Dofinansowane przez
Unię Europejską

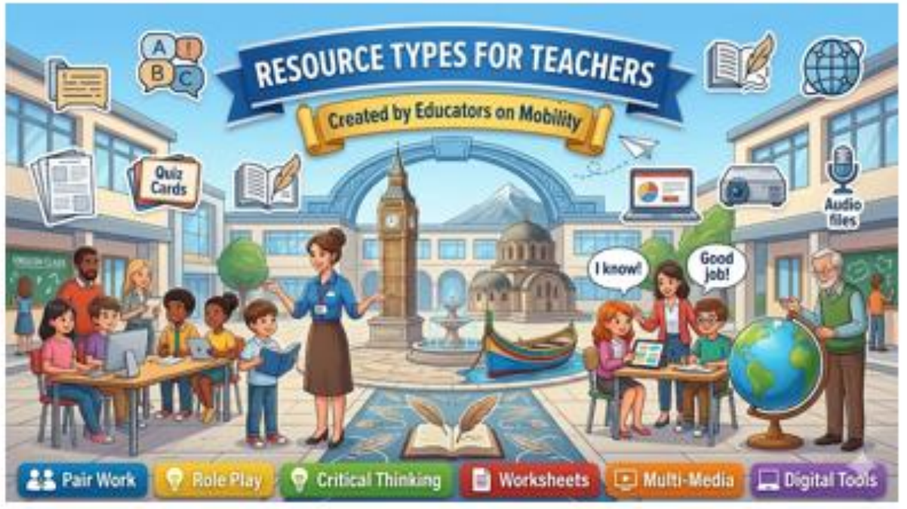
MATERIAŁY UCZESTNIKA MOBILNOŚCI

RODZAJ ZASOBU (RESOURCE TYPE): prezentacja dla młodszych uczniów

Malta Quest: Magiczna przygoda

**„Podniesienie kompetencji kadry dydaktycznej
Szkoły Podstawowej w Dubiczach Cerkiewnych"**

Nr projektu: 2025-1-PL01-KA122-SCH-000339591
Projekt finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+ (2021–2027), KA1 Edukacja szkolna.



Opracowanie: Nina Dobosz-Karpiuk

Malta Quest: Magiczna Przygoda

Wybierz Avatara:

1  Zosia
Klasa: Odkrywca - Bonus do bystrości

2  Janek
Klasa: Łowca Przygód - Bonus do odwagi

[Wciśnij START, aby rozpocząć grę]

NotebookLM

Aktualny Poziom: Prolog

Pasek XP: 0/1000



Misja Główna:

Misja Główna:
Zdobądź wiedzę o Malcie.

Status: Rozpoczęto Szybką Podróż (Fast Travel)...

