



I05

GUIDE DU JEU



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. (Numéro de projet : 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076)



**Cofinancé par
l'Union européenne**

LES PARTENAIRES



L'IRSAM a été fondé il y a 160 ans à Marseille. L'IRSAM soutient les personnes en situation de handicap, principalement celles souffrant de déficiences sensorielles, dans des environnements de travail spécialisés (protégés), en milieu ordinaire, ainsi que dans des centres d'apprentissage et de formation.



CHALLEDU est une organisation non gouvernementale à but non lucratif, pionnière de nouveaux modèles d'apprentissage, d'inclusion et d'engagement via des méthodes basées sur le jeu.



Citizens In Power (CIP) est une organisation non gouvernementale chypriote à but non lucratif qui répond aux besoins et aux demandes des personnes en les impliquant dans la vie sociale et civique, en leur fournissant simultanément du matériel innovant et des formations gratuites dans divers domaines.



L'association de développement "PITAGORAS" a été créée en 2010 à l'initiative d'un groupe de personnes désireuses de populariser la langue des signes et de renforcer leurs propres compétences sociales.



L'institut turinois pour les sourds de Pianezza est une organisation aux origines anciennes, fondée en 1814 afin de s'occuper de l'éducation des enfants sourds et de former leurs enseignants. L'Institut est une fondation à but non lucratif.



Cofinancé par
l'Union européenne

Table des matières

1. INTRODUCTION

4

1.1 Aperçu du projet

4

1.2 Objectifs du jeu “Periegesis”

6

1.3 Méthodologie suivie pour le développement du JEU NUMÉRIQUE et du GUIDE

7

2. LE CONCEPT CLÉ ET LES CARACTÉRISTIQUES DU JEU

8

2.1 Démarrage

9

2.2 Tutoriel

10

2.3 Domaines

11

2.4 Comment gagner ?

12

3. COMMENT TELECHARGER LE JEU

13

3.1 Exigences techniques et processus

14

1. INTRODUCTION

1.1 Aperçu du projet

PERIEGESIS" (un mot grec et latin à sens multiples, presque synonyme de déambulation/ tour/ visite/ voyage) vise à promouvoir l'inclusion des personnes sourdes et malentendantes dans les lieux culturels, principalement les musées, les galeries et les espaces culturels similaires. PERIEGESIS" vise l'inclusion du groupe parfois marginalisé des personnes sourdes et malentendantes, en améliorant les compétences du personnel entendant des musées et/ou des galeries, comme les docteurs, les responsables des relations publiques, les directeurs de boutiques de musées, le personnel de protection des musées, les guides touristiques et autres, afin qu'ils puissent communiquer avec les personnes sourdes et malentendantes. Dans une ère post-COVID19, tout le monde aspirera à un contact humain vivant. Nous tous, dans l'UE, avons ressenti l'isolement par le biais des confinements et la réduction des contacts humains. C'est l'isolement que certains de nos camarades ressentent en tant que personnes handicapées dans la société toute leur vie.

PERIEGESIS a pour objectif d'aider les adultes qui travaillent déjà ou qui ont l'intention de travailler dans des lieux culturels à communiquer par le biais du langage visuel avec un très large pourcentage de la population, dont les personnes souffrant de handicaps auditifs. Cela ne profitera pas seulement aux personnes handicapées, mais aussi aux travailleurs adultes ou aux adultes qui souhaitent acquérir de nouvelles compétences, ce qui leur donnera de meilleures chances de trouver un emploi. PERIEGESIS vise également à rapprocher ces lieux culturels des personnes handicapées. Si l'on veut rendre les musées attrayants pour un groupe cible particulier, il faut créer de nouveaux groupes de visiteurs et générer ainsi plus de ressources et de publicité. Il est largement admis que le langage (sous toutes ses formes, visuelles ou orales) est l'un des instruments les plus importants pour communiquer des idées et des sentiments.

