



Tiesos paieškos

Trenerio vadovas

Mokymosi rezultatai

Pagrindinė tema

Informacijos paieška apima efektyvų rastos informacijos patikimumo ir tikslumo vertinimą. Tam reikalingos skaitmeninio raštingumo žinios, įskaitant supratimą, kaip atskirti patikimus ir nepatikimus šaltinius. Šis įgūdis yra labai svarbus informacijos perkrovos eroje, o gebėjimas greitai rasti tinkamą ir tikslią informaciją yra labai vertingas.

Pedagoginiai tikslai

- Žaidėjai lavins kritinį mąstymą, abejodami informacijos pagrįstumu ir šališkumu.
- Žaidėjai lavins savo dėmesį detalėms, atidžiai stebėdami ir pastebėdami neatitikimus ar bendrumus įvairiuose šaltiniuose.
- Žaidėjai lavins gebėjimą analizuoti ir apibendrinti informaciją iš įvairių šaltinių.
- Žaidėjai supras, kaip kuriamas, manipuliuojamas ir bendrinamas turinys.



Gairės

Tipas

Tradicinis pabėgimo kambarys

Laikotarpis

1 valanda (įskaitant instruktažą ir aptarimą)

Dalyviai

Min. 2, maks. 6 (priklausomai nuo kambario dydžio)

Temos

Tyrimas, žurnalistika, žiniasklaida, žmogžudystė.

Reikalingi įgūdžiai

Žaidimo vedėjui

- Nėra

Dalyviams

- Nėra



Žaidimo vedėjo vaidmuo

Pabėgimo kambario metu žaidimo vedėjas bendrauja su žaidėjais per raciją, tai reiškia, kad žaidimo meistro nėra kambaryje su žaidėjais. Todėl žaidimo meistras privalo atkreipti dėmesį į kiekvieną detalę, kad išvengtų bet kokių nelaimingų atsitikimų ar problemų, kurios gali kilti žaidimo metu.

Žaidimo meistras bus policininkas, kuris padės žaidėjams. Žaidimo meistras turi nukreipti žaidėjus, kai jie pasimeta, arba prireikus pakeisti žaidimo eigą.

Be to, žaidimo vedėjas turėtų būti atviras įvairioms technikoms, skirtoms įtraukti grupę, ir atitinkamai pritaikyti žaidimą. Pavyzdžiui, net jei žaidimas nesiūlo žaidėjams „vaidmenų“, kai kuriose komandose gali būti drovių žmonių arba žaidėjų, turinčių specifinį mąstymą, kuriems vaidmuo galėtų būti gera parama jų įsitraukimui. Svarbiausia žaidimo meistro įžvalga – visada matyti veiklą grupės požiūriu ir pamatyti, kaip ją pritaikyti, kartais ir gyvai!



Įtraukties užtikrinimas

Siekiant užtikrinti, kad šis pabėgimo žaidimas būtų įtraukus ir prieinamas dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų ar negalią, atsižvelkite į šiuos pagrindinius elementus:

- ✓ **Fizinis prieinamumas:** Įsitikinkite, kad vieta pritaikyta neįgaliesiems vežimėliuose ir kad visi reikalingi daiktai yra lengvai pasiekiami (ne per aukštai ar per toli).
- ✓ **Regėjimo ir klausos palaikymas:** Įsitikinkite, kad medžiaga pateikiama dideliu šriftu, didelio kontrasto arba skaitmeniniu formatu, suderinamu su ekrano skaitytuvais. Jei yra vaizdo įrašų, pateikite subtitrus arba vertimą.
- ✓ **Paprastos ir aiškios instrukcijos:** Naudokite aiškią, glaustą kalbą ir vaizdinę medžiagą. Venkite sudėtingų formuluočių, kad padėtumėte dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų.
- ✓ **Lankstus dalyvavimas:** Siūlykite įvairius vaidmenis, pritaikytus skirtingiems dalyvių stipriesiems bruožams, leisdami jiems pasirinkti užduotis, atitinkančias jų gebėjimus, ir ugdykite atsakomybę, nepersistengdami su savo jėgomis.
- ✓ **Jutimo aspektai:** Venkite sensorinių dirgiklių, tokių kaip garsūs garsai ar mirksinčios šviesos. Dalyviams, kuriems reikia pertraukų, kad jie galėtų susikaupti, suteikite ramią erdvę.