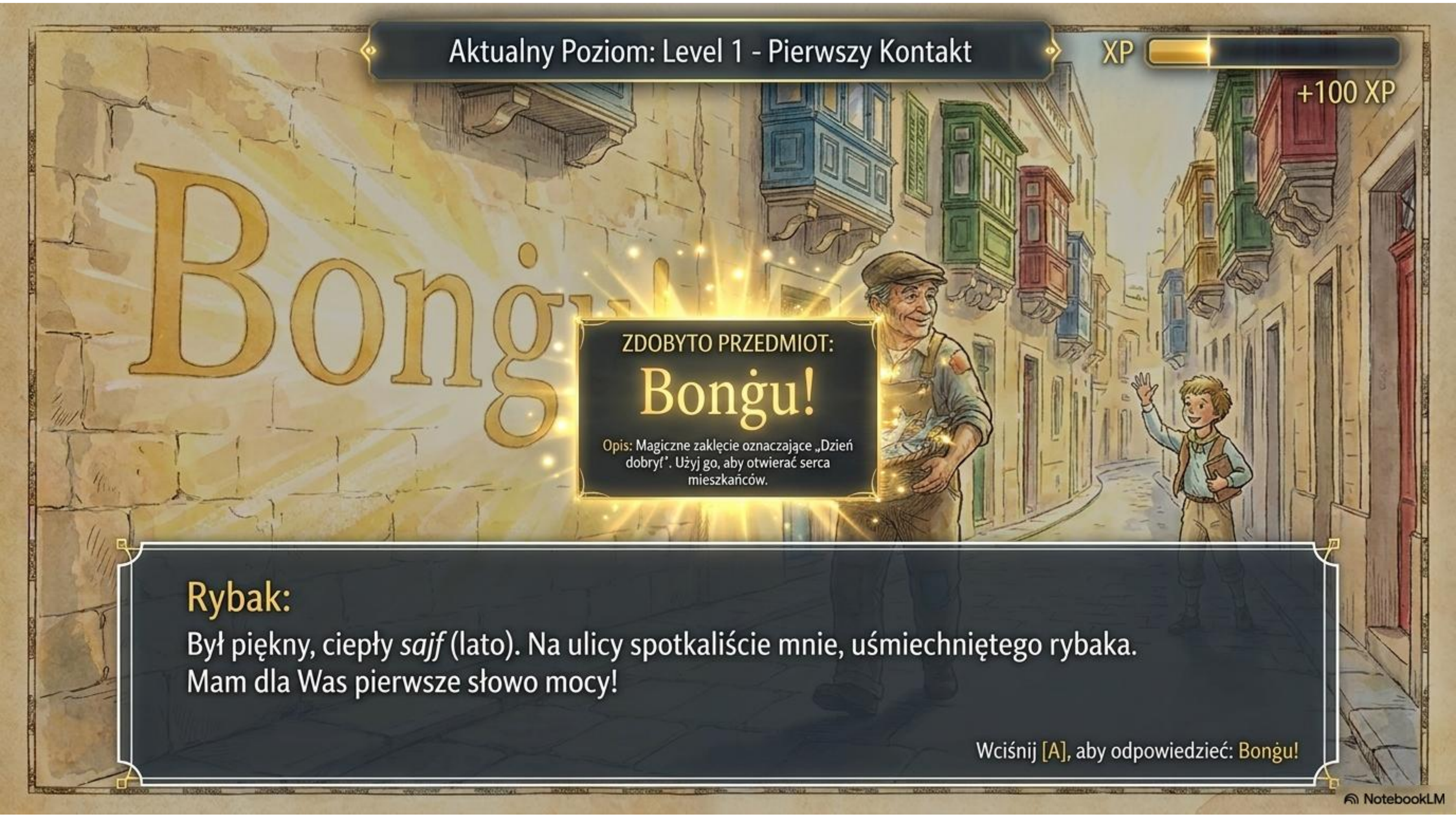
Lore

Teleportacja w toku...
Cel: Mała, słoneczna wyspa na środku wielkiego morza.

Artefakt Startowy (Flaga): Biało-czerwona, z małym, srebrnym krzyżem w rogu.

Generowanie świata gry... Ładowanie słońca... Wczytywanie fal...

NotebookLM


Aktualny Poziom: Level 1 - Pierwszy Kontakt
XP
+100 XP
Bonġu!
ZDOBYTO PRZEDMIOT:
Bonġu!
Opis: Magiczne zaklęcie oznaczające „Dzień dobry!”. Użyj go, aby otwierać serca mieszkańców.
Rybak:
Był piękny, ciepły *sajf* (lato). Na ulicy spotkaliście mnie, uśmiechniętego rybaka.
Mam dla Was pierwsze słowo mocy!
Wciśnij [A], aby odpowiedzieć: Bonġu!
NotebookLM

Aktualny Poziom:
Level 2 - Runa Ochronna

Pasek XP: 350/1000 +250 XP

Cel

W porcie kołyszą się magiczne łodzie zwane *Luzzu*. Mają namalowane oczy, które chronią na morzu. Aktywuj barierę ochronną odpowiednimi kolorami!



ħmar (czerwony)



blu (niebieski)



isfar (żółty)

Zastosowano ħmar, blu i isfar.
Runa Oka Ozyrysa na Luzzu została w pełni naładowana!
Zyskujesz +50 do Bezpieczeństwa na Wodzie.

NotebookLM

Aktualny Poziom: Level 3 - Odblokowanie Bestiariusza

+400 XP

Quest Log

Zdobądź zaufanie lokalnych zwierząt, aby dołączyły do Twojej drużyny.

Osiągnięcie odblokowane:
Zaklinacz Zwierząt!

Bestiariusz Towarzyszy



kelb (pies)

Wesoły towarzysz.
Bonus: +10 do Radości.



qattus (kot)

Śpiący strażnik.
Bonus: +5 do Sprytu.



ħuta (ryba)

Mały skoczek.
Bonus: +10 do Pływania.



għasfur (ptak)

Podniebny zwiadowca.
Bonus: +10 do Zwiadu.

NotebookLM


Aktualny Poziom: Level 4 - Odblokowanie Wierzchowca
+550 XP
Ceklem, ceklem! – stukały kopyta konia.
Dzieci zwiedzały miasto w *Karrozzin* – tradycyjnym powozie, którym mieszkańcy wyspy podróżują od ponad stu lat.
Typ Wierzchowca:
Karrozzin (Tradycyjny Powóz)
Historia:
Wozi mieszkańców od ponad 100 lat!
Zasilanie:
1 Koń Mechaniczny (Dosłownie)
Prędkość:
Spacerowa (Idealna do zwiedzania miasta)
Efekt Dźwiękowy:
Ceklem, ceklem! (Stukanie kopyt)
Ceklem, ceklem!
[Wciśnij Spację], aby wsiąść do Karrozzin i pojechać do stolicy.

Aktualny Poziom: Level 5 - System Craftingu (Gotowanie)

XP +700 XP

Stan HP: Niski (Czas na przerwę!)

Crafting Equation


Chleb

+


Słodkie Pomidory

+


Oliwa

+


Kapary i Oliwki

Craft

Hobż biż-Żejt

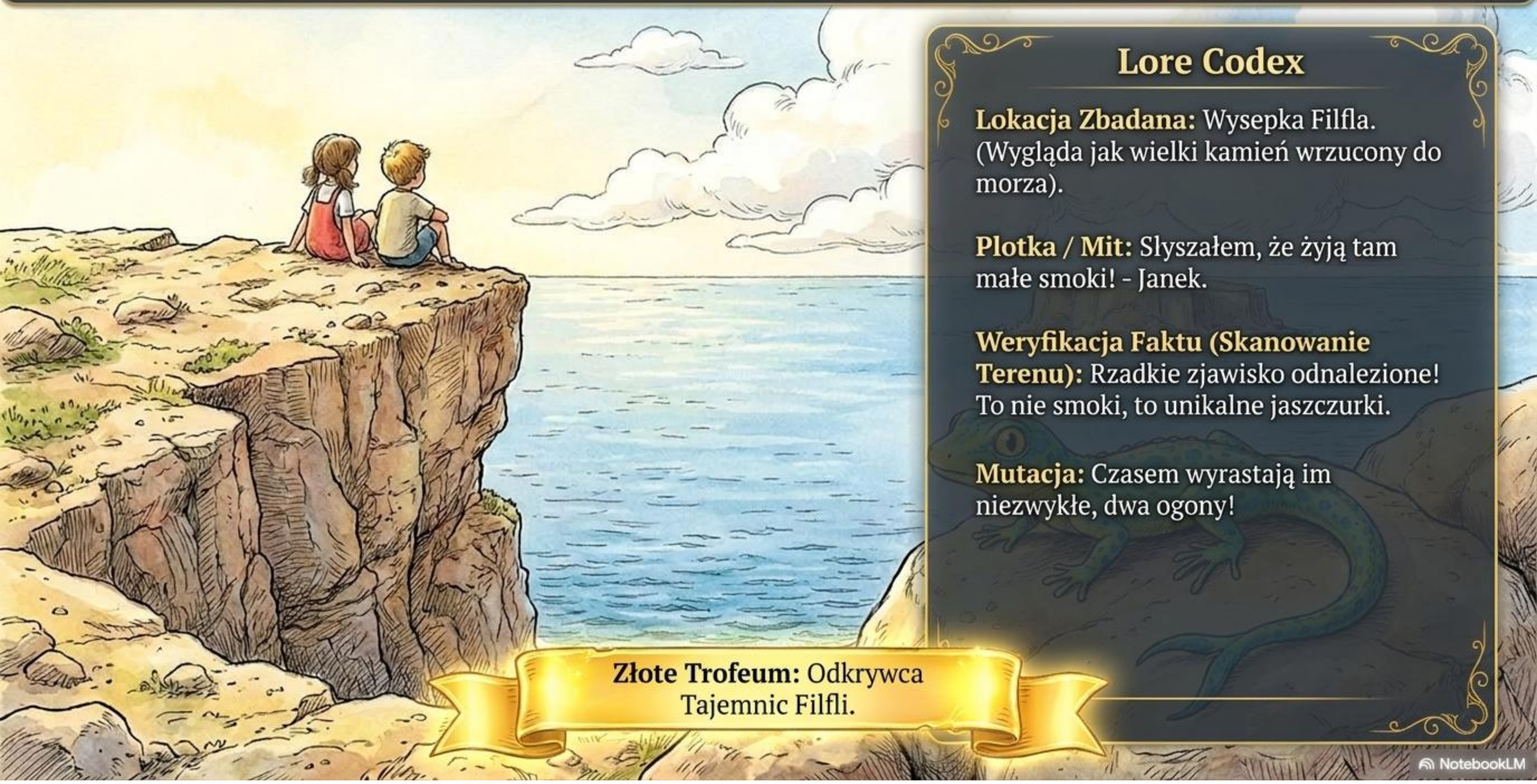
(Legendarny Przysmak Wyspy)

