

## SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

### 1. Metryczka materiału

<b>Tytuł materiału</b>	DACH-Trip
<b>Numer materiału</b>	VIII.16
<b>Autorzy scenariusza</b>	Teresa Cieply
<b>Weryfikacja WCAG</b>	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
<b>Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych</b>	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kusztełak)
<b>Weryfikacja językowa</b>	Alicja Berbeka
<b>Rodzaj multimedium</b>	gra
<b>Wykorzystanie AR lub VR</b> AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
<b>Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał</b>	III etap: Liceum / technikum zakres podstawowy Liceum / technikum zakres rozszerzony
<b>Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał</b>	biznes i zarządzanie geografia historia historia sztuki język obcy nowożytny - język niemiecki matematyka



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## 2. Opis materiału

### Skrócony opis materiału (abstrakt)

Wyjaśnienie skrótu: DACH

D – Deutschland (*Niemcy*), A – Austria, CH – Confoederatio Helvetica (*Szwajcaria*).

Zadaniem użytkowników jest zaplanowanie podróży po krajach niemieckojęzycznych. Podczas rozgrywki gracze współpracują ze sobą w grupach. Korzystając z określonej puli pieniędzy (kapitału początkowego) **członkowie każdej grupy** planują podróż **dla jednej osoby**. Planowanie podróży powinno uwzględniać następujące aspekty:

- podróżowanie (wybór środków transportu),
- organizacja czasowa, w tym zaplanowanie przesiadek,
- noclegi (wybór korzystnych ofert np. schronisk młodzieżowych),
- wyżywienie,
- zwiedzanie (koszty biletów), nieprzewidziane wydatki.

Ponadto gracze muszą zaplanować pokrycie kosztów ubezpieczenia z otrzymanej puli finansowej. Użytkownicy będą konfrontowani z sytuacjami, w których zmuszeni zostaną do weryfikacji swojego planu na bieżąco.

Gracze posiadają Europejską Kartę Młodzieżową, uprawniającą do zniżek.

### Cel ogólny materiału

W centrum rozgrywki znajduje się planowanie podróży po krajach niemieckojęzycznych.

Celem głównym gry jest rozwijanie umiejętności językowych użytkowników poprzez wykorzystanie umiejętności niejęzykowych.

Oprócz rozwijania sprawności i kompetencji językowych DACH-Trip, rozwija umiejętności związane z gospodarowaniem zasobami finansowymi (w tym poprzez podejmowanie decyzji ekonomicznych), a także umiejętność analizowania, syntezy, myślenia przyczynowo-skutkowego, kreatywnego i abstrakcyjnego, w tym także argumentowania. Ponadto kształtowane są umiejętności społeczne i w zakresie przedsiębiorczości.

Podróż pozwoli użytkownikom poznać bogactwo kulturowe i historię wybranych przez siebie regionów krajów niemieckojęzycznych.

Gra znajduje się w interakcji z graczami, tj. w niektórych momentach „przemawia” do graczy lub losuje dla nich zadania, których celem jest wzrost dynamiki gry.

Gra jest w języku niemieckim. Oczekiwany poziom językowy gry jest spójny z zapisami Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego dotyczącymi poziomu B2/B2+. Gra posiada prostszą wersję językową (A2/A2+ lub B1/B1+ - do ustalenia) do wyboru przez graczy w trakcie rozgrywki, ukrytą pod przyciskiem: *Uprość*. W przypadku wybrania wersji uproszczonej gracze tracą bonusy. Niedopuszczalne jest, aby język używany w grze był językiem prostym, nacechowanym polonizmami lub adaptacją struktur językowych anglojęzycznych. Dlatego zaleca się, aby Wykonawca skorzystał z pomocy native speakera wykształconego w zakresie DaF (Deutsch als Fremdsprache).

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



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## materiału

### Podstawa programowa przedmiotu język obcy nowożytny – wariant III.1.P

Uczeń:

- posługuje się w miarę rozwiniętym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych i fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie tematów wskazanych w wymaganiach szczegółowych.  
*Adnotacja: Tematy w obrębie zagadnień 1-14*
- rozumie wypowiedzi ustne o umiarkowanym stopniu złożoności, wypowiedziane w naturalnym tempie, w standardowej odmianie języka, a także wypowiedzi pisemne o umiarkowanym stopniu złożoności, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- samodzielnie tworzy [...] proste, spójne i logiczne wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- reaguje w formie prostego tekstu pisanego w typowych sytuacjach w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- zmienia formę przekazu ustnego lub pisemnego w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

Ponadto materiał umożliwia kształtowanie umiejętności określonych w podstawie programowej w wymaganiach szczegółowych dotyczących wiedzy o kraju i znajomości kultury, korzystania z różnych źródeł w języku obcym nowożytnym, a także dotyczących używania strategii komunikacyjnych.

### Szkoła ponadpodstawowa

### Podstawa programowa przedmiotu język obcy nowożytny – wariant III.1.R

Uczeń:

- posługuje się dość bogatym zasobem środków językowych (leksykalnych, w tym związków frazeologicznych, gramatycznych, ortograficznych i fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie tematów wskazanych w wymaganiach szczegółowych.  
*Adnotacja: Tematy w obrębie zagadnień 1-14*
- rozumie różnorodne złożone wypowiedzi ustne wypowiedziane w naturalnym tempie oraz różnorodne złożone wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- samodzielnie tworzy [...] w miarę złożone, bogate pod względem treści, spójne i logiczne wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- reaguje w formie w miarę złożonego tekstu pisanego w różnorodnych sytuacjach, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- zmienia formę przekazu ustnego lub pisemnego w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

Ponadto materiał umożliwia kształtowanie umiejętności określonych w podstawie programowej w wymaganiach szczegółowych dotyczących wiedzy o kraju i znajomości kultury, korzystania z różnych źródeł w języku obcym nowożytnym, a także dotyczących używania strategii komunikacyjnych.

### Szkoła ponadpodstawowa

### Geografia( zakres podstawowy i rozszerzony):

- Docenianie znaczenia dóbr kultury i zasobów przyrody w życiu człowieka, rozumienie konieczności racjonalnego ich użytkowania i ochrony.
- Rozwijanie zainteresowań geograficznych, budzenie ciekawości świata.
- Przelamywanie stereotypów i kształtowanie postaw solidarności, szacunku i empatii wobec Polaków oraz przedstawicieli innych narodów i społeczności.
- Uwrażliwianie na wartość i znaczenie cennych obiektów przyrodniczych i kulturowych, należących do dziedzictwa lokalnego, regionalnego, narodowego i ponadnarodowego.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**Szkoła ponadpodstawowa****Historia sztuki( zakres rozszerzony):**

- Zapoznanie z najwybitniejszymi osiągnięciami w zakresie architektury i sztuk plastycznych.
- Zapoznanie z dorobkiem najwybitniejszych twórców dzieł architektury i sztuk plastycznych.

**Szkoła ponadpodstawowa****Biznes i zarządzanie( zakres podstawowy i rozszerzony):****Wiedza:**

- Rozumienie znaczenia i wyzwań pracy zespołowej oraz poznanie technik ją wspomagających.
- Identyfikowanie podstawowych rodzajów ryzyk związanych z realizacją projektów.

**Umiejętności i stosowanie wiedzy w praktyce:**

- Współpraca w zespole i skuteczne organizowanie pracy zespołu w celu realizacji określonego zadania.
- Prowadzenie dyskusji i argumentowanie w trakcie pracy zespołowej.
- Formułowanie i uzasadnianie celów, planowanie, prezentowanie zakresu i realizacja prostych zadań projektowych.
- Dobieranie odpowiednich form oszczędzania i inwestowania, z uwzględnieniem towarzyszącego im ryzyka i adekwatnie do sytuacji [...].
- Otwarcie na szanse pojawiające się w otoczeniu, podejmowanie inicjatywy, pomysłowość i determinacja w realizacji celów.

