

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

1. Metryczka materiału

Tytuł materiału	A sound mind in a sound body (W zdrowym ciele, zdrowy duch)
Numer materiału	VIII.17
Autorzy scenariusza	Adriana Kamienik, Elżbieta Witkowska
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kuszczak)
Weryfikacja językowa	Iwona Tkacz
Rodzaj multimedium	gra
Wykorzystanie AR lub VR AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał	II etap: SP IV-VIII
Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał	edukacja zdrowotna język obcy nowożytny - angielski



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Opis materiału

Skrócony opis materiału (abstrakt)

Jest to aplikacja (mini gra CLIL - edukacja zdrowotna i język angielski) w języku angielskim do pracy samodzielnej lub do wykorzystania na lekcji o zdrowym stylu życia dla dzieci w szkole podstawowej, w klasach od IV do VI.

Cel ogólny materiału

Uczeń poznaje i opowiada o zasadach zdrowego stylu życia w kontekście, w języku angielskim.

Cele z podstawy programowej kształcenia ogólnego możliwe do realizacji za pomocą materiału

Szkoła podstawowa

Język angielski

Wymagania ogólne

Znajomość środków językowych.Uczeń:

- posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych i fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie tematów wskazanych w wymaganiach szczegółowych.

Rozumienie wypowiedzi.Uczeń:

- rozumie proste wypowiedzi ustne artykułowane wyraźnie, w standardowej odmianie języka, a także proste wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

Tworzenie wypowiedzi.Uczeń:

- samodzielnie formułuje krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne i pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

Reagowanie na wypowiedzi.Uczeń:

- uczestniczy w rozmowie i w typowych sytuacjach reaguje w sposób zrozumiały, adekwatnie do sytuacji komunikacyjnej..

Wymagania szczegółowe

Uczeń:

- posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych i fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie tematów:człowiek (np. dane personalne, okresy życia, wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, rzeczy osobiste, uczucia i emocje, umiejętności i zainteresowania)życie prywatne (np. rodzina, znajomi i przyjaciele, czynności życia codziennego, określanie czasu, formy spędzania czasu wolnego, święta i uroczystości, problemy);żywienie (np. artykuły spożywcze, posiłki i ich przygotowywanie, lokale gastronomiczne); sport (np. dyscypliny sportu, sprzęt sportowy, obiekty sportowe, imprezy sportowe, uprawianie sportu); zdrowie (np. tryb życia, samopoczucie, choroby, ich objawy i leczenie);
- rozumie proste wypowiedzi ustne (np. rozmowy, wiadomości, komunikaty, ogłoszenia, instrukcje) artykułowane wyraźnie, w standardowej odmianie języka.
- rozumie proste wypowiedzi pisemne (np. listy, e-maile, SMS-y, pocztówki, napisy, broszury, ulotki, jadłospisy, ogłoszenia, rozkłady jazdy, historyjki obrazkowe z tekstem, artykuły, recenzje, wywiady, wpisy na forach i blogach, teksty narracyjne i literackie);
- tworzy krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne.

Edukacja zdrowotna:

Wartości i postawy.Uczeń:

- traktuje zdrowie jako zasób człowieka, o który należy się troszczyć i który należy rozwijać –



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- w wymiarze indywidualnym i społecznym,
- rozumie, na czym polega postawa troski i odpowiedzialności za własne zdrowie.

3. Charakterystyka materiału

Opis zawartości merytorycznej materiału

Jest to aplikacja w języku angielskim do pracy samodzielnej lub do wykorzystania na lekcji o zdrowym stylu życia dla dzieci w szkole podstawowej, w klasach od IV do VI.

Wszystkie scenki i sytuacje przedstawione w materiale muszą być wsparte ciekawymi grafikami i animacjami. W tle słychać przyjemną, podnoszącą na duchu muzykę. Gracz musi mieć możliwość wyłączenia muzyki w tle lub regulowania poziomu głośności.

Za każde poprawnie wykonane zadanie, gracz otrzymuje punkty, które na koniec gry zamieniają się w pieniądze. Wtedy gracz usłyszy informację zwrotną, że tyle Jake i jego rodzice zaoszczędzili na lekach i opiece medycznej dzięki zdrowemu stylowi życia.

Scenka pierwsza

Gracze poznają postać głównego bohatera. Jest nim Jake (albo inne imię, np. Oliver, Leo), chłopiec np. dwunastoletni, którego wygląd wskazuje, że nie prowadzi zdrowego stylu życia. Ma podkrążone oczy, lekką nadwagę, włosy bez połysku, matową cerę. Jake opowiada o swoim typowym dniu. Wypowiedź Jake'a musi być zilustrowana animacją, w której widać jak Jake przysypia na lekcjach, nie ma siły nadążyć za kolegami podczas gry w piłkę, itp. **Ważne: animacja nie może stygmatyzować osób otyłych.**

„Hi, I'm Jake. I don't feel good. I'm always tired. I don't have good grades because I am often sleepy and I can't concentrate at school. Later I don't remember much from my lessons.

I spend a lot of time doing homework because it is always difficult for me. And then I don't have time to play with my friends or go out and do sports.

When I come back home from school, I have a nap. And then I can't fall asleep in the evening. So I usually play games on my smartphone when my parents think I'm already sleeping. I often fall asleep at 1 a.m. and when I get up the next morning, I'm tired again.

I don't have time to eat breakfast. So my parents give me some money and I buy snacks in the tuck shop. Usually it's a bar of chocolate and some crisps. I also buy a bottle of juice every day. On the way home from school I buy a hot dog or a burger. For dinner my parents and I usually have pizza or spaghetti.

I want to feel better. I don't want to feel tired all the time and I want to have better grades at school.

Can you help me?”

Scenka druga

W tym miejscu musi pojawić się ćwiczenie sprawdzające zrozumienie wypowiedzi Jake'a. Gracz może je wykonać, ale nie musi. Może wcisnąć przycisk pominięcia.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Propozycja ćwiczenia:

Wybierz elementy, które wskazują na niezdrowy styl życia Jake'a.

Jeśli nauczyciel będzie chciał wykorzystać materiał na lekcji, będzie mógł zrobić to ćwiczenie z uczniami. Gracze/uczniowie podczas pracy samodzielnej, będą mogli je pominąć jeśli uznają, że rozumieją wypowiedź Jake'a.

