

## SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

### 1. Metryczka materiału

<b>Tytuł materiału</b>	Tour de France - podróż przez francuskojęzyczne zakątki Europy
<b>Numer materiału</b>	I.4
<b>Autor scenariusza</b>	Małgorzata Piotrowska-Skrzypek
<b>Weryfikacja WCAG</b>	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
<b>Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych</b>	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kusztełak)
<b>Weryfikacja językowa</b>	Alicja Berbeka
<b>Rodzaj multimedium</b>	mapa interaktywna z wykorzystaniem AI
<b>Wykorzystanie AR lub VR</b> AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
<b>Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał</b>	III etap: Liceum / technikum zakres podstawowy Liceum / technikum zakres rozszerzony
<b>Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał</b>	geografia historia sztuki język obcy nowożytny - francuski

### 2. Opis materiału

Skrócony opis materiału (abstrakt)
<p>Innowacyjna, interaktywna podróż, łącząca pasje językowe i turystyczne poprzez rowerową trasę Tour de France prowadzącą przez kraje francuskojęzyczne. Uczestnik przemierza sześć etapów, odwiedzając Belgię, Luksemburg, Francję, Szwajcarię, Monako i finiszując w Paryżu. Każdy etap oferuje unikalne zadania językowe i quizy kulturowe, które pomagają poszerzać wiedzę o krajach oraz doskonalić język francuski.</p> <p>Na każdym etapie uczestnik eksploruje miejsca przez interaktywną mapę, która odblokowuje kolejne lokalizacje oraz quizy i zadania językowe, jak m.in. rozmowy z wirtualnymi mieszkańcami, odkrywanie lokalnych atrakcji i wyzwań. Podróż zaczyna się od przygotowania mini-rozmówek podróżnych, a w trakcie kolejnych etapów słownictwo wzbogacane jest o wyrażenia typowe dla odwiedzanych krajów.</p>



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Pod koniec podróży, w Paryżu, uczestnik może stworzyć pocztówkę oraz katalog słownictwa z wymową, zapisując swoje postępy. Ukończenie trasy nagradzane jest „żółtą koszulką” lidera turystyki językowej, wzorem finiszujących kolarzy Tour de France.

### **Cel ogólny materiału oraz sposób jego realizacji**

**Cel ogólny:** połączenie dwóch pasji: kolarstwa i nauki języka francuskiego poprzez interaktywną podróż wzdłuż wirtualnej trasy Tour de France, prowadzącej przez kraje francuskiego obszaru językowego.

**Sposób realizacji celu:** obejmuje sześć etapów, z których każdy jest interaktywną wycieczką po różnych krajach francuskojęzycznych (Belgia, Luksemburg, Francja, Szwajcaria, Monako) z finiszem w Paryżu.

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

Materiały edukacyjne są zaprojektowane tak, aby realizować konkretne cele z podstawy programowej dla języka francuskiego, geografii oraz elementów kultury i sztuki na poziomie szkoły ponadpodstawowej. Interaktywne elementy, takie jak quizy, mapy, prezentacje multimedialne i sesje konwersacyjne, zapewniają różnorodne i angażujące metody nauczania. Każdy cel jest wspierany przez konkretne zadania i aktywności, które pomagają uczniom rozwijać umiejętności praktyczne i teoretyczne w sposób czynnościowy i operacyjny.

#### **Język francuski:**

1. Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych w języku francuskim. Uczniowie:
  - komunikują się w codziennych sytuacjach (np. zakupy, rezerwacje, pytanie o drogę) w języku francuskim oraz poznają i stosują zwroty i wyrażenia w języku francuskim. Sposób realizacji: Symulacje konwersacji z native speakerami, tworzenie wirtualnych pocztówek oraz nagrywanie i odsłuchiwanie dialogów.
  - stosują zwroty w kontekście dialogów i opisów sytuacji. Sposób realizacji: interaktywne quizy i zadania językowe, narzędzia do tworzenia dialogów.
  - doskonalą umiejętności czytania i rozumienia tekstów w języku francuskim.
2. Uczniowie analizują i interpretują teksty w języku francuskim. Sposób realizacji: czytanie artykułów, opisów atrakcji turystycznych i kulturowych oraz zadania sprawdzające zrozumienie tekstu i prezentacje multimedialne z pytaniami kontrolnymi.

