



I05

PRZEWODNIK PO GRZE



Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności. (Numer projektu: 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076)



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

PARTNERZY



IRSAM został założony 160 lat temu w Marsylii. Wspiera osoby niepełnosprawne, głównie te z zaburzeniami sensorycznymi, w wyspecjalizowanych (chronionych) miejscach pracy, w placówkach ogólnodostępnych, a także w ośrodkach edukacyjnych i szkoleniowych.



CHALLEDU to pozarządowa organizacja non-profit, która jest pionierem nowych modeli uczenia się, integracji i zaangażowania za pomocą metod opartych na grach.



Citizens In Power (CIP) to organizacja pozarządowa typu non-profit z Cypru, która wychodzi naprzeciw potrzebom i wymaganiom ludzi poprzez angażowanie ich w życie społeczne i obywatelskie, jednocześnie dostarczając im innowacyjne materiały i bezpłatne szkolenia z różnych dziedzin.



Stowarzyszenie Rozwoju "PITAGORAS" powstało w 2010 roku z inicjatywy grupy osób zainteresowanych popularyzacją języka migowego i budowaniem własnych kompetencji społecznych.



Turyński Instytut dla Głuchych w Pianezzy to organizacja o dawnych korzeniach, założona w 1814 roku w celu opieki nad edukacją dzieci niesłyszących i szkolenia ich nauczycieli. Instytut jest fundacją non-profit.



Spis treści

1. WPROWADZENIE	4
1.1 Informacje o projekcie	4
1.2 Cele gry “Periegesis”	6
1.3 Metodologia zastosowana przy tworzeniu GRY CYFROWEJ i PRZEWODNIKA	7
2. IDEA I FUNKCJE GRY	8
2.1 Start	9
2.2 Tutorial	10
2.3 Obszary	11
2.4 Wygrana	12
3. JAK POBRAĆ GRĘ	13
3.1 Wymagania techniczne i pobieranie	14

1. WPROWADZENIE

1.1 Informacje o projekcie

"PERIEGESIS" (piękne, wieloznaczne greckie/łacińskie słowo, będące niemal synonimem wędrowki / wycieczki / zwiedzania / podróży) ma na celu promowanie integracji osób niesłyszących i niedosłyszących (DHH) w skarbcach kultury - głównie muzeach, galeriach i podobnych przestrzeniach. PERIEGESIS dąży do włączenia nierzadko marginalizowanej grupy osób DHH, poprzez podnoszenie umiejętności słyszących pracowników muzeów i galerii (jak przewodnicy, urzędnicy ds. public relations, pracownicy sklepów muzealnych, pracownicy ochrony muzeów, piloci wycieczek itp.), aby mogli komunikować się z DHH. W erze po COVID-19 wszyscy będą tęsknić za fizycznym kontaktem z ludźmi. Wszyscy w UE odczuliśmy izolację poprzez lockdowny, gdy zostaliśmy odcięci od innych istot ludzkich. Niestety jest to izolacja, którą niektórzy z naszych współpracownicy odczuwają w społeczeństwie przez całe swoje życie, będąc właśnie DHH.

Celem PERIEGESIS jest pomoc dorosłym, którzy już pracują lub zamierzają pracować w skarbcach kultury, w nauce komunikowania się za pomocą języka wizualnego z dużym procentem ludzkości, jakim są osoby DHH. Przyniesie to korzyści nie tylko dla DHH, ale także w postaci podniesienia kwalifikacji rzeczonych pracowników lub osób chcących rozwijać swoje umiejętności, dzięki czemu zyskają oni większe szanse na znalezienie pracy. PERIEGESIS ma również na celu przybliżenie DHH tych miejsc kultury. Jeśli muzea mają być atrakcyjne dla konkretnej grupy docelowej, oznacza to tworzenie nowych grup zwiedzających, a tym samym generowanie większych dochodów i większego rozgłosu. Powszechnie przyjmuje się, że język (w dowolnej formie – wizualnej lub ustnej) jest jednym z najważniejszych instrumentów przekazywania idei i uczuć.

