

INSTRUKCJA OBSUGI PRZEWODNIKA MULTIMEDIALNEGO

1. Aby włączyć tablet, wciśnij niebieski, dolny przycisk znajdujący się z prawej strony tabletu.
2. W prawym górnym rogu znajdują się cztery przyciski:
 - „domek”, oznacza powrót do głównego menu
 - jasno-ciemne kółko, oznacza zmianę tła ekranu
 - litery „A”, oznaczają wielkość napisów na ekranie
 - PL, oznacza wybór języka (polski, angielski, rosyjski)
3. Na ekranie znajduje się podział wystawy na piętra.
4. Należy kliknąć szare, okrągłe symbole lub skanować kody QR umieszczone na wystawie stałej, by uruchomić kolejne aktywności.
5. Aby wyregulować dźwięk, należy przycisnąć górny, niebieski przycisk znajdujący się po prawej, bocznej stronie tabletu (głośniej) lub środkowy, niebieski przycisk znajdujący się po prawej, bocznej stronie tabletu (ciszej).
6. Po wciśnięciu pierwszej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR), przy wagonie, uruchomi się film dotyczący pojęć: represja, katorga, deportacja, gułag, repatriacja i amnestia. Aby zatrzymać film należy wcisnąć drugi przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu na ekranie, oznaczony dwiema pionowymi kreskami. Aby ponownie odtworzyć film należy przycisnąć pierwszy przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranu, oznaczony strzałką zwróconą w prawo. Aby przejść do głównego menu należy wcisnąć przycisk oznaczony symbolem domku, znajdujący się w prawym, górnym rogu ekranu.
7. Po wciśnięciu drugiej (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) kropki pojawi się film dotyczący Sybiru i Syberii. Aby zatrzymać film należy wcisnąć drugi przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranie, oznaczony dwiema pionowymi kreskami. Aby ponownie odtworzyć film należy przycisnąć pierwszy przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranu, oznaczony strzałką zwróconą w prawo. Aby przejść do głównego menu należy wcisnąć przycisk oznaczony symbolem domku, znajdujący się w prawym, górnym rogu ekranu.
8. Po wciśnięciu trzeciej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) uruchomi się animacja. Następnie na ekranie pojawi się obraz przedstawiający dawny rynek w Białymstoku, a na nim cztery białe, okrągłe punkty. Po wciśnięciu każdej z nich pojawi się informacja dotycząca: rynku, ratusza, kościoła pw. Wniebowzięcia Najświętszej Maryi Panny oraz rozwoju motoryzacji w mieście. Aby zamknąć informację, należy przycisnąć symbol „x” znajdujący się w prawym górnym rogu. Aby przejść do głównego menu należy przycisnąć symbol „domku” znajdujący się w prawym górnym rogu.
9. Po wciśnięciu czwartej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) uruchomi się gra, której celem jest obrona miasteczka. Aby zagrać należy wybrać postać: mężczyznę lub kobietę – poprzez kliknięcie na daną postać. Następnie uruchomi się gra. Należy atakować tak, by pozostać niezauważonym (od tyłu lub z boku). Sterujemy postacią dotykając palcem na ekranie małego, srebrnego kółka na czarnym tle znajdującego się w prawym, dolnym rogu. Aby zaatakować należy podejść do sowieckiego wozu bojowego i kliknąć obrazek z butelką z benzyną znajdujący się w kwadracie w prawym, dolnym rogu. Butelki z benzyną można uzupełnić w składnicy. Doładowanie amunicji odbywa się w składnicy oznaczonej na dachu budynku butelką

z benzyną. Aby wyjść do głównego menu należy kliknąć symbol domku znajdujący się w prawym górnym rogu.