- ✓ **Palaikymas ir koregavimai:**Būkite pasiruošę pasiūlyti papildomą pagalbą, konkrečius patarimus ir nurodymus arba individualiai pritaikytą paramą, pagrįstą individualiais poreikiais.
- ✓ **Grįžtamojo ryšio ciklas:**Rinkti dalyvių atsiliepimus, siekiant nuolat gerinti pritaikomumą, prieinamumą ir įtraukumą.



Bendra rekomendacija:

- „Pabėgimo žaidimas“ – tai bendradarbiavimu paremta veikla, kurioje kartais grupės organizavimas tampa chaotiškas. Jei manote, kad jūsų žaidėjai juda ta linkme, nedvejodami duokite jiems patarimų, kaip dirbti komandoje, pavyzdžiui:
- Panašu, kad šiai problemos daliai išspręsti prireiks kelių smegenų.
- Šiek tiek chaotiška, grupės susitikimas, kuriame galėtume pasidalinti savo išvadomis, galėtų padėti.
- Net ir geriausi žmonės kartais kažko nepastebi: atleidimas iš darbo gali būti gera atrama ieškant sprendimo!

Patarimai ir sprendimai

A etapas

Šio etapo metu žaidėjai gali būti neradę racijos, kad galėtų su jumis bendrauti. Jei žaidėjai užblokuoti, galite su jais kalbėtis pro duris, vaidindami režisierių.

Užuominos

Kaip policininkas:

- Ar visur ieškojai?
- Kartais žmonės linkę slėpti daiktus [įrašykite, kur juos paslėpėte].

Sprendimai

Nurodykite, kur paslėpti elementai.



B etapas

Užuominos

- Policininkas turi užtikrinti, kad žaidėjai suprastų, jog jiems reikia ieškoti įrodymų ir su jais pasišalinti.
- Žaidimo meistras turi patvirtinti su žaidėjais, kokį dokumentą jie rado; tokiu būdu žaidimo meistras užtikrina, kad jie rado teisingus dokumentus.

Sprendimai

Žaidėjai privalo rasti drausmės ataskaitą ir 5 el. laiškus kaip įrodymą.

C etapas

Užuominos

- Kas čia sako tiesą?
- Ar pagalvojai apie straipsnius kompiuteryje? Kuris iš jų sako tiesą?
- Straipsniai sunumeruoti, ar ne? Kuris numeris teisingas?

Sprendimai

Teisingas atsakymas yra 0002.



Trumpas aprašymas ir aptarimas

Trumpai (prieš rungtynes)

Prieš įeinant į pabėgimo kambarį, labai svarbu atlikti instruktažą. Tai akimirka, kai paaiškinate taisykles ir kaip jis veikia tiems, kurie dar nežino žaidimo. Tai taip pat leidžia nustatyti žaidimo kontekstą ir visatą, pristatyti pradžią ir paaiškinti žaidėjams jų misiją.

Apžvalga (po žaidimo)

Aptarimas leis jums gauti atsiliepimų apie savo scenarijų ir pamatyti, ką reikia tobulinti. Tai taip pat leis jums pamatyti, ko žaidėjai išmoko ir prisiminė iš šios žaidimo sesijos. Gera praktika yra užsirašyti keletą žaidėjų ir savo patirties pastabų, kad vėliau galėtumėte grįžti prie šios informacijos.

Aptarimo metu galima pabrėžti socialinius įgūdžius. Pateikiame keletą sričių, kurias būtų galima aptarti aptarimo metu, pavyzdžių: kūrybiškumas ieškant netradicinių sprendimų, strateginis suderinamumas, kaip grupė tvarko informaciją, ir komandinis darbas.

Nedvejodami pridėkite elementų iš savo tikslų pagal savo kursą!



Bendrai finansuoja Europos Sąjunga

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>