

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

1. Metryczka materiału

Tytuł materiału	Wycieczka po Rzymie
Numer materiału	IX.18
Autorzy scenariusza	Małgorzata Piotrowska-Skrzypek, 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 Kusztelak)
Weryfikacja językowa	Alicja Berbeka
Rodzaj multimedium	wirtualna symulacja
Wykorzystanie AR lub VR <small>AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość</small>	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał	III etap: liceum ogólnokształcące / technikum (zakres podstawowy i rozszerzony)
Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał	język obcy nowożytny - włoski



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Opis materiału

Skrócony opis materiału (abstrakt)

Aplikacja edukacyjna w formie wirtualnej symulacji pozwala użytkownikowi na immersyjne doświadczenie wycieczki do Rzymu, łącząc aspekty edukacyjne z elementami grywalizacji. Użytkownik, wcielając się w wybraną postać, przechodzi przez szereg zadań związanych z planowaniem i realizacją podróży oraz zwiedzaniem miasta. Zadania obejmują kluczowe elementy, takie jak zgłaszanie zaginięcia bagażu na lotnisku, zakup biletów na transport publiczny, zameldowanie w hotelu, rozwiązywanie problemów technicznych w pokoju czy negocjowanie cen na targu. W trakcie symulacji gracz odkrywa atrakcje Rzymu, realizując związane z nimi zadania, takie jak zakup biletów, korzystanie z audioprzewodników czy rozwiązywanie zagadek historycznych. Aplikacja wymaga aktywnego posługiwania się językiem włoskim w praktycznych sytuacjach, wspierając rozwój kompetencji językowych i umiejętności radzenia sobie w codziennych wyzwaniach podróży. Użytkownik zarządza budżetem, planuje trasy zwiedzania i kontroluje swoje wydatki, co dodatkowo rozwija umiejętności organizacyjne i finansowe. Dzięki realistycznym wizualizacjom, autentycznej ścieżce dźwiękowej oraz intuicyjnej nawigacji aplikacja tworzy wrażenie spaceru po Rzymie, jednocześnie angażując gracza w edukacyjne i kulturowe wyzwania w naturalnym kontekście.

Cel ogólny materiału

Każde zadanie w aplikacji ma na celu nie tylko zwiedzanie Rzymu, ale także rozwijanie umiejętności językowych użytkownika w praktycznych, codziennych sytuacjach. Użytkownik musi wykorzystywać swoje umiejętności językowe, aby komunikować się, rozwiązywać problemy i zdobywać informacje, co pozwala na pełniejsze zanurzenie się w języku i kulturze Włoch.

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

Cele zgodne z podstawą programową dla 3 etapu edukacyjnego: język obcy nowożytny nauczany jako drugi lub pierwszy.

Cele szczegółowe i sposoby ich realizacji

1. Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych w języku włoskim w kontekście podróży i zwiedzania.

Użytkownik potrafi:

- komunikować się w typowych sytuacjach podróży, takich jak zgłoszenie zaginięcia bagażu na lotnisku,
- nabywać bilety na transport publiczny i rozmawiać z pracownikami transportu,
- porozumiewać się w hotelu, m.in. podczas meldunku, zgłaszania problemów i uzyskiwania informacji o usługach hotelowych,
- prowadzić rozmowy z taksówkarzem w celu zamówienia taksówki i uzyskania informacji o trasie i kosztach przejazdu,
- zamawiać posiłki w restauracji, pytać o rekomendacje i płacić rachunki.

Sposoby realizacji:

- Interaktywne scenki symulacyjne, w których użytkownik musi wybierać odpowiednie odpowiedzi w dialogach, np. na lotnisku, w kasie biletowej, w hotelu, w taksówce i w restauracji.
- Użytkownik wypełnia formularze (np. zgłoszenie zaginięcia bagażu) oraz korzysta z automatu biletowego w wirtualnej symulacji.

2. Rozwijanie umiejętności rozumienia ze słuchu i czytania ze zrozumieniem.

Użytkownik rozumie:

- informacje przekazywane przez obsługę lotniska, hotelu, kierowców taksówek i pracowników transportu publicznego,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- napisy informacyjne na lotnisku, w metrze, na targu i w muzeach,
- przewodnika turystycznego podczas zwiedzania atrakcji turystycznych.

Sposoby realizacji:

- Odtwarzanie nagrań audio z dialogami, przewodnikami turystycznymi i instrukcjami, które użytkownik musi zrozumieć, aby wykonać zadania.
- Czytanie tekstów informacyjnych, takich jak mapy metra, broszury turystyczne i menu w restauracjach.

3. Rozwijanie umiejętności pisania.

Użytkownik potrafi:

- wypełniać formularze związane z podróżą, takie jak zgłoszenie zaginięcia bagażu,
- sporządzić notatki dotyczące wydatków podczas podróży,
- napisać prostą skargę lub zapytanie, np. w hotelu.

Sposoby realizacji:

- Ćwiczenia polegające na wypełnianiu formularzy wirtualnych.
- Notowanie wydatków w wirtualnym notesie.
- Symulowane pisanie e-maili lub krótkich wiadomości do obsługi hotelowej.

4. Rozwijanie umiejętności negocjacji i płatności.

Użytkownik potrafi:

- negocjować ceny na targu i w innych sytuacjach zakupowych,
- płacić za bilety, zakupy i usługi, rozumiejąc różne metody płatności.