Muzea (i galerie) aktywnie kształtują naszą wiedzę od ponad sześciuset lat, dlatego ich funkcja w dzisiejszym społeczeństwie jest niezwykle ważna, kluczowa (Greenhill, 1992). Ponadto, poza kształtowaniem wiedzy, muzea i galerie pełnią wielowymiarową rolę, oferując inkluzyjne doświadczenia jednoczesnej nauki i rozrywki; ważne zarówno dla jednostki, jak i dla globalnej społeczności (Falk, J.H. i Dierking, L.D. 2018). W związku z tym, PERIEGESIS ma na celu skierowanie uwagi na pracowników słyszących, którzy bezpośrednio komunikują się z gośćmi, w celu zapoznania ich z językami wizualnymi. Język migowy należy uważać za język równie ważny (wizualny) i odrębny, jak inne języki (mówione). Odsunięcie języka wizualnego na bok oznacza automatyczne wykluczenie ponad 466 milionów ludzi i przekreślenie ich możliwości poszerzenia perspektyw, wiedzy, doświadczenia i rozrywki nabytej poprzez wizyty w muzeach i/lub galeriach oraz innych przestrzeniach kulturowych.

Poprzez swoją dobrze określoną strukturę; szczegółową analizę zarządzania; analizę i rozwój rezultatów pracy intelektualnej; łączenie partnerów projektu z różnych środowisk i ich partnerów stowarzyszonych; PERIEGESIS ma na celu przynoszenie korzyści osobom z różnych grup docelowych, takich jak:

- osoby dorosłe/osoby fizyczne, które zechcą zostać przeszkolone w zakresie metodologii projektu, uzyskają bezpłatny dostęp do wszystkich wytworzonych materiałów, korzystając głównie z O1 "Kompendium PERIEGESIS" i O3 "Filmowego katalogu edukacyjnego dla pracowników muzeum";
- trenerzy dorosłych, trenerzy, edukatorzy i specjaliści języka migowego, którzy zostaną obdarowani innowacyjnym materiałem do wykorzystania w celach włączenia DHH do zabytków kultury, poprzez rozwijanie umiejętności osób tam pracujących. Zostanie to osiągnięte głównie dzięki O4 "Planom lekcji dotyczących włączenia DHH do muzeów" i O5 "Cyfrowej grze cyfrowej", która oferuje interaktywne, zabawne zajęcia sprzyjające nauce; idealnej w dobie ery cyfrowej/covid.

W toku działań projektowych zostaną opracowane następujące narzędzia:

1. Kompendium, czyli obszerny przewodnik, wykorzystany jako wprowadzenie i jako teoretyczne ramy dla pozostałych wyników, przetłumaczonych na pięć języków.
2. Muzealny Słownik Języka Migowego w formie leksykonu głównych fraz i dialogów, na których będą oparte filmy szkoleniowe i plany lekcji.
3. Filmy opracowane w celu szkolenia personelu i stworzenia podstawy cyfrowej gry.
4. Plany lekcji, które będą obejmować powyższe w celu podniesienia umiejętności trenerów i odpowiednich specjalistów, zapewniając kompletne plany lekcji do wykorzystania jako przewodniki dla edukatorów i/lub nauczycieli i/lub trenerów.
5. Cyfrowa gra edukacyjna wzbogaci ten projekt, łącząc wiedzę w interaktywny, angażujący i zabawny sposób. Podczas grania ludzie poznają trudności, jakie DHH mogą napotkać podczas zwiedzania w muzeum lub galerii; uczą się komunikacji z DHH (niekoniecznie stając się dwujęzycznymi), poprzez naukę lokalnego języka migowego i międzynarodowych znaków.



1.2 Cele gry "Periegesis"

Celem Gry Cyfrowej "Periegesis" jest motywowanie dorosłych, którzy pracują (lub zamierzają pracować) w muzeach, galeriach, miejscach kultury lub innych branżach związanych z turystyką/kulturą, aby wzmacniali swoje umiejętności i rozwijali nowe w zakresie dostępności.

Ideą gry jest współpraca, dzięki której można cieszyć się "PERIEGESIS" (=wycieczką) po muzeum. W szczególności gra będzie wymagać od graczy nauczenia się głównych dialogów "w terenie" poprzez rozgrywkę. Gry edukacyjne są dziś uważane za jeden z najbardziej innowacyjnych i efektywnych sposobów nauki. Bada się je w szczególności pod kątem ich potencjału zwiększania zaangażowania użytkowników, co można promować poprzez "fajne" i interaktywne podejścia do projektowania gier, które jeszcze bardziej zwiększają zainteresowanie graczy nauką danego tematu.

