




Hybrid Mystery
HYBRI 
Education in **VET**

PRZEWODNIK DLA

SPIS TREŚCI


REJESTRACJA.....	3
LOGOWANIE	4
TWORZENIE GRUP	5
TWORZENIE PRZEBIEGU GRY	8
WYBÓR ZADAŃ	10
ZAPROSZENIA I OPCJE CZATU	11
ZADANIA Z BIBLIOTEKI	13
ZADANIA MIĘDZYNARODOWE.....	15
ZADANIA MIĘDZYNARODOWE: ZAPROSZENIA	16
SYSTEM INFORMACJI ZWROTNEJ	17
ZADANIA PERSONALIZOWANE.....	19
WIDOK UCZNIÓW	21



REJESTRACJA

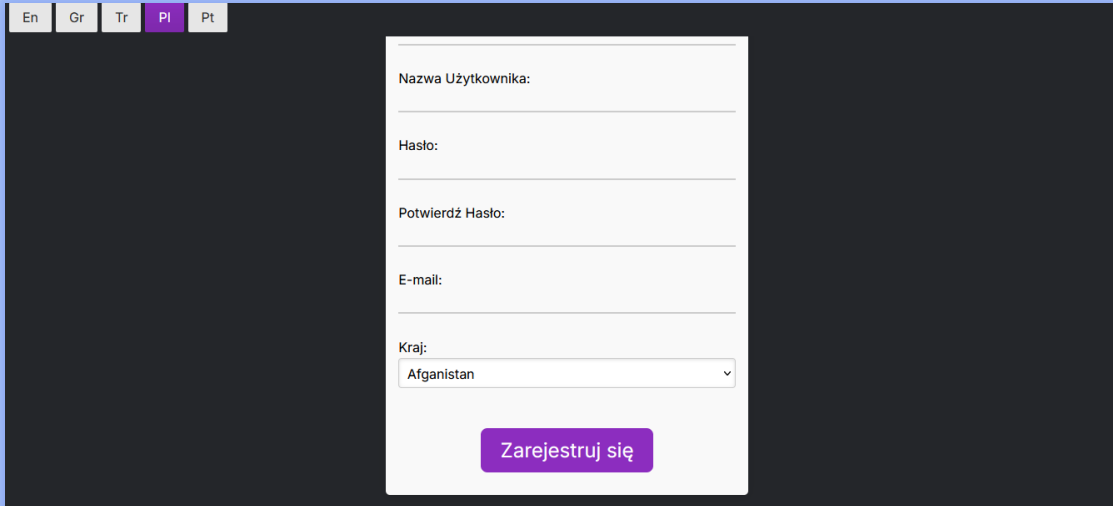
W celu rejestracji na platformie do gry Hybrid Mystery, nauczyciel musi wypełnić formularz rejestracyjny, podając takie dane jak imię, nazwisko, nazwa użytkownika i hasło. Do ukończenia rejestracji oraz aby lepiej dostosować platformę do potrzeb nauczycieli, wymagane są także dodatkowe informacje, takie jak kraj, adres e-mail i opcjonalnie numer telefonu. Link do formularza rejestracyjnego:

<https://registration.hvetgame.eu>



The screenshot shows the registration form for a teacher on the HYBRI platform. The form is titled "Rejestracja Nauczyciela" and includes the following fields:

- Imię:
- Nazwisko:
- Nazwa Użytkownika:
- Hasło:
- Potwierdź Hasło:



The screenshot shows the registration form for a teacher on the HYBRI platform, including additional fields:

- Nazwa Użytkownika:
- Hasło:
- Potwierdź Hasło:
- E-mail:
- Kraj: (dropdown menu showing "Afganistan")
- Zarejestruj się (button)

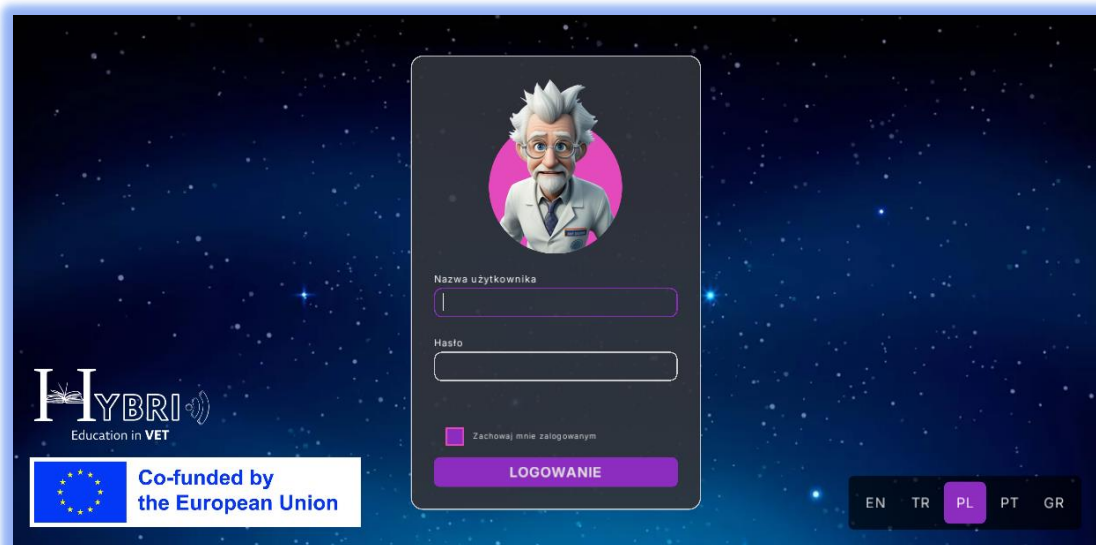


LOGOWANIE

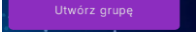
Platforma dostępna jest zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów pod linkiem:

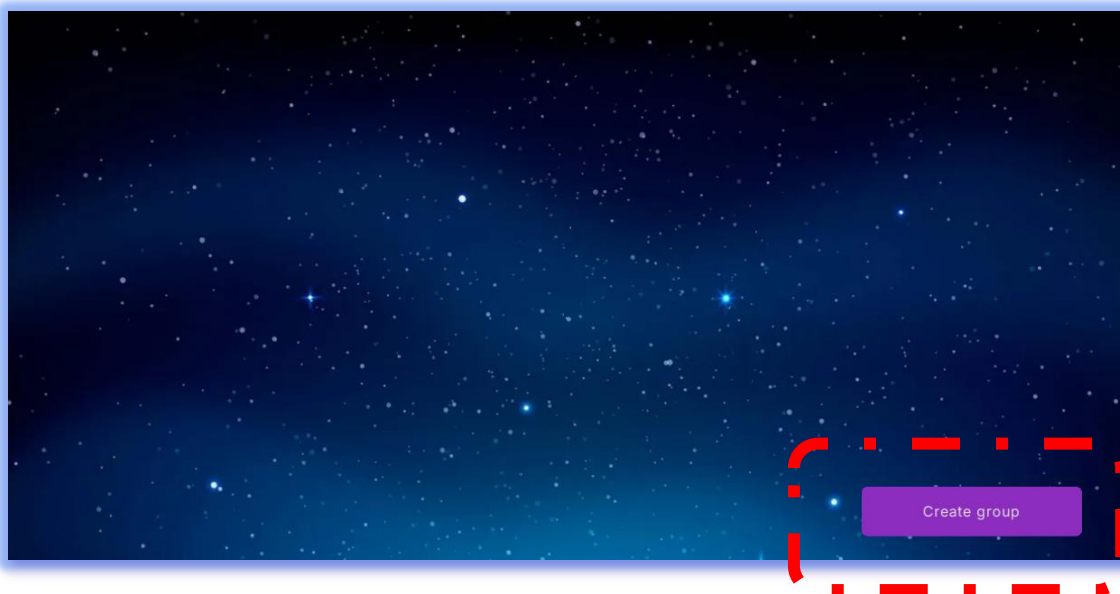
<https://game.hvetgame.eu>

Nauczyciele logują się za pomocą danych, których użyli przy rejestracji.




