



# 105

## ΟΔΗΓΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις. Αριθμός Έργου: 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

# ΕΤΑΙΡΟΙ



Ο IRSAM ιδρύθηκε πριν από 160 χρόνια στη Μασσαλία. Ο IRSAM υποστηρίζει άτομα με αναπηρίες, κυρίως εκείνα με αισθητηριακές αναπηρίες, σε εξειδικευμένους (προστατευμένους) χώρους εργασίας, σε συμβατικά περιβάλλοντα, καθώς και σε κέντρα εκπαίδευσης και κατάρτισης.



Η CHALLEDU- inclusion | games | education είναι ένας μη κερδοσκοπικός οργανισμός που πρωτοπορεί σε νέα μοντέλα μάθησης, ένταξης και αλληλεπίδρασης μέσω μεθόδων που βασίζονται σε παιχνίδια.



Ο Citizens In Power (CIP) είναι ένας ανεξάρτητος μη κερδοσκοπικός, μη κυβερνητικός οργανισμός από την Κύπρο που αντιμετωπίζει τις ανάγκες και τις απαιτήσεις των ανθρώπων μέσω της συμμετοχής τους στην κοινωνική και αστική ζωή, παρέχοντας ταυτόχρονα καινοτόμο υλικό και δωρεάν εκπαιδευτικά προγράμματα που σχετίζονται με μια ποικιλία τομέων.



Ο Σύλλογος Ανάπτυξης «PITAGORAS» ιδρύθηκε το 2010 με πρωτοβουλία μιας ομάδας ανθρώπων που ενδιαφέρονταν να διαδώσουν τη νοηματική γλώσσα και να αναπτύξουν τις δικές τους κοινωνικές δεξιότητες..



Το Ινστιτούτο Κωφών του Τορίνο στην Pianezza είναι ένας οργανισμός με αρχαίες καταβολές, που ιδρύθηκε το 1814 με σκοπό να φροντίζει για την εκπαίδευση των κωφών παιδιών και να εκπαιδεύει τους εκπαιδευτικούς τους. Το Ινστιτούτο είναι ένα μη-κερδοσκοπικό ίδρυμα.



# Περιεχόμενα

## 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ 4

- 1.1 Επισκόπηση του έργου 4
- 1.2 Στόχοι του παιχνιδιού "Periegesis" 6
- 1.3 Μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την ανάπτυξη του ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ και του ΟΔΗΓΟΥ 7

## 2. Η ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ ΚΑΙ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ 8

- 2.1 Εκκίνηση 9
- 2.2 Κανόνες του παιχνιδιού 10
- 2.3 Δωμάτια 11
- 2.4 Επιτυχής ολοκλήρωση του παιχνιδιού 12

## 3. ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ 13

- 3.1 Τεχνικές απαιτήσεις και διαδικασία 14

# 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

## 1.1 Επισκόπηση του έργου

Το έργο «Periegesis» (που παίρνει το όνομά του από μια όμορφη, πολυσήμαντη ελληνική/λατινική λέξη, σχεδόν συνώνυμη με την περιοδεία/περιήγηση/βόλτα σε αξιοθέατα και το ταξίδι) στοχεύει στην προώθηση της συμμετοχής των Κωφών και Βαρήκων ατόμων σε πολιτιστικά θησαυροφυλάκια, κυρίως μουσεία, πινακοθήκες και παρόμοιους πολιτιστικούς χώρους. Το έργο 'PERIEGESIS' στοχεύει στην συμπερίληψη των ενίοτε αποκλεισμένων ατόμων με προβλήματα ακοής, βελτιώνοντας τις δεξιότητες του ακούοντος προσωπικού των μουσείων και/ή των πινακοθηκών, όπως οι ξεναγοί, οι υπεύθυνοι δημοσίων σχέσεων, οι υπεύθυνοι των καταστημάτων των μουσείων, το προσωπικό ασφαλείας των μουσείων κ.ά., ώστε να είναι σε θέση να επικοινωνούν με άτομα με προβλήματα ακοής. Σε μια μετά-COVID19 εποχή, όλοι οι άνθρωποι θα επιθυμούν την άμεση ανθρώπινη επαφή. Όλοι μας στην ΕΕ έχουμε νιώσει την κοινωνική απομόνωση εξαιτίας των περιοριστικών μέτρων και της αποκοπής μας από άλλους ανθρώπους. Αυτή όμως την κοινωνική απομόνωση κάποιοι συνάνθρωποί μας, όπως τα άτομα με προβλήματα ακοής, τη βιώνουν για όλη τους τη ζωή.

