ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Hledání pravdy

Manuál pro průvodce

Studijní cíle

Hlavní téma

Vyhledávání informací zahrnuje efektivní vyhodnocení spolehlivosti a přesnosti zjištěných informací. Vyžaduje znalost digitální gramotnosti, která zahrnuje pochopení toho, jak rozlišovat mezi důvěryhodnými a nedůvěryhodnými zdroji. Tato dovednost je kritická v éře přetížení informací, a schopnost určit relevantní a přesné informace rychle je velmi cenné.

Pedagogické cíle

- Hráči budou rozvíjet kritické myšlení zpochybněním platnosti a předpojatosti informací.
- Hráči budou rozvíjet svou pozornost k detailu díky dychtivé pozorování všimnout rozpory nebo společné v různých zdrojů.
- Hráči budou rozvíjet svou schopnost analyzovat a syntetizovat informace z více zdrojů.
- Hráči pochopí, jak je obsah vytvořen, manipulován a sdílen



Rámec

Typ

Tradiční úniková místnost

Časový rámec

1 hodina (včetně briefingu a debriefingu)

Účastníci

Min 2 max 6 (dle velikosti místnosti)

Témata

Investigace, novinařina, media, vražda

Potřebné dovednosti

Game Master

- Žádné

Účastník

- Žádné



Role Game Mastera

Během únikové místnosti, herní mistr komunikuje s hráči prostřednictvím Walkie-Talkie, což znamená, že herní mistr není v místnosti s hráči. Proto musí mistr hry věnovat pozornost každému detailu, aby se zabránilo jakékoli nehodě nebo potíží, které by mohly vzniknout během hry.

Mistr hry bude policista zde podporovat hráče. Herní mistr musí orientovat hráče, když jsou ztraceni, nebo reframe hru v případě potřeby.

Kromě toho by měl být mistr hry otevřen různým technikám jak zapojit skupinu, a přizpůsobit hru odpovídajícím způsobem. Například, i když hra nenavrhuje "role" pro hráče, některé týmy mohou mít plaché lidi nebo se specifickým smýšlením, kde by role mohla být dobrou podporou jejich zapojení. Klíčovým vhledem pro mistra hry je vždy vidět činnost s ohledem na skupinu a vidět, jak ji přizpůsobit, někdy v přímém přenosu!



Kontrola inkluzivity

Pro zajištění této únikové hry je inkluzivní a přístupné pro účastníky s poruchou učení nebo postižení, zvažte následující klíčové prvky:

- **Fyzická dostupnost:** Zajistit, aby místo je bezbariérové a aby všechny potřebné předměty byly dosažitelné (ne příliš vysoké nebo daleko).
- **Vizuální a sluchová podpora:** Ujistěte se, že materiály používají velký tisk, vysoký kontrast, nebo digitální formáty kompatibilní s čtečkou obrazovky. Pokud se jedná o videa, uveďte titulky nebo interpretaci.
- **Jednoduché a jasné instrukce:** Použijte jasný, stručný jazyk a vizuály. Vyhněte se složitému znění na podporu účastníků s poruchami učení.
- **Flexibilní účast:** Nabídnout různé role, které uspokojují různé silné stránky, což účastníkům umožní vybrat si úkoly, které vyhovují jejich schopnosti a podporovat odpovědnost, aniž by se stal zdrcující.
- **Senzory:** Vyhněte se smyslovým spouštěčům jako hlasité zvuky nebo blikající světla. Poskytněte tiché místo pro účastníky, kteří potřebují přestávky k přeorientování.
- **Podpora a úpravy:** Buďte připraveni nabídnout dodatečnou pomoc, konkrétní rady a pokyny nebo na míru na základě individuálních potřeb.
- **Zpětná vazba:** Shromažďovat zpětnou vazbu od účastníků neustále zlepšovat přizpůsobivost, dostupnost a inclusivity.



Nápovědy a řešení

Obecné doporučení:

Úniková hra je kooperativní činnost, kde se někdy organizace skupiny stane chaotickou. Pokud máte pocit, že vaši hráči míří tímto směrem, neváhejte jim nabídnout nějaké rady jak pracovat jako tým, jako je:

- Zdá se, že k vyřešení této části problému bude potřeba několik mozků.
- Je to trochu chaotické, skupinová schůzka, která by nám mohla pomoci.
- I ti nejlepší lidé někdy něco přehlédnou: nadbytečnost může být dobrou podporou, když hledáte řešení!

Fáze A

Během této faze možná hráči nenajdou vysílačky. ¨pokud jsou zaseknutí, můžete s nimi mluvit přes dveře.

Tipy

Jako policista:

- Hledali jste všude?
- N2kdy lidé schovávájí věci na (doplň místo kde to je možná ukryté)

Řešení

Řekni, kde jsou prvky schované.



Fáze B

Tipy

- Policista musí zajistit, aby hráči pochopili, že musí hledat důkaz a odejít s nimi.
- Mistr hry musí u hráčů potvrdit, jaký dokument našli; tak, mistr hry zajistí, že našli správné dokumenty.

Řešení

Hráči musí najít disciplinární report a 5 emailů jako důkaz.

Fáze C

Tipy

- Co zde říká pravdu?
- Přemýšleli jste o článcích v počítači? Který říká pravdu?
- Články jsou očíslovány, ne? Které číslo je správné?

Řešení

Správná odpověď je 0002.



Brief a Debrief

Brief (před hrou)

Informování je velmi důležité před vstupem do únikové místnosti. Je to chvíle, kdy vysvětlíte pravidla a jak to funguje pro ty, kteří neznají hru.

To vám také umožní nastavit kontext a vesmír hry představující začátek a vysvětlit hráčům jejich poslání.

Debrief (po hře)

Debriefing vám umožní získat zpětnou vazbu o vašem scénáři a zjistit, co potřebuje zlepšení. To vám také umožní vidět, co se hráči naučili a pamatovali si z této herní relace.

Správnou praxí je, abyste zaznamenali některé poznámky od hráčů 'a své zkušenosti, takže se můžete vrátit k těmto informacím později.

Měkké dovednosti lze zdůraznit během debriefingu, zde jsou některé příklady oblastí, které by mohly být řešeny v diskuzi: kreativita při hledání řešení-of-the-box, strategické sladění na způsobu, jakými informacemi se skupina zabývá, a týmová práce.

ESCAPE ROOM
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Spolufinancováno Evropskou unií

Tento projekt je financován Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Číslo projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156

Toto dílo podléhá licenci Creative Commons. Mezinárodní licence Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0. Chcete-li se seznámit s kopií této licence, navštivte http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/