TWORZENIE GRUP

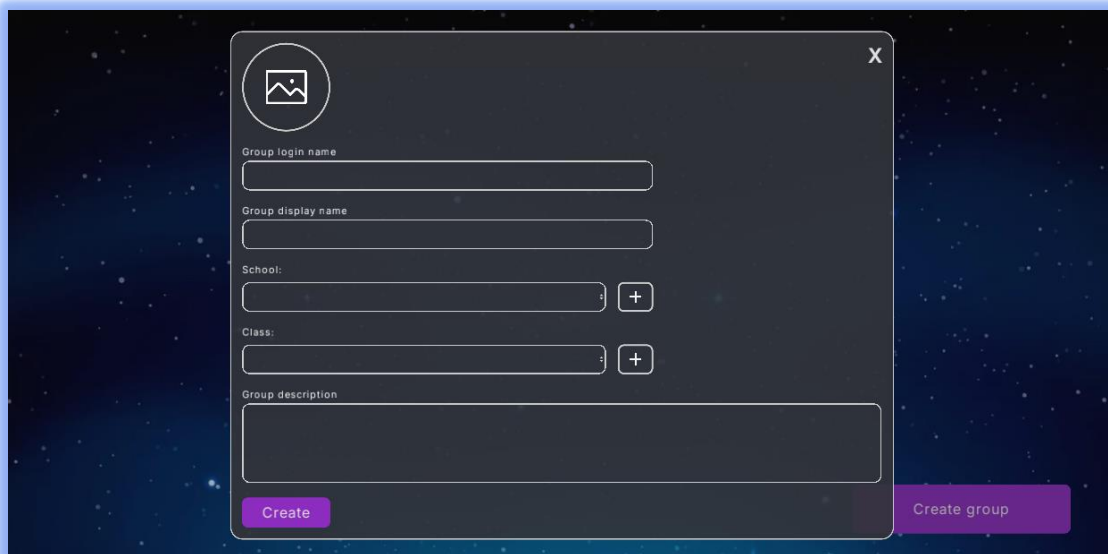
Nauczyciele mogą tworzyć nowe grupy, klikając w przycisk  w prawym dolnym rogu strony.



Przy tworzeniu profilu grupy na platformie, nauczyciel jest proszony o podanie następujących informacji:

- **Zdjęcie/avatar grupy:** Wizualna reprezentacja lub symbol grupy, takie jak obraz lub ikona. Avatar pomaga zidentyfikować grupę na platformie i zapewnia dodatkową personalizację.
- **Nazwa grupy do logowania:** Unikalna nazwa, której członkowie grupy będą używać do logowania. Pełni funkcję uwierzytelnienia dostępu do danej grupy. Jest również wyświetlana na publicznych listach grup w celu identyfikacji między grupami o tej samej nazwie wyświetlanej.
- **Wyświetlana nazwa grupy:** Nazwa, która jest publicznie widoczna na platformie. To dzięki niej grupa będzie rozpoznawana przez uczniów i innych użytkowników.
- **Nazwa szkoły:** Oficjalna nazwa szkoły, do której należy grupa. Łączy grupę z konkretną instytucją w celu śledzenia i monitorowania postępów. Nazwę szkoły wybrać z istniejącej listy lub dodać nową za pomocą przycisku .
- **Nazwa klasy:** Nazwa konkretnej klasy, którą reprezentuje grupa (np. „Klasa 5 Nauki ścisłe”). Określa to kontekst edukacyjny grupy.
- **Opis grupy:** Krótkie podsumowanie lub wyjaśnienie celu grupy, celów jednostkowych lub imion uczniów. Pomaga zapewnić kontekst i przejrzystość dla członków grupy i zewnętrznych odbiorców.



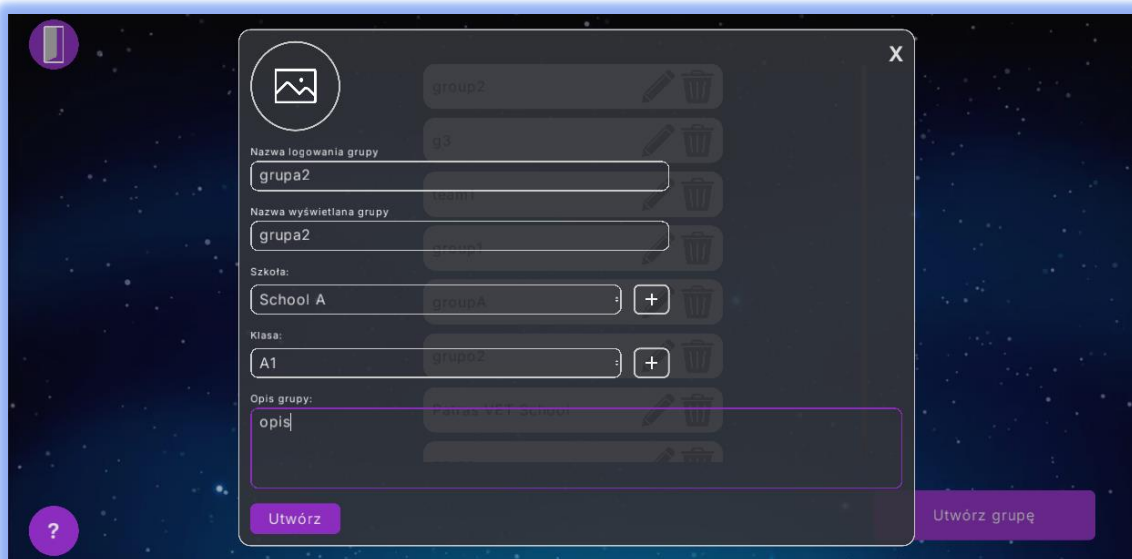


Podczas rejestracji szkoły i klasy na ekranie tworzenia profilu grupy, nauczyciele zostaną poproszeni o podanie:

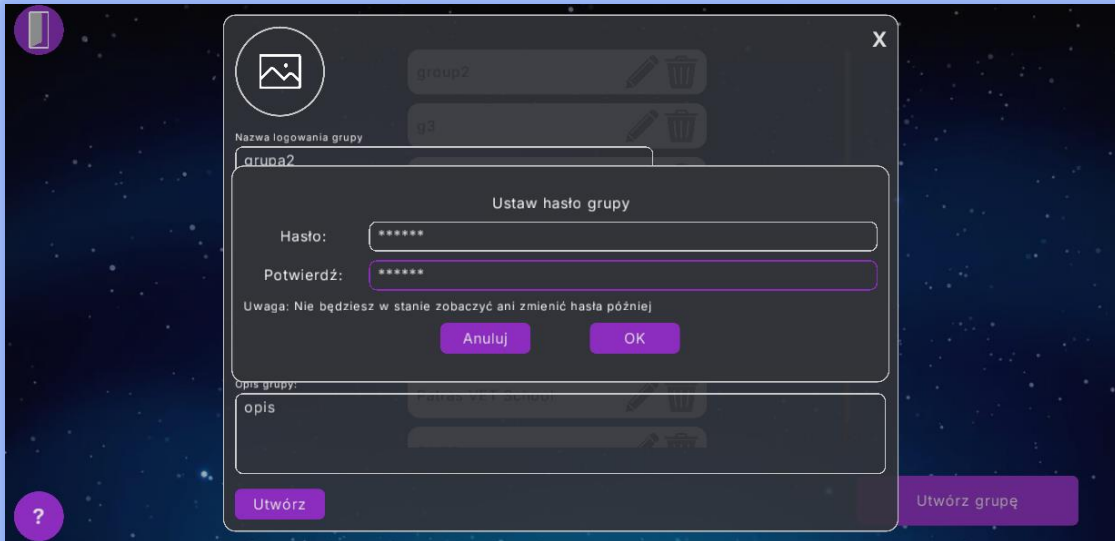
- Opisu szkoły
- Opisu grupy

Prosimy o podanie wszelkich ważnych, ogólnodostępnych informacji na temat Twojej szkoły i/lub klasy, które inni nauczyciele powinni posiadać, takich jak:

- Adres e-mail do kontaktu
- Strona internetowa
- Informacje o szkole/klasie

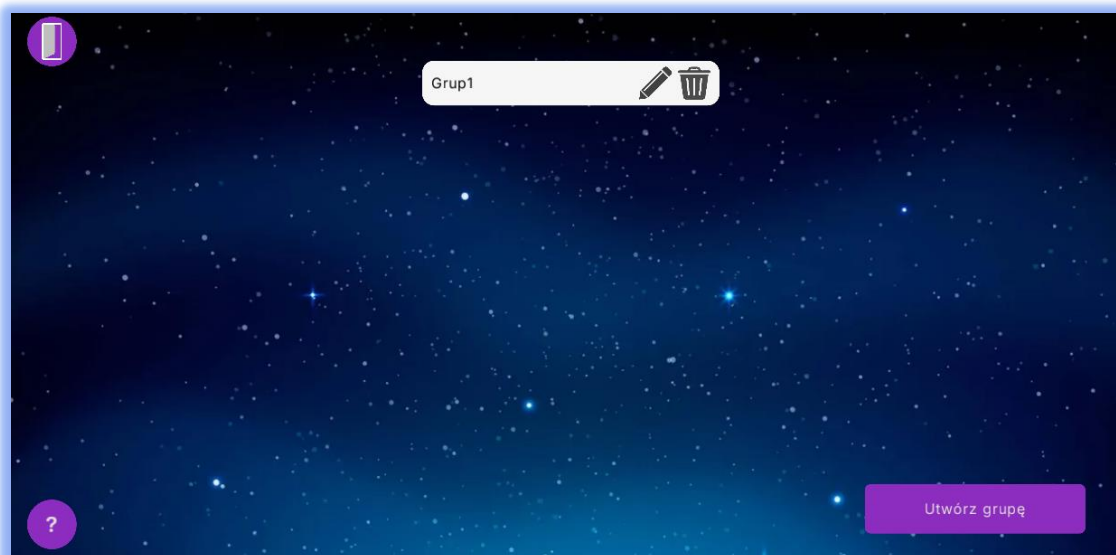


Po uzupełnieniu informacji o grupie nauczyciele zostaną poproszeni o podanie hasła, aby grupa mogła się zalogować, używając nazwy logowania grupy ORAZ hasła grupy.



TWORZENIE PRZEBIEGU GRY

Po utworzeniu grupy, wyświetli się ona na ekranie głównym platformy. W tym miejscu nauczyciele będą mogli wyświetlać i zarządzać wszystkimi swoimi grupami.



Nauczyciele mogą tworzyć przebieg gry dla każdej grupy, dodając dowolną ilość zadań.

Aby wyświetlić i zarządzać grą danej grupy, nauczyciele muszą kliknąć nazwę grupy na wyświetlonej liście.




Wszystkie gry domyślnie mają obowiązkowe pierwsze i ostatnie 2 zadania:

- **Krok pierwszy:** Role grupowe
- **Ostatni krok:**
 - To jest koniec
 - Koniec!

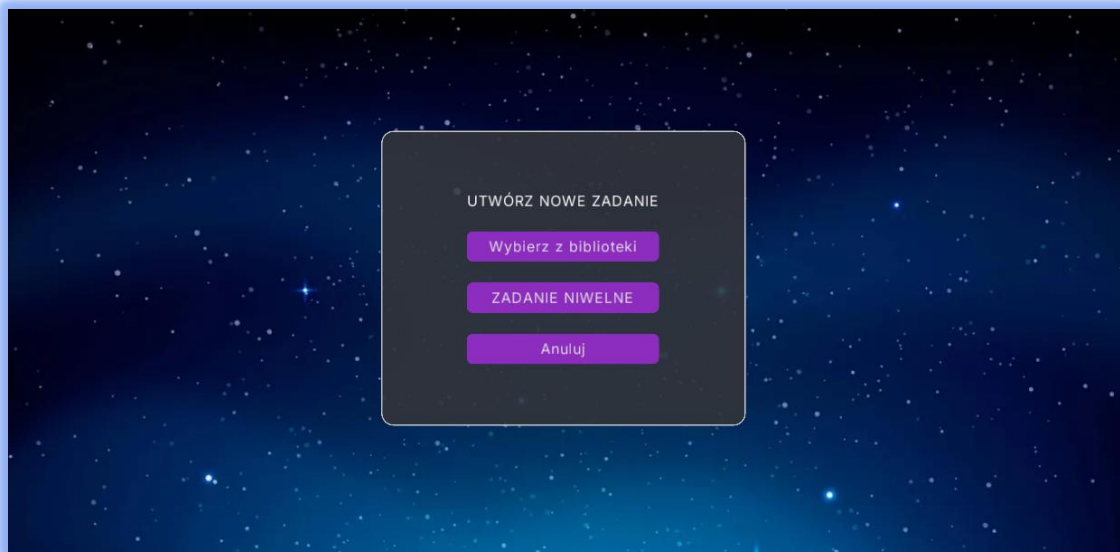
Nauczyciele mogą dodać dowolną liczbę zadań pomiędzy nimi, jednak gra zawsze będzie zaczynać się od zadania 1 i zostanie uznana za zakończoną po ukończeniu ostatniego zadania (Koniec!).



WYBÓR ZADAŃ

Po kliknięciu w przycisk “Dodaj zadanie”  nauczyciele mogą dodać:

- **Zadania z biblioteki:** Są to wstępnie zdefiniowane zadania na platformie, mające na celu odniesienie się do określonych kompetencji i celów edukacyjnych.
- **Zadania personalizowane:** Są to zadania, w których nauczyciel sam przygotowuje treść zadania lub pytania.



ZAPROSZENIA I OPCJE CZATU

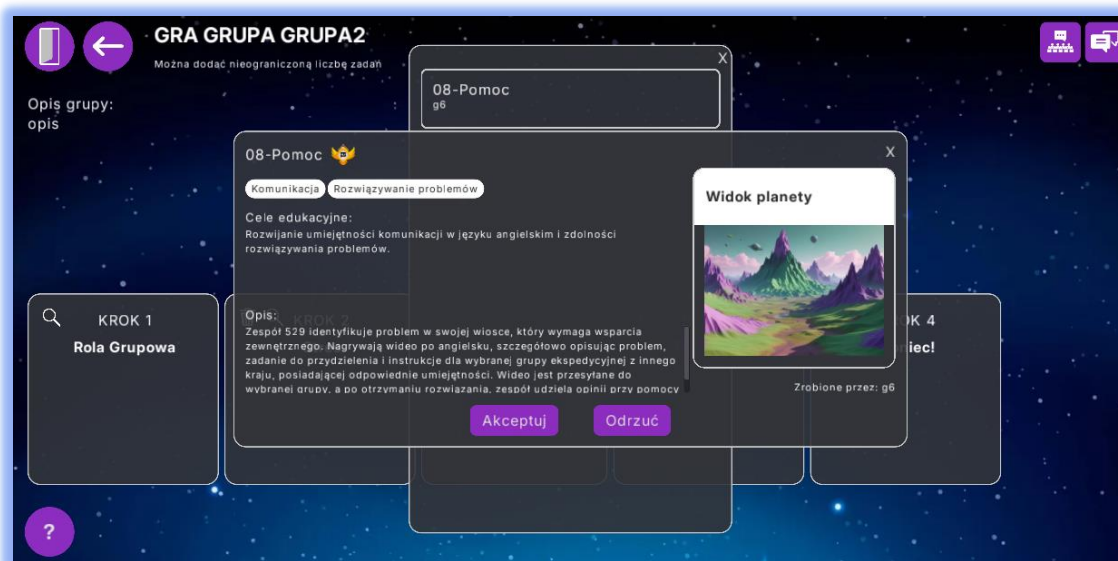
Po wyborze grupy, w prawym górnym rogu pojawiają się opcje:



Listy zaproszeń: W tym miejscu wyświetlane są wszystkie przychodzące zaproszenia do zadań międzynarodowych. Nauczyciel może zaakceptować lub odrzucić zaproszenie dla wybranej grupy.