Les musées (et les galeries) ont contribué à façonner les connaissances depuis plus de 600 ans, leur fonction dans la société actuelle est donc cruciale et importante (Greenhill, 1992). En outre, au-delà de la formation du savoir, les musées et les galeries ont un rôle multidimensionnel qui consiste à offrir une expérience inclusive, à la fois d'apprentissage et de divertissement, importante tant pour l'individu que pour la communauté globale (Falk, J. H., & Dierking, L. D. 2018). Par conséquent, " PERIEGESIS " aspire à cibler le personnel employé entendant qui communique directement avec les visiteurs, dans le but de les familiariser avec le ou les langages visuels. La langue des signes doit être considérée comme une langue importante (visuelle) et discrète au même titre que les autres langues (parlées). Mettre de côté la langue visuelle signifie automatiquement mettre de côté plus de 466 millions de personnes et leur possibilité d'élargir leurs perspectives, leurs connaissances, leurs expériences et leurs loisirs acquis en visitant des musées et/ou des galeries et d'autres espaces culturels.

Grâce à sa structure bien définie, à l'analyse détaillée de la gestion, à l'analyse et au développement des résultats des activités produites, au rassemblement de partenaires de projets de différents horizons et à ses partenaires associés, "PERIEGESIS" ambitionne de procurer des bienfaits à des personnes appartenant à divers groupes cibles, tels que.. :

- Les adultes/individus qui acceptent d'être formés à la méthodologie du projet auront un accès gratuit à l'ensemble du matériel produit, bénéficiant principalement de 01 'PERIEGESIS Compendium' et 03 'Video Learning Directory for Museum staff' ;
- Des formateurs d'adultes, des éducateurs et des spécialistes de la langue des signes qui seront dotés de matériel innovant à utiliser pour l'inclusion des personnes handicapées dans les lieux culturels, en développant les compétences des personnes qui y travaillent. Cet objectif est atteint principalement grâce à l'O4 "Plans de sensibilisation pour l'intégration des personnes handicapées dans les musées" et à l'O5 "Digital Serious game", qui propose une activité d'apprentissage interactive et amusante, parfaitement adaptée à l'ère du numérique et du COVID.

Les outils créés incluent :

1. Un Compendium, un guide complet qui servira d'introduction et de cadre théorique pour le reste des résultats, traduit en cinq langues.
2. Un répertoire d'apprentissage des musées, thésaurus des principales phrases et dialogues sur lesquels seront basés les vidéos de formation et les plans de cours.
3. Vidéos développées pour la formation du personnel et la base du serious game numérique
4. Plans de sensibilisation qui comprendront les éléments susmentionnés afin d'améliorer les compétences des formateurs et des professionnels concernés, en fournissant des plans de cours complets à utiliser comme guides pour les éducateurs et/ou les enseignants et/ou les formateurs.
5. Un jeu numérique sérieux, qui renforcera ce projet en combinant les connaissances d'une manière interactive, engageante et amusante. En jouant, les personnes apprennent les difficultés que les personnes handicapées peuvent rencontrer lors de la visite d'un musée ou d'une galerie, et comment communiquer avec les personnes handicapées (sans nécessairement devenir bilingue), en apprenant la langue des signes locale et les signes internationaux.



1.2 Objectifs du Jeu Periegesis

L'objectif du jeu numérique O5- "Periegesis" est de motiver les adultes qui travaillent (ou ont l'intention de travailler) dans le domaine des musées, des galeries, des lieux culturels ou de toute autre industrie touristique ou culturelle à renforcer leurs compétences et à en développer de nouvelles en matière d'accessibilité.

L'objectif du jeu est de coopérer pour profiter d'un "périégésis" (= visite) dans le musée. Plus précisément, le serious Game invitera les joueurs à apprendre les principaux dialogues du domaine en jouant. Les serious game sont considérés aujourd'hui comme l'un des moyens d'apprentissage les plus innovants et les plus efficaces. Ils sont étudiés en particulier pour leur potentiel d'augmentation de l'engagement de l'utilisateur, qui peut être favorisé par des approches de conception de jeux "amusants" et interactifs qui augmentent encore l'intérêt des joueurs pour l'apprentissage d'un sujet.

Le développement du JEU O5-Periegesis" est une combinaison de toutes les connaissances acquises et du matériel de O1, O2, O3 et vise à faciliter en tant qu'activité dans certains (sinon tous) les plans de cours de O4.

Ce guide du jeu s'adresse aux formateurs, aux universités, aux centres de langue des signes, aux départements d'éducation des musées et au personnel des ressources humaines des musées, etc.