Ulubiony przysmak Malty. Spożycie odnawia 100% HP (Punktów Życia). Palce lizać!

NotebookLM

Aktualny Poziom: Level 6 - Wiedza o Świecie (Lore)

+850 XP



Lore Codex

Lokacja Zbadana: Wysepka Filfla. (Wygląda jak wielki kamień wrzucony do morza).

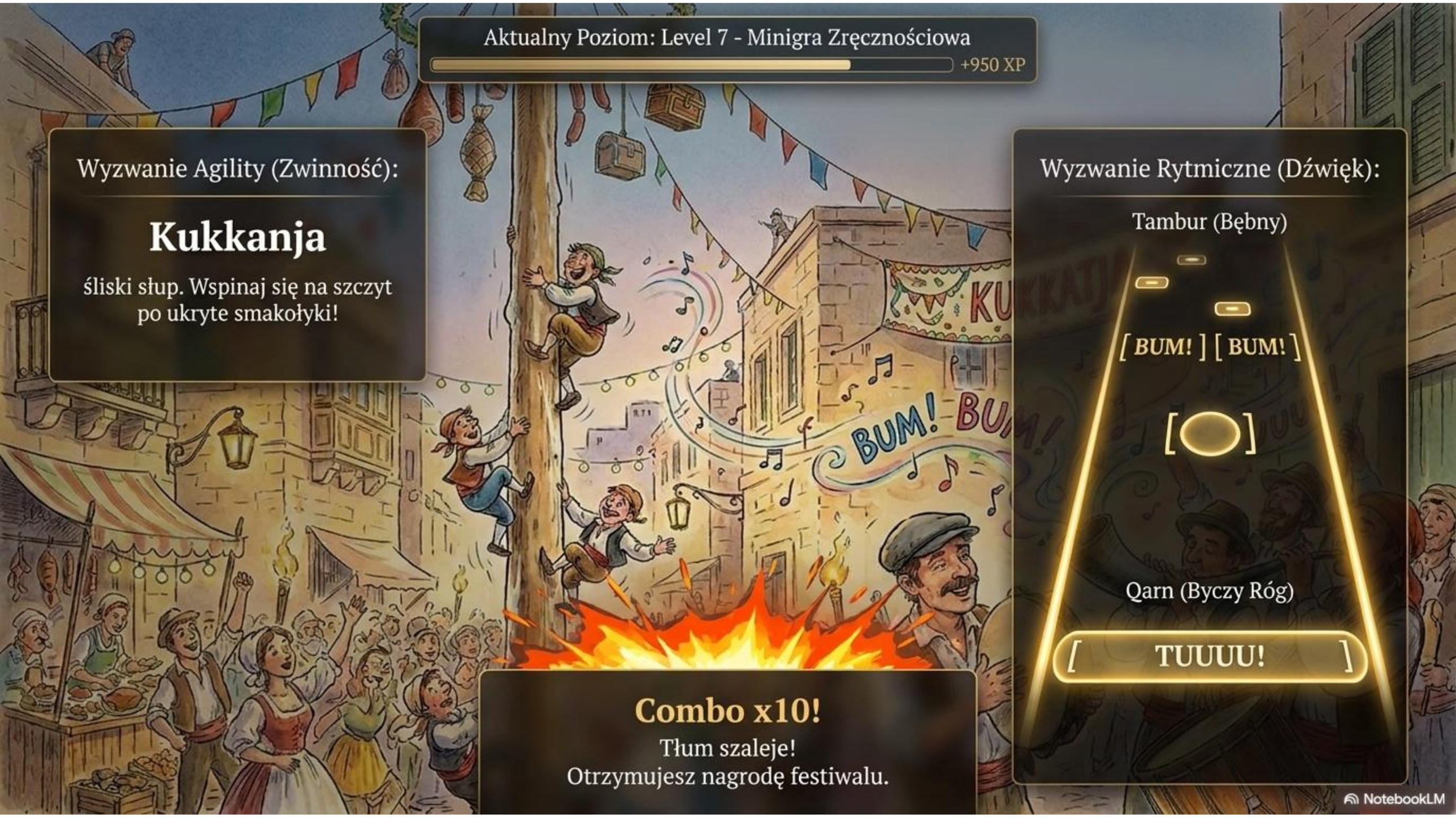
Plotka / Mit: Słyszałem, że żyją tam małe smoki! - Janek.