**Szkoła ponadpodstawowa****Matematyka( zakres podstawowy i rozszerzony):****Rozumowanie i argumentacja:**

- Przeprowadzanie rozumowań, także kilkietapowych, podawanie argumentów uzasadniających poprawność rozumowania, odróżnianie dowodu od przykładu.
- Dostrzeganie regularności, podobieństw oraz analogii, formułowanie wniosków na ich podstawie i uzasadnianie ich poprawności.
- Dobieranie argumentów do uzasadnienia poprawności rozwiązywania problemów, tworzenie ciągu argumentów gwarantujących poprawność rozwiązania i skuteczność w poszukiwaniu rozwiązań zagadnienia.
- Stosowanie i tworzenie strategii przy rozwiązywaniu zadań, również w sytuacjach nietypowych.

### 3. Charakterystyka materiału

**Opis zawartości merytorycznej materiału****Liczba graczy**

Idealna liczba graczy: 12-20 osób, podzielonych na grupy 2-osobowe lub 3-osobowe. Wykonawca nie powinien planować możliwości utworzenia grup z liczniejszym składem osobowym.

**Tworzenie grup i cel**

Gracze pracują w grupach przez cały czas planowania podróży. Każdy z graczy gra na własnym komputerze, tablecie, smartfonie.

Cel tworzenia grup: Wspieranie pracy zespołowej, kooperacja, wymiana pomysłów i wzajemne



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



wsparcie w praktyce językowej.

## **MATERIAŁY DLA GRACZY:**

### **Wirtualne pieniądze**

Każda grupa graczy otrzymuje kapitał początkowy przeznaczony na zaplanowanie podróży dla jednej osoby. Domyślna wartość kapitału: 1500 euro. Istnieje opcja konfiguracji dla nauczyciela, tj. możliwość ustalenia innej kwoty przez nauczyciela. Wartość kapitału wyświetla się na ekranie i jest aktualizowana przez cały czas rozgrywki. Pula pieniędzy zmniejsza się po zakupie biletów na przejazdy, wejściówek do atrakcji turystycznych, wyżywienia i zakwaterowania, a także na skutek nieprzewidzianych wydatków. Ponadto także uzyskane bonusy finansowe oraz zadania wykonane w celu poprawienia stanu budżetu aktualizują pulę na bieżąco.

Gracze muszą wydawać pieniądze na wydatki konieczne, tj. na wyżywienie, zakwaterowanie, zakup biletów na przejazdy lub zakup wejściówek do atrakcji turystycznych, czy też na wykupienie ubezpieczenia. Dla każdego planowanego dnia na ekranie powinna wyświetlać się lista wydatków koniecznych. Może być ona przedstawiona w postaci symboli graficznych, które będą się lekko wyszarzać po dokonaniu odpowiedniego zakupu. Jedynym jednorazowym wydatkiem koniecznym będzie zakup ubezpieczenia. Symbol graficzny ubezpieczenia powinien znajdować się na ekranie do chwili wykupienia ubezpieczenia przez graczy.

Jeśli gracze będą planować podróż w sposób nierozważny i spróbują “zaoszczędzić” pieniądze poprzez rezygnację z któregoś z wydatków koniecznych, gra będzie karała graczy utratą finansów. Przykładowo: jeśli gracze nie ubezpieczą się, gra odejmie im z puli pieniędzy wartość ubezpieczenia (np. 50 euro). W takim wypadku jednak nie tylko stracą równowartość kwoty za ubezpieczenie, ale nadal będą musieli wykupić ubezpieczenie o wartości np. 50 euro. W rezultacie koszt będzie dwa razy większy, niż gdyby zrobili to od razu. Analogicznie gra karałaby utratą równowartości kwoty średniego kosztu wyżywienia itp.

W celu podniesienia atrakcyjności gry Wykonawca powinien wprowadzić **wiele różnorodnych**, nieprzewidywalnych i zaskakujących elementów, które skutkować będą stratami lub zyskami ekonomicznymi. Sugerowany sposób to między innymi wykorzystanie opisanych poniżej kart do gry.

### **Mapy i przewodniki**

Cyfrowe wersje map, planów miast i przewodników po krajach niemieckojęzycznych (Niemcy, Austria, Szwajcaria). Mapy są mapami fizycznymi. Wszystkie mapy i plany miast opisane są za pomocą skali. Kraje i miejsca atrakcji turystycznych są odzwierciedlone na mapach i planach miast w sposób realny i dokładny. Mapy i plany miast powinny być atrakcyjne. Niedopuszczalne jest użycie map i planów miast w formie uproszczonej grafiki.

Mapy i plany miast są edytowalne – można na nich wytyczać planowaną trasę podróży. Powinny naliczać się wtedy rzeczywiste kilometry. Ilość kilometrów powinna się sumować lub redukować, gdy gracze będą zmieniać swoje decyzje. Kolory odcinków tras powinny różnić się w zależności od wybranego środka transportu, a obok zaznaczonej trasy pojawia się jego symbol graficzny.

Przykładowe miejsca (z podziałem na kraje) wraz z krótkimi wskazówkami na temat danej atrakcji znajdują się poniżej, w opisie.

### **Ulotki atrakcji turystycznych**

Oprócz opisu danej atrakcji turystycznej ulotki powinny zawierać informacje o dniach tygodnia i godzinach otwarcia, w tym o dniach tygodnia, w których dana atrakcja nie jest dostępna lub dniach,



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



w których są specjalne ograniczenia czasowe. Wykonawca zaplanuje np., aby dana atrakcja była niedostępna w jakimś dniu tygodnia lub dostępna po południu jedynie dla ograniczonej grupy zwiedzających, np. rodzin z małymi dziećmi lub seniorów itp. Ponadto należy zaplanować opóźnienia pociągów lub inne nieprzewidziane sytuacje, które spowodują, że gracze nie będą mogli skorzystać z danej atrakcji, z której planowali skorzystać i będą zmuszeni na bieżąco korygować swoje plany.

### **Kalendarz**

W kalendarzu gracze wybierają ramy czasowe dla swojej podróży. Kalendarz powinien pokazywać również dni tygodnia, w których planują podróżować gracze. Ta informacja jest niezbędna w przypadku, gdy na dany dzień gracze wybiorą jedną z atrakcji turystycznych, która w danym dniu jest niedostępna.

### **Zegar**

Zegar wyświetla się na ekranie w sytuacji, gdy gracze wylosują kartę z informacją, że spóźnili się na pociąg lub ich lot został anulowany itp. Są wówczas zmuszeni zrewidować swoje plany i podejmować nowe decyzje. Z uwagi na to, że współczesne pokolenie młodzieży nie posługuje się sprawnie zegarem analogowym, zalecane jest wykorzystanie właśnie zegara analogowego.

### **Rozkłady jazdy**

W grze zaimplementowane są rozkłady jazdy pojazdów transportu publicznego i innych przewoźników, tj. rozkłady przyjazdów i odjazdów, rozkłady przylotów i odlotów, z których korzystają gracze podczas tworzenia harmonogramu podróży oraz z których mogą skorzystać zawsze wtedy, gdy dokonują korekty swoich planów zmuszeni do tego przez nieprzewidziane wydarzenia.

### **Cenniki**

Listy ze średnimi cenami za transport, zakwaterowanie (w tym w hotelu, hostelu, schronisku młodzieżowym), wyżywienie (w restauracjach, barach, kawiarniach, kafeteriach, suchy prowiant, bez Fast Foodów) i bilety wstępu do atrakcji turystycznych, warianty ubezpieczenia (należy tak zaplanować grę, aby gracze musieli zaplanować także pokrycie kosztów ubezpieczenia). Gracze mają do wyboru różne środki transportu, przy czym są dwa warunki:

- konieczne jest wykorzystanie każdego ze środków lokomocji co najmniej raz,
- konieczne do zaplanowania jest pokonanie minimum 50 % wszystkich odcinków tras środkami transportu o mniejszej szkodliwości dla środowiska, tj. np. pociągiem zamiast samolotem, tramwajem zamiast autobusem itp.