Następnie wokół postaci Jake'a pojawią się symbole ikonki reprezentujące kategorie:

- **Zdrowa dieta**
- **Higiena**
- **Sen**
- **Sport**
- **Świeże powietrze i przyjaciele**

Ikonki powyższe nie mogą być ponumerowane, ponieważ nie sugerujemy, że jedne są ważniejsze od pozostałych.

Użytkownik wybiera dowolną ikonkę i wykonuje ćwiczenia ukryte pod nią. Po wykonaniu wszystkich ćwiczeń, pojawia się hasło. Tym hasłem gracz odblokowuje następną ikonkę z ćwiczeniami. Ważne, aby hasło odblokowywało wszystkie ikonki, ale zawsze tylko jedną na raz, tzn., że po wykonaniu ćwiczeń z kategorii Zdrowa dieta, graczowi ukaże się hasło, np. „warzywa” i może użyć go do odblokowania dowolnej ikonki, ale jak już raz użyje tego hasła, staje się ono nieaktywne i nie będzie mógł odblokować nim pozostałych ikonek. Tak więc będzie musiał rozwiązywać po kolei ćwiczenia pod kolejnymi ikonkami, aby przejść dalej, ale każdy gracz będzie mógł je wykonywać w dowolnej, wybranej przez siebie kolejności. Podsumowując, na początku widnieje 5 ikonek i wszystkie są aktywne. Po kliknięciu w wybraną, pozostałe muszą się zablokować. Następnie, po przejściu pierwszej ikonki (zrealizowaniu wszystkich zadań w niej ukrytych) pokaże się hasło, które będzie uruchamiało jakkolwiek z pozostałych ikonek, ale po wyborze przez gracza kolejnej ikonki, tylko ta jest aktywowana, a pozostałe nadal zablokowane. I tak do końca pracy z grą.

Zdrowa dieta

Jake prosi gracza o pomoc w skomponowaniu zdrowego menu.

Ćwiczenie 1. Najpierw gracz musi ułożyć talerz zdrowego żywienia.

Plansza 1 - Pojawia się talerz, na którym grupy produktów są pomieszane. Gracz musi je ułożyć w prawidłowym miejscu. Wykonuje to ćwiczenie tak długo, aż ułoży poprawnie.

Plansza 2 - Pojawia się talerz, na którym 10 produktów znajduje się w niewłaściwych miejscach. Gracz musi je ułożyć w prawidłowym miejscu. Wykonuje to ćwiczenie tak długo, aż ułoży wszystko poprawnie.

Gdy skończy, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Ćwiczenie 2. Jake prosi gracza, aby pomógł mu zrobić zdrowe zakupy na jeden dzień.

Plansza 1 – pojawia się supermarket i gracz wybiera zdrowe produkty z półek oraz uzupełnia listę zakupów w osobnym oknie. Na liście jest miejsce na 20 produktów. Gracz wkłada produkt do swojego koszyka, a nazwa produktu automatycznie pojawia się na liście zakupów. Za każdym



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



razem gdy gracz będzie próbował dodać niezdrowy produkt do swojej listy, traci jedno miejsce na liście, "razi go prąd" jako ostrzeżenie i w rezultacie w menu Jake'a będzie mniej produktów. Ważne, aby gracz nie mógł wybrać pseudo-zdrowych produktów, np. płatki z mlekiem, dosładzane jogurty owocowe, dosładzane soki czy słone przekąski z piekarni. Aby uniknąć sytuacji, że gracz nie wybierze żadnych zdrowych produktów lub wybierze ich bardzo mało i w rezultacie lista zakupów będzie pusta lub bardzo krótka, proszę, aby na półkach sklepowych ograniczyć niezdrowe produkty do maksymalnie 5 pozycji. Gracz dowie się, że produkt jest niezdrowy gdy "porazi go prąd" i nie będzie mógł dodać tego produktu do koszyka.

Wszystkie produkty w supermarkecie są interaktywne i gracz może włączyć podpis z nazwą i dołączonym nagraniem nazwy każdego produktu. Może to być mały supermarket, aby nie rozbudować zbyt tej części o niepotrzebne elementy.

Gdy skończy, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Ćwiczenie 3. Gracz musi ułożyć menu na cały dzień z wybranych w supermarkecie produktów. Pojawia się okno z posiłkami jako kategorie: breakfast, lunch, dinner, super, a pod każdą z nich jest miejsce na 5 produktów. Gracz ma do dyspozycji tylko te produkty, które wcześniej wybrał w markecie. Po ułożeniu menu, Jake dziękuje graczowi za pomoc.

Następnie, pojawia się Jake i jego przyjaciel, np. chłopiec w tym samym wieku o imieniu Leo, który udziela Jake'owi na przemian kilku np. 6 dobrych i złych rad związanych z treściami przekazanymi w tej części aplikacji, a Jake musi wybrać/klikać tylko w te dobre, aby otrzymać hasło „vegetables”. Przykłady dobrych i złych rad: „Eat some fruit every day.” or „Don't eat vegetables every day.”

Gdy aplikacja zaakceptuje wybory gracza, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a, pozytywna informacja zwrotna i hasło „vegetables”.

Higiena

Jake, który trzyma szczoteczkę i pastę do zębów oraz nici, mówi do gracza: „I know I should brush my teeth twice a day and floss once a day but I really don't like it.”

Pojawia się powiększona buzia Jake'a i szczoteczka z pastą do zębów, a gracz kursorem chwyci szczoteczkę i myje Jake'owi zęby. Następnie w podobny sposób pojawia się nić dentystyczna i gracz czyści Jake'owi przestrzenie między zębami.

Gdy gracz skończy, ponownie pojawia się przyjaciel Jake'a Leo, który mówi: „Dokończ zdanie.”

You must brush your teeth _____ and floss them _____.

Gracz musi wpisać odpowiedzi, a następnie przeczytać zdanie do mikrofonu.

Jeśli nie będzie pamiętał, co wpisać, może odkryć poprawną odpowiedź, klikając w wyraz „reveal” pod tym zdaniem. Następnie musi przeczytać zdanie do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać, może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake'a), wysłuchać jej, a następnie przeczytać odpowiedź do mikrofonu.