Το έργο PERIEGESIS έχει ως στόχο να βοηθήσει τους ενήλικες που εργάζονται ή σκοπεύουν να εργαστούν σε πολιτιστικά κέντρα, να μάθουν να επικοινωνούν μέσω της οπτικο-κινησιακής γλώσσας με ένα πολύ μεγάλο ποσοστό της ανθρωπότητας, στο οποίο περιλαμβάνονται και τα άτομα με προβλήματα ακοής. Αυτό δεν θα ωφελήσει μόνο τα άτομα με προβλήματα ακοής, αλλά θα συμβάλει επίσης στην επιμόρφωση των ενήλικων εργαζομένων ή των ενηλίκων που θέλουν να αναπτύξουν περαιτέρω τις επαγγελματικές τους δεξιότητες, διασφαλίζοντας έτσι περισσότερες ευκαιρίες εύρεσης εργασίας. Το έργο PERIEGESIS έχει επίσης ως στόχο να φέρει πιο κοντά αυτούς τους πολιτιστικούς χώρους στα άτομα με προβλήματα ακοής. Εάν τα μουσεία γίνουν πιο ελκυστικά προς τη συγκεκριμένη ομάδα ατόμων, αυτό σημαίνει πως τα μουσεία θα εξασφαλίσουν ένα ευρύτερο κοινό επισκεπτών, αποκτώντας έτσι μεγαλύτερη δημοτικότητα και μεγαλύτερα έσοδα. Είναι ευρέως αποδεκτό ότι η γλώσσα (σε οποιαδήποτε μορφή -οπτική-κινησιακή ή προφορική) είναι ένα από τα σημαντικότερα μέσα επικοινωνίας ιδεών και συναισθημάτων.

Τα μουσεία (και οι πινακοθήκες) συνεισφέρουν ενεργά στη διαμόρφωση της γνώσης για πάνω από εξακόσια χρόνια, επομένως η λειτουργία τους στη σημερινή κοινωνία είναι κρίσιμη και σημαντική (Greenhill, 1992). Επιπλέον, εκτός από το να διαμορφώνουν γνώσεις, τα μουσεία και οι πινακοθήκες έχουν ένα πολυδιάστατο ρόλο να διαδραματίσουν ως χώροι συμπερίληψης, μάθησης και ψυχαγωγίας ταυτόχρονα, κάτι το οποίο είναι εξίσου σημαντικό τόσο για το άτομο όσο και την παγκόσμια κοινότητα (Falk, J. H., & Dierking, L. D. 2018). Κατά συνέπεια, το έργο "PERIEGESIS" φιλοδοξεί να απευθυνθεί στο προσωπικό που ακούει και επικοινωνεί άμεσα με τους επισκέπτες, σε μια προσπάθεια εξοικείωσής του με την οπτικο-κινησιακή γλώσσα.

Η νοηματική γλώσσα (οπτική-κινησιακή γλώσσα) θα πρέπει να θεωρείται το ίδιο σημαντική και διακριτή γλώσσα όσο και οι άλλες (προφορικές) γλώσσες. Ο παραγκωνισμός της οπτικο-κινησιακής γλώσσας σημαίνει ότι αυτόματα παραμερίζονται περισσότεροι από 466 εκατομμύρια άνθρωποι, περιορίζοντας έτσι τις ευκαιρίες τους να διευρύνουν τις προοπτικές, τις γνώσεις και τις εμπειρίες που μπορούν να αποκτήσουν μέσω της επίσκεψης σε μουσεία ή/και πινακοθήκες καθώς και άλλους πολιτιστικούς χώρους.

Μέσω της ξεκάθαρης δομής του, της προσεγγίμενης διαχείρισης, της λεπτομερούς ανάλυσης και ανάπτυξης του περιεχομένου των πνευματικών παραδοτέων, της συνεργασίας οργανισμών-εταίρων με διαφορετικό υπόβαθρο, το έργο "PERIEGESIS" φιλοδοξεί να ωφελήσει άτομα από διάφορες ομάδες, όπως:

- Ενήλικες/Άτομα που είναι πρόθυμα να εκπαιδευτούν στη μεθοδολογία του έργου, θα έχουν αποκτήσει ελεύθερη πρόσβαση σε όλο το υλικό που θα παραχθεί, επωφελούμενοι κυρίως από το Α1 "Μεθοδολογικός οδηγός του έργου PERIEGESIS" και το Α3 "Βιντεοσκοπημένος μαθησιακός κατάλογος για το προσωπικό του Μουσείου".
- Εκπαιδευτές ενηλίκων, παιδαγωγοί και ειδικοί στη νοηματική γλώσσα, οι οποίοι θα εφοδιαστούν με καινοτόμο υλικό το οποίο μπορούν να αξιοποιήσουν για να αναπτύξουν περαιτέρω τις επαγγελματικές τους δεξιότητες κυρίως όσον αφορά την ένταξη των ατόμων με προβλήματα ακοής στα πολιτιστικά θησαυροφυλάκια. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί κυρίως μέσω του Α4 "Σχέδια μαθήματος για την ένταξη των ατόμων με προβλήματα ακοής σε μουσεία" και του Α5 "Ψηφιακό σοβαρό παιχνίδι", το οποίο προσφέρει μια διαδραστική, διασκεδαστική εκπαιδευτική δραστηριότητα - εναρμονισμένη στις ανάγκες της ψηφιακής/ COVID εποχής.



Τα αποτελέσματα του έργου περιλαμβάνουν:

- Α1- Μεθοδολογικός οδηγός του έργου PERIEGESIS
- Α2- Εκπαιδευτικός οδηγός-γλωσσάριο βασικών φράσεων και διαλόγων για κωφά και βαρήκοα άτομα (DHH)
- Α3- Κατάλογος με βίντεο που περιλαμβάνει φράσεις στη νοηματική για το προσωπικό των πολιτιστικών χώρων
- Α4- Σχέδια μαθημάτων για την ένταξη των κωφών και βαρήκων ατόμων στους πολιτιστικούς χώρους
- Α5- Ψηφιακό σοβαρό παιχνίδι (Digital serious game) ως ένας διασκεδαστικός και διαδραστικός τρόπος μέσω του οποίου οι εργαζόμενοι σε πολιτιστικούς χώρους μπορούν να μάθουν κάποιες βασικές φράσεις στη νοηματική γλώσσα και να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους.