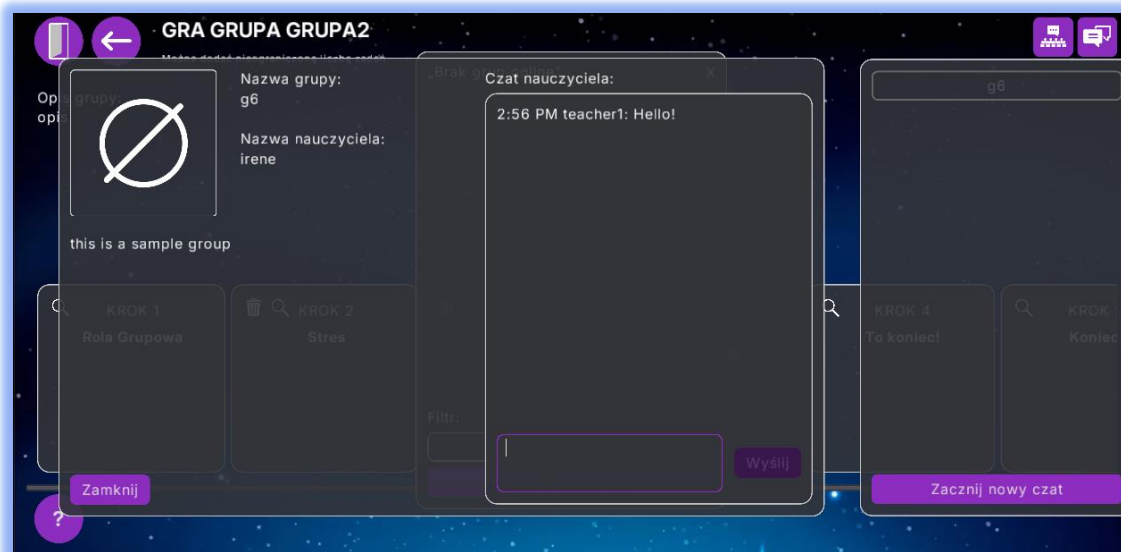
Czerwony przycisk listy zaproszeń oznacza, że nowe zaproszenie do zadania międzynarodowego jest przetwarzane.



Funkcji czatu: Nauczyciele mogą rozpocząć nowy czat, wybierając grupę online. Na liście czatów online wyświetla się nazwa grupy, ale kontakt jest zawsze nawiązywany z jej nauczycielem.

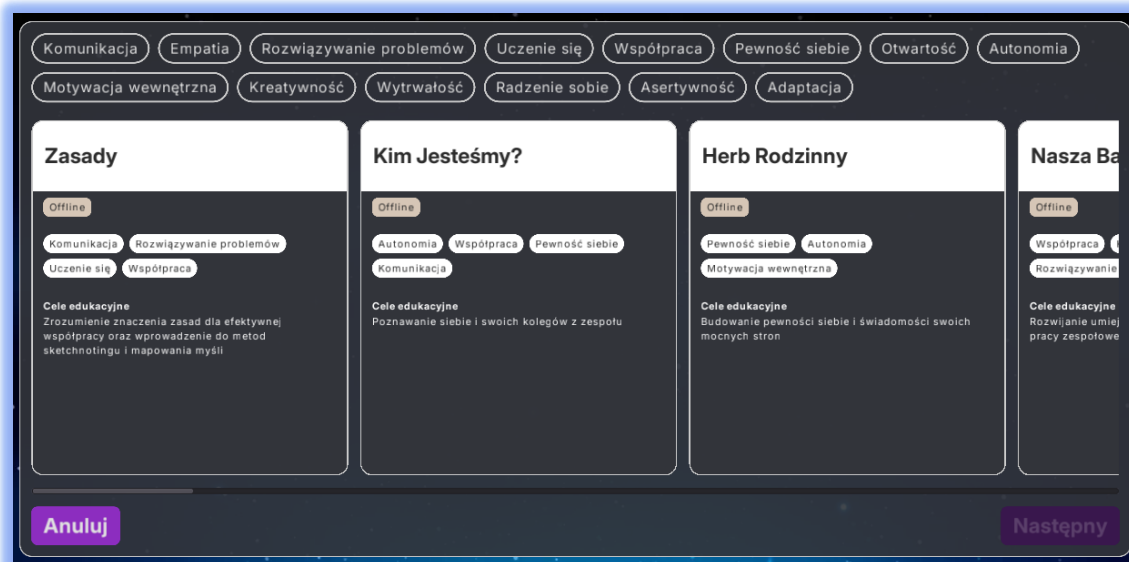
W polu czatu wyświetlane są tylko te grupy, których nauczyciel jest aktualnie online i ma otwartą grę.



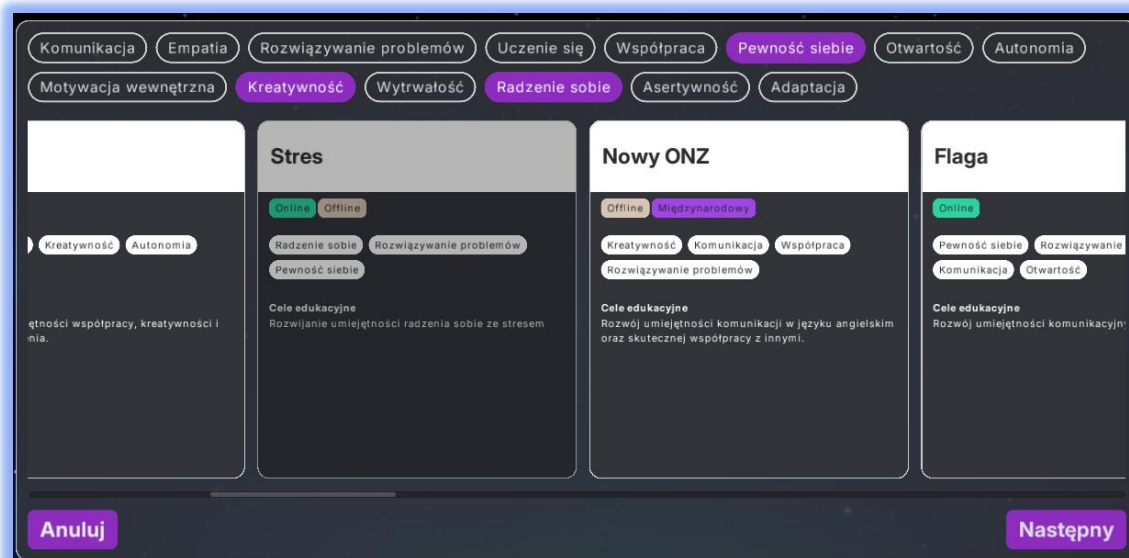


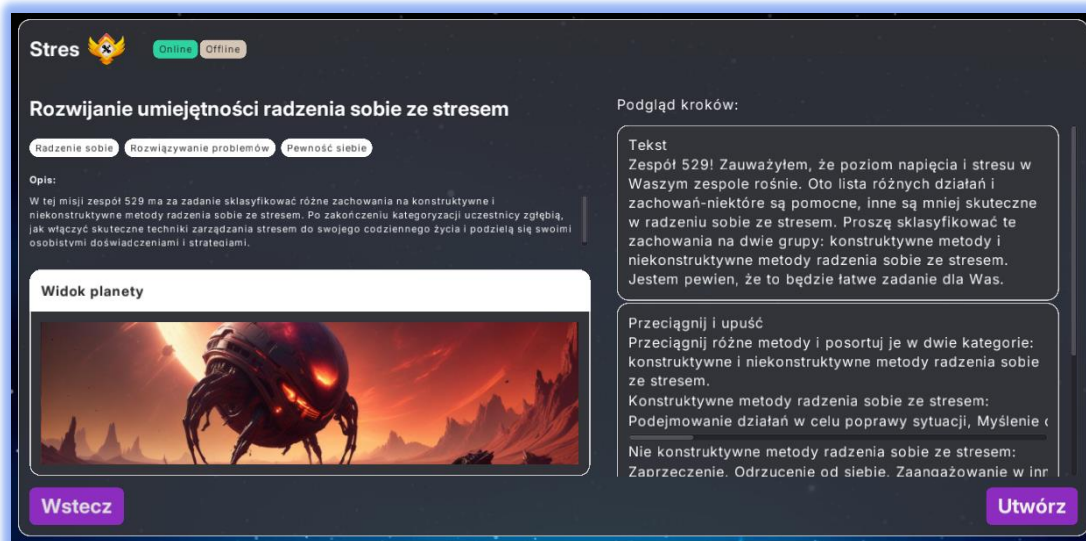
ZADANIA Z BIBLIOTEKI

Zadania biblioteczne można filtrować na podstawie kompetencji, których uczą.