Gdy aplikacja zaakceptuje wypowiedź gracza, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Pojawia się hasło: „brush and floss”

Sen

Jake jeszcze raz opowiada o swoim „sleep pattern” i prosi gracza o pomoc. „When I come back home from school, I have a nap. And then I can't fall asleep in the evening. So I usually play games on my smartphone when my parents think I'm already sleeping. I often fall asleep at 1 a.m. and when I get up the next morning, I'm tired again. Can you help me?”

Ćwiczenie 1. Pojawia się zegar, na którym gracz musi zaznaczyć „zdrowe” godziny snu Jake'a. Musi wybrać godzinę 9 lub 10 wieczorem. System nie pozwoli mu wybrać późniejszej godziny. A następnie musi wybrać godzinę pobudki. Powinno być to po około 9-12 godzinach snu. Ponownie system nie pozwoli mu wybrać innej godziny.

Następnie pojawi się pytanie w j. angielskim. „How many hours of sleep do children need every night?” Gracz musi użyć mikrofonu i odpowiedzieć ustnie: Children need (może odpowiedzieć nine, ten, eleven lub twelve) hours of sleep every night.” Jeśli gracz nie potrafi uzupełnić poprawnie, po kliknięciu w przycisk “reveal” powinna się pojawić podpowiedź z poprawną odpowiedzią, którą gracz przeczyta do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać, może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake'a), wysłuchać jej, a następnie przeczyta odpowiedź do mikrofonu. Gdy aplikacja zaakceptuje wypowiedź gracza, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Ćwiczenie 2. Pojawiają się przekreślone symbole smartphona i napojów gazowanych/energetycznych (oraz ewentualnie kawy). Gracz musi ułożyć rozsypanki wyrazowe, z której powstaną zdania:

„Don't use your smartphone for at least an hour before going to sleep.

Don't drink fizzy or energy drinks.

You will sleep better.”

Po ułożeniu każdego z tych zdań musi przeczytać je do mikrofonu. Jeśli gracz nie potrafi ułożyć poprawnie, po kliknięciu w przycisk “reveal” powinna się pojawić podpowiedź z poprawną odpowiedzią, którą gracz przeczyta do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać, może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake'a), wysłuchać jej, a następnie przeczyta odpowiedź do mikrofonu.

Gdy wykona wszystko poprawnie, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Pojawia się hasło: „10 hours of sleep”

Sport

Pojawia się kartka z kalendarza z widokiem jednego tygodnia i Jake, który prosi gracza o pomoc w zaplanowaniu aktywności sportowych.

W kalendarzu godziny od 8 do 14 są zajęte na zajęcia lekcyjne. Gracz może zaplanować następujące aktywności: piesze dotarcie do szkoły i do domu, piłka nożna, basen, taniec, rower, rolki, siatkówka, koszykówka, bieganie, karate, gimnastyka i inne. Wszystkie te aktywności są



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



przedstawione w postaci ikonki lub obrazków, które gracz przeciąga w odpowiednie miejsce w kalendarzu.

Gracz musi zaplanować przynajmniej jedną aktywność na każdy dzień. Następnie, pojawia się tekst opisujący rady na aktywność sportową w całym tygodniu: „On Mondays you should..., on Tuesdays you can..., etc.” Gracz uzupełnia luki, a potem czyta cały opis aktywności do mikrofonu. Jeśli gracz nie potrafi uzupełnić poprawnie, po kliknięciu w przycisk „reveal” powinna się pojawić podpowiedź z poprawną odpowiedzią, którą gracz przeczyta do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać, może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake’a), wysłuchać jej, a następnie przeczyta odpowiedź do mikrofonu.

Gdy wykona wszystko poprawnie, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake’a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Pojawia się hasło: „fit and healthy”.

Świeże powietrze i spotkania z przyjaciółmi

Gracz musi porozmawiać z Jake’iem. Jest to rozmowa kontrolowana. Pojawia się mikrofon i pytanie w języku polskim, które gracz musi zadać Jake’owi po angielsku. Jeśli gracz nie będzie umiał sam przetłumaczyć zdania, będzie miał możliwość kliknąć w wyraz „reveal” i wtedy zobaczy pytanie w języku angielskim. Musi je przeczytać do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake’a), wysłuchać jej, a następnie przeczyta odpowiedź do mikrofonu.

Gracz: „Ile czasu dziennie spędzasz na świeżym powietrzu?” „How much time a day do you spend outdoors?”

Jake: „I don’t spend time outdoors at all.” (tu ponownie będzie dostępna opcja „reveal”)

Gracz: „Jak często spotykasz się z przyjaciółmi po szkole?” „How often do you meet friends after school?”

Jake: „I don’t meet friends after school, because I like playing games online.”

Gracz: „Jake, musisz spotykać się z przyjaciółmi i spędzać czas na świeżym powietrzu.”

Jake: „Ale jak?”

Gracz: „Możesz uprawiać sport z przyjaciółmi. Możecie razem jeździć na rowerze albo grać w piłkę nożną.”

Jake: „To świetny pomysł. Dziękuję.”

Gdy gracz wykona wszystko poprawnie, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake’a oraz pozytywna informacja zwrotna.

W tym momencie, ponieważ była to ostatnia kategoria z pięciu, gracz wraca na główną planszę, na której widzi Jake’a otoczonego ikonkami: zdrowa dieta, higiena, sen, sport i świeże powietrze i przyjaciele.

Punkty zebrane przez gracza za każde poprawnie wykonane zadanie, zamieniają się w pieniądze



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



(jakąś kwotę do ustalenia później) i gracz usłyszy informację zwrotną, że tyle Jake i jego rodzice zaoszczędzili na lekach i opiece medycznej dzięki zdrowemu stylowi życia.

Jake wygląda dużo lepiej. Jest uśmiechnięty i nie ma negatywnych cech wskazanych na początku. Uśmiecha się do gracza i mówi „A sound mind in a sound body.” Tłumaczenie na język polski jest dostępne po kliknięciu w przycisk ‘reveal’: „W zdrowym ciele, zdrowy duch.”