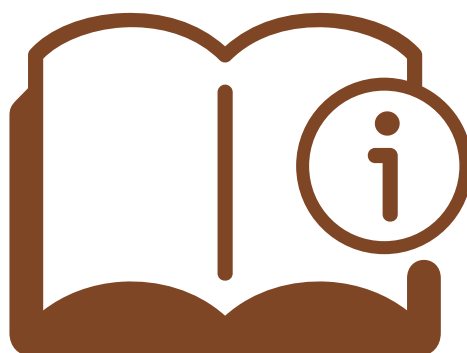
Rozwój O5-GRY "Periegesis" jest połączeniem całej zdobytej wiedzy i materiału z O1, O2, O3 i ma na celu pomoc, jako aktywność, w niektórych (jeśli nie we wszystkich) planach lekcji O4.

Niniejszy przewodnik po grze jest przeznaczony dla trenerów, uniwersytetów, ośrodków języka migowego, działów edukacji muzealnej, personelu HR muzeów itp. i jest dostępny we wszystkich językach konsorcjum.

Gra Cyfrowa jest połączona z przewodnikiem po grze.

Po przeczytaniu tego poradnika zyskasz wiedzę na temat:

1. projektu "Periegesis",
2. zawartości i mechaniki gry,
3. jak pobrać grę.



1.3 Metodologia zastosowana przy tworzeniu GRY CYFROWEJ i PRZEWODNIKA

Opracowanie cyfrowej gry "Periegesis" i niniejszego przewodnika zostało osiągnięte poprzez następujące działania:

1. Challedu opracowało ramę gry oraz zdefiniowało główne parametry i mechanikę gry w oparciu o O2 i O3. Challedu zdecydowało o głównym mechanizmie gry, a także głównym scenariuszu (zakres graczy, poziomy, wyzwania, mechanizm wyzwań, mechanizm interakcji itp.).
2. Scenariusz gry został opracowany wspólnie przez wszystkich partnerów w oparciu o ramę i główną mechanikę gry (O5-A1) oraz przewodniki O2, O3.
3. Wyspecjalizowani twórcy gier i projektanci z Challedu opracowali pierwszą wersję gry.
4. Następnie specjaliści i graficy z Challedu zajęli się rozwojem środowiska, postaci i całego materiału graficznego gry. Partnerzy przetłumaczyli zwroty z gry na swoje języki.
5. Na tym etapie Challedu opracowało niniejszy przewodnik po grze, aby ułatwić testowanie gry.
6. Każdy z partnerów zorganizował dwa warsztaty testowania gry z udziałem osób i ekspertów ze wszystkich bezpośrednich grup docelowych projektu, tj. osób DHH, pracowników muzeów i kadry kierowniczej sektora turystycznego, w celu uzyskania informacji zwrotnych i zidentyfikowania ewentualnych błędów w grze. Ankiety były wypełniane zarówno przez uczestników, jak i trenerów w celu uzyskania ich opinii.
7. Po zebraniu opinii z warsztatów testowania pierwszej wersji gry, Challedu sfinalizowało grę i dopracowało ją pod względem grafiki, mechaniki, scenariusza itp.
8. Ostatecznie gra cyfrowa została przesłana do sklepu z aplikacjami we wszystkich językach narodowych partnerów.

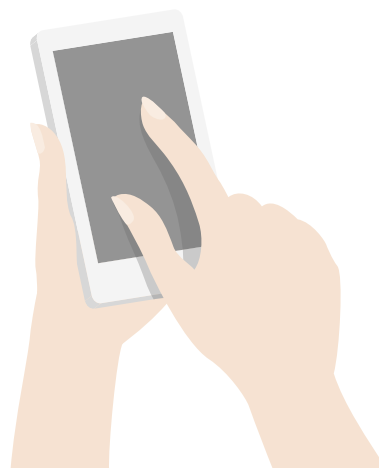
2. IDEA I FUNKCJE GRY

Witamy w cyfrowej grze "Periegesis"! Gra ma na celu ulepszenie tego projektu poprzez połączenie wiedzy w interaktywny, wciągający i zabawny sposób. Podczas grania ludzie poznają trudności, jakie DHH mogą napotkać podczas zwiedzania – "periegesis" – w muzeum lub galerii, oraz jak komunikować się z DHH (niekoniecznie stając się dwujęzycznymi), poprzez naukę lokalnego języka migowego i międzynarodowych znaków.

W grze bierze udział dwóch graczy. Jeden wcieli się w rolę DHH, a drugi w rolę "słyszącego pracownika". Obaj gracze wchodzi do "Muzeum". Gracze spróbują zwiedzić muzeum, wybierając różne obszary.

Istnieją 4 różne obszary, z których każdy ma inny kontekst: Wejście (powitanie), Galeria A (Nawigacja/Wydarzenia), Galeria B (Zasady bezpieczeństwa, Nagłe wypadki) i Sklepy (Różne). W każdym pomieszczeniu gracz będzie miał okazję zobaczyć różne filmy związane z odpowiednią tematyką.

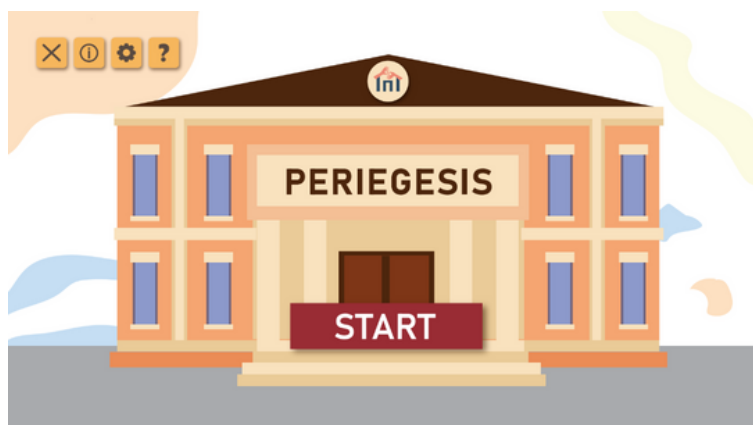
Ta gra jest przeznaczona na telefony komórkowe jako aplikacja i można ją pobrać ze sklepu z aplikacjami. Można ją znaleźć w 5 wersjach w zależności od języka używanego w filmach w języku migowym. Dostępne wersje: francuska, grecka, włoska, cypryjska, polska.




2.1 Start

Na początku gry gracz stoi przed wejściem do muzeum, a ekran startowy daje mu możliwość wyboru następujących opcji:

- "Start" – rozpoczęcie gry
- "Ustawienia" – ustawienia gry
- "Info" – informacje o projekcie
- "Tutorial" – instrukcja jak grać w grę
- "Wyjdź" – wyjście z gry



Kliknij "Tutorial", aby obejrzeć prezentację wyjaśniającą, co gracz musi zrobić, jak kontynuować i jaki jest cel gry. Jeśli gracz chce ponownie obejrzeć tę prezentację, wystarczy, że kliknie przycisk  znajdujący się w każdym pomieszczeniu.

W "Ustawieniach" gracz może znaleźć opcje:

"Dźwięk", aby wybrać, czy chce słuchać dźwięków gry;

"Język", aby wybrać w jakim języku będzie wyświetlany tekst w grze.

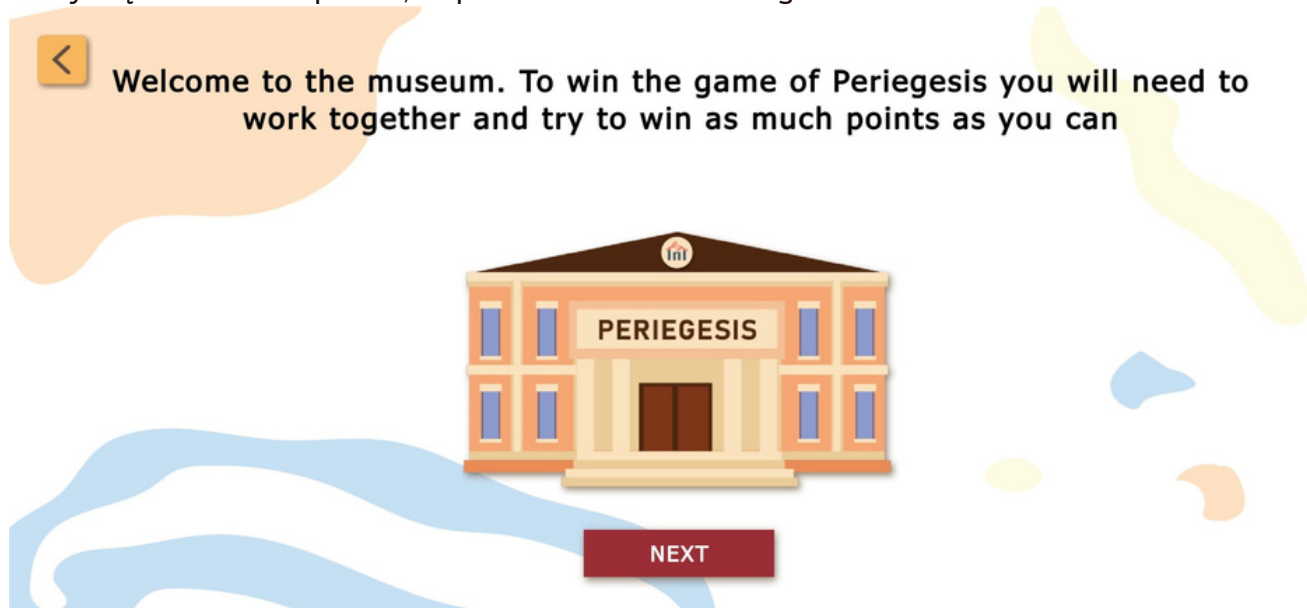
Gracz może wybierać między językiem angielskim i językami narodowymi, np. grecki, francuski, włoski, polski.



2.2 Tutorial

Otwierając tutorial, gracz ma możliwość zapoznania się ze wszystkimi szczegółami przebiegu gry.

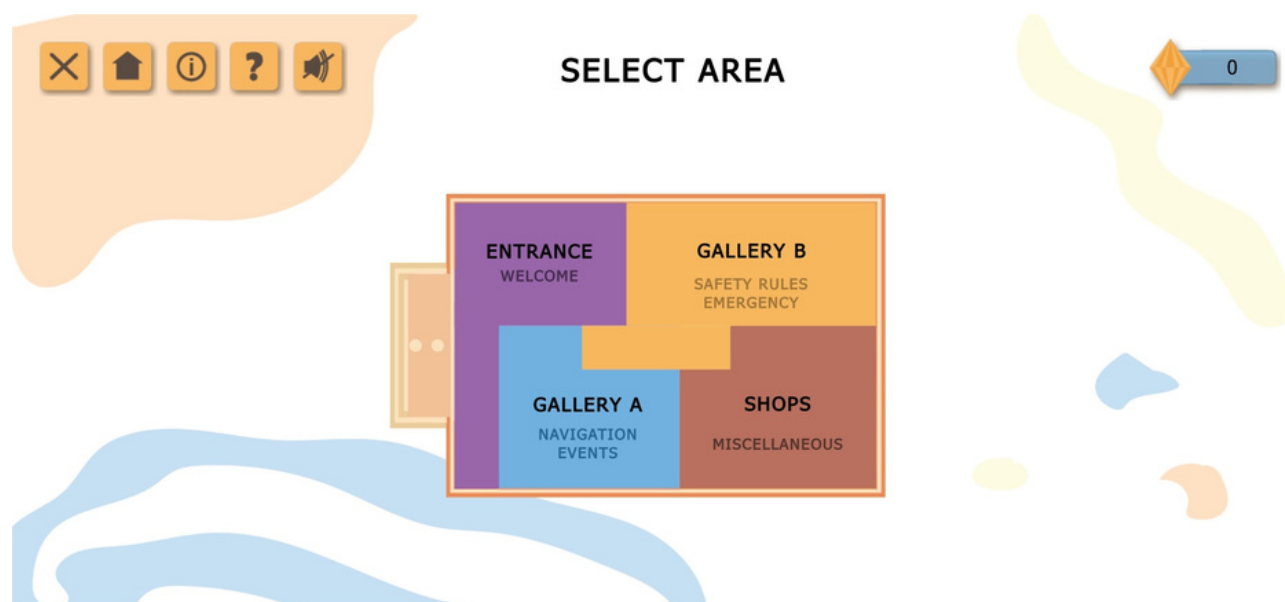
- Witamy w muzeum. Aby wygrać w grze PERIEGESIS, musicie współpracować i spróbować zdobyć jak najwięcej punktów.
- To jest mapa muzeum. Aby rozpocząć wycieczkę i grę, gracz musi wybrać obszar na mapie, dotykając go.
- Gracz obejrzy frazę w języku migowym i spróbuje ją zamigać. Gracz może ponownie obejrzeć film, aby lepiej ją przedstawić.
- Kiedy skończy, może nacisnąć przycisk "Dalej". Uwaga! Wideo nie może być oglądane przez żadnego innego gracza przed naciśnięciem "dalej".
- Gra poprosi gracza o przekazanie urządzenia następnemu graczowi w grupie, który wciśnie przycisk "dalej".
- Ten gracz zobaczy dwa wyrażenia w języku migowym i musi wybrać to, które według niego przedstawił poprzedni gracz.
- Jeżeli wybór jest poprawny, wtedy cała drużyna zdobywa punkty. Jeśli odpowiedź jest błędna, nikt nie otrzymuje punktów.
- Następnie gracz trzymający urządzenie ogląda nowy film i musi zamigać kolejną frazę. Gra toczy się w ten sam sposób, dopóki nie zwiedzisz całego muzeum.



