



Pabėgti iš srauto: ekologinė krizė

Trenerio vadovas

Mokymosi rezultatai

Pagrindinė tema

Pagrindiniai žaidimo tikslai – padėti žaidėjams kritiškai mąstyti apie kasdien matomą skaitmeninę informaciją ir didinti informuotumą apie atsakomybę už aplinką. Žaidimas skatina komandinį darbą, bendravimą ir problemų sprendimą, žaidėjams kartu dirbant siekiant pataisyti sugedusią aplinkosaugos programėlę. Rūšiuodami informaciją, dekodavdami žinutes ir atkurdami švarų sklaidos kanalą, žaidėjai išmoka atpažinti patikimą turinį, vengti klaidingos informacijos ir suprasti, kaip skaitmeniniai įpročiai veikia aplinką.

Pedagoginiai tikslai

- Dalyviai išmoks atpažinti patikimus šaltinius ir nustatyti įspėjamąsias signalines juostas, tokias kaip žaliųjų vaizdų manipuliavimas, masalas tarp paspaudimų ir klaidinga informacija skaitmeniniame turinyje.
- Dalyviai lavins savo kritinį mąstymą, problemų sprendimo ir skaitmeninį raštingumą diskusijų ir galvosūkių pagrįstų iššūkių metu.
- Dalyviai nagrinės realius skaitmeninius ir aplinkosaugos scenarijus, siekdami skatinti etišką ir atsakingą sprendimų priėmimą.



- Dalyviai lavins komandinio darbo, bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžius, kartu sprenddami užduotis esant laiko spaudimui.
- Dalyviai supras ryšį tarp elgesio internete, skaitmeninės atsakomybės ir realaus poveikio aplinkai.
- Dalyviai praktikuosis apmąstyti savo žiniasklaidos įpročius ir išmoks taikyti tvarius ir pagrįstus metodus kasdieniame skaitmeniniame gyvenime.

Pagrindinės gairės

Tipas: Atspausdintas ER su fizine medžiaga

Laikotarpis: 1 valanda (įskaitant instruktažą ir aptarimą)

Dalyviai: Mažiausiai: 3 dalyviai Daugiausia: 6 dalyviai

Temos

Internetinis turinys, duomenų privatumas, kibernetinis saugumo užtikrinimas, etiškas skaitmeninis elgesys

Reikalingi įgūdžiai

Žaidimo vedėjui

- Gebėjimas pritaikyti paaiškinimus prie grupės dinamikos
- Kritinio mąstymo ir bendradarbiavimo mokymosi skatinimas

Dalyviui: Nėra



Žaidimo vedėjo vaidmuo

Šiame pabėgimo žaidime jūs, kaip žaidimo vedėjas, atliekate palengvinančio ir palaikančio vaidmenį. Jūs prižiūrite dalyvių pažangą, prireikus teikiate užuominas, kad visi turėtų lygias galimybes, ir palaikote įsitraukimą bei dėmesį mokymosi rezultatams.

Pradžioje trumpai papasakokite ir paaiškinkite kontekstą apie ekologinės programėlės tiekimo sutrikimo scenarijų. Bendradarbiaudami komandoje, išspręskite visus keturis skaitmeninio ekologinio iššūkius. Žaidėjai atpažįsta patikimą informaciją, apsaugo skaitmeninius prisijungimo duomenis, aptinka klaidingą informaciją ir pertvarko neveikiantį turinio tiekimą. Kiekvieno užbaigto etapo metu atskleidžiama galutinio atrakinimo kodo dalis. Paraginkite dalyvius užsirašyti užuominas ir kodus ant popieriaus, kad būtų galima sekti skirtingus skaičius ir išvengti painiavos paskutiniame etape.

Po 40 minučių, kai žaidėjai baigs kurti galutinį kodą, skirkite laiko tinkamai aptarti su dalyviais, ko jie išmoko, kaip atpažino įspėjamuosius ženklus ir kokias etines ar saugumo įžvalgas įgijo. Taip pat patikrinkite dalyvių argumentus dėl kiekvieno skaičiaus ir sprendimo, kad užtikrintumėte tikrą supratimą, o ne spėliones.



