



„Pixel Panic: The Lux Vision“ atgalinis skaičiavimas

Trenerio vadovas

Mokymosi rezultatai

Pagrindinė tema

Vaizdo įrašų ir nuotraukų redagavimas

Pedagoginiai tikslai

- Dalyviai supras vaizdo įrašų ir nuotraukų redagavimo procesą,
- Dalyviai gebės suprasti kliento specifikacijas ir laikytis gairių,
- Dalyviai galės valdyti savo laiką.



Pagrindinės gairės

Tipas

Šis pabėgimo žaidimas yra įprasto tipo pabėgimo žaidimas: žaidėjai manipuliuos turtu per popierines lapas.

Laikotarpis

Nuo 1 valandos iki 13.30 val. su instruktažu ir aptarimu

Dalyviai

Maksimalus dalyvių skaičius – nuo 3 iki 6

Temos

Reklama, sabotazas, kvepalai, vaizdo įrašai, garso įrašai

Reikalingi įgūdžiai

Žaidimo vedėjui

Vaizdo įrašų ir nuotraukų redagavimo įgūdžiai (žaidimo vadovas turi mokėti vesti ir padėti dalyviams viso pabėgimo žaidimo metu).

Dalyviams

Įgūdžiai nereikalingi, tačiau bendros vaizdo įrašų redagavimo žinios būtų privalumas (pabėgimo žaidimą galima naudoti kaip atvejo analizę po teorijos).



Žaidimo vedėjo vaidmuo

Žaidimo meistras atliks komunikacijos praktikanto vaidmenį: jis galės duoti užuominų, girdėtų dalykų, bet negalės atlikti miksavimo proceso. Jis bus kambaryje su žaidėjais, kad juos vestų ir padėtų.

Kai žaidėjai pasieks USB atmintinės turinį ir atidarys išteklius, jie pateiks išteklių lapus ir paaiškins, kad tai simbolizuoja jų kompiuterio teikiamą entuziazmą.

Žaidimo vadovo vaidmuo yra stebėti laiką, nurodyti žaidėjams, kiek laiko trunka žaidimas, patvirtinti arba atmesti žaidėjų darbą ir prižiūrėti žaidimą.

Be to, žaidimo meistras turėtų būti atviras įvairioms technikoms, skirtoms įtraukti grupę, ir atitinkamai pritaikyti žaidimą. Pavyzdžiui, net jei žaidimas nesiūlo žaidėjams „vaidmenų“, kai kuriose komandose gali būti drovių žmonių arba žaidėjų, turinčių specifinį mąstymą, kuriems vaidmuo galėtų būti gera parama jų įsitraukimui. Svarbiausia žaidimo meistro įžvalga – visada matyti veiklą grupės požiūriu ir pamatyti, kaip ją pritaikyti, kartais ir gyvai!



Įtraukties užtikrinimas

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.



Bendra rekomendacija:

- „Pabėgimo žaidimas“ – tai bendradarbiavimu paremta veikla, kurioje kartais grupės organizavimas tampa chaotiškas. Jei manote, kad jūsų žaidėjai juda ta linkme, nedvejodami duokite jiems patarimų, kaip dirbti komandoje, pavyzdžiui:
- Panašu, kad šiai problemos daliai išspręsti prireiks kelių smegenų.
- Šiek tiek chaotiška, grupės susitikimas, kuriame galėtume pasidalinti savo išvadomis, galėtų padėti.
- Net ir geriausi žmonės kartais kažko nepastebi: atleidimas iš darbo gali būti gera atrama ieškant sprendimo!

Patarimai ir sprendimai

A etapas

Užuominos

- Žinau, kad klientas pateikė kažką USB atmintinėje... Ar manote, kad žmonės, sabotavę darbą, ją ir sunaikino?

Sprendimai

Kur paslėptas USB raktas. Kompiuterio kodas: „047293“.



B etapas

Užuominos

- Žinoma, jei žmonės, sunaikinę tavo darbą, ką nors rado, jie tai sunaikino.
- Nesu tikras, ar visos šiukšlės yra naudingos...

Sprendimai: Atpažinkite instrukcijas.

C fazė > D

Užuominos

- Instrukcijos labai konkrečios... ar kompiuteryje galite atpažinti, kurie ištekliai minimi?
- Turto popieriaus lapų užsakymas tikriausiai jums padėtų!

Sprendimai: Štai vaizdo įrašo sprendimas

1. 7-asis bėgimas: Vaizdo įrašas Kvepalų rinkinys + buteliukas: nuo 00:00 iki 00:06
2. 4-asis spurtas: nuo 00:13 iki 00:20
3. Skubėjimas 6:00:00 iki 00:05
4. 2-as skubėjimas: nuo 00:00 iki 00:25
5. 3-ias skubėjimo laikas: nuo 00:00 iki 00:05
6. 5-asis skubėjimas: nuo 00:00 iki 00:10 ir daugiau (pritaikykite pagal likusią dalį)
7. Logotipas: 5 sekundės

Prieduose kaip pavyzdys sukurtas vaizdo įrašas: „Priedas – „LuxVision“ vaizdo įrašas“.



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, pristatant pradžią ir paaiškinant žaidėjams jų misiją.

Apžvalga (po žaidimo)

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.

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

Tai būtų gera proga aptarti, kiek toli žaidėjai nuėjo, parodyti jiems laukiamą rezultatą (vaizdo įrašas prieduose: Priedas – „LuxVision“ vaizdo įrašas) ir palyginti su tuo, ką jie padarė.

Aptarimo metu galima pabrėžti socialinius įgūdžius. Pateikiame keletą sričių, kurias būtų galima aptarti aptarimo metu, pavyzdžių: kūrybiškumas ieškant netradicinių sprendimų, strateginis suderinamumas, kaip grupė tvarko informaciją, ir komandinis darbas.

Nedvejodami pridėkite elementų iš savo tikslų pagal savo kursą!



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/>