



#5

BOOKLET

2021-2-PL01-KA220-VET-000050664

BREATHE THE FUTURE HYBRID EDUCATION IN VET

Υβριδικό Μυστήριο

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΕΕΚ



Co-funded by
the European Union



Υβριδικό Μυστήριο

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΓΙΑ ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ ΕΕΚ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. Εισαγωγή: Γιατί Υβριδική Εκπαίδευση;
2. Επισκόπηση Παιχνιδιού: *Υβριδικό Μυστήριο*
3. Γιατί *Υβριδικό Μυστήριο*;
4. Δομή Παιχνιδιού: Επίπεδα Συμμετοχής
5. Στοιχεία και Πλοκή Παιχνιδιού
6. Εκπαιδευτικό Αντίκτυπο και Οφέλη
7. Ο Ρόλος του Καθηγητή στο *Υβριδικό Μυστήριο*
8. Ας Ξεκινήσουμε με το *Υβριδικό Μυστήριο*
9. Πληροφορίες Επικοινωνίας



1. Εισαγωγή: Γιατί Υβριδική Εκπαίδευση;

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

- Σε ένα μετά-πανδημικό κόσμο, οι εκπαιδευόμενοι στην επαγγελματική εκπαίδευση και κατάρτιση (EEK), ιδίως εκείνοι με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, αντιμετωπίζουν αρκετές προκλήσεις όπως η αποδέσμευση, η έλλειψη κινήτρου, η κοινωνική απομόνωση και η απώλεια μάθησης. Για την αντιμετώπιση αυτών των προβλημάτων δημιουργήθηκε το *Υβριδικό Μυστήριο*, ένα καινοτόμο εκπαιδευτικό παιχνίδι που συνδυάζει τον πραγματικό και τον εικονικό κόσμο.
- **Στόχος:** Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για την επαναπροσέγγιση των μαθητών EEK, την ενίσχυση των κινήτρων τους, της συνεργατικής μάθησης και την οικοδόμηση κρίσιμων δεξιοτήτων ζωής.



2. Επισκόπηση Παιχνιδιού: Υβριδικό Μυστήριο

Τι είναι Το Υβριδικό Μυστήριο;

Το *Υβριδικό Μυστήριο* είναι ένα υβριδικό εκπαιδευτικό παιχνίδι που συνδέει σπουδαστές από διάφορα σχολεία σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο. Συνδυάζει την ατομική μάθηση με τις ομαδικές προσπάθειες συνεργασίας, χρησιμοποιώντας τόσο διαδικτυακές όσο και μη διαδικτυακές μεθόδους. Οι εκπαιδευόμενοι, γνωστοί και ως "ψηφιακοί ιθαγενείς", συμμετέχουν στην επίλυση προβλημάτων, στην ολοκλήρωση εργασιών και στην αντιμετώπιση προκλήσεων του πραγματικού κόσμου μέσω ενός μείγματος εικονικής αλληλεπίδρασης και εξωτερικών δραστηριοτήτων.

Βασικά Χαρακτηριστικά

- Συνδυάζει την αλληλεπίδραση του πραγματικού κόσμου με το ψηφιακό παιχνίδι.
- Συνδυάζει την ατομική με την ομαδική μάθηση.
- Διαδραστικές εργασίες και προκλήσεις που προάγουν την δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων.
- Συμμετοχή σε πολλαπλά επίπεδα: ατομικό, σε επίπεδο τάξης, σχολικό, εθνικό και διεθνές.



