



HYBRI *Hybrid Mystery*

Education in **VET**

MANUAL DO PROFESSOR

ÍNDICE

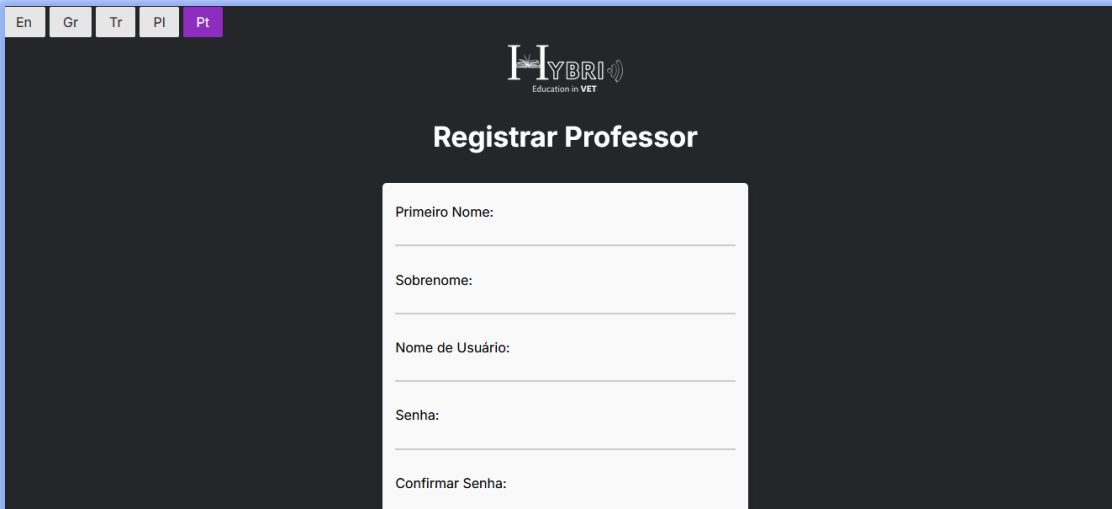
INSCRIÇÕES.....	3
INICIAR SESSÃO.....	4
CRIAÇÃO DE GRUPOS	5
CRIAÇÃO DE JOGOS	8
CRIAÇÃO DE TAREFAS	10
CONVITE E CHAT	11
TAREFAS DA BIBLIOTECA.....	13
TAREFAS INTERNACIONAIS	15
TAREFAS INTERNACIONAIS: CONVITE.....	16
SISTEMA DE FEEDBACK.....	17
TAREFAS PERSONALIZADAS	19
VISÃO DOS ALUNOS.....	22



INSCRIÇÕES

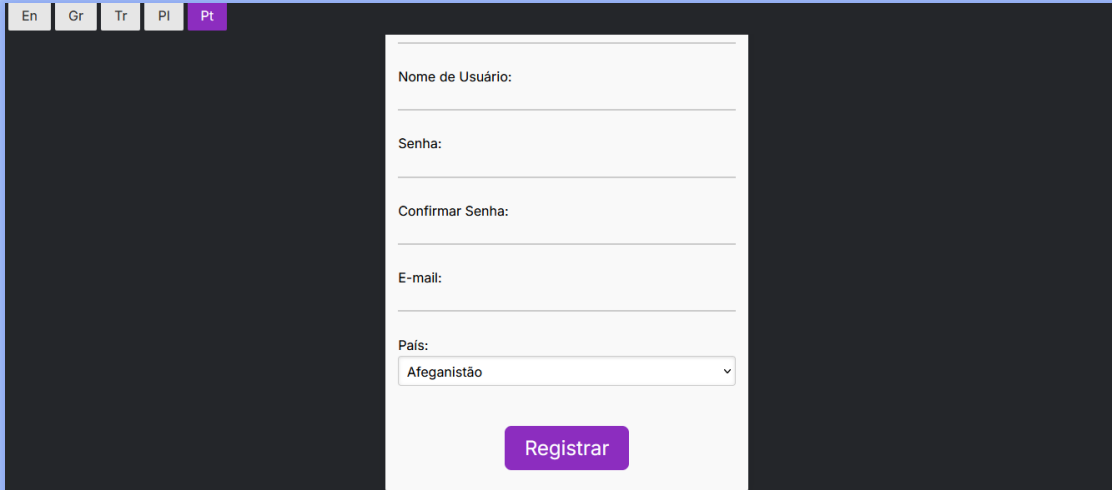
O formulário de inscrição de professores na plataforma Hybrid Mistery (Mistério Híbrido) permite a criação de uma conta fornecendo informações essenciais, como nome, sobrenome, nome de usuário e senha. Para concluir o cadastro, são necessárias informações adicionais, incluindo e-mail, número de telefone (opcional) e país. Esses dados adicionais permitem uma experiência personalizada para os professores na plataforma. O formulário de inscrição pode ser acessado em:

<https://registration.hvetgame.eu>



The screenshot shows the 'Registrar Professor' form on the HYBRI platform. At the top, there are language selection buttons for En, Gr, Tr, Pl, and Pt. The HYBRI logo is centered above the title 'Registrar Professor'. The form fields are:

- Primeiro Nome:
- Sobrenome:
- Nome de Usuário:
- Senha:
- Confirmar Senha:



The screenshot shows the continuation of the registration form. The fields are:

- Nome de Usuário:
- Senha:
- Confirmar Senha:
- E-mail:
- País:

A purple 'Registrar' button is located at the bottom of the form.