Sposoby realizacji:

- Symulowane scenki zakupowe, gdzie użytkownik negocjuje ceny z wirtualnymi sprzedawcami.
- Ćwiczenia z wybierania odpowiednich opcji płatności podczas zakupów i rezerwacji.

5. Rozwijanie umiejętności korzystania z transportu publicznego.

Użytkownik potrafi:

- znaleźć i zrozumieć rozkład jazdy, zakupić bilety i zorientować się w systemie transportu publicznego w Rzymie,
- poruszać się po mieście, korzystając z metra, autobusów i pociągów.

Sposoby realizacji:

- Interaktywne mapy metra i schematy transportu, które użytkownik musi zrozumieć i nawigować.
- Symulacje zakupów biletów i wybierania tras.

Realizacja celów zgodnie z podstawą programową dla III etapu edukacyjnego. Cele dla języka obcego nowożytnego jako drugi lub pierwszy:

- Doskonalenie umiejętności komunikacji ustnej i pisemnej: użytkownik rozwija umiejętności skutecznego porozumiewania się w różnych sytuacjach podróży, od zgłaszania zaginięcia bagażu po negocjacje na targu.
- Zrozumienie i analizowanie tekstów i nagrań: użytkownik rozumie teksty i nagrania w języku włoskim, które są istotne dla typowych sytuacji podróży, takich jak informacje na lotnisku, w hotelu, w transporcie publicznym oraz w miejscach turystycznych.
- Praktyczne zastosowanie języka: użytkownik wykorzystuje język włoski w kontekście realnych sytuacji, co pomaga w opanowaniu praktycznych umiejętności komunikacyjnych.
- Rozwijanie umiejętności organizacyjnych i planistycznych: użytkownik planuje podróż, zarządza czasem i budżetem, co wspiera rozwijanie umiejętności organizacyjnych i planistycznych w kontekście językowym.

Należy przygotować dialogi i zadania o różnym stopniu trudności (od poziomu A1 do B1+), do wyboru przez gracza-użytkownika.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



3. Charakterystyka materiału

Opis zawartości merytorycznej materiału

Aplikacja pozwala użytkownikowi na wirtualną wycieczkę po Rzymie. W trakcie zwiedzania miasta użytkownik musi realizować kolejne zadania, które pozwolą mu praktycznie wykorzystać znajomość języka włoskiego oraz rozwiązywać różnorodne problemy. Każde zadanie jest związane z typowymi sytuacjami, jakie mogą wystąpić podczas podróży oraz zwiedzania atrakcji turystycznych.

Opis sytuacji

Lotnisko

Po podróży samolotem linii Alitalia, użytkownik ląduje na lotnisku Rzym-Fiumicino Leonardo da Vinci w Rzymie i udaje się do "RECUPERO BAGAGLI". Wszyscy pasażerowie odbierają swoje walizki, i wtedy okazuje się, że bagaż naszego użytkownika zaginął. Musi on rozejrzeć się po hali i znaleźć znaki wskazujące mu drogę do "SERVIZIO BAGAGLI". Po dotarciu tam, rozmawia z pracownikiem linii lotniczych i wypełnia formularz.

Przejazd do centrum Rzymu

Użytkownik musi następnie wybrać środek transportu do centrum Rzymu. Widzi tablicę informacyjną z dostępnymi środkami transportu: pociąg Leonardo Express do stacji Roma Termini, autobusy publiczne lub taksówki.

Pociąg Leonardo Express: ok. 30 minut.

Autobusy lub taksówki: od 45 minut do 1,5 godziny.

Jeśli użytkownik spróbuje wybrać taksówkę, zostanie zablokowany przez aplikację, ponieważ nie ma wystarczających środków na tę opcję. I taki komunikat pojawi się na ekranie.

Jeśli spróbuje wybrać najtańszą opcję, czyli autobus (popularny autobus Terravision to najtańszy sposób, aby z lotniska dostać się bezpośrednio do centrum Rzymu), również zostanie zablokowany przez aplikację. Pojawi się informacja, że musi jak najszybciej dotrzeć do hotelu, ponieważ jest on przepełniony i użytkownik musi się jak najszybciej zameldować.

Tylko opcja pociągu Leonardo Express będzie aktywna. Klika w tę opcję na tablicy informacyjnej i wtedy obraz się zmienia, pojawiają się przed nim strzałki na podłodze, które prowadzą go do stacji. Po drodze widzi napis: Leonardo Express: Aeroporto Leonardo da Vinci in treno.

Podchodzi do kasy (jeśli będzie chciał ominąć kasę, aplikacja go nie przepuści dalej) i kupuje bilet. Następnie wsiada do pociągu i pociąg odjeżdża. Przez krótką chwilę widać krajobraz przesuający się za oknami. Potem obraz się wygasza i następnie pojawia się scena, gdy kolejka dojeżdża do stacji Roma Termini.

Taksówka do hotelu

Użytkownik szuka i znajduje postój taksówek, podchodzi do typowej rzymskiej taksówki i podaje kierowcy adres hotelu. Użytkownik przeprowadza z taksówkarzem krótką rozmowę, pytając o cenę przejazdu, trasę i inne szczegóły.