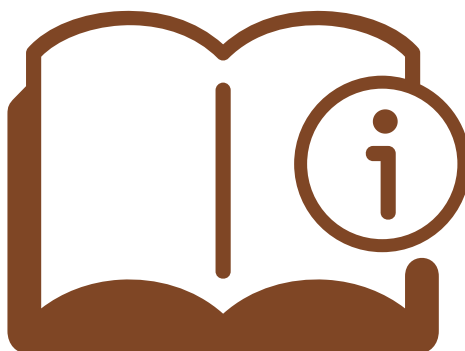
Le jeu numérique est associé à un guide pour jouer.

Après avoir lu ce guide, vous aurez appris

A propos du projet "Periegesis"

Quel est le contenu et les mécanismes du jeu ?

1. Comment télécharger le jeu



1.3 Méthodologie suivie pour le développement du Serious Game et du guide

Le développement du jeu numérique "Periegesis" et de ce guide a été réalisé grâce aux activités suivantes :

1ère Activité : Challedu a développé le cadre du jeu et a défini les principaux paramètres et mécanismes du jeu sur la base de O2 et O3. Challedu a décidé du mécanisme principal du jeu et du scénario de base (portée des joueurs, niveaux, défis, mécanisme des défis, mécanisme d'interaction, etc).

2ème activité : Le scénario du jeu a été co-conçu par tous les partenaires sur la base du cadre et de la mécanique principale du jeu (O5-A1) et des guides O2, O3.

3ème activité : Les développeurs et concepteurs de jeux spécialisés de Challedu ont développé la première version du jeu.

4ème activité : Le développement de l'environnement, des personnages et de tout le matériel graphique du jeu a été suivi par des développeurs de jeux et des graphistes professionnels et spécialisés de Challedu. Les partenaires ont traduit les phrases du jeu dans leur langue.

5ème activité : A ce stade, Challedu a développé le présent guide de jeu afin de faciliter le playtesting.

6ème activité : Chaque partenaire a organisé deux ateliers de test de jeu avec la participation de personnes et d'experts de tous les groupes cibles directs du projet, à savoir les personnes handicapées, les employés de musée et les cadres du secteur du tourisme, afin d'obtenir un retour d'information et d'identifier les éventuels bugs du jeu. Des questionnaires ont été remplis par les participants et les formateurs afin de recueillir leurs commentaires.

7ème activité : Après avoir pris en compte les commentaires des ateliers de test de la première version du jeu, Challedu a finalisé le jeu et l'a affiné en termes de graphisme, de mécanique, de scénario, etc.
etc.

8ème activité : A la fin, le jeu numérique a été téléchargé dans Play Store dans toutes les langues nationales des partenaires.

2. LE CONCEPT CLÉ ET LES CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Bienvenue dans le Serious Game "Periegesis" ! Un jeu qui vise à améliorer ce projet en combinant les connaissances d'une manière interactive, engageante et amusante. En jouant, les personnes apprennent les difficultés que les personnes handicapées peuvent rencontrer lors d'une visite - "Periegesis" - dans un musée ou une galerie, et comment communiquer avec les personnes sourdes (sans devenir bilingue), en apprenant la langue des signes locale.

Le jeu numérique "Periegesis" a deux joueurs. Le joueur 1 joue le rôle d'un DA (déficient auditif) et le joueur 2 joue le rôle d'un employé entendant. Les deux joueurs entrent dans un Musée. Les joueurs vont essayer de faire un tour à l'intérieur du musée en sélectionnant différentes zones.

Il y a 4 zones différentes, avec des contextes différents dans chacune d'elles : Entrée (accueil), Galerie A (navigation/événements), Galerie B (règles de sécurité, urgence), et Magasins (divers). Dans chaque pièce, le joueur aura l'occasion de voir différentes vidéos liées au thème concerné.

Ce jeu est conçu pour les téléphones mobiles sous forme d'application et peut être téléchargé via play-store. L'application existe en 5 versions selon la langue utilisée dans les vidéos en langue des signes. Les versions disponibles sont : Français, Grec, Italien, Chypriote, Polonais.



