SCENARIUSZ WARSZTATÓW

Warsztaty projektowania mobilnych gier terenowych na smartfona w kreatorze ActionTrack dla młodzieży na podstawie książki „Światło ukryte w mroku”

Dzień 1

- Wprowadzenie do świata gier mobilnych na podstawie literatury i historii lokalnej.
- Omówienie treści książki „Światło ukryte w mroku” i tła historycznego i podział na zespoły projektowe.
- Spotkanie w regionalistą Jackiem Szwicem wraz z omówieniem fotografii historycznych ze zbiorów Jacka Szwica, eksponowanej w holu biblioteki, prelekcja i wspólny spacer na ul. Tatarską 3, aby zobaczyć budynek, w którym w czasie wojny Stefania Podgórska z siostrą ukrywały trzynastu Żydów.
- Przykładowe gry z wykorzystanie aplikacji ActionTrack.
- Omówienie modułów kreatora gier ActionTrack, opracowanie trasy gry.

Dzień 2.

- Praca w kreatorze gier ActionTrack, opracowywanie przykladowych zadań, łączenie ich w krótkie trasy zespołów i testy na zewnątrz.
- Wyjście do Archiwum Państwowego, spotkanie z Panią Małgorzatą Stadnik, omówienie dokumentów i zdjęć dotyczących okupowanego Przemyśla.
- Poznanie teorii dotyczących scenariuszy fabularnych – droga bohatera Cambella, emocje w grze, teoria immersji w grze.
- Kreatywna praca w zespołach – opracowanie pomysłów na grę: bohatera i jego wyzwania.

Dzień 3.

- Praca w zespołach nad scenariuszem fabularnym. Stworzenie zadań z wykorzystaniem różnych możliwości narzędzia: pytania jednokrotnego, wielokrotnego wyboru, pytania tekstowe, liczbowe, zdjęciowe, pytania oceniane przez jury, etc.. Opracowanie informacji zwrotnych do zadań.
- Umieszczanie tekstu scenariusza wraz z zadaniami kreatorze ActionTrack.
- Opracowanie grafik do gry.

Dzień 4.

- Omówienie modułu statystyk.
- Wykorzystanie możliwości śledzenia rozgrywek, wielokrotnego uruchamiania gier.
- Omówienie mechaniki gier: punktacji, zakończeń, etapów
- Dopracowywanie gier i prezentacja gier powstałych zespołach.
- Podsumowanie warsztatów,

Wymagania techniczne do warsztatów:

- Formuła warsztatów: stacjonarnie. Zalecana jest **jednorodna grupa uczestników warsztatów**, np. 7-8 klasa szkoły podstawowej lub 1-2 lub 3-4 klasa szkoły ponadpodstawowej.W trakcie pierwszych zajęć uczestnicy zostaną podzieleni na małe 3 osobowe zespoły, w których będą realizować własne pomysły.
- Wymagania sprzętowe: komputer lub laptop z dostępem do Internetu, myszką, i przeglądarką Chrome dla każdego uczestnika, telefon z dostępem do Internetu z zainstalowaną aplikacją ActionTrack
- Czas trwania warsztatów: 5 godzin zegarowych (9:14:00, lub 8:00-13:00)