Kluczowe wymagania merytoryczne i dydaktyczne dla Wykonawcy materiału, które muszą zostać uwzględnione

Aplikacja musi być przygotowana w sposób przyjazny dla małego odbiorcy. Opis poszczególnych scen wskazuje minimum merytoryczne, które powinno zostać uwzględnione w przygotowaniu materiału. Za każdym razem gdy gracz popełni błąd pojawi się motywująca informacja zwrotna.

Opis struktury materiału

Wszystkie scenki i sytuacje przedstawione w materiale muszą być wsparte ciekawymi grafikami i animacjami. W tle słychać przyjemną, podnoszącą na duchu muzykę. Nie może to być nic za szybkiego ani niepokojącego. Gracz musi mieć możliwość wyłączenia muzyki w tle lub regulowania poziomu głośności.

Ekran startowy: tytuł aplikacji “A sound mind in a sound body” wsparty grafikami nawiązującymi do treści aplikacji. Musi znajdować się też na nim przycisk START.

Ekran 1:

Gracze poznają postać głównego bohatera.

Ekran 2:

Ćwiczenie sprawdzające zrozumienie wypowiedzi Jake’a.

Ekran 3:

Wokół postaci Jake’a znajdują się symbole ikonki reprezentujących kategorie:

- Zdrowa dieta,
- Higiena,
- Sen,
- Sport,
- Świeże powietrze i przyjaciele.

Kolejne ekrany/scenki z każdej kategorii będą występowały w zależności od kolejności wyborów gracza.

Ekran 4, Zdrowa dieta

Jake prosi gracza o pomoc w skomponowaniu zdrowego menu.

Ekran 5:



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Ćwiczenie 1. Najpierw gracz musi ułożyć talerz zdrowego żywienia.

Ekran 6: Plansza 1 - Pojawia się talerz, na którym grupy produktów są pomieszane. Gracz musi je ułożyć w prawidłowym miejscu. Wykonuje to ćwiczenie tak długo, aż ułoży poprawnie.

Ekran 7: Plansza 2 - Pojawia się talerz, na którym 10 produktów znajduje się w niewłaściwych miejscach. Gracz musi je ułożyć w prawidłowym miejscu. Wykonuje to ćwiczenie tak długo, aż ułoży wszystko poprawnie.

Ekran 8: Gdy skończy, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Ekran 9: Ćwiczenie 2 Jake prosi gracza, aby pomógł mu zrobić zdrowe zakupy na jeden dzień.

Ekran 10: Plansza 1 – pojawia się supermarket i gracz wybiera zdrowe produkty z półek oraz uzupełnia listę zakupów w osobnym oknie. Na liście jest miejsce na 20 produktów. Za każdym razem gdy gracz będzie próbował dodać niezdrowy produkt do swojej listy, traci jedno miejsce na liście, "razi go prąd" jako ostrzeżenie i w rezultacie w menu Jake'a będzie mniej produktów. Ważne, aby gracz nie mógł wybrać pseudo-zdrowych produktów, np. płatki z mlekiem, dosładzane jogurty owocowe, dosładzane soki czy słone przekąski z piekarni.

Wszystkie produkty w supermarkecie są interaktywne i gracz może włączyć podpis z nazwą i dołączonym nagraniem nazwy każdego produktu. Może to być mały supermarket, aby nie rozbudować zbyt tej części o niepotrzebne elementy.

Ekran 11: Gdy skończy, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Ekran 12: Ćwiczenie 3. Gracz musi ułożyć menu na cały dzień z wybranych w supermarkecie produktów. Pojawia się okno z posiłkami jako kategorie: breakfast, lunch, dinner, super, a pod każdą z nich jest miejsce na 5 produktów. Gracz ma do dyspozycji tylko te produkty, które wcześniej wybrał w markecie. Po ułożeniu menu, Jake dziękuje graczowi za pomoc.

Ekran 13: (i ewentualnie kilka kolejnych ekranów w zależności od tego jak będą wyświetlały się zdania z przykładami dobrych i złych rad). Następnie, pojawia się Jake i jego przyjaciel, np. chłopiec w tym samym wieku o imieniu Leo, który udziela Jake'owi na przemian kilku np. 6 dobrych i złych rad związanych z treściami przekazanymi w tej części aplikacji, a Jake musi wybrać/kliknąć tylko w te dobre, aby otrzymać hasło „vegetables”. Przykłady dobrych i złych rad: “Eat some fruit every day.” or “Don’t eat vegetables every day.”

Ekran 14: Gdy aplikacja zaakceptuje wybory gracza, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a, pozytywna informacja zwrotna i hasło “vegetables”.

Ekran 15: Higiena

Ekran 16: Jake, który trzyma szczoteczkę i pastę do zębów oraz nici, mówi do gracza: „I know I should brush my teeth twice a day and floss once a day but I really don't like it.”

Ekran 17: Pojawia się powiększona buzia Jake'a i szczoteczka z pastą do zębów, a gracz kursorem chwyci szczoteczkę i myje Jake'owi zęby.

Ekran 18: Następnie w podobny sposób pojawia się nić dentystyczna i gracz czyści Jake'owi



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



przestrzenie między zębami.

Ekran 19: Gdy gracz skończy, ponownie pojawia się przyjaciel Jake'a Leo, który mówi: „Dokończ zdanie.”

You must brush your teeth _____ and floss them _____.

Gracz musi wpisać odpowiedzi, a następnie przeczytać zdanie do mikrofonu.

Jeśli nie będzie pamiętał, co wpisać, może odkryć poprawną odpowiedź, klikając w wyraz „reveal” pod tym zdaniem. Następnie musi przeczytać zdanie do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać, może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake'a), wysłuchać jej, a następnie przeczytać odpowiedź do mikrofonu.

Ekran 20: Gdy aplikacja zaakceptuje wypowiedź gracza, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Pojawia się hasło: „brush and floss”

Ekran 21: Sen

Ekran 22: Jake jeszcze raz opowiada o swoim „sleep pattern” i prosi gracza o pomoc. „When I come back home from school, I have a nap. And then I can't fall asleep in the evening. So I usually play games on my smartphone when my parents think I'm already sleeping. I often fall asleep at 1 a.m. and when I get up the next morning, I'm tired again. Can you help me?”