Zameldowanie się w hotelu

Użytkownik melduje się w hotelu, podaje swoje dane, odbiera klucz do pokoju i pyta o usługi hotelowe. Użytkownik komunikuje się z recepcjonistą, wypełnia dokumenty meldunkowe i zadaje pytania dotyczące pobytu np. *O której w hotelu jest serwowane śniadanie?*

Złożenie reklamacji dotyczącej problemu w pokoju hotelowym

Użytkownik zgłasza problem, taki jak brak ciepłej wody lub uszkodzone wyposażenie lub inny problem, i prosi o jego rozwiązanie.

Użytkownik opisuje problem, rozumie odpowiedzi personelu hotelowego i ustala termin naprawy. Na przykład: Użytkownik otwiera swój pokój kartą i wchodzi do środka. Pojawia się ikona okna, co oznacza, że użytkownik musi otworzyć okno w pokoju. Podchodzi bliżej i okazuje się, że okna nie mają klamek. Pojawia się ikona klimatyzacji (AC). Użytkownik próbuje włączyć klimatyzację, ale ta nie działa. Pojawia się ikona telefonu. Użytkownik dzwoni do recepcji, żeby zgłosić reklamację.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Recepcjonista wysyła pomoc do pokoju. Okazuje się, że w pilocie do klimatyzacji była zużyta bateria, którą pracownik wymienia i klimatyzacja zaczyna działać.

Zakup biletu na metro

Użytkownik dowiaduje się o różnych opcjach zakupu biletu. Porozumiewa się z kasjerem lub korzysta z automatu biletowego, analizuje mapę metra i pyta o drogę/trasę, aby dojechać do stacji metra Colosseo, skąd jest najpiękniejszy widok na Koloseum.

Zwiedzanie Koloseum

Użytkownik kupuje bilet wstępu, aby wejść do Koloseum (możliwość wyboru zwiedzania z przewodnikiem). Znajduje właściwe wejście i zwiedza Koloseum, korzystając z przewodnika audio, rozumie informacje turystyczne, zadaje pytania obsłudze/przewodnikowi i korzysta z materiałów informacyjnych. Rozwiązuje problemy/zadania związane ze zwiedzaniem miejscem.

Zakupy na targu Campo de' Fiori

Użytkownik robi zakupy na targu, negocjuje ceny i płaci za wybrane produkty. Porozumiewa się ze sprzedawcami, pytając o ceny, jakość produktów i metody płatności.

Zwiedzanie Muzeów Watykańskich

Użytkownik kupuje bilet, znajduje wejście do muzeum i ogląda eksponaty korzystając z przewodnika. Rozumie informacje o nich, zadaje pytania przewodnikowi lub korzysta z audioprzewodnika. Rozwiązuje problemy/zadania związane ze zwiedzaniem miejscem.

Kolacja w restauracji

Użytkownik rezerwuje stół np. telefonicznie, zamawia posiłek z menu i płaci rachunek. Porozumiewa się z kelnerem, wyjaśnia swoje preferencje kulinarne. Pyta o to, co kelner może mu polecić.

Podliczenie wydatków

Gdy jest już w swoim pokoju, użytkownik podlicza wydatki z całego dnia. Pojawia się specjalny ekran, na którym wpisuje wydatki. Na ekranie wpisuje np.:

Transport: 10 €

Jedzenie: 25 €

Atrakcje: 30 €

Różne: 15 €

Planowanie kolejnego dnia

Następnie pojawia się mapa Rzymu i użytkownik musi zaplanować następny dzień. Może to zrobić, zaznaczając pinezkami na mapie (klikając w) wybrane miejsca. Mapa Rzymu pojawia się w osobnym ekranie.

Po dotarciu do hotelu (może każdorazowo wracać, ale nie musi), gracz planuje zwiedzanie miasta na ten dzień. Ma dostęp do mapy Rzymu i mapy metra w Rzymie oraz wykaz miejsc, które musi zwiedzić, ale sam decyduje o ich kolejności. Ma też możliwość pominąć jedną z lokacji, sam decyduje, którą. Dzięki temu aplikacja nie będzie jednorazowa.

Zachęta do odwiedzenia Rzymu

Na koniec pojawia się krótka informacja/zachęta do odwiedzenia Rzymu.

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

- Wykonawca materiału musi posiadać biegłą znajomość języka włoskiego na poziomie umożliwiającym tworzenie i weryfikację poprawności słownictwa, gramatyki oraz komunikacji w języku włoskim.
- Ważne jest, aby Wykonawca miał doświadczenie w nauczaniu języków obcych, co pozwoli mu lepiej zrozumieć potrzeby uczniów oraz dostosować materiał do ich poziomu i stylu



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



nauki.

- Niezbędna jest umiejętność kreatywnego projektowania zadań i interakcji, które będą angażujące dla uczniów oraz umożliwią im skuteczne uczenie się poprzez interakcję z materiałem.
- Wykonawca powinien umieć tworzyć dodatkowe materiały edukacyjne, takie jak lekcje, ćwiczenia, czy quizy, które uzupełnią materiał i pomogą uczniom w dalszym doskonaleniu umiejętności językowych.
- Konieczne są umiejętności korzystania z narzędzi do tworzenia treści edukacyjnych, takich jak platformy e-learningowe, edytory graficzne, czy programy do tworzenia animacji, które umożliwią wykonanie materiału w odpowiedniej formie i jakości.

