



**QoL CITY**  
**Εκπαιδευτικό παιχνίδι ID GAMING**  
**για την ποιότητα ζωής**  
**ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ**

**Έκδοση 1.0**

**Μάρτιος 2022**



DISCLAIMER: This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained there in.

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παρόν έγγραφο παρουσιάζει μεθοδολογικές οδηγίες για να παίξετε το παιχνίδι **Qool CITY ID-GAMING**, είτε στην επιτραπέζια είτε στην ψηφιακή του έκδοση, που στοχεύει στην ενίσχυση της ποιότητας ζωής και έχει εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Οι πληροφορίες σχετικά με το προφίλ των παικτών, τους στόχους του παιχνιδιού, το διαθέσιμο σχετικό υλικό και η μεθοδολογία παρουσιάζονται για να υποστηρίξουν τη χρήση του παιχνιδιού για εκπαιδευτικούς σκοπούς αλλά και για την επίτευξη των παραγόμενων αποτελεσμάτων του έργου ID GAMING.

Το **Qool CITY** έχει αναπτυχθεί για να ενισχύσει τις συμπεριφορές, γνώσεις και δεξιότητες των ατόμων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, των επαγγελματιών και των συγγενών σχετικά με τη χρήση παιχνιδιών σοβαρού σκοπού.

Ο κύριος στόχος αυτού του παιχνιδιού σοβαρού σκοπού είναι να ενθαρρύνει τα άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να ενδυναμώσουν την ποιότητα της ζωής τους εξασκώντας τόσο γνωστικές λειτουργίες όσο και διαστάσεις ποιότητας ζωής που εφαρμόζονται στην καθημερινή ζωή.

Για να διασφαλιστεί η χρησιμότητα και η χρηστικότητα του προϊόντος, οι συνεργάτες του έργου ακολούθησαν μια διαδικασία συνδημιουργίας με τους τελικούς χρήστες, διασφάλισαν την προσβασιμότητα, επιβεβαίωσαν την ύπαρξη δεξιοτήτων που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο του παιχνιδιού και συζήτησαν κάθε πιθανό ζήτημα που θα κινητοποιούσε τους τελικούς χρήστες. Εφαρμόζοντας τη μεθοδολογία της συνδημιουργίας για το σχεδιασμό της δομής του παιχνιδιού, της αφήγησης και των επιμέρους στοιχείων αυτού και εντοπίζοντας τις κατάλληλες και χρήσιμες γνωστικές λειτουργίες για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής της ομάδας-στόχου, κατέστη δυνατή η καλύτερη κατανόηση του παιχνιδιού από τους παίκτες.

Κατά τη διάρκεια των συναντήσεων συνδημιουργίας προσπαθήσαμε να διασφαλίσουμε την προσβασιμότητα στα περιεχόμενα του παιχνιδιού εφαρμόζοντας τη μεθοδολογία «Κείμενο για όλους» σε όλο το υποστηρικτικό υλικό. Το επιτραπέζιο παιχνίδι είναι σχετικά προσβάσιμο καθώς όλο το υλικό του παιχνιδιού είναι διαθέσιμο και εκτυπώσιμο μέσω της ιστοσελίδας του έργου. Επιπλέον, η επιτραπέζια έκδοσή του παιχνιδιού μπορεί να είναι διαθέσιμη κατόπιν αιτήματος σε οποιοδήποτε συνεργάτη του έργου στην αντίστοιχη χώρα.

Η επαρκής υποστήριξη, ανάλογα με τις ανάγκες του παίκτη, είναι εγγυημένη καθώς προτείνεται η διασφάλιση της παροχής υποστήριξης όποτε κρίνεται αναγκαίο κατά την εφαρμογή του παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο διασφαλίζονται οι δεξιότητες που απαιτούνται για τη χρήση του παιχνιδιού οδηγώντας σε ένα υψηλότερο επίπεδο κινητοποίησης.



DISCLAIMER: This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained there in.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Επομένως, το παιχνίδι **QooL CITY** ως ένα από τα παραγόμενα προϊόντα του έργου ID GAMING, έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε να ενισχυθούν οι πιθανότητες να έχει το επιθυμητό αποτέλεσμα και τα αναμενόμενα οφέλη.

Οι διαδικασίες συνδημιουργίας και προσβασιμότητας σχεδιάστηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε να παρέχουν βιωσιμότητα στο παιχνίδι που αναπτύχθηκε στα πλαίσια του ID GAMING για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής. Επιπλέον, οδήγησαν στην ενίσχυση της επίδρασης του έργου σε ποικίλους τομείς:

- Η βραχυπρόθεσμη επίδραση στους ωφελούμενους του έργου που πήραν μέρος στις δραστηριότητες σχεδιασμού του παιχνιδιού.
- Η μακροπρόθεσμη επίδραση του παιχνιδιού που αναπτύχθηκε στα πλαίσια του ID GAMING για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής ως ένα καινοτόμο τεχνολογικό προϊόν για τα άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές.
- Η γενική επίδραση της χρήσης των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού στην κοινότητα.

## ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

**QooL CITY** – Εκπαιδευτικό παιχνίδι ID GAMING για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής

## ΠΑΙΚΤΕΣ

Οι παίκτες θα έχουν τα ακόλουθα προφίλ:

- Νέοι ενήλικες και ενήλικες με νευροαναπτυξιακές διαταραχές.
- Συγγενείς ατόμων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές.
- Επαγγελματίες.

Στους παίκτες προτείνεται η χρήση του παιχνιδιού QooL CITY καθώς έχει φανεί ότι οι νέοι ενήλικες και οι ενήλικες με νευροαναπτυξιακές διαταραχές ενδιαφέρονται για τη χρήση των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού για τη βελτίωση των γνωστικών λειτουργιών και κατά επέκταση της ποιότητας της ζωής τους.

Το παιχνίδι QooL CITY παίζεται από 2 έως 6 μεμονωμένους παίκτες ή ομάδες έτσι ώστε το υλικό του παιχνιδιού να μπορεί να μοιραστεί και να οργανωθεί αποτελεσματικά και ως εκ τούτου το παιχνίδι να επιτύχει τους στόχους του.

## ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΕΠΙΔΡΑΣΗ

Οι στόχοι του **QooL CITY** είναι:

- Να ενισχύσει τις συμπεριφορές, γνώσεις και τις δεξιότητες των ατόμων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές και των φροντιστών τους σχετικά με τη χρήση παιχνιδιών σοβαρού σκοπού.
- Να βελτιώσει τις γνωστικές λειτουργίες και κατά επέκταση την ποιότητα ζωής των ατόμων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές.

Ειδικότεροι στόχοι είναι:

- Να ευαισθητοποιήσει την ομάδα-στόχο σχετικά με το ρόλο των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού.
- Να αναπτύξει και να βελτιώσει τις ψηφιακές δεξιότητες των ατόμων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές.
- Να ενισχύσει την κοινωνικοποίηση των ατόμων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές μέσω του συνεργατικού παιχνιδιού και της εμπλοκής των φροντιστών τους στη χρήση παιχνιδιών σοβαρού σκοπού εκτός των κέντρων φροντίδας.

Η αναμενόμενη επίδραση του παιχνιδιού **Qool CITY** στους παίκτες είναι:

- Οι νέοι ενήλικες και οι ενήλικες με νευροαναπτυξιακές διαταραχές να βελτιώσουν τις γνωστικές λειτουργίες τους, να ενισχύσουν την ποιότητα ζωής τους, συμπεριλαμβανομένου της κοινωνικοποίησής τους, ενώ παράλληλα να αποκτήσουν ψηφιακές δεξιότητες.
- Οι συγγενείς/φροντιστές και οι επαγγελματίες να κατανοήσουν καλύτερα ορισμένες έννοιες που σχετίζονται με την εφαρμογή των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού σε άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές και να λάβουν οδηγίες για τη σωστή υποστήριξή τους.

**Qool CITY** – Εκπαιδευτικό παιχνίδι ID GAMING για την ποιότητα ζωής

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το **Qool CITY** είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι σοβαρού σκοπού στο οποίο οι παίκτες συμμετέχουν σε μια κοινή δραστηριότητα προκειμένου να διασκεδάσουν και να επιτύχουν από κοινού τους εκπαιδευτικούς στόχους που έχουν τεθεί.

Το **Qool CITY** έχει μια αφήγηση που έχει προσαρμοστεί στον τομέα της νοητικής αδυναμίας καθώς και στις καθημερινές δραστηριότητες και τις προσδοκίες των νεαρών ενηλίκων και των ενηλίκων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές.

