



Ką daryti??? Viskas DINGO! – Misijsa išsaugoti asmeninį prekės ženklą

Scenarijaus koncepcija ir sąranka

Elementų rodyklė

Apskritai:

- Pastatas su keliais aukštais, kambariais arba koridoriais. Jei pastato nėra, galite naudoti bet kokią erdvę, kurią galima suskirstyti į skirtingas dalis.
- Spausdintuvas
- Žirklys, klipai ir rašikliai
- Lipnūs lapeliai
- Projektorius, balta lenta arba apverčiamoji lenta savo idėjoms pristatyti.

A etapas:

- Veidrodinis galvosūkis, kuris atliekamas naudojant **1 priede** pateiktas korteles. Priklausomai nuo situacijos, korteles galima koreguoti.
- Bet koks kodinis žodis, pvz., „Prekės ženklas“, „Rinkodara“, paveikslėlis ar tiesiog bet kokia kita priemonė, kuri žaismingai padėtų dalyviams judėti į priekį.



B etapas:

- Paslėptos užuominos (vartotojo vardas, biografijos eilutės, šūkio juostelės). Idėjos pateiktos **2 priede**.
- Profilio šablono lapas pateiktas **4 priede**.

C etapas:

- Pavyzdinės socialinės žiniasklaidos kortelės. Idėjos pateiktos **3 priede**, tačiau geriausias variantas būtų naudoti vietos atstovų informaciją. Geriausiu atveju – gimtąja kalba.
- Rūšiavimo drobė. Tai gali būti magnetinė lenta arba bet kokia kita vieta, kurioje dalyviai galėtų rūšiuoti pateiktą informaciją.
- Dėlionės užrakinimo dėžutė (ar bet koks kitas įrankis, pvz., vokas) su kita užuomina.

D etapas:

- Tinklo kūrimo profilio kortelės su žmonėmis ir jų tikslais versle. Pavyzdys ir paaiškinimai pateikti **6 priede**. Jas galima atsispausdinti ant popieriaus lapo arba tiesiog užrašyti ant lipnių lapelių.
- Paslėpta „rekomendacinė raidė“, pateikta **7 priede**.

E etapas:

- Pristatymo scena (lenta / projektorius)
- Laikmatis / chronometras



Detali koncepcija

Veidrodinis galvosūkis

Reikalinga medžiaga

- Laminuotos ant atspausdintų kietų kartoninių kortelių. Kortelių pavyzdys pateiktas **1 priede**.

Pamoka

Dalyviai sudaro trikampį su trimis rinkiniais (bruožai, vertybės, siekiai). Kai trikampis yra aiškus ir pagrįstas diskusija, jie gauna kodą, vedantį į kitą žingsnį. Šiai daliai vadovauja žaidimo vedėjas, kuris vadovauja trikampių kūrimui.

Skaitmeninio profilio rekonstrukcija

Reikalinga medžiaga

- Iš anksto paslėptos užuominos voke (vartotojo vardas, biografijos fragmentas, šūkio frazė). Pavyzdžiai pateikti **2 priede**.

Pamoka

Naudodami 2 priede pateiktą informaciją, jie suranda visas užuominas. Dalyviai, panaudoję 4 priede pateiktą šabloną, atkuria savo profilį ir patvirtina savo „skaitmeninę tapatybę“. Viską užpildžius, žaidimo vedėjas patvirtina šią dalį ir patvirtina, kad dalyviai eina teisingu keliu.



Turinio tinklelio iššūkis

Reikalinga medžiaga

- Socialinių tinklų kortelės (twitterio žinutės, įrašai, antraštės). Galimi pavyzdžiai pateikti **3 priede**, tačiau geriausia būtų naudoti populiarių internetinių asmenų ar kitų svarbių asmenų socialinės žiniasklaidos įrašų pavyzdžius, parašytus gimtąja kalba. Tokiu būdu užduotis dalyviams bus daug aiškiau suprantama.

Pamoka

Žaidėjai turi filtruoti turinį pagal toną, nuoseklumą, aktualumą ir profesionalumą. Teisingas tinklelio išdėstymas suteikia kodą kitai užrakinamai dėžutei (jei jo nėra, tada tiesiog vokas arba kita priemonė). Tinklelį patvirtina žaidimo meistras, kuris patvirtina, kad internetinio buvimo tonas yra teisingas.

Tinklų labirintas

Reikalinga medžiaga

- Veikėjų kortelės (mentoriaus, investuotojo, kolegos). Kortelių pavyzdys pateiktas **6 priede**. Šiai daliai organizuoti galima naudoti informaciją iš kortelių arba tiesiog paimti vietos atstovo profilį iš jo socialinės žiniasklaidos, o žaidimo vedėjas ves šią dalį, prašydamas jo paaiškinti, kas jie yra (mentorius, verbuotojas, bendradarbis ir pan.).



Pamoka

Dalyviai susieja žmones su tinkamu asmeninio prekės ženklo kūrimo scenarijumi. Loginiai atitikimai veda prie paslėpto rekomendacinio laiško atradimo (**7 priedas**). Laiškas gali būti parašytas paprasta forma, geriausiai atspindinčia vietos bruožus ir ryšius su dalyviais.

Kambario (-ių) įrengimas

1 kambarys (Veidrodžio dėlionė): Veidrodinės dėlionės dalys (atspausdinti automobiliai ir paviršius kortelėms sudėti) padėti ant centrinio stalo.

2 kambarys (Užuominų paieška įgaliojimams gauti): Užuominos, kurios atspausdintos ant popieriaus, yra paslėptos aplink kambarį.

3 kambarys (Turinio rūšiavimo stalas): Bendradarbiavimo stalas ir laisva erdvė komandoms dirbti kartu.

4 kambarys (Tinklo siena): Didelė balta lenta, kurioje dalyviai galėtų klijuoti socialinių tinklų įrašus. Jei tai neįmanoma, tuomet tiesiog stalas jiems padėti.

Galutinis kambarys (statyba): Pristatymų erdvė su balta lenta, projektoriumi arba apverčiamosiomis lentomis. „Scena“ – zona pristatymams su investuotojų „vertinimo stalu“. Tai gali būti net liftas, važiuojantis tarp pirmo ir viršutinio aukšto.

Pastaba: Priklausomai nuo vietos, jei pabėgimo kambarys organizuojamas dideliame pastate su atskirais kambariais, koridoriumi ar tiesiog atvira erdve, visos mįslės gali būti išdėstytos pagal vietą. Visa pateikta informacija yra tik pavyzdys,



kaip pabėgimo kambarys galėtų būti įrengtas scenarijuje, kai viskas organizuojama pastate su atskirais kambariais ir aukštais. Treneriai gali pritaikyti šį scenarijų prie turimos vietos.

Kitam žaidimui: Kitam žaidimui vykdykite instrukcijas, kad iš naujo paleistumėte žaidimą kitai vaikų grupei.

A etapas: Permaišykite bruožų korteles ir perskirstykite vokus.

B etapas: Sumaišykite socialinių tinklų korteles.

C etapas: Atnaujinkite darbalapius ir ištrinkite pristatymo lentas.

D etapas: Vėl paslėpkite kodą ir raidę.

E etapas: Išvalykite ir paruoškite galutinę pristatymo erdvę (balta lenta, jei reikia, ištrinti projektoriaus skaidres).



**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/>