## 1.2 Στόχοι του Παιχνιδιού Periegesis

Ο στόχος του ψηφιακού παιχνιδιού A5- "Periegesis" είναι να παρακινήσει τους ενήλικες που εργάζονται (ή σκοπεύουν να εργαστούν) στον τομέα των μουσείων, των πινακοθηκών, των πολιτιστικών χώρων ή οποιασδήποτε άλλης σχετικής τουριστικής/πολιτιστικής βιομηχανίας, να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους και να αναπτύξουν νέες όσον αφορά την προσβασιμότητα.

Στόχος του παιχνιδιού είναι η συνεργασία μεταξύ των παικτών, για να απολαύσουν μαζί μια "PERIEGESIS" (=περιήγηση) στο μουσείο. Πιο συγκεκριμένα, οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν μέσω της εμπειρίας του παιχνιδιού κύριους διαλόγους στη νοηματική γλώσσα. Τα σοβαρά παιχνίδια θεωρούνται σήμερα ένας από τους πιο καινοτόμους και αποτελεσματικούς τρόπους μάθησης. Διερευνώνται ιδίως για τις δυνατότητές τους σε σχέση με την ενίσχυση της ενεργούς δέσμευσης των συμμετεχόντων σε αυτά, μέσω δηλαδή των "διασκεδαστικών" και διαδραστικών προσεγγίσεων που υιοθετούν στο σχεδιασμό παιχνιδιών, οι οποίες εντείνουν περαιτέρω το ενδιαφέρον των παικτών για την εκμάθηση ενός θέματος.

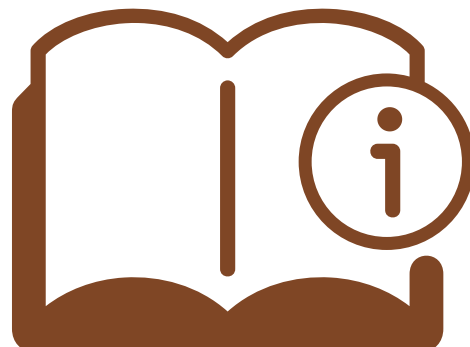
Η ανάπτυξη του A5- Παιχνιδιού "PERIEGESIS" είναι ένας συνδυασμός όλων των αποκτηθεισών γνώσεων και του υλικού που δημιουργήθηκε στα A1, A2, A3 του έργου και έχει ως στόχο να διευκολύνει ως δραστηριότητα ορισμένα (αν όχι όλα) τα σχέδια μαθημάτων του A4.

Αυτός ο οδηγός παιχνιδιού απευθύνεται σε εκπαιδευτές, πανεπιστήμια, κέντρα νοηματικής γλώσσας, τμήματα μουσειακής εκπαίδευσης και προσωπικό ανθρώπινου δυναμικού μουσείων κ.λπ. και είναι διαθέσιμος σε όλες τις γλώσσες των συμμετέχοντων εταιριών στο έργο.

*Το ψηφιακό παιχνίδι συνοδεύεται με έναν οδηγό σε σχέση με αυτό.*

Ο οδηγός αυτός περιέχει:

1. Πληροφορίες σχετικά με το έργο "PERIEGESIS"
2. Το περιεχόμενο και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού
3. Οδηγίες για το πώς ο χρήστης μπορεί να κατεβάσει το παιχνίδι



## 1.3 Μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την ανάπτυξη του Ψηφιακού Παιχνιδιού και του Οδηγού

Η ανάπτυξη του ψηφιακού παιχνιδιού "Periegesis" και του παρόντος οδηγού επιτεύχθηκε μέσω των ακόλουθων δραστηριοτήτων:

1η Δραστηριότητα: Ο Challedu ανέπτυξε το πλαίσιο του παιχνιδιού και καθόρισε τις κύριες παραμέτρους και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού με βάση το Ο2 και το Ο3. Ο Challedu αποφάσισε τον κύριο μηχανισμό του παιχνιδιού και το βασικό σενάριο (τον στόχο των παικτών, τα επίπεδα, τις προκλήσεις, τον μηχανισμό των προκλήσεων, τον μηχανισμό της διεπαφής χρήστη, κ.λπ.)

2η Δραστηριότητα: Το σενάριο του παιχνιδιού συνδιαμορφώθηκε από όλους τους εταίρους με βάση το πλαίσιο και τον κύριο μηχανισμό του παιχνιδιού (Ο5-Α1) και τους οδηγούς Ο2, Ο3.

3η Δραστηριότητα: Εξειδικευμένοι προγραμματιστές παιχνιδιών και σχεδιαστές της Challedu ανέπτυξαν την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού

4η Δραστηριότητα: Ακολούθησε η ανάπτυξη του περιβάλλοντος, των χαρακτήρων και όλου του γραφικού υλικού του παιχνιδιού από επαγγελματίες και εξειδικευμένους προγραμματιστές παιχνιδιών και γραφίστες της Challedu. Οι εταίροι μετέφρασαν το γλωσσικό περιεχόμενο του παιχνιδιού στις γλώσσες των χωρών τους.

