

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

1. Metryczka materiału

Tytuł materiału	Zagraj w...
Numer materiału	I.7
Autorzy scenariusza	Elżbieta Chraślowska
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kuszta)
Weryfikacja językowa	Alicja Berbecka
Rodzaj multimedium	gra z wykorzystaniem AI
Wykorzystanie AR lub VR <small>AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość</small>	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał	II etap: SP IV-VIII
Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał	język polski wychowanie fizyczne

2. Opis materiału

Skrócony opis materiału (abstrakt)
Zagraj w... - gra, w której gracz zmierzy się z wirtualnym przeciwnikiem lub podejmie wybraną aktywność sportową i pozna charakterystyczne słownictwo dla danej dziedziny sportu, a po zakończeniu rywalizacji/aktywności napisze notatkę prasową, sprawozdanie lub relację dziennikarską z wydarzenia zgodnie z zamieszczonymi szablonami i z wykorzystaniem słownictwa z dołączonego przybornika.
Cel ogólny materiału
Kształcenie i utrwalanie formy sprawozdania, notatki prasowej, relacji dziennikarskiej i bogacenie słownictwa poprzez uzupełnianie wielowariantowych szablonów pisemnych form wypowiedzi, poznawanie nowego słownictwa, uzupełnianie szablonów wypowiedzi właściwymi elementami. Zachęcanie do uczestnictwa w rekreacyjnych i sportowych formach aktywności fizycznej poprzez prezentację i uczestnictwo w atrakcyjnych grach sportowych - wykonywanie akcji sportowych,



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczypospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



osiąganie celów sportowych. Kształtowanie umiejętności osobistych i społecznych sprzyjających całonocnej aktywności fizycznej - rywalizacja z przeciwnikiem.

Cele z podstawy programowej kształcenia ogólnego możliwe do realizacji za pomocą materiału

Język polski:

Kształcenie językowe.

Zróżnicowanie języka. Uczeń:

- wskazuje główne cechy języka mówionego i języka pisanego;
- posługuje się oficjalną i nieoficjalną odmianą polszczyzny;
- używa stylu stosownego do sytuacji komunikacyjnej;
- rozumie dosłowne i przenośne znaczenie wyrazów w wypowiedzi; rozpoznaje wyrazy wieloznaczne, rozumie ich znaczenie w tekście oraz świadomie wykorzystuje do tworzenia własnych wypowiedzi;
- rozpoznaje w wypowiedziach związki frazeologiczne, dostrzega ich bogactwo, rozumie ich znaczenie oraz poprawnie stosuje w wypowiedziach;
- rozpoznaje słownictwo neutralne i wartościujące, rozumie ich funkcję w tekście;
- dostosowuje sposób wyrażania się do zamierzonego celu wypowiedzi;

Tworzenie wypowiedzi.

Mówienie i pisanie. Uczeń:

- tworzy spójne wypowiedzi w następujących formach gatunkowych [...] sprawozdanie (z filmu, spektaklu, wydarzenia) [...];

Wychowanie fizyczne:

Kompetencje społeczne. Uczeń:

- uczestniczy w sportowych rozgrywkach klasowych w roli zawodnika, stosując zasady „czystej gry”: szacunku dla rywala, respektowania przepisów gry, podporządkowania się decyzjom sędziego, potrafi właściwie zachować się w sytuacji zwycięstwa i porażki, podziękować za wspólną grę.

3. Charakterystyka materiału

Opis zawartości merytorycznej materiału

Gracz ma do wyboru 3 poziomy gry, każdy z nich oferuje do wyboru różne dziedziny sportu i możliwość zmierzenia się z wirtualnym przeciwnikiem lub grę indywidualną, np. gra w squasha, gra w ricocheta, gra w tenisa, ping - ponga, gra w golfa, gra w kręgle, zawody szermierskie i inne w zależności od możliwości technicznych.

Na początku gry gracz zostanie zapoznany z zasadami i techniką każdej gry (możliwy film instruktażowy lub ilustracje/animacje z konkretnymi pozycjami/uchwytami itp.), pozna charakterystyczne nazewnictwo i konkretne ruchy/działania wykonywane przez gracza lub jego przeciwnika (np. forhend, bekhend, zamach, poruszanie się po korcie, prawidłowy uchwyt rakiety, rodzaje uderzeń) - powinny wyświetlać się na ekranie ich nazwy.