Ekran 23: Ćw. 1 Pojawia się zegar, na którym gracz musi zaznaczyć „zdrowe” godziny snu Jake'a. Musi wybrać godzinę 9 lub 10 wieczorem. System nie pozwoli mu wybrać późniejszej godziny. A następnie musi wybrać godzinę pobudki. Powinno być to po około 9-12 godzinach snu. Ponownie system nie pozwoli mu wybrać innej godziny.

Ekran 24: Następnie pojawi się pytanie w j. angielskim. „How many hours of sleep do children need every night?” Gracz musi użyć mikrofonu i odpowiedzieć ustnie: Children need (może odpowiedzieć nine, ten, eleven lub twelve) hours of sleep every night.” Jeśli gracz nie potrafi uzupełnić poprawnie, po kliknięciu w przycisk “reveal” powinna się pojawić odpowiedź z poprawną odpowiedzią, którą gracz przeczyta do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać, może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake'a), wysłuchać jej, a następnie przeczytać odpowiedź do mikrofonu.

Ekran 25: Gdy aplikacja zaakceptuje wypowiedź gracza, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Ekran 26: Ćwiczenie 2. Pojawiają się przekreślone symbole smartphona i napojów gazowanych/energetycznych (oraz ewentualnie kawy).

Ekran 27: Gracz musi ułożyć rozsypanki wyrazowe, z której powstaną zdania:

„Don't use your smartphone for at least two hours before going to sleep.

Don't drink fizzy or energy drinks.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



You will sleep better.”

Rozsypanki wyrazów dla każdego zdania pojawiają się na kolejnych **ekranach 28, 29, 30**.

Po ułożeniu każdego z tych zdań, gracz musi przeczytać je do mikrofonu. Jeśli gracz nie potrafi ułożyć ich poprawnie, po kliknięciu w przycisk “reveal” (albo łatwiejszy “hint”) powinna się pojawić podpowiedź z poprawną odpowiedzią, którą gracz przeczyta do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać, może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake’a), wysłuchać jej, a następnie przeczyta odpowiedź do mikrofonu.

Ekran 31: Gdy gracz wykona wszystko poprawnie, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake’a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Pojawia się hasło: „10 hours of sleep”.

Ekran 32: Sport

Ekran 33: Pojawia się kartka z kalendarza z widokiem jednego tygodnia i Jake, który prosi gracza o pomoc w zaplanowaniu aktywności sportowych.

Ekran 34: W kalendarzu godziny od 8 do 14 są zajęte na zajęcia lekcyjne. Gracz może zaplanować następujące aktywności: piesze dotarcie do szkoły i do domu, piłka nożna, basen, taniec, rower, rolki, siatkówka, koszykówka, bieganie, karate, gimnastyka i inne. Wszystkie te aktywności są przedstawione w postaci ikon lub obrazków, które gracz przeciąga w odpowiednie miejsce w kalendarzu.

Gracz musi zaplanować przynajmniej jedną aktywność na każdy dzień.

Ekran 35: Wyświetla się tekst opisujący rady na aktywność sportową w całym tygodniu: „On Mondays you should..., on Tuesdays you can..., etc.” Gracz uzupełnia luki, a potem czyta cały opis aktywności do mikrofonu. Jeśli gracz nie potrafi uzupełnić poprawnie, po kliknięciu w przycisk “reveal” powinna się pojawić podpowiedź z poprawną odpowiedzią, którą gracz przeczyta do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać, może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake’a), wysłuchać jej, a następnie przeczyta odpowiedź do mikrofonu.

Ekran 36: Gdy gracz wykona wszystko poprawnie, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake’a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Pojawia się hasło: “fit and healthy”

Ekran 37: Świeże powietrze i spotkania z przyjaciółmi

Ekran 38: Gracz musi porozmawiać z Jake’iem. Jest to rozmowa kontrolowana. Pojawia się mikrofon i pytanie w języku polskim, które gracz musi zadać Jake’owi po angielsku. Jeśli gracz nie będzie umiał sam przetłumaczyć zdania, będzie miał możliwość kliknąć w wyraz „reveal” i wtedy zobaczy pytanie w języku angielskim. Musi je przeczytać do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone i powinien je wypowiadać Leo - przyjaciel Jake’a), wysłuchać jej, a następnie przeczyta odpowiedź do mikrofonu.

Ekran 39: Gracz: „Ile czasu dziennie spędzasz na świeżym powietrzu?” „How much time a day do



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



you spend outdoors?”

Ekran 40: Jake: „I don't spend time outdoors at all.” (tu ponownie będzie dostępna opcja „reveal”)

Ekran 41: Gracz: „Jak często spotykasz się z przyjaciółmi po szkole? „How often do you meet friends after school?”

Ekran 42: Jake: „I don't meet friends after school, because I like playing games online.”

Ekran 43: Gracz: „Jake, musisz spotykać się z przyjaciółmi i spędzać czas na świeżym powietrzu.”

Ekran 44: Jake: „Ale jak?”

Ekran 45: Gracz: „Możesz uprawiać sport z przyjaciółmi. Możecie razem jeździć na rowerze albo grać w piłkę nożną.”

Ekran 46: Jake: „To świetny pomysł. Dziękuję.”

Ekran 47: Gdy gracz wykona wszystko poprawnie, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a oraz pozytywna informacja zwrotna.

Ekran 48: W tym momencie, ponieważ była to ostatnia kategoria z pięciu, gracz wraca na główną planszę, na której widzi Jake'a otoczonego ikonkami: zdrowa dieta, higiena, sen, sport i świeże powietrze i przyjaciele.

Punkty zebrane przez gracza zamieniają się w pieniądze (jakąś ustaloną lub nieokreśloną kwotę) i gracz słyszy informację zwrotną, że tyle Jake i jego rodzice zaoszczędzili na lekach i opiece medycznej dzięki zdrowemu stylowi życia.

Jake wygląda dużo lepiej. Jest uśmiechnięty i nie ma negatywnych cech wskazanych na początku. Uśmiecha się do gracza i mówi „A sound mind in a sound body. Thank you.” Tłumaczenie na język polski jest dostępne po kliknięciu w przycisk 'reveal' (lub "hint"): „W zdrowym ciele, zdrowy duch. Dziękuję.”