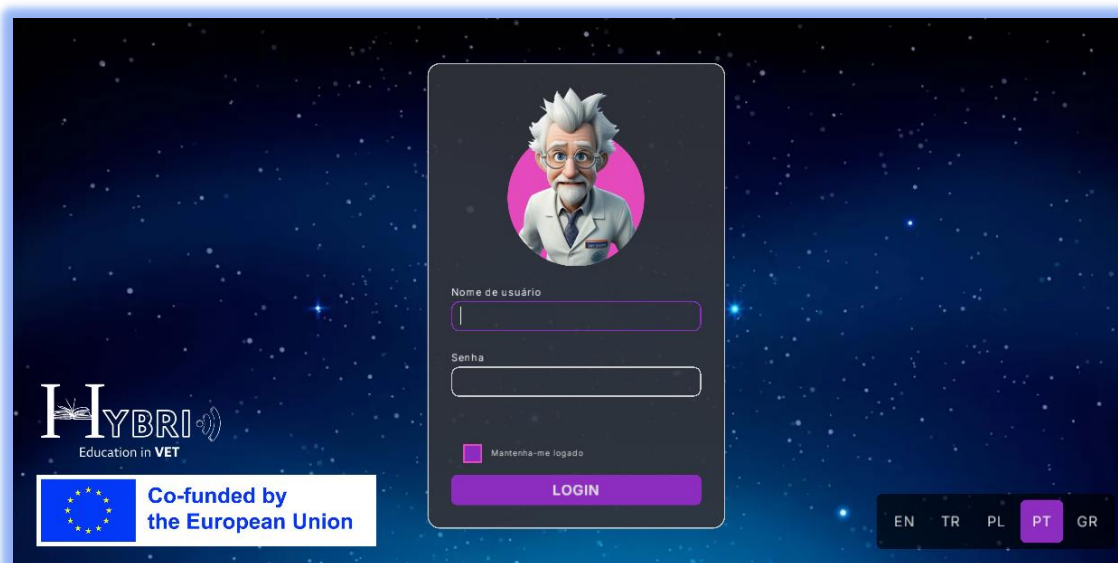


INICIAR SESSÃO

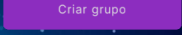
A plataforma do jogo está disponível para professores e alunos em:

<https://game.hvetgame.eu>

Os professores iniciam a **sessão utilizando as credenciais** geradas através do formulário de inscrição.




CRIAÇÃO DE GRUPOS

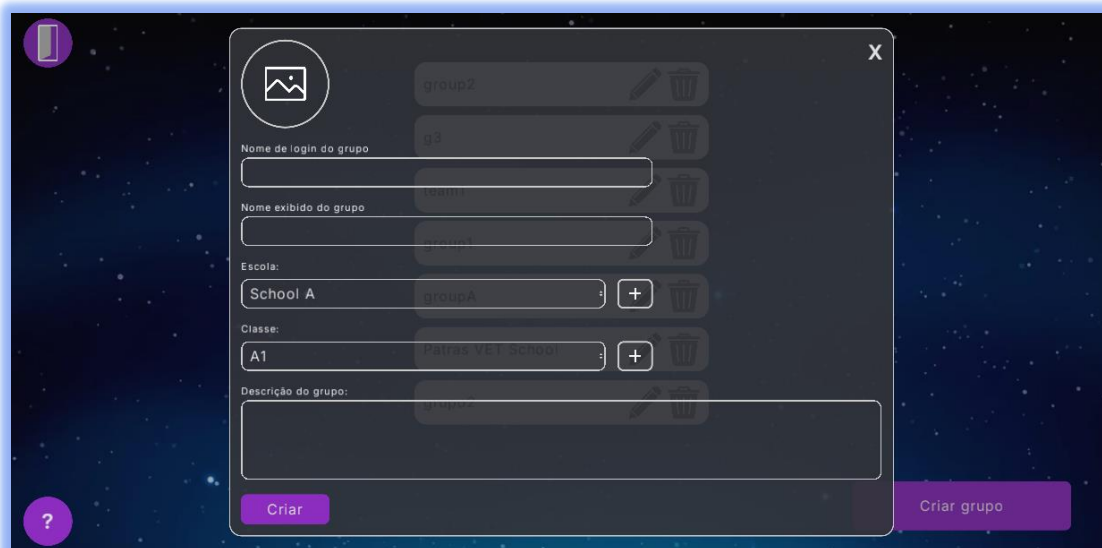
Os professores podem criar novos grupos com o botão , acessível no canto inferior direito.



A criação de uma conta para um grupo na plataforma implica que se completem as seguintes informações:

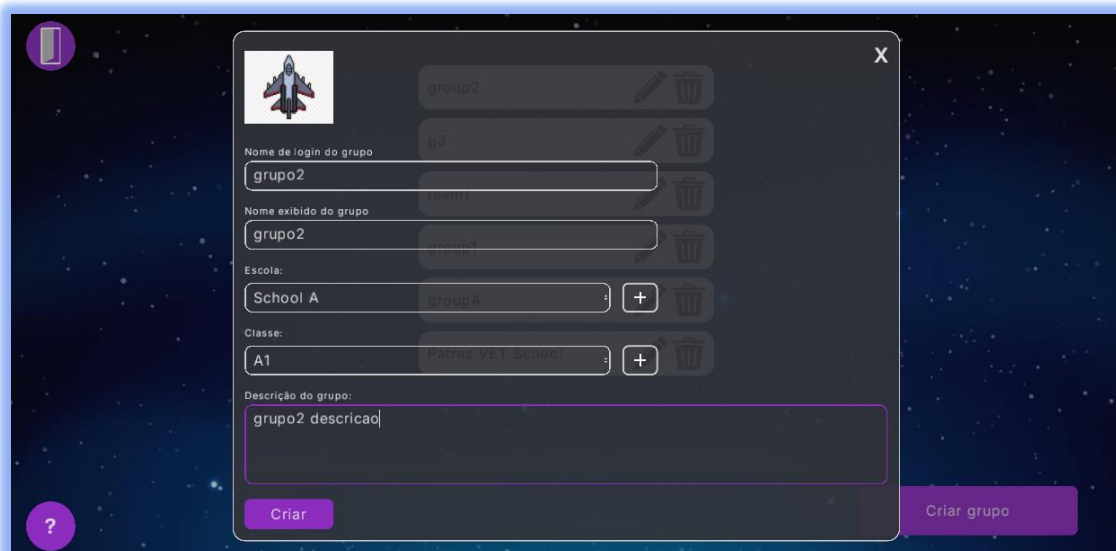
- **Imagem de grupo/avatar:** uma representação visual ou símbolo para o grupo, como uma imagem ou ícone. O avatar ajuda a identificar o grupo na plataforma e confere personalização.
- **Nome de login do grupo:** um nome ou identificador exclusivo que os membros do grupo usarão para fazer login, servindo como uma credencial específica para acesso ao grupo.
- **Nome de exibição do grupo:** nome do grupo que é publicamente visível na plataforma. É assim que o grupo será reconhecido pelos alunos e outros usuários.
- **Nome da escola:** nome oficial da escola à qual o grupo pertence. Esse nome vincula o grupo a uma instituição específica para fins de contexto e rastreamento. O nome pode ser selecionado através da lista existente ou através da introdução do nome de uma nova escola usando o botão .
- **Nome da turma (class):** nome da turma específica que o grupo representa (por exemplo, "Turma de Ciências de Grau 5"). Isso define o contexto educacional do grupo.
- **Descrição do grupo:** Breve resumo ou explicação do propósito, objetivos ou nomes dos alunos que constituem o grupo. Esta informação ajuda a fornecer contexto e clareza para os membros do grupo e participantes externos.



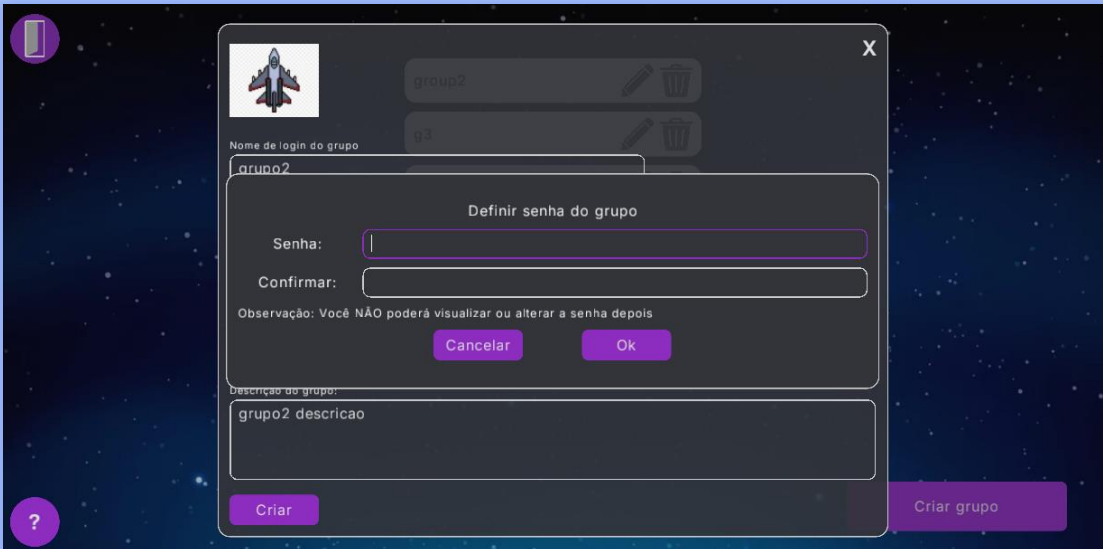


No ecrã de criação do perfil de grupo, o professor é solicitado a fornecer:

- A descrição da escola
- A descrição do grupo
- Por favor, inclua informação pública importante que outros professores devam conhecer sobre a sua escola e/ou turma, tais como:
 - E-mail de contato
 - Página Web
 - Informação da Escola/Turma



Após o preenchimento das informações do grupo, será pedido aos professores que atribuam uma palavra-passe, para que o grupo possa fazer login utilizando o nome de login do grupo E a palavra-passe do grupo

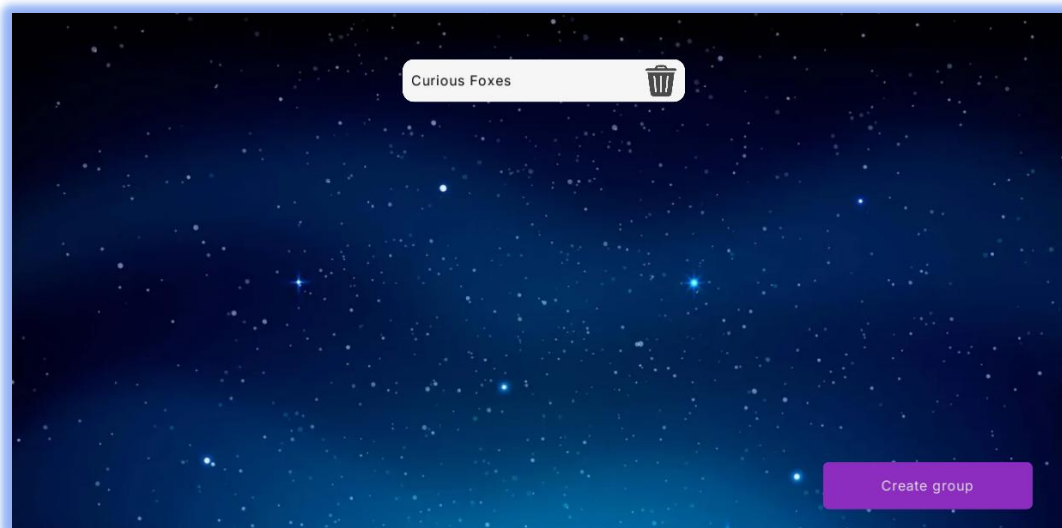


The screenshot shows a dark-themed user interface for creating a group. At the top, there is a header with a rocket icon and the text "group2". Below this, there are two input fields for "Nome de login do grupo" with the value "grupo2". A modal dialog titled "Definir senha do grupo" is open, containing two password input fields labeled "Senha:" and "Confirmar:". Below the fields is a note: "Observação: Você NÃO poderá visualizar ou alterar a senha depois". At the bottom of the dialog are "Cancelar" and "Ok" buttons. Below the dialog, there is a "Descrição do grupo:" field with the text "grupo2 descricao". At the bottom left of the main interface is a "Criar" button, and at the bottom right is a "Criar grupo" button. There are also navigation icons (a vertical bar and a question mark) on the left side of the interface.



criação de jogos

Após criar um grupo, o professor poderá visualizar e gerir todos os grupos no ecrã principal:



Para cada grupo, o professor pode criar um jogo com as tarefas que considerar pertinentes.

Para ver e gerir o jogo de um grupo, o professor tem de clicar no nome do grupo na lista de grupos.




Todos os jogos incluem uma primeira e uma última tarefa obrigatórias:

- **Primeira tarefa:** Funções do Grupo
- **Última tarefa:**
 - Isso é o fim
 - Fim!

Os professores podem adicionar tantas tarefas quantas as necessárias, mas o jogo começará sempre com a tarefa 1 e será considerado como concluído quando a última tarefa (Fim!) estiver concluída.



CRIAÇÃO DE TAREFAS

Quando o botão Adicionar tarefa  é pressionado, o professor pode adicionar:

- **Tarefas da biblioteca:** tarefas pré-definidas na plataforma, com o objetivo de explorar competências específicas e objetivos de aprendizagem.
- **Tarefas personalizadas:** tarefas elaboradas pelo professor.



CONVITE E CHAT

Uma vez selecionado um grupo, o professor pode aceder a partir do canto superior direito aos seguintes elementos:



Lista de convites: Todos os convites de tarefas internacionais recebidos estão listados aqui. O professor pode aceitar ou recusar um convite para o grupo selecionado



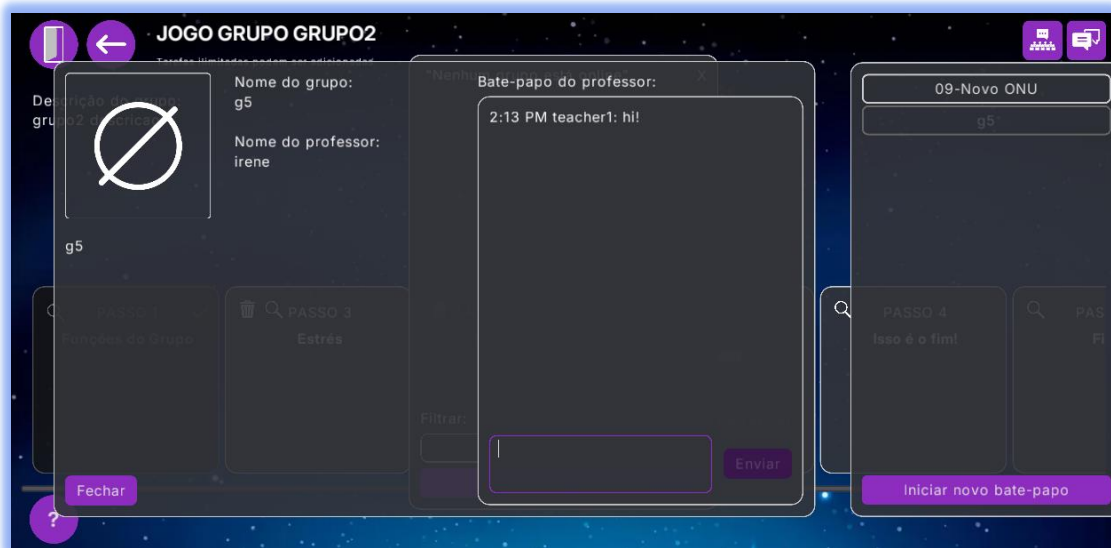
Um botão vermelho indica que um novo convite numa tarefa internacional está pendente.



Chat: O professor pode iniciar um novo chats selecionando um grupo online. Os nomes dos grupos são mostrados na lista do chat, mas o contacto é sempre feito com o professor do grupo.

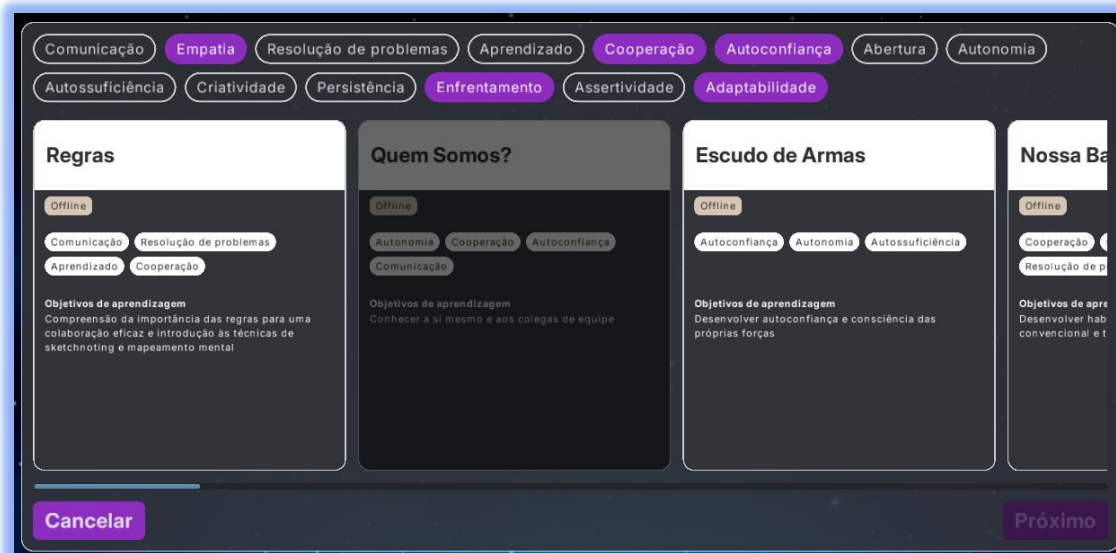
Apenas os grupos cujo professor está online e com o jogo aberto são mostrados na caixa de chat.





TAREFAS DA BIBLIOTECA

As tarefas da biblioteca podem ser filtradas com base nas competências que exploram.



Para selecionar uma tarefa, o professor pode clicar na sua descrição e prosseguir premindo o botão "Seguinte"



Nosso cérebro Online

Compreender a estrutura do cérebro e se familiarizar com a codificação de informações multissensoriais.

Aprendizado Adaptabilidade

Descrição:
Nesta tarefa, a Equipe 529 assistirá a um vídeo para aprender sobre as funções dos hemisférios direito e esquerdo do cérebro humano. Eles devem categorizar várias funções no hemisfério correto. Após concluir com sucesso essa classificação, participarão de uma discussão em grupo sobre como utilizar ambos os hemisférios do cérebro humano.

Visão planetária

Voltar Criar

Pré-visualização dos passos:

Texto
Equipe 529, preparem-se!
Acabamos de receber informações sobre as criaturas que habitam o Planeta na galáxia Misteriosa. Para pesquisas científicas adicionais sobre esses seres misteriosos, preciso de informações sobre como o cérebro humano funciona. Preparei um vídeo para vocês, com base no qual vocês extrairão as informações necessárias. O tempo é essencial aqui! Assistam ao vídeo e concluem a tarefa, que me ajudará na análise posterior.

Vídeo
Nosso cérebro.webm

Arraste e solte

Na tela seguinte, os objetivos de aprendizagem, as competências e as descrições da tarefa são exibidos. Além disso, o professor pode ver os anexos e a imagem de fundo que os alunos observam durante a realização de uma tarefa específica.

As tarefas são marcadas como online, offline ou ambas, dependendo do contexto das atividades que incluem. Uma tarefa pode ter 1, 2 ou 3 etapas.

Cada etapa pode incluir texto, vídeo, perguntas, o download de um documento, o upload de um documento, a criação de uma entrada numa tabela ou a ação de arrastar e soltar conteúdos.

- **Tarefas online:** essas tarefas são pontuadas automaticamente pelo sistema da plataforma.
- **Tarefas offline:** essas tarefas são pontuadas pelo professor e incluem o upload de um documento para o sistema ou a conclusão de uma atividade presencial/em sala de aula.



TAREFAS INTERNACIONAIS

As tarefas marcadas com a tag "Internacional" permitem o convite de outros grupos, de modo a que cooperem para concluir a tarefa.



Quando uma tarefa internacional é adicionada na sequência do jogo, surge com um botão de convite. Ao clicar no botão "Convidar grupo" da tarefa internacional, os professores podem:

- Entrar em contato com o professor de outro grupo, a fim de informá-lo sobre a atividade e discutir ou agendar o convite
- Convidar outro grupo, para que os grupos cooperem de modo a concluir a tarefa.

As tarefas internacionais incluem um prompt (do sistema, se a tarefa for da biblioteca, ou do professor, se a tarefa for personalizada) e exigem uma resposta de uma das equipas internacionais que se juntaram à tarefa. As equipas podem utilizar o chat da tarefa para comunicar com o outro grupo ou com os professores.


Os professores também podem comunicar entre si para organizar uma tarefa internacional ou dar sugestões, usando o chat.



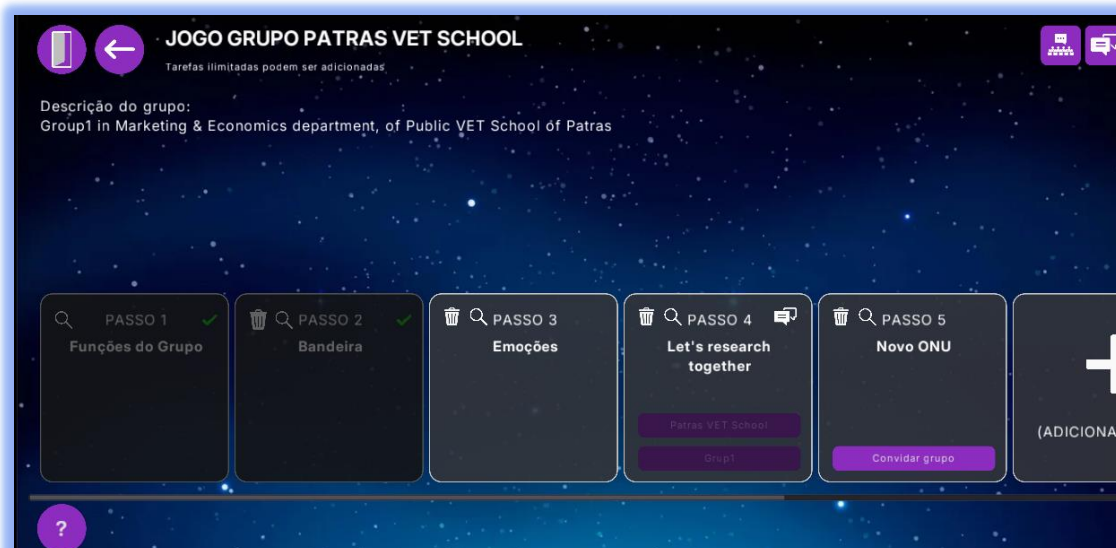
TAREFAS INTERNACIONAIS: CONVITE

Usando o botão “Convidar grupo” , o professor pode optar por convidar ou conversar com o professor do grupo antes de o convidar.



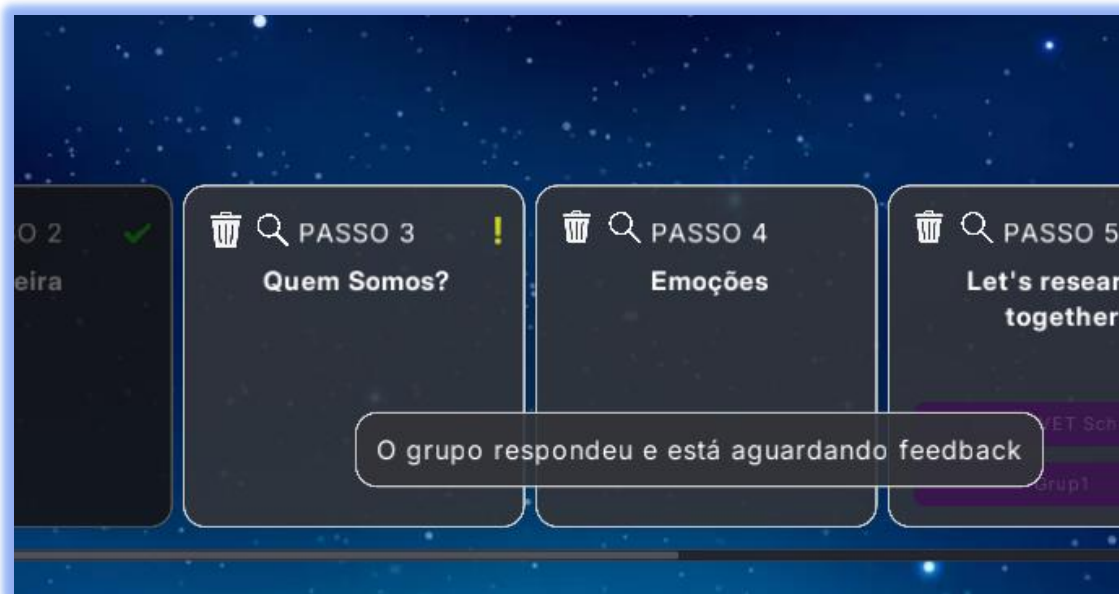
Quando o botão do grupo de convite é pressionado, o professor do grupo convidado recebe uma notificação no botão da lista de convites .