5η Δραστηριότητα: Σε αυτό το στάδιο, η Challedu ανέπτυξε τον παρόντα οδηγό, προκειμένου να διευκολύνει τη δοκιμή του παιχνιδιού.

6η Δραστηριότητα: Κάθε εταίρος διοργάνωσε δύο δοκιμαστικά εργαστήρια του παιχνιδιού με τη συμμετοχή ατόμων και εμπειρογνομώνων από όλες τις άμεσες ομάδες-στόχους του έργου, δηλαδή άτομα με ακουστική αναπηρία (DHH), εργαζόμενους σε μουσεία και στελέχη του τουριστικού τομέα, προκειμένου να λάβουν ανατροφοδότηση και να εντοπίσουν πιθανά σφάλματα στο παιχνίδι. Συμπληρώθηκαν ερωτηματολόγια τόσο από τους συμμετέχοντες όσο και από τους εκπαιδευτές, προκειμένου να ληφθούν τα σχόλιά τους υπόψη.

7η Δραστηριότητα: Αφού έλαβε ανατροφοδότηση από τα δοκιμαστικά εργαστήρια της πρώτης έκδοσης του παιχνιδιού, ο Challedu οριστικοποίησε το παιχνίδι και το βελτίωσε όσον αφορά τα γραφικά, τους μηχανισμούς, το σενάριο κ.λπ.

8η Δραστηριότητα: Στο τέλος, το ψηφιακό παιχνίδι ανέβηκε στο play store σε όλες τις εθνικές γλώσσες των εταίρων.

## 2. Η ΒΑΣΙΚΗ ΙΔΕΑ ΚΑΙ ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Καλώς ήρθατε στο ψηφιακό παιχνίδι του "Periegesis"! Πρόκειται για ένα παιχνίδι που έχει ως στόχο να ενισχύσει το όραμα του έργου μεταφέροντας τη γνώση του με έναν διαδραστικό, ελκυστικό και διασκεδαστικό τρόπο. Κατά τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι, οι παίκτες μαθαίνουν για τις δυσκολίες που μπορεί να αντιμετωπίζουν τα άτομα DHH κατά την περιήγησή τους - "periegesis"- σε ένα μουσείο/ή μια πινακοθήκη καθώς και για το πώς να επικοινωνούν μαζί τους (χωρίς απαραίτητα να γίνονται δίγλωσσοι), μέσω της εκμάθησης των εθνικών νοηματικών γλωσσών αλλά και της διεθνούς νοηματικής.

Το ψηφιακό παιχνίδι του "Periegesis" παίζεται από δύο άτομα, εκ των οποίων ο πρώτος παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός ατόμου DHH ενώ ο δεύτερος το ρόλο ενός "ακούοντος εργαζομένου". Και οι δύο παίκτες εισέρχονται σε ένα "Μουσείο". Οι παίκτες προσπαθούν να περιηγηθούν στο μουσείο εισέρχοντας σε διαφορετικά δωμάτια.

Υπάρχουν 4 διαφορετικά δωμάτια τα οποία εξυπηρετούν έναν διαφορετικό σκοπό το καθένα: Είσοδος(καλωσόρισμα), Πινακοθήκη Α (Ξενάγηση/Εκδηλώσεις), Πινακοθήκη Β (Κανόνες Ασφαλείας, Έκτακτη Ανάγκη) και Καταστήματα (για ποικίλους σκοπούς). Σε κάθε δωμάτιο ο παίκτης θα έχει την ευκαιρία να παρακολουθήσει διάφορα βίντεο που συνδέονται με το αντίστοιχο θέμα.

Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί ως εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα και μπορεί να το κατεβάσει κανείς μέσω του play-store. Η εφαρμογή είναι διαθέσιμη σε 5 εκδόσεις σύμφωνα με τις εθνικές νοηματικές γλώσσες των εταίρων που συμμετέχουν στο έργο. Οι διαθέσιμες εκδόσεις είναι οι εξής: Γαλλική, Ελληνική, Ιταλική, Κυπριακή, Πολωνική Νοηματική Γλώσσα.





## 2.1 Εκκίνηση

Στην αρχή του παιχνιδιού, ο παίκτης βρίσκεται μπροστά στην είσοδο ενός μουσείου και η αρχική οθόνη δίνει στον παίκτη την επιλογή να κάνει κλικ στο:

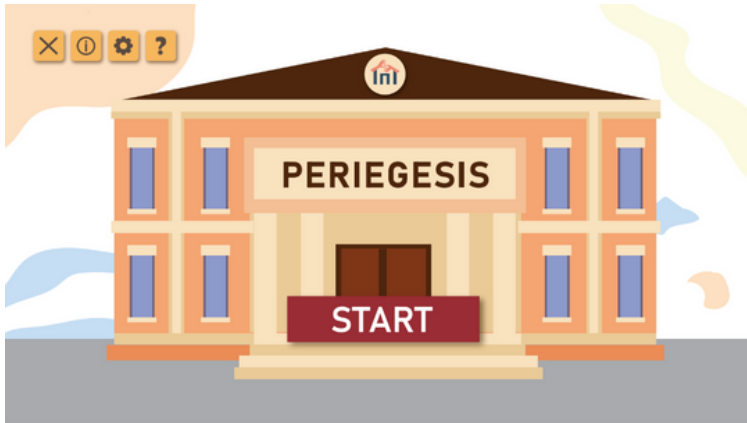
"Εκκίνηση"- Για να ξεκινήσει το παιχνίδι


