



# I05

## GUIDA AL GIOCO



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. (Numero del progetto: 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076)



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

# I PARTNER



IRSAM è stato fondato 160 anni fa a Marsiglia. IRSAM sostiene le persone con disabilità, soprattutto quelle con disturbi sensoriali, in spazi di lavoro specializzati (protetti), in contesti tradizionali e in centri di apprendimento e formazione.



CHALLEDU è un'organizzazione non governativa senza scopo di lucro che è pioniera di nuovi modelli di apprendimento, inclusione e coinvolgimento attraverso metodi basati sul gioco.



Citizens In Power (CIP) è un'organizzazione non governativa senza scopo di lucro di Cipro che risponde alle esigenze e alle richieste delle persone attraverso il loro coinvolgimento nella vita sociale e civica, fornendo loro contemporaneamente materiale innovativo e formazioni gratuite relative a diversi settori.



L'Associazione per lo Sviluppo "PITAGORAS" è stata fondata nel 2010 su iniziativa di un gruppo di persone interessate a divulgare la lingua dei segni e a costruire le proprie competenze sociali.



L'Istituto dei Sordi di Torino è un'organizzazione dalle origini antiche, fondata nel 1814 per occuparsi dell'educazione dei bambini sordi e per formare i loro insegnanti. L'Istituto è una Fondazione senza scopo di lucro.



Cofinanziato  
dall'Unione europea

# Contenuti

<b>1. INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
1.1 Informazioni generali sul progetto	4
1.2 Obiettivi del gioco "Periegesis"	6
1.3 Metodologia seguita per lo sviluppo del GIOCO DIGITALE e della GUIDA	7
<b>2. IL CONCETTO CHIAVE E LE CARATTERISTICHE DEL GIOCO</b>	<b>8</b>
2.1 Start	9
2.2 Tutorial	10
2.3 Le aree	11
2.4 Come si vince?	12
<b>COME SCARICARE IL GIOCO</b>	<b>13</b>
3.1 I requisiti tecnici e il procedimento	14

# 1. INTRODUZIONE

## 1.1 Informazioni generali sul progetto

"PERIEGESIS" (bella parola greca/latina dal significato multiplo, sinonimo di peregrinazione/ tour/visita/viaggio) mira a promuovere l'inclusione delle persone sorde e con problemi di udito nelle sale dei patrimoni culturali, principalmente musei, gallerie e spazi culturali simili. "PERIEGESIS" mira all'inclusione del gruppo, a volte emarginato, dei sordi, elevando le competenze del personale udente dei musei e/o delle gallerie, come i docenti, gli addetti alle pubbliche relazioni, i responsabili dei negozi dei musei, il personale addetto alla protezione dei musei, le guide turistiche e simili, affinché siano in grado di comunicare con i sordi. Nell'era post-COVID19, in cui tutti desiderano riavere un contatto umano in carne e ossa. Tutti noi nell'UE abbiamo sperimentato l'isolamento attraverso le varie chiusure e la lontananza dalle altre persone.

PERIEGESIS si propone di aiutare gli adulti che già lavorano o intendono lavorare nei luoghi della cultura a comunicare attraverso l'utilizzo di una lingua visiva con una fetta molto ampia dell'umanità, tra cui le persone sorde. Questo non solo andrà a vantaggio delle persone sorde, ma anche delle competenze dei lavoratori adulti o degli adulti che desiderano sviluppare ulteriori abilità, avendo così maggiori possibilità di trovare lavoro. PERIEGESIS mira anche ad avvicinare questi luoghi culturali ai sordi. Se i musei devono essere resi attraenti per un gruppo target specifico, ciò significa creare nuovi tipi di visitatori e quindi generare maggiori entrate e pubblicità. È ampiamente riconosciuto che il linguaggio (in qualsiasi forma, visiva o orale) è uno degli strumenti più importanti per comunicare idee e sentimenti.

I musei (e le gallerie) sono stati attivi nel forgiare la conoscenza per oltre seicento anni, quindi la loro funzione all'interno della società odierna è cruciale e importante (Greenhill, 1992). Inoltre, oltre a dare forma alla conoscenza, i musei e le gallerie hanno un ruolo multidimensionale nell'offrire un'esperienza inclusiva di apprendimento e intrattenimento al tempo stesso, importante sia per il singolo individuo che per la comunità globale (Falk, J. H., & Dierking, L. D. 2018). Di conseguenza, "PERIEGESIS" aspira a rivolgersi al personale dipendente udente che comunica direttamente con i visitatori, nel tentativo di farli familiarizzare con il/i linguaggio/i visivo/i. La lingua dei segni deve essere considerata importante (visiva) e autonoma rispetto alle altre lingue (parlate). Mettere da parte una lingua visiva significa mettere automaticamente da parte più di 466 milioni di persone e la loro opportunità di ampliare le prospettive, le conoscenze, le esperienze e il tempo libero acquisiti visitando musei e/o gallerie e altri spazi culturali.

Attraverso la sua struttura ben definita, l'analisi dettagliata della gestione, l'analisi e lo sviluppo dei contenuti intellettuali, la collaborazione tra i partner del progetto provenienti da diversi contesti e i suoi partner associati, "PERIEGESIS" aspira a portare benefici a persone appartenenti a diversi gruppi target, quali:

- Adulti che vorranno conoscere ed imparare meglio la metodologia del progetto avranno accesso gratuito a tutto il materiale prodotto, beneficiando soprattutto dell'Output 1 'Compendio PERIEGESIS' e Output 3 'Video Learning Directory for Museum staff';
- Istruttori, formatori, educatori e specialisti della lingua dei segni che saranno dotati di materiale innovativo da utilizzare per l'inclusione dei sordi nei musei, miglioreranno le competenze delle persone che vi lavorano. Questo obiettivo viene raggiunto soprattutto attraverso l'Output 4 "Piani formativi per l'inclusione delle persone sorde nei musei" e l'Output 5 " Digital Serious Game", che offre un'attività interattiva e divertente per l'apprendimento, adatta all'era digitale ed all'era Covid.

Gli strumenti creati comprendono:

1. Un Compendium, che è una guida completa da utilizzare come introduzione e come quadro di riferimento teorico per l'utilizzo dei materiali tradotti in cinque lingue.
2. Museum Learning Directory come thesaurus delle frasi e dei dialoghi più utili su cui si baseranno i video didattici e i programmi delle lezioni.
3. Video sviluppati per la formazione del personale e su cui si basa il Digital Serious Game
4. Corsi di formazione che includano i punti sopra citati per migliorare le competenze dei formatori e dei professionisti interessati, offrendo corsi di formazione completi da utilizzare come linee guida per gli educatori e/o gli insegnanti e/o i formatori.
5. Il Digital Serious Game che arricchirà questo progetto combinando le conoscenze in modo interattivo, coinvolgente e divertente. Giocando, le persone impareranno le difficoltà che le persone sorde possono incontrare nel visitare un museo o una galleria e come comunicare con le persone sorde (senza necessariamente diventare bilingui), ma imparando la lingua dei segni locale e i segni internazionali.



## 1.2 Obiettivi del gioco "Periegesis"

L'obiettivo del Output 5, il Gioco Digitale - "Periegesis" è quello di motivare gli adulti che lavorano (o intendono lavorare) nel campo dei musei, delle gallerie, dei luoghi culturali o di qualsiasi attività turistica o culturale a rafforzare le proprie competenze e a svilupparne di nuove in materia di accessibilità.

Lo scopo del gioco è quello di cooperare per vivere una "PERIEGESI" (=tour) nel museo. Nello specifico, il serious game sfiderà i giocatori ad apprendere i principali dialoghi del settore giocando. I serious game sono considerati oggi uno dei modi più innovativi ed efficaci di apprendimento. Vengono studiati in particolare per il loro potere di aumentare il coinvolgimento degli utenti, che può essere promosso attraverso approcci di game design "divertenti" e interattivi, che aumentano ulteriormente l'interesse dei giocatori per l'apprendimento di un argomento.

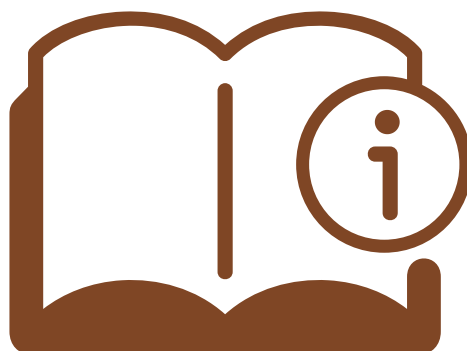
Lo sviluppo del gioco Output 5-"Periegesis" è una combinazione di tutte le conoscenze acquisite e dei materiali degli Output 1, 2 e 3 e mira a supportare alcune attività, se non tutte, previste nelle lezioni dell'Output 4.

Questa guida si rivolge a formatori, alle università, ai centri di lingua dei segni, ai dipartimenti di educazione museale e al personale delle risorse umane dei musei, ecc. ed è disponibile in tutte le lingue del progetto.

*Il Gioco Digitale è corredato di una guida con le istruzioni per giocare.*

Dopo aver letto questa guida avrete appreso

1. cos'è il progetto "Periegesis"
2. quali sono i contenuti ed i meccanismi del gioco
3. come scaricare il gioco



## 1.3 Metodologia seguita per lo sviluppo del Gioco digitale e della Guida

Lo sviluppo del Gioco Digitale "Periegesis" e di questa guida è stato realizzato realizzando le seguenti attività:

1a attività: Challedu ha sviluppato la struttura del gioco e ha definito i parametri e le meccanismi principali del gioco sulla base degli Output 2 e 3. Challedu ha deciso la struttura principale del gioco e lo sviluppo del nucleo centrale (numero di giocatori, livelli, sfide, struttura delle sfide, modalità di interazione, ecc.)

2a attività: La sceneggiatura del gioco è stata co-progettata da tutti i partner sulla base della struttura e della struttura meccanica principale del gioco (Output 5-Attività 1) e dei materiali prodotti negli Output 2 e 3.

3a attività: Gli sviluppatori e i designer qualificati di Challedu hanno sviluppato la prima versione del gioco.

4a attività: Lo sviluppo dell'ambiente, dei personaggi e di tutto il materiale grafico del gioco è stato seguito da sviluppatori di giochi e grafici professionisti e specializzati di Challedu. I partner hanno tradotto le frasi del gioco nelle rispettive lingue.

5a attività: In questa fase, Challedu ha sviluppato la presente guida al gioco per facilitare il playtesting.

6a attività: Ogni partner ha organizzato due workshop per testare il gioco con la collaborazione di persone ed esperti provenienti da tutti i gruppi target diretti del progetto, quindi persone sorde, operatori museali e professionisti del settore turistico, al fine di ottenere un feedback e identificare eventuali bug nel gioco. I questionari sono stati compilati sia dai partecipanti che dai formatori per ricevere il loro feedback.

7a attività: Dopo aver raccolto il feedback dei laboratori di playtesting con la prima versione del gioco, Challedu ha finalizzato il gioco e lo ha perfezionato in termini di grafica, meccanismi, sceneggiatura, ecc.

8a attività: Alla fine il gioco digitale è stato caricato su Play Store nelle lingue dei partner.

## 2. IL CONCETTO CHIAVE E LE CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Benvenuti nel gioco digitale "Periegesis"! Un gioco che mira a promuovere questo progetto combinando le conoscenze in modo interattivo, coinvolgente e divertente. Giocando, le persone imparano le difficoltà che le persone sorde possono incontrare durante la visita - la "periegesi" - in un museo o in una galleria, e come comunicare con le persone sorde, senza necessariamente diventare bilingue, attraverso l'apprendimento della lingua dei segni locale e dei segni internazionali.

Il gioco digitale "Periegesis" coinvolge due giocatori. Il primo giocatore assumerà il ruolo di una persona sorda e il secondo quello di un "impiegato udente". Entrambi i giocatori entrano in un "Museo". I giocatori dovranno fare un tour all'interno del museo selezionando diverse aree.

Ci sono 4 aree diverse, con contesti diversi in ciascuna di esse: Ingresso (benvenuto), Galleria A (orientamento, eventi), Galleria B (regole di sicurezza, emergenza) e Negozi (vari argomenti). In ogni stanza il giocatore avrà la possibilità di vedere diversi video correlati al tema in questione.

Questo gioco è stato progettato per i telefoni cellulari come applicazione e può essere scaricato tramite il Play Store. L'applicazione è disponibile in 5 versioni a seconda della lingua utilizzata nei video in lingua dei segni. Le versioni disponibili sono: Francese, Greco, Italiano, Ciprota, Polacco.





## 2.1 Start

All'inizio del gioco il giocatore si trova di fronte all'ingresso di un museo e nella schermata iniziale può scegliere di cliccare su:

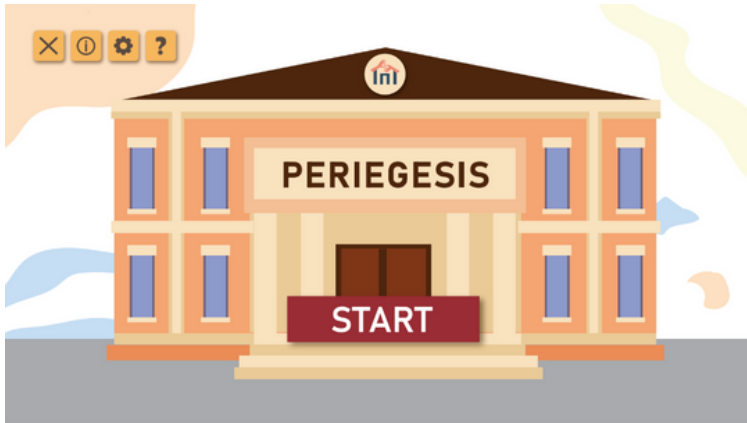
"Start" - Il gioco si avvia


"Impostazioni" - Il giocatore accede alle impostazioni del gioco.

"Info"- Informazioni sul progetto

"Tutorial" - Come si gioca

"Esci" - Esce dal gioco

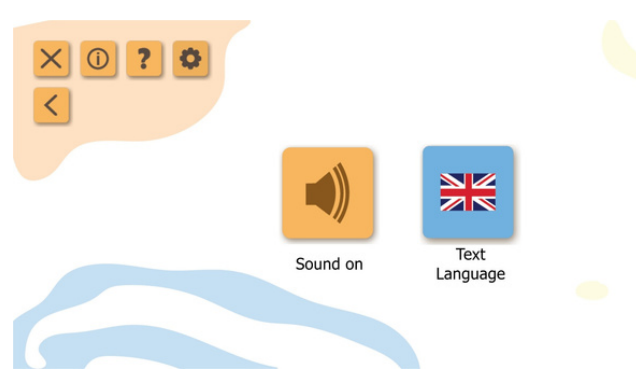
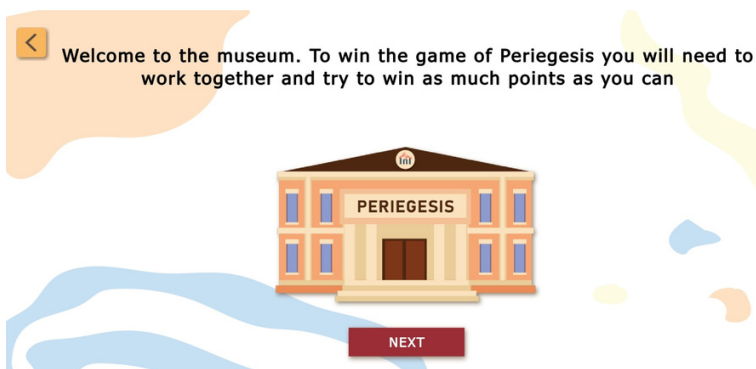


"Tutorial" per guardare una presentazione che spiega cosa deve fare il giocatore, come procedere e l'obiettivo del gioco. Nel caso in cui il giocatore voglia rivedere questa presentazione, c'è il pulsante  anche all'interno di ogni stanza.

Nel pulsante "Impostazioni" il giocatore può trovare le seguenti opzioni:

'Suono', per selezionare se desidera ascoltare i suoni del gioco.

Lingua" per selezionare la lingua in cui verranno pubblicati i testi del gioco. Per ogni versione di gioco il giocatore può scegliere tra l'inglese e le lingue nazionali, come ad esempio il greco, il francese, l'italiano e il polacco.



## 2.2 Tutorial

Aprendo il tutorial, il giocatore ha la possibilità di leggere nei dettagli come si svolge il gioco.

-Benvenuti al museo. Per vincere una partita di PERIEGESIS, dovrete collaborare e cercare di ottenere il maggior numero di punti possibile.

-Questa è la mappa del museo. Per iniziare la visita e il gioco, il giocatore deve selezionare un'area sulla mappa toccandola.

-Il giocatore guarda una frase in lingua dei segni e prova a segnlarla. Il primo giocatore può guardare nuovamente la frase per segnlarla meglio.

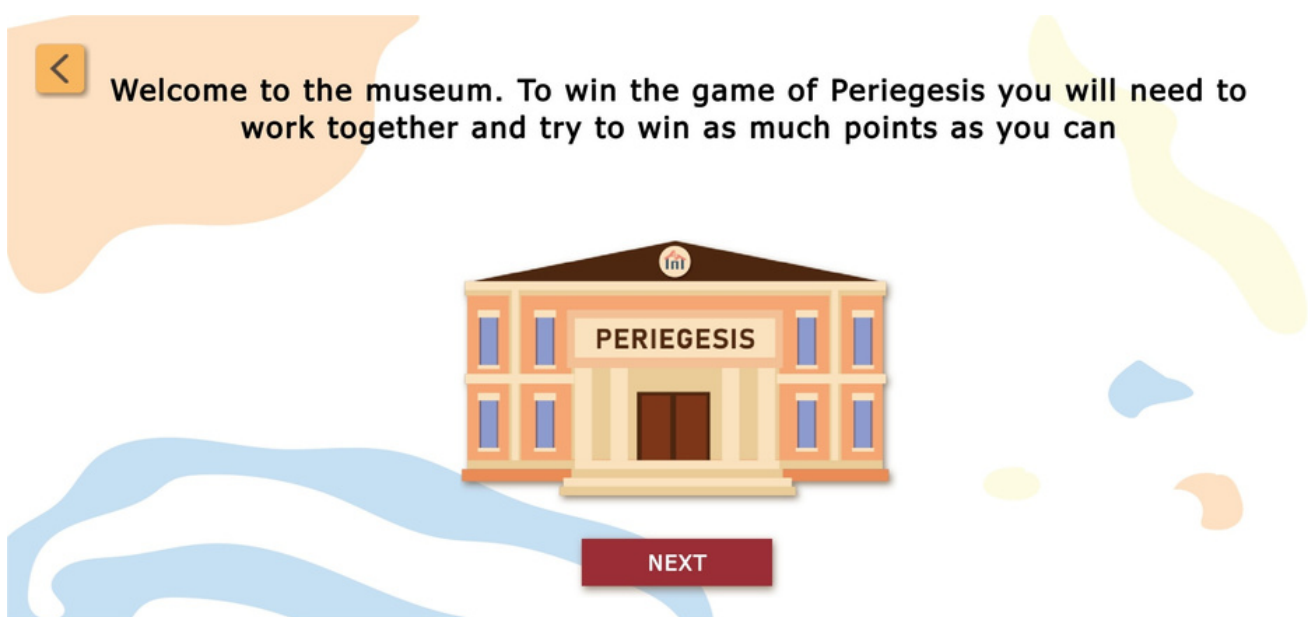
-Una volta completato, si può premere il pulsante "Avanti". Attenzione! Il video non deve essere guardato da nessun altro giocatore prima di premere "avanti".