Aby wybrać zadanie, nauczyciel powinien je zaznaczyć i kliknąć przycisk „Dalej”.





W następnym kroku wyświetlą się cele nauczania, kompetencje i opis zadania. Ponadto nauczyciele mogą zobaczyć załączniki i widok planety, który uczniowie będą mieli podczas określonego zadania.

Zadania są oznaczone jako Online, Offline lub oba, w zależności od kontekstu działań, które obejmują. Zadanie składa się z 1, 2 lub maksymalnie 3 kroków.

Każdy krok może zawierać tekst, wideo, pytanie, prośbę o pobranie lub przesłanie pliku, uzupełnienie tabeli lub quiz typu „przeciągnij i upuść”.

- **Zadania online:** są automatycznie oceniane przez system platformy i obejmują takie zadania jak quizy typu „przeciągnij i upuść”.
- **Zadania offline:** są oceniane przez nauczyciela i obejmują przesłanie pliku do systemu lub ukończenie aktywności osobiście/w klasie



ZADANIA MIĘDZYNARODOWE

Zadania oznaczone jako „Międzynarodowe” umożliwiają zapraszanie innych grup, pozwalając klasom na współpracę w celu ukończenia zadania.



Po dodaniu zadania międzynarodowego do gry pojawi się ono na tablicy grupy wraz z przyciskiem zaproszenia. Klikając przycisk „Zaproś grupę” w zadaniu międzynarodowym, nauczyciele mogą

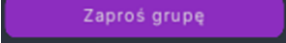
- skontaktować się z nauczycielem innej grupy, aby poinformować go o zadaniu i omówić lub zorganizować zaproszenie,
- zaprosić inną grupę do współpracy przy wykonaniu zadania.

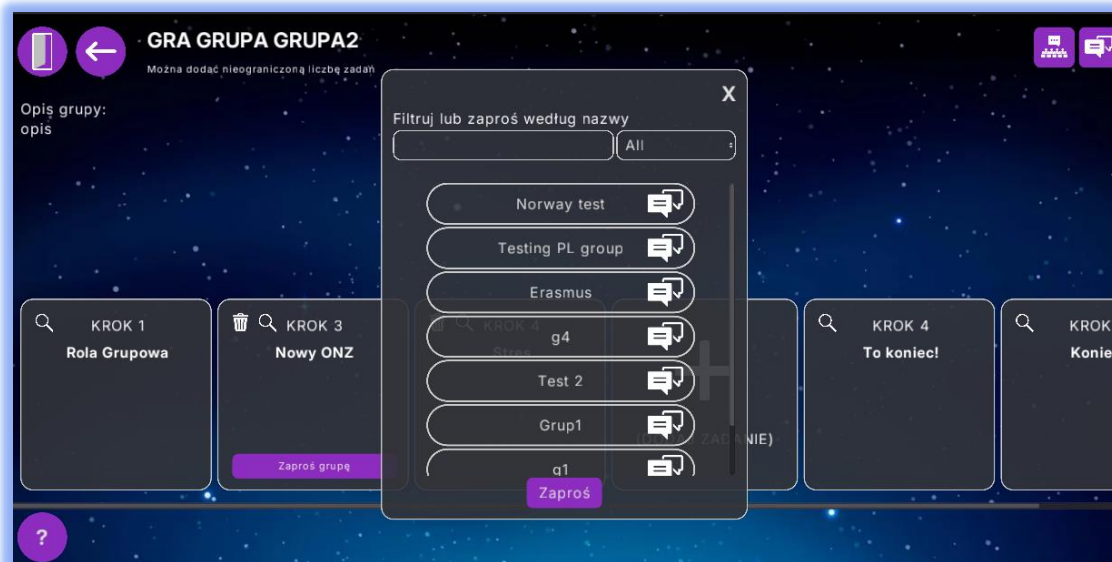
Zadania międzynarodowe zawierają podpowiedzi (z systemu, gdy pochodzą z biblioteki zadań, lub od nauczyciela, gdy są przez niego opracowane) i wymagają odpowiedzi od jednego z międzynarodowych zespołów, które dołączyły do zadania. Zespoły mogą korzystać z czatu zadania, aby komunikować się z innymi grupami lub z nauczycielami.

Nauczyciele mogą komunikować się w celu realizacji zadania międzynarodowego korzystając z funkcji czatu



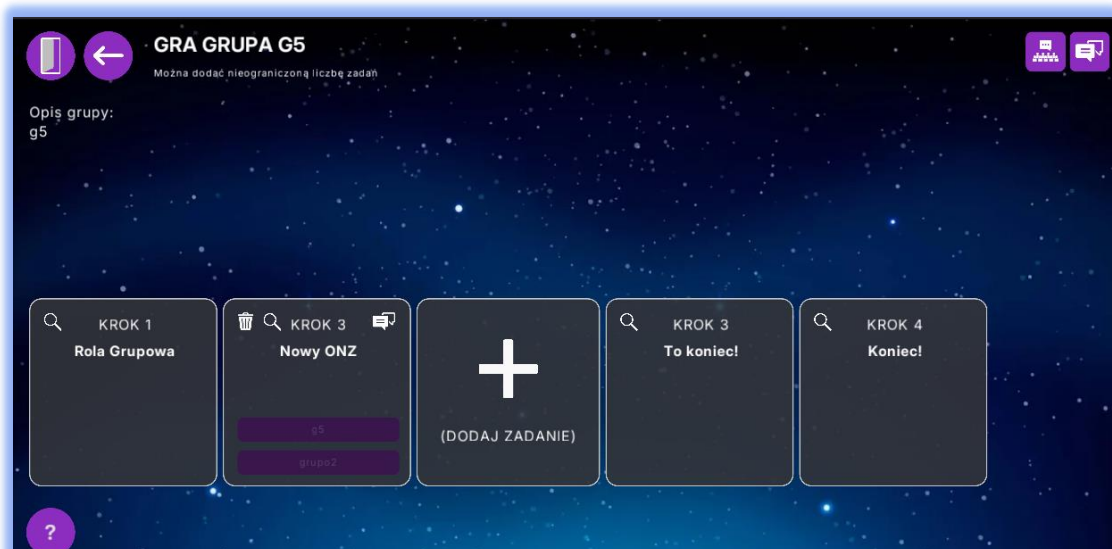
ZADANIA MIĘDZYNARODOWE: ZAPROSZENIA

Po kliknięciu w przycisk , nauczyciele mogą zaprosić inną grupę do wspólnego wykonania zadania lub rozpocząć czat z nauczycielem danej grupy.