Após a aceitação do convite, a tarefa é adicionada na lista de tarefas de ambos os grupos e os alunos podem resolver juntos a tarefa internacional. Os professores de ambos os grupos precisam dar feedback para que a tarefa internacional seja considerada concluída.

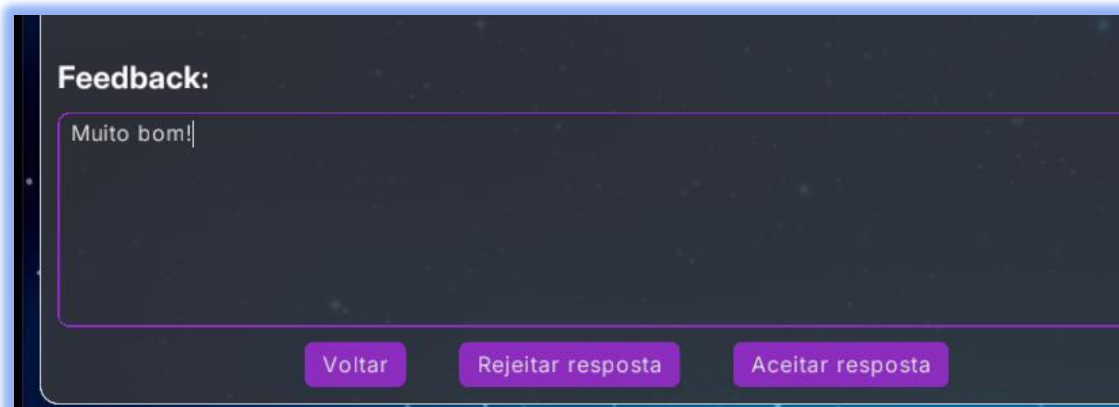


SISTEMA DE FEEDBACK

Quando uma tarefa que requer feedback é concluída por um grupo, o professor terá de rever e aceitar ou rejeitar a sua resposta. A conclusão da tarefa pelo grupo é indicada por uma notificação com um ponto de exclamação amarelo.



Quando a notificação é seleccionada, o professor deve escrever o seu feedback e aceitar ou rejeitar a resposta.



Também podem ser comentados anexos carregados na tarefa.

Os anexos são mostrados na barra direita e podem ser descarregados clicando na seta de

download 





Resposta do grupo:

Feedback:

Anexos
images.jpg ↓

Voltar **Rejeitar resposta** **Aceitar resposta**

Resposta do grupo:

Feedback:
Muito bom!

Anexos
images.jpg ↓

Voltar **Rejeitar resposta** **Aceitar resposta**



TAREFAS PERSONALIZADAS

Ao criar uma “Tarefa Personalizada” para um grupo, os professores devem apresentar as seguintes informações:

- Nome da tarefa;
- Descrição da tarefa;
- Objetivos de aprendizagem;
- Competências;
- Funcionalidade “Internacional”: se não for selecionada, a tarefa não terá a opção de convite e estará disponível apenas para o grupo selecionado.

Nome:
tarefa

Descrição:
tarefa

Objetivos de aprendizagem:
tarefa

Competências:
Comunicação Empatia Resolução de problemas Aprendizado Autoconfiança Abertura Autonomia Autossuficiência
Adaptabilidade Cooperação Criatividade Persistência Enfrentamento Assertividade

Internacional

Cancelar Próximo

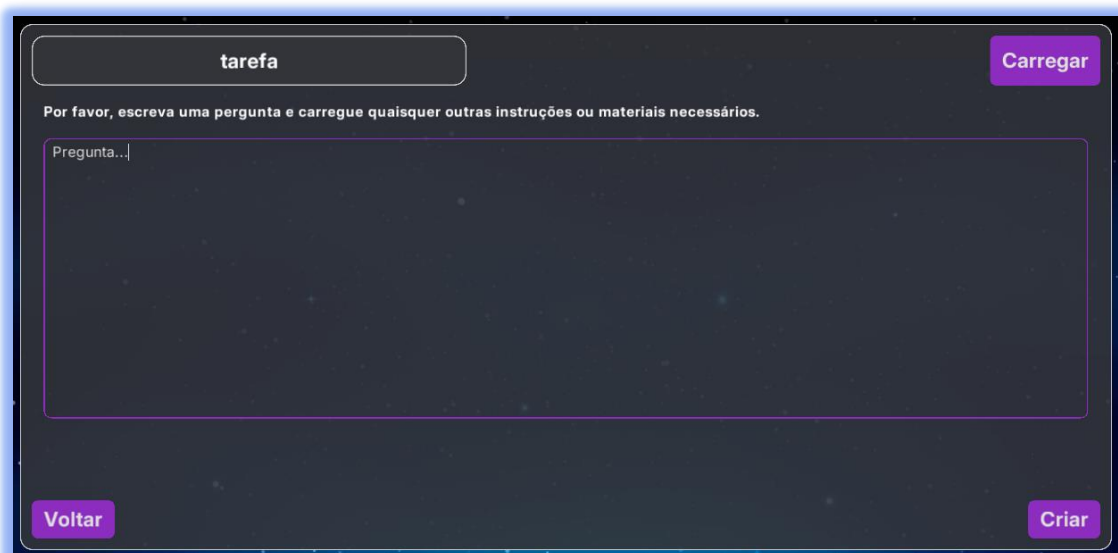
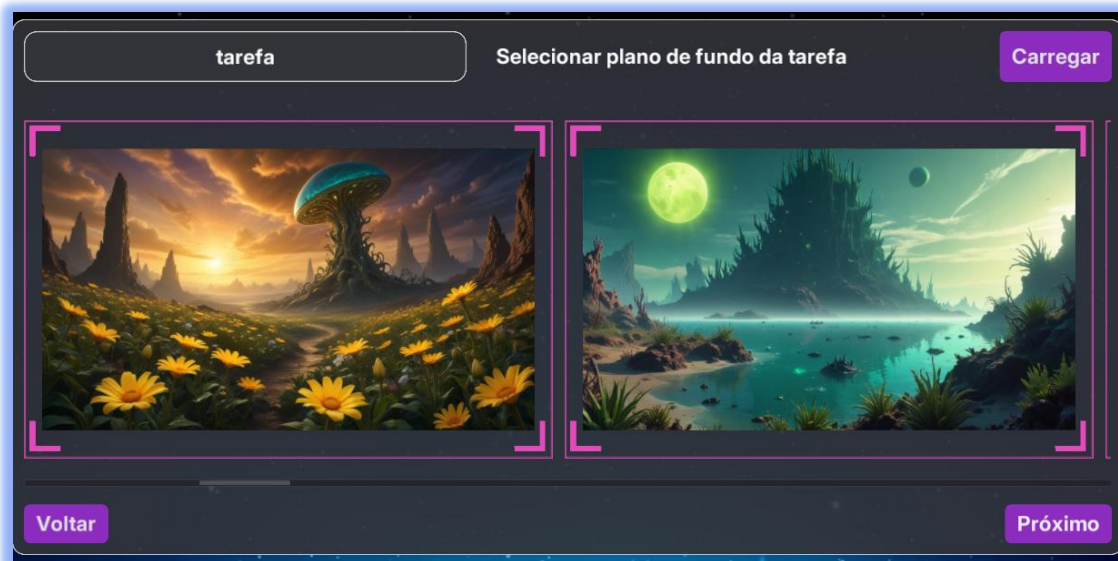
- Crachá: pode ser selecionado a partir da biblioteca existente ou pode ser carregado outro crachá.

