

Language Detective

Przewodnik dla Edukatorów

PL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Spis treści

- [Wstęp](#) - 3
- [Przykłady użycia Language Detective](#) - 4
- [Przygotowanie do gry](#) - 5
 - [Poziomy językowe i wiek graczy](#) - 6
 - [Wymagania techniczne](#) - 7
 - [Wybór trybu gry i sprawy](#) - 8
- [Wsparcie graczy w trakcie gry](#) - 9
 - [Wskazówki dotyczące fabuły](#) - 10
- [Aktywności po grze](#) - 16
 - [Ćwiczenia językowe](#) - 17
- [Oświadczenie o bezpieczeństwie](#) - 24
- [Informacje o projekcie](#) - 25

Wstęp

Witaj w Przewodniku dla Edukatorów Language Detective – kompleksowym podręczniku, który ma za zadanie wyposażyć instruktorów w narzędzia i umiejętności pozwalające zoptymalizować doświadczenie z aplikacją Language Detective. Ten podręcznik służy pomocą w korzystaniu z tej innowacyjnej platformy do treningu i nauki w formie gry.

Na dalszych stronach znajdziesz szczegółowe informacje związane z szeregiem tematów. Od przykładów użycia Language Detective i przygotowania do gry, przez poziom znajomości językowej i wiek graczy. Poznasz wymagania techniczne, zagadnienia dotyczących trybów gry, oraz skuteczne metody wsparcia uczestników rozgrywki.

Ponadto, ten podręcznik dostarcza cennych wskazówek dotyczących aktywności po grze, takich jak niezależne ćwiczenia językowe. Mając na uwadze bezpieczeństwo i dobro użytkowników, ten podręcznik zawiera oświadczenie, dotyczące potencjalnie wrażliwej treści.

Wykorzystaj pełny potencjał Language Detective, aby zaangażować uczestników sesji gry w fascynującą przygodę nauki języków.

Należy pamiętać, że ten podręcznik służy jedynie do organizowania sesji gry w kontrolowanym sposób. Dla informacji o tym, jak pobrać, skonfigurować i grać w grę, zapraszamy do naszego [Podręcznika Gracza Language Detective](#).

Przykłady użycia Language Detective

Aplikacja Language Detective to narzędzie dla edukatorów, rewolucjonizujące tradycyjne metody nauczania i trenowania umiejętności poprzez wprowadzenie nauki w formie gry. Wspiera myślenie krytyczne, rozwiązywanie problemów i współpracę, odpowiadając na różne potrzeby rozwoju umiejętności i stylów nauczania.

Poza nauką języków, ta aplikacja rozwija miękkie umiejętności, takie jak czytanie ze zrozumieniem, efektywną komunikację i wnioskowanie dedukcyjne. Immersywne narracje i interaktywne wyzwania wzmacniają zrozumienie i umiejętności analityczne, wykorzystywane poza samą nauką języka.

Edukatorzy znajdą w tej aplikacji narzędzie wspierające prowadzenie lekcji i warsztatów, angażujące uczestników i wzmacniające komunikację w wielojęzycznych środowiskach. Language Detective pozwala dostosować doświadczenia do różnych potrzeb uczących się, zwiększając zaangażowanie w różnych środowiskach, takich jak kursy, szkolenia i inne, mniej formalne spotkania.

Aplikacja Language Detective rozpala pasję do uczenia się, jednocześnie wzmacniając umiejętności językowe i rozwiązywania problemów. Użyj jej, aby wzmocnić pozycję uczących się i edukatorów, czyniąc z nich sprawnych detektywów językowych gotowych na wyzwania przyszłości.

Przygotowanie do gry (1/4)

Sekcja przygotowań przed grą oferuje wskazówki dla edukatorów i mistrzów gry dotyczące skutecznego przygotowania do używania aplikacji w różnych środowiskach.