3. Γιατί Υβριδικό Μυστήριο;

Αντιμετώπιση Εκπαιδευτικών Προκλήσεων

Το παιχνίδι ανταποκρίνεται στα προβλήματα που δημιουργήθηκαν στην εκπαίδευση από την πανδημία COVID-19 pandemic, και οδήγησαν στην απώλεια μάθησης, την απομάκρυνση και την απομόνωση πολλών μαθητών.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

- **Κίνητρα και Δέσμευση:** Αναζωπυρώνει το ενδιαφέρον των μαθητών, ιδίως εκείνων με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.
- **Δημιουργία Ομάδας:** Ενθαρρύνει την συνεργασία και βελτιώνει τις κοινωνικές δεξιότητες.
- **Ανάπτυξη Δεξιοτήτων:** Ενισχύει την κριτική σκέψη, την επίλυση προβλημάτων, την επικοινωνία, τη γλωσσική επάρκεια και τις αναλυτικές δεξιότητες.
- **Διατήρηση και απόδοση:** Αυξάνει τη διατήρηση της γνώσης και βελτιώνει την πρακτική γνώση μέσω της πρακτικής, βιωματικής μάθησης.

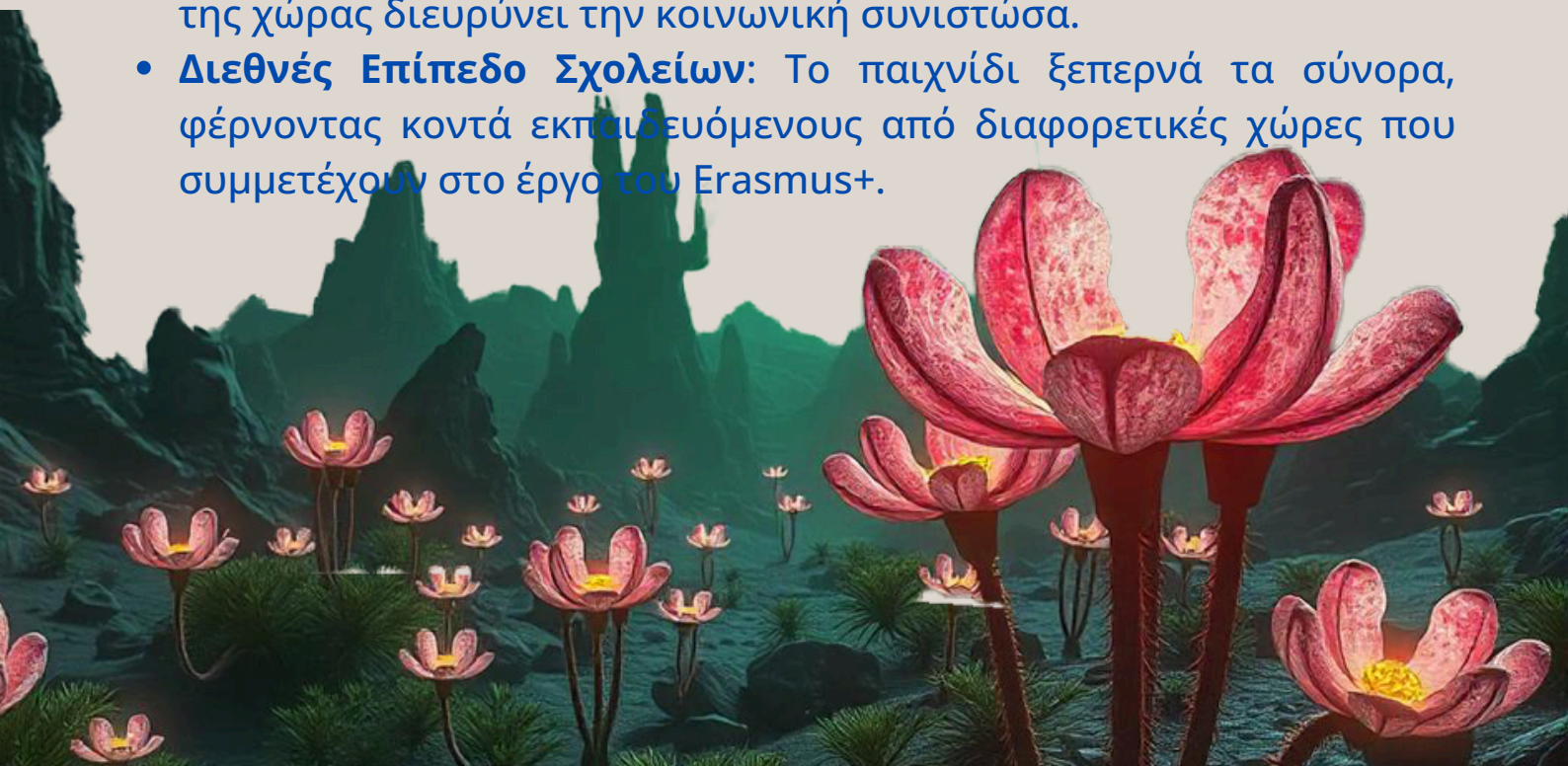


4. Δομή Παιχνιδιού: Επίπεδα Συμμετοχής

Η Εξέλιξη του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι προσφέρει μια πολυεπίπεδη δομή που ενθαρρύνει τους μαθητές να επιλύουν προβλήματα και να ολοκληρώνουν εργασίες σε διάφορα επίπεδα αλληλεπίδρασης:

- **Ατομικό Επίπεδο:** Οι παίχτες ξεκινούν λύνοντας γρίφους και εργασίες μόνοι τους, χτίζοντας την αυτοπεποίθησή τους και τις ατομικές τους δεξιότητες.
- **Επίπεδο Τάξης:** Οι εκπαιδευόμενοι συνεργάζονται με τους συμμαθητές τους για την ολοκλήρωση εργασιών, προωθώντας ομαδικότητα και συνεργασία.
- **Επίπεδο Σχολείου:** Ολόκληρες τάξεις συνεργάζονται για να λύσουν μεγαλύτερες προκλήσεις.
- **Εθνικό Επίπεδο Σχολείων:** Η συνεργασία μεταξύ σχολείων εντός της χώρας διευρύνει την κοινωνική συνιστώσα.
- **Διεθνές Επίπεδο Σχολείων:** Το παιχνίδι ξεπερνά τα σύνορα, φέρνοντας κοντά εκπαιδευόμενους από διαφορετικές χώρες που συμμετέχουν στο έργο του Erasmus+.



