



**#5**

**BOOKLET**

2021-2-PL01-KA220-VET-000050664

# **BREATHE THE FUTURE HYBRID EDUCATION IN VET**

## **Hybrydowa Tajemnica**

GRA EDUKACYJNA DLA  
UCZNIÓW VET



Co-funded by  
the European Union



# Hybrydowa Tajemnica

## GRA EDUKACYJNA DLA UCZNIÓW VET

### SPIS TREŚCI

1. Wprowadzenie: *Dlaczego nauczanie hybrydowe?*
2. Omówienie gry: *Hybrydowa Tajemnica*
3. *Dlaczego Hybrydowa Tajemnica?*
4. Struktura gry: Poziomy zaangażowania
5. Elementy gry i fabuła
6. Wpływ i korzyści edukacyjne
7. Rola nauczycieli w *Hybrydowej Tajemnicy*
8. Rozpoczęcie korzystania z *Hybrydowej Tajemnicy*
9. Dane kontaktowe



# 1. Wprowadzenie: Dlaczego nauczanie hybrydowe?

## OPIS

- W post-pandemicznym świecie, osoby uczące się w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego (VET), szczególnie te ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, stoją przed wieloma wyzwaniami. Są nimi brak zaangażowania i motywacji, izolacja społeczna oraz utrata wiedzy. Aby rozwiązać te problemy, Hybrydowa Tajemnica oferuje innowacyjną grę edukacyjną, która łączy świat rzeczywisty i wirtualny.
- **Cel:** Gra ma na celu ponowne zaangażowanie osób uczących się w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego (VET), zwiększenie ich motywacji, usprawnienie wspólnego uczenia się i budowanie umiejętności życiowych.



## 2. Omówienie gry: Hybrydowa Tajemnica

### Czym jest Hybrydowa Tajemnica?

Hybrydowa Tajemnica to hybrydowa gra edukacyjna, która angażuje uczniów z różnych szkół na poziomie lokalnym, krajowym i międzynarodowym. Łączy ona indywidualną naukę z pracą grupową, wykorzystując zarówno metody online, jak i offline. Uczniowie, znani jako „cyfrowi tubylcy”, angażują się w rozwiązywanie problemów, wykonywanie zadań i stawianie czoła wyzwaniom poprzez połączenie wirtualnej interakcji i aktywności offline.

### Kluczowe cechy

- Łączy interakcję w świecie rzeczywistym z cyfrową rozgrywką.
- Synergia nauki indywidualnej i zespołowej.
- Interaktywne zadania i wyzwania promujące kreatywność, krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów.
- Zaangażowanie na wielu poziomach: indywidualnym, klasowym, szkolnym, krajowym oraz międzynarodowym.





## 3. Dlaczego Hybrydowa Tajemnica?

### Rozwiązywanie wyzwań w nauczaniu

Gra jest odpowiedzią na trudnienia w nauczaniu wynikające z pandemii COVID-19, która spowodowała utratę wiedzy, brak zaangażowania i izolację wielu uczniów.

### Efekty nauczania

- **Motywacja i zaangażowanie:** Wzbudza zainteresowanie uczniów, szczególnie tych ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.
- **Budowanie zespołu:** Zachęca do współpracy i poprawia umiejętności społeczne.
- **Rozwój podstawowych umiejętności:** Poprawia krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów, komunikację, biegłość językową oraz umiejętności analityczne.
- **Zachowywanie wiedzy i wyniki w nauce:** Zwiększa utrwalanie wiedzy i poprawia wiedzę praktyczną dzięki eksperymentalnemu nauczaniu.