Na ekranie znajduje się całościowy licznik kilometrów oraz obok/pod spodem oddzielnie licznik kilometrów zaplanowanych do przebycia z uwzględnieniem ochrony środowiska wraz z wyświetlaczem naliczającej się wartości procentowej.

### **Karty do gry**

Karty z zadaniami i wydarzeniami, które przedstawiają wyzwania i bonusy (cyfrowe zaimplementowane w grze, opcja do wydruku w formie PDF). Karty do gry są ułożone w stosach na dole ekranu. Liczba stosów jest adekwatna do rodzajów kart. Karty mogą być losowane przez graczy poprzez zaznaczenie karty znajdującej się na wierzchu danego stosu. Gracz musi wiedzieć, że karty są tasowane, po zakończeniu tasowania pokazuje się jedna z nich. Oprócz tego należy zaplanować losowanie kart dla graczy po zakończeniu określonego czasu gry, np. co 2-3 minuty. W



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





takim przypadku losuje się tylko jedna karta z jednego stosu, po następnych 2-3 minutach kolejna z innego stosu itd. Takie losowanie kart sprawi, że gra będzie dynamiczna.

### **Notatniki**

Notatniki służą do osobistych notatek i obliczeń (opcjonalnie, jeśli gracze to preferują). Notatnik musi być dostępny dla każdego gracza w danej grupie, posiadać możliwość wspólnego edytowania go.

### **Zegar mierzący czas rozgrywki**

Dostępny opcjonalnie, jeśli gracze preferują grę na czas. W przypadku wybrania tej opcji czas powinien się cofać i rozpoczynać się od maksymalnego limitu. Gracze ustalają wspólnie, jaki czas ustawią. Czas powinien pokazywać wartości minutowe, np. 90 lub 120 minut.

### **Zaimplementowany słownik dwujęzyczny**

Słownik posiada wersję polsko-niemiecką i niemiecko-polską.

## **PRZEBIEG GRY**

### **1. Kapitał początkowy i pierwsze zadania:**

Każda grupa otrzymuje 1500 euro kapitału początkowego.

Grupy losują karty z zadaniami i wydarzeniami. Mogą one zawierać bonusy (np. „Znalazłeś rabat na rezerwację hotelowe: +100 euro”) lub wyzwania (np. „Przegapiłeś pociąg: -50 euro”).

### **2. Planowanie podróży:**

Grupy planują podróż i przygotowują jej harmonogram. Gracze muszą zaplanować podróż na minimalnie 15 dni i maksymalnie 20 dni. Harmonogram wyświetla się na ekranie i jest na bieżąco aktualizowany. Wszyscy członkowie danej grupy mają dostęp do tego samego harmonogramu i każdy może go edytować. Muszą uwzględnić przy tym środki transportu, zakwaterowanie, wyżywienie i korzystanie z atrakcji. W planowaniu podróży dla jednej osoby posługują się zaimplementowanymi w grze mapami, planami miast, przewodnikami turystycznymi i cennikami.

Każda decyzja grupy graczy skutkuje aktualizacją wskaźników na ich ekranach. Gracze określają na bieżąco stan swojego budżetu, dobierają atrakcje lub muszą z nich zrezygnować. Grupy mogą podczas planowania losować dodatkowe karty z zadaniami i wydarzeniami, aby uczynić grę bardziej ekscytującą. Ponadto gra cyklicznie sama losuje karty, co ma pozytywny wpływ na dynamikę rozgrywki.

### **3. Tworzenie grup i współpraca:**

Grupy mogą wymieniać się pomysłami i wspólnie opracowywać strategie, aby osiągnąć najlepsze doświadczenia podróżnicze w ramach swojego budżetu. Przez pojawiające się dynamicznie różne zaskakujące elementy gry gracze muszą na bieżąco reagować na przebieg gry i współpracując kontynuować rozgrywkę.

### **4. Pomnażanie kapitału:**

Grupy mogą zarobić dodatkowe pieniądze, rozwiązując dodatkowe zadania (np. quizy dotyczące odwiedzanych miast lub zadania językowe – przykłady *Kart pomnażania kapitału* znajdują się



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



poniżej).

Sukcesywnie realizowane zadania z kart z zadaniami i wydarzeniami mogą również poprawiać budżet finansowy graczy.

## PRZYKŁADY KART POMNAŻANIA KAPITAŁU

### 1. Udział w quizie językowym:

Każda grupa bierze udział w quizie dotyczącym słownictwa i gramatyki. Pula zadań w pojedynczym quizie: 5. Ta *karta pomnażania kapitału* może być w kilku egzemplarzach.

Zadania powinny mieć formę podobną jak w zadaniach maturalnych, przy czym w każdym zadaniu powinno być umieszczone tylko jedno zdanie. Wykonawca powinien przygotować wielokrotność liczby zadań (50 i więcej), aby można było grać w grę niejednokrotnie i była ona cały czas atrakcyjna dla graczy.

Rozwiązania w quizie powinny być wpisywane z klawiatury. Jedynie udzielenie poprawnej odpowiedzi przepuszcza graczy do następnego zadania.

Do wyboru są m.in. następujące typy zadań (pozostałe typy zadań należy zaczerpnąć z materiałów dostępnych na stronie Centralnej Komisji Egzaminacyjnej):

- należy przekształcić wyraz podany w nawiasie, tak aby otrzymać zdanie gramatycznie i logicznie poprawne,
- tłumaczenie fragmentu zdania z języka polskiego (alternatywnie sporadycznie angielskiego) na język niemiecki, tak aby otrzymać logiczne i gramatycznie poprawne zdanie,
- uzupełnienie trzech luk w krótkim tekście, polegające na przekształceniu wyrazów z ramki w taki sposób, aby powstał spójny i logiczny tekst (dwa wyrazy w ramce podane są dodatkowo i nie pasują do żadnej luki),
- wykorzystując wyrazy podane drukowanymi literami, należy uzupełnić zdanie z luką, tak aby zachować sens zdania wyjściowego. Należy wcześniej podać graczowi maksymalną liczbę wyrazów, którą można wpisać w lukę, wliczając wyraz już podany (ograniczenie liczby wyrazów zawęża możliwości rozwiązania). Wymagana jest pełna poprawność gramatyczna i ortograficzna wpisywanych fragmentów zdań. Musi być podana wskazówka, że nie należy zmieniać formy podanych wyrazów.

Każdy typ zadania powinien wystąpić podobną ilość razy, tj. żaden z typów zadań nie powinien dominować.

Nagroda: Za każdą poprawną odpowiedź grupa zarabia dodatkowo 10 euro. Istnieje możliwość ułatwienia zadania poprzez kliknięcie w pole: *Uprość*. Jeśli gracze zdecydują się na takie rozwiązanie, zarabiają połowę podanej kwoty.

### 2. Konkurs na kreatywne pisanie – zadanie na czas, rywalizacja między grupami

To zadanie należy tak zaplanować, aby gra wylosowała kartę z zadaniem jednocześnie dla wszystkich rywalizujących ze sobą grup. Wtedy na ekranie pojawi się komunikat o tym, że zadanie to jest na czas oraz wyświetli się zegar. Zadanie zostanie zablokowane do edycji we wszystkich grupach w chwili, gdy któraś z grup utworzy historyjkę. Jeśli grupy nie rywalizują ze sobą, rywalizować będą ze sobą gracze i komputer.