Opis struktury materiału

Ekran startowy i Menu główne

- Ekran startowy: zawiera przyciski do rozpoczęcia wycieczki, przewodnika, ustawień oraz informacji o aplikacji.
- Przyciski:
 - „Rozpocznij wycieczkę” przenosi do menu głównego.
 - „Przewodnik” otwiera sekcję z instrukcjami i poradami dotyczącymi użytkowania aplikacji.
 - „Ustawienia” pozwala na dostosowanie aplikacji (język, dźwięk, napisy itp.).
 - „Informacje” zawiera informacje o twórcach aplikacji, licencjach i prawach autorskich.
- Menu główne: Zawiera listę lokacji do zwiedzania, przedstawionych jako ikony/obrazki.
 - Lokacje są odblokowywane w miarę postępu użytkownika w grze.
 - Każda lokacja ma krótki opis i przycisk „Wejdź”, który przenosi użytkownika do wybranej lokacji.

Lokacje i zadania

- Lotnisko:
 - Po przybyciu na lotnisko użytkownik musi odnaleźć swoje bagaże.
 - Po znalezieniu bagażu, użytkownik jest prowadzony do wyboru środka transportu do centrum Rzymu.
 - Każdy wybór środka transportu prowadzi do specyficznego zestawu zadań (np. kupowanie biletu na pociąg, interakcja z kasjerem).
- Stacja kolejowa:
 - Użytkownik musi znaleźć właściwy peron i kupić bilet.
 - Po kupieniu biletu i dotarciu do peronu, użytkownik wsiada do pociągu i podróżuje do centrum Rzymu.
- Hotel:
 - Po dotarciu do centrum, użytkownik musi zameldować się w hotelu.
 - Po zameldowaniu użytkownik może napotkać problemy (np. brak ciepłej wody) i musi je rozwiązać komunikując się z personelem hotelu.
- Koloseum:
 - Użytkownik kupuje bilet i zwiedza Koloseum, korzystając z przewodnika audio.
 - Rozwiązując zagadki i odpowiadając na pytania dotyczące historii Koloseum, użytkownik zdobywa punkty i odblokowuje kolejne lokacje.
- Campo de Fiori:



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Użytkownik robi zakupy, negocjuje ceny i płaci za produkty.
- Interakcje ze sprzedawcami i wykonywanie zadań zakupowych prowadzi do lepszego poznania kultury i języka.
- Muzea Watykańskie:
 - Użytkownik kupuje bilet i zwiedza muzeum, korzystając z przewodnika audio.
 - Zadania związane ze zwiedzaniem muzeum wymagają rozumienia opisów eksponatów i zadawania pytań przewodnikowi.
- Restauracja:
 - Użytkownik rezerwuje stół, zamawia jedzenie i płaci rachunek.
 - Komunikacja z kelnerem i wybór dań pozwala użytkownikowi na praktyczne wykorzystanie umiejętności językowych.

Interakcje i mechanika

- Podstawowe zasady:
 - Użytkownik porusza się po lokacjach, klikając interaktywne elementy i wykonując zadania.
 - Zadania są zróżnicowane pod względem trudności, od prostych dialogów po skomplikowane zagadki.
- Interakcje:
 - Kliknięcia i dotknięcia: użytkownik klika na interaktywne elementy, aby wykonać akcje (np. otwarcie drzwi, kupno biletu).
 - Dialogi: wybory dialogowe wpływają na przebieg interakcji i wynik zadań.
 - Przeciąganie i upuszczanie: niektóre zadania wymagają przeciągania przedmiotów na odpowiednie miejsca (np. wypełnianie formularza).

Integracja i przepływ informacji

- Zadania i wyzwania:
 - Zadania są podzielone na etapy, a każde zadanie kończy się podsumowaniem wyników.
 - Informacja zwrotna: użytkownik otrzymuje natychmiastową informację zwrotną po ukończeniu zadania (poprawne/niepoprawne odpowiedzi).
- Mapa Rzymu:
 - Mapa umożliwia planowanie kolejnych dni wycieczki.
 - Mapa jest interaktywna i pozwala na zaznaczanie odwiedzonych miejsc oraz planowanie nowych wizyt.
- Podsumowanie wydatków:
 - Użytkownik wpisuje wydatki z danego dnia, co pomaga w zarządzaniu budżetem.
 - Podsumowanie wydatków jest zintegrowane z mechaniką gry, wpływając na dostępne opcje w kolejnych zadaniach (np. ilość pieniędzy wpływa na możliwość wyboru transportu).

Zachęta do odwiedzenia Rzymu

- Krótkie filmy i animacje:
 - Po zakończeniu wszystkich zadań użytkownik ogląda krótki film promujący Rzym.
 - Film podkreśla piękno miasta i zachęca do odwiedzenia Rzymu.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Interfejs Użytkownika

- Ekran startowy: po uruchomieniu aplikacji, użytkownik jest witany na ekranie startowym, gdzie ma możliwość rozpoczęcia wycieczki, zapoznania się z przewodnikiem użytkownika lub przejścia do ustawień aplikacji.
- Menu główne: użytkownik wybiera różne lokalizacje i zadania poprzez intuicyjne menu nawigacyjne, które może mieć formę listy, mapy interaktywnej lub ikon reprezentujących różne atrakcje i sytuacje.