Mechanika materiału

W tych częściach materiału, w których gracz musi użyć mikrofonu i odpowiedzieć ustnie, może otrzymać pomoc. Jeśli gracz nie potrafi odpowiedzieć ustnie poprawnie, po kliknięciu w przycisk „reveal” powinna się pojawić podpowiedź z poprawną odpowiedzią, którą gracz przeczyta do mikrofonu. Jeśli nie będzie umiał poprawnie przeczytać, może włączyć nagranie z poprawną odpowiedzią (powinno być ono dołączone) i wysłuchać jej, a następnie przeczyta odpowiedź do mikrofonu. Gdy aplikacja zaakceptuje wypowiedź gracza, jako nagroda powinna pojawić się uśmiechnięta buzia głównego bohatera - Jake'a.

Wszystkie scenki i sytuacje przedstawione w materiale muszą być wsparte grafikami i animacjami. W tle słychać przyjemną, podnoszącą na duchu muzykę w odpowiedniej częstotliwości wspomagającej proces uczenia się. Gracz musi mieć możliwość wyłączenia muzyki w tle lub regulowania poziomu głośności.

Za każde poprawnie wykonane zadanie, gracz otrzymuje punkty, które na koniec gry/aplikacji zamieniają się w pieniądze (jakąś kwotę do ustalenia później) i gracz usłyszy informację zwrotną, że tyle Jake i jego rodzice zaoszczędzili na lekach i opiece medycznej dzięki zdrowemu stylowi życia.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Grafika

Grafika ogólna: Aplikacja powinna mieć spójny, przyjazny styl graficzny. Postaci i obiekty mogą być przedstawione w stylu kreskówkowym, który jest zrozumiały dla dzieci i atrakcyjny wizualnie, bez nadmiernej szczegółowości, by nie zwiększać kosztów produkcji. Tło powinno być kolorowe, ale proste – bez zbędnych detali, skupiające się na kluczowych elementach sceny.

Scenka 1 – Wprowadzenie Jake’a: Postać Jake’a powinna mieć wyraziste cechy wskazujące na zmęczenie i niezdrowy styl życia, np. lekko zacienione oczy, delikatną nadwagę, matową cerę, bez połysku we włosach. Unikać przesadnych szczegółów, które mogłyby stygmatyzować. Scena powinna być animowana, aby pokazać, jak Jake przysypia na lekcjach, ma trudności z bieganiem czy interakcją z kolegami, ale animacja może być prosta (minimalne ruchy, powolne zmiany mimiki).

Scenka 2 – Ikony kategorii stylu życia: Ikony „Zdrowa dieta,” „Higiena,” „Sen,” „Sport,” oraz „Świeże powietrze i przyjaciele” powinny być proste, kolorowe, i intuicyjne dla dzieci – np. marchewka dla diety, zęby dla higieny, łóżko dla snu. Bez numerowania ani nadmiernych szczegółów, ale w stylu, który jest spójny z grafiką aplikacji.

Kategoria „Zdrowa dieta” – talerz zdrowego żywienia: talerz zdrowego żywienia powinien być kolorowy i łatwy do rozróżnienia, ale jednocześnie nie przeładowany szczegółami. Rysunki produktów spożywczych, jak owoce, warzywa, zboża itp., mogą być uproszczone, ale rozpoznawalne. Przy ułożeniu talerza poszczególne grupy produktów muszą się przemieszczać w prostych animacjach, np. przesuwanie po ekranie na właściwe miejsce.

Kategoria „Higiena” – Mycie zębów: Jake z powiększoną buzią i zębami powinien wyglądać zabawnie, ale przyjaźnie. Szczoteczka i pasta mogą mieć małe detale, ale bez skomplikowanej animacji. Interakcja „szczotkowania” może być reprezentowana prostymi przesunięciami szczoteczki. Podobnie przy czyszczeniu nicią dentystyczną – minimalna animacja ruchu nici, bez zbędnych detali.

Kategoria „Sen” – Zegar i symbole: Zegar powinien być prosty i wyraźny, w przyjaznych kolorach. Animacja zmiany godziny (np. przesuwający się wskaźnik na godzinę snu) powinna być płynna, ale bez nadmiernych efektów. Symbolika, jak ikony zakazu używania smartfona i napojów energetycznych, powinna być jednoznaczna, np. prosty telefon z symbolem przekreślenia.

Kategoria „Sport” – Kalendarz z aktywnościami: Kalendarz tygodniowy jest prosty, a każda aktywność sportowa (np. bieganie, basen) może być reprezentowana jako prosta ikonka. Aktywności mogą być w formie małych symboli (np. piłka dla piłki nożnej) łatwych do przeciągania w odpowiednie miejsce na kalendarzu. Ikony sportów powinny być kolorowe, ale bez nadmiernej szczegółowości, aby były jasne i zrozumiałe dla dzieci.

Kategoria „Świeże powietrze i przyjaciele” – dialogi z Jake’iem: Podczas rozmowy z Jake’em, mogą pojawiać się tylko proste, pojedyncze ikonki przyjaźni lub świeżego powietrza (np. buzia uśmiechniętego dziecka i drzewa), aby zachęcić do interakcji.

Podsumowanie i nagroda końcowa: Po zakończeniu gry widzimy Jake’a w lepszej formie – uśmiechniętego, z jaśniejszą cerą i bardziej energicznego. Prosta animacja wyrażająca radość i wdzięczność, np. Jake machający do gracza.

Muzyka w aplikacji powinna być przyjemna, optymistyczna i utrzymana w spokojnym tempie, aby wspierać proces uczenia się bez wywoływania napięcia. Tło muzyczne może być lekko ambientowe, bez wyrazistych melodii, co pozwoli graczowi skupić się na zadaniach. W ustawieniach aplikacji należy zapewnić prosty interfejs do regulacji głośności oraz możliwość



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



wyłączenia muzyki.

W trakcie wykonywania ćwiczeń czy dialogów muzyka powinna być subtelna, a w momentach sukcesu – np. po poprawnym wykonaniu zadania – można dodać krótkie dźwięki pozytywnego feedbacku, jak krótki dzingiel lub efekty dźwiękowe podkreślające sukces.