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού περιλαμβάνει διαφορετικές δραστηριότητες με τις οποίες οι παίκτες μπορεί να αλληλεπιδράσουν είτε διαδικτυακά είτε δια ζώσης μέσω της επιτραπέζιας μορφής του παιχνιδιού:

- Δραστηριότητες που στοχεύουν στην εκπαίδευση στις διαστάσεις ποιότητας ζωής αυξάνοντας τις πιθανότητες αναφοράς, χρήσης, μεταφοράς και εφαρμογής των γνώσεων τους, των δεξιοτήτων τους και των συμπεριφορών τους ενώ επιλύουν δοκιμασίες σχετικά με τις 8 διαστάσεις ποιότητας ζωής όπως αυτές ορίζονται στο μοντέλο ποιότητας ζωής του Schalock (1996)<sup>1</sup>.
- Δραστηριότητες που στοχεύουν στην εκπαίδευση γνωστικών λειτουργιών αυξάνοντας τις πιθανότητες αναφοράς, χρήσης, μεταφοράς και εφαρμογής του λόγου, της μνήμης, της επίλυσης προβλημάτων, της παρατήρησης λεπτομερειών, της απόκτησης κοινωνικής συναισθηματικής

### <sup>1</sup> Referència

νοημοσύνης, δεξιοτήτων και συμπεριφορών ενώ επιλύουν δια ζώσης δοκιμασίες που απαιτούν τη χρήση αυτών των γνωστικών λειτουργιών.

- Δραστηριότητες που στοχεύουν στην εκπαίδευση γνωστικών λειτουργιών αυξάνοντας τις πιθανότητες αναφοράς, χρήσης, μεταφοράς και εφαρμογής του λόγου, της μνήμης, της επίλυσης προβλημάτων, της παρατήρησης λεπτομερειών, της απόκτησης κοινωνικής συναισθηματικής νοημοσύνης, δεξιοτήτων και συμπεριφορών ενώ αλληλεπιδρούν με παιχνίδια σοβαρού σκοπού που εξασκούν αυτές τις γνωστικές λειτουργίες.

Το παιχνίδι **Qool CITY** περιλαμβάνει ένα ταμπλό στο οποίο απεικονίζεται ένα μονοπάτι μέσα σε μια πόλη με διαφορετικά τετράγωνα και κάρτες που εξηγούν τι πρέπει να κάνει ο παίκτης όταν βρεθεί σε ένα συγκεκριμένο τετράγωνο. Όταν ο παίκτης βρεθεί σε ένα τετράγωνο πρέπει να πραγματοποιήσει μια δραστηριότητα, που στο πλαίσιο του παιχνιδιού καλείται «δοκιμασία», ανάλογα με τις πληροφορίες και τις οδηγίες που δίνονται στην κάρτα και σχετίζονται με τη συγκεκριμένη περιοχή της πόλης.

Έχουν αναπτυχθεί τρεις τύποι τετραγώνων και καρτών:

1. Τετράγωνα και δοκιμασίες σχετικά με την ποιότητα ζωής
2. Τετράγωνα και δοκιμασίες σχετικά με γνωστικές λειτουργίες
3. Τετράγωνα ειδικών καρτών

Το **Qool CITY** συνδυάζει παιδαγωγικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες, όπως η επίλυση προβλημάτων, η κριτική σκέψη, η ομαδικότητα και άλλες κοινωνικές δεξιότητες, παρέχοντας την έννοια του «σκοπού», κίνητρο για επιτυχία και προετοιμάζει τους παίκτες για συλλογική εργασία σε πραγματικές συνθήκες της καθημερινής ζωής. Επιπλέον, διαφορετικές δοκιμασίες έχουν σχεδιαστεί σχετικά με τη συλλογική λήψη αποφάσεων, επιτρέποντας τους παίκτες να αναπτύξουν τις διαπροσωπικές τους δεξιότητες όπως η διαπραγμάτευση, η συλλογική λήψη αποφάσεων και η δημιουργική επίλυση προβλημάτων.

## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### Διαδικασία Συνδημιουργίας

Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού **Qool CITY** πραγματοποιήθηκε εφαρμόζοντας τη μεθοδολογία της συνδημιουργίας με άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές και επαγγελματίες.

Έτσι, οργανώσαμε μερικές συναντήσεις συνδημιουργίας κατά τις οποίες, εφαρμόζοντας μεθοδολογίες συμμετοχικού σχεδιασμού, συλλέξαμε πληροφορίες σχετικά με τις προδιαγραφές και την ανάπτυξη του παιχνιδιού για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής. Τα αποτελέσματα που προέκυψαν από τις εν λόγω συναντήσεις καλύπτουν τις ακόλουθες περιοχές:

- Προσδιορισμός των δοκιμασιών που σχετίζονται με τις διαστάσεις της ποιότητας ζωής και αποτυπώνονται στις κάρτες δοκιμασιών, που αντανakλούν καλύτερα τις καθημερινές συνήθειες της ζωής ή/και τα ενδιαφέροντα των νεαρών ενηλίκων και των ενηλίκων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές.
- Επιλογή ψηφιακών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού, που αποτυπώνονται στις κάρτες δοκιμασιών, σχετικά με διαφορετικές γνωστικές λειτουργίες από μια σειρά παιχνιδιών που προϋπήρχαν, ανάλογα με την προσβασιμότητα και την κινητοποίηση των παικτών που παρέχουν.
- Ανάπτυξη της αφήγησης του παιχνιδιού QoOL CITY.
- Προσδιορισμός των κανόνων του παιχνιδιού QoOL CITY.
- Υλικά του παιχνιδιού όπως ταμπλό, πιόνια, ζάρια, κάρτες (κάρτες δοκιμασιών, κάρτες σπιτιών), μίνι-κάρτες επιβράβευσης και ειδικές κάρτες.

#### Αναφορά Βασικών Σημείων Σχεδίασης Παιχνιδιού

Μια αναφορά σχετικά με τα βασικά σημεία σχεδίασης του παιχνιδιού προέκυψε από τις πληροφορίες που συλλέχθηκαν και αναλύθηκαν από τις συναντήσεις συνδημιουργίας. Αυτή η αναφορά παρουσίαζε τις πιο συχνά προτιμώμενες επιλογές της ομάδας-στόχου στα ακόλουθα θέματα σχεδιασμού του παιχνιδιού:

1. Ποιοι είναι οι παίκτες, που είναι οι παίκτες (πλοκή)
2. Τι μπορούν να κάνουν (ενέργειες)
3. Βασικός στόχος (διαδρομή μέσα στο παιχνίδι)
4. Τι δοκιμασίες θα αντιμετωπίσουν
5. Κανόνες και μηχανισμοί του παιχνιδιού
  - a. Έναρξη και λήξη του παιχνιδιού
  - b. Διάδραση μεταξύ των παικτών
  - c. Επιβραβεύσεις και ποινές
  - d. Τρόποι αλληλεπίδρασης για τις δοκιμασίες ποιότητας ζωής (δεξαμενή ιδεών για τις δοκιμασίες ποιότητας ζωής)
6. Εξέλιξη (τι αλλάζει στην πορεία του χρόνου)
7. Γιατί οι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν
8. Χρονική οργάνωση της συνάντησης

Η αναφορά των βασικών σημείων εξυπηρέτησε την ενημέρωση των συνεργατών του έργου ID GAMING σχετικά με το πως θα εφαρμόσουν τις διαφορετικές επιλογές σχεδιασμού του παιχνιδιού κατά τη διαμόρφωση της αφήγησης και του σχεδιασμού των διαφορετικών υλικών του παιχνιδιού.

Γενικά, τα αποτελέσματα που προέκυψαν από τις συναντήσεις συνδημιουργίας κατέδειξαν τι πρέπει να προσέξουμε καθώς και τι πρέπει να αποφύγουμε κατά το σχεδιασμό του QoOL CITY και παρουσιάζονται ακολούθως:



## Δομή παιχνιδιού

Αναζητήστε την απλότητα, αποφύγετε την πολυπλοκότητα στους κανόνες και τη δομή του παιχνιδιού, συμπεριλάβετε απλές δοκιμασίες, η απλή στρατηγική είναι προτιμώμενη, αποφύγετε αν είναι δυνατό την αναγκαιότητα ανάγνωσης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα επιτραπέζια παιχνίδια και τα παιχνίδια καρτών είναι αυτά που προτιμώνται περισσότερο από την ομάδα-στόχο καθώς και αυτά που συμπεριλαμβάνουν τη δυνατότητα κίνησης ή έκφρασης μέσω κινήσεων του σώματος κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και αυτά που έχουν αστέια και δυναμικά χαρακτηριστικά, παρέχετε δυνατότητες να παρακολουθείτε την πρόοδο και να επιβραβεύετε τους παίκτες ακόμα και είναι διαφορετικών «ταχυτήτων», παίξτε σε ομάδες με συνεργατικό πνεύμα, η διάδραση μεταξύ των παικτών είναι σημαντική, οι παίκτες δε θα πρέπει να αποκλείονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά να παίζουν μέχρι το τέλος.

