ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Pixel Panic: Обратното броене на Lux Vision

Концепция и настройка на сценария

Индекс на елементите

Фаза А 1:

- USB памет с уникална папка, съдържаща следните материали:
  - 7-те видео клипа
  - 4-те лога
  - 4-те аудио записа
- Компютър
- Много обекти, извън темата, за да се избегне объркване
- Разпечатани материали (вижте приложенията) на листове хартия А3..

Фаза А 2:

- Инструкции, разпечатани на листове хартия и нарязани на вертикални ленти
- Изрязани други листове хартия (разпечатани с други неща, несвързани с темата, например: статии в блога)

Фаза Б до Д:

- Маса, където сте разположили „миксера“.
- Допълнителни листове бяла хартия за озвучаването



Подробна концепция

Първо, важно е да се отбележи, че тази игра за бягство е много обща по отношение на уменията за редактиране и че инструкциите за редактиране не са специфични. Тя изисква от обучителите да се адаптират към своите педагогически цели и да адаптират инструкциите.

USB ключ

Необходими материали

- USB ключ
- Документи от приложенията::
    - 7-те видео писма
    - 4-те аудио записа
    - 4-те лога

Урок

- Форматирайте USB ключ,
- Създайте папка на него, наречена „Lux assets“,
- Копирайте материалите от папката,
- Напишете код „047293“ на USB ключа с маркер.

Препоръка: Не забравяйте да тествате USB ключа на компютъра, използван по време на играта.



Листовете на активите

Необходими материали

- Документи в приложения
- Принтер (за размер А3 е най-добрият)
- Хартиени листове (размер А3 е най-добрият)

Урок

- Отпечатайте документите, посочени в приложението: Приложение - Активи

Препоръка: Отпечатайте допълнително в случай на проблем по време на спешното.

Компютърът

Необходими материали

- Всеки компютър

Урок

- Създайте нова сесия, наречена: „Lux project“
- Поставете паролата “047293”

Препоръка: Уверете се, че ако има други сесии на компютъра, има парола, за да избегнете достъпа на играчите до него.

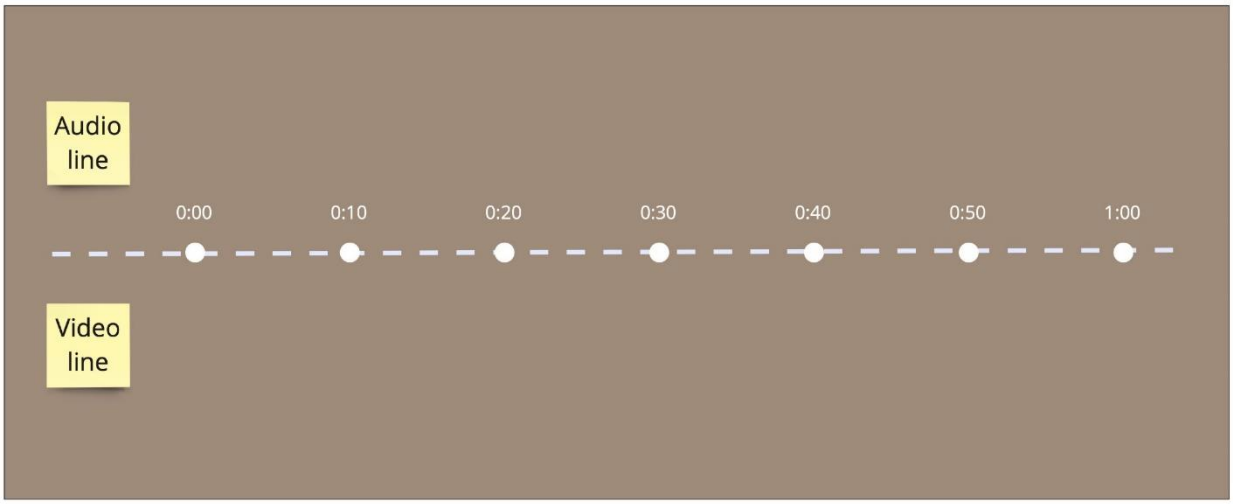
Смесителното бюро

Необходими материали

- Маса
- Лента
- Самозалепващо се тиксо

Урок

- Можете да използвате синя лента, за да обозначите линиите на смесване, като следвате този шаблон:



Отбележете времевата референтна точка в разписанието: използвайте линийката на листовете с активи като ориентир.

Оставете място отгоре и отдолу, в случай че играчите имат време за допълнителните задачи.

Инсталиране на стаята(ите)

- Място за скриване на USB ключа,
- Кошче за хартия с инструкции (+ фалшиви документи), плъзгащо се в него,
- Бюро с чекмедже за поставяне на тиксо, ножици, химикалка...
- Много маси за:
    - за компютъра,
    - за „миксера“,
    - за играчите да снимат множеството листове с материали.

За следващата игра

Следвайте инструкциите, за да рестартирате играта за друга група младежи.

Фаза А

- Проверете дали материалите все още са в USB ключа,
- Извадете USB ключа от компютъра и го скрийте обратно,
- Заключете компютъра.

Фаза Б

- Разопаковайте инструкциите и ги поставете обратно в кошчето за хартия с другите фалшиви документи. **Ако е необходимо,** сменете инструкциите/фалшивите документи.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Фаза В до Д

- Изчистете „миксера“,
- Изхвърлете листовете с материали и подгответе нови,
- Прибери химикалките, ножиците, маркерите, тиксо... обратно в чекмеджето. Провери дали тиксо е достатъчно пълно за следващата игра.

Съфинансирано от Европейския съюз

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящата публикация отразява единствено вижданията на автора, като Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на съдържащата се в нея информация.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Настоящата работа е лицензирана съгласно лицензa Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. За да видите копие от този лиценз, посетете http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/