#### **Geografia( zakres podstawowy):**

1. Poznanie i zrozumienie wybranych aspektów geografii krajów francuskojęzycznych:
  - Uczniowie analizują i opisują położenie, atrakcje i charakterystyczne cechy geograficzne Belgii, Luksemburga, Francji, Szwajcarii i Monako. Sposób realizacji: korzystanie z interaktywnych map i quizów geograficznych.
2. Rozwijanie umiejętności korzystania z narzędzi geograficznych:
  - Uczniowie lokalizują i analizują miejsca, trasy oraz atrakcje turystyczne na mapach. Sposób realizacji: Praca z interaktywnymi mapami, tworzenie tras i analizowanie ich długości oraz trudności.
3. Kształtowanie postawy zrozumienia i szacunku dla ludzi innych kultur i tradycji.

#### **Historia sztuki:**

1. Zapoznavanie z najwybitniejszymi osiągnięciami w zakresie architektury i sztuk plastycznych
  - Uczniowie analizują i interpretują zabytki i dzieła sztuki. Sposób realizacji: Praca z



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



interaktywnymi prezentacjami zabytków i dzieł sztuki. Można też rozważyć zadania obejmujące rozpoznawanie stylów architektonicznych i przypisywanie dzieł sztuki do odpowiednich okresów historycznych.

Należy zrealizować materiał dla dwóch poziomów: wersja prostsza językowo dla uczniów liceum/technikum zakres podstawowy oraz wersja zaawansowana językowo dla uczniów liceum/technikum zakres rozszerzony.

### 3. Charakterystyka materiału

#### Opis zawartości merytorycznej materiału

Pasjonat kolarstwa i nauki języka francuskiego postanowił połączyć obie te pasje, podróżując (rowerem) wzdłuż wirtualnej trasy Tour de France, która wiedzie przez kraje francuskojęzyczne (Belgia, Luksemburg, Francja, Szwajcaria, Monako, finisz trasy w Paryżu na Polach Elizejskich). W drodze, prowadzącej przez sześć etapów, uczestnik poznaje/odwiedza ciekawe miejsca i spotyka mieszkańców (rozwija wiedzę i umiejętności), po czym sprawdza się rozwiązując na każdym z etapów po dwa zadania językowo-przedmiotowe. Rozwiązanie zadań jest warunkiem przejścia do kolejnego etapu podróży. Nagrodą za uczestnictwo we wszystkich etapach (rozwiązanie wszystkich zadań) jest zdobycie żółtej koszulki (le maillot jaune) lidera turystyki rowerowej oraz stworzenie pełnej wersji mini rozmówek podróżnych zawierających nie tylko słówka i zwroty, w tym grzecznościowe przydatne w podróży, ale również ciekawostki zebrane podczas pokonywania trasy przez poszczególne regiony.

Należy zastosować jedną interaktywną mapę dla całej trasy wyścigu, dostępnej na każdym etapie, na której będą widoczne interaktywne punkty. Każdy kolejny etap podróży może być "poszarzony" i odblokowywany po przejściu poprzedniego, ale np. z widocznymi i aktywnymi elementami wymienionymi w pkt 1 **ETAP Przygotowania do podróży**. Wszystkie punkty podróży, quizy, chaty, zadania językowe, będą uruchamiane z poziomu mapy. Rozmówki - mogą występować jako ikonka - wszelkie zadania do wykonania mogą być wskazywane np. poprzez efekty wizualne danego punktu (np. kolorem), a po kliknięciu pojawia się ekran zadania z opisem i możliwością odsłuchania.

#### Zadania uczestnika w każdym z etapów:

##### 1 ETAP Przygotowania do podróży.

Uczestnik planuje swoją podróż. Przegląda mapy, rozpoczynając tym samym swoją interaktywną podróż po trasie Tour de France. Poznaje/powtarza nazwy krajów, języków obowiązujących w tych krajach, narodowości, podstawowych zwyczajów i innych przydatnych informacji nt. miejsc, przez które będzie przejeżdżał rowerem. Uczy się także podstawowych zwrotów i słów przydatnych w podróży, w tym zwrotów grzecznościowych.

Zadanie 1: Warunkiem wyruszenia w dalszą podróż jest rozwiązanie zagadek/quizu na temat każdego z krajów.

Zadanie 2: Stworzenie katalogu mini-rozmówek podróżnych, które przydadzą się w drodze (słówka/zwroty). Pozytywny wynik z quizu (np. 60% poprawnych odpowiedzi) oraz spakowanie do torby rowerowej przygotowanych rozmówek podróżnych, pozwalają uczestnikowi wyruszyć w dalszą podróż.