Αποφύγετε πολύπλοκους κανόνες που είναι δύσκολο να γίνουν κατανοητοί, αποφύγετε παιχνίδια που διαρκούν πολύ (π.χ. παιχνίδια που διαρκούν τουλάχιστον 2 ώρες για να ολοκληρωθούν), αποφύγετε μικρά ή μεταβλητά ταμπλό, ζάρια ή άλλα αντικείμενα του παιχνιδιού, αποφύγετε την αλλαγή κατευθύνσεων μέσα στο παιχνίδι (όπως συμβαίνει στο UNO), αποφύγετε δύσκολες ερωτήσεις σε κουίζ (όπως συμβαίνει στο Trivial Pursuit), αποφύγετε να συσχετίσετε μια εικόνα με μια έννοια, αποφύγετε πολύπλοκες στρατηγικές που απαιτούν τη διατήρηση πολλών πληροφοριών στο νου (όπως συμβαίνει στα παιχνίδια καρτών), αποφύγετε παιχνίδια που δημιουργούν μεγάλη ένταση, αποφύγετε παιχνίδια που απαιτούν σύνθετες δεξιότητες.

## Χαρακτηριστικά Κανόνων

Αναζητήστε απλούς κανόνες, εξασφαλίστε τη διάδραση μεταξύ των παικτών, οι παίκτες δε θα πρέπει να αποκλείονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά να παίζουν μέχρι το τέλος και θα πρέπει να διακατέχονται από πνεύμα συνεργασίας, το παιχνίδι πρέπει να βασίζεται σε στρατηγική αλλά και στην τύχη σε ορισμένες περιπτώσεις.

## Αντικείμενα του παιχνιδιού

Να συμπεριλάβετε στο παιχνίδι ένα ταμπλό το οποίο να έχει σταθερή δομή. Το παιχνίδι μπορεί να παρέχει τη δυνατότητα να συνδυάζονται κάποια αντικείμενα του παιχνιδιού. Χρησιμοποιήστε μια κάρτα σπιτιού ανά παίκτη/ομάδα. Το παιχνίδι να συμπεριλαμβάνει κάρτες δοκιμασιών σχετικά με την ποιότητα ζωής και γνωστικές λειτουργίες καθώς και ειδικές κάρτες ώστε το παιχνίδι να είναι πιο δυναμικό. Εκτός από τις δοκιμασίες, οι κάρτες θα πρέπει να περιλαμβάνουν ανταμοιβές (οι ίδιες μίνι-κάρτες επιβράβευσης να τοποθετούνται και στις κάρτες σπιτιών). Καλό είναι να υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με τις διαστάσεις της ποιότητας ζωής και τις γνωστικές λειτουργίες που εξασκούνται. Οι δοκιμασίες θα πρέπει να είναι εύκολες προκειμένου να ολοκληρωθούν με επιτυχία.

Οι δοκιμασίες δε θα πρέπει να είναι χρονοβόρες και να καθυστερούν την εξέλιξη του παιχνιδιού. Πρέπει να προσφέρουν ανταμοιβή ώστε να κινητοποιούν περισσότερο τους παίκτες. Καλό είναι να προτείνουμε



DISCLAIMER: This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained there in.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union





ένα μεγαλύτερο αριθμό δοκιμασιών ώστε το παιχνίδι να χαρακτηρίζεται από ποικιλία στις δοκιμασίες και στις ενέργειες που πραγματοποιούνται στο πλαίσιο αυτού. Δε θα πρέπει να ξεχνάμε ότι οι δοκιμασίες πρέπει να είναι διασκεδαστικές, καθώς ο τελικός στόχος του παιχνιδιού είναι οι παίκτες να περνούν καλά ενώ αλληλεπιδρούν με το παιχνίδι. Η δομή της κάρτας θα πρέπει να περιλαμβάνει πληροφορίες και στις δυο πλευρές της. Οι παίκτες προτιμούν το παιχνίδι να περιλαμβάνει ένα κλασικό ζάρι και χρωματιστά πόνια με απλά σχέδια προκειμένου να αναγνωρίζονται εύκολα.

#### Εργαστήριο Συνδημιουργίας του παιχνιδιού ID GAMING

Αφού αναλύθηκαν τα δεδομένα που συλλέχθηκαν από τις συναντήσεις συνδημιουργίας και εξήχθησαν τα σημαντικότερα ευρήματα, οι συνεργάτες του έργου πραγματοποίησαν ένα διαδικτυακό εργαστήριο συνδημιουργίας του παιχνιδιού προκειμένου να (1) αποφασίσουν σχετικά με το βασικό σχεδιασμό του παιχνιδιού (ποιοι θα είναι οι παίκτες, τι θα κάνουν μέσα στο παιχνίδι, ποιος είναι ο κύριος στόχος του παιχνιδιού και ποιες δοκιμασίες θα αντιμετωπίσουν οι παίκτες), (2) να αποφασίσουν σχετικά με τους κανόνες του παιχνιδιού, (3) να συζητήσουν σχετικά με άλλα ζητήματα: τον τρόπο αλληλεπίδρασης του παίκτη με το παιχνίδι και τη διάδραση μεταξύ των παικτών, τι δοκιμασίες θα περιλαμβάνει το παιχνίδι και πως αυτές θα σχετίζονται με την ποιότητα ζωής, (4) να διαμορφώσουν μια αρχική δεξαμενή ιδεών με δοκιμασίες σχετικά με την ποιότητα ζωής.

Τα διαδικτυακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για τη συνδημιουργία του παιχνιδιού ήταν: <http://miro.com/> ή <https://jamboard.google.com/>; Zoom με Breakout rooms; <https://ideaboardz.com/> και το Mentimeter.

Από το διαδικτυακό εργαστήριο συνδημιουργίας του παιχνιδιού προέκυψαν ιδέες που διαμόρφωσαν ένα προσχέδιο της βασικής έκδοσης και της προχωρημένης έκδοσης του παιχνιδιού. Προέκυψαν προτάσεις σχετικά με το ταμπλό, τα πόνια και τη δομή των καρτών (σπιτιού, δοκιμασιών, ειδικές) ενώ παράλληλα συγκεντρώθηκε περιεχόμενο για τις κάρτες δοκιμασιών από όλους τους συνεργάτες του έργου.

Αφού πραγματοποιήθηκε μια δια ζώσης διάδραση των συνεργατών με το παιχνίδι και συγκεντρώθηκαν κάποιες προτάσεις για τη βελτίωση του σχεδιασμού του παιχνιδιού, δημιουργήθηκε το έγγραφο «Εκπαιδευτικό παιχνίδι ID GAMING για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής, έκδοση 3.0» που περιγράφει το σχεδιασμό του παιχνιδιού. Αυτή η εκδοχή του παιχνιδιού αξιολογήθηκε από 47 άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, 16 επαγγελματίες και άλλους 6 ενδιαφερόμενους από όλες τις χώρες που συμμετέχουν στην κοινοπραξία.

#### Πιλοτικές Δράσεις Επικύρωσης

Η ποιότητα και τα αποτελέσματα του παιχνιδιού QoOL CITY (έκδοση 4.0) αξιολογήθηκαν από συνολικά 100 χρήστες σε όλες τις συνεργαζόμενες χώρες με βάση μια μεθοδολογία επικύρωσης που διαμορφώθηκε από τους εταίρους του έργου. Η ανατροφοδότηση που δόθηκε από τους τελικούς χρήστες αναλύθηκε και



DISCLAIMER: This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained there in.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union







πραγματοποιήθηκαν περαιτέρω βελτιώσεις. Κατά τη διάρκεια του έργου προέκυψε η έκδοση 5.0 ως τελική έκδοση του παιχνιδιού QoOL CITY – Εκπαιδευτικό παιχνίδι ID GAMING για την ποιότητα ζωής.

## ΥΛΙΚΑ

Το παιχνίδι QoOL CITY – Εκπαιδευτικό παιχνίδι ID GAMING για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής περιλαμβάνει τα ακόλουθα:

### ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το εγχειρίδιο κανόνων του παιχνιδιού διατίθεται προκείμενου να παρέχει όλες τις οδηγίες που απαιτούνται για τη διαμόρφωση του παιχνιδιού, το αντικείμενο του παιχνιδιού, τον τρόπο αλληλεπίδρασης με το παιχνίδι, τη συλλογή πόντων ποιότητας ζωής και γνωστικών λειτουργιών και την ολοκλήρωση του παιχνιδιού.

