



Skaitmeninis karantinas: pabėgimas per bendruomenę

Scenarijaus koncepcija ir sąranka

Elementų rodyklė

A fazės diagnozė: kur mes klystame?

- Spausdintas generalinio direktoriaus laiškas: „1.1. A etapas – EcoRoots savininko laiškas“
- Susijusi mįslė (per QR kodą laiške): „1.1.1. A etapas – QR kodo ir mįslės šablonas“
- Nemokami QR kodų generatoriai: <https://login.qr-code-generator.com/> arba <https://me-qr.com/qr-code-generator/qr>
- Papildomas priedas: „1.1.2. A etapas – Žaidimo vedėjo užuominos“
- Netikra analizės ataskaita (su paslėptu slaptažodžiu) - Socialinės žiniasklaidos našumo suvestinė: „1.2. A etapas – Netikra analizės ataskaita“
- Papildomas priedas: „1.2.1. A etapas – Žaidimo vedėjo užuominos + paslėptas žodis“
- Popierius arba balta lenta ir žymekliai



B etapas – Atradimas: Ko nori bendruomenė?

- Netikri klientų atsiliepimai – „2.1. B etapas – Netikri klientų atsiliepimai“
- Papildomas priedas: „2.1.1. B etapas – Žaidimo vedėjo užuominos + paslėptas žodis“
- Auditorijos personažų ir socialinės žiniasklaidos platformų kortelės – „2.2. B etapas – Auditorijos personažų ir socialinės žiniasklaidos platformų kortelės“
- Įvadas ir patarimai: „2.2.1. B etapas – Įvadas ir patarimai dalyviams“
- Papildomas priedas: „2.2.2. B etapas – Teisingi loginiai atitikmenys + Patarimai ir užuominos“
- Vokas su influencerio žinute be trūkstamos grotažymės – „2.3. B etapas – B etapas – Influencerio žinutė be trūkstamos grotažymės“
- Grotažymės per QR kodo pasiūlymus: „2.3.1. B etapas – QR kodas – grotažymės“
- Papildomas priedas: „2.3.2. B etapas – Žaidimo vedėjo užuominos + paslėptas žodis“

C etapas – kūrimas: strategija, kuri jus išlaisvina

- Strategijos šablonas (atspausdintas arba ant baltos lentos / popieriaus) – „3.1. C etapas – Strategijos šablonas“
- Papildomas priedas: „3.1.1. C etapas – Žaidimo vedėjo užuominos“
- Popierius arba balta lenta ir žymekliai

D etapas – Apibendrinimas ir refleksija

- Papildomas priedas: „4. D etapas – Žaidimo vedėjo užuominos“



Detali koncepcija

Svarbi pastaba: „Žaidimo vedėjo užuominos“ ir papildomi priedai skirti ne dalintis su dalyviais, o padėti fasilitatoriui juos nukreipti naudojantis atitinkamais priedais.

1 punktas. Generalinio direktoriaus laiškas

Reikalinga medžiaga

- Atspausdintas A4 formato laiškas – „1.1. A etapas – EcoRoots savininko laiškas“

Pamoka

Atsispausdinkite pridėtą generalinio direktoriaus laišką ir užklijuokite jį voke. Žaidimo pradžioje jis turėtų laukti ant stalo.

2 punktas. Netikra analizės ataskaita

Reikalinga medžiaga

- Atspausdintas PDF dokumentas – „1.2. A etapas – Netikra analizės ataskaita“

Pamoka

Atsispausdinkite priedą ir padėkite jį diagnostikos zonoje. Žaidimo vedėjas jį žaidėjams įteikia tik po to, kai jie išsprendžia mįslę.



4 punktas. Socialinių tinklų ekrano kopijos

Reikalinga medžiaga

- Vokas su atspausdintomis komentų ekrano kopijomis + skaičiais – „2.1. B etapas – Netikri klientų atsiliepimai“

Pamoka

Atspausdinkite, iškirpkite ir sumaišykite komentarus. Įdėkite juos į voką. Žaidimo vedėjas jį duos, kai bus išspręstas slaptažodis iš analizės ataskaitos.

5 punktas – Platformų derinimo dėlionė

Reikalinga medžiaga

- Auditorijos personažų ir socialinės žiniasklaidos platformų kortelės – „2.2. B etapas – Auditorijos personažų ir socialinės žiniasklaidos platformų kortelės“

Pamoka

Atspausdinkite, iškirpkite ir sumaišykite personažo ir platformos korteles. Įdėkite jas į voką, kuris bus įteiktas radus „Engage“ kodą.

6 punktas. Nuomonės formuotojo žinutė

Reikalinga medžiaga

- Atspausdintas pranešimas be trūkstamos grotažymės ir QR kodo su trimis pasirinkimo variantais (taip pat galima rašyti ranka be QR kodo) – „2.3. B etapas – Influencerio žinutė be trūkstamos grotažymės“



Pamoka

Atsispausdinkite influencerio žinutę ir QR kodą su grotažymėmis. Įdėkite į pažymėtą voką. Žaidimo vedėjas įteiks jį teisingai suderinus platformą.