Weryfikacja Faktu (Skanowanie Terenu): Rzadkie zjawisko odnalezione! To nie smoki, to unikalne jaszczurki.

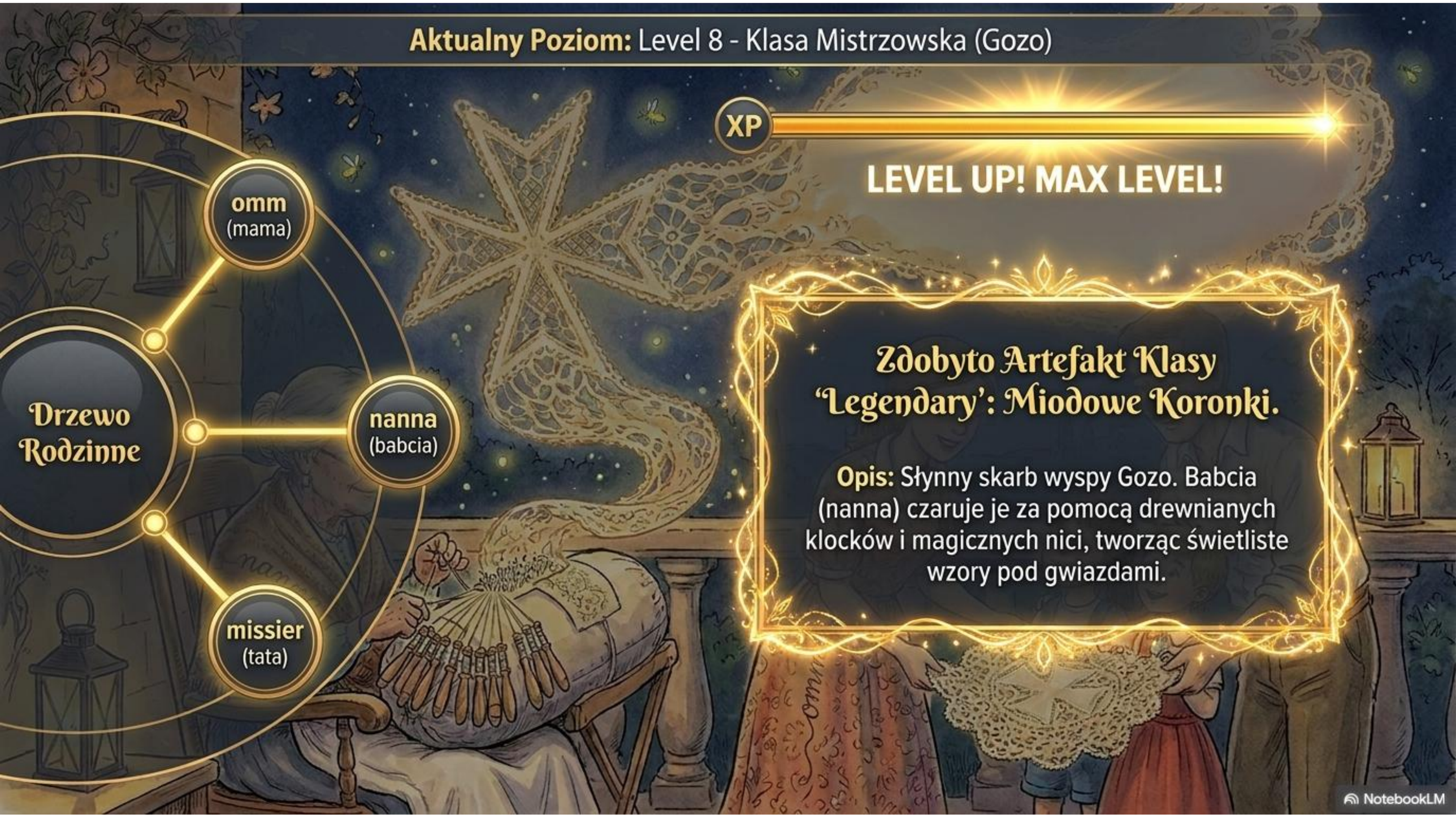
Mutacja: Czasem wyrastają im niezwykłe, dwa ogony!

