ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Chceme, abyste byli VY naším dalším modelem

Manuál pro školitele

Výsledky učení

Hlavní téma

Online zneužívání a digitální bezpečnost se točí kolem toho, jak digitální platformy mohou manipulovat, zneužívat nebo klamat uživatele prostřednictvím zavádějících smluv, neetických náborových praktik, bezpečnostních zranitelností a tlaku okolí. Porozumění těmto rizikům je zásadní pro podporu odpovědného digitálního občanství, rozvoj kritického myšlení v online kontextu a rozvoj dovedností pro hodnocení digitálních nabídek, platforem a smluv.

Pedagogické cíle

- Účastníci se naučí, jak rozpoznat varovné signály v digitálních smloucích a online nabídkách náboru.
- Účastníci zlepší své kritické myšlení, řešení problémů a digitální gramotnost.
- Účastníci budou analyzovat dopady neetických online praktik a jejich důsledky.
- Účastníci budou zkoumat reálné situace, aby podpořili etické rozhodování.
- Účastníci vyvinou strategie spolupráce pod tlakem.



Rám

Typ

Digitální ER s minimem fyzického materiálu

Časový rámec

1 hodina (včetně brífinku a debriefingu)

Účastníci

Minimum: 3 účastníci

Maximálně: 6 účastníků

Témata

Online zneužívání, digitální manipulace, ochrana osobních údajů, kybernetická bezpečnost, etické digitální chování

Požadované dovednosti

Game Master

- Schopnost přizpůsobit vysvětlení skupinové dynamice
- Facilitace kritického myšlení a kooperativního učení

Účastník

- Žádné



Role Game Mastera

V této únikové hře máte jako Game Master roli usnadnění a podpory. Dozorujete pokrok účastníků, poskytujete tipy, pokud je to nutné, aby každý měl spravedlivou šanci, a udržujete zapojení a zaměření na výsledky učení. Můžete působit jako nadšený přítel nebo "insider s úžasnými zkušenostmi", který občas poskytne jen minimální pomoc, ale většinou se snažíte nechat účastníky zvládat výzvy samostatně.

Na začátku poskytněte krátké shrnutí a kontextuální vysvětlení scénáře online vykořisťování a manipulativních náborových praktik. Nechte účastníky přečíst úvod v prezentaci Genially a ujistit se, že pochopí poslání. Povzbuzujte účastníky, aby si zapisovali nápovědy a kódy na papír, aby si udrželi přehled o různých číslech a předešli zmatku v závěrečné fázi.

Po 40 minutách (nebo na konci) věnujte čas debriefingu s účastníky, diskutujte o tom, co zjistili, jak identifikovali varovné signály a jaké etické či bezpečnostní poznatky získali. Ověřte také důvody účastníků pro každé číslo a rozhodnutí, abyste zajistili skutečné porozumění místo domněnek.

Kontrola inkluzivity

Aby byla tato úniková hra inkluzivní a přístupná pro účastníky s poruchami učení nebo postižením, zvažte následující klíčové prvky:

- ✓ **Fyzická přístupnost:** Ujistěte se, že místo je bezbariérové a aby byly všechny potřebné věci snadno dostupné (ne příliš vysoko nebo daleko).
- ✓ **Vizuální a zvuková podpora:** Ujistěte se, že materiály používají formáty s velkým tiskem, vysokým kontrastem nebo digitální formáty kompatibilní s čtečkami obrazovky. Pokud jsou zapojena videa, poskytněte titulky nebo interpretaci.
- ✓ **Jednoduché a jasné pokyny:** Používejte jasný, stručný jazyk a vizuály. Vyhněte se složitému formulaci, abyste podpořili účastníky s poruchami učení.
- ✓ **Flexibilní účast:** Nabídněte různé role, které vyhovují různým silným stránkám, umožňují účastníkům vybírat úkoly odpovídající jejich schopnostem a podporovat odpovědnost, aniž by to bylo přetížené.
- ✓ **Smyslové úvahy:** Vyhněte se smyslovým spouštěčům, jako jsou hlasité zvuky nebo blikající světla. Vytvořte tichý prostor pro účastníky, kteří potřebují přestávky, aby se mohli znovu soustředit.
- ✓ **Podpora a úpravy:** Buďte připraveni nabídnout dodatečnou pomoc, konkrétní rady a vedení nebo podporu přizpůsobenou individuálním potřebám.
- ✓ **Zpětná vazba:** Sbírejte zpětnou vazbu od účastníků za účelem neustálého zlepšování přizpůsobivosti, přístupnosti a inkluzivity.



Tipy a řešení

Úvod

Žádné zásahy, nechte účastníky přečíst nabídku v prezentaci.

Fáze B

Krok B.1

Nápovědy

- Pečlivě si zkontrolujte text smlouvy. Které klauzule vás chrání a které by vám mohly ublížit?
- Nenechte se rozptylovat efektními vizuály – některé klauzule skrývají skutečné problémy.
- Podívejte se na symboly v interaktivním PDF, abyste našli klauzule o bezpečných nebo nebezpečných podmínkách.