"Ρυθμίσεις"- Για να τροποποιήσει τις ρυθμίσεις του παιχνιδιού

"Πληροφορίες"- Για να μάθει πληροφορίες σχετικά με το έργο

"Οδηγίες"- Για να μάθει πώς παίζεται το παιχνίδι

"Έξοδος"- Για έξοδο από το παιχνίδι

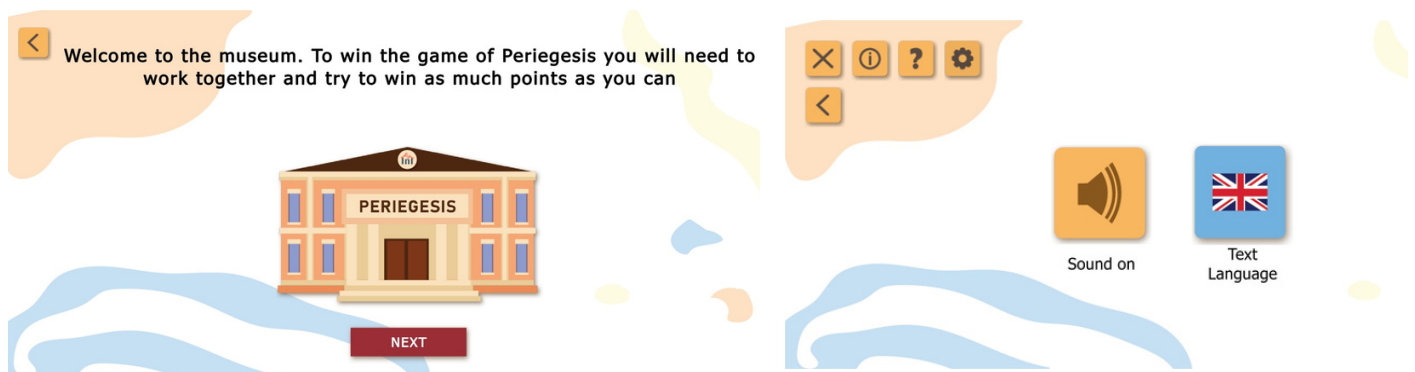


Στις "Οδηγίες" ο παίκτης μπορεί να παρακολουθήσει μια παρουσίαση σχετικά με τον τρόπο εκτέλεσης και τον στόχο του παιχνιδιού. Σε περίπτωση που ο παίκτης θέλει να παρακολουθήσει ξανά την παρουσίαση, μπορεί να πατήσει στο κουμπί  μέσα σε κάθε δωμάτιο.

Στο κουμπί "Ρυθμίσεις", ο παίκτης μπορεί να βρει τις επιλογές:

"Ήχος" - για να επιλέξει αν προτιμά να ακούει τους ήχους του παιχνιδιού.

"Γλώσσα" - για να επιλέξετε σε ποια γλώσσα θα είναι τα κείμενα του παιχνιδιού. Για κάθε εφαρμογή ο παίκτης μπορεί να επιλέξει μεταξύ των αγγλικών και των εθνικών γλωσσών, π.χ. ελληνικά, γαλλικά, ιταλικά, πολωνικά.



## 2.2 Κανόνες του Παιχνιδιού

Ανοίγοντας τις οδηγίες, ο παίκτης έχει την ευκαιρία να διαβάσει όλες τις λεπτομέρειες σχετικά με τον τρόπο εκτέλεσης του παιχνιδιού.

-Καλώς ήρθατε στο μουσείο. Για να κερδίσετε στο παιχνίδι PERIEGESIS, θα χρειαστεί να συνεργαστείτε όλοι μαζί και να προσπαθήσετε να συγκεντρώσετε όσο περισσότερους πόντους μπορείτε.

- Αυτός είναι ο χάρτης του μουσείου. Για να ξεκινήσετε την περιήγησή σας και το παιχνίδι, πρέπει ένας παίκτης να επιλέξει μία τοποθεσία στο χάρτη του μουσείου πατώντας πάνω σε αυτήν.

-Ο παίκτης θα δει μία φράση στη νοηματική και θα προσπαθήσει να τη μιμηθεί. Μπορεί να ξαναδεί τη φράση για να την αποδώσει καλύτερα.