Aplikacja Language Detective oferuje wszechstronne zastosowania, dostosowując się do różnych środowisk, pozwalając na atrakcyjne szkolenia miękkich umiejętności i nauki języków. Typowe przypadki użycia to:

- **Obozy Młodzieżowe** (i inne mało formalne spotkania)
 - Doskonałe narzędzie zapoznawcze i do integracji
 - Umożliwia uczestnikom rozpoznanie mocnych i słabych stron współgraczy
 - Pozwala na łączenie w grupy wielojęzycznych graczy, pomagając im przełamywać bariery językowe
- **Nauka w klasie** (lub innym środowisku edukacyjnym)
 - Rozgrywka może zająć mniej niż połowę lekcji
 - Wiele grup może grać jednocześnie, rywalizując o najlepszy wynik
 - Wspiera pracę zespołową i naukę języka w przyjemny sposób
- **Spotkania nieformalne lub rodzinne**
 - Może zapewnić zabawę dla grupy przyjaciół
 - Aktywności związane z nauką języka mogą zostać zignorowane
 - Wspiera przyjazną rywalizację, nawet między członkami jednej drużyny

Przygotowanie do gry (2/4)

Poziomy językowe i wiek graczy

W Language Detective mogą grać osoby o wszystkich poziomach znajomości języka (pod warunkiem, że mają pewną znajomość języka polskiego, niemieckiego lub angielskiego) i jest polecany dla graczy w wieku 13 lat i starszych. Oto dostępne poziomy trudności:

Łatwy poziom

- Skupia się na umiejętnościach miękkich i fabule.
- Wybierz swój język ojczysty (lub ten, który znasz najlepiej) zarówno dla treści spaw, jak i ćwiczeń.
- Zalecany dla najmłodszych graczy.
- Sugerowany dla osób bez znajomości języka obcego.

Średni poziom

- Umożliwia rozwój umiejętności miękkich i ćwiczenie języka obcego, zachowując zrozumienie fabuły.
- Wybierz swój język ojczysty dla treści spraw i język obcy na potrzeby ćwiczeń językowych.
- Zalecany dla graczy w każdym wieku.
- Sugerowany dla znajomości języka na poziomie A1-B1.

Trudny poziom

- Rozgrywka skupia się na ćwiczeniach językowych.
- Wybierz język obcy zarówno dla spraw jak i ćwiczeń.
- Zalecany dla starszych nastolatków i dorosłych graczy.
- Sugerowany dla znajomości języka na poziomie B2+.

Przygotowanie do gry (3/4)

Wymagania techniczne

- **System operacyjny:** Kompatybilne z iOS 11.0 lub nowszym, Android 7.0 lub nowszym.
- **Dostępna pamięć:** Wymaga co najmniej 250 MB przestrzeni na dysku (zalecane jest 350 MB).
- **Procesor:** Optymalnie działa na urządzeniach z procesorem 1,8 GHz lub szybszym.
- **Łączność internetowa:** Stabilne połączenie internetowe jest wymagane przez cały czas używania.

Przygotowanie do rozgrywki::

- **Pobierz lub Zaktualizuj:** Zalecamy uzyskać aplikację z wyprzedzeniem, aby uniknąć oczekiwania na pobranie.
- **Naładuj urządzenie mobilne:** Upewnij się, że Twoje urządzenie jest odpowiednio naładowane przed rozpoczęciem gry, aby uniknąć utraty postępu.
- **Zapasowe powerbanki:** Rozważ posiadanie zapasowych źródeł zasilania, w przypadku długiej rozgrywki lub gdy gniazdko zasilania nie jest dostępne.
- **Orientacja pozioma:** Upewnij się, że możesz ustawić swoje urządzenie poziomo przez całą rozgrywkę.

Te kroki pomogą zapewnić płynne i nieprzerwane doświadczenie podczas grania w Language Detective na Twoim urządzeniu mobilnym.

Przygotowanie do gry (4/4)

Wybór trybu gry i sprawy

Dla nowych graczy sugerujemy rozpoczęcie od Samouczka w Trybie Narracyjnym w pojedynkę. Udzieli on wszystkich szczegółowych informacji o grze w ciągu 5 minut.

W przypadku sesji formalnych z udziałem wielu grup, najlepiej wybrać tę samą sprawę. Kolejność rozgrywania nie ma znaczenia, dlatego zachęcamy graczy do rozmowy na temat swoich preferencji w oparciu o krótkie opisy spraw. Jedna sesja rozgrywki powinna oznaczać rozegranie jednej sprawy, a następnie porównanie wyników lub dodatkowe omówienie ćwiczeń językowych.