Įtraukimo patikrinimas

Siekiant užtikrinti, kad šis pabėgimo žaidimas būtų įtraukus ir prieinamas dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų ar negalią, atsižvelkite į šiuos pagrindinius elementus:

- ✓ **Fizinis prieinamumas:** Įsitikinkite, kad vieta pritaikyta neįgaliesiems vežimėliuose ir kad visi reikalingi daiktai yra lengvai pasiekiami (ne per aukštai ar per toli).
- ✓ **Regėjimo ir klausos palaikymas:** Įsitikinkite, kad medžiaga pateikiama dideliu šriftu, didelio kontrasto arba skaitmeniniu formatu, suderinamu su ekrano skaitytuvais. Jei yra vaizdo įrašų, pateikite subtitrus arba vertimą.
- ✓ **Paprastos ir aiškios instrukcijos:** Naudokite aiškią, glaustą kalbą ir vaizdinę medžiagą. Venkite sudėtingų formuluočių, kad padėtumėte dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų.
- ✓ **Lankstus dalyvavimas:** Siūlykite įvairius vaidmenis, pritaikytus skirtingiems dalyvių stipriesiems bruožams, leisdami jiems pasirinkti užduotis, atitinkančias jų gebėjimus, ir ugdykite atsakomybę, nepersistengdami su savo jėgomis.
- ✓ **Jutimo aspektai:** Venkite sensorinių dirgiklių, tokių kaip garsūs garsai ar mirksinčios šviesos. Dalyviams, kuriems reikia pertraukų, kad jie galėtų susikaupti, suteikite ramią erdvę.



- ✓ **Palaikymas ir koregavimai:**Būkite pasiruošę pasiūlyti papildomą pagalbą, konkrečius patarimus ir nurodymus arba individualiai pritaikytą paramą, pagrįstą individualiais poreikiais.
- ✓ **Grįžtamojo ryšio ciklas:**Rinkti dalyvių atsiliepimus, siekiant nuolat gerinti pritaikomumą, prieinamumą ir įtraukumą.



Patarimai ir sprendimai

B etapas

Užuominos

- Ar manote, kad iš visų šių teiginių kai kurie atrodo šiek tiek įtartini?
- Ieškokite teiginių, kurie atrodo patikimi ir pagrįsti faktais.
- Žaliosiose žinutėse dažnai vartojami madingi žodžiai be jokių įrodymų.
- Jei tai per gerai, kad būtų tiesa, tai dažniausiai yra įspėjamasis ženklas.

Sprendimai

- Žaidėjai atpažįsta 4 faktinius stulpelius, kurių kitoje pusėje yra raidė, o netikrų kortų kitoje pusėje yra žodis FALSE.
 - o „Kanapių drabužių gamybai sunaudojama iki 70 % mažiau vandens nei medvilnės ir jie auginami be pesticidų.“
 - o „Ar žinojote, kad perdirbus vieną nešiojamąjį kompiuterį galima išgauti pakankamai retųjų metalų naujam kompiuteriui pagaminti? Nuneškite elektronikos atliekas į surinkimo punktus.“
 - o „Trumpas keliones automobiliu pakeiskite dviračiu? Vos vienas mėnuo gali sumažinti jūsų anglies pėdsaką 15 %. Pergalė planetai ir jūsų sveikatai.“
 - o „Maisto atliekų kompostavimas sumažina metano išmetimą iš sąvartynų ir pagerina dirvožemio kokybę.“
- Atpažinus tinkamas kortas ir sudėjus jas teisinga tvarka pagal skaičių kitoje pusėje, paaiškėja kodas: ECO1.



C etapas

Užuominos

- Į kuriuos iš atkūrimo klausimų, jūsų manymu, būtų sunkiau atsakyti kitam asmeniui? Kokią informaciją apie asmenį būtų sunkiausia išsiaiškinti, jei kas nors norėtų įsilaužti į jo paskyrą?
- Kurį iš slaptažodžių, jūsų manymu, būtų sunkiau atspėti?
- Įtraukti į slaptažodį paprastus žodžius, vardus ar datas tikriausiai nėra saugiausia... Kuo labiau atsitiktinis, ilgesnis ir keistesnis slaptažodis, tuo sunkiau jį atspėti!

Sprendimai

- Žaidėjai nustato saugiausią atsigavimo klausimą:
„Kokia buvo tavo ikimokyklinio ugdymo auklėtojos pravardė?“
- Žaidėjai atpažįsta vieną saugiausių slaptažodžių:
„!r8V\$kP2#zm7“ arba „dr!ft-b1cycle_s@lt#2025“
- Pasirinkus tinkamas kortas, žaidimo vadovas įteikia žaidėjams raktinę kortelę, kurioje parašytas kodas: ŽALIA.