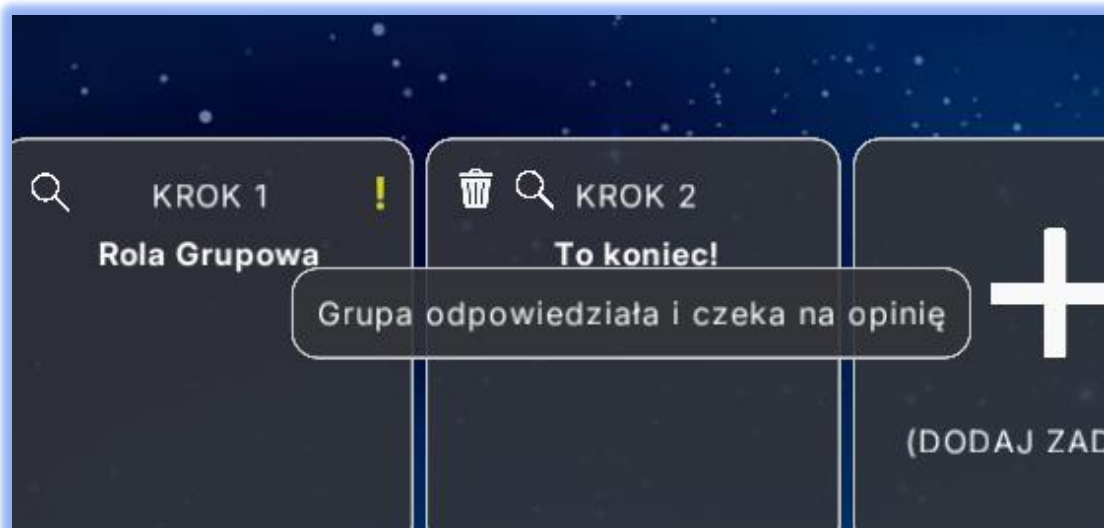
Po naciśnięciu przycisku zapraszania grupy nauczyciel zaproszonej grupy otrzymuje powiadomienie na przycisku listy zaproszeń: 

Gdy zaproszenie zostanie zaakceptowane, zadanie zostanie dodane do listy zadań obu grup, a uczniowie mogą dołączyć, aby wspólnie rozwiązać zadanie międzynarodowe. Zadanie międzynarodowe zostanie uznane za ukończone, gdy nauczyciele obu grup prześlą swoim uczniom informację zwrotną.



SYSTEM INFORMACJI ZWROTNEJ

Gdy zadanie wymagające informacji zwrotnej zostanie ukończone przez grupę, nauczyciel grupy będzie musiał przejrzeć i zaakceptować lub odrzucić odpowiedź. Ukończenie zadania przez grupę jest sygnalizowane żółtym wykrzyknikiem przy zadaniu na platformie nauczyciela.



Po wejściu w uzupełnione zadanie, nauczyciel jest proszony o napisanie informacji zwrotnej i zaakceptowanie lub odrzucenie odpowiedzi.

Można również przesłać opinię dotyczącą wszelkich załączonych plików przesłanych w ramach zadania.

Załączniki są wyświetlane na pasku po prawej stronie i można je pobrać, klikając strzałkę pobierania.

Załączniki są wyświetlane na prawym pasku i można je pobrać, klikając strzałkę pobierania:





Group answer:

Attachments

person.jpg ↓

Feedback:

Cancel Reject answer Accept answer

Resposta do grupo:

Anexos

eikona.png ↓

Feedback:

bom trabalho!

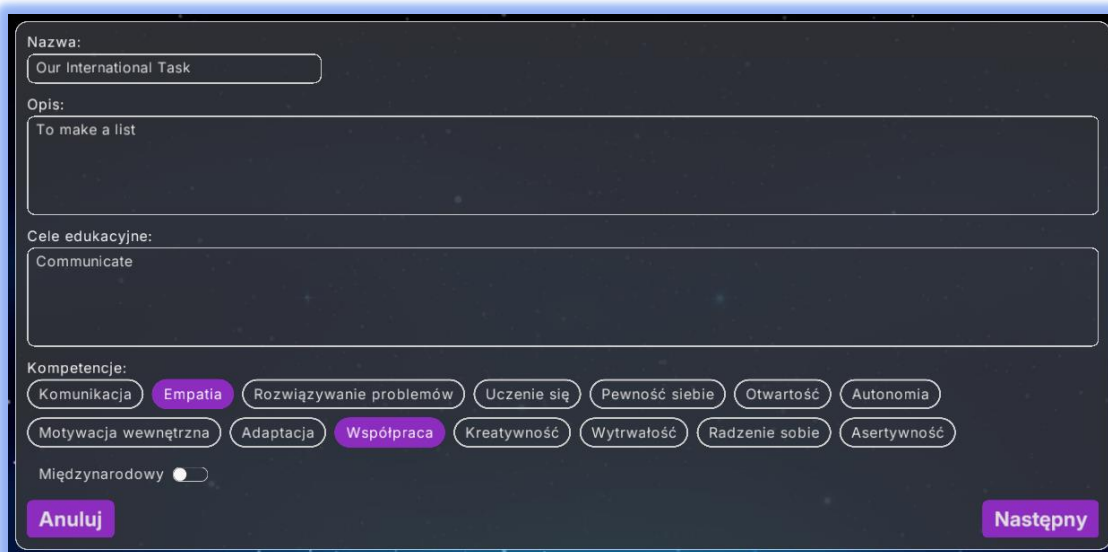
Voltar Rejeitar resposta Aceitar resposta



ZADANIA PERSONALIZOWANE

Podczas tworzenia nowego, personalizowanego zadania dla grupy, nauczyciele muszą podać:

- Nazwę zadania
- Opis zadania
- Cele nauczania
- Kompetencje do zdobycia
- Opcja międzynarodowa: jeśli nie zostanie wybrana, zadanie nie będzie miało opcji zapraszania innych grup i będzie dostępne tylko dla własnej grupy.



The screenshot shows a form for creating a task. It includes the following fields and options:

- Nazwa:** Input field containing "Our International Task".
- Opis:** Text area containing "To make a list".
- Cele edukacyjne:** Text area containing "Communicate".
- Kompetencje:** A row of buttons for selecting competencies: "Komunikacja", "Empatia", "Rozwiązywanie problemów", "Uczenie się", "Pewność siebie", "Otwartość", "Autonomia", "Motywacja wewnętrzna", "Adaptacja", "Współpraca", "Kreatywność", "Wytrwałość", "Radzenie sobie", "Asertywność".
- Międzynarodowy:** A toggle switch currently turned off.
- Buttons:** "Anuluj" (Cancel) and "Następny" (Next).

- Badge: it can be selected from the existing library, or a new one may be uploaded



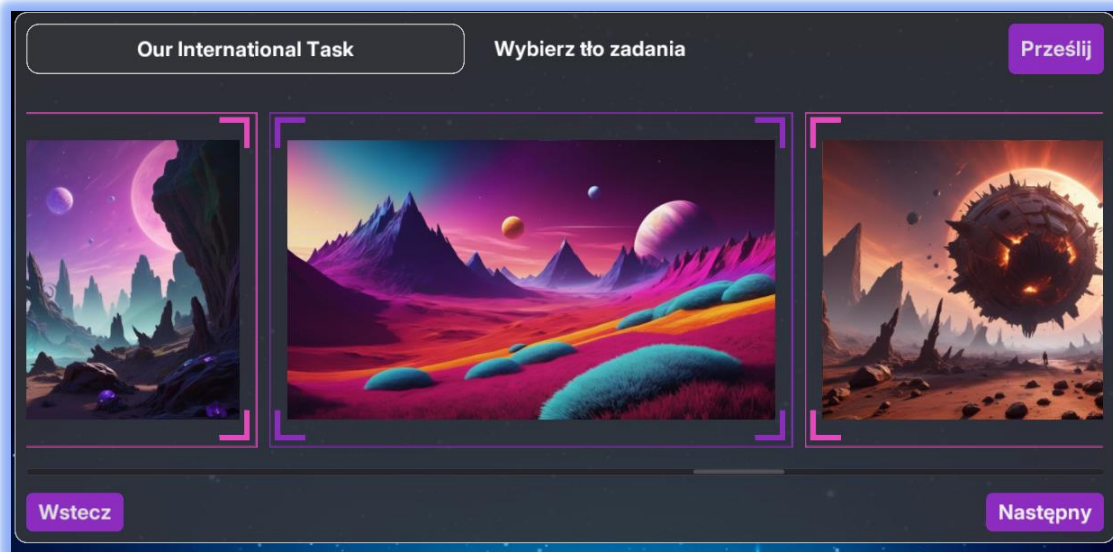
The screenshot shows a badge selection screen. It includes the following elements:

- Task Name:** "Our International Task".
- Header:** "Wybierz odznakę zadania" (Choose task badge).
- Grid:** A 3x6 grid of badge options, each featuring a yellow winged figure with a different icon inside.
- Buttons:** "Prześlij" (Send) at the top right, "Wstecz" (Back) at the bottom left, and "Następny" (Next) at the bottom right.

