



Pracownia Relacji "Być razem"

**Instrukcja do interaktywnej
edukacyjnej gry narracyjnej 3D**

Czym jest scenariusz narracyjny 3D?

To nowoczesne narzędzie edukacyjne przypominające **grę komputerową**, w którym uczniowie przestają być biernymi odbiorcami treści, a stają się uczestnikami historii przedstawionej w wirtualnej przestrzeni 3D.

Scenariusz przenosi uczniów do „Pracowni Relacji”, gdzie spotykają oni 4 wirtualne postaci. W tym wykreowanym świecie 3D uczniowie obserwują zachowania bohaterów z bliska, przysłuchują się ich dyskusjom i analizują konkretne sytuacje życiowe, co pozwala im zdobywać wiedzę i kompetencje społeczne w sposób intuicyjny i głęboko zapadający w pamięć.



Dlaczego warto skorzystać z tego narzędzia?

Kluczowe zalety nauki z wykorzystaniem scenariusza narracyjnego 3D:

Uczenie przez doświadczenie: Zamiast czytać o emocjach, uczeń je „widzi” i „czuje”. Mózg zapamiętuje lepiej to, co przeżyliśmy, niż to, co tylko usłyszeliśmy.

Bezpieczna przestrzeń błędów: Wirtualny świat pozwala na eksperymenty bez realnych konsekwencji społecznych. To idealne środowisko dla uczniów nieśmiałych.

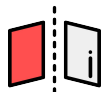
Zaangażowanie: Forma przypominająca grę wideo jest dla młodzieży naturalna i atrakcyjna, co zwiększa motywację do nauki trudnych tematów.

Obiektywizm: Obserwując wirtualne postaci, uczniowie uczą się oceniać sytuację bez osobistego zaangażowania emocjonalnego.



Jak można wykorzystać to narzędzie w pracy z uczniami?

Przykładowe sposoby wykorzystania scenariusza narracyjnego 3D w pracy z uczniami:



Lekcja odwrócona

Scenariusz udostępniony uczniom przed zajęciami dotyczącymi typów temperamentów.

Ucniowie przychodzą na lekcję z „wspólnym doświadczeniem” i konkretnymi wnioskami, które są następnie wspólnie dyskutowane i porządkowane przez nauczyciela.



Utrwalenie materiału

Scenariusz udostępniony uczniom po zajęciach dotyczących typów temperamentów jako materiał utrwalający i sprawdzający wiedzę zdobytą podczas zajęć.



Wsparcie podczas lekcji

Fragmenty scenariusza wykorzystywane w trakcie prowadzenia zajęć dotyczących typów temperamentów.

Wybrane sceny mogą służyć jako wprowadzenie do tematyki, punkt wyjścia do dyskusji, jak również sposób na sprawdzenie zdobytej wiedzy.

Jak rozpocząć pracę ze scenariuszem?

1

Pobranie pliku ze scenariuszem

Należy zapisać plik na dysku
twardym komputera.



2

Rozpakowanie pliku na komputerze

Należy kliknąć dwukrotnie na
pobrany plik (Byc razem.exe).

Jeśli pojawi się okienko
systemowe, należy wyrazić
zgodę na uruchomienie.



3

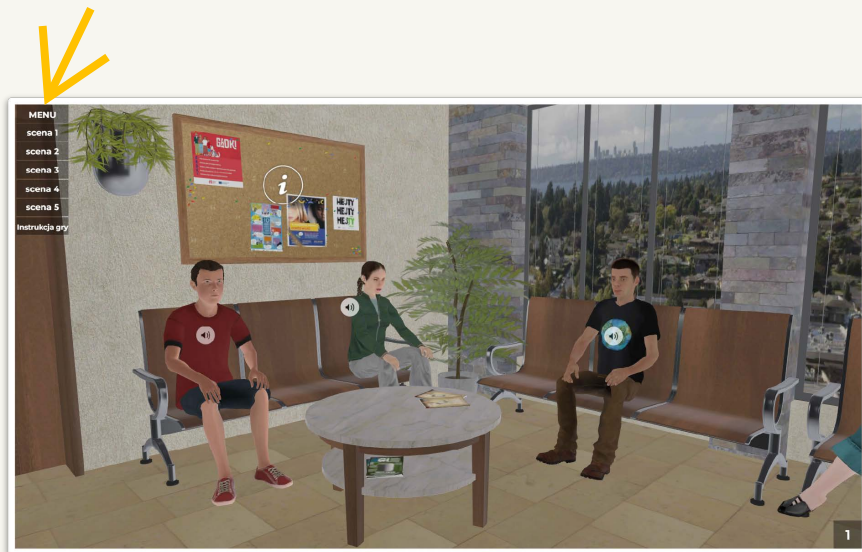
Korzystanie z narzędzia

Po wykonaniu tych kroków
automatycznie otworzy się
okno ze scenariuszem.

Z pliku można korzystać
wielokrotnie. Przy kolejnych
użyciach wystarczy kliknąć
dwukrotnie na ikonę aplikacji,
aby uruchomić narzędzie.



Menu



W lewym górnym rogu ekranu znajduje się **menu** umożliwiające przejście do poszczególnych scen (liczby) oraz otwarcie instrukcji (Instrukcja gry).

Omówienie scen: intro - uruchomienie scenariusza



Po uruchomieniu aplikacji wyświetlony zostanie ekran startowy z **ikoną "Play"**.

