



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



РЪКОВОДСТВО ЗА РАБОТА

Виртуална игра в електронна среда



Съдържание

Въведение	3
Как да започнете играта?	4
Как да играете?	4
Проследяване на напредъка на играта ECOLES	10
Резюме	11



Въведение

Играта ECOLES - Virtual Consumer Manager Game е един от интелектуалните продукти на проект ECOLES – Economic and Consumer Literacy in European Schools.

Ръководството е създадено, за да ви даде **инструкции** и **съвети**, които ще ви помогнат, когато стартирате играта за първи път.

Ще ви научи:

- как работи играта
- как да изберете език на играта
- как да създадете виртуални класове, които ще ви помогнат да проследявате напредъка на вашите ученици.

Играта е създадена за ученици и всички заинтересовани страни, които искат да развият своята икономическа и потребителска компетентност. Сценариите в играта са насочени към ученици на възраст между 7 и 18 години.

Играта е интерактивно средство, което учителите могат да използват в ежедневната си работа в училище при повеждането на интердисциплинарни уроци.

По време на ситуационната компютърна играта, всеки участник ще може да действа във виртуални ситуации и неговата/нейната задача ще бъде да реагира и практически да научи/използва основни понятия, свързани с икономическата и потребителска компетентност. В различни роли и чрез разнообразни дейности, учениците ще могат активно да участват в образователно-възпитателния процес и по този начин ще придобият нови знания и умения и отношения по съответната тема.

Как да започнете играта?

Можете да започнете играта директно, като използвате следния линк: <https://dcnet.eu/ecoles/>

Как да играете?

1. Първата стъпка е да изберете език, на който да се показва играта. Има 5 езика за избор: английски, полски, български, естонски и гръцки. Можете да изберете езика, като щракнете върху съответния флаг.



Снимка 1. Изберете език

2. След това избирате възрастовата група, към която принадлежите. Сценариите в играта са разделени на две нива на трудност. Първото ниво е предвидено за 7-12 годишни ученици и съдържа по-лесни задачи и повече картинни елементи, докато сценариите за групата ученици от 13-18 години - по-трудни задачи.



Снимка 2. Изберете ниво на трудност (възрастова група)

3. След като изберете език и възраст, преминавате към меню, където научавате какви знания, умения и отношения можете да развиете, докато играете ECOLES. На екрана има 7 модула. Можете да избирате тема по ред или да изберете тази, която ви интересува най-много. Всичко зависи от вас!



Снимка 3. Меню

4. В началото на всяка игра има кратко въведение, което да помогне на играча да влезе в ролята. Ако вече сте запознати с текста и искате да продължите, **натиснете бутона „ЗАПОЧНЕТЕ“**.

Баща се обажда на двете си деца, за да им каже, че ще сготви вкусни бургери. Но той ще закъснее и затова моли децата си да отидат до супермаркета, за да напазаруват. След като имат всичко вкъщи и подредят всяка храна на правилното ѝ място, те да започнат да я приготвят и след като се прибере той да помогне в приготвянето ѝ.



Започнете

Снимка 4. Въведение

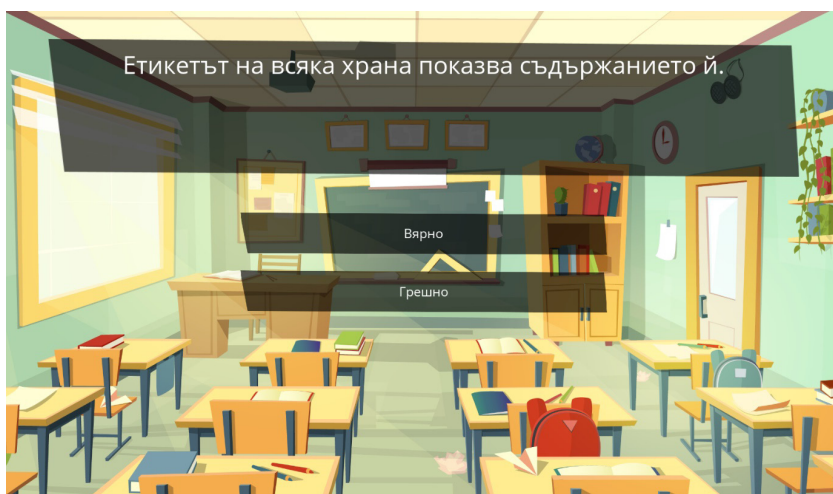
5. След това преминавате към задачите! Във всеки модул ще намерите 6 задачи. Някои от тях са въпроси с един отговор, други - с няколко верни отговора. Ще намерите и задачи за преподреждане на отговори.

6. Когато в дадена задача се появи текст и вече сте го прочели, трябва да натиснете интервал, за да продължите напред.



Снимка 5. Задача 1

7. Ако вече знаете отговора и искате да го изберете, просто кликнете върху него. Играта автоматично ще ви прехвърли към следващата задача.



Снимка 6. Въпрос с един верен отговор.

