Дигиталното блокиране: бягство чрез общността

Концепция и настройка на сценария

Индекс на елементите

Фаза А Диагноза: Къде грешим?

- Отпечатано писмо от изпълнителния директор – „1.1. Фаза А - Писмо от собственика на EcoRoots“
- Свързана гатанка (чрез QR код в писмото): „1.1.1. Фаза А - шаблон за QR кода и гатанката“
- Безплатни генератори на QR кодове: https://login.qr-code-generator.com/ or https://me-qr.com/qr-code-generator/qr
- Допълнително приложение: „1.1.2. Фаза А - Съвети от GameMaster“
- Фалшив аналитичен отчет (със скрита парола) „Обобщение на ефективността в социалните медии“ – „1.2. Фаза А - Фалшив аналитичен отчет“
- Допълнително приложение: „1.2.1. Фаза А - Подсказки от GameMaster + скрита дума“

- Хартия или бяла дъска и маркери

Фаза Б – Откритие: Какво иска общността?

- Фалшива обратна връзка от клиенти – „2.1. Фаза Б - Фалшива обратна връзка от клиенти“
- Допълнително приложение: „2.1.1. Фаза Б - Подсказки от GameMaster + скрита дума“
- Карти за персона на аудиторията и платформи за социални медии – „2.2. Фаза Б - Карти за персона на аудиторията и платформи за социални медии“
- Въведение и съвети: „2.2.1. Фаза Б - въведение и съвети за участниците“
- Допълнително приложение: „2.2.2. Фаза Б - Правилни логически съвпадения + Насочващи въпроси и подсказки“
- Плик с инфлуенсър съобщение с липсващ хаштаг – „2.3. Фаза Б - Съобщение от инфлуенсър с липсващ хаштаг“
- Хаштагове чрез предложения с QR код: „2.3.1. Фаза Б - QR код - хаштагове“
- Допълнително приложение: „2.3.2. Фаза Б - Подсказки от GameMaster + скрита дума“

Фаза В – Творчество: Стратегията, която те освобождава

- Шаблон за стратегия (отпечатан или на бяла дъска/хартия) – „3.1. Фаза В - Шаблон за стратегия“

- Допълнително приложение: „3.1.1. Фаза В - Съвети от GameMaster“
- Хартия или бяла дъска и маркери

Фаза Г – Обсъждане и размисъл

- Допълнително приложение: „4. Фаза Г - Съвети от GameMaster“

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Подробна концепция

Важна забележка: „Подсказките на/Съвети от Game Master“ и допълнителните приложения не са предназначени за споделяне с участниците, а за да помогнат на фасилитатора да ги насочва при използването на съответните приложения.

Елемент 1 – Писмо от главния изпълнителен директор

Необходими материали

- Разпечатано писмо A4 – „1.1. Фаза A - Писмо от собственика на EcoRoots“

Урок

Разпечатайте приложеното писмо от изпълнителния директор и го запечатайте в плик. То трябва да е на бюрото в началото на играта.

Елемент 2 – Фалшив аналитичен отчет

Необходими материали

- Разпечатан PDF документ – „1.2. Фаза A - Фалшив аналитичен отчет“

Урок

Разпечатайте приложението и го поставете в Зоната за диагностика. Водещият на играта го предава на играчите само след като решат загадката.

Елемемт 4 – Снимки на екрана в социалните мрежи

Необходими материали

- Плик с отпечатани скрийншотове на коментари + номера – „2.1. Фаза Б - Фалшива обратна връзка от клиенти“

Урок

Разпечатайте, изрежете и смесете коментарите. Поставете ги в плик. Game Master ще ви го даде, след като паролата от аналитичния отчет бъде разгадана.

Елемент 5 – Platform match puzzle

Необходими материали

- Карти за персона на аудиторията и платформи за социални медии – „2.2. Фаза Б - Карти за персона на аудиторията и платформи за социални медии“

Урок

Разпечатайте, изрежете и смесете картите с персонажите и платформите. Поставете ги в плик, който ще бъде даден след като бъде намерен кодът „Engage“ („Ангажиране“).

Елемент 6 – Съобщение на инфлуенсър

Необходими материали

- Отпечатано съобщение с липсващ хаштаг и QR код с три опции за избор (може да бъде написано и на ръка без QR код) – „2.3. Фаза Б - Съобщение от инфлуенсър с липсващ хаштаг“

Урок

Разпечатайте съобщението на инфлуенсъра и QR кода с опции за хаштаг. Поставете го в маркиран плик. Game Master го дава след правилно съпоставяне на платформата.

Елемент 7 – Шаблон за стратегия

Необходими материали

- Разпечатан, раздаден или използван на бяла дъска – „3.1. Фаза В - Шаблон за стратегия“

Урок

Разпечатайте шаблона или подгответе раздаден материал. Game Master го дава само след като е избран правилният хаштаг.

