

Instrukcja gry edukacyjnej

„Spakuj plecak ewakuacyjny!”

O grze

„Spakuj plecak ewakuacyjny!” to interaktywna gra edukacyjna przygotowana z myślą o dzieciach i młodzieży, rekomendowana dla graczy od 8 roku życia.

Treści wykorzystane w grze opracowano w oparciu o informacje i zalecenia zawarte w „Poradniku Bezpieczeństwa” przygotowanym w ramach działań związanych z Ochroną Ludności i Obroną Cywilną (OLiOC).

Gra wspiera edukację społeczeństwa w zakresie:

- bezpieczeństwa,
- właściwego przygotowania do sytuacji kryzysowych,
- podejmowania odpowiedzialnych decyzji,
- zasad ewakuacji,
- ograniczania zbędnego bagażu,
- zachowania spokoju podczas zagrożeń.

Treści zostały przedstawione w przyjaznej, dziecięcej formie — bez przemocy, realistycznych katastrof i scen wywołujących strach.

Gra stawia na:

- edukację poprzez zabawę,
- logiczne myślenie,
- analizowanie potrzeb,
- odpowiedzialne przygotowanie do sytuacji awaryjnych.

Scenariusze zagrożeń

W grze mogą pojawić się różne sytuacje kryzysowe inspirowane rzeczywistymi zagrożeniami:

- pożar lasu,
- powódź,
- wichura,
- śnieżycy,
- awaria zasilania (blackout).

Każdy scenariusz posiada:

- własne tło,
- komunikat ostrzegawczy (Alert RCB,
- zestaw przedmiotów związanych z rodzajem zagrożenia.

Zróznicowanie scenariuszy ma na celu pokazanie, że działania związane z Ochroną Ludności i Obroną Cywilną dotyczą nie tylko sytuacji nadzwyczajnych o charakterze militarnym, ale również codziennych zagrożeń mogących wystąpić w wyniku gwałtownych zjawisk pogodowych, awarii infrastruktury technicznej, pożarów czy innych sytuacji kryzysowych wymagających odpowiedniego przygotowania i właściwego reagowania.

Komunikaty ostrzegawcze

Gra wykorzystuje uproszczone komunikaty inspirowane systemem ALERT RCB.

Ich celem jest:

- oswajanie dzieci z komunikatami ostrzegawczymi,
- nauka reagowania na zagrożenia,
- budowanie świadomości bezpieczeństwa,
- rozwijanie odpowiedzialnych zachowań.

Komunikaty mają charakter edukacyjny i zostały dostosowane do wieku dzieci.

Zadanie gracza

Zadaniem gracza jest spakowanie plecaka ewakuacyjnego. Na planszy pojawią się różne przedmioty. Niektóre z nich mogą okazać się bardzo przydatne podczas sytuacji kryzysowej, a inne stanowią zbędny ciężar.

Gracz musi zdecydować:

- co warto zabrać,
- a czego lepiej nie pakować.

Sterowanie

Komputer / laptop:

- chwycić przedmiot lewym przyciskiem myszy,
- przeciągnij go do plecaka,
- upuść przedmiot zwalniając przycisk myszy.

Ekran dotykowy:

- dotknij przedmiotu palcem,
- przeciągnij go do plecaka,
- puść palec, aby umieścić przedmiot w środku.

Pasek spakowanych przedmiotów

Przedmioty dodane do plecaka wyświetlają się na pasku u góry ekranu. Dzięki temu gracz może usunąć z plecaka wcześniej spakowaną rzecz lub sprawdzić:

- co już spakował,
- ile miejsc pozostało w plecaku,
- czy plecak jest gotowy.

Punktacja

Za każdy poprawnie wybrany przedmiot gracz otrzymuje +10 punktów.

Za każdy niepotrzebny przedmiot -10 punktów.

Maksymalny wynik to 100 punktów.

Czas gry

Na spakowanie plecaka gracz ma 3 minuty. Pozostały czas widoczny jest w prawym górnym rogu ekranu.

Gra kończy się:

- po upływie czasu,
- lub po kliknięciu przycisku „JESTEM GOTOWY!”

Losowanie przedmiotów

Każda rozgrywka wygląda inaczej.

Gra losuje:

- grafikę tła,
- 10 przydatnych przedmiotów,
- 5 nieprzydatnych przedmiotów.

Dzięki temu dzieci mogą wielokrotnie powtarzać zabawę i poznawać nowe sytuacje.

Przycisk „OD NOWA”

Kliknięcie przycisku „OD NOWA”:

- resetuje czas,
- usuwa obecne przedmioty,
- rozpoczyna nową rozgrywkę,
- losuje nowy scenariusz i zestaw przedmiotów.

Zakończenie gry

Po zakończeniu rozgrywki pojawia się ekran podsumowania z:

- wynikiem punktowym,
- uzyskaną rangą,

Dodatkowo:

- poprawne przedmioty oznaczane są kolorem zielonym,
- niepotrzebne przedmioty oznaczane są kolorem czerwonym.

Dzięki temu dziecko może:

- sprawdzić swoje decyzje,
- uczyć się na błędach,
- lepiej zapamiętywać przydatne wyposażenie.

Rangi gracza

W zależności od uzyskanego wyniku, w oknie dialogowym podsumowującym grę wyświetlone zostają rangi oraz odznaki:

- Brak rangi i odznaki: 0-19 pkt.
- Początkujący Odkrywca: 20–49 pkt; brązowa odznaka z 1 gwiazdką.

- Mistrz Przygotowań: 50–79 pkt; srebrna odznaka z 2 gwiazdkami.
- Ekspert Ewakuacji: 80–100 pkt; złota odznaka z 3 gwiazdkami.

Sekretna misja

Jeżeli gracz uzyska maksymalny wynik 100/100 punktów w grze podstawowej, odblokowuje dodatkowe wyzwanie „SEKRETNY POZIOM - Ewakuacja z klasy”

W tej misji najważniejsze jest szybkie podjęcie decyzji o ewakuacji bez pakowania do plecaka przedmiotów wyświetlonych na planszy. W tej części gracza ma 1 minutę na podjęcie decyzji. Na dole ekranu nie pojawiają się jednak przyciski „JESTEM GOTOWY!” oraz „OD NOWA”. Aby zakończyć grę należy nacisnąć na drzwi widoczne na grafice tła.

Najwyższa ukryta ranga

- Strażnik Ewakuacji: 100 pkt w sekretnej misji; diamentowa odznaka z 4 gwiazdkami.

Ranga przyznawana jest graczom, którzy:

- perfekcyjnie ukończą grę podstawową,
- poprawnie ukończą sekretne wyzwanie.

Cele edukacyjne gry

Gra pomaga dzieciom:

- rozwijać odpowiedzialność,
- poznawać zasady bezpieczeństwa,
- ćwiczyć podejmowanie decyzji,
- uczyć się planowania,
- poznawać wyposażenie awaryjne,
- rozumieć zasady ewakuacji,
- zachowywać spokój podczas zagrożeń.

Informacja dla rodziców i opiekunów

Gra ma charakter:

- edukacyjny,
- profilaktyczny,
- informacyjny.

Gra nie zawiera:

- przemocy,
- drastycznych scen,
- treści wywołujących strach.

Tematyka bezpieczeństwa została przedstawiona w spokojnej i przyjaznej dzieciom formie inspirowanej nowoczesnymi grami edukacyjnymi.

Gra może stanowić punkt wyjścia do rozmowy z dzieckiem o:

- bezpieczeństwie,
- odpowiedzialności,
- przygotowaniu do sytuacji awaryjnych,
- pomaganiu innym,
- zachowaniu spokoju podczas zagrożeń.

Wykorzystanie służbowe

Gra została przygotowana przede wszystkim z myślą o wykorzystaniu podczas działań edukacyjnych prowadzonych przez Państwową Straż Pożarną, m.in.:

- pikników edukacyjnych,
- wydarzeń profilaktycznych (Prewencja Społeczna),
- festynów rodzinnych,
- zajęć prowadzonych w szkołach i przedszkolach,
- wizytach dzieci i młodzieży w jednostkach organizacyjnych PSP,
- przedsięwzięciach realizowanych w ramach Akademii Ochrony Ludności i Obrony Cywilnej,

Rekomenduje się, aby stanowisko z uruchomioną grą było obsługiwane przez strażaka lub osobę prowadzącą działania edukacyjne.

Obecność osoby prowadzącej pozwala na:

- wyjaśnianie zasad bezpieczeństwa,
- omawianie poprawnych i niepoprawnych wyborów dokonywanych przez gracza,
- prowadzenie rozmów edukacyjnych dotyczących sytuacji kryzysowych,
- zachęcanie dzieci i młodzieży do dalszego poznawania zagadnień związanych z Ochroną Ludności i Obroną Cywilną,
- budowanie świadomości dotyczącej właściwego przygotowania do zagrożeń.

Gra stanowi narzędzie wspierające edukację poprzez interakcję i rozmowę z uczestnikami wydarzeń.