##### 2 ETAP Start w Belgii.

Wirtualna wycieczka po trasie: uczestnik rozpoczyna swoją interaktywną podróż od wirtualnej wycieczki po trasie Tour de France zaczynając od Belgii. Może eksplorować mapę, dowiadując się o różnych miejscach, przez które przechodzi wyścig, celem wybrania atrakcji, które odwiedzi, zdobywając podstawowe informacje na temat Belgii, takie jak geografia, języki, kultura, kuchnia (jedzenie). Na mapie są zaznaczone miejsca, po kliknięciu na które ukazują się informacje (ustne lub pisemne) na temat trzech atrakcji/miejsc (z elementami geografii, języków, kultury, kuchni w formie ciekawostek). Przykładowe zadania do wykonania po eksploracji mapy na tym etapie



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



podróży:

**Zadanie 1:** Krótki interaktywny quiz/zagadki o Belgii, w którym uczestnik sprawdza swoją wiedzę o tym kraju (pytania dotyczące ciekawostek związanych z geografą, językami, kulturą, kuchnią).

**Zadanie 2(językowe):** Gracz wybiera jedną z trzech zaproponowanych atrakcji i w zależności od tego, którą wybierze, rozwiązuje zadania związane z danym miejscem lub uczestniczy w interaktywnym wideo lub czacie posługując się językiem obcym np. AI jest jego rozmówcą wcielając się np. w rolę innego francuskojęzycznego podróżnika-kolarza, który również wybiera się w podobną podróż i chce poznać wybory kolegi, w rozmowie/czacie pojawia się kilka słówek/zwrotów z mini-rozmówek podróżnych z ETAPU 1.

Jest możliwość wzbogacania rozmówek podróżnych w czasie rozmowy, aby na końcu podróży mieć swój własny zasób słownictwa, w tym charakterystycznych dla danego kraju/miejsca ciekawostek.

### **3 ETAP Przejazd przez Luksemburg. Wirtualne zwiedzanie.**

Uczestnik kontynuuje podróż przez Luksemburg. Uczestniczy w wirtualnym zwiedzaniu najważniejszych atrakcji tego kraju, takich jak zabytkowe zamki, malownicze doliny i urokliwe miasteczka.

**Zadanie 1.** Rozwiązuje krótki, interaktywny quiz.

**Zadanie 2:** Zdania językowe: wybiera jedną z trzech zaproponowanych atrakcji i w zależności od tego, którą wybierze, rozwiązuje zadania związane z danym miejscem (interaktywne wideo lub chat np. kontynuacja rozmowy z kolegą podróżnikiem, dotycząca tego konkretnego etapu podróży) posługując się językiem obcym (rozmówki podróżne). Do tego wzbogacanie rozmówek podróżnych.

### **4 ETAP Przemierzanie Francji.**

Spotkanie z lokalnymi mieszkańcami: uczestnik spotka się z lokalnymi mieszkańcami różnych regionów Francji poprzez interaktywne wideo lub chat ( AI). Może rozmawiać z nimi (z AI) po francusku.

**Zadanie 1:** Zadaje pytania o życie codzienne, tradycje i zwyczaje.

**Zadanie 2:** Uczestnik bierze udział w kulinarnym wyzwaniu, próbując przygotować tradycyjną francuską potrawę podczas interaktywnego kursu gotowania online, prowadzonego w języku francuskim. Do tego wzbogacanie rozmówek podróżnych.

### **5 ETAP Przez Szwajcarię i Monako.**

Zagłębienie się w kulturę: uczestnik poznaje kulturę Szwajcarii i Monako poprzez interaktywną mini prezentację i/lub wideo. Dowiaduje się o tradycjach, festiwalach, sztuce i językach tych krajów.

**Zadanie 1:** Quiz w powiązaniu z treścią prezentacji/wideo. Następnie uczestnik bierze udział w sesjach konwersacyjnych (z pomocą AI) z native speakerami ze Szwajcarii i Monako, ćwicząc swoje umiejętności językowe i dowiadując się więcej o lokalnych dialektach i wyrażeniach.

**Zadanie 2:** Uczestnik tworzy mini-słowniczek trójjęzyczny (polsko-francusko (standardowy z Francji)-francuski ze Szwajcarii/Monako, który dokłada do rozmówek podróżnych.

### **6 ETAP Finisz w Paryżu. Wirtualny spacer po Paryżu.**

Uczestnik może zakończyć swoją interaktywną podróż w Paryżu, gdzie będzie miał okazję do wirtualnego spaceru po najważniejszych atrakcjach miasta, takich jak Wieża Eiffla, Luwr czy Pola Elizejskie.

**Zadanie 1:** Wysyła pocztówkę (z jedną z atrakcji wybranych z trzech: Wieża Eiffla, Luwr, Pola Elizejskie) do przyjaciół w Szwajcarii/ Belgii/ Monako, których spotkał i z którymi rozmawiał (AI) w podróży. W pocztówce opisuje, która z trzech atrakcji podobała mu się najbardziej i dlaczego.

**Zadanie 2:** Uczeń wybiera określoną liczbę słów/zwrotów z zebranych w podróży mini-rozmówek i wymawia je/nagrywa/powtarza poprawnie (dostaje feedback od AI), a nagrania wzbogacają zasób rozmówek o wymowę. Po wykonaniu wszystkich zadań, uczeń otrzymuje "le maillot jaune" lidera turystyki językowej na wzór finiszujących na Polach Elizejskich kolarzy biorących udział w Tour de France. Ponadto uczestnik ma możliwość "ściągnięcia" na swój komputer zebranego katalogu



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



rozmówek podróżynych wraz z ciekawostkami.

Jeśli ponownie wróci do zabawy w podróż, może wybrać inne miejsca w państwach, a tym samym zebrać kolejne słówka/zwroty i ciekawostki, aby wzbogacać katalog rozmówek.

Automatyczne zapisywanie postępów - system powinien automatycznie zapisywać postępy uczniów, umożliwiając kontynuację pracy w późniejszym czasie.

Poprzez te aktywności uczestnik rozwija swoje umiejętności językowe, poznaje kulturę krajów francuskojęzycznych, a także zbiera praktyczne zwroty i ciekawostki, które mogą być przydatne w przyszłych podróżach.

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

- Wykonawca materiału musi posiadać biegłą znajomość języka francuskiego na poziomie umożliwiającym tworzenie i weryfikację poprawności słownictwa, gramatyki oraz komunikacji w języku francuskim.
- Ważne jest, aby wykonawca miał doświadczenie w nauczaniu języków obcych, co pozwoli mu lepiej zrozumieć potrzeby uczniów oraz dostosować materiał do ich poziomu i stylu nauki.
- Kreatywność w projektowaniu zadań i interakcji. Niezbędna jest umiejętność kreatywnego projektowania zadań i interakcji, które będą angażujące dla uczniów oraz umożliwią im skuteczne uczenie się poprzez interakcję z materiałem.
- Wykonawca powinien być w stanie tworzyć dodatkowe materiały edukacyjne, takie jak lekcje, ćwiczenia czy quizy, które uzupełnią materiał gry edukacyjnej i pomogą uczniom w dalszym doskonaleniu umiejętności językowych.
- Konieczne jest posiadanie umiejętności korzystania z narzędzi do tworzenia treści edukacyjnych, takich jak platformy e-learningowe, edytory graficzne czy programy do tworzenia animacji, które umożliwią wykonanie materiału w odpowiedniej formie i jakości.

### **Opis struktury treści materiału**

#### **1. Ekran główny**

Powitanie i wprowadzenie: krótkie powitanie uczestnika oraz przedstawienie głównego celu materiału.

Menu główne. Opcje do wyboru:

- Rozpocznij podróż.
- Kontynuuj podróż.
- Mini-rozmówki podróżyne.
- Informacje o programie.

#### **2. Ekran przygotowań do podróży**

Tytuł: "Przygotowania do podróży"

Sekcje:

Mapa trasy: interaktywna mapa trasy Tour de France z zaznaczonymi krajami.

Informacje o krajach: przegląd podstawowych informacji o krajach (Belgia, Luksemburg, Francja, Szwajcaria, Monako).

Podkategorie: geografia, języki, narodowości, zwyczaje.

Podstawowe zwroty: lista podstawowych zwrotów i słówek grzecznościowych.

Zadania przygotowawcze:

Quiz: interaktywny quiz na temat krajów (np. 10 pytań z różnymi opcjami odpowiedzi).