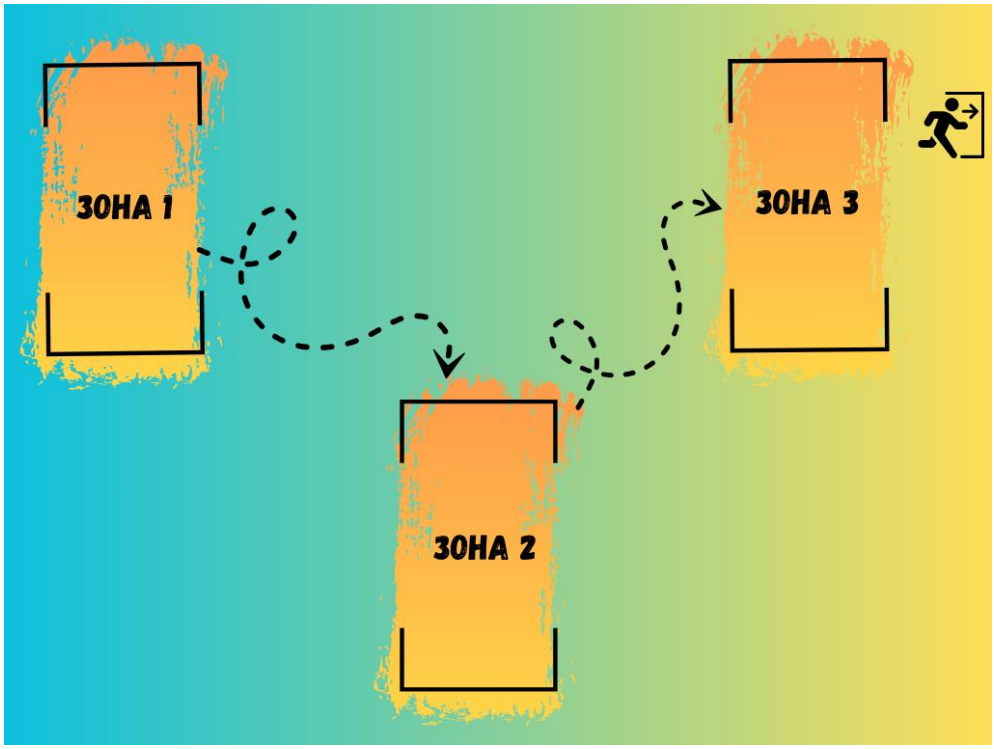
Инсталирането на стаята(ите)

Една стая с 3 ясно обособени зони за активност:

- Зона 1: Зона за диагностика: Бюро или маса с писмото на изпълнителния директор (в плик) и отпечатания аналитичен доклад. Тази зона определя мисията и стартира първия пъзел.
- Зона 2: Зона за открития: Маса или стенен дисплей с отпечатани карти за коментари „обратна връзка от клиенти“, карти за целеви групи и запечатан плик с етикет „От инфлуенсър...“. Тази зона обхваща пъзели от Б.1 до Б.3, включително QR кода, който разкрива последния липсващ хаштаг.
- Зона 3: Стратегическа зона: Бяла дъска или специално обособено работно пространство, където екипите изграждат и представят своята стратегия за общността. Наличен е отпечатан шаблон за структуриране.

Пликове и QR кодове се използват за контрол на потока между фазите. Всяка завършена задача разкрива следващия физически елемент (напр. нов плик, код или улика), осигурявайки плавно повествование и логическа прогресия.

Фасилитаторът (Главният на играта) действа като пазач на вратата между стъпките, предоставяйки достъп до следващия ресурс само когато предишният е успешно решен.



За следващата игра

Следвайте инструкциите, за да рестартирате играта за друга група младежи.

Фаза А – Диагноза: Къде грешим?

- Препечатайте писмото на главния изпълнителен директор, ако е надраскано
- Уверете се, че аналитичният отчет е нулиран и паролата не е разкрита
- Запечатайте нов плик

Фаза Б – Откритие: Какво иска общността?

- Объркайте или заменете коментарите в социалните мрежи
- Заменете инфлуенсъра, ако е маркиран
- Нулирайте дестинацията на QR кода, ако е необходимо

Фаза В – Творчество: Стратегията, която те освобождава

- Избършете бялата дъска / отпечатайте нов шаблон за стратегия
- Изчистете предишната стратегия от бялата дъска или премахнете листовете

Съфинансирано от Европейския съюз

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява единствено гледните точки на автора и Комисията не носи отговорност за каквато и да е употреба на съдържащата се в нея информация.

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

Това произведение е лицензирано под Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие от този лиценз, посетете http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/