Do wyboru są dwa tryby rozgrywki. To wybór kluczowy, aby doświadczenie pasowało do sytuacji, w której toczy się gra:

- **Tryb Narracyjny** - oferuje spokojne, wolne od presji czasu doświadczenie śledcze. Jest odpowiedni dla tych, którzy preferują swobodne, nieograniczone podejście do rozwiązywania sprawy. Rekomendowany dla mniej formalnych spotkań i mniejszej liczby grup.
- **Tryb Czasowy** - doskonały dla osób z ograniczonym czasem na grę, jak w przypadku lekcji. Tryb ten narzuca limity czasowe dla całej sprawy. Dopasowany do uzyskania synchronicznych zakończenia między grupami, gdzie każda sesja trwa od 15 do 30 minut.

Wsparcie graczy w trakcie gry (1/7)

Jako nauczyciel, przełożony lub opiekun nadzorujący wiele grup, Twoja rola jest kluczowa w ulepszaniu rozgrywki. Chociaż nie będziesz grać bezpośrednio (chyba że w grze będzie uczestnik bez partnera), skupiasz się na wspieraniu współpracy pomiędzy członkami zespołu i utrzymywaniu atmosfery wsparcia. Twoje główne cele obejmują:

Kultywowanie współpracy: zachęcaj do skutecznej komunikacji i współpracy w każdym zespole. Podkreśl wartość wspólnych spostrzeżeń i różnorodnych perspektyw w rozwiązywaniu zawiłej sprawy karnej.

Przypomnienie o celu: Przypomnij graczom, aby trzymali się celów sprawy. Dzięki Twoim wskazówkom zespoły będą podążać właściwą drogą i czerpać jak najwięcej z doświadczenia.

Tworzenie przyjaznego środowiska: Stwórz pozytywną i wciągającą atmosferę. Pomaga to graczom skoncentrować się na rozwikłaniu zawiłości sprawy bez niepotrzebnego stresu, tworząc sprzyjające środowisko do nauki.

Twoja rola jako opiekuna odegra kluczową rolę w uczynieniu rozgrywki satysfakcjonującą przygodą dla uczestników. Dzięki Twoim wskazówkom zespoły mogą radzić sobie z wyzwaniem, pracować spójnie i uzyskiwać cenne informacje na temat aspektów gry związanych z rozwiązywaniem problemów. Ciesz się możliwością uczestniczenia w tym wyjątkowym i wciągającym doświadczeniu!

Wsparcie graczy w trakcie gry (2/7)

Wskazówki dotyczące fabuły

Poniższa sekcja zawiera **SPOILERY** dotyczące spraw Language Detective. Została zaprojektowana, aby zapewnić niezbędną wiedzę specjalistyczną nauczycielom i opiekunom, aby mogli pomóc graczom, jeśli utkną, zaczną frustrować się brakiem postępów lub poczują się przytłoczeni ilością informacji, które muszą przetworzyć. Przeczytaj ją dopiero po samodzielnym zagraniu w grę lub jeśli nie masz zamiaru samodzielnie rozwiązywać spraw.

Na kolejnych stronach znajdują się rozwiązania wszystkich spraw występujących w grze (z wyjątkiem samouczka). Są to wyjaśnienia do pytań zawartych w raporcie końcowym, z którymi gracze sami zapoznają się podczas wzajemnej oceny odpowiedzi w fazie raportu. Wyjaśnienia te dostarczają szczegółowych informacji dotyczących przebiegu sprawy. Rozwiązania przedstawiono w następującej kolejności:

- [Kradzież Czarnego Łabędzia](#) - 11
- [Pozdrowienia z Sydney](#) - 12
- [Mecenas i Barmani](#) - 13
- [Żołnierzyki](#) - 14
- [Retro Granie](#) - 15

Wsparcie graczy w trakcie gry (3/7)

Black Swan Theft

Kto ukradł dokumenty z pokoju Roberta Millera?

- Dokumenty ukradła Marta Gabriel, żona Roberta Millera.

Jak złodziej dostał się do pokoju?

- Złodziejka – Marta Gabriel – udawała pracowniczkę hotelu. W swojej karierze aktorskiej wielokrotnie odgrywała rolę pokojówki. Znała kod PIN do pokoju męża – wybrał ważną dla siebie datę – datę urodzenia ukochanej córki.