Nawigacja i poruszanie się po lokacjach

- Wirtualna nawigacja: użytkownik porusza się po wirtualnym Rzymie, klikając lub przeciągając w celu zmiany lokalizacji. Możliwe jest również korzystanie z interaktywnych elementów, takich jak strzałki wskazujące kierunek.
- Interaktywne mapy: w przypadku większych obszarów, takich jak lotnisko czy metro, użytkownik może korzystać z map, które wskazują ścieżki, lokalizacje punktów informacji, itp.

Interakcje w materiale

1. Rozwiązywanie zadań

Zadania na lotnisku:

- Odbiór bagażu: użytkownik musi zlokalizować i przejść do „SERVIZIO BAGAGLI” za pomocą znaków na hali lotniska. Interakcja polega na klikaniu lub przeciąganiu, aby znaleźć i podejść do właściwego miejsca.
- Formularz: użytkownik wypełnia formularz zgłoszeniowy, klikając odpowiednie pola i wpisując informacje w interaktywne okna tekstowe.

Wybór transportu:

- Opcje transportu: użytkownik wybiera środek transportu z tablicy informacyjnej. Opcje, które są niedostępne, są zablokowane, a użytkownik otrzymuje informację o przyczynach. Prawidłowy wybór (pociąg Leonardo Express) prowadzi do interaktywnej animacji wskazującej drogę do stacji.
- Zakup biletu: użytkownik wchodzi do kasy biletowej, gdzie musi kliknąć lub przeciągnąć, aby kupić bilet na pociąg. Automaty biletowe mogą mieć interaktywne przyciski.
- Interakcje z taksówkarzem - rozmowa: użytkownik wybiera odpowiedzi z predefiniowanych opcji lub wpisuje odpowiedzi, aby przeprowadzić krótką rozmowę z taksówkarzem.

Zameldowanie się w hotelu:

- Rejestracja: użytkownik wpisuje swoje dane i zadaje pytania poprzez interaktywne okna tekstowe lub wybierając z listy pytań i odpowiedzi.
- Rozwiązywanie problemów: użytkownik zgłasza problemy poprzez wybór odpowiednich opcji lub kliknięcie w interaktywne elementy, które prowadzą do rozwiązania problemu (np. wymiana baterii w pilocie do klimatyzacji).

Zwiedzanie i zakupy:

- Koloseum: użytkownik kupuje bilet wstępu i wybiera opcję zwiedzania z przewodnikiem. Interakcje obejmują klikanie na wejścia, słuchanie przewodnika audio i zadawanie pytań.
- Zakupy na targu: użytkownik negocjuje ceny, klikając na produkty, wybierając metody płatności i wpisując kwoty.

Zakup biletu na metro:

- Interakcja z kasjerem: użytkownik wybiera opcje z automatu biletowego lub rozmawia z kasjerem, klikając na odpowiednie przyciski i wpisując potrzebne informacje.



2. Planowanie i podliczanie

- Planowanie następnego dnia: użytkownik zaznacza miejsca na mapie Rzymu, klikając na pinezki. Mapa pozwala na przeciąganie i kliknięcie, aby zaznaczyć interesujące lokalizacje.
- Podliczenie wydatków: użytkownik wpisuje wydatki w interaktywne pola, które automatycznie sumują koszty i generują podsumowanie.

Proponowany sposób działania poszczególnych elementów

- Interaktywne elementy: kliknięcia, przeciąganie i wypełnianie formularzy są podstawowymi interakcjami. Elementy takie jak strzałki, ikony i przyciski są używane do nawigacji i interakcji.
- Animacje i symulacje: animacje pociągu, krajobrazu i innych elementów zwiększają realizm i zaangażowanie użytkownika.
- Informacje i feedback: użytkownik otrzymuje informacje zwrotne na podstawie jego wyborów, które pomagają w rozwiązywaniu problemów i podejmowaniu decyzji.

Podsumowanie: mechanika „Wycieczki po Rzymie” jest skoncentrowana na realistycznych interakcjach z otoczeniem, rozwiązywaniu problemów, zarządzaniu zadaniami i nauce języka włoskiego poprzez praktyczne sytuacje. Dzięki różnorodnym zadaniom i interaktywnym elementom, użytkownik jest wciągnięty w proces nauki i odkrywania miasta.

Realizacja przejść między odwiedzanymi lokacjami jest konieczna, ale mogą one zostać skrócone lub przedstawione w uproszczonej formie.

Grafika

Interfejs Użytkownika

- Ekran startowy:
 - Design: Nowoczesny i minimalistyczny, z atrakcyjnym tłem przedstawiającym charakterystyczne elementy panoramy Rzymu, takie jak Koloseum czy Watykan. Logo aplikacji i główne przyciski („Rozpocznij Wycieczkę”, „Przewodnik”, „Ustawienia”) umieszczone centralnie dla intuicyjnej nawigacji.
 - Kolorystyka: Przyjazne odcienie ziemi i złota, nawiązujące do architektury i ciepłego klimatu Rzymu, nadające elegancki, historyczny charakter.
- Menu główne:
 - Design: Ikony w stylizowanej grafice, reprezentujące różne lokalizacje (np. lotnisko, Koloseum, targ), rozmieszczone w formie siatki lub czytelnej listy. Każda ikona wizualnie nawiązuje do danej lokalizacji.
 - Kolorystyka: Spójna z ekranem startowym, z delikatnymi gradientami i cieniami podkreślającymi interaktywność.