Na sygnał np. dźwiękowy lub po odliczaniu (od 10 do 0) przedstawiciel graczy każdej grupy „rzuci” kostkami typu STORY-CUBES (8 - 10 sztuk) lub losuje 8 - 10 prostych obrazków graficznych. Na



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





podstawie wyrzuconych lub wylosowanych obrazków gracze mają utworzyć w grupie historyjkę. Wygląda to w następujący sposób: na ekranie pojawiają się zdania pasujące do tej historyjki. Zdania te są nieuporządkowane. Wśród tych zdań, czyli gotowych elementów historyjki, są zarówno zdania złożone współrzędnie jak i podrzędnie. Dodatkowo znajdują się wśród nich dystraktory, tj. zdania fałszywe, które należy odrzucić. Zdania fałszywe są poprawne językowo, zaś ich treść nie pasuje do utworzenia historyjki na podstawie wyrzuconych lub wylosowanych obrazków. Jeśli gracze wybiorą grę na wyższym poziomie językowym, liczba dystraktorów powinna być wyższa.

Każda grupa porządkuje historyjkę poprzez przeciąganie zdań. Czynność powtarza się do momentu, gdy historyjka zostanie ułożona. Historyjka musi być zgodna z kolejnością wyrzuconych kostek.

Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że w danej grupie każdy z graczy może przesuwac zdania historyjki, więc gracze muszą się porozumiewać ze sobą i odpowiednio zorganizować swoją współpracę. Niezbędne jest więc, aby członkowie grupy wzajemnie się wspierali. Można to rozwiązać w taki sposób, że przeciąganie zdań w grupie odbywa się na zmianę - najpierw przeciąganie jest aktywne u gracza nr 1, potem 2 i ewentualnie w grupie 3 osobowej nr 3. Takie działanie też wymusza współpracę członków danej grupy ze sobą.

Należy przygotować do losowania min. po 3 sety z kostkami dla historyjki z każdego zakresu tematycznego z podstawy programowej.

#### Wyjaśnienie dotyczące kostki STORY CUBES:

Kostki STORY CUBES to kostki, które służą do rozwijania sprawności mówienia. Zamiast klasycznych kropek (1-6) na każdej kostce znajduje się 6 prostych symboli graficznych, które gracz powinien zinterpretować słownie. Przykład: na obrazku znajduje się klucz. Gracz wymyśla zdanie, które pasuje do obrazka, np. *Tego dnia królowna zgubiła klucz do kuferka z biżuterią.* W grze oryginalnej Story Cubes gracz wyrzuca 9 kostek, tj. 9 obrazków. Jego zadaniem jest wymyślić historyjkę łączącą wszystkie obrazki ze sobą.

Nagroda: Najszybsza grupa otrzymuje dodatkowo 50 euro.

### **3. Konkurs fotograficzny – zadanie na czas**

Na ekranie pokazuje się zegar typu timer. Zegar wskazuje np. 4 minuty. Jeśli grupa nie wykona zadania w 4 minuty, zegar staje się stoperem kontynuującym odliczanie od 4 minut. Podstawowa wartość minutowa jest do decyzji Wykonawcy.

Następnie pokazują się zdjęcia z różnych miast, które przez cały czas się przemieszczają na ekranie. Zadaniem graczy jest przygotować na stronie internetowej szkoły kolaż ze zdjęć z miejsc, które dana grupa graczy bierze pod uwagę w podróży. Gracze muszą wybrać właściwe, tj. dotyczące miast zaplanowanych w ich podróży, a pozostałe odrzucić. Trzeba zaznaczyć np. 5 fotografii. Po zaznaczeniu prawidłowych fotografii, nieprawidłowe wpadają do kosza (kosz wygląda tak jak kosz w komputerze). Jeśli gracze wybiorą niewłaściwie, gra podpowiada rozwiązanie usuwając po kolei następne zdjęcia z puli, aż na ekranie pozostaną właściwe. Z wybranych zdjęć grupy tworzą kolaż. Następnie muszą zaznaczyć tylko jedno zdjęcie. Po wybraniu zdjęcia grupy opisują je i uzasadniają odrzucenie pozostałych.

Technicznie konkurs powinien być przygotowany w następujący sposób:

- gracze są prowadzeni przez grę, tj. kolejne zadania pojawiają się automatycznie po wykonaniu poprzedniego;
- najpierw zadania dla graczy odczytywane są na głos „przez grę”, dopiero potem wyświetlają się w formie pisemnej;



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- opisanie zdjęcia polega na wyborze gotowych struktur językowych (zdań). Powinny wyświetlić się struktury prawidłowe i błędne (ale nie niepoprawne językowo). Zadaniem graczy jest uporządkować wypowiedź, jednocześnie odrzucając nieprawidłowe warianty. To zadanie typu maturalnego.

Wykonawca powinien przygotować opisy do zdjęć według schematu:

- Wyjaśnienie, które zdjęcie zostało wybrane (w odniesieniu do polecenia zadania);
- Opis wybranego zdjęcia;
- Uzasadnienie wyboru danego zdjęcia;
- Uzasadnienie przyczyny odrzucenia pozostałych zdjęć.

Nagroda: Jeśli gracze zmieszczą się w czasie np. 4 minut 80 euro, do 6 minut 60 euro i powyżej 6 minut 20 euro.

### PRZYKŁADY KART Z ZADANIEM

#### • Karta z zadaniem 1

Zadanie: "Odwiedzasz Bramę Brandenburską w Berlinie. Zredaguj wpis na bloga (100-150 wyrazów) na temat Bramy Brandenburskiej i zarób 50 euro."

Na ekranie nie pojawia się od razu cały wpis, lecz widać jedynie pierwsze zdanie w formie rzędu kropek. Rząd został utworzony z kropek, które zastąpiły litery w poszczególnych wyrazach. Kropki dzielą się na wyrazy. Obok rzędu kropek jest widoczny symbol głośniczka.

Gracze odtwarzają treść wpisu na bloga. Zadaniem graczy jest spisać symultanicznie treść ze słuchu. Powinno to technicznie wyglądać tak, jak w aplikacji lyricstraining.com, tj. samo wpisywanie liter następuje z klawiatury, zaś gracze nie przejdą dalej, jeśli nie wpiszą poprawnie każdej kolejnej litery. Gdy gracze nie wiedzą, jaką literę wpisać, nagranie zatrzymuje się i cofa się samoczynnie o kilka sekund (do początku zdania), po czym odtwarza się samoczynnie. Po spisaniu pierwszego zdania ze słuchu pojawia się rząd kropek symbolizujących kolejne wyrazy w zdaniu drugim. I dalej powtarza się to działanie z kolejnymi zdaniami.

Gracze usłyszą treść poszczególnych zdań wielokrotnie, dlatego warto, aby zdania były sformułowane w sposób rozbudowany. Powinny zostać użyte zdania złożone współrzędnie i podrzędnie.

Nagroda: 100 euro

#### • Karta z zadaniem 2

Zadanie: „Sporządź listę zakupów na typowe niemieckie śniadanie i opisz jego poszczególne elementy.”

Wyświetla się lista zakupów do wypełnienia i wokół niej pojawiają się na chwilę i znikają nazwy różnych produktów. Gracze wybierają właściwe produkty przez ich zaznaczenie. Po zaznaczeniu nazwa danego produktu pojawia się na liście zakupowej. Po uzupełnieniu listy pojawiają się wokół niej opisy poszczególnych produktów, w których wszystkie wyrazy napisane są np. do góry nogami lub od tyłu. Zadaniem graczy jest dopasować opisy do poszczególnych elementów typowego niemieckiego śniadania.

Nagroda: 30 euro

#### • Karta z zadaniem 3

Zadanie: „Przeprowadź krótki wywiad z innym członkiem grupy na temat jego ulubionego miasta w Niemczech.”

Gracze wybierają indywidualnie jedną z dwóch opcji: Osoba A lub Osoba B. Jeśli liczba graczy w grupie będzie nieparzysta, wśród trójki graczy będą dwie osoby A i jedna osoba B, lub odwrotnie.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Po dokonanych wyborze na ekranie indywidualnym każdego gracza pojawia się nagłówek wskazujący na dokonany wybór osoby. Pod nagłówkiem wyświetlają się pytania i odpowiedzi (nie są po kolei), przy czym gracz A ma pytania, na które odpowiedzi są na ekranie gracza B. Zaś gracz B ma pytania, na które odpowiedzi posiada gracz A. Gracze "zadają" sobie nawzajem pytania i "udzielają" odpowiedzi poprzez zaznaczanie pytań i adekwatnych do nich odpowiedzi. Do każdego pytania pasują dwie odpowiedzi. Po zaznaczeniu treść pytań i odpowiedzi jest odczytywana przez "grę", tj. lektora.

