Interaktywne Centrum Edukacji Ekologicznej – specyfikacja:

Informacje ogólne:

1. Wszystkie drzwi pomiędzy pomieszczeniami wyposażone w system umożliwiający ich jednoczesne otwarcie z poziomu prowadzącego zajęcia.
2. Po wejściu do każdego kolejnego pomieszczenia, pomieszczenie ,,zaliczone” przez pierwszą grupę powinno się za nią zamknąć oraz zostać doprowadzone do stanu pierwotnego.
3. Zaliczenie każdego zadania będzie sygnalizowane odblokowaniem drzwi do kolejnego pomieszczenia (kliknięcie, brzęczyk) i zapaleniem się nad drzwiami zielonego znaku ,,wyjście ewakuacyjne”.
4. Zaliczenia zadania należy dokonać w określonym czasie, w przypadku braku wykonania zadania, drzwi do następnego pomieszczenia otworzą się również na zasadach wskazanych w pkt. c, jednak zadanie nie zostanie zaliczone – brak punktów.
5. W każdym z pomieszczeń można zainstalować głośnik z komunikatem sugerującym jaka zagadka jest do rozwiązania w danym pomieszczeniu – jako podpowiedź.
6. Grupy maksymalnie 5-cio osobowe ze względu na wielkość pomieszczeń – do sprawdzenia,
7. Czas na wykonanie zadania w pokoju – ok 2-5 min.
8. Łatwy system zliczający punkty poszczególnym grupom.
9. Pokój nr 1 – **korytarz wejściowy** z komputerem umożliwiającym prowadzącemu zajęcia monitorowanie przebiegu zabawy w poszczególnych pokojach. Tu również odbywać się będzie instruktaż dotyczący zasad gry.

Potrzebne: małe biurko pod komputer, komputer (laptop), krzesło, oświetlenie.

1. Pokój nr 2 – **łazienka** – w łazience znajduje się czujka czadu, która załącza się po określonym czasie gdy dzieci będą w środku lub po odpowiednim komunikacie (wydaje sygnał dźwiękowy i świetlny), można ją wyłączyć tylko poprzez odsłonięcie kratki wentylacyjnej. Odsłonięcie kratki powoduje odblokowanie drzwi prowadzących do kolejnego pomieszczenia. Odblokowanie drzwi powinno być zasygnalizowane sygnałem dźwiękowym (kliknięcie, brzęczyk), aby dać sygnał, że należy przejść do kolejnego pomieszczenia. Nad drzwiami prowadzącymi do kolejnego pomieszczenie zapala się znak ,,wyjście ewakuacyjne”.

Wykonanie sekwencji działań powoduje zapalenie się znaku ,,wyjście ewakuacyjne” i odblokowanie drzwi do kolejnego pomieszczenia.

Potrzebne: wyposażenie łazienki jest gotowe, bo pomieszczenie jest łazienką, kratka wentylacyjna, czujka czadu, atrapa piecyka.

Komunikat: W pomieszczeniu może być tlenek węgla, co zrobisz?

1. Pokój nr 3 – **pokój dzienny** – pierwsza pomoc – w pokoju znajduje się manekin – sprawdzenie oddechu poprzez przyłożenie policzka do ust manekina i obserwację ruchów klatki piersiowej, po stwierdzeniu braku oddech masaż serca (uciskanie klatki piersiowej), wykonanie telefonu 999 lub 112. Wezwanie pomocy można zrealizować przez tablice informacyjną a pod nią przycisk lub np. aplikacja wraz z wyświetlaczem i klawiaturą do wybrania numeru alarmowego.

Wykonanie sekwencji działań powoduje zapalenie się znaku ,,wyjście ewakuacyjne” i odblokowanie drzwi do kolejnego pomieszczenia.

Potrzebne: manekin z czujnikami ucisku – do sprawdzenia dostępność manekinów i ich możliwości integracji z innymi urządzeniami, odgłosy domowe, tablica z numerami alarmowymi – obecnie manekiny mają możliwość połączenia się z aplikacją, którą można zainstalować na telefonie i która pokazuje czy prawidłowo wykonywane są ucisk klatki piersiowej

Komunikat: Udziel pierwszej pomocy, wezwij pomoc.