Przykładowe inspiracje

Mechanika:

- „**Duolingo**” – system codziennych powtórek, nagród i rankingów za postępy w nauce.
- „**Elevate**” – adaptacyjne mini-gry językowe, które dostosowują poziom trudności do wyników użytkownika.
- „**Thinkrolls**” – interaktywne zagadki, w których gracz eksploruje logiczne połączenia między elementami zdrowego stylu życia.
- „**My Fitness Pal**” – interaktywna analiza składu posiłków i wybór zdrowszych opcji.
- „**Pokemon Smile**” – mechanika wizualnej transformacji postaci w odpowiedzi na zdrowe wybory gracza.

Grafika i klimat:

- „**Khan Academy Kids**” – kolorowa, przyjazna grafika dostosowana do najmłodszych uczniów.
- „**Forest**” – mechanika nagradzania zdrowych nawyków poprzez rosnące drzewko, które rozwija się w miarę wykonywania poprawnych ćwiczeń.
- „**Habitz**” – wizualizacja postępów w budowaniu zdrowych nawyków jako rozwijające się wirtualne środowisko.
- „**Toontastic 3D**” – wykorzystanie narracyjnej oprawy wizualnej, która angażuje użytkowników w historię.

Edukacyjne aspekty:

- „**Google Assistant Voice Recognition**” – analiza poprawności wymowy w czasie rzeczywistym, co może zostać użyte do sprawdzania akcentu i wymowy w grze.
- „**Quizlet**” – system fiszek i powtórek, który może być zastosowany w kontekście nauki nowych słów związanych ze zdrowym stylem życia.
- „**Khan Academy**” – mechanika interaktywnych quizów i samodzielnej nauki, dostosowana do indywidualnych potrzeb użytkownika.
- „**Google Fit**” – monitorowanie aktywności użytkownika i proponowanie zdrowych wyzwań.

Fabula i narracja:

- „**Hogwarts Mystery**” – mechanika wyborów narracyjnych, gdzie gracz podejmuje decyzje, które wpływają na rozwój postaci i jej postępy w nauce zdrowych nawyków.
- „**Until Dawn**” – system konsekwencji wyborów, gdzie decyzje podejmowane w grze wpływają na zdrowie postaci i jej długofalowy rozwój.
- „**Detroit: Become Human**” – interaktywna narracja, w której każdy wybór ma znaczenie i kształtuje dalszy przebieg wydarzeń w grze.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



4. Wymagania WCAG

Opis dostosowania materiału celem spełnienia standardu WCAG

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodny ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinien też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia wysokiej jakości dostępnych cyfrowo materiałów edukacyjnych.

Użytkownik ze szczególnymi potrzebami, korzystający z przygotowanego zaawansowanego e-materiału, powinien korzystać z mechaniki materiału (menu nawigacyjnego) w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym wybiera on dostosowania materiału do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań zaawansowanego e-materiału użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności. Zaawansowany e-materiał powinien spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem aplikacji. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach aplikacji przez użytkownika.

Zaawansowany e-materiał powinien spełniać następujące kryteria:

1. umożliwiać użytkownikowi z różnymi potrzebami korzystać z ułatwień dostępu, na wszystkich poziomach i etapach e-materiału;
2. posiadać instrukcję dla użytkowników z różnymi potrzebami, zawierającą informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka;
3. posiadać rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć);
4. umożliwiać korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli materiał tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik;
5. umożliwiać skorzystanie z pomocy w sytuacjach potencjalnie trudnych, związanych z poruszaniem się po materiale;
6. użytkownik przed skorzystaniem z zaawansowanego e-materiału powinien mieć możliwość zapoznania się tutorialiem objaśniającym, jak korzystać z ułatwień dostępu;
7. mechanika zaawansowanego e-materiału powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika;
8. zaawansowany e-materiał powinien być dostępny za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych.

Jeżeli w materiale będą występowały treści nieinterpretowalne przez technologie asystujące, wykonawca zobowiązany jest zapewnić alternatywę wchodzącą w e-materiał i stanowiącą integralną całość zaawansowanego e-materiału. Bez konsultacji z ekspertami ORE nie dopuszcza się tworzenia alternatywnego (równoległego rozwiązania) dedykowanego osobom z różnymi potrzebami.

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:

- z ograniczeniami wzroku,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),
- zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania e-materiału należy uwzględnić różne potrzeby i możliwości użytkowników ze względu na:

Ograniczenia wzroku:

- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów, możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez użytkownika tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów dla osób będących daltonistami;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru, jeśli projektowana mapa interaktywna zakłada bardzo dużo obiektów;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku lub możliwość powiększania całości, poszczególnych elementów mapy interaktywnej;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- elementy materiału powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- dodanie opisów alternatywnych do obrazów i innych elementów wizualnych, które opisują treści lub funkcje;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami w materiale;
- użytkownicy niewidomi powinni móc skorzystać z każdej funkcjonalności materiału z poziomu klawiatury.

Ograniczenia słuchu:

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;
- stosowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów multimedialnych w mapie interaktywnej;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo w materiałach filmowych i audio (jeśli takie się pojawiają w zaawansowanym materiale).

Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:

- umożliwienie w menu materiału ustawienia dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- unikanie tworzenia dynamicznych treści, wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);
- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:

- używanie prostych, stonowanych barw;
- używanie prostego języka, bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów;
- tworzenie opisowych przycisków;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochyłania tekstu i pisanie wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby wykonania zadania.

Ograniczenia związane z korzystaniem z czytników ekranów:

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury;
- tworzenie opisowych łączy.

Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu zaawansowanego e-materiału. Beneficjent konkursowy powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.