D etapas

Užuominos

- Kai kurie iš šių atsakymų atrodo perdėti arba klaidinantys.
- Kitiškai mąstykite: kas yra visuotinai žinoma? Kas galėtų būti mitas?
- Didesnis nereiškia geresnis. Energijos ir vandens rodikliai gali jus apgauti.



Sprendimai

- Žaidėjai kiekvienoje kortelėje pasirenka teisingą atsakymą:
 1. 2) 100 metų
 2. F) 2700 litrų
 3. A) Venkite kelionių lėktuvu
 4. C) Apie 50 %
 5. T) Traukinys
 6. 3) Daugiau nei 30 %
- Tada jie sujungia su kiekvienu atsakymu susijusius skaičius ir raides ir sudėlioja juos tokia tvarka, kuri atitinka skaičių viršutiniame kairiajame kortelės kampe, taip atskleidžiant kodą: 2FACT3.

E etapas

Užuominos

- Vienoje iš kortelių rodomas kiekvieno įrašo tipo prioritetų reitingas. Tikriausiai svarbu tai turėti omenyje. Kurie įrašai, jūsų manymu, atitinka prioritetinius tipus? Kodėl, jūsų manymu, jie turėtų būti prioritetiniai?
- Stebėkite kiekvieno įrašo toną. Kas slypi už turinio? Kokia jų intencija, parašyta šiuo įrašu?

Sprendimai

- Teisinga seka sukuria matomą žodį, parašytą FEED4



F etapas

Užuominos

- Kokius kodus surinkote?
- Kodėl yra 4 eilutės?

Sprendimai

- Kodus reikia išdėstyti tokia tvarka, kokia jie buvo surinkti.
 - o ECO1ŽALIA2FACT3FEED4
- GM gali paskatinti grupę skaityti kodus eilės tvarka.
- Jei žaidėjai sudėlioja kodus teisinga tvarka, žaidimo meistras apverčia kortelę ir žaidėjai turėtų sušukti „PERKROVIMAS DABAR“, kaip parašyta kitoje pusėje su stiprintuvų simboliu.
- Žaidimas sėkmingai baigtas!



Trumpas aprašymas ir aptarimas

Trumpai (prieš rungtynes)

Prieš įeinant į pabėgimo kambarį, labai svarbu atlikti instruktažą. Tai akimirka, kai paaiškinate taisykles ir kaip jis veikia tiems, kurie dar nežino žaidimo.

Tai taip pat leidžia nustatyti žaidimo kontekstą ir visatą, pristatyti pradžia ir paaiškinti žaidėjams jų misiją. Šiuo atveju žaidėjai gali padėti ECO programėlei atkurti jų skaitmeninį turinį. Turėtumėte užtikrinti, kad dalyviai suprastų misiją ir taisykles, ir priminti jiems apie laiko limitą.

Apžvalga (po žaidimo)

Apžvalgoje daugiausia dėmesio skiriama tam, ko dalyviai išmoko:

- Kaip atpažinti kokybišką pašarą
- Kodėl svarbus skaitmeninis saugumas (slaptažodžių higiena, duomenų privatumas).
- Kaip etiškai ir saugiai bendrauti internete.
- Kokie etinio ir kritinio mąstymo įgūdžiai buvo sustiprinti.

Nepamirškite paryškinti laiko intervalo, jei dalyviai nekreiptų dėmesio į „Genially“ rodomą atgalinį skaičiavimą, ir galbūt jiems apie tai priminti, ypač jei jis per trumpas, kol jie pasiekia paskutinį kodą.



Aptarimas leis jums gauti atsiliepimų apie savo scenarijų ir pamatyti, ką reikia tobulinti. Tai taip pat leis jums pamatyti, ko žaidėjai išmoko ir prisiminė iš šios žaidimo sesijos, ir užtikrinti, kad jie suprato pateiktų sprendimų priežastis ir tiesiog atsitiktinai nepasirinko skaičių. Turėtumėte pakviesti dalyvius pasidalyti savo mintimis, įvardyti, kas buvo keblu, ir aptarti, kaip šios pamokos pritaikomos jų skaitmeniniame gyvenime.

Gera praktika yra užsirašyti pastabas apie žaidėjų ir savo patirtį, kad vėliau galėtumėte prie šios informacijos grįžti.



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>