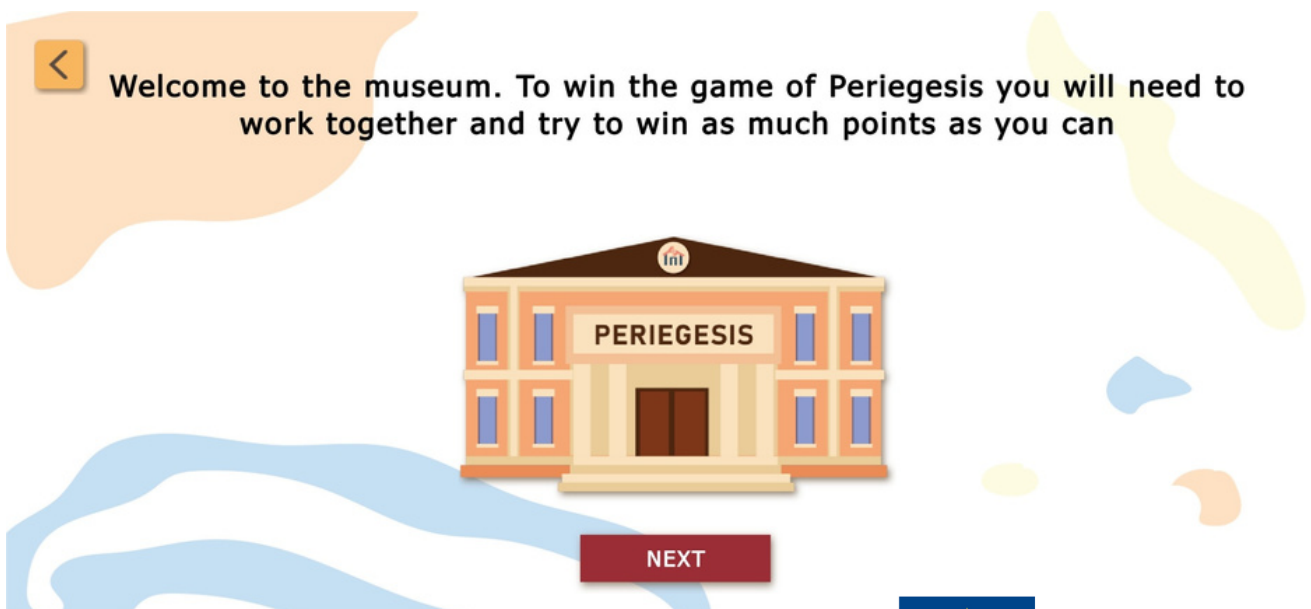
-Όταν την ολοκληρώσει μπορεί να πατήσει το κουμπί “συνέχεια”. Δείξτε προσοχή καθώς το βίντεο δεν πρέπει να το παρακολουθήσει κανένας άλλος παίκτης πριν πατήσετε “συνέχεια”.

-Το παιχνίδι θα ζητήσει από τον πρώτο παίκτη να δώσει τη συσκευή στον δεύτερο παίκτη της ομάδας και εκείνος/η θα πρέπει τότε να πατήσει στο κουμπί “συνέχεια”.

-Ο δεύτερος παίκτης θα παρακολουθήσει την παρουσίαση δύο φράσεων στη νοηματική και θα πρέπει να επιλέξει εκείνη που πιστεύει ότι προσπάθησε να αποδώσει ο προηγούμενος παίκτης.

-Αν η επιλογή είναι σωστή, τότε όλη η ομάδα κερδίζει πόντους. Αν η επιλογή είναι λανθασμένη, τότε κανείς δεν κερδίζει πόντους.

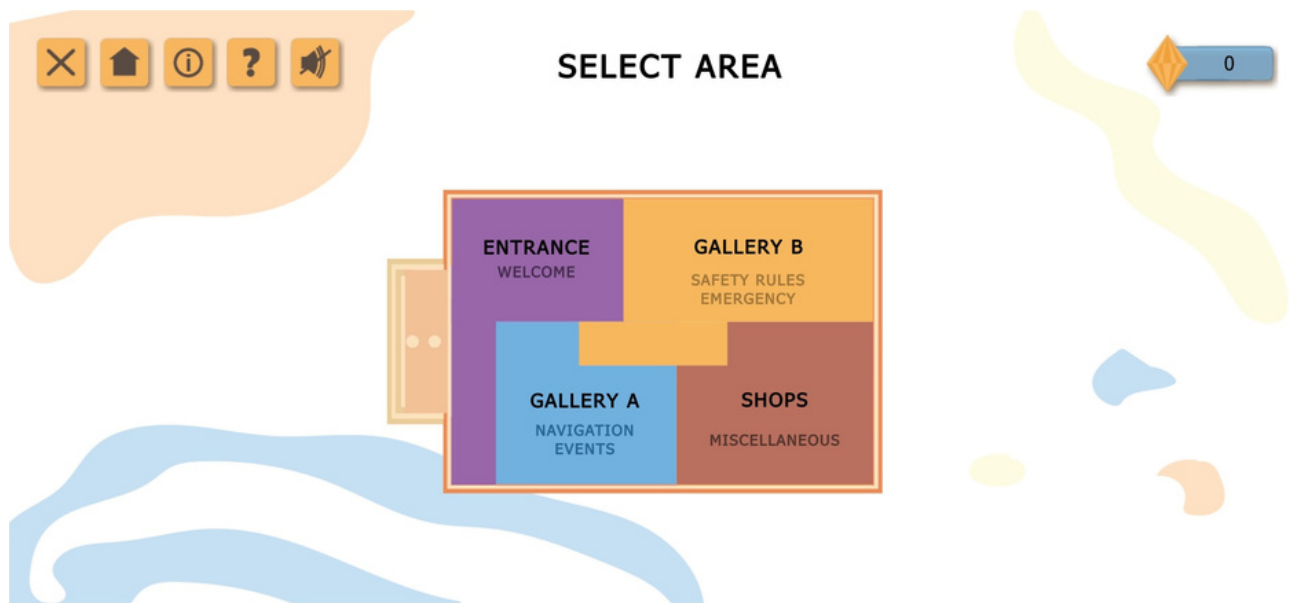
-Μετά, ο παίκτης που κρατά τη συσκευή βλέπει ένα νέο βίντεο και πρέπει να μιμηθεί την επόμενη φράση. Το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτόν τον τρόπο μέχρι οι παίκτες να περιηγηθούν σε όλο το μουσείο.