### ΤΑΜΠΛΟ

Το ταμπλό του **QoOL CITY** είναι πτυχωτό, τετράγωνο και διαθέτει λευκό φόντο. Είναι επαρκώς μεγάλο (μέγεθος A2), πολύχρωμο, ελκυστικό οπτικά και εύκολα προσβάσιμο. Περιλαμβάνει εικόνες ή σχέδια που είναι κατάλληλα για νέους ενήλικους και ενήλικες με ξεκάθαρα και απλά γραφικά. Έχει μια σταθερή δομή αλλά παρέχει τη δυνατότητα χρήσης πρόσθετου ταμπλό στην προχωρημένη έκδοση του παιχνιδιού. Τα εικονίδια στα τετράγωνα του ταμπλό είναι όλα προσανατολισμένα προς το εσωτερικό ή το εξωτερικό του ταμπλό διευκολύνοντας έτσι το χωρικό προσανατολισμό των παικτών.

Το μονοπάτι έχει σχεδιαστεί με τη μορφή ενός δρόμου που περιέχει τετράγωνα στα οποία μπορεί κανείς να συναντήσει:

#### *Χρωματιστά τετράγωνα που σχετίζονται με συγκεκριμένη περιοχή της πόλης*

Κάθε περιοχή της πόλης απεικονίζεται με διαφορετικό χρώμα και έχει ίσο αριθμό τετραγώνων με τις υπόλοιπες. Οι περιοχές είναι:

- Δημόσιες υπηρεσίες – Μπλε
- Δια βίου εκπαίδευση – Πράσινο
- Ελεύθερος χρόνος - Μωβ
- Εμπορική περιοχή – Πορτοκαλί

#### *Τετράγωνα δοκιμασιών που σχετίζονται με συγκεκριμένη περιοχή της πόλης*

Βρίσκονται σε περιοχές της πόλης, όπως: καταστήματα, φαρμακείο, σουπερμάρκετ (εμπορική περιοχή), γυμναστήριο, σινεμά, πισίνα (ελεύθερος χρόνος), βιβλιοθήκη, γραφείο, σχολείο (δια βίου εκπαίδευση) και αστυνομικό τμήμα, τράπεζα, σιδηροδρομικός σταθμός (δημόσιες υπηρεσίες), όπου οι παίκτες πραγματοποιούν δοκιμασίες αφού πρώτα πάρουν μια κάρτα δοκιμασιών. Δυο δοκιμασίες πρέπει να ολοκληρωθούν επιτυχώς σε κάθε περιοχή της πόλης.



DISCLAIMER: This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained there in.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union





## Ειδικά τετράγωνα στο ταμπλό

Όταν ο παίκτης βρεθεί σε κάποιο από τα ειδικά τετράγωνα (ειδικές κάρτες, κάρτες υπερδυνάμεων), πρέπει να πάρει μια κάρτα που έχει δυο πλευρές. Στην πίσω πλευρά υπάρχει ένα αστέρι ή ένα σύμβολο «γροθιάς» ενώ στην μπροστινή πλευρά υπάρχουν οδηγίες σχετικά με τη δοκιμασία που καλείται να ακολουθήσει ο παίκτης.

## Τετράγωνο εκκίνησης

Το τετράγωνο εκκίνησης έχει διαφορετικό χρώμα και διαθέτει ένα βέλος που υποδεικνύει την κατεύθυνση προς την οποία πρέπει να κινηθείτε.

Το **Qool CITY** παρέχει επιπλέον 4 πρόσθετα ταμπλό τα οποία αφού προσαρμοστούν στη βασική έκδοση του παιχνιδιού μπορούν να οδηγήσουν στην προχωρημένη έκδοσή του. Αυτό θα παρέχει ορισμένες πρόσθετες δυνατότητες στο παιχνίδι και θα δημιουργήσει μια πιο σύνθετη διαδρομή και πιθανές αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παικτών, όπως εξηγείται στο εγχειρίδιο των κανόνων του παιχνιδιού.

## ΠΙΟΝΙΑ

Τα πιόνια του παιχνιδιού **Qool CITY** είναι επαρκώς μεγάλα, δυο διαστάσεων και χρωματιστά προκειμένου να είναι εύκολα ορατά πάνω στο ταμπλό και να τα χειρίζονται εύκολα οι παίκτες. Συναρμολογούνται χρησιμοποιώντας 6 κλιπ βιβλιοδέτη γραφείου διαφορετικών χρωμάτων και πρέπει να τυπωθούν και από τις δύο πλευρές σε χοντρό χαρτί. Οι παίκτες επιλέγουν μεταξύ 18 υψηλής ποιότητας εικόνων (μέγεθος: 3,5\*5cm) που παριστάνουν άτομα με διαφορετικά χαρακτηριστικά (φύλο, ηλικία, αναπηρία, κουλτούρα, μορφή σώματος). Έτσι, μπορούν να δημιουργηθούν έως 6 πιόνια και να ξεκινήσει το παιχνίδι. Μπορούν να προστεθούν επιπλέον υψηλής ποιότητας εικόνες καθώς και να χρησιμοποιηθούν πραγματικές εικόνες των παικτών. Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, κάθε παίκτης/ομάδα επιλέγει το χαρακτήρα που επιθυμεί, τον προσαρμόζει σε ένα βιβλιοδέτη γραφείου για να ξεκινήσει το παιχνίδι.

## ΖΑΡΙ

Ένα ζάρι πρέπει να περιλαμβάνεται στο παιχνίδι. Οι παίκτες ρίχνουν το ζάρι και προχωρούν τόσα βήματα όσες είναι οι τελίτσες της πλευράς του ζαριού που έχουν τύχει.

## ΚΑΡΤΕΣ ΣΠΙΤΙΩΝ

Οι κάρτες σπιτιών είναι επαρκώς μεγάλες, πολύχρωμες και εύκολα ορατές. Περιλαμβάνουν 8 θέσεις όπου πρέπει να τοποθετηθούν τα αντικείμενα που συλλέγονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι θέσεις στις κάρτες είναι κενές και διαθέτουν χρωματιστό περίγραμμα, 2 έχουν **μπλε**, 2 **πράσινο**, 2 **μωβ** και 2 **πορτοκαλί**. Αυτά τα χρώματα αντιστοιχούν στις 4 περιοχές της πόλης που απεικονίζονται αντίστοιχα στο ταμπλό [**Δημόσιες υπηρεσίες**, **Δια βίου εκπαίδευση**, **Ελεύθερος χρόνος**, **Εμπορική περιοχή**]. Για τη συλλογή των αντικειμένων, οι παίκτες πρέπει να επισκεφτούν τις 4 διαφορετικές περιοχές της πόλης και να ολοκληρώσουν επιτυχώς 2 δοκιμασίες σε κάθε μια από αυτές. Έτσι, αν η δοκιμασία ολοκληρωθεί επιτυχώς, οι παίκτες μπορούν να πάρουν ένα αντικείμενο και να το τοποθετήσουν στην κάρτα σπιτιού που



DISCLAIMER: This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained there in.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



διαθέτουν. Η κάρτα τοποθετείται στην αντίστοιχη κενή θέση από την πλευρά που δείχνει το αντικείμενο που έχει κερδίσει ο παίκτης.

## ΚΑΡΤΕΣ ΔΟΚΙΜΑΣΙΩΝ

Οι 48 κάρτες δοκιμασιών του **QoOL CITY** αντιστοιχούν στις 4 διαφορετικές περιοχές του ταμπλό, δηλαδή υπάρχουν 12 κάρτες σε κάθε περιοχή. Είναι επαρκώς μεγάλες, πολύχρωμες και περιέχουν τις κατάλληλες πληροφορίες σχετικά με τις διαστάσεις της ποιότητας ζωής και των γνωστικών λειτουργιών που εξασκούνται.

Κάθε κάρτα αποτελείται από 2 πλευρές:

- Στη μπροστινή πλευρά, θα βρείτε την περιγραφή της δοκιμασίας που πρέπει να πετύχετε.
- Στην πίσω πλευρά, θα βρείτε πληροφορίες σχετικά με τις διαστάσεις της ποιότητας ζωής και των γνωστικών λειτουργιών που εξασκούνται στη συγκεκριμένη δοκιμασία. Θα βρείτε, επίσης, τους πόντους που κερδίζονται για την ποιότητα ζωής ή τις γνωστικές λειτουργίες, οι οποίοι κυμαίνονται από 1 έως 3.

Οι πόντοι για την ποιότητα ζωής και τις γνωστικές λειτουργίες αντιστοιχούν σε δύο διαφορετικά σχήματα:

	
1 πόντος στην ποιότητα ζωής	1 πόντος στις γνωστικές λειτουργίες

Ανάλογα με την περιοχή δοκιμασίας και κάθε κατηγορία, οι κάρτες έχουν γραμμένο ένα κωδικό στην κάτω αριστερή πλευρά της κάρτας σε γραμματοσειρά Arial και μέγεθος γραμμάτων 8.

Ο πλήρης κωδικός διαμορφώνεται σύμφωνα με τα παρακάτω παραδείγματα:

*Αριθμός ποιότητας ζωής (μία από τις κατηγορίες της ποιότητας ζωής-δείτε το πίνακάκι παρακάτω).*

*Παράδειγμα: QoL1 (συντομογραφία για την ποιότητα ζωής).*

1	Διαπροσωπικές σχέσεις
2	Κοινωνική ένταξη
3	Δικαιώματα
4	Προσωπική εξέλιξη

5	Αυτοπροσδιορισμός
6	Φυσική ευεξία
7	Υλική ευημερία
8	Συναισθηματική ευεξία

ή

CF και γράμμα (μία από τις γνωστικές λειτουργίες- δείτε το πινακάκι παρακάτω). Παράδειγμα: CFa (συντομογραφία γνωστικής λειτουργίας).

a	Υπολογισμός και επίλυση προβλημάτων
b	Γλώσσα
c	Μνήμη και προσοχή σε λεπτομέρειες
d	Οπτικοχωρικός προσανατολισμός
e	Κοινωνική & Συναισθηματική ευεξία

Η βασική έκδοση του παιχνιδιού αποτελείται από 48 κάρτες δοκιμασιών. Δώδεκα κάρτες για κάθε μια από τις περιοχές του ταμπλό.

Οι επαγγελματίες αλλά και οι συγγενείς μπορούν να δημιουργήσουν νέες κάρτες δοκιμασιών στις διάφορες διαστάσεις ποιότητας ζωής και στις γνωστικές λειτουργίες, προσαρμοσμένες στις εκπαιδευτικές ανάγκες των παικτών. Οι νέες κάρτες δοκιμασιών πρέπει να σχεδιάζονται με βάση τις οδηγίες του ID GAMING για τη σχεδίαση των καρτών, που αναγράφονται παρακάτω.

- Οδηγίες για τις κάρτες δοκιμασιών:
  - Χρησιμοποιήστε γραμματοσειρά Arial με μέγεθος γραμμάτων 14-16 (ή όσο μεγαλύτερα γράμματα είναι εφικτό)
  - Ακολουθήστε τις οδηγίες με βάση τη μεθοδολογία «Κείμενο για όλους»
  - Συμπεριλάβετε το logo του ID GAMING
  - Αντιστοιχήστε τις κάρτες με τις 4 διαφορετικές περιοχές του ταμπλό:

- Δημόσιες υπηρεσίες – Μπλε
  - Δια βίου μάθηση – Πράσινο
  - Ελεύθερος χρόνος– Μωβ
  - Εμπορική περιοχή – Πορτοκαλί
- Κάθε κάρτα έχει δύο πλευρές. Στη μπροστινή πλευρά, για την ποιότητα ζωής υπάρχει η περιγραφή της δοκιμασίας και μία αντιπροσωπευτική εικόνα. Οι οδηγίες εκπλήρωσης της δοκιμασίας είναι γραμμένες ακολουθώντας τη μεθοδολογία “Κείμενο για όλους”. Για τις γνωστικές λειτουργίες υπάρχει εκτός από τη δοκιμασία και ένας κωδικός QR τον οποίο μπορείτε να σαρώσετε με το κινητό σας τηλέφωνο ή την ταμπλέτα. Στην πίσω πλευρά υπάρχει η εικόνα ενός δώρου σε υψηλή ανάλυση (κάθε φορά το δώρο έχει αντίστοιχο χρώμα με την περιοχή του πίνακα στην οποία αναφέρεται η κάρτα) (πίνακας 2.1). Επίσης, δίνονται πληροφορίες για τους πόντους που αποκτώνται για την ποιότητα ζωής και τις γνωστικές λειτουργίες. Οι πόντοι για την ποιότητα ζωής και τις γνωστικές λειτουργίες απεικονίζονται με δύο διαφορετικά σχήματα: ένα αστέρι ή ένα κύκλο. Υπάρχει ένας κωδικός QR μέσω του οποίου δίνεται πρόσβαση σε διαδικτυακά παιχνίδια σοβαρού σκοπού. Οι πόντοι κυμαίνονται από 1 έως 3.

Οι κάρτες δοκιμασιών για την ποιότητα ζωής :

- Είναι γραμμένες σε γραμματοσειρά Arial με μέγεθος γραμμάτων 14-16
- Περιλαμβάνουν απλή περιγραφή μιας δοκιμασίας, μιας πράξης ή δραστηριότητας που στοχεύει στην εξάσκηση σε κάποια διάσταση της ποιότητας ζωής
- Περιλαμβάνουν μια εικόνα που σχετίζεται με τη δοκιμασία
- Εάν είναι απαραίτητο, δώστε οδηγίες για να πραγματοποιηθεί η δοκιμασία
- Κάθε δοκιμασία αντιστοιχεί σε μια κατηγορία και αποτελείται από κείμενο και μια εικόνα

Οι κάρτες δοκιμασιών για τις γνωστικές λειτουργίες:

- Είναι γραμμένες σε γραμματοσειρά Arial με μέγεθος γραμμάτων όσο μεγαλύτερο γίνεται για διαστάσεις χαρτιού A5
- Περιλαμβάνουν εύκολες δοκιμασίες που στοχεύουν κάθε φορά σε μια γνωστική λειτουργία
- Περιλαμβάνουν εικόνες και μικρά κείμενα

- Εάν υπάρχει διαθέσιμο διαδικτυακά κάποιο παιχνίδι σοβαρού σκοπού για την εξάσκηση της συγκεκριμένης γνωστικής λειτουργίας, περιλαμβάνεται στην κάρτα δοκιμασίας και ένας κωδικός QR.

## ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Η βασική έκδοση περιλαμβάνει 16 ειδικές κάρτες. Στοχεύουν στο να ενισχύσουν το ρυθμό και τη δράση στο παιχνίδι. Ωστόσο, μερικές από αυτές, δίνουν τη δυνατότητα στους παίκτες να εξασκήσουν ακόμα πιο πολύ τις γνωστικές τους λειτουργίες ή τις διαστάσεις της ποιότητας ζωής τους. Προκειμένου να μπορούν να διακριθούν ευκολότερα από τους συγγενείς ή τους επαγγελματίες, έχει τοποθετηθεί ένα αστέρι στην επάνω δεξιά πλευρά τους. Κάθε τετράγωνο στο ταμπλό που σηματοδοτεί την ειδική κάρτα, έχει ως σύμβολο ένα αστέρι.

## ΚΑΡΤΕΣ ΕΠΙΒΡΑΒΕΥΣΗΣ

Η βασική έκδοση περιλαμβάνει 48 μίνι-κάρτες επιβράβευσης, οι οποίες απεικονίζουν πραγματικά αντικείμενα και είναι χωρισμένες με βάση τις 4 διαφορετικές περιοχές της πόλης. Σε κάθε περιοχή, δηλαδή, αντιστοιχούν δώδεκα μικρές κάρτες επιβράβευσης.

Όταν οι παίκτες πετυχαίνουν μια δοκιμασία, παίρνουν μια κάρτα επιβράβευσης στο ίδιο χρώμα με το χρώμα της δοκιμασίας που πέτυχαν. Έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν όποιο αντικείμενο του συγκεκριμένου χρώματος επιθυμούν ή να τραβήξουν την πρώτη κάρτα επιβράβευσης που βρίσκεται στη στοίβα στο ταμπλό.

Αυτές οι κάρτες τοποθετούνται στην κάρτα σπιτιού, έτσι ώστε να γεμίσουν όλα τα κενά τετράγωνα, δίνοντας πάντα προσοχή στη σωστή αντιστοίχιση των χρωμάτων.

Οι κάρτες επιβράβευσης θα αποτελούν τα έπιπλα/ τον εξοπλισμό του σπιτιού. Είναι όλες διαφορετικές μεταξύ τους και στην πίσω πλευρά τους υπάρχει η εικόνα του δώρου που βρίσκεται και πάνω στις κάρτες δοκιμασιών.