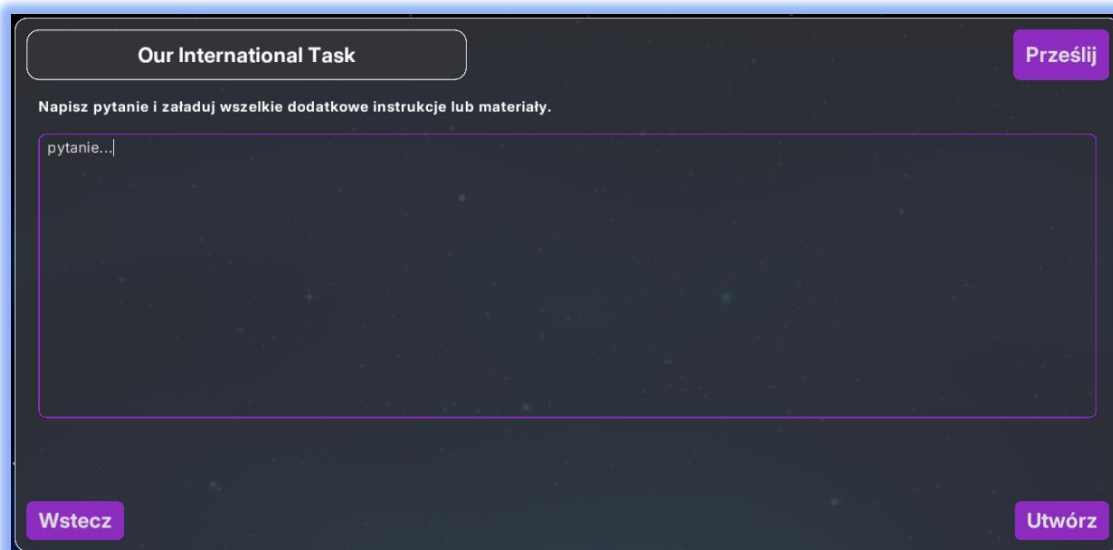




- Tło zadania: można je wybrać z istniejącej biblioteki lub przesłać własne.



- Instrukcje dotyczące zadania dla grupy: To grupa zobaczy po rozpoczęciu zadania.

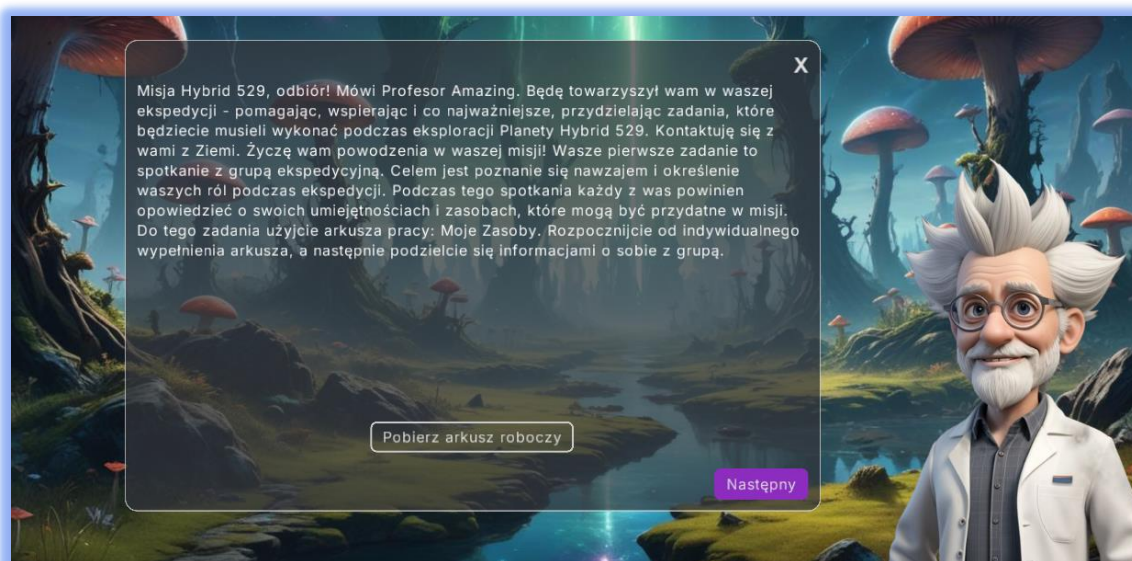


WIDOK UCZNIÓW

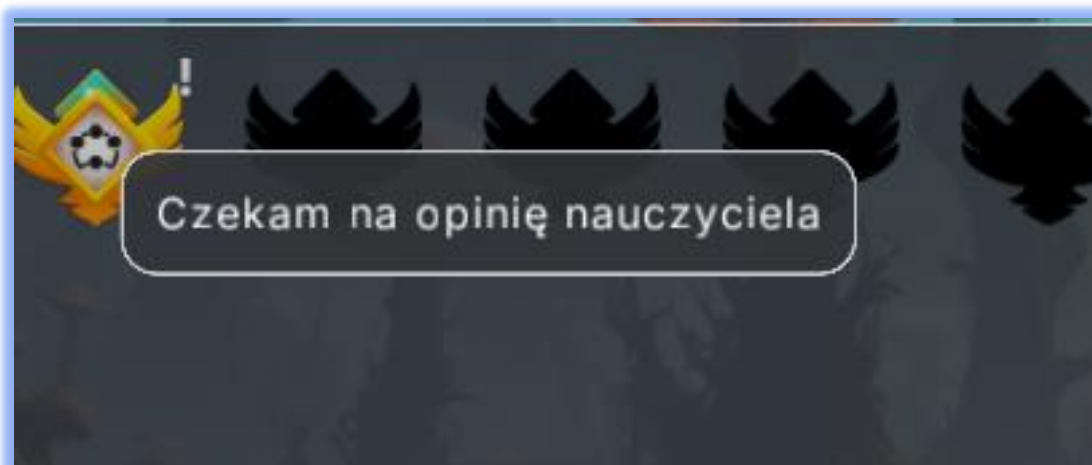
Poniższy widok przedstawia to, co dana grupa uczniów zobaczy po zalogowaniu się do systemu po raz pierwszy.



W zależności od zadania, grupa może zostać poproszona o wykonanie różnych czynności.



Jeśli zadanie zostało zakończone, a nauczyciel nie przekazał jeszcze informacji zwrotnej, grupa musi na nią poczekać.

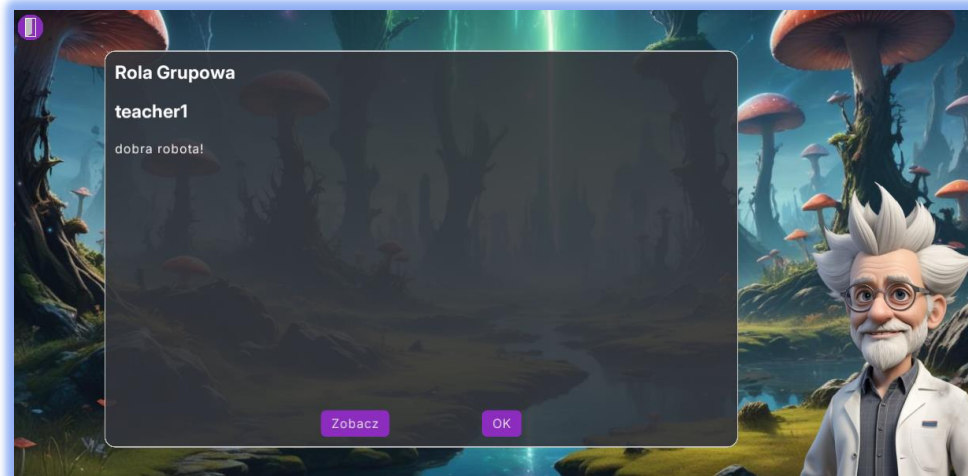


Gdy nauczyciel przekazuje informację zwrotną i zaakceptuje lub odrzuci odpowiedź grupy, uczniowie zostaną o tym powiadomieni.