## 2.3 Δωμάτια

Στο εσωτερικό του μουσείου υπάρχουν 4 διαφορετικά δωμάτια. Δεν υπάρχει συγκεκριμένη σειρά που πρέπει να ακολουθήσει ο παίκτης σε σχέση με αυτά, αλλά για να ολοκληρώσει το παιχνίδι θα πρέπει να περιηγηθεί σε όλα τα δωμάτια. Σε κάθε δωμάτιο θα προβάλλονται 3 βίντεο που σχετίζονται με τον/τους σκοπό/ούς που εξυπηρετεί το καθένα από αυτά.

Το πρώτο δωμάτιο είναι η "Είσοδος" που περιέχει φράσεις καλωσορίσματος, σχετικές με την είσοδο στο μουσείο, την έκδοση εισιτηρίων και συναφείς πληροφορίες. Το δεύτερο είναι η "Πινακοθήκη Α" με φράσεις που έχουν να κάνουν με την ξενάγηση στο μουσείο και πρακτικές πληροφορίες. Το τρίτο είναι η "Πινακοθήκη Β", η οποία περιλαμβάνει φράσεις που σχετίζονται με τους κανόνες και την ασφάλεια στο μουσείο. Το τελευταίο, "Καταστήματα", περιλαμβάνει φράσεις που σχετίζονται με την καφετέρια ή το εστιατόριο.



## 2.4 Επιτυχής ολοκλήρωση του παιχνιδιού

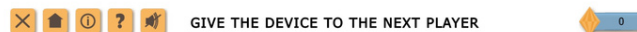
Για να κερδίσετε σε ένα δωμάτιο

Όπως εξηγήσαμε και προηγουμένως, στο παιχνίδι θα πρέπει να συμμετέχουν (τουλάχιστον) δύο παίκτες που αλλάζουν ρόλους σε κάθε γύρο. Σε κάθε γύρο, ένας παίκτης θα αναλαμβάνει το ρόλο ενός ατόμου DHH και ο άλλος ενός "ακούοντος εργαζομένου" στο μουσείο. Οι παίκτες πρέπει να επιλέξουν ένα από τα δωμάτια του μουσείου, να εισέλθουν σε αυτό και στη συνέχεια, να ακολουθήσουν τα εξής βήματα:

- Ο πρώτος παίκτης καλείται να παρακολουθήσει μια φράση στη νοηματική γλώσσα και να προσπαθήσει να την αναπαράγει (ο παίκτης μπορεί να παρακολουθήσει το βίντεο πολλές φορές)

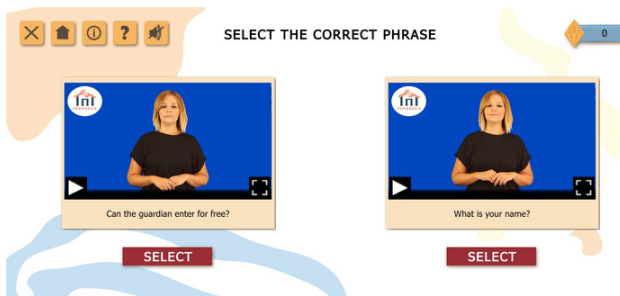


- Αφού ολοκληρώσει το προηγούμενο, μπορεί να πατήσει στο κουμπί "συνέχεια".
- Το παιχνίδι θα ζητήσει από τον πρώτο παίκτη να δώσει τη συσκευή στον δεύτερο παίκτη και αυτός/αυτή θα πρέπει τότε να πατήσει στο κουμπί "συνέχεια".



NEXT

- Ο δεύτερος παίκτης θα παρακολουθήσει δύο φράσεις στη νοηματική γλώσσα και θα πρέπει να επιλέξει αυτή που πιστεύει ότι περιέγραψε ο πρώτος παίκτης.



- Εάν ο παίκτης επιλέξει τη σωστή απάντηση, η ομάδα κερδίζει 10 πόντους και τότε εμφανίζεται ένα νέο βίντεο.



Θα υπάρχουν συνολικά 3 βίντεο σε κάθε δωμάτιο. Αν όλες οι απαντήσεις δοθούν σωστά, η ομάδα κερδίζει το συγκεκριμένο δωμάτιο και το χρώμα του δωματίου γίνεται γκρι.