2.3 Obszary

Wewnątrz muzeum znajdują się 4 różne obszary. Nie ma określonej kolejności, której gracz musi przestrzegać, ale aby ukończyć grę, musi ukończyć wycieczkę we wszystkich obszarach. W każdym obszarze zostaną wyświetlone 3 filmy związane z kontekstem pomieszczenia.

Pierwszym z nich jest "Wejście", które zawiera zwroty powitalne, odnoszące się do wejścia do muzeum, sprzedaży biletów i powiązanych informacji. Drugi to "Galeria A" ze zwrotami związanymi ze zwiedzaniem muzeum i informacjami praktycznymi. Trzeci to "Galeria B", zawiera zwroty związane z zasadami i bezpieczeństwem w muzeum. Ostatni, "Sklepy", skupia się na zwrotach używanych w kontekście kawiarni lub restauracji.



2.4 Wygrana

Wygrana w danym obszarze

Jak wyjaśniono wcześniej, w grze musi brać udział (co najmniej) dwóch graczy, którzy zmieniają role w każdej rundzie. Za każdym razem jeden wcieli się w rolę osoby DHH, a drugi "słyszącego pracownika". Gracze muszą wybrać jeden z obszarów, wejść do niego, a następnie wykonać następujące czynności:

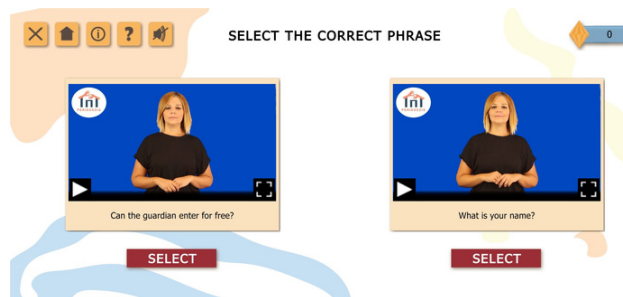
- Gracz nr 1 ogląda frazę w języku migowym i próbuje ją zamigać (może obejrzeć wideo wiele razy)



- Po zakończeniu może nacisnąć przycisk "dalej".
- Gra poprosi gracza o przekazanie urządzenia następnemu graczowi w grupie, a ten wciśnie przycisk "dalej".



- Ten gracz zobaczy dwa wyrażenia w języku migowym i musi wybrać to, które według niego przedstawił poprzedni gracz.



- Jeśli odpowiedź jest poprawna, drużyna zdobywa 10 punktów i pojawia się kolejny film.



W sumie w każdym obszarze pojawią się 3 filmy. Jeśli wszystkie udzielone odpowiedzi będą poprawne, drużyna wygrywa ten obszar, a jego kolor zmieni się na szary.



Zwycięstwo w grze

Aby wygrać grę, gracze muszą pomyślnie przejść wszystkie 4 obszary i zebrać punkty. W zależności od sumy punktów, które udało im się zebrać, zobaczą jeden z następujących komunikatów:

Gratulacje

Zebraliście (110-120) punktów i mieliście idealną wycieczkę.

Gratulacje

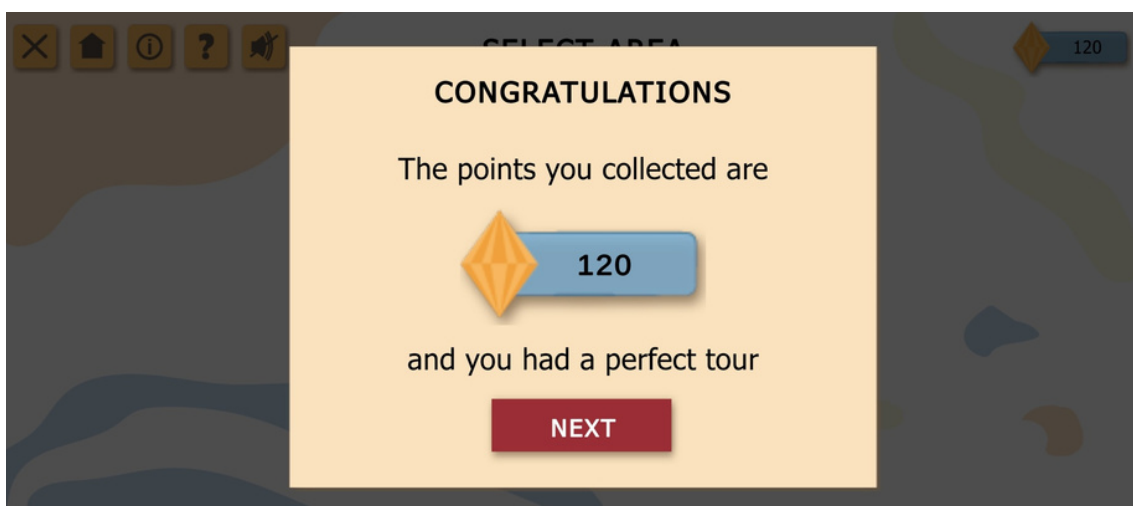
Zebraliście (70-100) punktów i mieliście bardzo dobrą wycieczkę.

Gratulacje

Zebraliście (30-60) punktów i mieliście przeciętną wycieczkę. Wierzymy, że możecie zrobić to lepiej. Spróbujcie ponownie.

Gratulacje

Zebraliście (0-20) punktów i mieliście niezbyt udaną wycieczkę. Wierzymy, że możecie zrobić to lepiej. Spróbujcie ponownie.



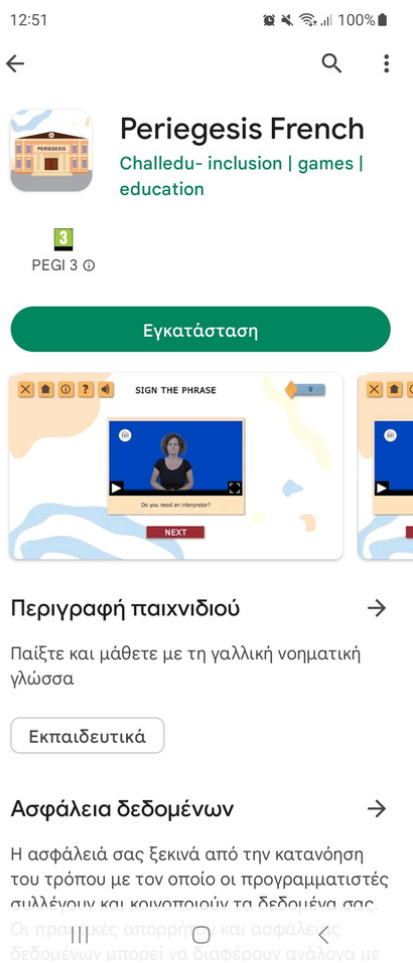
3. JAK POBRAĆ GRĘ

3.1 Wymagania techniczne i pobieranie

Cyfrowa gra "Periegesis" jest dostępna w sklepie z aplikacjami (Sklep Play/Play Store) i można ją pobrać na wszystkie urządzenia z systemem Android.

Gra jest dostępna w 5 wersjach we wszystkich językach partnerów, tj. francuskim, greckim, włoskim, cypryjskim i polskim, w zależności od języka używanego w filmach w języku migowym.

1. Otwórz Sklep Play na swoim urządzeniu.
2. Wyszukaj grę używając nazwy "Periegesis" i języka, w jakim ma być gra.
3. Kliknij przycisk "Pobierz".
4. Gra zostanie pobrana na twoje urządzenie i będzie gotowa do użycia.



W przypadku problemów z pobraniem gry, skontaktuj się z naszym zespołem pod adresem: play@challedu.com



Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialność. (Numer projektu: 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076)



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**