ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Unikněte z feedu: Krize ekologických scrollů

Manuál pro školitele

Výsledky učení

Hlavní téma

Hlavními cíli hry je pomoci hráčům kriticky přemýšlet o digitálních informacích, které denně vidí, a zvýšit povědomí o environmentální odpovědnosti. Hra podporuje týmovou spolupráci, komunikaci a řešení problémů, když hráči spolupracují na opravě nefunkční aplikace pro ekologické povědomí. Tříděním informací, dekódováním zpráv a obnovou čistého feedu se hráči učí rozpoznávat důvěryhodný obsah, vyhýbat se dezinformacím a pochopit, jak digitální návyky ovlivňují životní prostředí.

Pedagogické cíle

- Účastníci se naučí rozpoznávat důvěryhodné zdroje a rozpoznávat varovné signály, jako je greenwashing, clickbait a dezinformace v digitálním obsahu.
- Účastníci zlepší své kritické myšlení, řešení problémů a digitální gramotnost prostřednictvím diskuzí a výzev založených na hádankách.

- Účastníci budou zkoumat reálné digitální a environmentální scénáře, aby podpořili etické a odpovědné rozhodování.
- Účastníci rozvíjejí týmovou práci, komunikační a kooperativní dovednosti při společném řešení úkolů pod časovým tlakem.
- Účastníci pochopí souvislost mezi online chováním, digitální odpovědností a skutečným dopadem na životní prostředí.
- Účastníci si procvičí reflexi nad vlastními mediálními návyky a naučí se, jak aplikovat udržitelné a informované přístupy v každodenním digitálním životě.

Rám

Typ: Tištěný ER s fyzickým materiálem

Časový rámec: 1 hodina (včetně brífinku a debriefingu)

Účastníci: Minimum: 3 účastníci Maximálně: 6 účastníků

Témata

Online obsah, ochrana dat, 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.

Na začátku poskytněte krátké vysvětlení a kontextové vysvětlení scénáře narušení feedu v eco aplikaci. Vyřešete všechny čtyři digitální eco výzvy týmovou spoluprací. Hráči identifikují důvěryhodné informace, zajišťují digitální přihlašovací údaje, odhalují dezinformace a reorganizují chybný obsahový feed. Každá dokončená fáze odhalí část Finálního odemkčovacího kódu. 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, jakmile hráči dokončí finální kód, věnujte čas organizaci řádného debriefingu s účastníky, kde prodiskutujete, co se naučili, 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

Fáze B

Nápovědy

- Ze všech těchto tvrzení si myslíte, že některé jsou trochu podezřelé?
- Hledejte tvrzení, která se zdají důvěryhodná a podložená fakty.
- Greenwashed příspěvky často používají módní slova bez důkazů.
- Pokud je to příliš dobré, aby to byla pravda, obvykle je to varovný signál.

Řešení

- Hráči identifikují 4 faktické sloupky, které mají na zadní straně písmeno, zatímco falešné karty mají na druhé straně slovo NEPRAVDIVÉ.
    - "Konopné oblečení spotřebuje až o 70 % méně vody než bavlna a roste bez pesticidů."
    - "Věděl jsi, že recyklací jednoho notebooku je potřeba získat dost vzácných kovů na stavbu nového? Vezměte svůj elektronický odpad na sběrná místa."
    - "Vyměnit krátké jízdy autem za motorku? Stačí jeden měsíc, aby snížila vaši uhlíkovou stopu o 15 %. Vítězství pro planetu a tvé zdraví."
    - "Kompostování potravinového odpadu snižuje emise metanu ze skládek a zlepšuje kvalitu půdy."
- Identifikace správných karet a jejich umístění podle čísla na zadní straně odhalí kód: **ECO1**.



Fáze C

Nápovědy

- Které z otázek ohledně zotavení by podle vás bylo pro někoho jiného méně zřejmé? Které informace o někom by bylo nejtěžší zjistit, kdyby se někdo chtěl nabourat do jeho účtu?
- Které z hesel by podle vás bylo těžší uhodnout?
- Zahrnout základní slova, jména nebo data do hesla asi není nejbezpečnější... Čím náhodnější, delší a podivnější heslo je, tím těžší je ho někdo uhodnout!

Řešení

- Hráči určují nejbezpečnější otázku na zotavení:
  "Jaká byla přezdívka tvé učitelky v mateřské škole?"
- Hráči si vyberou jedno z nejbezpečnějších hesel:
  "!r8V$kP2#zm7" nebo "dr!ft-b1cycle_s@lt#2025"
- Jakmile jsou vybrány správné karty, Game Master hráčům předá klíčovou kartu, která ukazuje kód: **GREEN.**

Fáze D

Nápovědy

- Některé z těchto odpovědí působí přehnaně nebo zavádějící.
- Přemýšlejte kriticky: Co je všeobecně známé? Co by mohl být mýtus?
- Vyšší neznamená lepší. Statistiky energie a vody vás mohou oklamat.

Řešení

- Hráči určí správnou odpověď pro každou kartu:
    1. 2) 100 let
    2. F) 2 700 litrů
    3. A) Vyhýbání se letům
    4. C) Přibližně 50 %
    5. T) Vlak
    6. 3) Více než 30 %
- Poté spojí čísla a písmena přiřazená ke každé odpovědi a uspořádají je v pořadí odpovídajícím číslu v levém horním rohu karty, což odhalí kód: **2FACT3**.

Fáze E

Nápovědy

- Jedna z karet ukazuje prioritní pořadí pro každý typ příspěvku. To je asi důležité mít na paměti. Které příspěvky podle vás odpovídají typům, které jsou prioritní? Proč si myslíte, že by měly být v prioritě?
- Sledujte tón každého příspěvku. Kdo stojí za tímto obsahem? Jaký je jejich záměr za tímto příspěvkem?

Řešení

- Správná sekvence vytváří viditelné slovo napsané **FEED4**



Fáze F

Nápovědy

- Jaké kódy jste si shromáždili?
- Proč jsou tam 4 řádky?

Řešení

- Kódy je třeba seřadit v pořadí, jak byly vybrány.
    - **ECO1GREEN2FACT3FEED4**
- GM může skupinu povzbudit, aby četla kódy v pořadí.
- Pokud hráči umístí kódy ve správném pořadí, GM otočí kartu a hráči by měli zakřičet REBOOT NYNÍ, protože na druhé straně je napsáno se symbolem zesilovačů.
- Hra úspěšně skončila!



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 takovém případě mohou hráči pomoci aplikaci ECO obnovit jejich digitální obsah. 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 kvalitní krmivo
- 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.

Debriefing vám 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/