Nawigacja i Lokacje

- Lotnisko:
 - Design: Szczegółowa grafika wnętrza hali lotniskowej, z realistycznymi elementami, takimi jak tablice odlotów, oznaczenia stref i personel. Elementy interaktywne, np. kasy biletowe czy punkty informacyjne, są wyraźnie oznaczone.
 - Kolorystyka: Jasne, neutralne tło z kontrastującymi znakami i interaktywnymi wskazówkami w wyraźnych kolorach.
- Stacja pociągu:
 - Design: Grafika inspirowana stacją Roma Termini, z uwzględnieniem detali takich jak tory, tablice informacyjne i kasy biletowe. Interaktywne strzałki prowadzą użytkownika w odpowiednie miejsca.
 - Kolorystyka: Subtelne odcienie szarości i niebieskiego, z wyrazistymi akcentami



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



(np. czerwone i zielone dla ważnych elementów).

- Taksówki i hotel:
 - Design: Postój taksówek na tle rzymskiej ulicy oraz eleganckie wnętrze hotelu z recepcją, kluczami do pokoi i dokumentami meldunkowymi. Pokój hotelowy zawiera elementy interaktywne, takie jak okno, klimatyzacja czy telefon.
 - Kolorystyka: Naturalne odcienie ulic i wnętrz, podkreślone kontrastującymi kolorami dla elementów interaktywnych (np. zielone ikony kluczy, niebieskie ikonki telefonu).
- Koloseum:
 - Design: Realistyczne odwzorowanie Koloseum z detalami architektonicznymi, tłumem zwiedzających i oznaczonymi punktami interaktywnymi, takimi jak bilety czy przewodnik audio.
 - Kolorystyka: Ciepłe beże i brązy, wzbogacone wyraźnymi kolorami dla funkcji interaktywnych (np. zielony dla biletów, niebieski dla audioprzewodników).
- Campo de' Fiori:
 - Design: Kolorowy targ pełen straganów z lokalnymi produktami, realistycznie przedstawieni sprzedawcy i klienci. Stoły i produkty mają oznaczenia cenowe, które można negocjować w interaktywnej formie.
 - Kolorystyka: Żywe, wesołe barwy, które oddają tętniącą życiem atmosferę targu.
- Muzea Watykańskie:
 - Design: Reprezentacja wnętrz muzeów z wyraźnymi dziełami sztuki i eksponatami, z uwzględnieniem opisu i kontekstu historycznego.
 - Kolorystyka: Subtelne, neutralne barwy dla tła, ze złotymi akcentami na elementach związanych z eksponatami.
- Restauracja:
 - Design: Przytulne wnętrze restauracji, z menu wyłożonym na stole, kelnerem w interakcji i wyraźnymi wizualizacjami potraw. Opcje zamówienia przedstawione w przystępny sposób.
 - Kolorystyka: Ciepłe brązy, czerwienie i złoto, podkreślające przyjemną atmosferę i lokalny klimat.

Interaktywne elementy

- Formularze i dialogi:
 - Design: Przejrzyste formularze z interaktywnymi polami tekstowymi, oznaczające błędy na czerwono i poprawne dane na zielono. Okna dialogowe w minimalistycznym stylu z awatarami rozmówców.
 - Kolorystyka: Wyraźny kontrast między tekstem a tłem, aby ułatwić odczytywanie i wypełnianie formularzy.
- Mapa Rzymu:
 - Design: Interaktywna mapa z zaznaczonymi atrakcjami i trasami, umożliwiającą planowanie zwiedzania. Punkty interakcji są podświetlone, a ścieżki wyraźnie zaznaczone.
 - Kolorystyka: Neutralne odcienie dla tła mapy, z jaskrawymi oznaczeniami lokalizacji i tras (np. czerwone i zielone punkty).
- Ekran podsumowania wydatków:
 - Design: Prostota i czytelność, z ikonami reprezentującymi kategorie wydatków (np. transport, jedzenie, atrakcje). Wyniki są przedstawiane w formie graficznej i tabelarycznej.
 - Kolorystyka: Spójna z resztą aplikacji, z wyrazistymi kolorami dla różnych kategorii (np. niebieski dla transportu, czerwony dla jedzenia).

Animacje i efekty



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Pociąg i krajobraz:
 - Design: Realistyczne animacje pociągu w ruchu, z przesuwającym się krajobrazem za oknem. Szczegóły takie jak światła i cienie nadają głębię i dynamikę.
 - Kolorystyka: Naturalne odcienie zieleni, błękitu i ziemi dla krajobrazu, z jasnymi, dynamicznymi akcentami.
- Rozwiązywanie problemów:
 - Design: Subtelne animacje wskazujące poprawne i błędne działania, z efektem wizualnym i dźwiękowym (np. krótki dźwięk sukcesu lub ostrzeżenia).
 - Kolorystyka: Jasne, kontrastujące barwy – czerwony dla błędów, zielony dla sukcesów – pomagające w szybkim rozpoznaniu sytuacji.

