ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Избягайте от емисията: Кризата с еко-скролването

Ръководство за обучители

Резултати от обучението

Основна тема

Основните цели на играта са да помогне на играчите да мислят критично за дигиталната информация, която виждат всеки ден, и да повиши осведомеността относно екологичната отговорност. Играта насърчава работата в екип, комуникацията и решаването на проблеми, докато играчите работят заедно, за да поправят повредено приложение за екологична осведоменост. Чрез сортиране на информация, декодиране на съобщения и възстановяване на чиста емисия, играчите се научават как да разпознават надеждно съдържание, да избягват дезинформация и да разбират как дигиталните навици влияят на околната среда.

Педагогически цели

- Участниците ще се научат как да разпознават надеждни източници и да идентифицират червени флагове като „грийнуошинг“, кликбейт и дезинформация в дигиталното съдържание.



- Участниците ще подобрят критичното си мислене, решаването на проблеми и дигиталната си грамотност чрез дискусии и предизвикателства, базирани на пъзели.
- Участниците ще изследват реални дигитални и екологични сценарии, за да насърчат етичното и отговорно вземане на решения.
- Участниците ще развият умения за работа в екип, комуникация и сътрудничество, докато работят заедно за решаване на задачи под натиск във времето.
- Участниците ще разберат връзката между онлайн поведението, дигиталната отговорност и реалното въздействие върху околната среда.
- Участниците ще практикуват размисъл върху собствените си медийни навици и ще се научат как да прилагат устойчиви и информирани подходи в ежедневието си в дигиталния живот.



Рамка

Тип: Печатна спешна помощ с физически материали

Времева рамка: 1 час (включително брифинг и обсъждане)

Участници: Минимум: 3 участници Максимум: 6 участници

Теми

Онлайн съдържание, поверителност на данните, киберсигурност, етично дигитално поведение

Необходими умения

Гейм Мастър

- Способност за адаптиране на обясненията към груповата динамика
- Улесняване на критичното мислене и кооперативното обучение

Участник

- Няма



Ролята на Гейм Мастъра

В тази игра за бягство, вие, като Водещ на Играта, имате улесняваща и подкрепяща роля. Вие наблюдавате напредъка на участниците, предоставяте съвети, ако е необходимо, за да се гарантира, че всеки има равен шанс, и поддържате ангажираност и фокус върху резултатите от обучението. В началото, предоставете кратък брифинг и контекстуално обяснение за сценария на прекъсване на емисията в еко приложението. Решете и четирите дигитално-еко предизвикателства, като си сътрудничите като екип. Играчите идентифицират надеждна информация, защитават цифрови идентификационни данни, откриват дезинформация и реорганизират проблемна емисия със съдържание. Всяка завършена фаза разкрива част от окончателния код за отключване. Насърчете участниците да запишат улики и кодове на хартия, за да следят различните числа и да избегнат объркване в последната фаза.

След 40 минути, след като играчите са завършили окончателния код, отделете време, за да организирате подходящо обсъждане с участниците, като обсъдите какво са научили, как са идентифицирали червени флагове и какви етични или сигурствени прозрения са получили. Също така, проверете разсъжденията на участниците за всяко число и решение, за да осигурите истинско разбиране, а не догадки.



Проверка за приобщаване

За да се гарантира, че тази игра за бягство е приобщаваща и достъпна за участници с обучителни разстройства или увреждания, вземете предвид следните ключови елементи:

- ✓ **Физическа достъпност:** Уверете се, че мястото е достъпно за инвалидни колички и че всички необходими предмети са леснодостъпни (не са твърде високо или далеч).
- ✓ **Визуална и слухова подкрепа:** Уверете се, че материалите използват едър шрифт, висок контраст или цифрови формати, съвместими с екранни четци. Ако са включени видеоклипове, осигурете субтитри или превод.
- ✓ **Прости и ясни инструкции:** Използвайте ясен, кратък език и визуални елементи. Избягвайте сложни формулировки, за да подпомогнете участниците с обучителни разстройства.
- ✓ **Гъвкаво участие:** Предлагайте разнообразни роли, които отговарят на различните силни страни, позволявайки на участниците да избират задачи, които отговарят на техните способности и насърчават отговорността, без да се натоварват.
- ✓ **Сензорни съображения:** Избягвайте сензорни тригери като силни шумове или мигащи светлини. Осигурете тихо място за участниците, нуждаещи се от почивки, за да се префокусират.

- ✓ **Подкрепа и корекции:** Бъдете готови да предложите допълнителна помощ, специфични съвети и насоки или персонализирана подкрепа въз основа на индивидуалните нужди.
- ✓ **Обратна връзка:** Събирайте обратна връзка от участниците, за да подобрявате непрекъснато адаптивността, достъпността и приобщаването.

Съвети и решения

Фаза Б

Съвети

- От всички тези твърдения, някои от тях изглеждат ли малко подозрителни?
- Търсете твърдения, които изглеждат достоверни и подкрепени от факти.
- Публикациите с „зелена“ наситеност често използват модни думи без доказателства.
- Ако нещо е твърде хубаво, за да е истина, обикновено е предупредителен знак.