Για να παίξετε το παιχνίδι **Qool CITY** στην προχωρημένη έκδοση χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε περισσότερα αντικείμενα:

## ΚΑΡΤΕΣ ΥΠΕΡΔΥΝΑΜΕΩΝ

Στο **Qool CITY** περιλαμβάνονται 8 κάρτες υπερδυνάμεων που κάνουν το παιχνίδι πιο δυναμικό και χρησιμοποιούνται όταν παίζετε την προχωρημένη έκδοση. Εάν οι παίκτες κερδίσουν μια υπερδύναμη, μπορούν να τη χρησιμοποιήσουν αμέσως ή να την κρατήσουν για κάποια στιγμή του παιχνιδιού που θα τη χρειάζονται περισσότερο. Οι παίκτες δε μπορούν να συγκεντρώσουν περισσότερες από 3 κάρτες υπερδυνάμεων την ίδια στιγμή. Όταν χρησιμοποιήσουν την υπερδύναμή τους, η κάρτα επιστρέφει πίσω



στη στοίβα.

## ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΤΑΜΠΛΟ

Τέσσερα (4) πρόσθετα ταμπλό με επιπλέον δοκιμασίες. Αυτά τα πρόσθετα ταμπλό μπορούν να τοποθετηθούν στο βασικό ταμπλό, δημιουργώντας επιπλέον διαδρομές. Είναι ξεχωριστά μεταξύ τους, έτσι ώστε οι παίκτες να μπορούν να αποφασίσουν πόσα θέλουν να χρησιμοποιήσουν (μόνο 1 έως και τα 4), ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας που θέλουν να δημιουργήσουν.

## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Το παιχνίδι **QoOL CITY** μπορεί να παιχτεί από 2 έως 6 παίκτες, ατομικά ή σε ομάδες, έτσι ώστε τα στοιχεία του παιχνιδιού να μπορούν να οργανωθούν αποτελεσματικά και να επιτευχθούν οι στόχοι του.

Μπορεί να παιχτεί στη βασική ή στην προχωρημένη έκδοση. Όλες οι απαραίτητες συστάσεις/προτάσεις και οι κανόνες είναι συγκεντρωμένα στο εγχειρίδιο «Κανόνες Παιχνιδιού». Η υποστήριξη από επαγγελματίες ή συγγενείς πρέπει να είναι διαθέσιμη για τους παίκτες.

## ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

Είναι χρήσιμο να υπάρχει πρόσβαση στο διαδίκτυο μέσω κινητού τηλεφώνου ή ταμπλέτας, για τη σάρωση των κωδικών QR και την πρόσβαση σε άλλα διαθέσιμα παιχνίδια σοβαρού σκοπού.

Η χρήση κάποιων παιχνιδιών σοβαρού σκοπού στο διαδίκτυο, ενδέχεται να απαιτεί τη δημιουργία λογαριασμού ώστε να αποκτήσετε πρόσβαση.

Συστήνουμε τη χρήση εφαρμογών ανάγνωσης κειμένου για την ηχητική απόδοση των κειμένων στις κάρτες δοκιμασιών καθώς και την παροχή υποστήριξης στη χρήση ψηφιακών εργαλείων και στη διαχείριση της πρόσβασης σε σελίδες.



DISCLAIMER: This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained there in.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



## QooL CITY – ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΖΩΗΣ – ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

### Εκπαιδευτικές ανάγκες- ορισμός

Κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης του παιχνιδιού ID GAMING, πραγματοποιήθηκε συλλογή δεδομένων για τη χρήση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής, έτσι ώστε να αναδειχθούν οι ανάγκες για τα υποστηρικτικά υλικά.

Εκτός από την ανάγκη για την ύπαρξη μεθοδολογικού οδηγού, θεωρήθηκε ότι είναι απαραίτητος και ένας εκπαιδευτικός οδηγός για να παρέχει υποστήριξη σε άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, σε επαγγελματίες αλλά και σε συγγενείς για τη χρήση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής με εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Οι στόχοι της ύπαρξης των υποστηρικτικών υλικών είναι:

- (1) Η ευαισθητοποίηση και η ενίσχυση της γνώσης αναφορικά με τη χρήση των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού για την εξάσκηση των γνωστικών λειτουργιών και τη βελτίωση της ποιότητας ζωής.
- (2) Η χρήση τους παράλληλα ή πριν από την ενασχόληση με το εκπαιδευτικό παιχνίδι για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής.
- (3) Η προσαρμογή σε συγκεκριμένες ανάγκες, ικανότητες και μαθησιακές δυσκολίες διάφορων ομάδων (ατόμων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, επαγγελματίες και συγγενείς) με βάση τη μεθοδολογία «Κείμενο για όλους» και παγκόσμιες οδηγίες σχεδιασμού.

Τα θέματα που αναπτύσσονται στον Εκπαιδευτικό οδηγό είναι τα ακόλουθα:

- Διαστάσεις της ποιότητας ζωής και γνωστικές λειτουργίες
- Η επίδραση της γνωστικής εκπαίδευσης στην ποιότητα ζωής
- Τι είναι τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού;
- Πώς επιλέγουμε παιχνίδια σοβαρού σκοπού για την εκπαίδευση γνωστικών λειτουργιών;
- Ο ρόλος των υποστηρικτικών μέσων
- 

Ο κάθε συνεργάτης είχε αναλάβει τη μελέτη ενός θέματος από τα παραπάνω και συνόψισε τα βασικά συμπεράσματα και τις κύριες πληροφορίες σε κείμενο ακολουθώντας τη μεθοδολογία «Κείμενο για όλους».

Με την πρόσβαση στην διαδικτυακή εκπαιδευτική πλατφόρμα του ID GAMING στον ακόλουθο σύνδεσμο <https://id-gaming-project.eu/toolkit/ressources/>, μεταφέρεστε στον Εκπαιδευτικό οδηγό.



Εκεί, μπορείτε να βρείτε και να διαβάσετε πληροφορίες για κάθε ένα από τα 5 θέματα, με βάση τη μεθοδολογία «Κείμενο για όλους».

Κάτω από τον τίτλο «Επιπρόσθετο Υλικό», μπορείτε να βρείτε επιπρόσθετο γραπτό (doc; pdf; ppt; Infographics) αλλά και οπτικοακουστικό υλικό (βίντεο, εκπαιδευτικό υλικό για τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού).

Μπορείτε να αποκτήσετε πρόσβαση στον Εκπαιδευτικό οδηγό πατώντας τον ακόλουθο σύνδεσμο <https://id-gaming-project.eu/toolkit/training-materials/>, για να λάβετε επιπλέον υποστήριξη στη χρήση του εκπαιδευτικού παιχνιδιού για την ενίσχυση της ποιότητας ζωής **QooL CITY**.

## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Αναφέρεται στη συμμετοχή στο παιχνίδι **QooL CITY** νεαρών ενηλίκων και ενηλίκων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, επαγγελματιών και συγγενών.

Οι παίκτες ή οι ομάδες συγκεντρώνονται για να παίξουν το παιχνίδι. Οι δοκιμασίες ποιότητας ζωής και γνωστικών λειτουργιών μπορούν να πραγματοποιηθούν είτε ατομικά από τους παίκτες είτε συνεργατικά από τις ομάδες, διατηρώντας μια ενεργητική στάση.

Για την πραγματοποίηση δοκιμασιών γνωστικών λειτουργιών, η διαδραστικότητα που παρέχει η χρήση συσκευών, όπως κινητών τηλεφώνων ή ταμπλετών, μπορεί να ενισχύσει τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα.

Όποτε χρειάζεται και σε όποια περίπτωση ζητηθεί, επαγγελματίες και συγγενείς θα παρέχουν βοήθεια ξεκαθαρίζοντας τους κανόνες, λύνοντας απορίες σχετικά με τις δοκιμασίες, αλλά και παίρνοντας αποφάσεις σχετικά με την επιτυχή ή ανεπιτυχή εκτέλεση των δοκιμασιών.

## Περιεχόμενα παιχνιδιού

### *Πρόσβαση σε στοιχεία και περιεχόμενα του παιχνιδιού*

Οι παίκτες του παιχνιδιού **QooL CITY** και οι φροντιστές μπορούν να έχουν πρόσβαση στα στοιχεία του παιχνιδιού:

- Με τη χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού
- Με την πρόσβαση στη ψηφιακή εκπαιδευτική πλατφόρμα του ID GAMING <https://id-gaming-project.eu/toolkit/ressources/> για να κατεβάσουν και να εκτυπώσουν τα υλικά του **QooL City** (εμπεριέχονται οδηγίες εκτύπωσης)
- Με την πρόσβαση στη ψηφιακή εκπαιδευτική πλατφόρμα του ID GAMING <https://id-gaming-project.eu/toolkit/ressources/> και τη χρήση του συνδέσμου που κατευθύνει στο διαδικτυακό παιχνίδι **QooL City**.