2.1 Démarrage

Au début du jeu, le joueur se trouve face à l'entrée d'un musée et l'écran de démarrage lui donne le choix de cliquer sur :

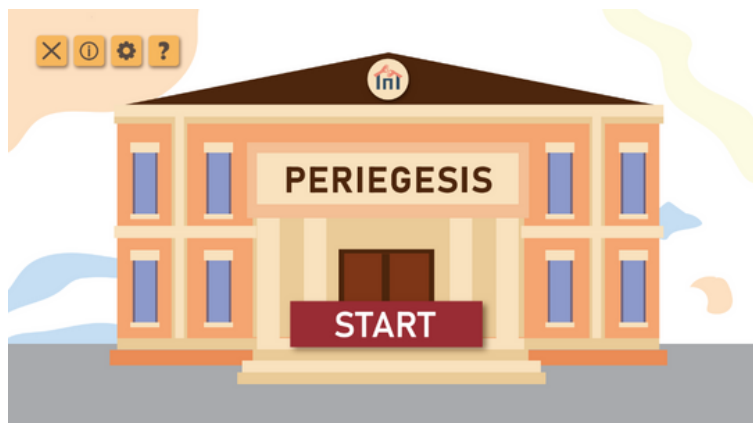
"Start"- Le jeu va démarrer

"Paramètres" - Le joueur accède aux paramètres du jeu.

"Info" - Informations sur le projet

"Tutoriel" - Comment jouer au jeu.

"Quitter" - Quitter le jeu

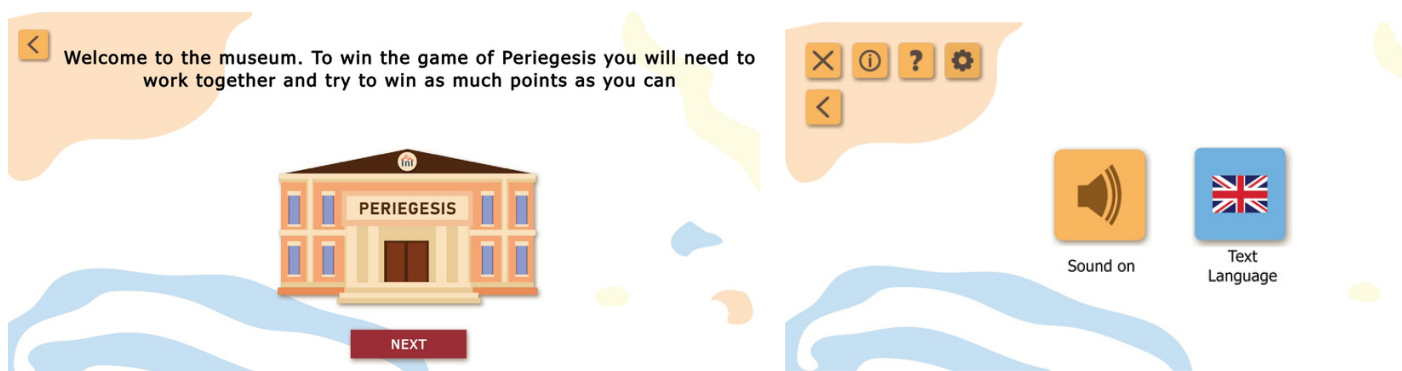


Tutorial : afin de regarder une présentation qui explique ce que le joueur doit faire, comment continuer, et le but du jeu. Si le joueur veut revoir cette présentation, il y a également un bouton  dans chaque pièce.

Dans le bouton "Paramètres", le joueur peut trouver les options suivantes :

"Son" pour choisir s'il préfère écouter les sons du jeu.

"Langue" pour sélectionner la langue dans laquelle les textes du jeu seront rédigés. Pour chaque application, le joueur peut choisir entre l'anglais et les langues nationales (grec, français, italien, polonais, etc.).



2.2 Tutoriel

En ouvrant le tutoriel, le joueur a l'occasion de lire avec tous les détails, comment le jeu est joué.

-Bienvenue au musée. Pour gagner au jeu de PERIEGESIS, vous devrez travailler ensemble et essayer de gagner le plus de points possible.

-Voici le plan du musée. Pour commencer la visite et le jeu, le joueur doit sélectionner une zone sur la carte en tapant dessus.

-Le joueur observera une phrase en langue des signes et essaiera de la signer. Le joueur peut regarder à nouveau la phrase afin de mieux l'appréhender.