Nagroda: 60 euro

- **Karta z zadaniem 4**

Zadanie: „Odwiedź zamek Neuschwanstein i napisz krótką notatkę (100-150 wyrazów) o jego architekturze.”

Wyświetla się filmik (max. 3 minutowy) na temat architektury zamku. Po obejrzeniu filmiku pojawia się tekst z 8 lukami, a pod nim 10 wyrazów do wstawienia, w tym 2 zbędne. Gracze uzupełniają luki przeciągając do nich wyrazy lub wybierając z listy rozwijanej po kliknięciu w lukę.

Nagroda: 50 euro. Jeśli gracze nie będą pamiętać informacji, mogą odtworzyć filmik ponownie, ale wtedy zyskują mniej pieniędzy.

### **PRZYKŁADY KART WYDARZEŃ**

- **Karta wydarzeń 1**

Wydarzenie: „Znalazłeś kupon na darmową kolację w restauracji w Monachium.”

Nagroda: Oszczędzasz 30 euro

- **Karta wydarzeń 2**

Wydarzenie: „Twój lot został odwołany i musisz kupić nowy bilet.”

Kara: Tracisz 100 euro

- **Karta wydarzeń 3**

Wydarzenie: „Spotkałeś przyjaznego miejscowego, który oferuje ci darmowe zwiedzanie miasta.”

Nagroda: Oszczędzasz 50 euro

- **Karta wydarzeń 4**

Wydarzenie: "Znalazłeś tani bilet kolejowy do Wiednia i oszczędzasz 50 euro."

Nagroda: Oszczędzasz 50 euro

Gracze powinni zareagować adekwatnie do treści danego wydarzenia.

### **Proponowane METODY GRY (w warunkach szkolnych)**

1. Wyjaśnienie celu gry i zasad rozgrywki (możliwy „przegląd” gry). Ustalenie, czy poszczególne grupy będą rywalizować ze sobą.

2. Podział graczy na grupy i logowanie do gry. Każda grupa otrzymuje kapitał początkowy i niezbędne materiały.

3. Planowanie podróży. Każda grupa planuje podróż dla jednej osoby przez co najmniej trzy niemieckojęzyczne miasta lub inne atrakcje turystyczne w każdym z trzech krajów DACH. Planowanie obejmuje środki transportu, zakwaterowanie, wyżywienie (w tym potrawy regionalne) i atrakcje. Grupy uwzględniają budżet i zainteresowania członków grupy. W razie potrzeby poprawiają budżet, pomnażając kapitał poprzez wykonanie określonych zadań. Należy tak zaplanować rozgrywkę, aby grupy musiały wydawać pieniądze lub traciły je, przez co nieodzowne



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



stanie się wykonywanie dodatkowych zadań. Planując podróż gracze będą podejmowali decyzje wspólnie w danej grupie. Ustaloną odpowiedź na pytanie każdy z graczy będzie musiał kliknąć na swoim komputerze. Tylko wspólne działanie będzie akceptowane przez grę.

4. Każda grupa prezentuje harmonogram swojej zaplanowanej podróży, wyjaśnia podjęte decyzje i przedstawia finalny budżet. Celem gry nie jest wybranie grupy, która posiadać będzie na zakończenie rozgrywki największą pulę finansów. Istotniejsze jest, aby w trakcie rozgrywki gracze nabyli umiejętność reagowania na zmieniające się warunki finansowe.

5. Ocena i ewaluacja. Określenie mocnych i słabych stron współpracy w grupie. Zaplanowanie niezbędnych zmian. Ocena kreatywności, zarządzania budżetem i umiejętności językowych.

#### KOMUNIKACJA GRACZY:

1. Komunikacja graczy danej grupy ze sobą będzie możliwa poprzez współdzielenie ekranu oraz poprzez czat do prowadzenia rozmów w obrębie danej grupy.

Ekran podzielony jest na 3 okna, w których można dowolnie ustawiać wielkość lub przełączać je na pełny ekran. Domyślnie 1-wsze okno gracza jest największe, pozostałe mniejsze. Dzięki takiemu rozwiązaniu wszyscy widzą siebie nawzajem. Oprócz tego takie rozwiązanie umożliwia członkom danej grupy podzielenie się zadaniami w razie potrzeby. Istnieją też inne elementy widoczne na ekranie, które zostały opisane w treści scenariusza. Gracze mogą też decydować, które z materiałów będą na ich ekranach indywidualnych stale wyświetlone i wymieniają je na nowe.

2. Gracze różnych grup mogą się ze sobą komunikować w grze. W tym celu posługują się oknem czatu. Istotne jest, aby komunikacja między grupami była możliwa wyłącznie w zakresie uczniów danej klasy. To okno czatu będzie innym (osobnym) czatem od tego dla danej grupy graczy.

**Proponowane miejsca podróży (lokalizacje wybrane z różnej perspektywy, uwzględniające zróżnicowane zainteresowania i potrzeby użytkowników z grupy docelowej):**

### **NIEMCY**

#### **Lokalizacja 1: BERLIN**

Ulica Bernauer StraÙe. W przeszłości stanowiła ona granicę między Berlinem Wschodnim a Zachodnim. Współcześnie znajduje się tam Miejsce Pamięci Muru Berlińskiego obejmujące między innymi zrekonstruowany odcinek istniejących niegdyś umocnień wraz z wieżyczką strażniczą. Gracze oglądają również nagrania z lat, kiedy mur dzielił Berlin na dwie części, między innymi relację człowieka, który uciekł przechodząc przez mur.

East Side Gallery, określana mianem galerii sztuki na świeżym powietrzu. Znajduje się tam ponad sto murali namalowanych na najdłuższym zachowanym fragmencie Muru Berlińskiego.

Okolice Bramy Brandenburskiej. Wraz z Murem Berlińskim zalicza się ona do największych symboli Niemiec.

Kolejnym miejscem jest Wieża Telewizyjna oraz znajdująca się w jej wnętrzu platforma widokowa i obrotowa restauracja.

Gracze zwiedzają również wystawy na Berlińskiej Wyspie Muzeów, czyli w kompleksie kulturalnym wpisanym na listę UNESCO. W skład wyspy wchodzi między innymi Stare i Nowe Muzeum, Galeria Narodowa czy Muzeum Bodego.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



#### **Lokalizacja 2: POCZDAM — Park Sanssouci z XVII wieku**

Poczdam, w którym znajdują się liczne zabytki architektoniczne i zjawiskowe ogrody, między innymi Pałac Sanssouci wybudowany około 1750 roku jako letnia rezydencja Fryderyka Wielkiego. Budynek stanowi część kompleksu parkowego obejmującego wspaniałą roślinność i kilka mniejszych pałaców.

#### **Lokalizacja 3: STRALSUND**

Stralsund leży nad cieśniną Strelasund, a tuż obok niego znajduje się wyspa Rugia. W obrębie starówki jest wiele cennych zabytków o wysokiej wartości architektonicznej, między innymi Kościół Mariacki, gotycki Ratusz, Klasztor św. Katarzyny czy dawne mury obronne. Można zachwycić się nowoczesnym akwariem Ozeaneum, które zaliczane jest do kategorii największych tego rodzaju obiektów w Europie.

Dodatkowo gracze uzyskują informacje na temat kierunków studiów do wyboru w Wyższej Szkole w Stralsund – w myśl zasady: *Studuj tam, gdzie inni spędzają urlop*. Informacje te wyświetlają się na ekranie w formie plakatów.