Kto zaplanował kradzież?

- Filip Strauss i Marta Gabriel. Współpracowali, bo łączy ich coś więcej niż przyjaźń.

Dlaczego skradziono dokumenty?

- Marta Gabriel i Filip Strauss ukradli dokumenty, żeby opóźnić fuzję firm Gwiazda i Multi-Inwestycje. Choć Marta Gabriel jest właścicielką firmy Gwiazda, Robert Miller był upoważniony do podpisania umowy i chciał ją zawrzeć bez wiedzy żony. Nie wiedział jednak, że Filip Strauss, dyrektor finansowy Gwiazdy, który pomagał mu z przygotowaniem umowy, był blisko z Martą Gabriel i poinformował ją o negocjacjach, żeby ją chronić.

Dlaczego Robert Miller chciał sprzedać firmę Gwiazda?

- Chciał po prostu zlikwidować firmę żony zanim zakończy się postępowanie rozwodowe, bo wiedział, że po rozwodzie straci nie tylko władzę nad córką, lecz także pozycję prezesa zarządu firmy, którą prawdopodobnie przejmie Filip Strauss. Gdyby sprzedał firmę, w ramach ugody rozwodowej dostałby chociaż połowę jej wartości. Zależało mu na tym, żeby sprzedaż weszła w życie jak najszybciej, zanim zakończy się postępowanie rozwodowe.

Wsparcie graczy w trakcie gry (4/7)

From Sydney, With Love

Kto pragnął śmierci Cordella Beresforda?

- Śmierci Cordella Beresforda pragnął jego kuzyn, Percival Hammermeister.

Jakie działanie sprawcy doprowadziło do śmierci pana Beresforda?

- Pan Beresford wypił zatrutą kawę w domu kuzyna.

Jaki był motyw mordercy?

- Pan Hammermeister od zawsze chciał przejąć firmę Vestal Communications, a do podjęcia tak drastycznego kroku doprowadziły go złe decyzje biznesowe kuzyna.

Co dokładnie było narzędziem zbrodni?

- Do zabicia pana Beresforda użyto trucizny – talu.

Dlaczego nękano rodzinę Beresfordów?

- Percival Hammermeister chciał zastraszyć Cordella Beresforda, aby skłonić go do sporządzenia testamentu.

Wsparcie graczy w trakcie gry (5/7)

Patrons and Bartenders

Dlaczego podejrzany dał Pawłowi narkotyk?

- Suzin chciał zwrócić uwagę policji na działalność Mecenasów.

Kto dał Pawłowi nieznany narkotyk?

- Narkotyk przekazał mu Michał Władimirowicz Suzin.

Co chciał osiągnąć podejrzany?

- Chciał przejąć umowę z zagranicznym dilerem, żeby w oparciu o nią założyć nowy gang.

Który gang ma w mieście więcej wpływów?

- Mecenasi są najbardziej wpływowym gangiem w mieście.

Wsparcie graczy w trakcie gry (6/7)

Toy Soldiers

Kto porwał Jespera?

- Jespera porwała organizacja przestępcza działająca pod przykrywką firmy transportowej Quetzal.

Dlaczego porwano Jespera?

- Jesper był jedynym tropem prowadzącym przestępców do Risy, dziewczyny, która im uciekła.

Z kim Jesper był potajemnie związany w przeszłości?

- Jesper był podrzędnym członkiem gangu Barmani.

Jaką tajemnicę próbowali chronić porywacze Jespera?

- Próbowali rozpocząć w mieście działalność opartą na handlu ludźmi.

Wsparcie graczy w trakcie gry (7/7)

Retro Gaming

Kto zorganizował porwanie?

- Porwanie zorganizował sam porwany, José Arkadio Morales.

Jaki był motyw porywacza?

- Pan Morales chciał zwiększyć swoją popularność i wymusić na zarządzie klubu wysłanie go na mistrzostwa świata.

Kto pomógł porywaczowi?

- Pomógł mu gang Mecenasów.

Jak porywacz opłacił zorganizowanie porwania?

- Zapłacił w kryptowalucie.

