



ADD@ME

Ambasadorzy Różnorodności i Nie- Dyskryminacji @ nowe Metody w Edukacji Nieformalnej



IO3 -

Gra Quizowa ADD@ME – Przewodnik w języku polskim

Numer projektu: 2020-2-IT03-KA205-019070

Okres realizacji projektu: 01/11/2020 – 31/10/2022

Wsparcie finansowe: Komisja Europejska,

Erasmus+ KA2 Partnerstwa Strategiczne na rzecz Młodzieży



Spis treści

| | |
|--|----------|
| Quiz ADD@ME | 3 |
| Instrukcja gry | 3 |
| Doskonal swoje umiejętności i sprawdź, ile wiesz o osobach z niepełnosprawnościami..... | 3 |
| O grze | 3 |
| Jak zostać graczem..... | 3 |
| Dla kogo jest ta gra?..... | 4 |
| Podsumowanie..... | 4 |
| Jak rozpocząć grę? | 5 |
| Kilka praktycznych wskazówek, jak korzystać z gry podczas warsztatów i lekcji | 5 |



Quiz ADD@ME

Instrukcja gry

Doskonal swoje umiejętności i sprawdź, ile wiesz o osobach z niepełnosprawnościami.

Witamy w świecie osób z niepełnosprawnościami! Zapraszamy do interesującej gry, w której możesz sprawdzić swoją wiedzę. Łatwa i przyjemna gra jest skierowana do Ciebie, nawet jeśli myślisz, że nie wiesz nic o osobach z niepełnosprawnościami. Po prostu wejdź na platformę trivial.ambassadorsofdiversity.eu i zagraj! Wygrana może być Twoja!

O grze

Nasza gra składa się z quizów i jest skierowana do każdego. Wystarczy czytać i klikać. Twoim zadaniem jest wybrać prawidłowe odpowiedzi, ale to nic strasznego. Jeśli przegrasz rozgrywkę, będziesz mieć następną szansę na wygraną odznaki. Im więcej odznak dostaniesz, tym większym będziesz ekspertem!

Po rozpoczęciu gry możesz wybrać jedną z sześciu kategorii. Dostaniesz 10 wylosowanych pytań z odpowiedziami, z których tylko jedna jest prawidłowa, więc zastanów się i podejmij właściwą decyzję. Po zakończeniu testu otrzymasz swój wynik. Jeśli wynosi on minimum 5 punktów, dostaniesz odznakę. Spróbuj zebrać tyle odznak, ile dasz radę i porównaj wynik z innymi graczami!

Jak zostać graczem

Bez względu na to, kiedy dowiesz się o grze, dostaniesz szansę warty odznaki. Po prostu wejdź na ambassadorsofdiversity.eu i postępuj wg instrukcji. Nie powinno być problemu, bo wierzymy, że jesteś biegłym użytkownikiem nowoczesnych technologii, ale niektóre informacje mogą być dla Ciebie



bardzo ważne. Zatem kiedy już wejdiesz na powyższą stronę, załóż konto i kliknij link aktywacyjny, który wyślemy Ci mailem. **Możesz również zalogować się za pomocą konta Facebook lub Google zamiast tworzyć nowe konto.** Po aktywacji konta możesz zacząć grać i zostać mistrzem wiedzy o niepełnosprawnościach. Gdyby coś poszło nie tak, nie poddawaj się, masz kolejną szansę. Możesz grać tyle razy, ile chcesz, a twoje wyniki zostaną zarejestrowane.

Dla kogo jest ta gra?

Jest dla Ciebie i Twoich rówieśników. Możesz grać sam lub w zespole. Wtedy jeden lub jedna z Was rozwiązuje quiz przy cennym wsparciu pozostałych członków grupy. Możecie się dobrze bawić i uczyć jednocześnie. Jeśli jesteś nauczycielem, zachęć swoich uczniów do gry. Każdy może zostać mistrzem wiedzy o niepełnosprawności we wszystkich kategoriach.

Podsumowanie

Gra jest zarówno przydatną pomocą edukacyjną, jak i formą rozrywki. Może sprawdzić Twoją wiedzę i być odprężającym zajęciem. Może również posłużyć jako rozgrzewka podczas warsztatów o różnych rodzajach niepełnosprawności, w przerwie między różnymi blokami tematycznymi lub na koniec zajęć w celu sprawdzenia wiedzy zdobytej podczas ćwiczeń.

Uczestnicy mogą grać na swoich własnych kontach, ale można też podzielić ich na małe grupy. Każdy zespół wybiera osobę, która będzie zaznaczać odpowiedzi zgodnie z decyzją grupy.

Aby zagrać, potrzebne jest jedynie konto, chęci i smartfon lub komputer. Uczestnicy w 20 minut mogą sprawdzić swoją wiedzę, rywalizować i uczyć się pracy w zespole. Gra może też być bardzo przydatna w szkole podczas zajęć o niepełnosprawnościach, tolerancji i niedyskryminacji czy na innych lekcjach (np. muzyka, sztuka, WF).



Jak rozpocząć grę?

Potrzebujesz konta. Aby je utworzyć, postępuj wg poniższych kroków:

- [Kliknij tutaj, aby zarejestrować się na platformie.](#)
- Wypełnij wszystkie pola na stronie (login, hasło, imię, nazwisko, miejscowość), następnie wybierz kraj i kliknij przycisk „Utwórz nowe konto”.
- Dostaniesz e-mail z linkiem aktywacyjnym. Kliknij link i zaloguj się.

Zanim zaczniesz grać, możesz najpierw dokonać kilku zmian na swoim profilu (dodać zdjęcie profilowe, plik audio lub video, napisać coś więcej o sobie). Możesz zmienić ustawienia w menu. Jeśli chcesz zagrać, wybierz jeden z quizów pod nagłówkiem „Quizy”.

Aby dołączyć do gry, nie potrzebujesz żadnego klucza, wystarczy kliknąć przycisk: „Rozpocznij quiz” pod wprowadzeniem do quizu. Będziesz odpowiadać na pytania. Wybierz jedną z trzech propozycji – tę, która wg Ciebie jest prawidłową odpowiedzią. Następnie kliknij przycisk „Dalej”, aby przejść do następnego pytania.

Po udzieleniu odpowiedzi na 10 pytań zakończysz test, z wyjątkiem quizu [Mistrz Różnorodności](#), który składa się z 12 pytań. Po ukończeniu testu możesz ponownie sprawdzić odpowiedzi i powrócić do quizu, aby je poprawić lub zapisać. Po zapisaniu odpowiedzi dostaniesz informację zwrotną – będziesz wiedzieć, ile masz punktów i które odpowiedzi są poprawne, a które nie. Możesz jeszcze raz podejść do testu, ale pytania są dobierane losowo i nie będą takie same.

Dobrej zabawy i powodzenia!

Kilka praktycznych wskazówek, jak korzystać z gry podczas warsztatów i lekcji

Do wyboru jest sześć kategorii (plus dodatkowa kategoria, która jest mieszanką wszystkich kategorii).

1. Wiedza o Niepełnosprawności



2. Alfabet brajla



3. Sport



4. Sztuka & Muzyka



5. Historia



6. Technologie Wspomagające



Gra może być używana jako działanie podnoszące świadomość lub testy sprawdzające wiedzę i sprawiające, że warsztaty czy lekcje są bardziej interesujące.

Można używać quizów na końcu lekcji, aby sprawdzić wiedzę i uwagę uczniów. Podczas warsztatów gra będzie również dobrym narzędziem do sprawdzenia, czy uczestnicy słuchali uważnie albo jako przerwa między kolejnymi częściami warsztatów.



Gra może być urozmaiceniem zajęć. Można na nią przeznaczyć od 20 min do godziny lub nawet więcej – w zależności od potrzeb uczestników i ich możliwości. Na jednych warsztatach mogą być np. wykorzystane pytania z jednej kategorii, ale można także użyć kilku lub nawet wszystkich, w zależności od poruszanego tematu, limitu czasu itd.

Dostępny jest również specjalny quiz o nazwie „Mistrz Różnorodności”, który łączy w sobie 12 losowych pytań, po dwa z każdej kategorii wspomnianej powyżej. Jeśli rozwiążesz ten quiz, Ty (albo Twój zespół) dostaniesz odznakę „**Mistrza Różnorodności**”!



W zależności od rozmiaru Twojej grupy, możesz podzielić uczestników na mniejsze zespoły (grupa zaczyna się od dwóch osób, ale może być większa), aby stworzyć rywalizację pomiędzy grupami. To uczyni grę żywszą i bardziej interesującą.

Każdy zespół powinien grać na jednym urządzeniu i korzystać z jednego konta.

