



Gry miejskie

Jaki problem chcesz rozwiązać, jaką potrzebę zaspokoić?

- Projekt wspiera aktywne obywatelstwo osób 60+, 70+, 80+ oraz działania edukacyjne i społeczne, które promują Gdańsk, jego kulturę oraz historię.
- Kilka lat temu podczas realizacji międzynarodowych projektów edukacyjnych dla osób starszych zauważyłam trudności w organizowaniu zwiedzania starego miasta z przewodnikiem wynikające z braku funduszy oraz słabej znajomości języka angielskiego nie tylko naszych seniorów lecz również gości z zagranicy. Zwiedzanie miasta z przewodnikiem było stratą czasu i pieniędzy.
- Zaangażowałam uczestników spotkań z komputerem na Politechnice Gdańskiej w opracowanie prototypu gry miejskiej w formie papierowej. Seniorzy bardzo chętnie uczestniczyli/uczestniczą w przygotowaniu gier. Okazało się, że nie tylko opracowanie, ale również zwiedzanie Gdańska z wykorzystaniem gry miejskiej daje im ogromną satysfakcję i motywuje do dalszych aktywności.

Jakie rozwiązanie proponujesz?

W ramach projektu będą możliwe dwa poziomy aktywności:

- Pierwszy poziom - polega na włączeniu seniorów 60+, 70+, 80+ w proces tworzenia gier w przestrzeni miejskiej, która jest im szczególnie bliska i opracowaniu karty do gry w formie elektronicznej (PC/web z wykorzystaniem wybranego szablonu - przykład w załączeniu)
- Drugi poziom - to udział w grze, gdzie kilkusobowe zespoły graczy ruszają do gry w przestrzeni miejskiej by jak najlepiej wykonać postawione w instrukcji zadania. Korzystając z mapy uczestnicy szukają obiektu/miejsca, odpowiadają na pytanie, wykonują zdjęcia obiektu/miejsca (aplikacja mobilna na Androida).
- Obydwa poziomy powinny mieć możliwość wyboru języka (polski/angielski).

Na czym polega innowacyjność pomysłu i jak będzie projekt wdrażany?

- Seniorzy poszerzą swoje umiejętności w zakresie obsługi komputera, poznają dedykowaną aplikację mobilną na Androida.
- Dziekan Wydziału Elektroniki Telekomunikacji i Informatyki Politechniki Gdańskiej udostępnił laboratorium komputerowe do realizacji pierwszego poziomu aktywności seniorów.
- Do drugiego poziomu aktywności zaprosimy uczestników projektów ERASMUS+ (m.in. Austria, Niemcy, Szwecja, Portugalia, Wielka Brytania, Turcja, Hiszpania, Bułgaria, Słowacja).
- Do współpracy zdalnej z grupą studentów realizujących projekt grupowy zaproponuję dedykowaną platformę Moodle (ERASMUS+, <http://sp4ce.eu/eu>).
- Studenci realizujący projekt grupowy dostaną dyplomy potwierdzające udział w **Erasmus+ Programme 2014-2020, Key Action 2: Strategic Partnership Projects**.

Pomysł na rozwój inicjatywy

- Gry miejskie w języku polskim i angielskim (poziom pierwszy) będą dostępne w formie elektronicznej na serwerze TASK w zasobach ATW WETI PG.
- Informacje o grach będą również dostępne w dedykowanych grupach na Facebooku (projekty ERASMUS+).
- Uczestnicy projektów ERASMUS+ wezmą udział w tworzeniu i testowaniu gier miejskich.