



Gra edukacyjna dla dzieci na urządzenia mobilne

SUPERMOCNI

Materiały informacyjne dla nauczycieli i opiekunów

Interaktywna gra edukacyjna pn. „Supermocni” to połączenie zabawy i nauki. Jest to gra zręcznościowo-logiczna, na urządzenia mobilne (smartfony i tablety) dla dzieci w wieku 6-9 lat.

Po zainstalowaniu na urządzeniu mobilnym gra nie wymaga dostępu do Internetu. Została wykonana w polskiej wersji językowej.

Korzystając z gry dziecko uczy się o różnych sytuacjach dotyczących bezpiecznych zachowań i pierwszej pomocy na drodze, na boisku, placu zabaw oraz w parku. W grze dziecko steruje utworzoną postacią, pokonując kolejne zadania, takie jak przejście przez ulicę czy jazda rowerem. Poruszaniu się towarzyszą pytania o bezpieczne zachowania.



Ekran startowy gry „Supermocni”

Ekran startowy otwiera postać głównego bohatera oraz przewodnik po grze. Dziecko może wybrać swoją postać (do wyboru: 3 postaci chłopców i 3 postaci dziewczynek + możliwość podpisania własnym imieniem).

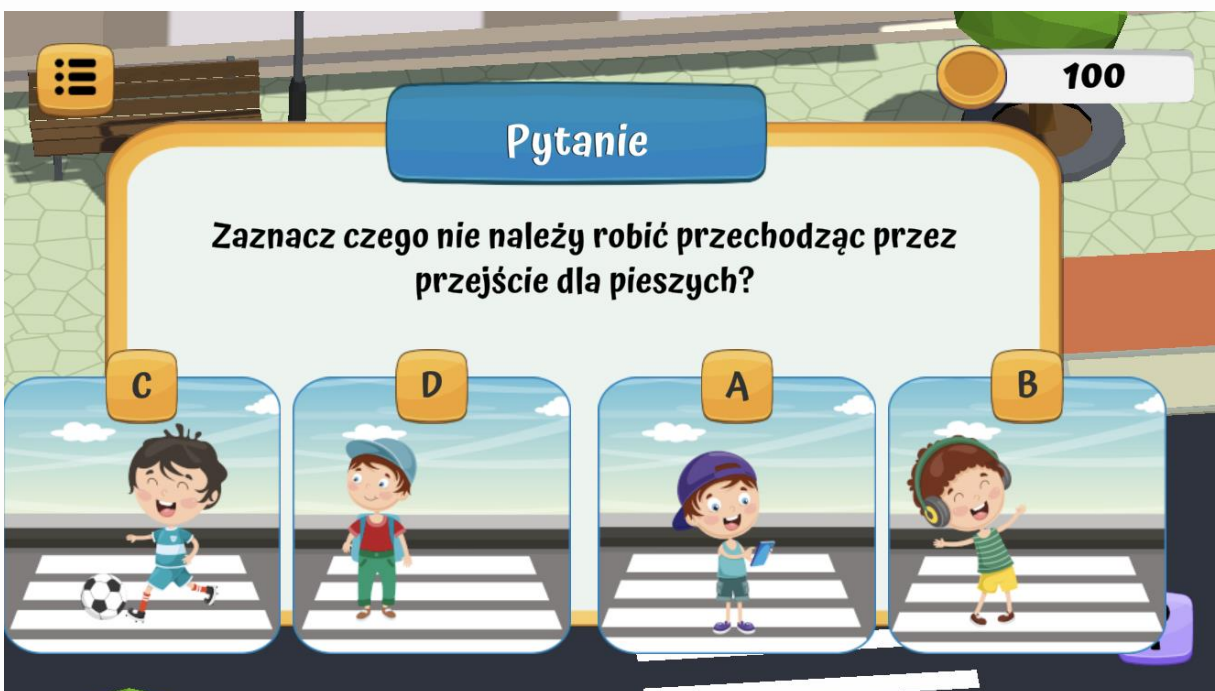
Uczestnik gry przechodził przez odpowiednie sceny, z różnymi poziomami trudności z coraz bardziej skomplikowanym interfejsem i przeszkodami lub/i zagrożeniami do pokonania. Tematem przewodnim są bezpieczne zachowania na drodze (przejście dla pieszych), boisku, placu zabaw/terenie parkowym.



Ekran wyboru postaci w grze „Supermocni”

Po przejściu całej gry (lub w trakcie jako przerywniki) będą możliwe do wykonania dodatkowe zadania:

- 1) Ćwiczenie pamięci (na wzór gry MEMORY) – znajdź 2 karty, które przedstawiają: telefony alarmowe, kask rowerowy, apteczkę, nakolanniki, itp.; - łącznie 15 przykładów
- 2) ZNAJDŹ RÓŻNICE – 5 par obrazków z przykładami dobrych i złych zachowań na boisku/placu zabaw/terenie parkowym do porównania; użytkownik zaznacza elementy różniące obrazki dotykając ich palcem
- 3) QUIZ rysunkowy (zaznaczając X lub V lub bezpieczne/niebezpieczne) pytania ogólne dot. zasad bezpieczeństwa w szkole i na co dzień (rys. 22) (użytkownik odpowiada na 10 pytań z 3 możliwościami wyboru z puli 50 pytań m.in. na temat m.in.:
 - bezpiecznego zachowania na boisku/placu zabaw/terenie parkowym;
 - bezpiecznego uczestniczenia w ruchu drogowym: kolory świateł, prawidłowe przechodzenie przez przejście dla pieszych, odblaski, kilka prostych znaków drogowych
 - sytuacji wypadkowych – właściwe/ niewłaściwego zachowania w sytuacji zagrożenia np. pożar, spotkanie z groźnymi zwierzętami, porażenie prądem, odłączenie się od grupy na wycieczce
 - pierwszej pomocy w przypadku skaleczenia, otarcia, krwotoku z nosa, omdlenia itp.
 - zasad zachowania się w kontaktach z nieznanymi.
- 4) LABIRYNT (dziecko przechodzi przez jeden z 3 opracowanych labiryntów.



Ekran z pytaniami w grze „Supermocni”

Gra umożliwia rankingowanie (bez zbierania danych osobowych użytkowników). Dziecko otrzymuje nagrody za poprawnie wypełnione zadanie (zdobywa punkty/monety/kryształki itp. z możliwością zapisywania ich i przyporządkowania do postaci, którą dziecko „grało”), a dodatkowo po przejściu każdego zadania dziecko otrzymuje informację zwrotną z gratulacjami.



Ekran z gratulacjami w grze „Supermocni”

Na zakończenie gry dla użytkownika jest automatycznie przygotowany dyplom z gratulacjami, w ramce – opcjonalnie z możliwością zrobienia zdjęcia (selfie) i umieszczenia go na dyplomie.

Gra została bezpłatnie udostępniona w sklepach:



Gra została opracowana na podstawie wyników V etapu programu wieloletniego „Poprawa bezpieczeństwa i warunków pracy”, finansowanego w latach 2021-2022 w zakresie zadań służb państwowych ze środków Ministra Rodziny i Polityki Społecznej (zadanie nr 4.SP.05 pt. „Metody i narzędzia wspierające proces edukacji w zakresie kształtowania postaw probezpiecznych, szczególnie wśród dzieci i młodzieży”). Koordynator programu: Centralny Instytut Ochrony Pracy – Państwowy Instytut Badawczy