#### **Lokalizacja 4: WYSPA RUGIA i Park Narodowy Jasmund**

W obrębie wyspy można zwiedzić Park Narodowy Jasmund wpisany na Listę Światowego Dziedzictwa UNESCO. Obejmuje on zjawiskowe klify oraz pierwotny las bukowy, przez który prowadzą malownicze szlaki piesze i rowerowe.

#### **Lokalizacja 5: HAMBURG**

W Hamburgu uwagę przyciąga park Miniatur Wunderland oraz wpisany na listę UNESCO kompleks magazynów Speicherstadt. Podczas pobytu w tym portowym mieście gracze mogą zwiedzić również dzielnicę HafenCity i ruiny kościoła św. Mikołaja, Jezioro Alster, atrakcyjne zwłaszcza dla miłośników przyrody.

#### **Lokalizacja 6: KOLONIA**

Kolonia, jedno z najstarszych tak dużych miast w całych Niemczech. Wśród zlokalizowanych tam miejsc można wybrać gotycką Katedrę Świętego Piotra i Najświętszej Marii Panny. Budowla została wpisana na listę UNESCO, co świadczy o jej szczególnej wartości kulturalnej. Ze swoimi niemal 160-metrowymi wieżami należy do grona największych obiektów sakralnych wybudowanych w stylu gotyckim.

W Kolonii gracze mogą zwiedzić monumentalne, zapierające dech kościoły romańskie, które ze względu na ich duże walory architektoniczne, zrekonstruowano po II wojnie światowej. To doskonałe miejsce, aby podziwiać kunszt architektów i budowniczych sztuki romańskiej.

#### **Lokalizacja 7: EUROPA-PARK W RUST**

Gracze mogą zatrzymać się w Europa-Park w Rust, który jest uznawany za największy park rozrywki w krajach niemieckojęzycznych. Zajmuje obszar o powierzchni niemal 100 hektarów. Gracze mogą zaplanować skorzystanie z zapierających dech w piersiach kolejek górskich, rollercoasterów oraz wszelkich atrakcji.

#### **Lokalizacja 8: JEZIORO BODEŃSKIE**

Gracze mogą skorzystać ze ścieżki rowerowej wokół jeziora.

#### **Lokalizacja 9: ROTHENBURG OB DER TAUBER (Rothenburg nad rzeką Tauber)**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Rothenburg ob der Tauber istnieje co najmniej od X wieku. Do zwiedzania są zabudowania utrzymane w stylu architektonicznym typowym dla średniowiecza. Oprócz niesamowitej zabudowy i ratusza są tam między innymi Muzeum Miasta Rzeszy, Średniowieczne Muzeum Kryminalne, Muzeum Bożonarodzeniowe.

#### **Lokalizacja 10: ZAMEK NEUSCHWANSTEIN**

Gracze mogą zatrzymać się w zamku Neuschwanstein z XIX wieku w malowniczym położeniu na tle zjawiskowych Alp Bawarskich. W przeszłości pełnił on funkcję prywatnej rezydencji króla Bawarii, Ludwika II Wittelsbacha.

### **AUSTRIA**

#### **Lokalizacja 1: WIEDEŃ**

Gracze mogą zaplanować udział w spektaklu w Operze Wiedeńskiej i zwiedzić katedrę św. Szczepana, ratusz, pałac Schönbrunn, Burgtheater, Pałac Hofburg. Ponadto poznać styl architektoniczny Hundertwasser, zaś w Wiedniu kulturę związaną z rodzajami kawy, zamawiając napój w stylowej kawiarni.

#### **Lokalizacja 2: SALZBURG**

Punkt widokowy nad rzeką Salzach, z którego rozpościera się panorama Starego Miasta. Twierdza Hohensalzburg wzniesiona na wzgórzu zamkowym, katedra, klasztor św. Piotra i Nonnberg, ulica Getreidegasse z domem rodzinnym Mozarta.

#### **Lokalizacja 3: ZELL AM SEE**

Jezioro, góry.

#### **Lokalizacja 4: GRAZ**

Kunsthhaus – galeria sztuki, Wzgórze Zamkowe, Uniwersytet.

#### **Lokalizacja 5: LINZ**

Muzeum Sztuki Współczesnej Lentos nad Dunajem, najstarszy kościół w Austrii – kościół św. Marcina, przejazd zabytkowym tramwajem na wzgórze widokowe.

#### **Lokalizacja 6: OPACTWO W MELK**

Opactwo Benedyktynów w Melk, kościoły św. Piotra i Pawła, biblioteka przyklasztorna i sala reprezentacyjna.

#### **Lokalizacja 7: LINIA KOLEJOWA SEMMERINGBAHN**

Linia kolejowa przez przełęcz Semmering ma długość 41 kilometrów, pociąg przejeżdża przez 14 tuneli o łącznej długości 3090 m, z których najdłuższy ma 1434 m długości, 14 wiaduktów, ponad 100 kamiennych mostów i 11 stalowych.

#### **Lokalizacja 8: HALLSTATT**

Malownicze krajobrazy, stylowe zdobione domki, reprezentacyjny deptak, kopalnia soli

#### **Lokalizacja 9: BREGENCJA**

Scena teatralna na wodzie Jeziora Bregeńskiego, szczyt Pfänder o wysokości 1064 metrów z



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





widokiem na Jezioro Bodeńskie.

#### **Lokalizacja 10: EISRIESENWELT**

Największa na świecie jaskinia lodowa, odkryta w 1879 roku. Labirynt grot o długości ponad 40 kilometrów wypełniony lodem przez cały rok.

### **SZWAJCARIA**

#### **Lokalizacja 1: DOLINA LAUTERBRUNNEN**

Wioska położona w alpejskiej Dolinie Lauterbrunnen pomiędzy gigantycznymi ścianami górskich szczytów. Słynie ona nie tylko z niezwykłych widoków ale i z 72 szumiących wodospadów, z których najpopularniejszym jest wodospad Staubbach. Wodospad spada z wysokości niemal 300 m z pionowej skalnej ściany. Jest jednym z najwyższych wodospadów w Europie.

#### **Lokalizacja 2: DOLINA GRINDELWALD**

Kolej gondolowa o długości 6,239 km. W momencie swojej budowy w roku 1978 była najdłuższą tego typu kolejką linową na świecie.

#### **Lokalizacja 3: WODOSPAD RHEINFALL**

Przełom Renu z wodospadem, który jest największym pod względem przepływu wodospadem Europy.

#### **Lokalizacja 4: LUCERNA**

Średniowieczne Stare Miasto wolne od ruchu samochodowego, kryte drewniane mosty, nadbrzeżne promenady, zabytkowe budynki z freskami i zalane słońcem place z fontannami. Szwajcarskie Muzeum Transportu.

#### **Lokalizacja 5: PILATUS**

Pilatus (2137 m n.p.m.).

#### **Lokalizacja 6: RIGI**

Rigi (1797 m n.p.m.), kolej zębata prowadząca na szczyt.

#### **Lokalizacja 7: KLEWENALP Stockhütte**

Najdłuższa kolejka linowa w Szwajcarii.

#### **Lokalizacja 8: ZUG**

Ogród różany, jezioro Zugersee.

#### **Lokalizacja 9: LUGANO**

Włoski styl architektoniczny. Jezioro Lugano.

#### **Lokalizacja 10: GANDRIA**

Produkcja oliwy, jedwabiu.

Gra może zakończyć się dopiero po zrealizowaniu założeń określonych w punkcie 3 w sekcji: Proponowane metody gry (w warunkach szkolnych). Gracze mogą wówczas zakończyć grę, bądź



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



ją kontynuować.

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

Wszystkie informacje przekazywane za pomocą filmików, animacji, opisów, treści zadań itd. oraz wszystkie podpisy przycisków i innych elementów służących obsłudze gry i nazwy materiałów wymaganych w grze są w języku niemieckim.