Katalog mini-rozmówek: interaktywne narzędzie do tworzenia katalogu rozmówek.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



### **3. Ekran startu w Belgii**

Tytuł: "Start w Belgii"

Sekcje:

Mapa Belgii: interaktywna mapa z trasą Tour de France w Belgii.

Atrakcje: trzy główne atrakcje do wyboru (np. Atomium, Brugia, Waterloo).

Informacje o atrakcjach:

opisy geograficzne, kulturowe, językowe i kulinarne każdej z atrakcji.

Zadania:

Quiz: krótki interaktywny quiz dotyczący Belgii.

Zadanie językowe: wybór jednej atrakcji i wykonanie zadania językowego (np. rozmowa z AI podróżnikiem).

### **4. Ekran przejazdu przez Luksemburg**

Tytuł: "Przejazd przez Luksemburg"

Sekcje:

Mapa Luksemburga: interaktywna mapa z trasą Tour de France w Luksemburgu.

Atrakcje: trzy główne atrakcje do wyboru (np. Zamek Vianden, Dolina Mozeli, miasto Luksemburg).

Informacje o atrakcjach:

opisy zabytków, krajobrazów i urokliwych miasteczek.

Zadania:

Quiz: krótki interaktywny quiz dotyczący Luksemburga.

Zadanie językowe: wybór jednej atrakcji i wykonanie zadania językowego (np. rozmowa z AI podróżnikiem).

### **5. Ekran przemierzania Francji**

Tytuł: "Przemierzanie Francji"

Sekcje:

Mapa Francji: interaktywna mapa z trasą Tour de France we Francji.

Spotkania z mieszkańcami: interaktywne wideo lub czat z mieszkańcami różnych regionów.

Informacje o regionach: opisy życia codziennego, tradycji i zwyczajów w różnych regionach.

Zadania:

Zadanie językowe: rozmowy po francusku z mieszkańcami na różne tematy.

Kurs kulinarny: interaktywny kurs gotowania francuskich potraw.

### **6. Ekran przez Szwajcarię i Monako**

Tytuł: "Przez Szwajcarię i Monako"

Sekcje:

Mapa Szwajcarii i Monako: interaktywna mapa z trasą Tour de France przez Szwajcarię i Monako.

Prezentacje kulturowe: mini prezentacje i/lub wideo o tradycjach, festiwalach, sztuce i językach.

Sesje konwersacyjne: ćwiczenie języka z native speakerami.

Zadania:

Quiz: interaktywny quiz związany z prezentacjami/wideo.

Mini-słowniczek: tworzenie trójjęzycznego słowniczka

(polsko-francusko-szwajcarsko-francuskiego).

### **7. Ekran finiszu w Paryżu**

Tytuł: "Finisz w Paryżu"

Sekcje:

Wirtualny spacer: interaktywna wycieczka po najważniejszych atrakcjach Paryża (Wieża Eiffla, Luwr, Pola Elizejskie).

Zadania:



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





Pocztówka: wysyłanie wirtualnej pocztówki z wybraną atrakcją do przyjaciół.  
Nagrywanie zwrotów: nagrywanie i poprawna wymowa wybranych słów/zwrotów z mini-rozmówek.

### **8. Ekran zakończenia podróży**

Tytuł: "Zakończenie podróży"

Nagrody i osiągnięcia: informacja o zdobyciu żółtej koszulki lidera turystyki rowerowej.

Podsumowanie: krótkie podsumowanie podróży oraz zachęta do ponownego udziału i dalszego wzbogacania mini-rozmówek podróżnych.

Opcje dodatkowe: możliwość pobrania zebranego katalogu rozmówek podróżnych oraz ciekawostek.

#### **Podsumowanie**

Każdy etap składa się z wirtualnych map, interaktywnych quizów, zadań językowych, rozmów z AI, i zadań tematycznych (kulinarne, kulturowe). Struktura jest przejrzysta, umożliwiającą uczestnikowi systematyczne poznawanie języka francuskiego oraz kultury krajów francuskojęzycznych, jednocześnie łącząc to z pasją do kolarstwa.

## **Mechanika materiału**

### **Interaktywny interfejs**

Użytkownik korzysta z menu głównego do nawigacji między różnymi etapami podróży.

### **Blokady etapów**

Każdy etap jest odblokowywany po ukończeniu poprzedniego, co zapewnia sekwencyjne przejście przez materiał.

