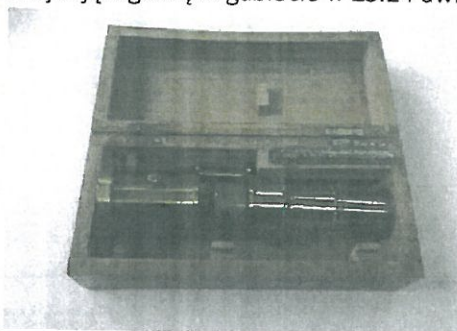
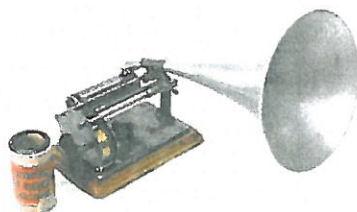


## Scenariusz i wytyczne punktów interaktywnych do tabletu (tryb B)


## w ramach przewodnika multimedialnego

	Przedział wiekowy	Tematyka	Rodzaj aktywności	Opis
1.	12+	Dzień na zesłaniu	Gra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gra w formie labiryntu 2D - ma na celu pokazanie trudności z jakimi borykały się deportowane dzieci, które oprócz ciężkiej pracy zajmowały się zaopatrzeniem rodziny w żywność.</li> <li>• Celem gry jest przeprowadzenie dziecka przez labirynt tajgi z piekarni do baraku, w którym mieszka</li> <li>• Dziecko idąc do piekarni po drodze napotyka przeszkody i zagrożenia (pojawiające się w labiryncie w losowych miejscach): dzikie zwierzęta (np. wilki), zwalone drzewa, zasy, wiatr, rzekę. Napotykając je musi zawrócić, by odnaleźć właściwą drogę</li> <li>• Celem gry jest przeprowadzenie dziecka przez labirynt tajgi z piekarni do baraku, w którym mieszka</li> <li>• Dodatkową trudnością jest upływ czasu i dziecko musi wrócić do domu przed zmrokiem (w ten sposób odmierzany jest max czas gry 1 min).</li> <li>• Gra kończy się powodzeniem jeśli dziecko w ww. czasie dotrze do baraku</li> </ul>
Animacja			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animacja rysunkowa przedstawiająca życie w Kazachstanie oczami dziecka (ok. 12-letniego).</li> <li>- Animacja powielona z trybu A - Z5.3 <i>Życie Deportowanych (Syberia)</i></li> </ul>	
Model 3D			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prosty model rysunkowy łagru z pokazaniem charakterystycznych elementów jak brama, ogrodzenie, wieżyczki strażnicze, baraki nieruchoma kolumna więźniów w strojach roboczych, strażnicy</li> <li>- model wykonany na podstawie grafiki łagru znajdującej się w gablocie muzealnej (rysunek 2D dostarczy Zamawiający)</li> <li>- możliwość przybliżenia poszczególnych elementów:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. wieżyczki</li> <li>2. kolumny więźniów</li> <li>3. baraku z wnętrzem</li> </ol> </li> </ul>	
Wideo/film			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 krótkie filmy/relacje Sybiraków (jedna relacja z Syberii i jedna z Kazachstanu)</li> <li>- relacje zostaną dostarczone przez Zamawiającego</li> <li>- relacje ukażą się w dwóch oddzielnych okienkach i będą posiadały standardowe funkcje jak: play, pauza, home.</li> <li>- czas trwania każdej relacji do 120 sekund.</li> </ul>	
Mapa			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mapa ukazująca główne kierunki deportacji z lat 1940-1941 z wyróżnieniem kolejnych deportacji</li> <li>- Mapa powinna pokazywać stan granic na 21 czerwca 1941 r. z zaznaczonymi granicami przedwojennej Polski i podziału</li> </ul>	

