



„CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Gra edukacyjna
AKADEMIA BEZPIECZNEGO DZIECIŃSTWA



Gra edukacyjna dotycząca bezpieczeństwa ruchu drogowego oraz służb ratunkowych, powstała w ramach projektu Akademia Bezpiecznego Dzieciństwa realizowanego przez miliTar Artur Kaczmarczyk na podstawie umowy nr UDA.POKL.03.03.04-00-144/13-00 zawartej z Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w ramach poddziałania 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe. Projekt realizowany w okresie od 1 kwietnia 2014 do 30 czerwca 2015 roku.

Autor gry: Jakub Kuśmierczyk

Rok wydania: 2015

Dźwięk: flashkit.com

**MULTIMEDIA
FUSION 2**

Użyto oprogramowania: Multimedia Fusion 2



Wydawca: miliTar Artur Kaczmarczyk



„CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

ROZPOCZYNIANIE PRACY

Wymagania sprzętowe

Windows 10/8/7/VISTA/XP

Pentium D 2,5 GHz, 2 GB RAM

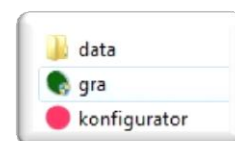
Karta graficzna Intel GMA X3100 128 MB RAM (640 x 480)

Direct3D 9

300 MB wolnej przestrzeni dyskowej

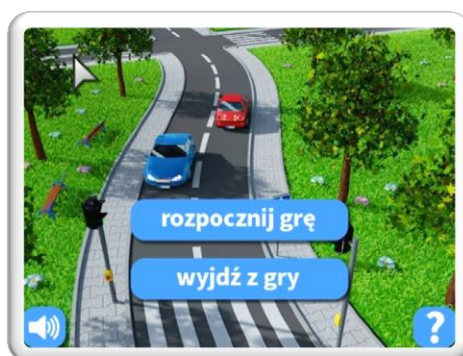
Instalowanie

- 1. Grę można pobrać ze strony: <http://zasobyip2.ore.edu.pl/>*
- 2. Po pobraniu pliki należy wypakować przy użyciu dowolnego programu archiwizującego. Gra zostanie wypakowana do folderu Akademia. Po wypakowaniu należy nie naruszać struktury plików i folderów oraz nie zmieniać ich nazw.*
- 3. Aby rozpocząć grę należy kliknąć dwukrotnie w plik gra.exe*
- 4. Gra uruchamia się w oknie o rozdzielczości 640x480 px. Aby zmienić wielkość okna można je dowolnie rozciągać, zmaksymalizować lub użyć narzędzia Konfigurator.*
- 5. UWAGA! Narzędzie Konfigurator jest przeznaczone dla zaawansowanych użytkowników. Przy użyciu Konfiguratora można dokonać zmiany ilości odświeżeń ramki na sekundę, aktywować synchronizację pionową lub włączyć pełny ekran.*



GRA

Po uruchomieniu gry pojawia się możliwość włączenia/wyłączenia dźwięku, wyjścia z gry lub zapoznania się ze stopką autorską.





„CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wybór ustawień

Aby wybrać postać należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na wybraną postać.

Dostępne postacie: chłopiec KACPER i dziewczynka JOASIA.



Aby wybrać etap gry należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na wybrany poziom. Dostępne poziomy: klasa I szkoły podstawowej, klasa II szkoły podstawowej, klasa III szkoły podstawowej.

UWAGA! Na etapie gry przewidzianym dla klasy I szkoły podstawowej rolę opiekuna w czasie gry pełni policjant, który służy radą i zwraca uwagę na nieprawidłowe zachowanie.



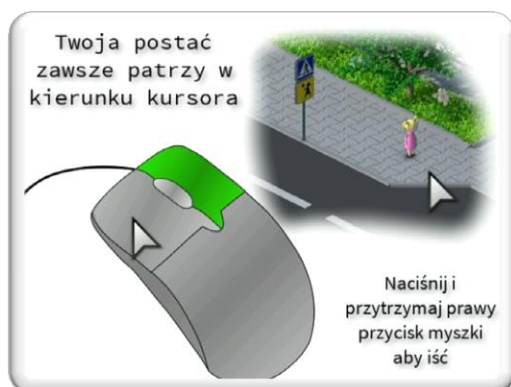
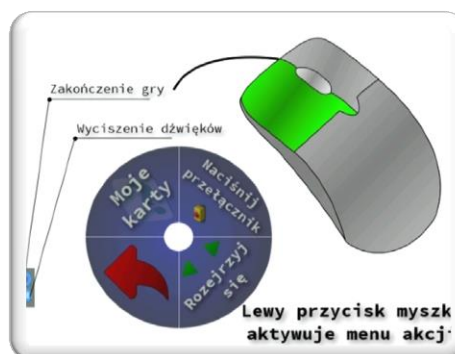


„CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Sterowanie

Aby podczas gry aktywować menu akcji należy użyć lewego przycisku myszy. Po włączeniu menu akcji można wybrać dowolną akcję: przeglądanie zdobytych kart, naciskanie przełącznika zielonego światła na przejściu dla pieszych, upewnianie się przed wejściem na przejście dla pieszych/ulicę, powrót do gry. Dodatkowo istnieje możliwość wyłączenia dźwięku lub wyjścia z gry.



Aby postać mogła się podczas gry przemieszczać należy trzymać prawy przycisk myszy. Postać porusza się w kierunku kursora widocznego na ekranie.

Aby zobaczyć większy obszar planszy po której porusza się postać należy nacisnąć i przytrzymać środkowy przycisk myszy.





„CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Zasady gry

Aby ukończyć grę należy:

1. Zebrać odpowiednią ilość kart wiedzy. Dzięki kartom wiedzy gracz zdobywa wiedzę, która będzie niezbędna do ukończenia testu wiedzy. Na I etapie gry należy zebrać 6 kart wiedzy, na etapie II - 8, na etapie III – 10. Karty wiedzy można podglądać i utrwalać w dowolnym momencie.



2. Zebrać odpowiednią ilość gwiazdek. Aby przystąpić do testu wiedzy należy zebrać z planszy wszystkie gwiazdki. Na I etapie gry należy zebrać 5 gwiazdek, na etapie II i III – po 9.



3. Przejść test wiedzy. Aby ukończyć test jednokrotnego wyboru należy odpowiedzieć poprawnie na większość pytań.



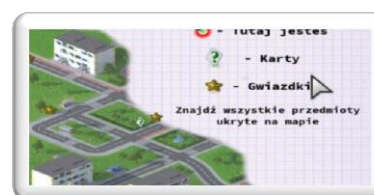
4. Gracz posiada 3 życia. Po utracie wszystkich, grę trzeba rozpocząć od początku. Życie można utracić za:

- nierozglądanie się przed wejściem na przejście dla pieszych lub ulicę,*
- wchodzenie na ścieżkę rowerową,*
- wchodzenie na przejście na czerwonym świetle,*
- wchodzenie bezpośrednio przed nadjeżdżający pojazd.*



Aby sprawdzić w którym miejscu planszy znajduje się postać należy kliknąć na symbol mapy po prawej stronie ekranu.

UWAGA! Na I etapie gry mapa pojawia się na ekranie dopiero po wykonaniu zadania „Podróż autobusem szkolnym do szkoły”.





„CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Przebieg gry

Etap I

Czas rozgrywki – 10 minut

W celu zapoznania z funkcjonalnością gry w początkowej fazie rozgrywki zadaniem gracza jest wykonywanie poleceń głosowych podawanych przez policjanta oraz prezentowanych w formie pisemnej. Zadaniem gracza jest podążanie za strzałkami w kierunku przystanku autobusowego.



Należy zgodnie z poleceniami policjanta wsiąść do autobusu szkolnego, który przewozi postać w kierunku szkoły, gdzie gracz otrzymuje mapę miasta. Dzięki mapie gracz zna swoje położenie oraz wie w którym kierunku powinien się udać, aby zebrać wszystkie gwiazdki i karty wiedzy. Po zebraniu wszystkich atrybutów gracz podąży za strzałkami w kierunku szkoły gdzie rozwiązuje test wiedzy.

Test wiedzy składa się z 6 pytań. Aby ułatwić rozwiązywanie testu uczniom i uczennicom klasy I szkoły podstawowej, pytania i odpowiedzi są czytane przez lektora. Pytania dotyczą zagadnień, które były przedstawione na kartach wiedzy zdobytych uprzednio przez gracza.