8. За въпроси с повече верни отговори, щракнете върху отговорите, които смятате за правилни (избраните отговори ще станат жълти) и след това щракнете върху „ПРОВЕРЕТЕ“.



Снимка 7. Въпрос с повече от един отговор

8. За задачи, при които трябва да установим правилния ред, всичко, което трябва да направите, е да плъзгате елементите нагоре и надолу, или надясно и наляво с мишката.



Снимка 8. Задача за подреждане на отговори

9. В края на всеки модул получавате резултат, който обобщава знанията ни по определена тема. Ако сте ученик и вашият учител е създал виртуална класна стая, този резултат ще бъде достъпен и за учителя, тъй като той може да проследява напредъка ви в играта.



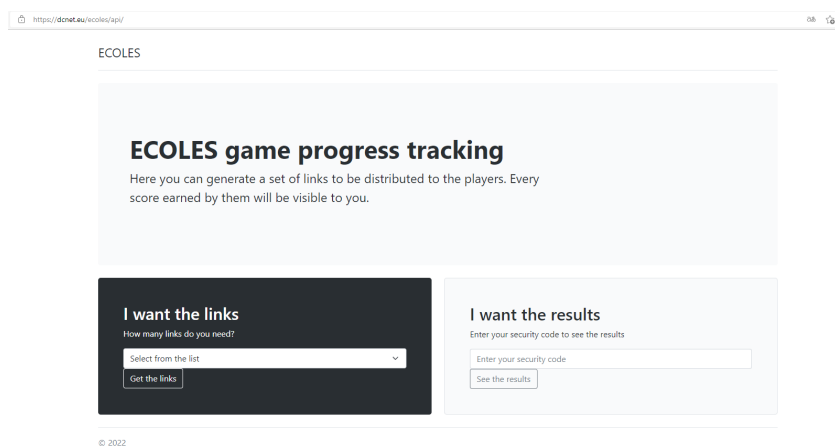
Снимка 9. Резултат в проценти

10. Можете да преминете през всички модули **безкраен брой пъти**, ако искате **да подобрите резултата** си или просто да се насладите на определено упражнение. Не се колебайте и **играйте отново!**

Проследяване на напредъка на играта ECOLES

Учителят може да проследи напредъка на всеки ученик като създаде персонализирани връзки. Това може да стане, като посети адреса:

<https://dcnet.eu/ecoles/api/>



Снимка 10. ECOLES проследяване на прогреса на играта

В първата стъпка трябва да се посочи колко отделни връзки са необходими и след това да бъде създадена връзка за проследяване резултатите на учениците.

Трябва да запазите връзката си, за да посетите резултатите в бъдеще.

Примерна връзка изглежда, както следва: <https://dcnet.eu/ecoles/?player=d0d1a502-9073-4279-af5a-f6f2e7669bcf> и просто трябва да разпространите връзките на вашите ученици.

ECOLES

ECOLES game progress tracking

Here you can generate a set of links to be distributed to the players. Every score earned by them will be visible to you.

Your secure link: <https://dcnet.eu/ecoles/api/?code=fbc321e-9d01-4015-afeb-b64a4b8f3a1c>

The list of all links for the players is at the bottom of this page.

Player	Level	Score	Date
6186f781-9703-4db1-adfb-a03c4ce17de3	ConsumerPowerKid	42	2022-01-31 15:06:33
6186f781-9703-4db1-adfb-a03c4ce17de3	ConsumerPowerTeen	0	2022-01-31 15:03:57
6186f781-9703-4db1-adfb-a03c4ce17de3	ConsumerRightsKid	0	2022-01-31 15:03:57
6186f781-9703-4db1-adfb-a03c4ce17de3	ConsumerRightsTeen	58	2022-01-31 16:03:10
6186f781-9703-4db1-adfb-a03c4ce17de3	DigitalSkillsKid	0	2022-01-31 15:03:57
6186f781-9703-4db1-adfb-a03c4ce17de3	DigitalSkillsTeen	41	2022-01-31 16:04:05
6186f781-9703-4db1-adfb-a03c4ce17de3	FoodSafetyKid	0	2022-01-31 15:03:57
6186f781-9703-4db1-adfb-a03c4ce17de3	FoodSafetyTeen	35	2022-01-31 16:00:52
6186f781-9703-4db1-adfb-a03c4ce17de3	PricingKid	0	2022-01-31 15:03:57

Снимка 11. ECOLES Проследяване на напредъка на играта (за учителя)

Резюме

В горните 10 стъпки научихте как можете да използвате играта ECOLES. Надяваме се, че съветите и инструкциите са ви били полезни! Въпреки това, ако имате нужда от допълнителни насоки, не се колебайте да се свържете с вашите учители, те ще се радват да ви дадат допълнителни съвети, ако имате нужда!

За допълнителна информация, моля посетете интернет страницата на проекта: <http://ecolesproject.eu>



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

PROJECT NUMBER: 2020-1-BG1 KA201079100

Erasmus+ Strategic Partnerships Key Action 2 Sector: School education

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява само възгледите на автора и Комисията не носи отговорност за каквото и да е използване на информацията, съдържаща се в нея.