## 4. Struktura gry

# Poziomy zaangażowania

### Postęp w grze

Gra oferuje wielopoziomową strukturę, która zachęca uczniów do rozwiązywania problemów i wykonywania zadań na różnych poziomach interakcji:

- **Poziom indywidualny:** Gracze zaczynają od samodzielnego rozwiązywania zagadek i zadań, budując swoją pewność siebie i indywidualne umiejętności.
- **Poziom klasowy:** Uczniowie współpracują z kolegami z klasy, aby ukończyć zadania grupowe, rozwijając pracę zespołową i współpracę.
- **Poziom szkolny:** Całe klasy lub wiele klas z tej samej szkoły spotyka się, aby rozwiązać większe wyzwania.
- **Poziom szkół krajowych:** Współpraca odbywa się między szkołami w danym kraju, rozszerzając komponent społeczny.
- **Poziom szkół międzynarodowych:** Gra wykracza poza granice, łącząc uczniów z różnych krajów zaangażowanych w projekt Erasmus+.



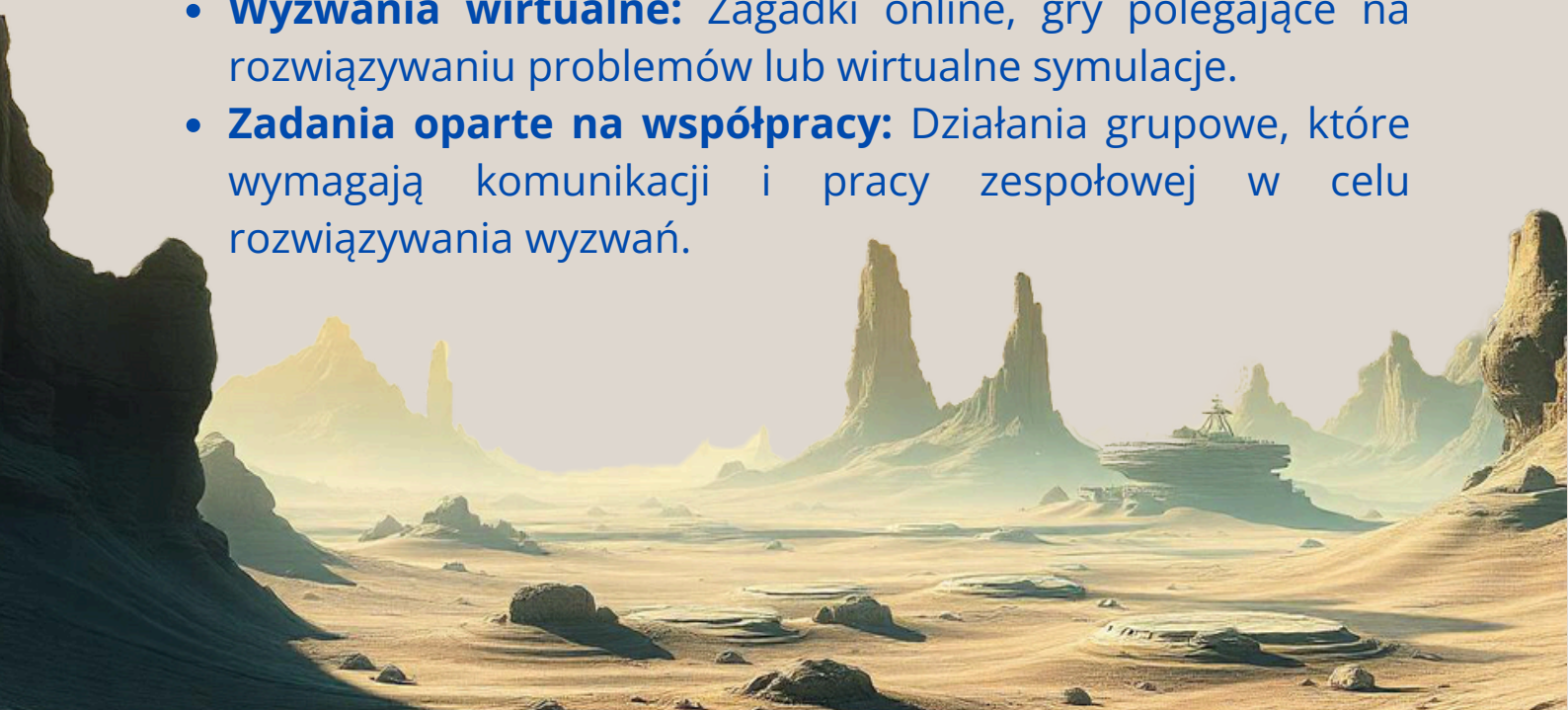
## 5. Elementy gry i fabuła

### Fabuła gry

*Hybrydowa Tajemnica* wprowadza międzynarodową fabułę, w której uczniowie muszą współpracować, aby rozwiązać serię zagadek lub wyzwań związanych z rzeczywistymi wydarzeniami. Wydarzenia te są istotne dla kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) i obejmują zarówno elementy fizyczne, jak i wirtualne. Akcja gry rozgrywa się na hybrydowej planecie w tajemniczej