Το παιχνίδι παίζεται ακολουθώντας τις οδηγίες του εγχειριδίου «Κανόνες Παιχνιδιού» σε κάθε μορφή του (επιτραπέζια, ψηφιακή).

### *Στόχος παιχνιδιού*

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι **Qool CITY** εκτυλίσσεται σε μια πόλη όπου μόλις φτάσατε, την οποία θέλετε να εξερευνήσετε και να απολαύσετε. Πήρατε ένα καινούριο σπίτι, που πρέπει να το γεμίσετε με νέα αντικείμενα για να γίνει λειτουργικό και ωραίο.

Σε αυτό το παιχνίδι, θα μπορείτε να επιλέξετε έναν χαρακτήρα που θα κινείται στην πόλη και όταν φτάνετε σε κάποιο κτίριο, θα σας ζητείται να εκτελέσετε μια δοκιμασία. Εφόσον αυτή ολοκληρώνεται με επιτυχία, θα κερδίζετε ένα αντικείμενο ως ανταμοιβή για το σπίτι σας.

Προσπαθήστε να μαζέψετε όσα περισσότερα αντικείμενα μπορείτε για να ολοκληρώσετε το σπίτι σας!

### *Έναρξη του παιχνιδιού*

Όποιος από τους παίκτες επισκέφτηκε πιο πρόσφατα μια άλλη πόλη ξεκινά πρώτος το παιχνίδι.

### *Τέλος παιχνιδιού*

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν ένας παίκτης/μία ομάδα συμπληρώσει την κάρτα σπιτιού με 8 αντικείμενα. Ο νικητής πρέπει να έχει συγκεντρώσει 8 κάρτες επιβράβευσης, 2 κάρτες από κάθε μια από τις 4 περιοχές της πόλης.

Εάν οι κάρτες δοκιμασιών τελειώσουν, προτού προλάβει κάποιος από τους παίκτες/ομάδες να ολοκληρώσει την κάρτα σπιτιού, τότε νικητής θεωρείται όποιος έχει συγκεντρώσει τα περισσότερα αντικείμενα στην κάρτα σπιτιού.

Ως μια πρόσθετη δραστηριότητα, μπορείτε να ζητήσετε από κάθε ομάδα/παίκτη να μετρήσει πόσες τελείες ή αστέρια έχουν συγκεντρώσει στις κάρτες δοκιμασιών και να συζητήσετε όλοι μαζί σχετικά με τους τομείς που εξάσκησε ο καθένας στη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ο χρόνος ολοκλήρωσης του παιχνιδιού, εξαρτάται από την εκπλήρωση του στόχου.

### Βασική έκδοση παιχνιδιού

Στο παιχνίδι, οι παίκτες/ομάδες είναι άνθρωποι που έχουν διαφορετικά χαρακτηριστικά, όπως φύλο, ηλικία, αναπηρία κλπ. Παρουσιάζεται στους παίκτες/ομάδες μια σειρά διαφορετικών επιλογών.

Κάθε παίκτης/ομάδα είναι καινούριος/α στην πόλη και θέλει να την εξερευνήσει.

Οι παίκτες/ομάδες έχουν ένα καινούριο σπίτι το οποίο είναι άδειο και χρειάζεται να το επιπλώσουν. Για να το πετύχουν, εξερευνούν την καινούρια πόλη που είναι γεμάτη με διαφορετικά μέρη/κτίρια.

Οι παίκτες/ομάδες μετακινούνται στην πόλη ρίχνοντας το ζάρι.

Το μονοπάτι που ακολουθούν προσομοιάζει ένα δρόμο και τα τετράγωνα στα οποία μετακινούνται οι παίκτες/ομάδες έχουν διαφορετικά χρώματα.

Ο παίκτης/ομάδα που έχει επισκεφτεί πιο πρόσφατα μια άλλη πόλη ξεκινά το παιχνίδι και ακολουθεί την κατεύθυνση που δείχνει το βέλος για να μετακινήσει το πιόνι του.

Στη βασική έκδοση του παιχνιδιού, βασικός στόχος των παικτών είναι η ολοκλήρωση του σπιτιού (συγκέντρωση 8 αντικειμένων). Το παιχνίδι ολοκληρώνεται, όταν κάποια ομάδα/ παίκτης γεμίσει όλη την κάρτα σπιτιού με όλα τα αντικείμενα.

Τα αντικείμενα με τα οποία θα γεμίσει το σπίτι μπορεί να είναι έπιπλα ή απαραίτητος οικιακός εξοπλισμός.

Σε κάθε περιοχή της πόλης, οι παίκτες πρέπει να εκπληρώσουν δύο δοκιμασίες για να αποκτήσουν δύο αντικείμενα για το σπίτι. Οι φροντιστές, σε συνεννόηση με τους άλλους παίκτες, αποφασίζουν την επιτυχή ή ανεπιτυχή ολοκλήρωση μιας δοκιμασίας:

- Για τις δοκιμασίες γνωστικών λειτουργιών η ολοκλήρωση της δοκιμασίας είναι άμεση.
- Για τις δοκιμασίες ποιότητας ζωής, θα ανταμείβεται η συμμετοχή και η προσπάθεια.

Όταν ένας παίκτης/ομάδα ολοκληρώσει επιτυχώς μια δοκιμασία, παίρνει μια κάρτα επιβράβευσης ίδιου χρώματος με τη δοκιμασία (έχει τη δυνατότητα να επιλέξει όποιο αντικείμενο του συγκεκριμένου χρώματος επιθυμεί ή να τραβήξει την πρώτη κάρτα επιβράβευσης που βρίσκεται στη στοίβα στο ταμπλό). Η κάρτα επιβράβευσης απεικονίζει ένα αντικείμενο για τον εξοπλισμό του σπιτιού και τοποθετείται στην κάρτα σπιτιού στο αντίστοιχο χρώμα.

### Προχωρημένη έκδοση του παιχνιδιού

Το κύριο χαρακτηριστικό της προχωρημένης έκδοσης είναι η δυνατότητα για πιο περίπλοκα σενάρια και επιπλέον στοιχεία που δημιουργούν ένα πιο πολύπλοκο παιχνίδι.

Προτείνουμε να δοκιμάσετε την προχωρημένη έκδοση **Qool CITY**, αφού αποκτήσετε εμπειρία με τη βασική έκδοση του παιχνιδιού.

Θα χρειαστείτε δύο επιπλέον στοιχεία για την προχωρημένη έκδοση του παιχνιδιού:

- Τέσσερα (4) πρόσθετα ταμπλό. Αυτά τα πρόσθετα ταμπλό μπορούν να τοποθετηθούν στο βασικό ταμπλό της πόλης, δημιουργώντας επιπλέον διαδρομές. Διαθέτουν ένα ακόμα εικονίδιο επάνω στο ταμπλό, το εικονίδιο «υπερδυνάμεων».
- Οκτώ (8) κάρτες υπερδυνάμεων.

Οι παίκτες στήνουν το παιχνίδι με τον ίδιο τρόπο, με κάποια επιπλέον χαρακτηριστικά:

1. Τοποθετήστε στο βασικό ταμπλό της πόλης ένα ή περισσότερα πρόσθετα ταμπλό για να δημιουργήσετε πιο περίπλοκες διαδρομές.
2. Τοποθετήστε στο ταμπλό τις κάρτες υπερδυνάμεων με το σύμβολο της «γροθιάς» στην πάνω πλευρά.

Το παιχνίδι παίζεται με τον ίδιο τρόπο, όπως στη βασική έκδοση. Η διαφορά εντοπίζεται σε κάποιους πρόσθετους κανόνες:

- Κάρτες υπερδυνάμεων: εάν κερδίσετε μια κάρτα υπερδύναμης, μπορείτε να τη χρησιμοποιήσετε αμέσως ή να την κρατήσετε για αργότερα, όταν τη χρειαστείτε περισσότερο. Δεν μπορείτε να συγκεντρώσετε περισσότερες από 3 κάρτες υπερδυνάμεων την ίδια στιγμή. Όταν χρησιμοποιήσετε την υπερδύναμή σας, επιστρέψτε την κάρτα πίσω στη στοίβα.
- Ανταλλαγή καρτών επιβράβευσης: οι παίκτες που έχουν συγκεντρώσει ήδη 2 κάρτες επιβράβευσης για την ίδια περιοχή, μπορούν να ανταλλάξουν αντικείμενα που θα κερδίσουν από την ίδια περιοχή, βρίσκοντας τον κατάλληλο συμπαίκτη.