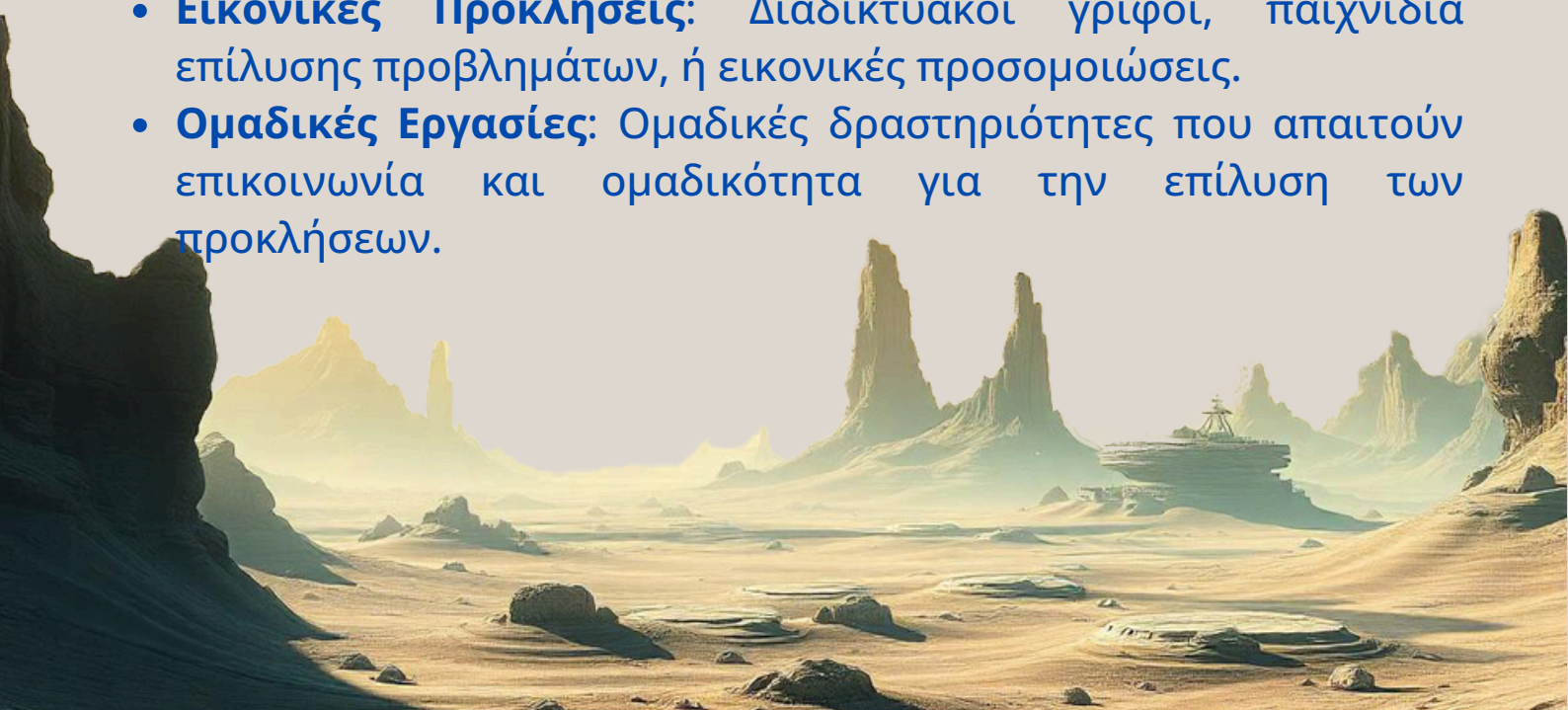
5. Στοιχεία και Πλοκή Παιχνιδιού

Πλοκή Παιχνιδιού

Το Υβριδικό Μυστήριο εισάγει μια διεθνή πλοκή στην οποία οι μαθητές πρέπει να συνεργαστούν για να λύσουν μια σειρά από μυστήρια ή προκλήσεις σχετικά με πραγματικά σενάρια. Αυτά τα σενάρια σχετίζονται με την εκπαίδευση ΕΕΚ και περιλαμβάνουν τόσο φυσικά όσο και εικονικά στοιχεία. Το παιχνίδι διαδραματίζεται σε έναν υβριδικό πλανήτη, σε ένα μυστηριώδη γαλαξία ο οποίος δεν μοιάζει καθόλου με τη Γη. Δεν υπάρχουν ζώα και τα δέντρα μοιάζουν με τεράστια μανιτάρια με λαμπερά χρώματα, παντού υπάρχει χαμηλή βλάστηση, τα βράχια είναι πολύχρωμα και ο αέρας δροσερός. Ο πρωταρχικός στόχος των μαθητών είναι να τον εξερευνήσει και να τον αποικίσει. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο καθηγητής Καταπληκτικός θα τους καθοδηγεί και θα τους υποστηρίζει.

Είδη Εργασιών

- **Εξωτερικές Προκλήσεις:** Εργασίες που απαιτούν οι παίκτες να βγουν έξω και να αλληλοεπιδράσουν με το περιβάλλον τους.
- **Εικονικές Προκλήσεις:** Διαδικτυακοί γρίφοι, παιχνίδια επίλυσης προβλημάτων, ή εικονικές προσομοιώσεις.
- **Ομαδικές Εργασίες:** Ομαδικές δραστηριότητες που απαιτούν επικοινωνία και ομαδικότητα για την επίλυση των προκλήσεων.