Gracz w zależności od dyscypliny sportowej „ubrany jest” w odpowiedni strój (np. strój szermierza, kask ochronny i do wyboru broń - szabla, szpada lub floret), a przestrzeń do gry wirtualnej odpowiada wyposażeniu miejsca danej dyscypliny oraz oferuje wsparcie ze strony kibiców czy udział w grze sędziego, jeśli dana gra taki udział zakłada.

Po zakończeniu gry gracz (bez względu na wynik - przegraną czy wygraną) na **pierwszym**



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



poziomie musi zredagować notatkę prasową z wydarzenia, na **drugim** sprawozdanie z wydarzenia, w którym brał udział, natomiast na **trzecim** poziomie ma wcielić się w dziennikarza sportowego i zredagować relację w czasie teraźniejszym z przebiegu wydarzenia, w którym brał udział.

Niezbędne jest dodanie gotowych interaktywnych ilustracji z szablonami poszczególnych wypowiedzi pisemnych do uzupełnienia pustych miejsc. Miejsca te powinien gracz móc uzupełnić wybranym z dodanego przybornika (mogą to być zgodnie z tematyką gry interaktywne kosze, które po najechaniu kursorem wyświetlają swoją zawartość) słownictwem, fragmentami podanych zdań, ewentualnie fragmentami akapitów. Opcjonalnie należy również zaproponować graczowi "ulepszenie" prawidłowo już uzupełnionych szablonów - wtedy prawidłowo uzupełniona praca wyświetli się jako dobrze wykonane zadanie (ta wersja - do wyboru - może być adresowana np. dla uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych).

Wirtualny nauczyciel, będzie oceniał pracę ucznia (AI - przy wykorzystaniu sztucznej inteligencji przy czym należy wskazać kryteria, wg których będzie sprawdzana praca),

Na każdym poziomie gracz ma do dyspozycji gotowe szablony i przybornik ze słownictwem zarówno niezbędnym do napisania każdej z form wypowiedzi, jak i słownictwem dotyczącym wybranej dziedziny sportu, ale także z propozycjami tytułów do poszczególnych typów rodzajów wypowiedzi (np. gracz wybiera najtrafniejsze tytuły do swojej notatki prasowej), fragmentami zdań, wreszcie dłuższymi kilkudziesięcioma fragmentami, które opcjonalnie można dodać do pracy, aby ją "ulepszyć" czy słownictwem wartościującym i oceniającym. Konieczna jest wielowariantowość wypełniania takich szablonów (czyli założenie wielu poprawnych odpowiedzi/wersji, tzn. dowolne/nieobligatoryjne ułożenie "wstawianego słownictwa, różne "kombinacje" z podanymi fragmentami zdań- tylko ewidentnie niepoprawne "dopasowanie" elementów byłoby błędne. Uczeń powinien mieć świadomość, że redagowanie pisemnych tekstów wypowiedzi to proces twórczy i można wciąż udoskonalać np. język pracy czy poszerzać jej treść - dlatego po właściwym uzupełnieniu luk na ekranie powinny pojawiać się komunikaty - np. "Doprecyzuj słownictwo", "Rozwiń pracę o dodatkowe informacje", "Zmień tytuł na ciekawszy" itp.

Zredagowane notatki/sprawozdania/relacje uczeń może wygenerować lub przesłać link do nauczyciela.

Dodatkowo w przypadku wygranej/zdobycia maksymalnej ilości punktów gracz na każdym poziomie ma możliwość zagrać trzykrotnie w każdą grę danej dyscypliny - za każdym razem poziom trudności gry powinien być większy lub w przypadku zawodów może zagrać z innym zawodnikiem i otrzymać wirtualny puchar.

Kluczowe wymagania merytoryczne i dydaktyczne dla Wykonawcy materiału, które muszą zostać uwzględnione

Obligatoryjnie:

- słownictwo charakterystyczne dla notatki prasowej,
- słownictwo charakterystyczne dla sprawozdania,
- słownictwo charakterystyczne dla relacji z wydarzenia sportowego,
- słownictwo z każdej zaproponowanej w grze dyscypliny sportu,
- szablony form wypowiedzi wraz z przybornikami zawierającymi słownictwo, fragmenty, tytuły itp. do uzupełnienia.

