ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Търсенето на истината

Ръководство за обучители

Резултати от обучението

Основна тема

Търсенето на информация включва ефективна оценка на надеждността и точността на намерената информация. То изисква познания за дигитална грамотност, която включва разбиране как да се прави разлика между достоверни и ненадеждни източници. Това умение е критично в ерата на информационно претоварване, а способността за бързо определяне на подходяща и точна информация е изключително ценна.

Педагогически цели

- Играчите ще развият критично мислене, като поставят под въпрос валидността и пристрастността на информацията.
- Играчите ще развият вниманието си към детайлите благодарение на проницателно наблюдение, за да забелязват несъответствия или общи черти в различни източници.
- Играчите ще развият способността си да анализират и синтезират информация от множество източници.
- Играчите ще разберат как се създава, манипулира и споделя съдържание.



Рамка

Тип

Традиционна стая за бягство

Времева рамка

1 час (включително инструктаж и разбор)

Участници

Мин. 2, макс. 6 (според размера на залата)

Теми

Разследване, журналистика, медии, убийство.

Необходими умения

Гейм Майстър

- Няма

Участник

- Няма



Роля на Гейм Мастъра

По време на ескейп стаята, Гейм Мастърът комуникира с играчите чрез уоки-токи, което означава, че Гейм Мастърът не е в стаята с играчите. Следователно, Гейм Мастърът трябва да обърне внимание на всеки детайл, за да предотврати инциденти или проблеми, които биха могли да възникнат по време на играта. Гейм Мастърът ще бъде полицаят тук, който да подкрепя играчите. Гейм Мастърът трябва да ориентира играчите, когато се объркат, или да преформулира играта, ако е необходимо.

Освен това, Гейм Мастърът трябва да бъде отворен към различни техники за включване на група и да адаптира играта съответно. Например, дори ако играта не предлага „роли“ за играчите, някои отбори могат да имат срамежливи хора или със специфично мислене, където ролята може да бъде добра подкрепа за тяхното участие. Ключовото прозрение за Гейм Мастъра е винаги да вижда дадена дейност от гледна точка на групата и да вижда как да я адаптира, понякога на живо!



Проверка за приобщаване

За да се гарантира, че тази игра за бягство е приобщаваща и достъпна за участници с обучителни разстройства или увреждания, вземете предвид следните ключови елементи:

- ✓ **Физическа достъпност:** Уверете се, че мястото е достъпно за инвалидни колички и че всички необходими предмети са леснодостъпни (не са твърде високо или далеч).
- ✓ **Визуална и слухова подкрепа:** Уверете се, че материалите използват едър шрифт, висок контраст или цифрови формати, съвместими с екранни четци. Ако са включени видеоклипове, осигурете субтитри или превод.
- ✓ **Прости и ясни инструкции:** Използвайте ясен, кратък език и визуални елементи. Избягвайте сложни формулировки, за да подпомогнете участниците с обучителни разстройства.
- ✓ **Гъвкаво участие:** Предлагайте разнообразни роли, които отговарят на различните силни страни, позволявайки на участниците да избират задачи, които отговарят на техните способности и насърчават отговорността, без да се натоварват.
- ✓ **Сензорни съображения:** Избягвайте сензорни тригери като силни шумове или мигащи светлини. Осигурете тихо място за участниците, нуждаещи се от почивки, за да се префокусират.

- ✓ **Подкрепа и корекции:** Бъдете готови да предложите допълнителна помощ, специфични съвети и насоки или персонализирана подкрепа въз основа на индивидуалните нужди.
- ✓ **Обратна връзка:** Събирайте обратна връзка от участниците, за да подобрявате непрекъснато адаптивността, достъпността и приобщаването.

Обща препоръка:

- „Играта Escape“ е кооперативна дейност, при която понякога организацията на групата става хаотична. Ако смятате, че вашите играчи се насочват в тази посока, не се колебайте да им предложите съвети за работа в екип, като например:
- Изглежда, че ще са необходими няколко ума, за да се реши тази част от проблема.
- Малко е хаотично, групова среща, за да споделим нашите открития, може да помогне.
- Дори най-добрите хора понякога пропускат нещо: излишъкът може да бъде добра подкрепа, когато търсите решение!

Съвети и решения

Фаза А

По време на тази фаза, играчите може би не са намерили уоки-токито, за да се свържат с вас. Ако играчите са блокирани, можете да говорите с тях през вратата, играейки ролята на директора.

Съвети

Като полицай:

- Търсихте ли навсякъде?
- Понякога хората са склонни да крият неща [посочете къде сте ги скрили].

Решения

Кажете къде са скрити елементи.

Фаза Б

Съвети

- Полицаят трябва да се увери, че играчите разбират, че трябва да търсят доказателства и да си тръгнат с тях.
- Водещият на играта трябва да провери с играчите какъв документ са намерили; по този начин водещият на играта гарантира, че са намерили правилните документи.

Решения

Играчите трябва да намерят дисциплинарния доклад и 5-те имейла като доказателство.

Фаза В

Съвети

- Какво казва истината тук?
- Помислихте ли за статиите на компютъра? Коя казва истината?
- Статиите са номерирани, нали? Кой номер е правилният?

Решения

Верният отговор е 0002.



Кратко описание и анализ

Кратко описание (преди играта)

Брифингът е много важен преди влизане в стая за бягство. Това е моментът, в който обяснявате правилата и как работи играта за тези, които не познават играта. Той също така ви позволява да зададете контекста и вселената на играта, като представите началото и обясните на играчите тяхната мисия.

Обобщение (след играта)

Обобщението ще ви позволи да получите обратна връзка за вашия сценарий и да видите какво се нуждае от подобрение. То ще ви позволи също така да видите какво са научили и запомнили играчите от тази игрова сесия. Добра практика е да си водите бележки за опита на играчите и вашия, за да можете да се върнете към тази информация по-късно.

Меките умения могат да бъдат подчертани по време на обобщението. Ето някои примери за области, които биха могли да бъдат разгледани в обобщението: креативност при намирането на нестандартни решения, стратегическо съгласуване на начина, по който групата борави с информацията, и работа в екип.

Не се колебайте да добавяте елементи от вашите собствени цели, съобразно вашите курсове!

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Съфинансирано от Европейския съюз

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящата публикация отразява единствено вижданията на автора, като Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на съдържащата се в нея информация.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Настоящата работа е лицензирана съгласно лицензия Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. За да видите копие от този лиценз, посетете http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/