Nazewnictwo znajdujące się na klawiszach obsługi powinno odpowiadać realiom krajów niemieckojęzycznych i być adekwatne do używanego w Niemczech. Nie dopuszcza się tłumaczenia z j. polskiego na niemiecki.

Język polski może zostać wykorzystany wyłącznie w poleceniach do zadań typu maturalnego i słowniczku dwujęzycznym. W zadaniach typu maturalnego polecenie polskojęzyczne jest ukryte pod ikonką PL i wyświetlane jest na żądanie graczy.

W nagraniach głosowych należy wykorzystać głos profesjonalnego lektora (rodzimego użytkownika języka z właściwą wymową), posiadającego doświadczenie w dubbingu gier.

W grze dodana jest opcja konfiguracji dla nauczyciela w zakresie kwoty początkowej oraz określenia liczby dni do zaplanowania. Domyślne ustawienie w aplikacji: kwota 1500 euro oraz 15 dni.

W *Kartach z zadaniami* i *Kartach pomnażania kapitału* należy zaplanować wykorzystanie krótkich (do 3 minut) filmików, animacji, nagrań w formie podcastów jako nośnika informacji lub wskazówek. Na ich podstawie gracze będą rozwiązywali zadania.

W materiale zaimplementowany jest słowniczek niemiecko-polski i polsko-niemiecki.

Opis poszczególnych materiałów i lokalizacji wskazuje minimum merytoryczne, które powinno zostać uwzględnione w przygotowaniu materiału. Materiały i lokalizacje mogą zostać rozbudowane przez Wykonawcę w celu podniesienia jakości materiału.

Pozostałe wskazówki szczegółowe znajdują się w opisie scenariusza gry.

### **Opis struktury materiału**

#### **Wykaz elementów:**

- Wirtualne pieniądze
- Mapy i przewodniki
- Ulotki atrakcji turystycznych
- Kalendarz
- Zegar
- Rozkłady jazdy
- Cenniki
- Karty do gry (karty pomnażania kapitału, karty z zadaniami, karty wydarzeń)
- Notatniki



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- Zegar mierzący czas rozgrywki
- Zaimplementowany słowniczek dwujęzyczny

#### Wykaz lokalizacji:

Proponowane miejsca podróży:

##### a) NIEMCY (D)

- Lokalizacja 1: BERLIN
- Lokalizacja 2: POCDZAM — Park Sanssouci z XVII wieku
- Lokalizacja 3: STRALSUND
- Lokalizacja 4: WYSPA RUGIA i Park Narodowy Jasmund
- Lokalizacja 5: HAMBURG
- Lokalizacja 6: KOLONIA
- Lokalizacja 7: EUROPA-PARK W RUST
- Lokalizacja 8: JEZIORO BODENSKIE
- Lokalizacja 9: ROTHENBURG OB DER TAUBER (Rothenburg nad rzeką Tauber)
- Lokalizacja 10: ZAMEK NEUSCHWANSTEIN

##### b) AUSTRIA (A)

- Lokalizacja 1: WIEDEN
- Lokalizacja 2: SALZBURG
- Lokalizacja 3: ZELL AM SEE
- Lokalizacja 4: GRAZ
- Lokalizacja 5: LINZ
- Lokalizacja 6: OPACTWO W MELK
- Lokalizacja 7: LINIA KOLEJOWA SEMMERINGBAHN
- Lokalizacja 8: HALLSTATT
- Lokalizacja 9: BREGENCIA
- Lokalizacja 10: EISRIESENWELT

##### c) SZWAJCARIA (CH)

- Lokalizacja 1: DOLINA LAUTERBRUNNEN
- Lokalizacja 2: DOLINA GRINDELWALD
- Lokalizacja 3: WODOSPAD RHEINFALL
- Lokalizacja 4: LUCERNA
- Lokalizacja 5: PILATUS
- Lokalizacja 6: RIGI
- Lokalizacja 7: KLEWENALP Stockhütte
- Lokalizacja 8: ZUG
- Lokalizacja 9: LUGANO
- Lokalizacja 10: GANDRIA

#### Mechanika materiału

Gracze zaznaczają myszką poszczególne elementy, przez co aktywują interakcję z grą, np. słuchają nagrań poleceń, oglądają filmiki, animacje, słuchają podcastów, treści odsłuchów, czytają ulotki, rozkłady itd.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Gracze posługują się klawiaturą do wpisywania wyrazów.

Wszystkie materiały niezbędne dla graczy ukryte są na ekranie głównym pod przyciskami z ich nazwami (chyba że ich opis stanowi inaczej). Materiały stają się dostępne dopiero na żądanie graczy.

Na komputerze konkretnego gracza widać jest wybrane przez niego materiały. Takie udogodnienie daje możliwość jednoczesnej pracy, gdy wszyscy członkowie danej grupy (każdy na swoim komputerze) otwierają ten sam materiał, np. ulotkę. Ekran podzielony jest na 3 okna, w których można dowolnie ustawiać wielkość lub przełączać na pełny ekran. Domyślnie pierwsze okno gracza jest największe, pozostałe mniejsze. Dzięki takiemu rozwiązaniu wszyscy widzą siebie nawzajem. Oprócz tego takie rozwiązanie umożliwia członkom danej grupy podzielenie się zadaniami w razie potrzeby. Istnieją też inne elementy widoczne na ekranie, które zostały opisane w treści scenariusza. Gracze mogą też decydować, które z materiałów będą na ich ekranach indywidualnych stale wyświetlone i wymieniają je na nowe.

## Grafika

### Mapy i plany miast:

Mapy fizyczne z oznaczeniami rzeczywistych punktów turystycznych oraz tras. Mapy powinny być interaktywne: użytkownicy mogą rysować trasy, co automatycznie nalicza kilometry. Kolory tras zmieniają się w zależności od środka transportu (np. zielony dla pociągu, niebieski dla autobusu). Na trasie wyświetlane są ikony reprezentujące wybrany środek transportu.

### Interfejs główny:

Podzielony na trzy okna z możliwością regulacji rozmiarów, każde z okien może zawierać inny podgląd: np. budżet, plan trasy, listę zadań. Ekran powinien mieć przyciski do szybkiego dostępu do materiałów (ulotki, przewodniki, kalendarz, zegar, rozkłady jazdy) ukrytych w rozwijanych menu lub ikony skrótów do często używanych opcji. Estetyka inspirowana grą *Trainz Plus*, ale uproszczona, by zachować czytelność i ograniczyć koszty produkcji.

### Wydatki konieczne i symbole graficzne:

Ikony dla poszczególnych wydatków (noclegi, transport, wyżywienie, ubezpieczenie) na ekranie głównym, wygaszone po dokonaniu zakupu, co wskazuje na spełnienie danego warunku gry. Ikona ubezpieczenia powinna pozostać widoczna do momentu zakupu, co przypomina o konieczności jego posiadania.

### Karty do gry:

Wirtualne karty w stosach na dole ekranu, dostępne do losowania ręcznego lub automatycznego. Efekt tasowania i wyciągania karty na ekran dodaje dynamiki. Karty wyświetlają się na pełnym ekranie z informacją o wydarzeniu, po czym wracają na swoje miejsce.

### Kalendarz i zegar:

Kalendarz cyfrowy, gdzie gracze mogą zaznaczyć dni podróży oraz sprawdzić dostępność atrakcji. Analogowy zegar, który pokazuje czas po wylosowaniu karty „opóźnienia” lub „anulowania”, wymuszając na graczach korektę planów.

### Liczniki kilometrów i wskaźnik ekologiczny:

Widoczny na ekranie licznik kilometrów, który zlicza trasę pokonywaną różnymi środkami transportu. Drugi wskaźnik liczy kilometry przebyte środkami niskoemisyjnymi i prezentuje procent,



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



wskazujący na poziom spełnienia wymogu ekologicznego.