10. Po wciśnięciu piątej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się gra „kostka Rubika”. Należy w niej ułożyć zdjęcia szefów sowieckich służb represji tak, aby każde wypełniało jedną ścianę kostki. Za pomocą strzałek – znajdujących się na ekranie po lewej stronie kostki i poniżej kostki obracamy kostkę. Aby pola na kostce zmieniły swoją pozycję, należy przesunąć palcem po kostce.
11. Po wciśnięciu szóstej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się film dotyczący deportacji. Aby zatrzymać film należy wcisnąć drugi przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranu, oznaczony dwiema pionowymi kreskami. Aby ponownie odtworzyć filmik należy przycisnąć pierwszy przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranu, oznaczony strzałką zwróconą w prawo. Aby przejść do głównego menu należy wcisnąć przycisk oznaczony symbolem domku, znajdujący się w prawym, górnym rogu ekranu.
12. Po wciśnięciu siódmej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się gra, polegająca na znalezieniu w lesie jenota. Aby go odnaleźć, należy przesuwać palcem obraz. Po jego odnalezieniu należy kliknąć na niego palcem.
13. Po wciśnięciu ósmej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się gra „Tetris” z kostkami czekolady. Na środku ekranu pojawiają się kawałki czekolady w kilku kolorach. Za pomocą strzałek znajdujących się w lewym, dolnym rogu należy przesuwać spadające kawałki czekolady tak, by do siebie pasowały. Za pomocą białej kostki ze strzałkami znajdującej się w prawym, dolnym rogu można zamieniać kształt spadających kawałków.
14. Po wciśnięciu dziewiątej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się film dotyczący życia na Syberii. Aby zatrzymać film należy wcisnąć drugi przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranie, oznaczony dwiema pionowymi kreskami. Aby ponownie odtworzyć film należy przycisnąć pierwszy przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranu, oznaczony strzałką zwróconą w prawo. Aby przejść do głównego menu należy wcisnąć przycisk oznaczony symbolem domku, znajdujący się w prawym, górnym rogu ekranu.
15. Po wciśnięciu dziesiątej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się film dotyczący pracy na Syberii. Aby zatrzymać film należy wcisnąć drugi przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranie, oznaczony dwiema pionowymi kreskami. Aby ponownie odtworzyć filmik należy przycisnąć pierwszy przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranu, oznaczony strzałką zwróconą w prawo. Aby przejść do głównego menu należy wcisnąć przycisk oznaczony symbolem domku, znajdujący się w prawym, górnym rogu ekranu.
16. Po wciśnięciu jedenastej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się film dotyczący łagrów. Aby zatrzymać film należy wcisnąć drugi przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranie, oznaczony dwiema pionowymi kreskami. Aby ponownie odtworzyć filmik należy przycisnąć pierwszy przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranu, oznaczony strzałką zwróconą w prawo. Aby przejść do głównego menu należy wcisnąć przycisk oznaczony symbolem domku, znajdujący się w prawym, górnym rogu ekranu.
17. Po wciśnięciu dwunastej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się quiz dotyczący Niedźwiedzia Wojtka. Aby odpowiedzieć na pytania należy kliknąć właściwą odpowiedź spośród podanych na ekranie.

18. Po wciśnięciu trzynastej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się film dotyczący losów żołnierzy „Armii Andersa”. Aby zatrzymać film należy wcisnąć drugi przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranie, oznaczony dwiema pionowymi kreskami. Aby ponownie odtworzyć filmik należy przycisnąć pierwszy przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranu, oznaczony strzałką zwróconą w prawo. Aby przejść do głównego menu należy wcisnąć przycisk oznaczony symbolem domku, znajdujący się w prawym, górnym rogu ekranu.
19. Po wciśnięciu czternastej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) pojawi się film dotyczący losów żołnierzy „Armii Berlinga”. Aby zatrzymać film należy wcisnąć drugi przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranie, oznaczony dwiema pionowymi kreskami. Aby ponownie odtworzyć filmik należy przycisnąć pierwszy przycisk znajdujący się w dolnym, lewym rogu ekranu, oznaczony strzałką zwróconą w prawo. Aby przejść do głównego menu należy wcisnąć przycisk oznaczony symbolem domku, znajdujący się w prawym, górnym rogu ekranu.
20. Po wciśnięciu piętnastej kropki (lub zeskanowaniu właściwego kodu QR) uruchomi się gra polegająca na dopasowaniu słowa „pamięć” do języka, w którym zostało zapisane. Aby rozpocząć, należy kliknąć przycisk „start” znajdujący się na środku, w dolnej części ekranu. Następnie po lewej stronie ekranu pojawią się nazwy różnych języków, a po prawej stronie słowo „pamięć” zapisane w tych językach. Aby dopasować zapis słowa „pamięć” do odpowiedniego języka, należy przesunąć palcem poszczególne języki do odpowiedniego zapisu.
21. Po skończonym używaniu, aby wyłączyć tablet, należy przycisnąć niebieski, dolny przycisk znajdujący się z prawej, bocznej strony tabletu.
22. Tablet zdajemy na recepcji.
23. Tablet przed udostępnieniem jest zdezynfekowany i naładowany.