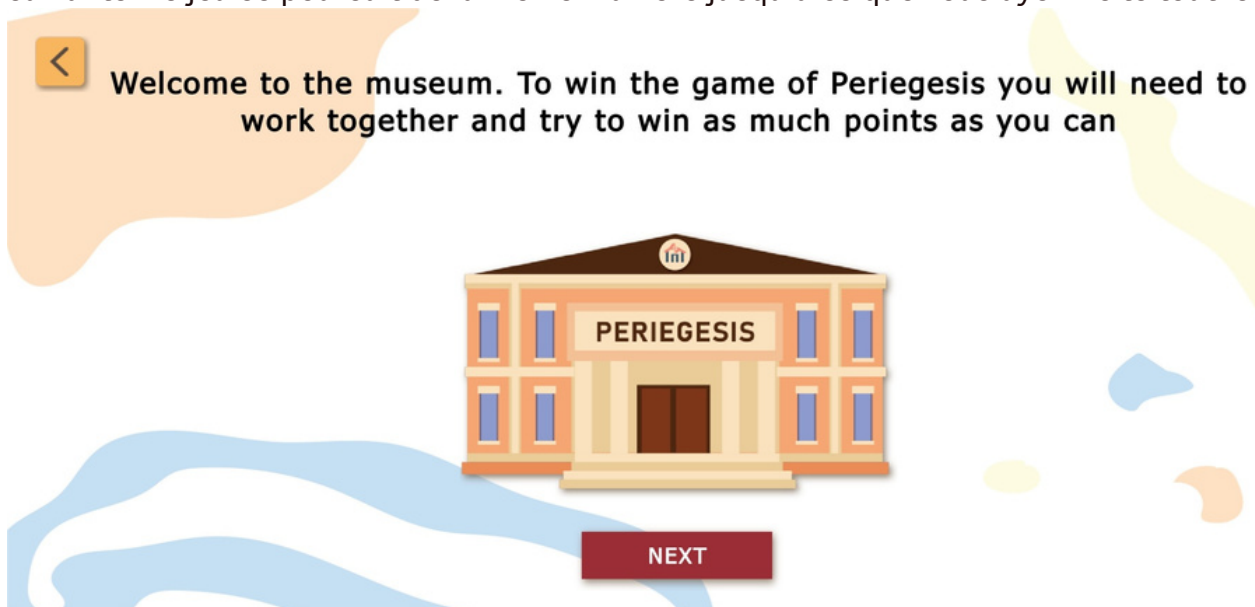
-Lorsqu'il a terminé, il peut appuyer sur le bouton "Suivant". Attention ! La vidéo ne doit pas être regardée par un autre joueur avant d'appuyer sur "suivant".

-Le jeu demandera au joueur de passer l'appareil au joueur suivant du groupe et il appuiera sur le bouton "suivant".

-Ce joueur verra deux phrases en langage des signes et devra choisir celle qu'il pense avoir été signée par le joueur précédent.

-Si le choix est correct, l'équipe entière gagne des points. Si le choix est incorrect, personne ne gagne de points.