Po kliknięciu w ikonę zostanie uruchomiona narracja wprowadzająca do scenariusza.



Narracja wprowadzająca odtwarzana jest w formie nagrania audio. Należy upewnić się, że głośniki są włączone i ustawiony jest odpowiedni poziom głośności.

Gdy audio się zakończy, należy kliknąć **przycisk "Wejdź do środka"**.

Omówienie scen: scena 1 - poczekalnia



Po uruchomieniu sceny pierwszej odtwarzane jest audio. Po jego zakończeniu można rozpocząć eksplorację przestrzeni.

Klikalne elementy obejmują:

- tablicę z plakatami,
- 4 postaci,
- drzwi do przejścia do kolejnej sceny.

Omówienie scen: menu rozmowy

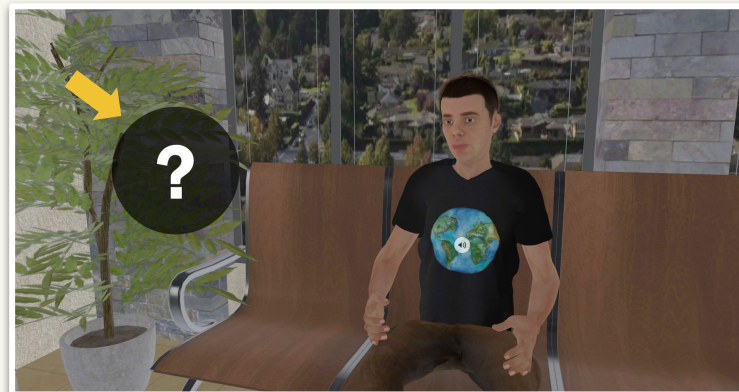
Po kliknięciu w ikonę na wybranej postaci uruchamia się nagranie audio z wypowiedzią bohatera.

Obok postaci wyświetla się ikona znaku zapytania. Kliknięcie w ikonę otwiera menu z pytaniami, które można zadać postaci.

Po kliknięciu w wybrane pytanie zostaje ono podświetlone (żółta ramka) oraz uruchomione zostaje audio z odpowiedzią bohatera na wybrane pytanie.

Po zakończeniu odpowiedzi pytanie znika i można wybrać kolejne pytanie.

Aby zamknąć okno z pytaniami, należy kliknąć przycisk "X" w prawym górnym rogu.



Omówienie scen: scena 2 - wspomnienia z warsztatów



Po uruchomieniu sceny drugiej odtwarzane jest audio. Po jego zakończeniu można rozpocząć **“rozmowy” z postaciami**.

Po zakończeniu interakcji z postaciami należy odszukać **drzwi prowadzące do biblioteki**. Znajdują się one na końcu korytarza po lewej stronie pomieszczenia. Przejście zlokalizowane jest obok drewnianego regału.

Omówienie scen: scena 3 - biblioteka



Po uruchomieniu sceny trzeciej odtwarzane jest audio. Po jego zakończeniu można rozpocząć eksplorację przestrzeni.

Interaktywnymi obiektami w tej scenie jest **5 książek leżących na biurku** oraz drzwi umożliwiające przejście do kolejnej sceny.

Po kliknięciu **na każdą z książek** wyświetlana jest grafika oraz odtwarzane audio. Rekomendowane jest rozpoczęcie od otwartej głównej książki.

Po zakończeniu interakcji z postaciami należy odszukać **drzwi prowadzące do kolejnej sceny**.

Omówienie scen: scena 4 - rozpoznawanie temperamentów



W scenie czwartej zadaniem użytkownika jest dopasowanie typów temperamentów do poznanych wcześniej postaci.

Po odtworzeniu krótkiej charakterystyki typu temperamentu należy kliknąć na **przycisk na wybranej postaci**.

Jeśli odpowiedź jest poprawna, znikną ikony na pozostałych postaciach, odtworzona zostanie krótka wypowiedź bohatera, a następnie opis kolejnego typu temperamentu. Jeśli odpowiedź jest błędna, odtworzona zostanie krótka wypowiedź bohatera, a następnie należy spróbować ponownie wybrać poprawną postać.

Na ekranie telewizora widoczne jest **podsumowanie informacji o typach temperamentu**.

Po wykonaniu wszystkich 4 zadań scena się przeładuje, a użytkownik przeniesie się w inne miejsce pokoju (do sceny 5).

Omówienie scen: scena 5 - mocne i słabe strony



Po uruchomieniu sceny piątej odtwarzane jest audio.

Po jego zakończeniu można wybrać postać, od której chce się rozpocząć podsumowanie. Po kliknięciu na postać odtwarzane jest audio podsumowujące mocne strony i wyzwania bohatera.

Po zakończeniu interakcji z postaciami należy odszukać **drzwi wyjściowe**. Po kliknięciu na nie odtworzy się narracja kończąca scenariusza.

Nawigacja w scenariuszu

Jak przemieszczać się po przestrzeni 3D?



Kliknięcie w dowolny punkt

Dwukrotne kliknięcie w punkt w przestrzeni (np. punkt na podłodze) powoduje przeniesienie w wybrane miejsce.



Kliknięcie w element interaktywny

W scenariuszu znajdują się elementy interaktywne (postaci, przedmioty). Kliknięcie w ikony na tych elementach (lub same elementy) powoduje przybliżenie widoku do wybranego obiektu.



Przyciski WASD na klawiaturze

Przyciski pozwalają na przemieszczanie się w przestrzeni:

W



A



S



D