5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

- **Menu główne:**
 - Przycisk startu gry.
 - Przycisk ustawień (regulacja głośności muzyki i wyłączenie dźwięków).
 - Przycisk „pomoc”, który wyjaśnia zasady gry i obsługę aplikacji.
- **Struktura fabularna i mechanika gry:**
 - Fabuła i narracja:



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



1. Aplikacja musi przedstawić historię Jake'a, 12-letniego chłopca, który zмага się z problemami zdrowotnymi wynikającymi z niezdrowego stylu życia.
 2. Dwie animowane scenki wprowadzające oraz wybór kategorii (zdrowa dieta, higiena, sen, sport, świeże powietrze i przyjaciele) z ikonami reprezentującymi każdą z nich
 3. Gracze mogą wybierać ścieżki fabularne, takie jak zadania związane z dietą, higieną, snem, sportem oraz aktywnością na świeżym powietrzu i kontaktami z przyjaciółmi. system odblokowywania kolejnych kategorii po ukończeniu poprzednich zadań:
 - wybór jednej z 5-ciu kategorii,
 - zablokowanie pozostałych,
 - realizacja zadań w wybranej kategorii,
 - odblokowanie hasła,
 - wybór kolejnej kategorii, kolejne kroki analogicznie jak wyżej.
- **Zadania i wyzwania:** Każda kategoria („Zdrowa dieta”, „Higiena”, „Sen”, „Sport”, „Świeże powietrze i przyjaciele”) zawiera zestaw zadań i mini-gier dopasowanych do wieku uczniów (klasy IV-VI):
1. **Zdrowa dieta:**
 - układanie talerza zdrowego żywienia – przeciąganie produktów we właściwe miejsca,
 - interaktywny supermarket — wybieranie zdrowych produktów; ograniczona liczba niezdrowych produktów (max 5), z mechanizmem „porażenia prądem” za niezdrowe wybory, każdy produkt ma możliwość kliknięcia z wyświetleniem informacji,
 - układanie dziennego menu.
 2. **Higiena:**
 - symulacja mycia zębów (przeciąganie szczoteczki) i używania nici dentystycznej,
 - ćwiczenie z uzupełnianiem zdań o codziennej higienie,
 - narzędzie do kontroli poprawności mowy.
 3. **Sen:**
 - wybór odpowiednich godzin snu Jake'a na zegarze,
 - układanie zdań z rozsypanek wyrazowych.
 4. **Sport:**
 - przeciąganie ikon reprezentujących różne sporty do kalendarza,
 - ćwiczenie wypełniania luk w tekście na temat tygodniowych zajęć sportowych,
 - czytanie do mikrofonu oraz kontrola poprawności mowy
 5. **Świeże powietrze i spotkania z przyjaciółmi:**
 - tłumaczenie pytań na angielski, odpowiedź za pomocą mikrofonu – kontrola poprawności mowy.
 6. Postać Jake'a zmienia swój wygląd w miarę postępów (z wyglądu zmęczonego, otyłego chłopca na zdrowego i uśmiechniętego).
 7. Użytkownicy otrzymują punkty za każde poprawnie wykonane zadanie, a na koniec gry następuje podsumowanie w postaci symbolicznych oszczędności Jake'a i jego rodziców na opiece medycznej.
- **Interakcja i system odpowiedzi:**
- **System odpowiedzi:**
 1. funkcja „reveal” umożliwia graczowi odkrycie poprawnej odpowiedzi, jeśli napotka trudności,
 2. nagrane odpowiedzi: każde zadanie wymagające odpowiedzi ustnej musi mieć możliwość odsłuchania poprawnej odpowiedzi w języku angielskim.
 - **Dialogi i wybory:** Gracz wykonuje dialogi poprzez wybór prawidłowych odpowiedzi, co wpływa na tok fabuły i odblokowuje kolejne zadania.



- **Nawigacja i eksploracja świata gry:**
 - Mapy i orientacja w przestrzeni:
 1. Aplikacja udostępnia mapę postępów gracza, na której odznaczane są zrealizowane zadania i ikony blokowane lub odblokowywane po każdym wykonanym ćwiczeniu.
 2. Każda kategoria (np. „Zdrowa dieta”, „Higiena”) przedstawiona jest jako osobna sekcja na mapie.
 - System zadań i osiągnięć:
 1. system punktacji - każde poprawnie wykonane ćwiczenie otrzymuje punkty, które są przeliczane na „oszczędności na leczeniu”.
 2. po wykonaniu wszystkich zadań Jake uśmiecha się do gracza, a na ekranie pojawia się informacja o zaoszczędzonych pieniądzech dzięki zdrowemu stylowi życia.
- **Śledzenie postępów:**
 - Zapisywanie i wznowianie: Aplikacja musi umożliwiać zapisywanie stanu gry i wznowianie jej od ostatniego ukończonego zadania.
 - Profilowanie gracza: System zapisujący osiągnięcia i wyniki gracza, co pozwala kontynuować grę od miejsca, w którym została przerwana.
- **Integracja edukacyjnych celów gry:**
 - Cele edukacyjne: Każda kategoria powinna jasno prezentować cele edukacyjne: „Zdrowa dieta” (zdrowe wybory żywieniowe), „Higiena” (codzienne nawyki higieniczne), „Sen” (znaczenie snu), „Sport” (rozwój aktywności fizycznej), „Świeże powietrze i przyjaciele” (społeczne aspekty zdrowego życia).
 - Informacja zwrotna: System nagradza graczy wizualną informacją zwrotną (np. animacje Jake’a z pozytywnymi reakcjami) zachęcającą do dalszego działania.
- **Personalizacja przez nauczyciela:**
 - Dostosowanie poziomu trudności i treści: Nauczyciel może ustawiać poziom trudności zadań, kolejność realizowanych sekcji oraz wyłączać lub włączać określone opcje, dostosowując aplikację do poziomu grupy.
 - Wybór scenariuszy i zasobów: Nauczyciele mogą konfigurować elementy gry, takie jak dostępne scenariusze lub zasoby, które będą używane przez uczniów, dostosowując grę do ich potrzeb edukacyjnych.
- **Muzyka i dźwięk**
 - w tle spokojna muzyka, możliwość wyłączenia, regulacji głośności,
 - każda pozytywna akcja lub ukończone zadanie zakończone dźwiękiem nagrody (np. dźwięk monety), Jake uśmiecha się lub dziękuje za pomoc.

Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

Mechanizmy pomiaru i raportowania postępów:

- Monitorowanie postępów przez nauczyciela: Możliwość monitorowania wyników uczniów, np. wyników lub czasu spędzonego w grze.
- Raporty i statystyki: Funkcja generowania raportów z wynikami i postępami uczniów, wspierająca ocenę edukacyjną.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