### **Interaktywne mapy**

Kliknięcie na elementy mapy prowadzi do szczegółowych informacji o wybranych atrakcjach lub zadaniach.

### **Interakcje w materiale**

#### **1) Quizy**

Składają się z interaktywnych pytań z wieloma odpowiedziami, które sprawdzają wiedzę użytkownika na temat odwiedzanych krajów i kultur.

#### **Mechanika**

Użytkownik wybiera odpowiedzi, otrzymuje natychmiastową informację zwrotną (poprawną lub błędną) i gromadzi punkty potrzebne do odblokowania kolejnych etapów.

#### **2) Zadania językowe**

Interaktywne zadania, które wymagają od użytkownika użycia języka francuskiego, np. rozmowy z wirtualnym podróżnikiem (AI).

#### **Mechanika**

Użytkownik wpisuje odpowiedzi lub wybiera opcje dialogowe, a AI reaguje zgodnie z poprawnością odpowiedzi.

#### **3) Interaktywne prezentacje i wideo**

Materiały multimedialne, które przedstawiają informacje o kulturze, geografii i tradycjach odwiedzanych krajów.

#### **Mechanika**

Użytkownik ogląda prezentacje/wideo, a następnie wykonuje związane z nimi zadania lub quizy.

#### **4) Kurs kulinarny**

Interaktywne lekcje gotowania, w których użytkownik poznaje przepisy i tradycyjne potrawy.

#### **Mechanika**

Użytkownik ogląda wideo z instrukcjami, a następnie odpowiada na pytania lub wykonuje zadania związane z przepisami.

#### **5) Sesje konwersacyjne z native speakerami**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



Symulowane rozmowy z native speakerami, które pomagają użytkownikowi ćwiczyć język francuski w praktyce. AI nie tylko sprawdza poprawność wypowiedzi, ale także sugeruje alternatywne, bardziej naturalne sposoby wyrażania myśli. System podpowiada poprawniejsze zwroty i konstrukcje zdaniowe, uwzględniając poziom zaawansowania użytkownika.

#### **Mechanika**

Użytkownik bierze udział w interaktywnej konwersacji, wybierając odpowiedzi lub wpisując tekst, a system ocenia poprawność językową.

#### **6) Tworzenie mini-rozmówek**

Użytkownik tworzy własny słowniczek i zbiera przydatne zwroty oraz ciekawostki związane z podróżą.

#### **Mechanika**

Narzędzie do tworzenia i edytowania listy słówek oraz zwrotów, które użytkownik może później pobrać.

#### **7) Interaktywny spacer**

Wirtualne zwiedzanie miejsc, takich jak Paryż, z możliwością interakcji z obiektami na ekranie.

#### **Mechanika**

Użytkownik klika na obiekty na mapie/spacerze, aby uzyskać dodatkowe informacje lub wykonać zadania.

#### **8) Wysyłanie pocztówki**

Użytkownik tworzy wirtualną pocztówkę z podróży, wybierając zdjęcie i pisząc wiadomość po francusku.

#### **Mechanika**

Interaktywne narzędzie do tworzenia pocztówek, które następnie można wysłać do wybranych odbiorców wirtualnie.

#### **9) Nagrywanie zwrotów**

Użytkownik nagrywa wybrane zwroty i słówka z mini-rozmówek.

#### **Mechanika**

Narzędzie do nagrywania dźwięku, które ocenia poprawność wymowy i pozwala na odsłuchanie nagrań.

#### **Sposób działania poszczególnych elementów materiału:**

**Quizy:** Uruchamiane po kliknięciu na odpowiednią sekcję. Użytkownik wybiera odpowiedź i natychmiast otrzymuje informację zwrotną. Ostateczny wynik decyduje o odblokowaniu kolejnych etapów.

**Zadania językowe:** Uruchamiane po wyborze odpowiedniej atrakcji lub tematu.

Użytkownik wchodzi w interakcję z AI, wpisując odpowiedzi lub wybierając opcje dialogowe. AI ocenia poprawność odpowiedzi i dostosowuje kolejne pytania lub reakcje.

**Prezentacje i video:** Użytkownik odtwarza materiały multimedialne i zapoznaje się z treściami. Po zakończeniu oglądania uruchamiane są powiązane zadania lub quizy.

**Kurs kulinarny:** Użytkownik ogląda instruktażowe video. Po zakończeniu kursu wykonuje zadania związane z gotowaniem, takie jak odpowiedzi na pytania o przepisach.