-Il gioco chiederà al giocatore di passare il dispositivo al giocatore successivo e di premere il pulsante "avanti".

-Il giocatore vedrà due frasi in lingua dei segni e dovrà scegliere quella che ritiene sia stata segnata dal giocatore precedente..

-Se la scelta è corretta, tutta la squadra vince punti. Se è sbagliata, nessuno riceve punti..

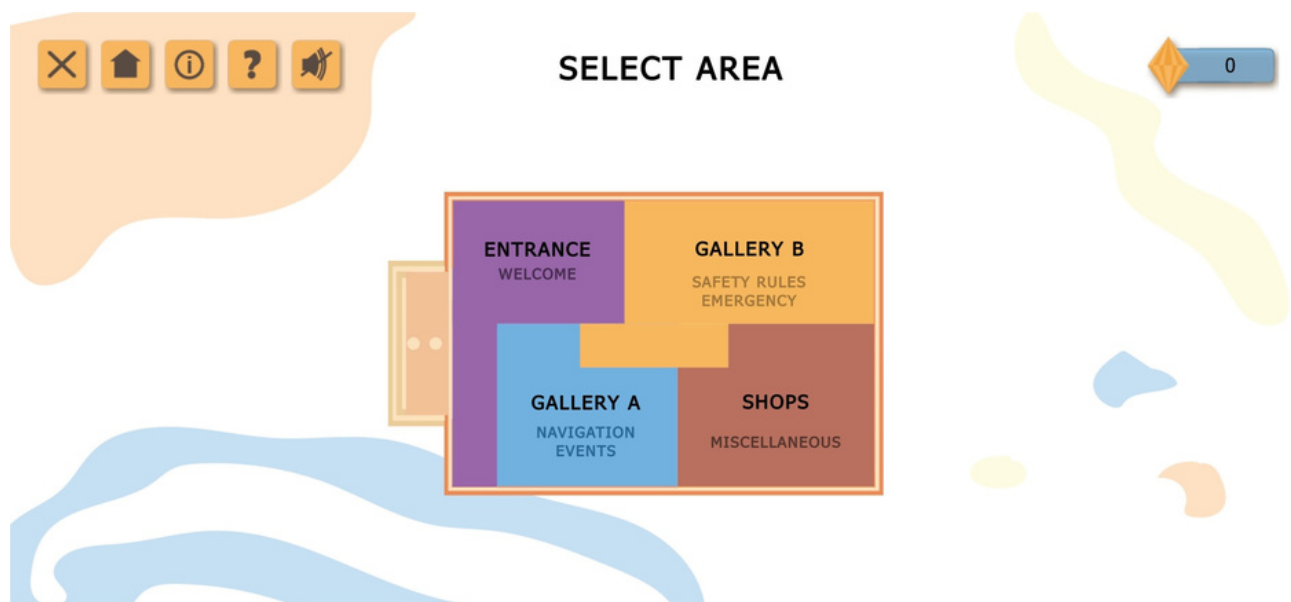
-Poi il giocatore che tiene il dispositivo guarda un nuovo video e deve segnare la frase successiva. Il gioco continua allo stesso modo fino a quando non si visita l'intero museo.