Aplikacja powinna kształcić redagowanie sprawozdania, notatki prasowej, relacji dziennikarskiej poprzez uzupełnianie wielowariantowych szablonów pisemnych form wypowiedzi i poznawanie nowego słownictwa charakterystycznego dla wybranej formy wypowiedzi i wybranej dziedziny sportu, ale także musi rozwijać umiejętności osobiste i społeczne sprzyjające całonocnej aktywności fizycznej - tu np. rywalizacja z przeciwnikiem.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Opis struktury treści materiału

Gracz ma do wyboru 3 poziomy gry, każdy z poziomów oferuje do wyboru różne dziedziny sportu i możliwość zmierzenia się z wirtualnym przeciwnikiem lub grę indywidualną, np. gra w squasha, gra w ricocheta, gra w tenisa, ping - ponga, gra w golfa, gra w kręgle, zawody szermierskie i inne w zależności od możliwości technicznych.

Gracz na różnych poziomach kształci różne wypowiedzi i gra w różne gry. Na początku gry gracz powinien zostać zapoznany z zasadami i techniką każdej gry (możliwy film instruktażowy lub ilustracje/animacje z konkretnymi pozycjami/uchwyty itp.), poznaje charakterystyczne nazewnictwo i konkretne ruchy/działania wykonywane przez gracza lub jego przeciwnika (np. forhend, bekhend, zamach, poruszanie się po korcie, prawidłowy uchwyt rakiety, rodzaje uderzeń) - powinny wyświetlać się na ekranie ich nazwy.

Dodatkowo w przypadku wygranej/zdobycia maksymalnej ilości punktów gracz na każdym poziomie ma możliwość zagrania trzykrotnie w każdą grę danej dyscypliny - za każdym razem poziom trudności gry powinien być większy lub w przypadku zawodów może zagrać z innym zawodnikiem i otrzymać wirtualny puchar.

Po zakończeniu gry gracz (bez względu na wynik) musi zredagować wskazaną formę wypowiedzi - dlatego na każdym poziomie powinien mieć do dyspozycji gotowe szablony i przybornik ze słownictwem zarówno niezbędnym do napisania każdej z form wypowiedzi, jak i słownictwem dotyczącym wybranej dziedziny sportu, ale także z propozycjami tytułów do poszczególnych typów rodzajów wypowiedzi (np. gracz wybiera najtrafniejsze tytuły do swojej notatki prasowej), fragmentami zdań, wreszcie dłuższymi kilkuzdaniowymi fragmentami, które opcjonalnie można dodać do pracy, aby ją "ulepszyć" czy słownictwem wartościującym i oceniającym. Konieczna jest wielowariantowość wypełniania takich szablonów - dowolne ułożenie słownictwa, różne "kombinacje" z fragmentami - tylko ewidentnie niepoprawne "dopasowanie" elementów byłoby błędne - tak by uczeń miał świadomość, że wypracowania mają w sobie jednak element "twórczy".

Mechanika materiału

Uczeń może poruszać się za pomocą myszki komputerowej lub ekranu dotykowego. Wpisuje tekst z klawiatury. Najeżdża kursorem myszki na wybrany element i może go przesunąć w konkretne miejsce, np. gotowe przyborniki ze słownictwem czy szablony konkretnych wypowiedzi. Po najechaniu kursorem myszki na konkretny element wyświetla się on w powiększeniu, uczeń może np. obejrzeć szczegóły stroju gracza. Interaktywne przyciski umożliwiają wybór poziomu gry oraz podjęcie konkretnego działania, informują o etapie rozgrywki, ilości punktów etc.

AI ocenia wypowiedzi pod kątem poprawności gramatycznej, składniowej oraz struktury dziennikarskiej:

- na podstawowym poziomie AI podkreśla błędy i sugeruje poprawki językowe;
- na zaawansowanym poziomie AI dostarcza krótkich wyjaśnień dotyczących poprawności językowej lub struktury tekstu.
- na zaawansowanym poziomie AI analizuje **spójność tekstu, styl narracyjny i jakość argumentacji**, AI może wskazać **lepsze sformułowania oraz fragmenty, które warto rozwinąć**.