Решения

- Играчите идентифицират 4-те публикации с факти, които имат буква на гърба, докато картите с лъжа имат думата НЕВЯРА от другата страна.
  - „Дрехите от коноп използват до 70% по-малко вода от памука и растат без пестициди.“
  - „Знаете ли, че рециклирането на един лаптоп може да възстанови достатъчно редки метали, за да се направи нов? Занесете електронните си отпадъци в пунктове за събиране.“
  - „Заменете кратките пътувания с кола с колело? Само един месец може да намали въглеродния ви отпечатък с 15%. Победа за планетата и вашето здраве.“

- „Компостирането на хранителни отпадъци намалява емисиите на метан от депата за отпадъци и подобрява качеството на почвата.“

- Идентифицирането на правилните карти и подреждането им в правилния ред въз основа на номера на гърба разкрива кода: **ECO1**.

Фаза B

Съвети

- Кой от въпросите за възстановяване според вас би бил по-малко очевиден за някой друг, за да отговори лесно? Коя информация за някого би била най-трудна за разгадаване, ако някой иска да хакне акаунта му?
- Кои от паролите според вас биха били по-трудни за отгатване?
- Включването на основни думи, имена или дати в паролата вероятно не е най-безопасното... Колкото по-случайна, по-дълга и по-странна е една парола, толкова по-трудно е някой да я отгатне!

Решения

- Играчите определят най-безопасния въпрос за възстановяване:
- „Какъв беше прякорът на вашия учител в предучилищна?“
- Играчите определят една от най-безопасните пароли:
- „!r8V$kP2#zm7“ или „dr!ft-b1cycle_s@lt#2025“
- След като са избрани правилните карти, Водещият на играта подава на играчите картата-ключ, която показва кода: **GREEN**.

Фаза Г

Съвети

- Някои от тези отговори изглеждат преувеличени или подвеждащи.
- Мислете критично: Какво е общоизвестно? Какво може да е мит?
- По-високо не означава по-добро. Статистиките за енергия и вода могат да ви подведат.

Решения

- Играчите определят правилния отговор за всяка от картите:
    1. 2) 100 години
    2. F) 2700 литра
    3. A) Избягване на пътуване със самолет
    4. C) Около 50%
    5. T) Влак
    6. 3) Над 30%
- След това комбинират числата и буквите, свързани с всеки отговор, и ги организират в реда, съответстващ на числото в горния ляв ъгъл на картата, което разкрива кода: **2FACT3.**

Фаза Д

Съвети

- Една от картите показва приоритетния ранг за всеки тип публикация. Вероятно е важно да се има предвид това. Кои публикации според вас

съответстват на типовете, които са поставени с приоритет? Защо смятате, че трябва да са с приоритет?

- Следете тона на всяка публикация. Кой стои зад съдържанието? Какво е намерението им зад публикацията?

Решения

- Правилната последователност изгражда видима дума, изписана като FEED4

Фаза E

Съвети

- Какви кодове събрахте?
- Защо има 4 реда?

Решения

- Кодовете трябва да бъдат подредени в реда, в който са били събрани.
    - ECO1GREEN2FACT3FEED4
- Водещият може да насърчи групата да прочете кодовете по ред.
- Ако играчите подредят кодовете в правилния ред, водещият обръща картата и играчите трябва да извикат REBOOT NOW, както е написано от другата страна със символ на усилватели.
- Играта успешно приключи!

Кратко описание и анализ

Кратко описание (преди играта)

Брифингът е много важен преди влизане в стая за бягство. Това е моментът, в който обяснявате правилата и как работи играта за тези, които не познават играта.

Той също така ви позволява да зададете контекста и вселената на играта, като въвеждате началото и обяснявате на играчите тяхната мисия. В този случай играчите могат да помогнат на ECO приложение да възстанови дигиталното си съдържание. Трябва да се уверите, че участниците разбират мисията и правилата и да им напомните за срока.

Обзор (след играта)

Обзорът се фокусира върху наученото от участниците:

- Как да разпознаем качествен фийд
- Защо дигиталната сигурност е важна (хигиена на паролите, поверителност на данните).
- Как да се ориентираме етично и безопасно в онлайн взаимодействията.
- Какви етични и критични умения са били засилени.

Не забравяйте да подчертаете времевата рамка, в случай че участниците не обърнат много внимание на обратното броене, което се появява на Genially, и

евентуално да им напомните за него, особено ако то стане твърде кратко, преди да достигнат последния код.

Обобщението ще ви позволи да получите обратна връзка за вашия сценарий и да видите какво се нуждае от подобрение. То ще ви позволи също така да видите какво са научили и запомнили играчите от тази игрова сесия и да се уверите, че са разбрали обосновката на решенията, които са предложили, и не са просто избрали произволни числа. Трябва да поканите участниците да споделят своите мисли, да идентифицират какво е било трудно и да обсъдят как тези уроци се прилагат в техния дигитален живот.

Добра практика е да си водите бележки от опита на играчите и вашия, за да можете да се върнете към тази информация по-късно.

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/