Przykładowe inspiracje

Symulacje podróże i interaktywne scenariusze językowe

- „**FluentU**” – interaktywne ćwiczenia językowe w naturalnym kontekście.
- „**Mondly AR**” – symulacja rozmów w podróży w językach obcych.
- „**Google Earth VR**” – eksploracja miast z realistyczną mapą i nawigacją.

Gry z realistyczną eksploracją miast

- „**Assassin’s Creed II**” – dokładnie odwzorowane historyczne miasta, interakcja z NPC.
- „**The Touryst**” – eksploracja wirtualnych miast z elementami zagadek i ekonomii.
- „**City Guesser**” – gra wymagająca rozpoznawania miast na podstawie widoków ulicznych.

Gry ekonomiczne i zarządzanie budżetem

- „**The Sims 4**” (rozszerzenie: „**Podróże**”) – zarządzanie budżetem i wybory turystyczne.
- „**Travian**” – zarządzanie zasobami i planowanie strategii finansowej.
- „**Anno 1800**” – symulacja handlu i ekonomii w miastach historycznych.



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”.

Realistyczna symulacja i interaktywność

- Podział na dwie części:
 - Część I: „Dotarcie do Rzymu i przejazd do hotelu”
 - Część II: „Zwiedzanie”
- Kluczowe funkcje w symulacji:
 - zgłoszenie zaginięcia bagażu: Ikona walizki z czerwoną ikoną pojawiająca się na taśmie odbioru bagażu;
 - rozmowa z pracownikiem lotniska, wypełnianie uproszczonego formularza w języku włoskim.
- Wybór środka transportu: Interaktywna tablica informacyjna z czasem przejazdu i ceną dla każdego środka transportu. Ograniczenie wyboru do pociągu Leonardo Express na wczesnym etapie symulacji.
- Zakup biletu: Obsługa automatu biletowego: wybór liczby biletów, metody płatności. Alternatywnie: rozmowa z kasjerem.
- Transport do hotelu: Animacje podróży pociągiem oraz taksówką do hotelu. Widok na zmieniające się krajobrazy podczas podróży.
- Meldowanie w hotelu: Rozmowa z recepcjonistą, wypełnianie dokumentów, zadawanie pytań o usługi hotelowe. Ikony symbolizujące problemy w pokoju (np. klimatyzacja, okna), wymagające interwencji personelu hotelowego.
- Zwiedzanie:
 - Koloseum: Zadania związane z wykonaniem zdjęć, korzystaniem z audioprzewodnika, rozmowy z przewodnikiem.
 - Campo de' Fiori: Zakupy na targu, negocjacje cenowe, wybór metody płatności.
 - Muzea Watykańskie: Zrozumienie opisów eksponatów, pytania do przewodnika.
- Tramwaj wodny i metro: Symulacja zakupu biletu, korzystanie z mapy metra. Wybór przystanku docelowego, analiza czasu przejazdu.
- Zarządzanie budżetem: ręczne wpisywanie wydatków w panelu finansowym.

Nawigacja i opcje wyświetlania

- Poruszanie się za pomocą strzałek:
 - strzałki prowadzą gracza do kluczowych lokalizacji
 - na lotnisku strzałki wskazują drogę do „SERVIZIO BAGAGLI”, gdzie należy zgłosić zaginięcie bagażu. Strzałki na podłodze pomagają znaleźć automat biletowy lub kasę biletową na stacji kolejowej. W mieście strzałki prowadzą użytkownika do wybranych atrakcji, takich jak Koloseum, Muzea Watykańskie czy Campo de' Fiori.
- Widoczne ikony: walizki, biletu, klucza do pokoju, telefonu, aparatu itp., sugerujące kolejne działania.
- Tryby wyświetlania:
 - widok panoramiczny: przełączany automatycznie w miejscach wymagających obserwacji otoczenia, takich jak Koloseum, Campo de' Fiori czy Muzea Watykańskie.
 - widok pierwszoosobowy: używany w interakcjach w pomieszczeniach (np. w recepcji hotelu, przy automacie biletowym, w pokoju hotelowym).
- Interaktywne mapy i wizualizacje: Mapa Rzymu z możliwością zaznaczania atrakcji i planowania trasy zwiedzania. Mapa metra, która pozwala na wybór trasy dojazdu do konkretnej atrakcji. Wizualizacje związane z budżetem: panel wydatków z dynamicznie aktualizowanymi kategoriami (np. transport, jedzenie, atrakcje).



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Dedykowane animacje: realistyczna animacja pociągu przemieszczającego się z lotniska Fiumicino do stacji Roma Termini, z krajobrazem widocznym za oknem, animacja przejazdu taksówką z typowymi widokami ulic Rzymu, panoramiczne animacje Koloseum, Campo de' Fiori i Muzeów Watykańskich, ruch na targu Campo de' Fiori, detale architektoniczne Rzymu, sceny zakupów i negocjacji.