Użytkownik może **wracać do wcześniejszych wypowiedzi i poprawiać je**, aby dostosować je do wyższego poziomu trudności. Nauczyciel ma dostęp do historii wypowiedzi ucznia oraz statystyk



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



postępów.

Za osiągnięcia gracz otrzymuje **odznaki i wyróżnienia**, np.:

- *Perfekcyjna notatka prasowa* – za bezbłędny tekst
- *Mistrz opisu sportowego* – za dynamiczne i emocjonujące relacje
- *Ekspert analizy* – za tekst zawierający dogłębną ocenę wydarzeń

AI generuje **spersonalizowaną informację zwrotną** dla gracza, wskazując mocne strony i sugerując obszary do poprawy. Po zakończeniu poziomu AI generuje podsumowanie z oceną poprawności, spójności tekstu i stylu. Nauczyciel może przejrzeć raporty uczniów.

Grafika

Grafika realistyczna - realistyczne odtworzenie strojów graczy, elementów wystroju pomieszczeń/przestrzeni do gry. Gracz w zależności od dyscypliny sportowej "ubrany jest" w odpowiedni strój (np. strój szermierza, kask ochronny i do wyboru broń - szabla, szpada lub floret), a przestrzeń do gry wirtualnej odpowiada wyposażeniu miejsca danej dyscypliny oraz oferuje wsparcie ze strony kibiców czy udział w grze sędziego (widoczne powinny być trybuny, realistyczni widzowie itp.), jeśli dana gra taki udział zakłada. Gracz powinien mieć możliwość obejrzenia detali stroju czy wyposażenia po najechaniu na element kursorem myszki.

Przykładowe inspiracje

Interakcje:

- *Ring Fit Adventure* – integracja aktywności fizycznych z edukacyjnymi elementami.

Grafika i animacje:

- *FIFA* (tryb treningowy) – realistyczne symulacje sportowe.
- *The Sims* – proste, ale atrakcyjne wizualizacje otoczenia i interakcji.

Edukacyjne elementy AI:

- *Grammarly* – automatyczna analiza poprawności tekstów i sugestie ulepszeń.
- *Duolingo* – angażująca, dynamiczna interakcja w procesie nauki.

4. Wymagania WCAG

Opis dostosowania materiału celem spełnienia standardu WCAG

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodny ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinien też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia wysokiej jakości dostępnych cyfrowo materiałów edukacyjnych.

Użytkownik ze szczególnymi potrzebami, korzystający z przygotowanego zaawansowanego



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



e-materiału, powinien korzystać z mechaniki materiału (menu nawigacyjnego) w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym wybiera on dostosowania materiału do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań zaawansowanego e-materiału użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności. Zaawansowany e-materiał powinien spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem aplikacji. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach aplikacji przez użytkownika.

Zaawansowany e-materiał powinien spełniać następujące kryteria:

1. umożliwiać użytkownikowi z różnymi potrzebami korzystać z ułatwień dostępu, na wszystkich poziomach i etapach e-materiału;
2. posiadać instrukcję dla użytkowników z różnymi potrzebami, zawierającą informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka;
3. posiadać rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć);
4. umożliwiać korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli materiał tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik;
5. umożliwiać korzystanie z pomocy w sytuacjach potencjalnie trudnych, związanych z poruszaniem się po materiale;
6. użytkownik przed skorzystaniem z zaawansowanego e-materiału powinien mieć możliwość zapoznania się tutorialiem objaśniającym, jak korzystać z ułatwień dostępu;
7. mechanika zaawansowanego e-materiału powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika;
8. zaawansowany e-materiał powinien być dostępny za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych.

Jeżeli w materiale będą występowały treści nieinterpretowalne przez technologie asystujące, wykonawca zobowiązany jest zapewnić alternatywę wchodzącą w e-materiał i stanowiącą integralną całość zaawansowanego e-materiału. Bez konsultacji z ekspertami ORE nie dopuszcza się tworzenia alternatywnego (równoległego rozwiązania) dedykowanego osobom z różnymi potrzebami.