6. Εκπαιδευτικό Αντίκτυπο και Οφέλη

Οφέλη για τους εκπαιδευόμενους ΕΕΚ

- **Κοινωνική Δέσμευση:** Προωθεί την οικοδόμηση ομαδικότητας και συνεργασίας σε τοπικό, εθνικό και διεθνές επίπεδο.
- **Ανάπτυξη Κρίσιμων Δεξιοτήτων:** Ενισχύει την επίλυση προβλημάτων, την κριτική σκέψη, την επικοινωνία και τις αναλυτικές δεξιότητες.
- **Βελτιωμένα Μαθησιακά Αποτελέσματα:** τους μαθητές να διατηρούν περισσότερες πρακτικές γνώσεις και να εφαρμόζουν τις έννοιες σε σενάρια πραγματικής ζωής.
- **Οικοδόμηση Κοινότητας:** Ενισχύει την ανάπτυξη εθνικής και διεθνούς κοινότητας εκπαιδευομένων ΕΕΚ.



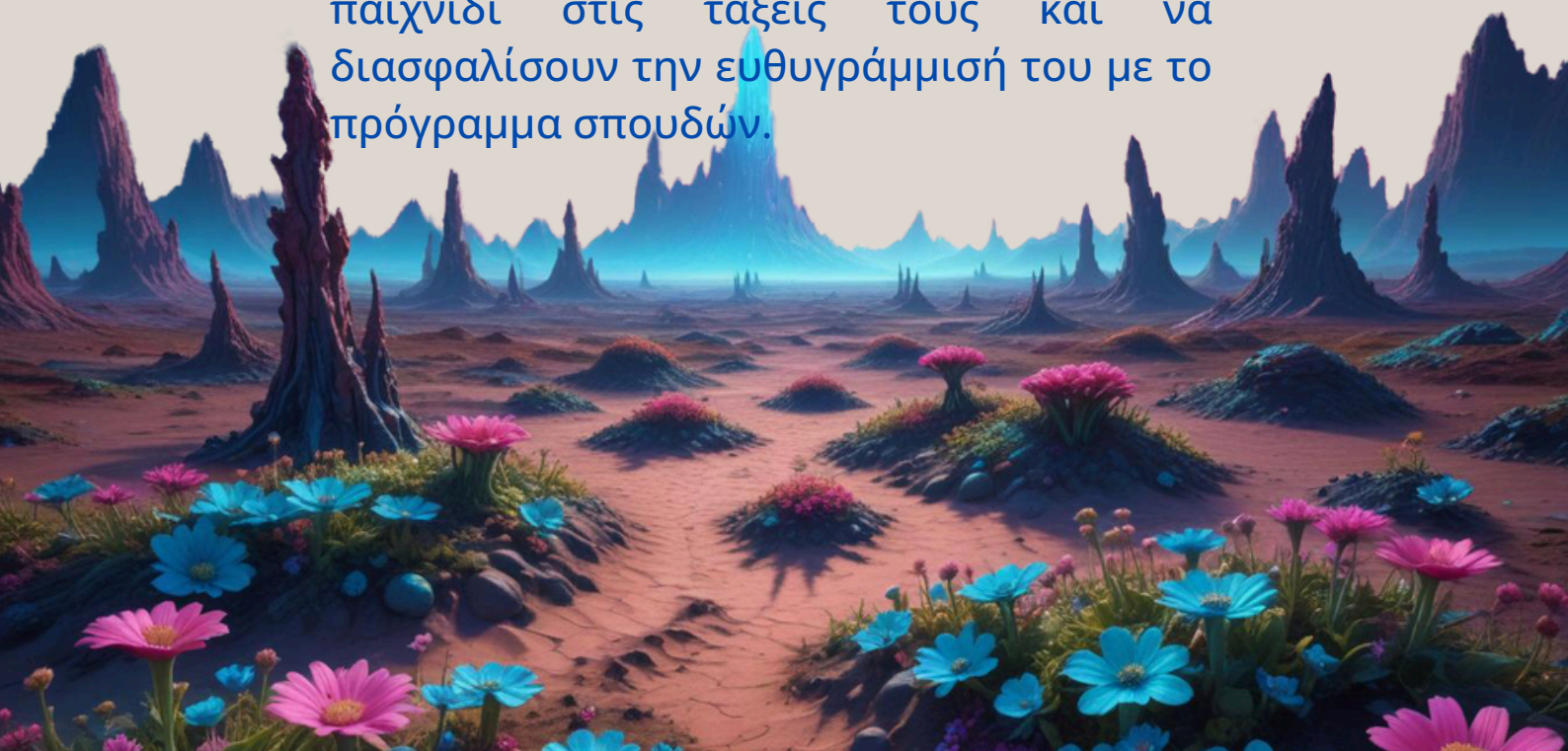
7. Ο Ρόλος του Καθηγητή στο Υβριδικό Μυστήριο