## 2.3 Le zone

All'interno del museo ci sono 4 aree diverse. Non c'è un ordine specifico che il giocatore deve seguire, ma per completare il gioco deve completare il tour in tutte le aree. In ogni area verranno mostrati 3 video relativi al contesto della stanza.

La prima è l'"Ingresso" che contiene frasi di benvenuto, relative all'ingresso nel museo, alla biglietteria e alle informazioni correlate. La seconda è la "Galleria A", con frasi relative alla visita del museo e informazioni pratiche. La terza è "Galleria B", che riporta frasi relative alle regole e alla sicurezza nel museo. L'ultima, "Shops", comprende frasi utilizzate nel contesto della caffetteria o del ristorante.



## 2.4 Come si vince?

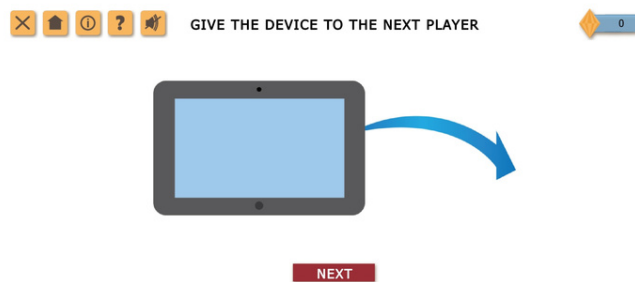
### Per vincere in una area

Come spiegato in precedenza, il gioco deve essere giocato da (almeno) due giocatori che cambiano ruolo a ogni turno. Ogni volta uno assumerà il ruolo di una persona sorda e l'altro del dipendente udente. I giocatori devono selezionare una delle aree, entrare e quindi eseguire le seguenti operazioni:

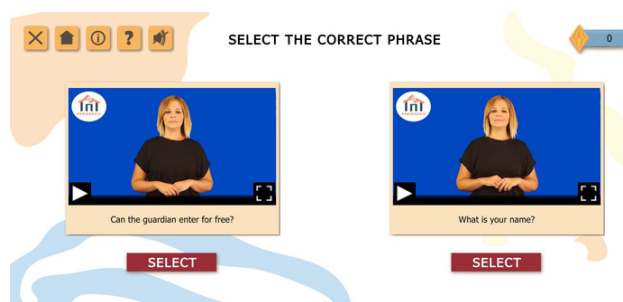
- Il giocatore n.1 guarderà una frase nella lingua dei segni e proverà a segnalarla (il giocatore può vedere il video più volte).



- Una volta completato, si preme il pulsante "Avanti".
- Il gioco chiederà al giocatore di passare il dispositivo al giocatore successivo del gruppo e di premere il pulsante "avanti".



- Il giocatore vedrà due frasi in lingua dei segni e dovrà scegliere quella che ritiene sia stata segnata dal giocatore precedente.



Se la risposta è corretta, la squadra vince 10 punti e viene visualizzato un altro video.



In totale verranno proposti 3 video per ogni area. Se tutte le risposte vengono fornite correttamente, la squadra vince quell'area e il colore dell'area diventa grigio.



### Per vincere la partita

Per vincere la partita i giocatori devono completare con successo tutte e 4 le aree e accumulare punti. A seconda dei punti totali che sono riusciti a raccogliere, vedranno uno dei seguenti messaggi:

#### Complimenti

*I punti guadagnati sono (110-120) ed il tour è stato perfetto.*

#### Complimenti

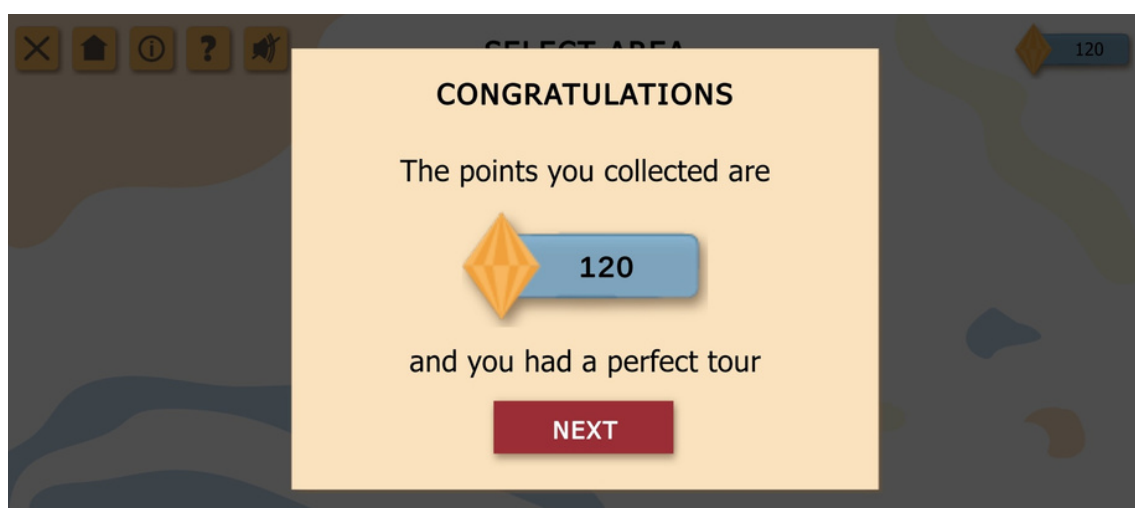
*I punti guadagnati sono (70-100) e avete fatto un ottimo tour.*

#### Complimenti

*I punti guadagnati sono (30-60) e avete fatto un tour mediocre. Crediamo che possiate fare di meglio. Provate di nuovo*

#### Complimenti

*I punti guadagnati sono (0-20) e avete fatto un tour non molto bello. Crediamo che possiate fare di meglio. Provate di nuovo*



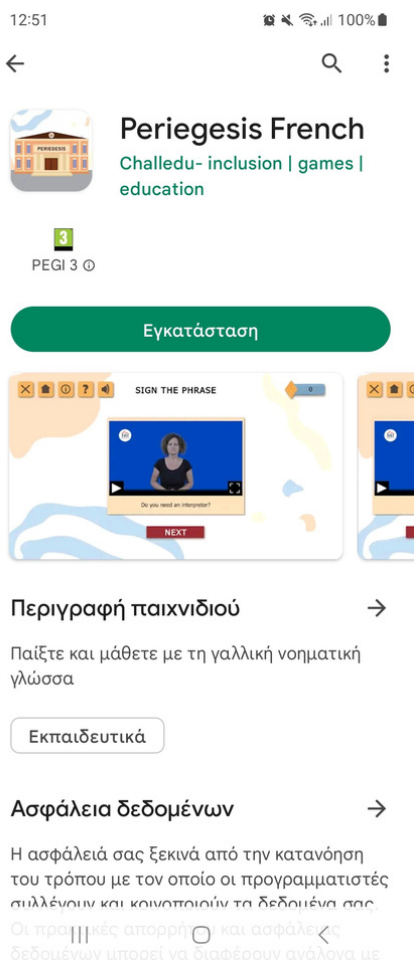
# 3. COME SCARICARE IL GIOCO

## 3.1 I requisiti tecnici e il procedimento

Il gioco digitale "Periegesis" è disponibile nel Play Store e può essere scaricato su tutti i dispositivi Android.

The game is available in 5 versions in all partners' languages, namely French, Greek, Italian, Cypriot, and Polish, depending on the language that is used in the sign language videos.

1. Aprire il Play Store sul dispositivo
2. Effettuare la ricerca utilizzando il nome del gioco "Periegesis" e la lingua desiderata.
3. Fare clic sul pulsante "Installa"
4. Il gioco verrà scaricato sul vostro dispositivo, pronto per essere utilizzato..



Contattate il nostro team in caso di problemi nel download del gioco all'indirizzo [play@challedu.com](mailto:play@challedu.com).



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. (Numero del progetto: 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076)



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**