Scenariusze i poziomy trudności

- Symulacja procesów podróży - lądowanie na lotnisku Rzym-Fiumicino i odbiór bagażu (lub zgłoszenie jego zaginięcia w „SERVIZIO BAGAGLI”).
- Część II: Zwiedzanie atrakcji turystycznych- zwiedzanie najważniejszych miejsc w Rzymie oraz organizacja budżetu.
- Poziomy trudności:
 - Wybór poziomu językowego:
Na początku gry użytkownik może wybrać poziom trudności językowej (od A1 do B1+).
 - Poziom A1: Proste dialogi i zadania, wyraźne wskazówki i podpowiedzi.
 - Poziom A2: Dialogi o średnim stopniu skomplikowania, ograniczona liczba wskazówek.
 - Poziom B1+: Rozbudowane dialogi, brak podpowiedzi, konieczność samodzielnego podejmowania decyzji.
- Ustawienia budżetu i zasobów:
 - gra rozpoczyna się z określoną, stałą kwotą funduszy, które są jednakowe dla wszystkich użytkowników przy nowej rozgrywce.
 - użytkownik decyduje o wydatkach (transport, jedzenie, atrakcje), co wpływa na dostępne opcje i konieczność zarządzania zasobami.
- Personalizacja planu zwiedzania:
 - użytkownik może dostosować plan zwiedzania do swoich preferencji, wybierając kolejność atrakcji lub pomijając niektóre z nich.

System testowania wiedzy i zadania interaktywne

- Wypełnianie formularzy: zgłoszenia zaginięcia bagażu na lotnisku w „SERVIZIO BAGAGLI” poprzez wypełnianie uproszczonego formularza w języku włoskim. Meldowanie w hotelu, w tym uzupełnianie danych w formularzu meldunkowym.
- Zakup biletów: Interakcja z automatem biletowym lub kasjerem na lotnisku lub stacji kolejowej. Wybór odpowiedniej opcji płatności (gotówka/karta).
- Fotografowanie: Wykonywanie zdjęć w wybranych lokalizacjach (np. Koloseum, Campo de' Fiori), zgodnie z podpowiedziami pojawiającymi się na ekranie.
- Rozwiązywanie zagadek: Zadania związane z historią i kulturą Rzymu, np. pytania o daty budowy Koloseum, identyfikacja dzieł sztuki w Muzeach Watykańskich.
- Planowanie dnia: Układanie trasy zwiedzania za pomocą interaktywnej mapy Rzymu, uwzględniając czas, budżet i dostępne środki transportu.
- Podsumowanie dnia: Zapisywanie wydatków w panelu finansowym. Tworzenie kolażu ze zdjęć wykonanych w trakcie dnia, z podsumowaniem odwiedzonych miejsc i wykonanych zadań.

Śledzenie postępów i profilowanie wyników

- Zapis działań: Wszystkie istotne przedmioty i dane, takie jak paragony, bilety, klucz do pokoju czy bilety wstępu, są automatycznie zapisywane w ekwipunku gracza.
 - Ekwipunek umożliwia przeglądanie zebranych przedmiotów i ich wykorzystanie w odpowiednich sytuacjach (np. przeciągnięcie biletu na kasownik metra).
- Podsumowanie osiągnięć: Graficzne podsumowanie odwiedzonych miejsc, wykonanych zdjęć i wydatków.
- System zapisu: Funkcja automatycznego zapisu umożliwiająca powrót do kluczowych momentów gry, np. przed zakupem biletu lub planowaniem trasy kolejnego dnia.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Personalizacja przez nauczyciela

- Tworzenie scenariuszy edukacyjnych: możliwość określenia początkowego budżetu, dostępnych opcji transportu, ograniczenia atrakcji. Dodawanie nowych zadań i scenariuszy zgodnych z programem zajęć.

Ustawienia początkowe i narracja

- Ekran startowy oraz narracją wprowadzającą użytkownika w fabułę:
- Interaktywne samouczki:
 - Prezentacja zasad gry, w tym nawigacji, używania dialogów i wykonywania zadań.

Mechanizmy edukacyjne

- Zadania językowe: poziomy A1-B1+ z dialogami w języku francuskim.
- Słowniczek kontekstowy: kliknięcie na słowo pokazuje tłumaczenie i wyjaśnianie.
- System podpowiedzi: informacja zwrotna po błędnych odpowiedziach w dialogach oraz możliwość ich powtórzenia.

Personalizacja

- Wybór postaci awatara:
 - Gracz ma możliwość wyboru spośród postaci, które cechuje różnorodność etniczna bez stereotypów.
 - Możliwość zmiany nazwiska postaci na swoje własne.
 - Opcja skanowania swojej twarzy i dodania jej do awatara
- Zarządzanie budżetem i czasem
 - Zegar w rogu ekranu
 - Dynamiczny budżet z aktualizacją po każdej transakcji.

Ekwipunek

- Przedmioty automatycznie dodawane do ekwipunku (np. paragony, bilety, klucz do pokoju).
- Interaktywne wykorzystanie przedmiotów, np. przeciągnięcie biletu do automatu lub klucza na drzwi hotelowe.

Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

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

Raportowanie i statystyki:

- System raportowania wyników dla nauczycieli: Funkcja umożliwiająca nauczycielom monitorowanie wyników i postępów uczniów w ćwiczeniach i zadaniach związanych z symulacją.
- Podsumowanie wyników dla użytkownika: Po zakończeniu sesji użytkownik powinien mieć możliwość przeglądania swoich wyników, co wspiera proces nauki i identyfikacji obszarów wymagających powtórzenia



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