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:

- z ograniczeniami wzroku,
- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),
- zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania e-materiału należy uwzględniać różne potrzeby i możliwości użytkowników ze względu na:

Ograniczenia wzroku:



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów, możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez użytkownika tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów dla osób będących daltonistami;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru, jeśli projektowana mapa interaktywna zakłada bardzo dużo obiektów;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku lub możliwość powiększania całości, poszczególnych elementów mapy interaktywnej;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- elementy materiału powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- dodanie opisów alternatywnych do obrazów i innych elementów wizualnych, które opisują treści lub funkcje;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami w materiale;
- użytkownicy niewidomi powinni móc skorzystać z każdej funkcjonalności materiału z poziomu klawiatury.

Ograniczenia słuchu:

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;
- stosowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów multimedialnych w mapie interaktywnej;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo w materiałach filmowych i audio (jeśli takie się pojawiają w zaawansowanym materiale).

Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:

- umożliwienie w menu materiału ustawienia dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;
- unikanie tworzenia dynamicznych treści, wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);
- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:

- używanie prostych, stonowanych barw;
- używanie prostego języka, bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów;
- tworzenie opisowych przycisków;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochylania tekstu i pisanie wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby wykonania zadania.

Ograniczenia związane z korzystaniem z czynników ekranów:

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury;
- tworzenie opisowych łączy.

Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu zaawansowanego e-materiału. Beneficjent konkursowy powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.

5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

Tryb rozgrywki: Aplikacja powinna być dostępna w trybie single-player, użytkownik wciela się w zawodnika różnych dyscyplin sportowych i podejmuje działania związane z dziennikarstwem sportowym (np. tworzenie notatek prasowych, sprawozdań, analiz po zawodach).

Interakcje z użytkownikiem:

- Użytkownik wybiera dyscyplinę sportową, np. szermierka,
- Zastosowane powinny być dynamiczne, interaktywne przyciski do wyboru stroju, widoków w przestrzeni sportowej (widoczni kibice, wyposażenie areny).
- Gracz powinien mieć możliwość podjęcia konkretnych działań na ekranie, takich jak wybór zawodników, ustawienia poziomu trudności i formy dziennikarskiej (notatka prasowa, relacja sportowa, wywiad).

Cele edukacyjne:

- Celem aplikacji jest nauka tworzenia form pisemnych związanych z dziennikarstwem sportowym.
- Gracz zdobywa punkty i osiągnięcia w miarę postępów, co motywuje do kontynuowania rozgrywki i powrotu do aplikacji.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Personalizacja przez nauczyciela:

- Nauczyciel może konfigurować dostępne dyscypliny sportowe, wyzwania dziennikarskie oraz poziomy trudności.
- Nauczyciel może dostosować poziom trudności zarówno w rywalizacji sportowej (AI przeciwników), jak i w wymaganiach dotyczących form dziennikarskich.
- Nauczyciel może dostosować ustawienia AI, zmieniając priorytety oceny:
 - Większy nacisk na poprawność językową
 - Większy nacisk na analizę stylu dziennikarskiego
 - Włączenie/wyłączenie podpowiedzi dla uczniów
- Możliwość modyfikacji zestawu słów kluczowych i form pisemnych z poziomu edytora ZPE.
- AI przeciwników posiada trzy poziomy trudności (łatwy, średni, trudny), dostosowane do umiejętności ucznia.
- Nauczyciel może konfigurować tempo rozgrywki oraz czas na reakcję.

System nagród:

- Wirtualne odznaki, certyfikaty, a także system punktacji, który motywuje użytkowników do dalszego działania.

Integracja z EDUchat

- Aplikacja musi być w pełni zintegrowana z EDUchat, opisanym w scenariuszu I.1. Narzędzie to będzie wspierać nauczycieli w tworzeniu i konfiguracji interaktywnych ćwiczeń oraz testów adaptacyjnych, które będą dynamicznie dostosowywać się do poziomu uczniów.

Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

Integracja z EDUchat

- Wykonawca musi zapewnić pełną zgodność technologii z narzędziem EDUchat, opisanym w scenariuszu nr I.1. Obejmuje to integrację za pośrednictwem API, które umożliwi komunikację między komponentami aplikacji a systemem AI, zapewniając automatyzację procesu tworzenia ćwiczeń oraz dynamiczne dostosowanie treści edukacyjnych do postępów ucznia.

Obsługa multimedialnych:

- Aplikacja powinna wspierać realistyczne animacje 3D oraz dźwięki związane z dyscyplinami sportowymi. Każda animacja musi być zsynchronizowana z działaniami użytkownika.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