1. Pokój nr 4 – **kuchnia** – wizualizacja ognia na patelni, obok na szafce leży pokrywka i stoi dzbanek ,,z wodą”. Sekwencja obejmująca podniesienie pokrywki i zakręcenie gazu powoduje odblokowanie drzwi. Podniesienie dzbanka z wodą, bądź nie zakręcenie gazu powoduje nie zaliczenie zadania.

Wykonanie sekwencji działań powoduje zapalenie się znaku ,,wyjście ewakuacyjne” i odblokowanie drzwi do kolejnego pomieszczenia.

Potrzebne: szafka z kuchenką, kuchenka może być nadrukiem, patelnia, pokrywka, dzbanek, kurki gazu może podświetlane (jeden), żeby zasugerować ich konieczność ich skręcenia, odgłosy ognia.

Komunikat: Na patelni pali się tłuszcz – ugaś pożar.

Po wykonaniu zadania, można odtworzyć komunikat aby odłożyć poszczególne elementy na swoje miejsce. Miejsca zostaną wcześniej specjalnie oznakowane aby ułatwić zadanie dzieciom.

1. Pokój nr 5 – **Recykling** z kubłami lub czymś podobnym byle przywrócić stan pierwotny do następnego pokazu – trzy kubły w kolorze żółtym, niebieskim i białym, opisane: plastik, papier, szkło, pod kubłami może znajdować się skrzynia, w której będą przedmioty do posortowania do odpowiednich kubłów. Kubły mogą mieć otwierane dno, przez które po zajęciach będą wypadały do skrzyni przedmioty do wykorzystania przez następną grupę.

Właściwe posortowanie powoduje zapalenie się znaku ,,wyjście ewakuacyjne” i odblokowanie drzwi do kolejnego pomieszczenia.

Potrzebne: kubły w odpowiednich kolorach, przedmioty do sortowania.

Komunikat: Posortuj odpady.

1. Pokój nr 6 – **las** – wizualizacja pożaru lasu przy lesie stoi hydrant i leży wąż pożarniczy, sekwencja: podłączenie węża do hydrantu, odkręcenie wody, wybranie numeru alarmowego 112 powoduje wygaśnięcie pożaru.

Wykonanie sekwencji działań powoduje zapalenie się znaku ,,wyjście ewakuacyjne” i odblokowanie drzwi do kolejnego pomieszczenia.

Potrzebne: hydrant, wąż, pulpit z cyframi lub duży telefon zamocowany na stałe, odgłosy lasu, odgłosy pożaru,

Pokazać prawidłowe ułożone ognisko z kamieni w koło drewna.

Do sprawdzenia- hydrant i jego przyłącze na ew. magnesy/zawiasy itp.

Komunikat: Pożar lasu co możesz zrobić?

Należy się zastanowić jak zrealizować przywrócenie pomieszczenia do następnego pokazu.

1. Pokój nr 7 – **zadymiony pokój** – w pomieszczeniu zadymienie (nie za duże lecz widoczne), opcjonalnie sygnał dźwiękowy (nie za głośny) dzieci powinny się schylić. Przed zadymieniem można wygenerować komunikat dźwiękowy z małą podpowiedzią co należy zrobić. Do pomiaru zostaną użyte czujniki ultradźwiękowe zamontowane na suficie.

Wykonanie sekwencji działań powoduje zapalenie się znaku ,,wyjście ewakuacyjne” i odblokowanie drzwi do wyjścia i zakończenie gry.

Potrzebne: wentylacja mechaniczna pomieszczenia umożliwiająca jego szybkie oddymienie, pokój umieszczony jest na końcu całej ścieżki na wypadek gdyby któreś z dzieci źle zareagowało na zadymienie, ponadto jego ściana jest ścianą zewnętrzną i umożliwia łatwiejsze wykonanie wentylacji.