galaktyce, która w niczym nie przypomina Ziemi. Nie ma tam zwierząt, a drzewa wyglądają jak ogromne, jaskrawe grzyby. Wszędzie jest niska roślinność przypominająca trawę, skały są kolorowe, a powietrze jest świeże. Głównym celem uczniów jest eksploracja i kolonizacja planety. Przez całą wyprawę będzie wspierał ich Profesor Amazing.

### Rodzaje zadań

- **Wyzwania offline:** Zadania wymagające od graczy wyjścia “na zewnątrz” i interakcji z otoczeniem.
- **Wyzwania wirtualne:** Zagadki online, gry polegające na rozwiązywaniu problemów lub wirtualne symulacje.
- **Zadania oparte na współpracy:** Działania grupowe, które wymagają komunikacji i pracy zespołowej w celu rozwiązywania wyzwań.





## 6. Wpływ i korzyści edukacyjne

### Korzyści dla uczniów kształcenia i szkolenia zawodowego (VET)

- **Zaangażowanie społeczne:** Promuje budowanie zespołu i współpracę na poziomie lokalnym, krajowym i międzynarodowym.
- **Rozwój podstawowych umiejętności:** Poprawa umiejętności rozwiązywania problemów, krytycznego myślenia, komunikacji oraz umiejętności analitycznych.
- **Lepsze wyniki w nauce:** Pomaga uczniom zachować więcej praktycznej wiedzy i zastosowania pojęć w praktyce.
- **Budowanie społeczności:** Wspiera rozwój krajowej i międzynarodowej społeczności uczniów kształcenia i szkolenia zawodowego (VET).





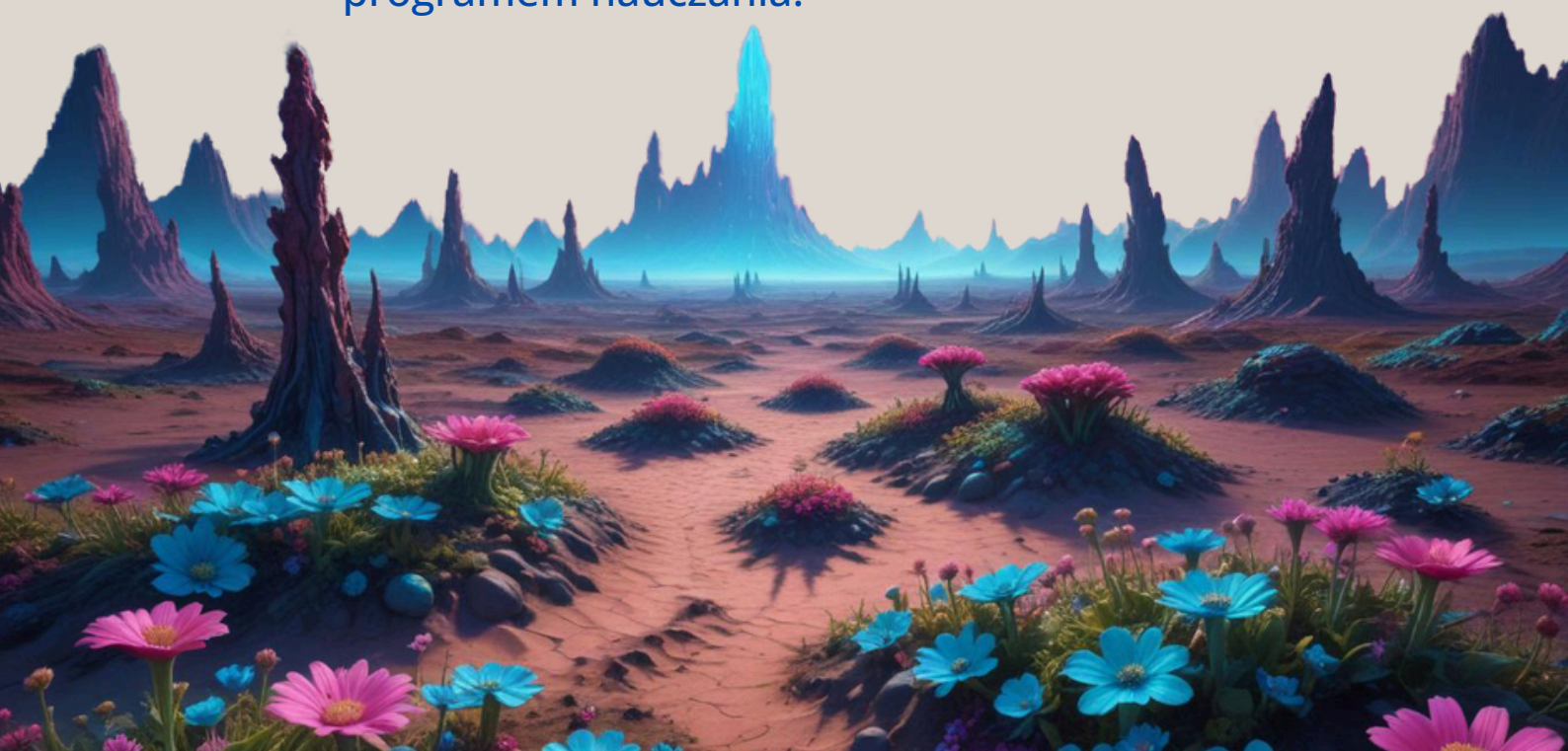
## 7. Rola nauczycieli w *Hybrydowej Tajemnicy*

### Zaangażowanie nauczycieli VET

- Nauczyciele są głównymi administratorami gry. Zarządzają i monitorują postępy swoich uczniów, zapewniając realizację celów edukacyjnych.
- Nauczyciele mają możliwość skonfigurowania gry tak, aby odpowiadała potrzebom edukacyjnym ich uczniów oraz nadzorowania ich postępów w nauczaniu i prowadzenia ich przez zadania i wyzwania w grze.

### Wsparcie dla nauczycieli

Nauczyciele otrzymają materiały i zasoby, które pomogą im efektywnie korzystać z gry w swoich klasach i zapewnić zgodność gry z programem nauczania.



## 8. Rozpoczęcie korzystania z *Hybrydowej Tajemnicy*

### Jak wziąć udział

- **Logowanie:** Platforma hybrydowa jest dostępna zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów pod adresem: <https://game.hvetgame.eu>
- **Rejestracja:** Nauczyciele logują się przy użyciu danych uwierzytelniających utworzonych za pomocą formularza rejestracyjnego. Formularz rejestracyjny dla nauczycieli na platformie Hybrydowa Tajemnica umożliwia nauczycielom utworzenie konta poprzez podanie podstawowych danych, takich jak imię itp. Jest on przetwarzany za pośrednictwem strony: <https://registration.hvetgame.eu>
- **Tworzenie grup:** Nauczyciel może teraz utworzyć grupę