Aktywności po grze (1/8)

Po rozgrywce w Language Detective można podjąć działania kluczowe dla wzmocnienia procesu uczenia się i zrozumienia wyników rozgrywki. Po pierwsze, porównanie wyników wewnątrz drużyny może ujawnić różne rezultaty poszczególnych graczy. Porównanie to inicjuje cenną dyskusję na temat przyczyn różnic w punktacji, zachęcając uczestników do wymiany spostrzeżeń na temat danej sprawy oraz określenia mocnych stron i obszarów wymagających poprawy. Sprzyja to współpracy i wzajemnemu uczeniu się pomiędzy członkami zespołu.

Ponadto porównanie wyników różnych zespołów pozwala określić najskuteczniejszych detektywów na podstawie ich łącznej punktacji. Zespół z najwyższym wynikiem prezentuje swoją biegłość zarówno w rozwiązywaniu spraw, jak i zdolnościach językowych.

Co więcej, nauczyciele mogą ponownie przeanalizować ćwiczenia językowe wspólnie ze wszystkimi uczestnikami. Pozwala to potwierdzić prawidłowe zrozumienie ćwiczeń, wyjaśnić błędny i pomóc uczestnikom, którzy popełnili błędy. Umożliwia edukatorom dostarczenie dodatkowego kontekstu i wyjaśnień, zapewniając głębsze zrozumienie językowe i kontynuując naukę wykraczając poza samą rozgrywkę.

Aktywności po grze (2/8)

Ćwiczenia językowe

W aplikacji Language Detective ćwiczenia do nauki języków to coś więcej niż tylko dodatkowe wyzwania – są integralną częścią rozgrywki. Ćwiczenia te służą dwóm celom: doskonaleniu umiejętności językowych i zdobywaniu dodatkowych punktów, jeśli zostaną rozwiązane w trakcie gry. Ich interaktywny charakter i powiązanie z narracją angażują graczy, zwiększając dynamikę procesu uczenia się.

Co więcej, ćwiczenia te są dostępne z menu głównego po zakończeniu rozgrywki, co stanowi doskonały zasób dla edukatorów. Ta funkcja umożliwia instruktorom ponowne przeglądanie ćwiczeń, celem zapewnienia dalszego kontekstu i pomaga uczniom w zrozumieniu błędów, co czyni ją cennym narzędziem do edukacji językowej wykraczającej poza samą rozgrywkę.

Na kolejnych stronach znajdują się rozwiązania ćwiczeń występujących w następujących sprawach:

- [Kradzież Czarnego Łabędzia](#) - 18
- [Pozdrowienia z Sydney](#) - 20
- [Mecenas i Barmani](#) - 22

Aktywności po grze (3/8)

Kradzież Czarnego Łabędzia

The Black Swan Hotel: Investigate the crime scene

Put the words in the order in which they are mentioned in the crime scene description.

1. documents
2. laptop
3. briefcase
4. wall safe
5. trash cans

The Black Swan Hotel: Watch security footage

Match the correct time to the words.

- 19.30 - seven thirty
- 23.45 - quarter to midnight
- 6.50 - ten to seven
- 12.30 - half past twelve
- 4.15 - quarter past four
- 14.10 - ten past two

Aktywności po grze (4/8)

Kradzież Czarnego Łabędzia

Star Company: Ask about the stolen documents

Match the numbers.

- 523 - Five hundred twenty-three
- 62 - Sixty-two.
- 1238 - One thousand two hundred thirty-eight
- 26 - Twenty-six
- 2183 - Two thousand one hundred eighty-three
- 432 - Four hundred thirty-two

Star Company: Ask about Robert Miller

Fill in the correct question word for each question.

- **WHAT** was your relationship with Robert Miller?
- **WHY** did you meet him last week?
- **WHEN** did you sign the deal?
- **WHO** did he sign the deal with?
- **HOW** did he feel last week?

Aktywności po grze (5/8)

Pozdrowienia z Sydney

Vestal Communications: Talk to the employees

Fill in the correct question word for each question.

- **WHEN** was the last time you saw your husband?
- **WHAT** happened last week?
- **WHO** did you have a meeting with?
- **WHY** was he anxious?
- **HOW** was his health?
- **WHERE / WHY** were the windows broken?

Notary Office: Ask about Cordell Beresford and his meeting yesterday

Match the correct family member to the description.

