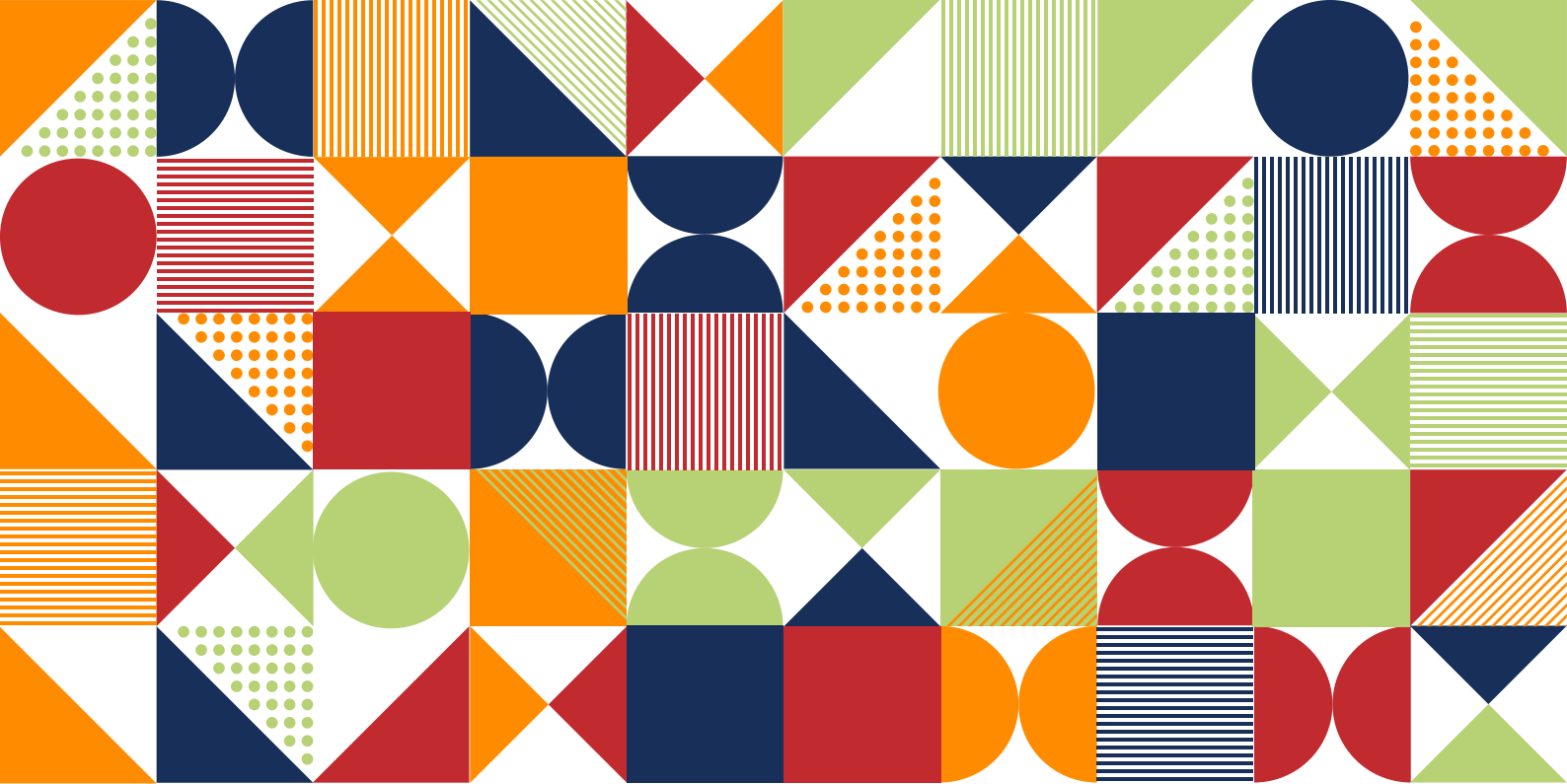
- Асоциация за преход Bas Carbone (ABC). (n.d.). Инициатива за бягство от изменението на климата (ECCI). <https://abc-transitionbascarbhone.fr/en/escape-climate-change-initiative-ecci/>
- Avansa Limburg. (n.d.). Escaperoom: ArmMOEDIG. <https://avansa-limburg.be/projecten/escaperoom>
- BioXcape. (n.d.). BioXcape. <https://bioxcape.com/en>
- CEFA. (2022). Избягайте от кризата. <https://www.cefa.org/progetto/escape-the-crisis/>
- Фабрика на шампионите. (n.d.). Младежта за иновации, социално предприемачество и медии. <https://championsfactory.bg/youth-for-innovation-social-entrepreneurship-and-media/>
- CLP SHO. (n.d.). Aequalis Game: игра за бягство за сенсibiliзиране на inégalités de genre. <https://www.clpsho.be/outils/1059-aequalis-game-escape-game-pour-sensibiliser-aux-inegalites-de-genre-copie.html>