Η Εμπλοκή των Καθηγητών ΕΕΚ

- Οι Καθηγητές είναι οι βασικοί διαχειριστές του παιχνιδιού. Διαχειρίζονται και επιβλέπουν την πρόοδο των μαθητών τους, διασφαλίζοντας την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων.
- Οι Καθηγητές έχουν τη δυνατότητα να διαμορφώνουν το παιχνίδι ανάλογα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών τους, να επιβλέπουν την μαθησιακή τους πρόοδο και να τους καθοδηγούν στις εργασίες και τις προκλήσεις του.

Υποστήριξη των Καθηγητών

Στους καθηγητές θα παρασχεθεί κατάρτιση και πόροι για να τους βοηθήσουν να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά το παιχνίδι στις τάξεις τους και να διασφαλίσουν την ευθυγράμμισή του με το πρόγραμμα σπουδών.



8. Ας Ξεκινήσουμε με το Υβριδικό Μυστήριο

Τρόπος Συμμετοχής

- **Συνδεθείτε:** Η υβριδική πλατφόρμα είναι διαθέσιμη τόσο για καθηγητές όσο και για μαθητές εδώ: <https://game.hvetgame.eu>
- **Εγγραφή:** Οι καθηγητές εγγράφονται χρησιμοποιώντας τα διαπιστευτήρια που δημιουργήθηκαν μέσω της φόρμας εγγραφής. Η φόρμα εγγραφής των εκπαιδευτικών για το παιχνίδι Υβριδικό Μυστήριο επιτρέπει στους εκπαιδευτές να δημιουργήσουν το λογαριασμό τους δίνοντας βασικές πληροφορίες όπως όνομα κλπ. Η επεξεργασία γίνεται μέσω: <https://registration.hvetgame.eu>
- **Δημιουργία Ομάδας:** Ο καθηγητής τώρα μπορεί να δημιουργήσει μία ομάδα.