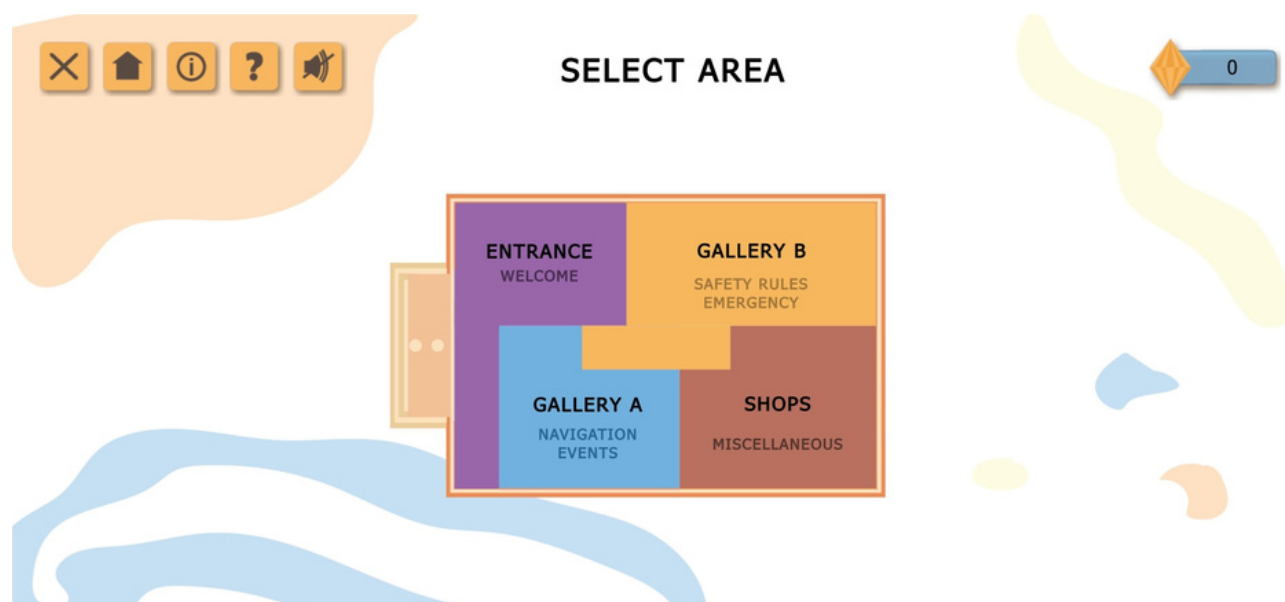
-Ensuite, le joueur qui tient l'appareil regarde une nouvelle vidéo et doit signer la phrase suivante. Le jeu se poursuit de la même manière jusqu'à ce que vous ayez visité tout le musée.



2.3 Domaines

A l'intérieur du musée, il y a 4 zones différentes. Il n'y a pas d'ordre spécifique que le joueur doit suivre, mais pour terminer le jeu, il doit effectuer la visite dans toutes les zones. Dans chaque zone, 3 vidéos sont diffusées en rapport avec le contexte de la pièce.

La première est "l'Entrée" qui contient des phrases de bienvenue, relatives à l'accueil au musée, à la billetterie et à des informations connexes. La deuxième est la "Galerie A" avec des phrases en rapport avec la visite du musée et des informations pratiques. La troisième est la "Galerie B", qui contient des phrases relatives aux règles et à la sécurité dans le musée. La dernière, "Boutique", comprend des phrases utilisées dans le contexte de la cafétéria ou du restaurant.



2.4 Comment gagner ?

Gagner dans un domaine

Comme expliqué précédemment, le jeu doit être joué par (au moins) deux joueurs qui changent de rôle à chaque tour. A chaque fois, l'un prendra le rôle d'une personne DA (déficient auditif) et l'autre celui d'un employé entendant. Les joueurs doivent choisir l'une des zones, y entrer, puis effectuer les étapes suivantes :

- Le joueur n.1 regardera une phrase en langue des signes et essaiera de la signer (le joueur peut voir la vidéo plusieurs fois).



- Lorsqu'il l'a terminé, il peut appuyer sur le bouton "suivant".
- Le jeu demandera au joueur de passer l'appareil au joueur suivant du groupe et il appuiera sur le bouton "suivant".



- Ce joueur verra deux phrases en langage des signes et devra choisir celle qu'il croit que le joueur précédent a décrite.



Si la réponse est correcte, l'équipe gagne 10 points et une autre vidéo s'affiche.



Au total, 3 vidéos seront proposées dans chaque domaine. Si toutes les réponses sont fournies correctement, l'équipe gagne ce domaine, et la couleur de ce domaine devient grise.



Gagner la partie

Pour gagner la partie, les joueurs doivent réussir dans les 4 domaines et accumuler des points. En fonction du nombre total de points qu'ils ont réussi à collecter, ils verront apparaître l'un des messages suivants :

Félicitations

Vous avez collectés entre 110 et 120 points, vous avez fait un tour parfait.

