ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Pixel Panic: Обратното броене на Lux Vision

Ръководство за обучители

Резултати от обучението

Основна тема

Редактиране на видео и снимки

Педагогически цели

- Участниците ще могат да разберат процеса на редактиране на видео и снимки,
- Участниците ще могат да разбират спецификациите на клиента и да следват указанията,
- Участниците ще могат да управляват времето си.



Рамка

Тип

Тази игра за бягство е стандартният вид игра за бягство: играчите ще манипулират активите чрез хартиени листове.

Времева рамка

От 1 час до 1:30 с инструктаж и разбор

Участници

Максимум 3 до 6 участници

Теми

Реклама, саботаж, парфюм, видео, аудио

Необходими умения

Гейм Майстър

Умения за редактиране на видео и снимки (геймmайсторът трябва да може да насочва и помага на участниците по време на играта за бягство).

Участник

Не се изискват умения, но общите познания за редактиране на видео биха могли да бъдат предимство (играта за бягство може да се използва като учебен казус след теорията).



Роля на Гейм Мастъра

Гейм Мастърът ще играе ролята на стажант в комуникацията: той ще може да дава съвети, неща, за които е чул, но не може да извърши процеса на смесване. Той ще бъде в стаята с играчите, за да ги насочва и помага.

Когато играчите получат достъп до съдържанието на USB ключа и отворят ресурсите, той ще им предостави листовете с ресурси и ще обясни, че това е символ на бързането, което имат на компютъра.

Ролята на Гейм Мастъра е да следи времето, да посочва колко дълго трае играта за играчите, да валидира или отхвърля работата на играчите и да контролира играта.

Освен това, Гейм Мастърът трябва да бъде отворен към различни техники за включване на група и да адаптира играта съответно. Например, дори ако играта не предлага „роли“ за играчите, някои отбори могат да имат срамежливи хора или със специфично мислене, където ролята може да бъде добра подкрепа за тяхното участие. Ключовото прозрение за Гейм Мастъра е винаги да вижда дейността от гледна точка на групата и да вижда как да я адаптира, понякога на живо!



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.



Обща препоръка:

- „Играта Escape“ е кооперативна дейност, при която понякога организацията на групата става хаотична. Ако смятате, че вашите играчи се насочват в тази посока, не се колебайте да им предложите съвети за работа в екип, като например:
- Изглежда, че ще са необходими няколко ума, за да се реши тази част от проблема.
- Малко е хаотично, групова среща, за да споделим нашите открития, може да помогне.
- Дори най-добрите хора понякога пропускат нещо: излишъкът може да бъде добра подкрепа, когато търсите решение!

Съвети и решения

Фаза А

Съвети

- Знам, че клиентът е предоставил нещо на USB ключ... Мислите ли, че хората, които саботират работата, също са го унищожили?

Решения

Къде е скрит USB ключът. Код на компютъра: „047293“.

Фаза Б

Съвети

- Разбира се, ако хората, които са унищожили работата ви, са намерили нещо, са го изхвърлили.
- Не съм сигурен, че всичко в боклука е полезно...

Решения

Идентифицирайте инструкциите.

Фаза В > Г

Съвети

- Инструкциите са много специфични... можете ли да разпознаете кои активи са споменати от компютъра?
- Поръчването на листовете с активи вероятно би ви помогнало!

Решения

Ето решението на видеото

1. Rush 7: Видео на парфюма + бутилката: от 00:00 до 00:06
2. Rush 4: от 00:13 до 00:20
3. Rush 6: от 00:00 до 00:05
4. Rush 2: от 00:00 до 00:25
5. Rush 3: от 00:00 до 00:05
6. Rush 5: от 00:00 до 00:10 + (адаптирайте останалото)
7. Лого: 5 секунди

Създадено е видео като пример в приложенията: „Приложение - LuxVision видео“.

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 представите началото и обясните на играчите тяхната мисия.

Обзор (след играта)

Обзорът ще ви позволи да получите обратна връзка за вашия сценарий и да видите какво се нуждае от подобрение. Той също така ще ви позволи да видите какво са научили и запомнили играчите от тази игрова сесия.

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

Би било добра възможност да говорите за това докъде са стигнали играчите, да им покажете очаквания резултат (видео в приложенията: Приложение - LuxVision видео) и да сравните с това, което са направили.

Меките умения могат да бъдат подчертани по време на обсъждането. Ето някои примери за области, които биха могли да бъдат разгледани по време на обсъждането: креативност при намирането на нестандартни решения, стратегическо съгласуване на начина, по който групата борави с информацията, и работа в екип.

Не се колебайте да добавяте елементи от собствените си цели, съобразно вашите курсове!

Съфинансирано от Европейския съюз

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящата публикация отразява единствено виждането 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 лицензия 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/