tarefa Selecionar distintivo da tarefa Carregar

Voltar Próximo

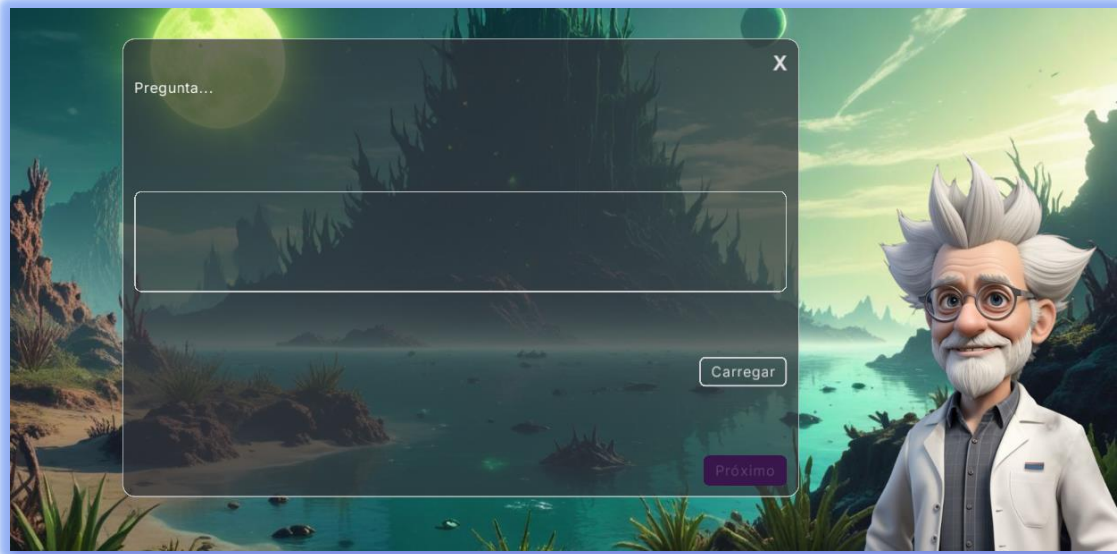


- Fundo do jogo: pode ser selecionado a partir da biblioteca existente ou pode ser carregado outro fundo diferente.



- Instruções da tarefa para o grupo: consistem no texto que o grupo irá ler quando iniciar a tarefa personalizada.