### Μεθοδολογία αξιολόγησης

#### Δοκιμασίες και πόντοι γνωστικών λειτουργιών (CF) και ποιότητας ζωής (QoL)

Οι κάρτες δοκιμασιών είναι σχεδιασμένες σύμφωνα με τις περιοχές του πίνακα και τις κατηγορίες, δηλαδή είτε ποιότητα ζωής είτε γνωστικές λειτουργίες.

Σε κάθε περιοχή του πίνακα υπάρχουν οι ακόλουθες δοκιμασίες:

Πίνακας 1: Κατανομή δοκιμασιών ανάλογα με την περιοχή του πίνακα και τις κατηγορίες δοκιμασιών.

Περιοχή του πίνακα	Κατηγορίες Δοκιμασιών													
	QoL <sup>1</sup> (Ποιότητα ζωής)								CF <sup>2</sup> (Γνωστικές λειτουργίες)					
	1	2	3	4	5	6	7	8	A	B	C	D	E	T
Δημόσιες υπηρεσίες			4		2						3	2	1	12
Δια βίου μάθηση	2	2		4					1	1	1		1	12
Ελεύθερος χρόνος	1	2				3		3		1		1	1	12
Εμπορική περιοχή					3		4		2		1	1	1	12
	3	4	4	4	5	3	4	3	3	2	4	4	4	48

Οι παίκτες συγκεντρώνουν κάποιους πόντους για την επιπλέον εξάσκηση στην ποιότητα ζωής και τις γνωστικές λειτουργίες. Οι πόντοι αυτοί μπορούν να υπολογιστούν μέσω μιας συζήτησης με τους παίκτες.

Οι παρακάτω πίνακες παρουσιάζουν τους πόντους που αντιστοιχούν σε κάθε δοκιμασία ανάλογα με τις κάρτες δοκιμασιών ποιότητας ζωής και γνωστικών λειτουργιών.

Πίνακας 2: Πόντοι ποιότητας ζωής και γνωστικών λειτουργιών για τις κάρτες δοκιμασιών της δια βίου μάθησης και του ελεύθερου χρόνου.

1 QoL	1	Interpersonal relationship	Social & Emotional wellbeing	1	1	13 QoL	1	Interpersonal relationship	attention to detail	1	1
2 QoL	1	Interpersonal relationship	Language, emotional wellbeing	2	1	14 QoL	2	Social inclusion	personal development	2	0
3 QoL	2	Social inclusion	spatial orientation	1	1	15 QoL	2	Social inclusion	spatial orientation	1	1
4 QoL	2	Social inclusion	Language	1	1	16 QoL	6	Physical wellbeing	spatial orientation	1	1
5 QoL	4	Personal development		1	0	17 QoL	6	Physical wellbeing	memory	1	1
6 QoL	4	Personal development	memory & attention	1	1	18 QoL	6	Physical wellbeing	language	1	1
7 QoL	4	Personal development	self determination	2	0	19 QoL	8	Emotional wellbeing	language	1	1
8 QoL	4	Personal development		1	0	20 QoL	8	Emotional wellbeing	interpersonal relationships	2	0
9 CF	a	Calculus and problem solving	memory & attention	0	2	21 QoL	8	Emotional wellbeing	interpersonal relationships	2	0
10 CF	b	Language		0	1	22 CF	b	Language	personal development	1	1
11 CF	c	Memory and attention to detail		0	1	23 CF	d	Spatial orientation	language	0	2
12 CF	e	Social & Emotional Wellbeing	interpersonal relationships	1	1	24 CF	e	Social & Emotional Wellbeing	interpersonal relationships	1	1

Πίνακας 3: Πόντοι ποιότητας ζωής και γνωστικών λειτουργιών για τις κάρτες δοκιμασιών των δημόσιων υπηρεσιών και της εμπορικής περιοχής.

37	QoL	3	Rights	memory	1	1	25	QoL	5	Self-determination	memory & attention	1	1
38	QoL	3	Rights	memory	1	1	26	QoL	5	Self-determination	interpersonal relations, language	2	1
39	QoL	3	Rights		1	0	27	QoL	5	Self-determination	interpersonal relations, language	2	1
40	QoL	3	Rights	physical wellbeing	2	0	28	QoL	7	Material wellbeing	problem solving	1	1
41	QoL	5	Self-determination	memory& attention	1	1	29	QoL	7	Material wellbeing	calculus	1	1
42	QoL	5	Self-determination	memory& attention	1	1	30	QoL	7	Material wellbeing	memory & attention	1	1
43	CF	c	Memory and attention to detail		0	1	31	QoL	7	Material wellbeing	calculus	1	1
44	CF	c	Memory and attention to detail	calculus	0	2	32	CF	a	Calculus and problem solving	physical wellbeing	1	1
45	CF	c	Memory and attention to detail		0	1	33	CF	a	Calculus and problem solving		0	1
46	CF	d	Spatial orientation	self determination	1	1	34	CF	d	memory & attention	spatial orientation	1	1
47	CF	d	Spatial orientation	memory& attention	0	2	35	CF	d	Spatial orientation	memory & attention	0	2

Η τελική αξιολόγηση για την ποιότητα ζωής και τις γνωστικές λειτουργίες (δεξιότητες, στάσεις και γνώσεις) που αποκτήθηκαν πραγματοποιείται μετά το τέλος του παιχνιδιού σε μία άτυπη ομαδική συζήτηση.

Οι επαγγελματίες ή οι συγγενείς που έχουν βοηθήσει τους παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (ή έχουν παίξει το παιχνίδι), συζητούν μετά το τέλος του παιχνιδιού με όλα τα μέλη με σκοπό την ενίσχυση των μαθησιακών στόχων:

#### Οι παίκτες

- Να είναι ενήμεροι ότι παίζοντας το παιχνίδι εξασκούν και ενισχύουν τις δεξιότητες ποιότητας ζωής και γνωστικών λειτουργιών, καθώς και τις ψηφιακές του δεξιότητες παίζοντας τη ψηφιακή έκδοση του παιχνιδιού.
- Να είναι ενήμεροι για τη συσχέτιση των δοκιμασιών του παιχνιδιού με τις διαστάσεις και τα χαρακτηριστικά της ποιότητας ζωής και των γνωστικών λειτουργιών.
- Να χρησιμοποιούν και να εξασκούν σε καθημερινή βάση τις δεξιότητες που εκπαιδεύσαν στο παιχνίδι.
- Να μπορούν να αναγνωρίζουν βελτιώσεις, όσο μικρές και αν είναι, στο πλαίσιο της ποιότητας ζωής και των γνωστικών ικανοτήτων.

#### Οι φροντιστές

- Να ενισχύουν τη γνώση τους για την ποιότητα ζωής και τις γνωστικές λειτουργίες μέσα από ένα περιβάλλον παιχνιδιού.
- Να είναι ενήμεροι για το βαθμό της υποστήριξης που μπορούν να προσφέρουν σε έναν παίκτη.
- Να αναπτύσσουν και να εδραιώνουν μια αποτελεσματική μορφή υποστήριξης, με σεβασμό,

ομαδικότητα, ευελιξία και ενθάρρυνση των παικτών για μάθηση σε κάθε ευκαιρία.

Αφού οι παίκτες/ομάδες κρατούν τις κάρτες δοκιμασιών τις οποίες έχουν επιτύχει, στο τέλος του παιχνιδιού θα ήταν χρήσιμο να θυμούνται όλοι οι παίκτες πώς τα πήγαν σε κάθε δοκιμασία και πώς αυτή σχετίζεται με τους πόντους στην ποιότητα ζωής και τις γνωστικές λειτουργίες.

#### Διαμόρφωση μαθησιακού περιβάλλοντος

- Ατμόσφαιρα συνεργασίας.
- Θετική διάθεση.
- Προσβασιμότητα για όλους.
- Η συμμετοχή επαγγελματιών και συγγενών, εκτός από τη βοήθεια, δημιουργεί ενθουσιασμό στους παίκτες.
- Έμφαση στις εμπειρίες και τις δυνατότητες των παικτών.

	QoL Ποιότητα ζωής		CF Γνωστικές λειτουργίες
1	Διαπροσωπικές σχέσεις	a	Υπολογισμός και επίλυση προβλημάτων
2	Κοινωνική ένταξη	b	Γλώσσα
3	Δικαιώματα	c	Μνήμη και προσοχή σε λεπτομέρειες
4	Προσωπική εξέλιξη	d	Οπτικοχωρικός προσανατολισμός
5	Αυτοπροσδιορισμός	e	Κοινωνική & Συναισθηματική ευεξία
6	Φυσική ευεξία		
7	Υλική ευημερία		
8	Συναισθηματική ευεξία		