



# „Pixel Panic: The Lux Vision“ atgalinis skaičiavimas

Scenarijaus koncepcija ir sąranka

## Elementų rodyklė

### A1 etapas:

- USB atmintinė su unikaliu aplanku, kuriame yra šie ištekliai:
  - o 7 vaizdo įrašų skubėjimai
  - o 4 logotipai
  - o 4 garso įrašai
- Kompiuteris
- Daug objektų, nesusijusių su tema, kad būtų išvengta painiavos
- Spausdinti ištekliai (žr. priedus) A3 formato popieriaus lapuose.

### A2 etapas:

- Instrukcijos, atspausdintos ant popieriaus lapų ir supjaustytos vertikaliomis juostelėmis
- Iškirpkite kitus popieriaus lapus (atspausdintus su kitais su tema nesusijusiais dalykais, pvz., tinklaraščio straipsniais)

### B–E etapai:

- Stalas, prie kurio įsirengėte „maišymo stalą“.
- Papildomi balto popieriaus lapai įgarsinimui



## Detali koncepcija

Pirma, svarbu atkreipti dėmesį, kad šis pabėgimo žaidimas yra labai bendro pobūdžio redagavimo įgūdžių požiūriu, o redagavimo instrukcijos nėra konkrečios. Mokytojai turi prisitaikyti prie savo pedagoginių tikslų ir pritaikyti instrukcijas.

## USB raktas

### Reikalinga medžiaga

- USB raktas
- Prieduose pateikti dokumentai:
  - o 7 vaizdo įrašų skubėjimai
  - o 4 garso įrašai
  - o 4 logotipai

### Pamoka

- Formatuokite USB atmintinę,
- Sukurkite jame aplanką pavadinimu „Lux assets“.
- Nukopijuokite aplanke esančius išteklius,
- Žymekliu užrašykite kodą „047293“ ant USB atmintinės.

**Rekomendacija:** Nepamirškite išbandyti USB atmintinės kompiuteryje, kuris buvo naudojamas žaidimo metu.



## Turto lapai

### Reikalinga medžiaga

- Prieduose pateikti dokumentai
- Spausdintuvas (geriausia A3 formatui)
- Popieriaus lapai (geriausias dydis yra A3)

### Pamoka

- Atspausdinkite priede nurodytus dokumentus: Priedas – Turtas

**Rekomendacija:** Atspausdinkite papildomą informaciją, jei kiltų problemų skubios pagalbos metu.

## Kompiuteris

### Reikalinga medžiaga

- Bet kuris kompiuteris

### Pamoka

- Sukurkite naują sesiją pavadinimu „Lux project“
- Įveskite slaptažodį „047293“

**Rekomendacija:** Įsitikinkite, kad jei kompiuteryje yra kitų sesijų, yra slaptažodis, kad žaidėjai negalėtų prie jų prisijungti.



## Maišymo pultas

### Reikalinga medžiaga

- Stalas
- Juosta
- Lipdukai

### Pamoka

- Maišymo linijoms simbolizuoti galite naudoti mėlyną juostelę, vadovaudamiesi šiuo šablonu:



**Pažymėkite laiko nuorodą tvarkaraštyje: naudokite liniuotę išteklį lapuose kaip nuorodą.**

Palikite vietos viršuje ir apačioje, jei žaidėjai turės laiko pasirenkamoms užduotims.



## Kambario (-ių) įrengimas

- Vieta paslėpti USB atmintinę,
- Į jį įstumiamas popierinis šiukšlių gabalas su instrukcijomis (+ padirbtais dokumentais),
- Stalas su stalčiumi, kuriame galima pasidėti lipniąją juostelę, žirkles, rašiklį...
- Daug lentelių, skirtų:
  - o kompiuteriui,
  - o „maišymo pultui“
  - o kad žaidėjai galėtų pavaizduoti kelis popieriaus lapus su turtu.

## Kitam žaidimui

Vykdykite instrukcijas, kad iš naujo nustatytumėte žaidimą kitai vaikų grupei.

### A etapas

- Patikrinkite, ar USB atmintinėje vis dar yra išteklių.
- Ištraukite USB atmintinę iš kompiuterio ir paslėpkite ją atgal.
- Užrakinti kompiuterį.



## B etapas

- Atplėškite instrukcijas ir įmeskite jas atgal į popierinių atliekų rūšiavimo dėžę su kitais padirbtais dokumentais. Jei reikia, pakeiskite instrukcijas / padirbtus dokumentus.

## C–E fazės

- Išvalykite „maišymo stalą“,
- Peržvelkite turto apskaitos lapus ir parengkite naujus,
- Sudėkite rašiklius, žirkles, žymeklius, lipniąją juostelę... atgal į stalčių. Patikrinkite, ar lipniosios juostos dar pakanka kitam žaidimui.



**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/>