Złote Trofeum: Odkrywca Tajemnic Filfli.

NotebookLM


Aktualny Poziom: Level 7 - Minigra Zręcznościowa
+950 XP
Wyzwanie Agility (Zwinność):
Kukkanja
śliski słup. Wspinaj się na szczyt po ukryte smakołyki!
BUM!
Wyzwanie Rytmiczne (Dźwięk):
Tambur (Bębny)
[BUM!] [BUM!]
Qarn (Byczy Róg)
[TUUUU!]
Combo x10!
Tłum szaleje!
Otrzymujesz nagrodę festiwalu.
NotebookLM

Aktualny Poziom: Level 8 - Klasa Mistrzowska (Gozo)



NotebookLM


Misja Zakończona. Trwa zapisywanie świata...
Grazzi! Saħħa!
Pod gwiaździstym niebem przyszedł czas na powrót do domu...
Wybierz opcję pożegnania:
[A] Grazzi! (Dziękujemy za wspaniałą przygodę!)
[B] Saħħa! (Do widzenia! Na zdrowie!)
Zapis Gry Pomyślny. Wciśnij [WYJDŹ], aby przejść do Ekwipunku.
NotebookLM

Ekwipunek Gracza: Zestawienie Zdobytej Wiedzy (Ranga: Ekspert Malty)

Słownik Magiczny (Czary Komunikacji)

- **Bonġu** (Dzień dobry)
  - Otwieranie konwersacji
- **Grazzi** (Dziękuję)
  - Okazywanie wdzięczności
- **Saħħa** (Do **widzenia / Na zdrowie**)
  - Zabezpieczanie relacji
- **omm, missier, nanna** (mama, tata, **babcia**)
  - Więzi rodzinne

Bestiariusz i Barwy (Natura)

- **Zwierzęta:** kelb (pies), **qattus** (kot), **ħuta** (ryba), **għasfur** (ptak)
- **Runy Luzzu:** aħmar (czerwony), **blu** (niebieski), **isfar** (żółty)

Artefakty Kultury (Przedmioty Unikalne)



- **Luzzu** (Łodzie z oczami)



- **Karrozzin** (Pojazd konny)



- **Ħobż biż-Żejt** (Mlkstura zdrowia z chleba, oliwy i pomidorów)



- **Koronki z Gozo** (Legendarny splot)

KAMPANIA ZAKOŃCZONA SUKCESEM. GRACZ GOTOWY NA PRAWDZIWĄ PODRÓŻ!

NotebookLM

Dofinansowane przez
Unię Europejską

Dziękuję za poświęcony czas.

Cieszę się, że mogę podzielić się z Wami doświadczeniami z mobilności na Malcie. Mam nadzieję, że te materiały okażą się dla Was inspiracją i wsparciem w codziennej pracy z uczniami.

Życzę Wam wielu sukcesów i satysfakcji z nauczania.



Dzielenie się wiedzą to najlepszy sposób na wspólny rozwój. Jeśli macie pytania lub chcecie wymienić się własnymi pomysłami, zapraszam do kontaktu:

nina.dobosz-karpiuk@szkola.dubicze-cerkiewne.pl