Félicitations

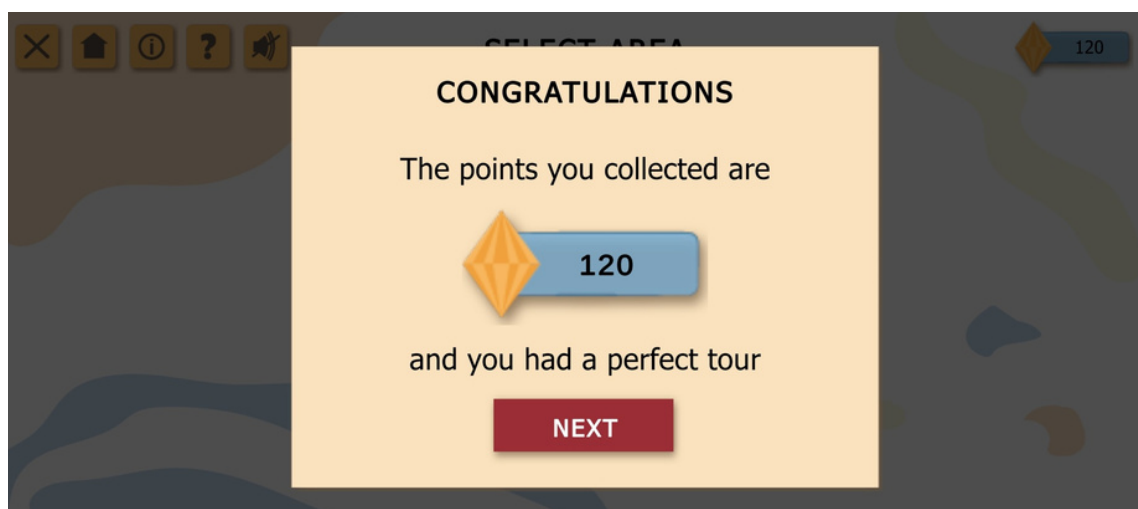
Vous avez collectés entre 70 et 100 points, vous avez fait une très bonne visite.

Félicitations

Vous avez collectés entre 30 et 60 points, vous avez fait une visite médiocre. Nous pensons que vous pouvez faire mieux. Essayez à nouveau

Félicitations

Vous avez collectés entre 0 et 20 points et vous avez eu une tournée moins bonne. Nous pensons que vous pouvez faire mieux. Essayez à nouveau



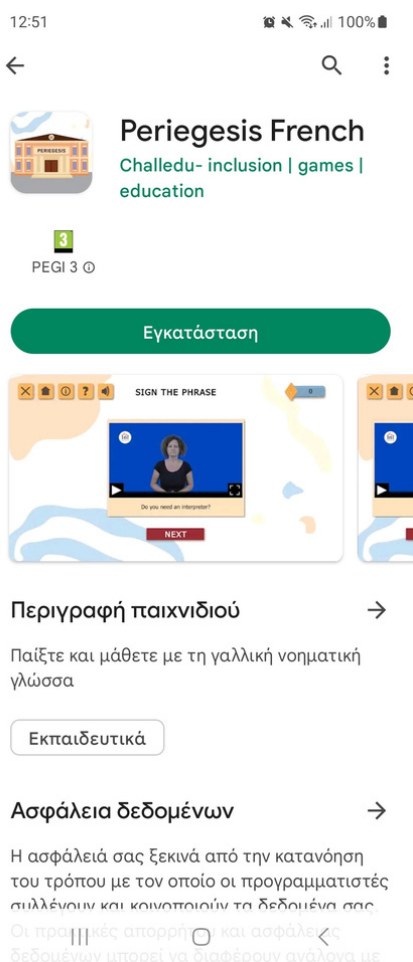
3.COMMENT TELECHARGER LE JEU

3.1 Exigences techniques et processus

Le jeu numérique "Periegesis" est disponible sur le Play Store et peut être téléchargé sur tous les appareils androïdes.

Le jeu est disponible en 5 versions dans toutes les langues des partenaires, à savoir le français, le grec, l'italien, le chypriote et le polonais, en fonction de la langue qui est utilisée dans les vidéos en langue des signes.

1. Ouvrez le Play Store sur votre appareil
2. Effectuez une recherche en utilisant le nom du jeu "Periegesis" et la langue que vous souhaitez.
3. Cliquez sur le bouton "Télécharger".
4. Le jeu sera téléchargé dans votre appareil, prêt à être utilisé.



Contactez notre équipe si vous rencontrez des problèmes pour télécharger le jeu à l'adresse play@challedu.com.



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. (Numéro de projet : 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076)



Cofinancé par
l'Union européenne