#### **Notatniki i czat:**

Ekran z funkcjonalnym notatnikiem współdzielonym przez grupę. Notatnik można otworzyć w osobnym oknie lub w ramach podzielonego ekranu. Dwa okna czatu – jedno do komunikacji grupowej, drugie umożliwiające komunikację między grupami w obrębie tej samej klasy.

#### **Postaci i miejsca:**

Postacie, np. uproszczone modele z Matchpoint Tennis Championships lub FIFA, wykorzystane w prosty sposób jako awatary graczy widoczne na mapach w kluczowych punktach trasy. Lokacje i cele podróży inspirowane GTA V, ale w uproszczonej grafice 2D dla zachowania lekkości aplikacji.

### **Przykładowe inspiracje**

#### **Mechanika:**

- „**Trainz Plus**” – zarządzanie trasami podróży i planowanie logistyczne w systemie transportowym.
- „**GeoGuessr**” – losowe wyzwania geograficzne, w których gracze muszą analizować dostępne wskazówki i odgadnąć lokalizację na podstawie mapy.
- „**Capitalism Lab**” – mechanika zarządzania finansami, budżetem oraz planowania ekonomicznego w warunkach symulacji.
- „**Monopoly**” – podejmowanie strategicznych decyzji finansowych i zarządzanie zasobami.
- „**Anno 1800**” – eksploracja i optymalizacja ekonomiczna w kontekście międzynarodowej logistyki i podróży.

#### **Grafika i klimat:**

- „**The Sims 4: Podróż**” – przedstawienie podróży jako realistycznej przygody z wyborem atrakcji turystycznych i zakwaterowania.
- „**Google Earth Voyager**” – interaktywna eksploracja miast, zabytków i tras podróży z realistycznym odwzorowaniem lokalizacji.
- „**National Geographic Kids**” – wizualne przedstawienie geografii, kultury i atrakcji turystycznych w sposób przystępny dla uczniów.

#### **Edukacyjne aspekty:**

- „**Duolingo**” – codzienne powtórki i nagrody za postępy w nauce, co może być wykorzystane do motywacji w nauce języka i planowaniu podróży.
- „**Khan Academy**” – mechanika interaktywnych quizów i samodzielnej nauki, dostosowana do potrzeb użytkownika.
- „**Quizlet**” – system fiszek i adaptacyjnych powtórek, które mogą być użyte w kontekście nauki słownictwa i faktów o krajach DACH.

#### **Fabula i narracja:**

- „**Hogwarts Mystery**” – mechanika decyzji fabularnych i eksploracji, gdzie wybory gracza wpływają na przebieg podróży i dostępne atrakcje.
- „**Until Dawn**” – system konsekwencji wyborów, co mogłoby wpłynąć na różne zakończenia podróży i sukces gracza w zarządzaniu budżetem.
- „**Detroit: Become Human**” – interaktywna narracja, w której każdy wybór ma znaczenie i wpływa na ścieżkę podróży oraz rozwój postaci.



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 uwzględniać 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, niepochylania 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.**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## 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”.

- **Wstępna konfiguracja**
  - tworzenie grup: podział na grupy 2-3 osobowe,
  - konfiguracja kapitału początkowego: domyślnie 1500 euro; możliwość ustawienia przez nauczyciela innej kwoty.
  - każdy gracz loguje się na własnym urządzeniu; dostęp do wspólnego harmonogramu grupy.
- **Struktura fabularna i mechaniki gry:**
  - Fabuła i narracja: Aplikacja umożliwia graczom wspólne planowanie podróży po krajach niemieckojęzycznych (Niemcy, Austria, Szwajcaria). Każda grupa ma za zadanie:
    1. planowanie podróży poprzez wybór środków transportu, zakwaterowania, żywienia, atrakcji,
    2. występowanie losowych zdarzeń i bonusów: system kart losowych, które pojawiają się cyklicznie (co 2-3 minuty) lub są losowane przez graczy, oferując bonusy i wyzwania,
    3. oszczędzanie na ekologicznych środkach transportu: gracze muszą pokonać minimum 50% trasy środkami przyjaznymi środowisku (np. pociąg). Wskaźnik ekologicznych kilometrów wraz z procentową wartością jest wyświetlany na ekranie,
    4. korzystanie z kart pomnażania kapitału (quizy w formie zadań, konkurs kreatywnego pisanie, konkurs fotograficzny, karty zadań, karty wydarzeń)–szczegóły w części „Opis zawartości merytorycznej materiału”,
  - Zadania i wyzwania: Gra oferuje zadania związane z planowaniem, takie jak rezerwacja noclegów, zakup biletów, oraz zadania edukacyjne, jak quizy językowe. Gracze napotykają także nieprzewidziane sytuacje (np. opóźnienia pociągów), wymagające bieżącej korekty planów. Aplikacja powinna losować zadania co 2-3 minuty, aby utrzymać dynamiczny charakter gry.
  - Adaptacyjność: na wyższym poziomie trudności występuje większa ilość dystraktorów.
- **Interakcja i system odpowiedzi:**
  - System odpowiedzi: odpowiedzi do zadań zamkniętych.
  - Współpraca i komunikacja grupowa:
    1. widok okien graczy z danej grupy-domyślne okno własne największe,
    2. oko czatu w obrębie danej grupy,
    3. okno czatu do komunikacji z pozostałymi grupami z klasy,
    4. interaktywne zatwierdzanie decyzji-wymóg wspólnej akceptacji wyborów, poprzez kliknięcie przez każdego gracza w grupie.
- **Zaimplementowany w zadaniach słownik:** posiada wersję polsko-niemiecką i niemiecko-polską .
- **Nawigacja i eksploracja świata gry:**
  - Mapy i orientacja w przestrzeni:
    1. edytowalne mapy z możliwością wytyczania trasy (przeliczanie kilometrów, oznaczenie różnych środków transportu, sumowanie dystansu ekologicznego),
    2. dostęp do kalendarza z dniami tygodnia, wyświetlanie zegara analogowego,



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



3. przewodniki i ulotki: informacje o atrakcjach turystycznych z godzinami otwarcia oraz ograniczeniami,
  4. rozkłady jazdy i cenniki: dostęp do rozkładów transportu publicznego i cenników (zakwaterowanie, wyżywienie, ubezpieczenia).
- System zadań i osiągnięć:
    1. Funkcjonalność śledzenia zadań i osiągnięć pozwala graczom na bieżąco monitorować postęp w planowaniu podróży.
    2. Każdego dnia wyświetlana lista wydatków koniecznych (z symbolami graficznymi), które szarzeją po zakupie, osobny, graficznie wyróżniony symbol dla ubezpieczenia, kary za brak wydatków koniecznych.
    3. Wyświetlanie aktualnego kapitału na ekranie, kapitał aktualizuje się przy każdym zakupie i po zdarzeniach losowych.
  - **Śledzenie postępów:**
    - Zapisywanie i wznowianie: W dłuższych grach użytkownik powinien mieć możliwość zapisywania stanu gry i wznowienia od tego punktu.
    - Profilowanie gracza: System przechowuje informacje o osiągnięciach, wynikach i stanie budżetu graczy. Dzięki temu użytkownicy mogą wznowiać rozgrywkę od miejsca, w którym została przerwana, z zachowaniem historii decyzji.
  - **Integracja edukacyjnych celów gry:**
    - Gra wprowadza elementy edukacyjne, takie jak quizy językowe, zadania na kreatywne pisanie oraz karty do nauki słownictwa. Każde z tych zadań służy rozwijaniu kompetencji językowych i wiedzy o kulturze krajów niemieckojęzycznych.
    - Konstruktywna informacja zwrotna po zakończeniu poziomu lub zadania o postępach i ewentualnych błędach.
  - **Personalizacja przez nauczyciela:**
    - Dostosowanie poziomu trudności i treści: Nauczyciel powinien mieć możliwość wyboru poziomu trudności, ustalania kolejności lub liczby zadań oraz ukrywania lub odkrywania wybranych opcji.
    - 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.

## 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