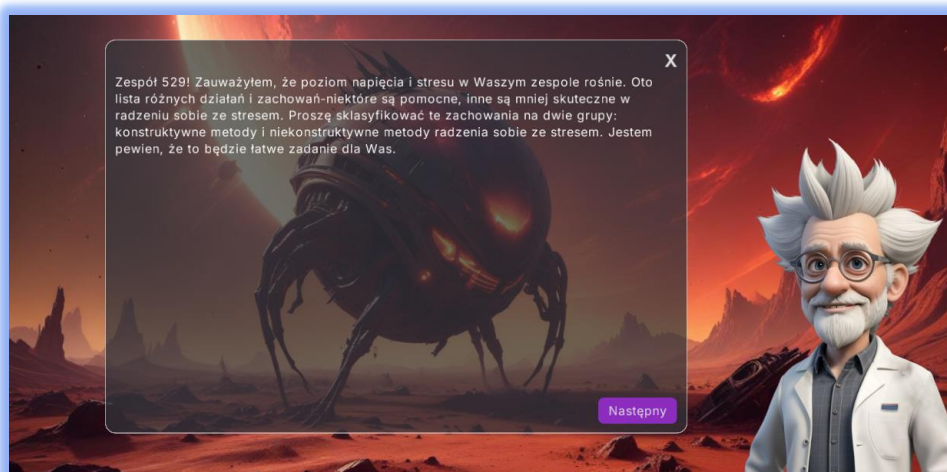
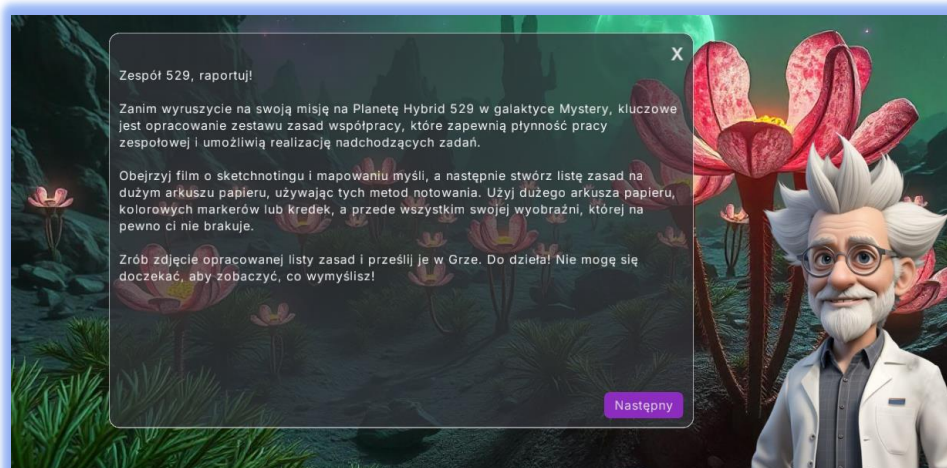
W przypadku odrzucenia, grupa zobaczy wiadomość od nauczyciela i będzie musiała ponownie przejść przez całe zadanie, aby otrzymać kolejną informację zwrotną i kontynuować.

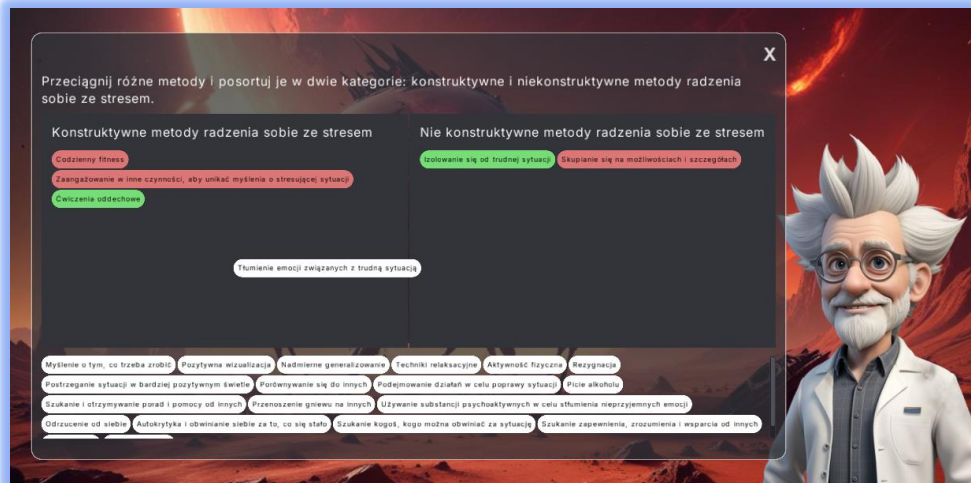
Gdy zadanie zostanie zaakceptowane, grupa zobaczy informację zwrotną od nauczyciela, a następane zadanie zostanie odblokowane.





Inne przykłady zadań, które widzi grupa:



Przeciągnij różne metody i posortuj je w dwie kategorie: konstruktywne i niekonstruktywne metody radzenia sobie ze stresem.

Konstruktywne metody radzenia sobie ze stresem

- Codzienny fitness
- Zaangażowanie w inne czynności, aby unikać myślenia o stresującej sytuacji
- Cwiczenia oddechowe

Nie konstruktywne metody radzenia sobie ze stresem

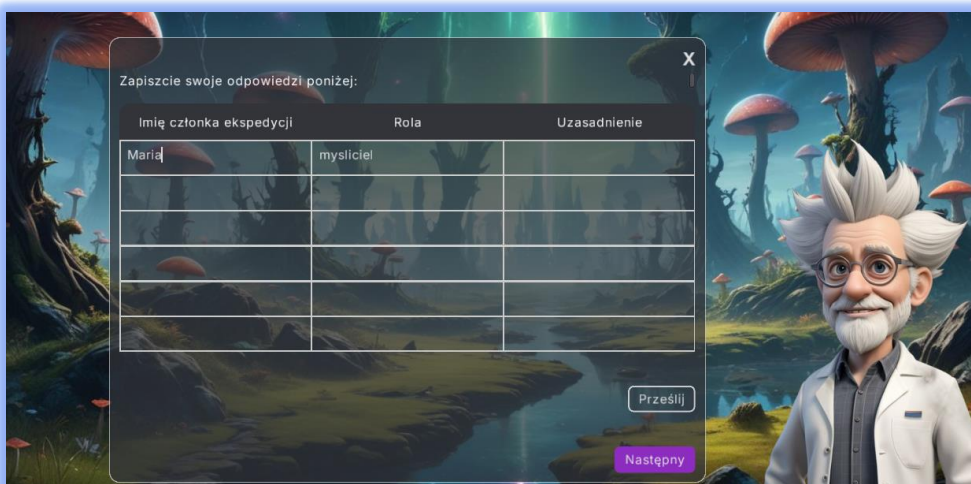
- Isolowanie się od trudnej sytuacji
- Skupianie się na możliwościach i szczegółach

Tłumienie emocji związanych z trudną sytuacją

- Myślenie o tym, co trzeba zrobić
- Postępowanie w bardziej pozytywnym świetle
- Szukanie i otrzymanie porad i pomocy od innych
- Odrzucenie od siebie

- Podjęcie działań w celu poprawy sytuacji
- Przeniesienie gniewu na innych
- Autokrytyka i obwinianie siebie za to, co się stało
- Stawienie kogoś, kogo można obwiniać za sytuację

- Nadmierne generalizowanie
- Techniki relaksacyjne
- Aktywność fizyczna
- Rezygnacja
- Picie alkoholu
- Stawienie zapewnienia, zrozumienia i wsparcia od innych



Zapiszcie swoje odpowiedzi poniżej:

Imię członka ekspedycji	Rola	Uzasadnienie
Marci	mysliciel	

Prześlij

Następny