### Επιτυχής ολοκλήρωση του παιχνιδιού

Για να κερδίσουν το παιχνίδι, οι παίκτες θα πρέπει να έχουν ολοκληρώσει επιτυχώς και τα 4 δωμάτια και να έχουν συλλέξει πόντους. Ανάλογα με τον αριθμό των πόντων που έχουν καταφέρει να συγκεντρώσει, θα δουν να εμφανίζεται ένα από τα ακόλουθα μηνύματα:

#### Συγχαρητήρια

*Οι πόντοι που συγκεντρώσατε είναι (110-120) και είχατε μια τέλεια περιήγηση.*

#### Συγχαρητήρια

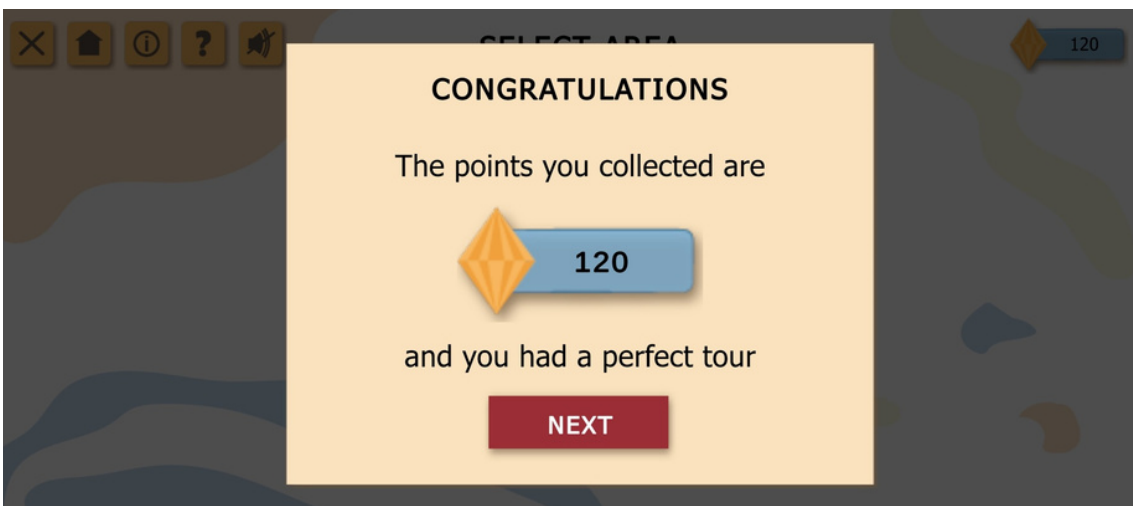
*Οι πόντοι που συγκεντρώσατε είναι (70-100) και είχατε μια πολύ καλή περιήγηση.*

#### Συγχαρητήρια

*Οι πόντοι που συγκεντρώσατε είναι (30-60) και είχατε μια μέτρια περιήγηση. Πιστεύουμε ότι θα μπορούσατε να τα πάτε και καλύτερα. Προσπαθήστε ξανά.*

#### Συγχαρητήρια

*Οι πόντοι που συγκεντρώσατε είναι (0-20) και είχατε μία όχι τόσο καλή περιήγηση. Πιστεύουμε ότι θα μπορούσατε να τα πάτε και καλύτερα. Προσπαθήστε ξανά.*



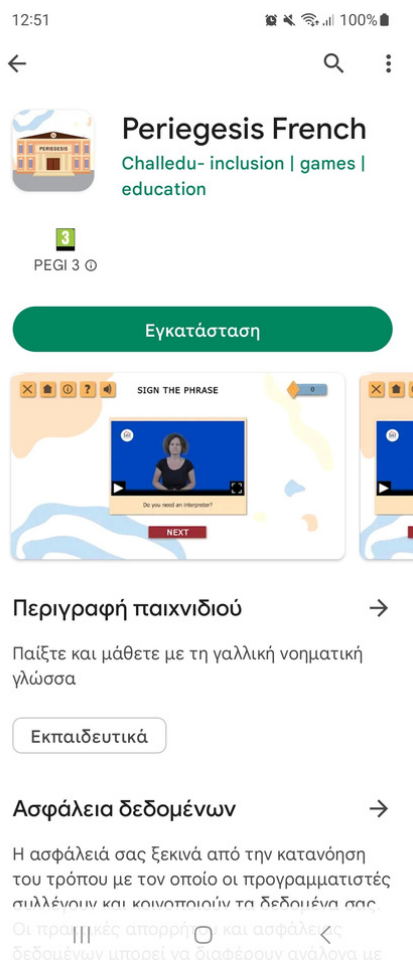
# 3. ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

## 3.1 Οι τεχνικές απαιτήσεις και η διαδικασία

Το Ψηφιακό Παιχνίδι του “Periegesis” είναι διαθέσιμο στο Play Store και μπορείτε να το κατεβάσετε σε όλες τις συσκευές android.

Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε 5 εκδόσεις σε όλες τις γλώσσες των εταίρων του έργου - στην Γαλλική, Ελληνική, Ιταλική, Κυπριακή και Πολωνική Νοηματική Γλώσσα.

1. Ανοίξτε το Play Store στη συσκευή σας
2. Αναζητήστε την εφαρμογή χρησιμοποιώντας το όνομα του παιχνιδιού “Periegesis” και τη γλώσσα που θέλετε αυτό να είναι.
3. Κάντε κλικ στο κουμπί “Download” (Λήψη).
4. Θα γίνει η λήψη της εφαρμογής του παιχνιδιού στη συσκευή σας και θα είναι έτοιμη για χρήση.



Σε περίπτωση που αντιμετωπίσετε πρόβλημα στη λήψη του παιχνιδιού, επικοινωνήστε με την ομάδα μας αποστέλλοντας μήνυμα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στη διεύθυνση [play@challedu.com](mailto:play@challedu.com)



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.  
(Αριθμός έργου: 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076)



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης