ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Избягайте от информационния канал: Кризата с еко-скролването

Описание на сценария и пътна карта

Контекст на историята

Играчите са част от екип за дигитално съдържание, който се опитва да поправи повредено приложение за екоосведоменост, повредено от дезинформация, кликбейт и неустойчива реклама. За да възстановят емисията на приложението, те трябва да преминат през 5 фази, всяка от които с мини-пъзел или логическо предизвикателство с помощта на отпечатани карти.

Забележка: Този ER е създаден с помощта на изкуствен интелект, а именно ChatGPT, за да подпомогне процеса на писане и създаване.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP



Глобално обяснение

Играта се развива в една стая и е структурирана като линеен сценарий за бягство с 5 основни предизвикателства (енигми). Всяко предизвикателство допринася за изграждането на нова комуникационна стратегия и присъствие в социалните медии. Всички материали са нискотехнологични, като се използват печатни карти, смартфон и основен достъп до интернет.

Пътна карта

Фаза А – Инструктаж и въведение

- Играчите се събират около маса или друг вариант за сядане. Тестетата карти се поставят пред тях (обърнати така, че да не се показват отговори). Играчите получават отпечатано прессъобщение (Приложение 1), обясняващо ситуацията с приложението и данните, които трябва да анализират и възстановят.
- Обучителят или водещият на играта придружава това въведение, очертава правилата, целите и структурата на играта и предлага на участниците да запишат резултата от всяка стъпка (на бяла дъска или на хартиени страници), за да улеснят финалната фаза, тъй като те ще са необходими за по-късно.

Ресурси: Прессъобщение (Приложение 1), отпечатани карти (Приложения 2 до 6), бяла дъска или хартиени страници за бележки

Фаза Б – Дигитална детоксикация

Геймейкърът взема първия комплект карти (Приложение 2) и ги представя на играчите, като долната страна е скрита, показвайки само страната с твърденията и илюстрациите. 8-те твърдения включват екологични действия и устойчиви продукти.

Стъпка Б: Сортиране на публикациите

- Играчите трябва да определят кои дигитални публикации са надеждни и кои са „зелени“, но не могат да обръщат картите. За предпочитане е Гемейкърът да борави с картите, за да избегне разкриването кои са „НЕВЕРНИ“.
- След правилното им сортиране, Гемейкърът обръща избраните карти. Ако разделянето е правилно, след като бъдат сортирани в правилния ред, се разкрива скрит код на гърба на надеждните карти: **ECO1**.

Ресурси: Разпечатани зелени карти (Приложение 2), бяла дъска или хартиени страници за бележки

Фаза В – Изхвърляне на пароли

Геймейкърът раздава на играчите част от втория комплект карти (Приложение 3), който включва 9 карти с въпроси за възстановяване на акаунт и примери за пароли, както и една карта с подсказка и предупреждение: „Силната парола е като силна климатична политика – непредсказуема, уникална и подкрепена от добри данни.“

Геймейкърът трябва да запази последната „цифрова карта-ключ“ с QR код и код „ЗЕЛЕН“ на гърба, която трябва да остане скрита.

Стъпка В: Сигурност на първо място

- Играчите идентифицират 3 карти с въпроси за възстановяване и 6 карти с пароли. Някои от паролите са очевидно слаби (предсказуеми числа, думи или години), докато други следват най-добрите практики (символи, случайност, нелично съдържание).
- • Те трябва да идентифицират сигурна парола и интелигентен въпрос за възстановяване.
- • Ако изберат една от най-силните пароли (!r8V$kP2#zm7 или dr!ft-b1cycle_s@lt#2025) и най-сигурния въпрос за възстановяване (прякорът на учителя в предучилищна възраст), Водещият на играта предава „цифровата карта-ключ“, за да разкрие следващия код: **ЗЕЛЕНО.**

Ресурси: Разпечатани карти с кодове (Приложение 3), бяла дъска или хартиени страници за бележки

Фаза Г – Факти

Играчите получават третия комплект карти (Приложение 4), който съдържа една карта с надпис „Дезинформацията се разпространява по-бързо от фактите“ и 6 карти за викторина с еко-въпроси, всяка от които предлага 3 потенциални отговора. Верният отговор на всяка карта е подкрепен от данни от реалния свят, докато един от вариантите е очевидно дезинформация.

Стъпка Г: Къде е истината?

- Всяка карта има еко-въпрос, базиран на факти (свързан с времето за разлагане на пластмасата, използването на вода в дрехите, икономиите на енергия от уредите).
- Играчите трябва да обсъдят, да елиминират подвеждащите опции и да определят верния отговор за всяка карта.
- Всеки верен отговор е свързан с число или буква. Когато се комбинират според числото в горния ъгъл, те образуват третия код: **2FACT3.**

Ресурси: Разпечатани карти за викторина (Приложение 4), бяла дъска или хартиени страници за бележки

Фаза Д – Аномалия на алгоритъма

Играчите получават четвъртия комплект карти (Приложение 5), който съдържа 10 карти със съдържание, които трябва да бъдат дадени в произволен ред, и карта „Ръководство за приоритет на емисиите“, която показва как различните видове публикации се класират по отношение на екологичното въздействие.

Стъпка Д: Какво е важно?

- Картите включват различни видове публикации: проверени публикации на НПО, образователни еко-съвети, лични блогове, спонсорирано съдържание и заглавия с clickbait.

- Играчите трябва да използват ръководството за приоритет, за да подредят картите в ред, който отразява устойчиво, силно въздействащо съдържание, като се фокусират върху проверени публикации на НПО и образователни съвети.
- Когато емисиите са правилно подредени, горните леви ъгли на избраните карти показват крайния код: **FEED4**.

Ресурси: Разпечатани карти за емисии (Приложение 5), бяла дъска или хартиени страници за бележки

Фаза E – Отключване с еко-код

Играчите получават последната карта (Приложение 6), на която пише „РЕСТАРТИРАЙ СЕГА“ и има 4 реда, които могат да попълнят.

Стъпка E: Комбинирайте кодовете

- Играчите трябва да подредят кодовете, които са открили във всяка от предишните фази, в правилния ред:
  - **ECO1**
  - **GREEN2**
  - **FACT3**
  - **FEED4**.
- Записването на кодовете в правилния ред завършва играта.
- Водещият на играта потвърждава, че системата вече е успешно рестартирана, възстановявайки автентично и устойчиво приложение.

Ресурси: Отпечатана специална карта (Приложение 6)

Фаза Ж – Обобщение и размисъл

Фасилитаторът или водещият на играта води дискусия за това какво е минало добре, какво е било предизвикателство, уроци по киберсигурност, дезинформация и дигитално брандиране, значението на дигиталните реакции при кризи в реалния свят и как да се подобри комуникацията и превенцията в бъдеще.

По избор: Съберете кратки писмени размисли или обратна връзка.

Ресурси: Формуляр за бележки за обобщение, бяла дъска, раздадени материали за размисъл или анкета.

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/