				wynikającego z paktu Ribbentrop-Mołotow. - dane merytoryczne do sporządzenia mapy dostarczy Zamawiający
2.	7-11	Polscy badacze	Gra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gra polega na dopasowaniu odkrycia do odkrywcy</li> <li>• Na mapie Syberii kolejno pojawiają się graficzne przedstawienia odkryć (minerały, flora, fauna, miejscowe ludy) dokonanych przez polskich badaczy. Obok widnieją nazwiska badaczy. 1 odkrywca pasuje do 1 odkrycia</li> <li>• W ramach cyklu pojawia się 8 odkryć, za dopasowanie każdego z nich gracz otrzymuje punkt. Uzyskanie 5 punktów warunkuje uzyskanie tytułu „Polskiego Badacza” przez gracza</li> <li>• Mapa powinna być utrzymana w stylistyce map z przełomu XIX-XX w, ze stonowaną kolorystyką (kolory przygaszone lekka sepią lub brązami)</li> </ul> - ścieżka audio w tle (delikatne utwory ros. kompozytorów z XIX w.)
			Animacja	- krótka animacja przedstawiająca działanie fonografu (jak się wkłada rolkę, w jaki sposób działa urządzenie) - czas trwania ok. 60 sekund. - materiały referencyjne (zdjęcia urządzenia, sposób działania) dostarczy Zamawiający
			Model 3D	- Model 3D XIX wiecznego mikroskopu MPS/422/ znajdującego się w gablocie w Z5.2 Pawilon 1
			Wideo/film	- krótki film dokumentalny o Bronisławie Piłsudskim (film zostanie wskazany lub dostarczony przez Zamawiającego)
			Mapa interaktywna	- Interaktywna mapa bazująca na mapach z XIX-XX w., której celem jest zaprezentowanie 4 badaczy: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bronisław Piłsudski</li> <li>2. Aleksander Czekanowski</li> <li>3. Benedykt Dybowski</li> </ol>



				<p>4. Ewa Felińska</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- po kliknięciu w aktywne miejsce na mapie pojawia się postać badacza</li> <li>- miniatury portretów dostarczy Zamawiający</li> <li>- pod każdym portretem znajduje się imię i nazwisko badacza oraz jego najważniejszy dorobek naukowy</li> </ul>
3.	5-6	Fauna	Gra	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gra rozpoczyna się od prostej animacji pokazującej podróżnika z lupką</li> <li>- Podróżnik ma do dyspozycji obszar od Uralu po Morze Ochockie z 3 widocznymi punktami do których może się udać</li> <li>- Tam dostaje zadanie zbadania 3 gatunków roślin</li> <li>- Po „odkryciu” i zbadaniu wraca do punktu w którym zaczynał, a na mapie pojawiają się kolejne punkty itd.</li> <li>- łączna ilość punktów – 9</li> <li>- Po zaznaczeniu punktu odkrywamy przedstawiciela „syberyjskiego” gatunku rośliny</li> <li>- Odkrycie może polegać na wykonaniu czynności jak np.:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. zajrzenie pod kamień</li> <li>2. rozgarnięciu krzaków, liści za którymi coś się kryje</li> </ol> </li> <li>- Pojawia się krótka informacja tekstowa – nazwa stworzenia, właściwości np. lecznicze</li> <li>- Mapa powinna być utrzymana w stylistyce map z przełomu XIX-XX w, z bogatszą kolorystyką niż w poprzednich</li> <li>- ścieżka audio w tle (nawiązująca do filmów przygodowych)</li> </ul>
			Animacja z interakcją	<ul style="list-style-type: none"> <li>- punktem wyjściowym jest rysunkowy szkielet krowy morskiej (zdjęcie referencyjne dostarczy Zamawiający)</li> <li>- po „narysowaniu” zwierzęcia po liniach szkieletu, „ożywa” ono i odpływa</li> </ul>
			Model 3D	- Gotomianka Bajkalska <i>Comephorus baikalensis</i>
			Video/film	<ul style="list-style-type: none"> <li>- film pokazujący 5 różnych zwierząt syberyjskich (zmontowane ujęcia filmowe) w połączeniu z odgłosami, które wydają (materiał filmowy i dźwiękowy do pozyskania i montażu wskaże Zamawiający)</li> <li>- przykładowe zwierzęta:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. tygrys syberyjski</li> <li>2. manul stepowy</li> <li>3. burunduk syberyjski</li> <li>4. Rosomak tundrowy</li> <li>5. Suhak stepowy</li> </ol> </li> </ul>
			Mapa	- Interaktywna mapa utrzymana w dziecięcej stylizacji z 20-30 punktami „zakrytymi” np. znakiem zapytania, po kliknięciu których odkrywa się element z opisem (grafika mapy z elementami nie zakrytymi zostanie dostarczona przez Zamawiającego)

  
 KIEROWNIK DZIAŁU  
 ADMINISTRACYJNO-FINANSOWEGO  
 Muzeum Pamięci Sybiru

Angelika Ejchler