## Proces gry

- **Rozpoczęcie gry:** Nauczyciel może wybrać z biblioteki zadania, które chce przydzielić grupie lub może utworzyć nowe. Wszystkie gry mają domyślnie obowiązkowe pierwsze i ostatnie zadanie: Pierwszy krok Zadanie 1 - Role w grupie i Ostatnie zadanie 26 - Koniec! Nauczyciele mogą dodawać dowolną liczbę zadań w międzyczasie, ale gra zawsze rozpocznie się od zadania 1 i zakończy się na zadaniu 26.

- **Zadania:** Zadania dzielą się na:

Zadania z biblioteki - są to wstępnie zdefiniowane zadania na platformie, mające na celu zajęcie się określonymi kompetencjami i celami nauczania.

Zadania niestandardowe - są to zadania, w których nauczyciel sam tworzy dla grupy zadanie lub pytanie.

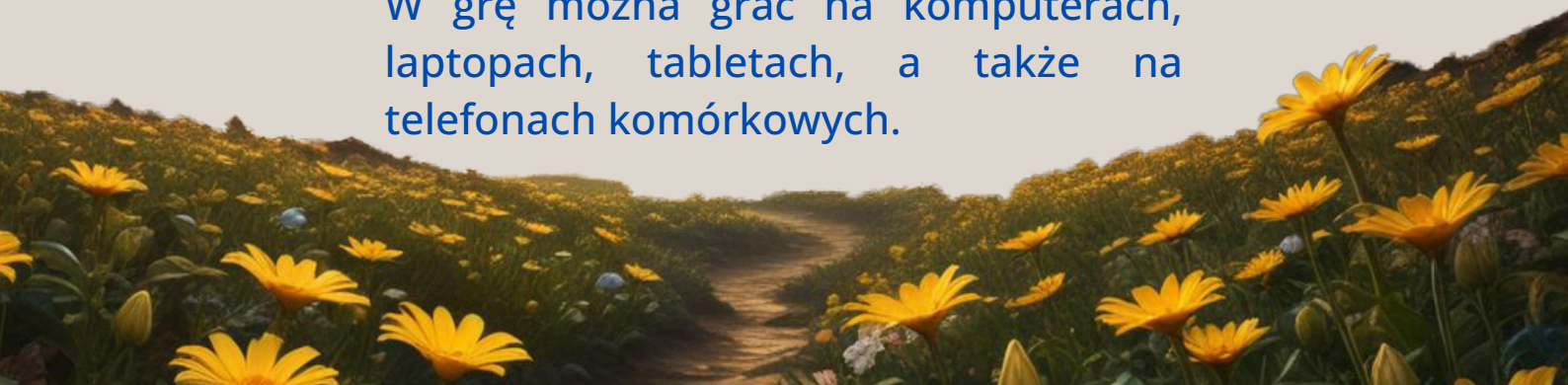
Zadania są oznaczone jako Online, Offline lub oba, w zależności od kontekstu działań, które obejmują. Zadanie składa się z 1, 2 lub maksymalnie 3 kroków. Każdy krok może zawierać tekst, wideo, pytanie, pobieranie pliku, przesyłanie pliku, wprowadzanie tabeli lub quizu „przeciąg i upuść”.

Zadania online są automatycznie oceniane przez system platformy. Zadania offline są oceniane przez nauczyciela i przesyłane do systemu.

Istnieją także zadania międzynarodowe, które umożliwiają zapraszanie innych grup, pozwalając klasom na współpracę w celu wykonywania zadań.

## Wymagania techniczne

W grę można grać na komputerach, laptopach, tabletach, a także na telefonach komórkowych.





## 9. Dane kontaktowe

**Aby uzyskać więcej informacji, skontaktuj się z nami!**

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