Řešení

- Účastníci si vybírají bezpečné klauzule:
    - **+ Chraňte svá data**
    - **- Bezpečné platby**
    - **? Video práva**
- Symboly pro každou vybranou klauzuli tvoří další kód, který odemyká další fázi: **+ - ?**

Krok B.2

Nápovědy

- Kdo se nedávno přihlásil? Kdy naposledy něco zveřejňovali? Na základě toho, jsou čísla sledujících skutečná?

Řešení

- Účastníci identifikují 2 skutečné profily: **LUNA VIBES** a **QUEENY KATE.**
- Poté musí sečíst počet tisíců sledujících z obou skutečných účtů, aby odemkli další fázi: **122**

Fáze C

Krok C.1

Nápovědy

- Použijte nápovědu nahoře a informace v chatovacím záznamu k obnovení správného hesla.
- Věnujte pozornost otázkám, které zástupce agentury klade, a odpovědím, které dostává. To by mohlo být důležité na základě nápovědy.
- Věnujte pozornost číslům a barvám zmíněným v chatu.

Řešení

- Nápověda k heslu : "rok + barva (první 2 písmena) + šťastný #"
- Vzorec hesla : 2004 + "bl" + 7 → **2004bl7** nebo **2004BL7**.

Krok C.2

Nápovědy

- Při vytváření nového účtu jsou k dispozici možnosti, ale je třeba vybrat správnou cestu.
- Které jsou nejbezpečnější možnosti pro vytvoření bezpečného účtu pro tvůrce?

Řešení

- Hráči musí vybrat jednu správnou odpověď pro každou situaci:
    - Silné heslo: ✓ **"16+ znaků, mix symbolů a písmen"**
    - 2FA (dvoufaktorová autentizace): ✓ **"Kód založený na aplikaci plus heslo"**
    - **VPN: ✓ "Renomovaná placená VPN bez logů"**
    - Kdo může spravovat můj profesionální online profil: ✓ **"Pouze já nebo oprávněný kariérní zástupce"**
    - Jaké internetové připojení použít: ✓ **"Zabezpečená soukromá Wi-Fi nebo šifrovaný mobilní hotspot"**
    - Najděte správný klíč: ✓ **"Krok za krokem otevírá přístup – pouze s jasnými podmínkami a vaším souhlasem"**
- Správná odpověď se odemkne další obrazovka. Konečná odpověď ukazuje klíč jako poslední část celého kódu, která odemyká poslední fázi: **OF25**.



Fáze D

Nápovědy

- Jak byste měli na nabídku agentury reagovat na základě toho, co jste zjistili?
- Vzpomeň si na všechny kódy, které jsi nasbíral. Dokážou spolupracovat?
- Co takhle je napsat chronologicky?

Řešení

- Hráči musí zvolit správnou etickou reakci na nabídku: **Nahlásit agenturu**.
- Po rozhodnutí jsou požádáni, aby sestavili všechny kódy a zadali je:

  +-?1222004BL7OF25
- To vede k závěru, klíčové lekci a konci hry.



Stručný přehled a debriefing

Stručné (před zápasem)

Před vstupem do escape roomu je velmi důležité brífink. Je to okamžik, kdy vysvětlujete pravidla a jak hra funguje těm, kteří hru neznají.

Také vám umožní nastavit kontext a vesmír hry, představit začátek a vysvětlit hráčům jejich misi. V tomto případě byli účastníci najati pochybnou digitální modelingovou agenturou a musí odhalit zneužívání skryté v okázalých nabídkách a zajistit si. Měli byste zajistit, aby účastníci rozuměli misi a pravidlům a připomněli jim časový limit.

Debrief (po zápase)

Debrief se zaměřuje na to, co se účastníci naučili:

- Jak rozpoznat manipulativní nabídky online.
- Proč je digitální bezpečnost důležitá (hygiena hesel, ochrana osobních údajů).
- Jak eticky a bezpečně zvládat online interakce.
- Jaké etické a kritické myšlenkové dovednosti byly posíleny.

Nezapomeňte zvýraznit časový rámec, kdyby účastníci nevěnovali odpočítávání, které se objeví na Genially, a případně jim to připomenout, zvláště pokud klesne příliš nízko před dosažením posledního kódu.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Debriefing vám také umožní získat zpětnou vazbu k vaší situaci a zjistit, co je potřeba zlepšit. Také vám umožní vidět, co se hráči z této herní seance naučili a zapamatovali, a zajistit, že pochopili důvody za svými řešeními a nevybrali čísla náhodně. Měli byste účastníky pozvat, aby se podělili o své myšlenky, identifikovali, co bylo obtížné, a diskutovali o tom, jak se tyto lekce vztahují k jejich digitálnímu životu.

Dobrou praxí je dělat si poznámky z hráčských a svých zkušeností, abyste se k těmto informacím mohli později vrátit.

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/