7 punktas. Strategijos šablonas

Reikalinga medžiaga

- Atspausdinta, dalomoji medžiaga arba naudojama balta lenta – „3.1. C etapas – Strategijos šablonas“

Pamoka

Atsispausdinkite šabloną arba paruoškite dalomąją medžiagą. Žaidimo vedėjas ją įteikia tik pasirinkus teisingą grotažymę.



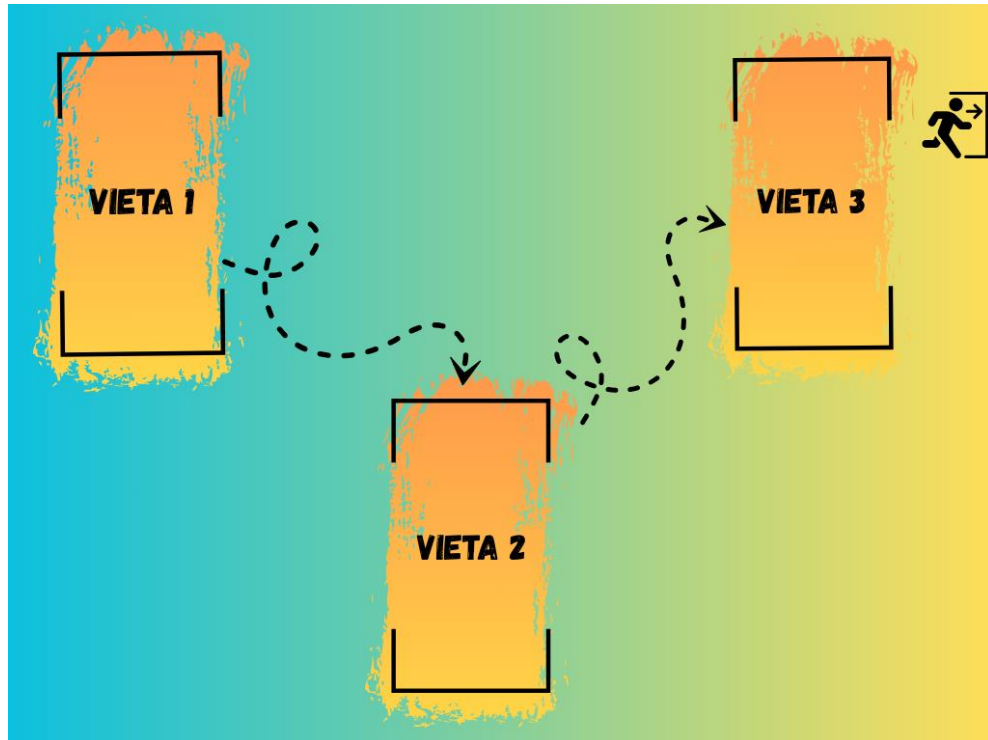
Kambario (-ių) įrengimas

Vienas kambarys su 3 aiškiomis veiklos zonomis:

- 1 sritis: Diagnostikos zona: Stalas arba stalas su generalinio direktoriaus laišku (vokas) ir atspausdinta analizės ataskaita. Šioje srityje nustatoma misija ir pradedamas pirmasis galvosūkis.
- 2 zona: Atradimų zona: stalas arba siena su atspausdintomis „klientų atsiliepimų“ komentarų kortelėmis, tikslinės grupės kortelėmis ir užklijuotu voku, užrašytu „Nuo nuomonės formuotojo...“. Šioje zonoje yra galvosūkliai nuo B.1 iki B.3, įskaitant QR kodą, kuris atskleidžia galutinę trūkstatą grotažymę.
- 3 sritis: Strategijos zona: Balta lenta arba speciali darbo vieta, kurioje komanda kuria ir pristato savo bendruomenės strategiją. Struktūrai galima naudoti atspausdintą šabloną.

Vokai ir QR kodai naudojami srautui tarp fazių valdyti. Kiekviena atlikta užduotis atskleidžia kitą fizinį elementą (pvz., naują voką, kodą ar užuominą), užtikrindama sklandų pasakojimą ir logišką eigą.

Moderatorius (žaidimo vedėjas) veikia kaip vartų sargas tarp žingsnių, suteikdamas prieigą prie kito išteklio tik tada, kai ankstesnis yra sėkmingai išspręstas.



Kitam žaidimui

Vykdykite instrukcijas, kad iš naujo nustatytumėte žaidimą kitai vaikų grupei.

A etapas – diagnozė: kur mes klystame?

- Perspausdinkite generalinio direktoriaus laišką, jei jis yra subraižytas
- Įsitikinkite, kad analizės ataskaita yra nustatyta iš naujo ir slaptažodis neatskleidžiamas.
- Užklijuokite naują voką



B etapas – Atradimas: Ko nori bendruomenė?

- Sumaišykite arba pakeiskite socialinių tinklų komentarus
- Pakeiskite influencerio užuominą, jei pažymėta
- Jei reikia, iš naujo nustatykite QR adresą

C etapas – kūrimas: strategija, kuri jus išlaisvina

- Nuvalykite baltąją lentą / atspausdinkite naują strategijos šabloną
- Išvalyti ankstesnę strategiją iš interaktyviosios lentos arba pašalinti lapus



**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/>