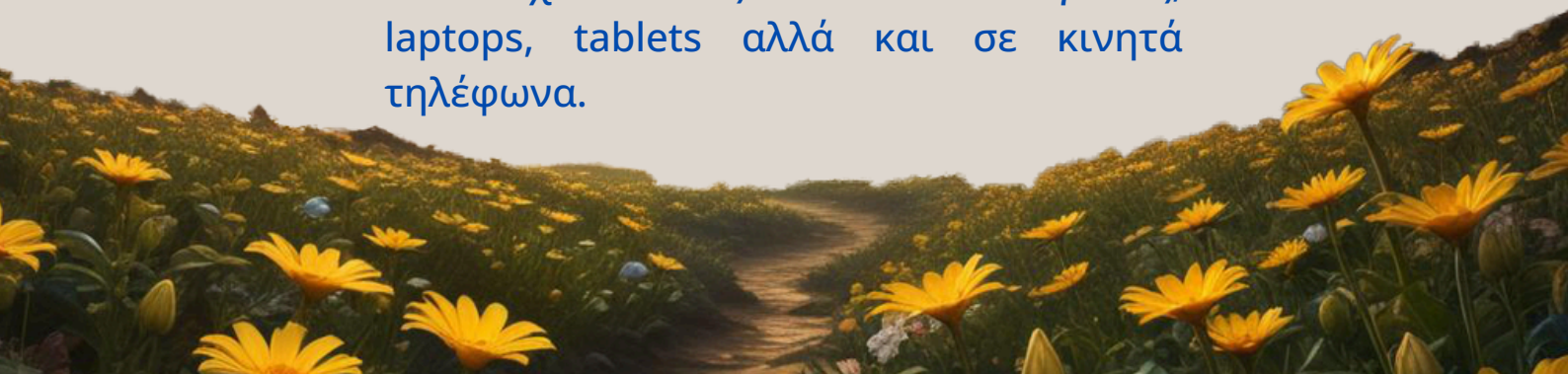


Πλοήγηση στο παιχνίδι

- **Έναρξη Παιχνιδιού:** Ο καθηγητής μπορεί να επιλέξει από τη βιβλιοθήκη τις εργασίες που επιθυμεί να αναθέσει στην ομάδα ή μπορεί να δημιουργήσει μία νέα. Όλα τα παιχνίδια έχουν από προεπιλογή μια υποχρεωτική πρώτη και μια τελευταία εργασία: Πρώτο Βήμα Εργασία 1 -Ομαδικοί Ρόλοι και Τελευταίο Βήμα Εργασία 26- Το Τέλος! Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσθέσουν όσες εργασίες χρειάζονται ενδιάμεσα, αλλά το παιχνίδι θα ξεκινά πάντα με την εργασία 1 και θα τελειώνει όταν ολοκληρωθεί η εργασία 26.
- **Εργασίες:** Οι εργασίες χωρίζονται σε: Εργασίες Βιβλιοθήκης, πρόκειται για προκαθορισμένες εργασίες στην πλατφόρμα, που αποσκοπούν στην αντιμετώπιση συγκεκριμένων ικανοτήτων και μαθησιακών στόχων. Προκαθορισμένες εργασίες, αυτές είναι οι κατά παραγγελία εργασίες όπου ο καθηγητής πρέπει να παρέχει μια εργασία ή μια ερώτηση στην ομάδα. Οι εργασίες χαρακτηρίζονται ως Online, Offline, ή και τα δύο, ανάλογα με το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων που περιλαμβάνουν. Μια εργασία αποτελείται από 1,2, ή μέχρι 3 βήματα. Κάθε βήμα μπορεί να περιλαμβάνει κείμενο, βίντεο, ερώτηση, λήψη αρχείου, ανέβασμα αρχείου, συμπλήρωση πίνακα, ή κουίζ με αντιστοίχιση. Οι Online εργασίες προτρέπουν τους μαθητές να τις συμπληρώσουν και βαθμολογούνται αυτόματα από το σύστημα της πλατφόρμας ενώ οι offline προτρέπουν τους μαθητές να τις συμπληρώσουν και βαθμολογούνται από τον καθηγητή και ανεβάζουν το αρχείο στο σύστημα. Τέλος υπάρχουν οι Διεθνείς εργασίες που επιτρέπουν την πρόσκληση άλλων ομάδων, επιτρέποντας στις τάξεις να συνεργαστούν για την ολοκλήρωση των αποστολών τους.

Τεχνικές προδιαγραφές

Το παιχνίδι παίζεται σε υπολογιστές, laptops, tablets αλλά και σε κινητά τηλέφωνα.



9. Πληροφορίες Επικοινωνίας

Για περισσότερες πληροφορίες μη διστάσετε να έρθετε σε επαφή μαζί μας!

- anna.bartosiewicz@oic.lublin.pl - OIC Poland Foundation
- ea@p-consulting.gr - C.M.SKOUUIDI & SIA E.E.
- irini@eurosc.eu - G.G. EUROSUCCESS CONSULTING LIMITED
- bento.cavadas@ese.ipsantarem.pt - INSTITUTO POLITÉCNICO DE SANTARÉM
- wieslaw.talik@gmail.com - PROGRESS Kalińska, Talik spółka jawna
- abproje07@gmail.com - Antalya İl Milli Eğitim Müdürlüğü
- www.hvet.eu
- <https://www.facebook.com/profile.php?id=100083984344544>