- He is my mother's brother: **UNCLE**.
- She is my father's mother: **GRANDMOTHER**.
- She is my father's sister: **AUNT**.
- He is my grandmother's only son: **FATHER**.
- He is my aunt's father: **GRANDFATHER**.

Aktywności po grze (6/8)

Pozdrowienia z Sydney

Crime Lab: Consult the forensics team about the test results

Match the substances with the element from the periodic table.

- oxygen: O
- sodium: Na
- hydrogen: H
- lead: Pb
- carbon: C
- thallium: Tl
- cadmium: Cd

The Crash Site: Investigate the car

Match the correct syllables to form car part names.

- windscreen
- bumper
- window
- pedal
- engine

Aktywności po grze (7/8)

Mecenasi i Barmani

Crime Lab: Report from toxicology department

Match the substances with the element from the periodic table.

- oxygen: O
- sodium: Na
- hydrogen: H
- lead: Pb
- carbon: C
- gold: Au

St. Brigitte's Hospital: Visit the victims

Match the words to create correct items of clothing.

- denim jacket
- baseball cap
- mini skirt
- sew-on badges
- platform boots
- cargo pants
- wool sweater
- silk scarf

Aktywności po grze (8/8)

Mecenasi i Barmani

Disco Compass: Have a look at the dancehalls

Match the correct verbs to the activity.

- dance on the dancefloor
- order a drink at the bar
- talk to your friends
- get ready at home
- catch a bus to the club
- meet someone new

Shop Bookworm: Look closely at the picture frame

Match the correct book genre with the description.

- **Romance:** This book tells a love story.
- **Thriller:** This book is about crime.
- **Biography:** This book is about someone's life.
- **Fantasy:** This book tells an imaginative story
- **Reference:** This book gives a lot of information.
- **Graphic novel:** This book is mostly pictures.
- **Science Fiction:** This book is set in the future.

Oświadczenie o bezpieczeństwie

Drodzy Edukatorzy i Opiekunowie,

Language Detective to aplikacja edukacyjna, w której znajdują się intrygujące rozwiązania zagadek poruszających tematy morderstwa, zatrucia, porwania i kradzieży. Elementy te stanowią integralną część fabuły, ale są przedstawione w sposób, który przedkłada wyzwanie intelektualne i rozwiązywanie problemów nad sensacją i wstrząsające detale.

Pragniemy zapewnić, że Language Detective nie zawiera żadnych niepokojących obrazów ani gorszących opisów. Nasze treści są tworzone z myślą o zapewnieniu stymulującego intelektualnie i bezpiecznego środowiska dla osób w wieku 13 lat lub starszych.

Jako edukatorzy i opiekunowie zalecamy wcześniejsze zapoznanie się z treścią sprawy, aby upewnić się, że odpowiada ona poziomowi komfortu i dojrzałości uczniów lub uczestników. To proaktywne podejście pozwala ułatwić dyskusje, oferować wskazówki i zapewniać pozytywne i konstruktywne doświadczenia wszystkim zaangażowanym.

Z wyrazami szacunku,

Zespół Projektu Language Detective

Informacje o projekcie

Tytuł projektu: **Language Detective – Interaction-Based Language Learning**

Kod projektu: **2020-3-PL01-KA205-095063**

Language Detective jest projektem Erasmus+ akcji K2. Koncentruje się na rozwijaniu umiejętności miękkich i ulepszaniu metodologii nauki języków poprzez innowacyjne podejścia. Projekt integruje technologię, grywalizację i strategie uczenia się opartego na współpracy, aby poprawić przyswajanie języka przez uczestników. Language Detective ma na celu wspieranie zrozumienia kulturowego, rozwój umiejętności i wielojęzyczności. Inicjatywa ta ma na celu stawienie czoła współczesnym wyzwaniom w zakresie integracji młodzieży i edukacji językowej, przy jednoczesnym promowaniu międzykulturowej wymiany i współpracy pomiędzy uczestniczącymi instytucjami i osobami uczącymi się w całej Europie. Projekt został zrealizowany przez następujące organizacje:

- Stowarzyszenie Mistrzów Gry Tempus (Polska)
- Ingenious Knowledge (Niemcy)
- Goethe-Institut (Oddział w Londynie)
- IZI School (Malta)

Strona: <https://languagedetective.eduproject.eu/>

Autorem niniejszego przewodnika jest Jakub Łapot