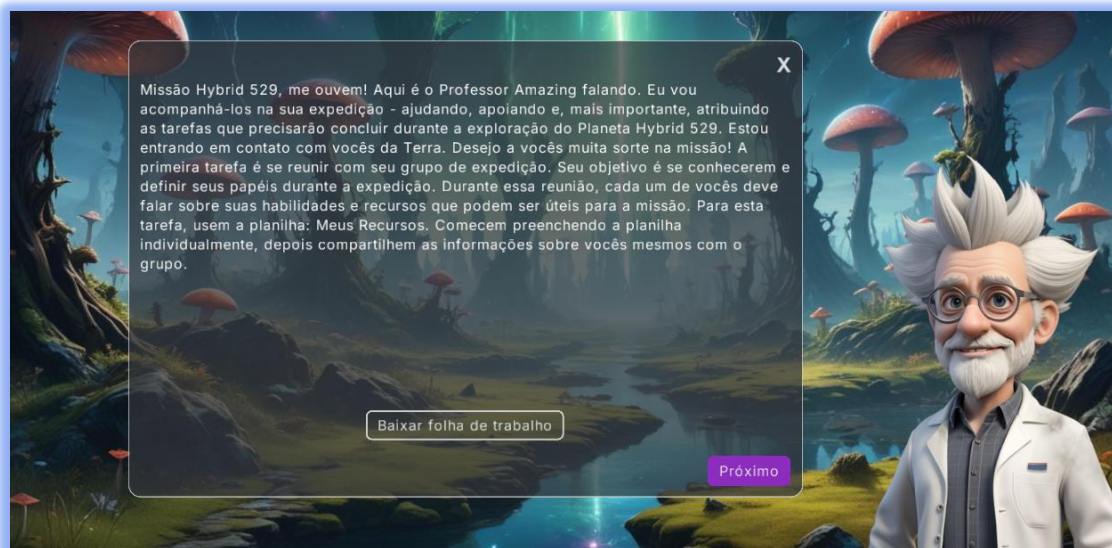


VISÃO DOS ALUNOS

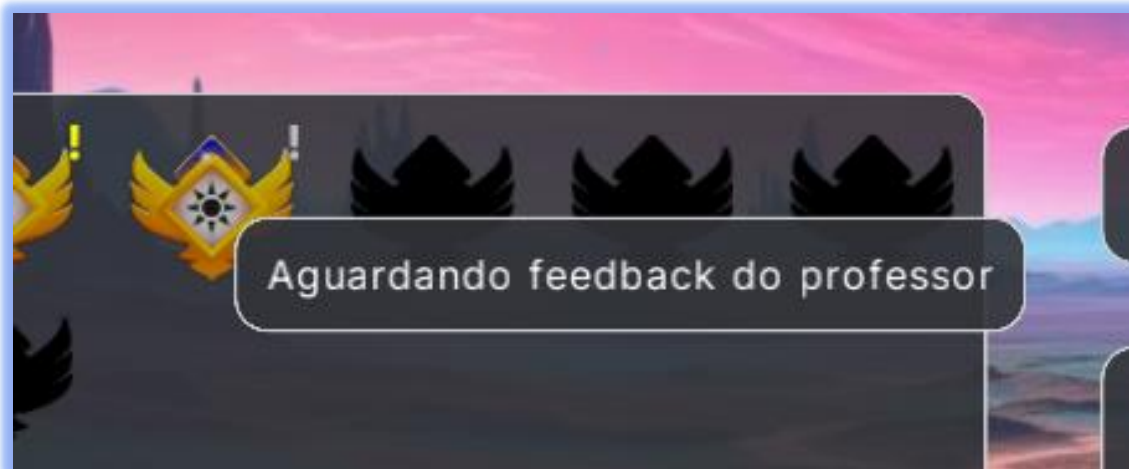
A próxima tela mostra o que o grupo de alunos observa ao fazer login no sistema pela primeira vez.



Dependendo de cada tarefa, os grupos podem ser solicitados a prosseguir com atividades diferentes.



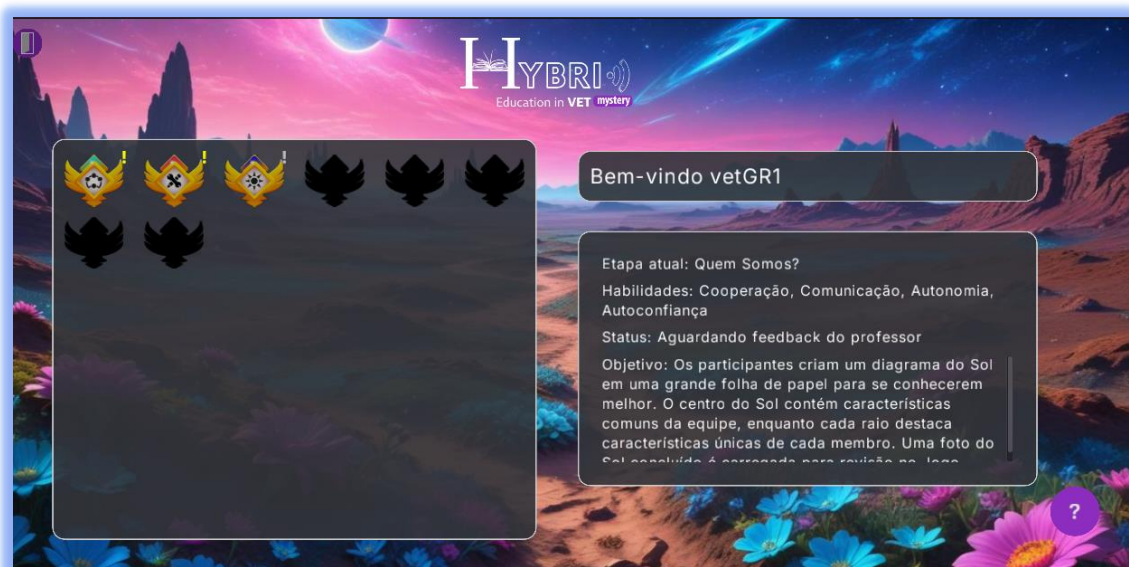
Se a tarefa estiver concluída e o professor ainda não tiver dado feedback, o grupo ficará à espera.

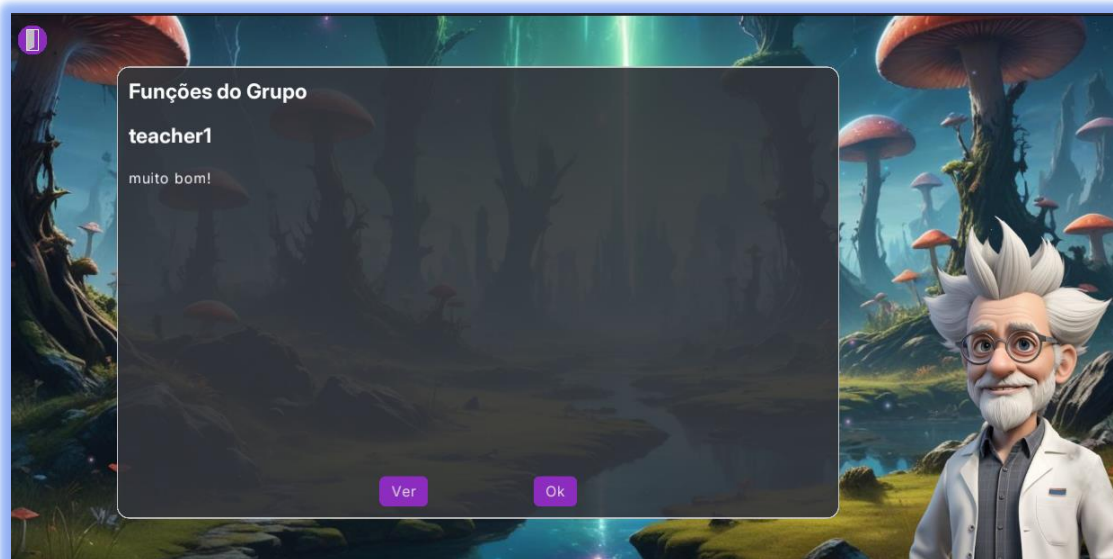


Após o professor fornecer feedback, aceitando ou rejeitando a resposta, os alunos receberão uma notificação.

Se a resposta for rejeitada, o grupo irá observar uma mensagem do professor e terá de realizar as tarefas novamente para receber novo feedback e poder prosseguir.

Se a resposta for aceite, o grupo irá observar uma mensagem do professor e a próxima tarefa/destino será desbloqueada.





Outros exemplos de tarefas e telas que os grupos podem observar:

