ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Unikněte z feedu: Krize ekologických scrollů

Popis scénáře a návod

Kontext příběhu

Hráči jsou součástí týmu pro digitální obsah, který se snaží opravit rozbitou aplikaci pro ekologické povědomí, kterou poškodily dezinformace, clickbait a neudržitelná reklama. Pro obnovení přenosu aplikace musí projít pěti fázemi, z nichž každá obsahuje mini-hádanku nebo logickou výzvu pomocí tištěných karet.

Poznámka: Tento ER byl vytvořen pomocí AI, konkrétně ChatGPT, aby pomohl při psaní a tvorbě.

Globální vysvětlení

Hra se odehrává v jedné místnosti a je strukturována jako lineární únikový scénář s pěti hlavními výzvami (záhadami). Každá výzva přispívá k budování nové komunikační strategie a přítomnosti na sociálních sítích. Všechny materiály jsou nízkotechnologické, používají tištěné karty, chytrý telefon a základní přístup k internetu.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Plán

Fáze A – Úvod a úvod

- Hráči se shromažďují u stolu nebo jiné možnosti k sezení. Balíčky karet se pokládají před ně (otočí se tak, aby se neodhalily žádné odpovědi). Hráči dostanou tištěnou tiskovou zprávu (příloha 1), která vysvětluje situaci s aplikací a data, která potřebují analyzovat a obnovit.
- Trenér nebo herní mistr doprovází tento úvod, nastíní pravidla, cíle a strukturu hry a navrhne, aby účastníci zapsali výsledky každého kroku (na tabuli nebo papírové stránky), aby usnadnili závěrečnou fázi, protože budou později potřeba.

Zdroje: tisková zpráva (příloha 1), tištěné karty (přílohy 2 až 6), poznámky na tabuli nebo papíru

Fáze B – Digitální detoxikace

Mistr hry vezme první sadu karet (Příloha 2) a předá je hráčům, přičemž spodní strana je skrytá, přičemž ukazuje pouze stranu s výroky a ilustracemi. Těchto 8 prohlášení se týká zelených akcí a udržitelných produktů.

Krok B: Seřaďte příspěvky

- Hráči musí určit, které digitální příspěvky jsou spolehlivé a které jsou greenwashované, ale karty nemohou otočit. Ideálně by měl Game Master zacházet s kartami, aby neprozradil, které jsou "NEPRAVDIVÉ".

- Po správném třídění je herní mistr otočí. Pokud je dělení správné, po seřazení ve správném pořadí se na zadní straně důvěryhodných karet objeví skrytý kód: **ECO1**.

Zdroje: Tištěné zelené karty (příloha 2), papírové nebo tabulové stránky pro poznámky

Fáze C – Password trash

Mistr hry předá hráčům část druhé sady karet (Příloha 3), která obsahuje 9 karet s otázkami na obnovu účtu a příklady hesel, a jednu kartu s nápovědou a varováním: "Silné heslo je jako silná klimatická politika – nepředvídatelné, jedinečné a podložené dobrými daty."

Game Master by měl mít poslední "digitální klíčovou kartu" s QR kódem a kódem "GREEN" na zadní straně, která by měla zůstat skrytá.

Krok C: Bezpečnost na prvním místě

- Hráči určí 3 karty s otázkami na zotavení a 6 karet s hesly. Některá hesla jsou zjevně slabá (předvídatelná čísla, slova nebo roky), zatímco jiná se řídí osvědčenými postupy (symboly, náhodnost, neosobní obsah).
- Musí identifikovat bezpečné heslo a chytrou otázku na obnovu.
- Pokud si vyberou jedno z nejsilnějších hesel (!r8V$kP2#zm7 nebo dr!ft-b1cycle_s@lt#2025) a nejbezpečnější otázku na obnovu (přezdívka učitelky v mateřské škole), herní mistr předá "digitální klíčovou kartu" a odhalí další kód: **GREEN**.

Zdroje: tištěné kódové karty (příloha 3), papírové nebo tabulové stránky pro poznámky

Fáze D – Faktová bouře

Hráči dostávají třetí sadu karet (Příloha 4), která obsahuje jednu kartu s nápisem "Dezinformace se šíří rychleji než fakta." a 6 kvízových karet s ekootázkami, z nichž každá nabízí 3 možné odpovědi. Správná odpověď na každé kartě je podložena reálnými daty, zatímco jedna možnost je jasně dezinformace.

Krok D: Kde je pravda?

- Každá karta obsahuje faktickou ekologickou otázku (týkající se doby rozkladu plastu, spotřeby vody v oblečení, úspor energie ze spotřebičů).
- Hráči musí diskutovat, eliminovat zavádějící možnosti a určit správnou odpověď pro každou kartu.
- Každá správná odpověď je spojena s číslem nebo písmenem. Když se spojí podle čísla v horním rohu, tvoří třetí kód: **2FACT3**.

Zdroje: tištěné kvízové karty (příloha 4), stránky na tabuli nebo papíru pro poznámky

Fáze E – anomálie algoritmu

Hráči dostanou čtvrtou sadu karet (Annex 5), která obsahuje 10 obsahových karet, jež by měly být rozdávány v náhodném pořadí, a kartu "Průvodce prioritou feedu", která ukazuje, jak se různé typy příspěvků hodí podle ekologického dopadu.

Krok E: Co je relevantní?

- Karty zahrnují různé typy příspěvků: ověřené příspěvky neziskových organizací, vzdělávací ekologické tipy, osobní blogy, sponzorovaný obsah a clickbaitové titulky.
- Hráči musí nejprve použít průvodce prioritami k uspořádání karet v pořadí, které odráží udržitelný a vysoce dopadný obsah, se zaměřením na ověřené příspěvky neziskových organizací a vzdělávací tipy.
- Když je feed správně uspořádán, levý horní roh vybraných karet odhalí finální kód: **FEED4**.

Zdroje: tištěné vstupní karty (příloha 5), stránky na tabuli nebo papír pro poznámky

Fáze F – Odemčení ekokódu

Hráči dostanou poslední kartu (Annex 6), která zní "REBOOT NOW" a má 4 řádky, které mohou dokončit.

Krok F: Sloučit kódy

- Hráči musí kódy, které objevili v každé z předchozích fází, správně seřadit:
  - **ECO1**
  - **GREEN2**
  - **FACT3**
  - **FEED4**.
- Zapsání kódů ve správném pořadí ukončí hru.
- Herní mistr potvrzuje, že systém byl nyní úspěšně restartován, čímž se obnovila autentická a udržitelná aplikace.

Zdroje: Tištěná speciální karta (příloha 6)

Fáze F – Debriefing a reflexe

Facilitátor nebo Game Master vede diskusi o tom, co dopadlo dobře, co bylo náročné, o lekcích o kybernetické bezpečnosti, dezinformacích a digitálním brandingu, o skutečném významu digitální krizové reakce a o tom, jak zlepšit komunikaci a prevenci v budoucnu.

Volitelné: Sbírejte krátké písemné reflexe nebo zpětnou vazbu.

Zdroje: Formulář debriefingových poznámek, tabule, rozborový leták nebo průzkum.

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/