Kiedy wysiądę z autobusu szkolnego i chcę się dostać na drugą stronę ulicy to muszę:

<input type="checkbox"/>	przebiec jak najszybciej przed autobusem zanim kierowca zdąży ruszyć
<input type="checkbox"/>	poczekać aż autobus odjedzie i dopiero wtedy przejść na drugą stronę
<input checked="" type="checkbox"/>	przebiec jak najszybciej za autobusem zanim kierowca zdąży ruszyć

Pytanie nr 5 z 6



„CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Po zakończeniu testu wiedzy (etapu gry) gracz otrzymuje odznakę Akademii Bezpiecznego Dzieciństwa. Podany wynik punktowy stanowi zachętę do rywalizacji z innymi graczami, a dzięki temu sprzyja utrwalaniu wiedzy przekazywanej w czasie gry.



Etap II

Czas rozgrywki – 20 minut

Na tym etapie gry polecenia i informacje są przekazywane jedynie za pomocą komunikatów pisemnych. Zadaniem gracza jest zebranie wszystkich gwiazdek i kart wiedzy, który na tym etapie zostały umieszczone w całym mieście. Zwiększa się dostępny obszar eksploracji, co umożliwi dłuższą grę oraz przekazanie większej ilości przydatnych informacji. Po zebraniu wszystkich atrybutów gracz przystępuje do testu wiedzy, który na etapie II składa się z 8 pytań.

Etap III

Czas rozgrywki – 30 minut

Oprócz zbierania gwiazdek i kart wiedzy gracz otrzymuje do wykonania następujące zadania:

- musi zakupić baterie w dowolnym sklepie
- musi przejść przez 4 przejścia dla pieszych z sygnalizacją świetlną
- musi znaleźć Tomka i oddać mu zeszyt.

Zadania nie są zaznaczone na mapie. Gracz musi się wykazać sprytem, pomysłowością i spostrzegawczością.

Tak jak poprzednio po wykonaniu zadań i zebraniu atrybutów gracz przystępuje do testu wiedzy, który składa się z 10 pytań.



Zadania nie są wyświetlane na mapie, wykaż się sprytem i wykonaj je.



„CZŁOWIEK – NAJLEPSZA INWESTYCJA”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

INFORMACJE DLA NAUCZYCIELI I NAUCZYCIELEK¹, CZYLI DLACZEGO WARTO WYBRAĆ GRĘ

Względy techniczne

Interfejs użytkownika: przejrzysty, intuicyjny i łatwy w obsłudze.

Dźwięk: łatwo dostępny przycisk wyciszania.

Ustawienia: możliwa zmiana ustawień; zmiana postaci, poziomu trudności

Względy kontekstowe

Grupa wiekowa: zadania i zakres wymaganych umiejętności dostosowany do wieku grupy docelowej.

Język: poziom używanego języka odpowiedni dla danej grupy wiekowej.

Czas: wstępnie oszacowany czas potrzebny uczniom i uczennicom, aby przejść przez kolejne poziomy gry i czerpać z nich wiedzę.

Osoby niepełnosprawne - wady wzroku: grafika jest przygotowana w sposób czytelny. Do odczytywania informacji na monitorze można używać lupy (programu powiększającego zawartość ekranu). Dodatkowo I etap gry wyposażono w instrukcje czytane przez lektora.

Względy pedagogiczne

Krzywa nauki: gra pozwala uczniom i uczennicom popełniać błędy na początku gry. Dozwolone jest chwilowe wejście na ścieżkę rowerową lub jezdnię. Lektor przypomina o zasadach i obowiązkach.

Zawartość edukacyjna: zawartość gry wiąże się z przerabianym materiałem. Gra jest częścią obudowy dydaktycznej programu nauczania dla edukacji wczesnoszkolnej. Bezpieczny start. Treści i umiejętności przekazywane za pomocą gry są zawarte w programie, a w scenariuszach lekcji będących częścią obudowy przewidziano jej wykorzystanie w toku zajęć lekcyjnych.

Jasne wymagania: polecenia w grze są zrozumiałe.

Wyraźny postęp: progres w grze jest wyświetlany na monitorze przez cały czas w formie zdobytych punktów.

Informacja zwrotna: ocenianie działań uczniów i uczennic odbywa się w delikatny sposób poprzez udzielanie wskazówek, co pomaga utrzymać zainteresowanie grą.

Pomoc: instrukcja dołączona do gry ułatwia pracę nauczyciela lub nauczycielki. Przygotowana w popularnym formacie umożliwia wydruk w dowolnym momencie.

¹ Opis przygotowany na podstawie zaleceń dotyczących gier wideo zawartych w publikacji *Gry wideo w szkole. Podręcznik nauczyciela*, P. Felicia, Bruksela 2009, s. 23-25.