- Проект ECCI. (n.d.). Проект ECCI. <https://www.ecciproject.eu/>
- Бягство от храната. (n.d.). Бягство от храната. <https://escapefood.com/es/>
- FP Innovación. (2025). ПРОВЕРКА 2 НА Ескейп стая - Създаване, валидиране и оценка. <https://fpinnovacion.com/escape-room-check2/#hackathon>
- Garipalli. (n.d.). Garipalli. <https://garipalli.com/>
- Германова, Т. (б.д.). BioXcape – първата образователна ескейп стая в България. Economic.bg. <https://www.economic.bg/en/a/view/bio-xcape-the-first-educational-escape-room-in-bulgaria>
- Innose. (n.d.). Резултати. <https://innose.up.krakow.pl/results/>
- Martínez-Monés, A., Cuesta-Moreno, B., & Artero-Guillén, J. (2020). Дигитална ескейп стая, използване на Genial.Ly и пробив за изучаване на алгебра на средно образование в Испания. Образователни науки, 10(10), 271. <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/10/271>
- MasterPeace. (б.д.). MasterPeace по света: Полша. <https://masterpeace.org/masterpeace-around-the-world-poland>
- Melazeta srl. (б.д.). ECCI - Инициатива за бягство от изменението на климата - Сериозна игра. <https://www.melazeta.com/progetti/ecci-escape-climate-change-initiative>
- Сеса, А. (2025 г., 4 юли). Играйте с истории за riscoprire le città: le escape room di Garipalli come alterna all'overtourism. LifeGate. <https://www.lifegate.it/garipalli-cultura-turismo-escape-room>
- Социални иноватори България. (2023). СОЦИАЛНА ЛАБОРАТОРИЯ ЗА МЛАДЕЖКИ ИНОВАЦИИ. <https://socialinnovators.space/en/projects/ysei-lab/>



- Станева, А. (2023). Геймификация в образованието: Изграждане на стая за бягство с помощта на VR технологии. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/372012786_Gamification_in_Education_Building_an_Escape_Room_using_VR_Technologies
- VRT NWS. (12 октомври 2022 г.). Стаята за бягство показва предизвикателството да се измъкнеш от бедността.
<https://www.vrt.be/vrtnws/en/2022/10/12/escape-room-shows-the-challenge-of-escaping-poverty/>
- Architect. (2025, 28 март). Порталът | Игрално съдържание, задвижвано от Z League. Порталът.
<https://www.zleague.gg/theportal/gaming-emotional-journey/%20,%20https://open.ncl.ac.uk/academic-theories/8/flow-theory/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

ФИНАНСИРАН ОТ ЕВРОПЕЙСКИЯ СЪЮЗ. ИЗРАЗЕНИТЕ ВЪЗГЛЕДИ И МНЕНИЯ ОБАЧЕ СА САМО НА АВТОРА(ИТЕ) И НЕ ОТРАЗЯВАТ НЕПРЕМЕННО ТЕЗИ НА ЕВРОПЕЙСКИЯ СЪЮЗ ИЛИ НА ИЗПЪЛНИТЕЛНАТА АГЕНЦИЯ ЗА ЕВРОПЕЙСКО ОБРАЗОВАНИЕ И КУЛТУРА (ЕАСЕА). НИТО ЕВРОПЕЙСКИЯТ СЪЮЗ, НИТО ЕАСЕА НОСЯТ ОТГОВОРНОСТ ЗА ТЯХ. (КОД НА ПРОЕКТА: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