**Sesje konwersacyjne:** Symulowane rozmowy uruchamiane po kliknięciu na odpowiednią sekcję. Użytkownik wybiera odpowiedzi lub wpisuje tekst, a system ocenia ich poprawność i odpowiednio reaguje.

**Mini-rozmówki:** Narzędzie do tworzenia i edytowania słowniczka jest dostępne z menu głównego. Użytkownik dodaje nowe zwroty i słówka, które są następnie przechowywane i mogą być pobrane.

**Interaktywny spacer:** Użytkownik porusza się po wirtualnej mapie/spacerze, klikając na obiekty, aby uzyskać więcej informacji. Możliwość wykonania zadań związanych z odwiedzanymi miejscami.

**Wysyłanie pocztówki:** Interaktywne narzędzie dostępne po ukończeniu etapu w Paryżu. Użytkownik wybiera zdjęcie, pisze wiadomość i wysyła wirtualną pocztówkę.

**Nagrywanie zwrotów:** Narzędzie do nagrywania dostępne z menu głównego. Użytkownik nagrywa wybrane zwroty, które są oceniane pod kątem poprawności wymowy.

**Sztuczna inteligencja (AI) nie tylko generuje realistyczne dialogi w języku francuskim, ale**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





**także analizuje odpowiedzi ucznia. AI sprawdza poprawność gramatyczną, sugeruje alternatywne sformułowania i ocenia płynność wypowiedzi. Wyniki analizy są przekazywane uczniowi w formie informacji zwrotnej.**

#### **Podsumowanie**

Mechanika materiału łączy interaktywność z edukacją, umożliwiając użytkownikom angażujące i praktyczne doświadczenie w nauce języka francuskiego oraz poznawaniu kultury krajów francuskojęzycznych. Każdy element materiału jest zaprojektowany tak, aby wspierać interaktywne i sekwencyjne przechodzenie przez etapy podróży, jednocześnie rozwijając umiejętności językowe i kulturowe uczestnika.

### **Grafika**

#### **1. Ekran główny**

- Tło: dynamiczna grafika przedstawiająca krajobraz typowy dla trasy Tour de France, z górami, wieżami i rowerzystami w ruchu.
- Menu: eleganckie, przezroczyste przyciski na tle krajobrazu z ikonami reprezentującymi poszczególne opcje (np. rowerzysta dla "Rozpocznij podróż", mapa dla "Kontynuuj podróż").
- Nagłówek: stylizowany baner z tytułem "Interaktywna Podróż Tour de France" w kolorach francuskiej flagi (niebieski, biały, czerwony).

#### **2. Ekran przygotowań do podróży**

- Tło: grafika przedstawiająca biurko z mapami, notatkami, przewodnikami turystycznymi oraz akcesoriami rowerowymi (kask, rękawice).
- Mapa trasy: interaktywna mapa w stylu vintage z zaznaczonymi krajami, przez które będzie przebiegała trasa, i charakterystycznymi ikonami dla każdej atrakcji.
- Podstawowe informacje: przewijane karty z ilustracjami symboli danego kraju (np. Atomium dla Belgii, Wieża Eiffla dla Francji).
- Podstawowe zwroty: Ikony w formie baloników dialogowych z tekstem i opcją odsłuchu (statyczne grafiki z możliwością dodania dźwięku).
- Quizy i zadania: interaktywne elementy, które po kliknięciu otwierają nowe okna z pytaniami lub zadaniami do wykonania, wzbogacone ilustracjami.

#### **3. Ekran startu w Belgii**

- Tło: ilustracja typowego belgijskiego krajobrazu, np. malownicze brukowane uliczki Brugii z kanałami i gotycką architekturą w tle.
- Mapa Belgii: detaliczna mapa z interaktywnymi ikonami atrakcji (np. Atomium, Brugia).
- Atrakcje: karty z opisami i grafikami przedstawiającymi główne atrakcje, np. zdjęcia zamków, uliczek miast.
- Quizy i zadania: ilustrowane pytania i zadania, np. zdjęcia do dopasowania do opisów, ilustracje z brakującymi elementami do uzupełnienia.

#### **4. Ekran przejazdu przez Luksemburg**

- Tło: malownicze widoki Luksemburga, np. zamek Vianden na tle zielonych wzgórz.
- Mapa Luksemburga: interaktywna mapa z ikonami przedstawiającymi atrakcje (np. zamki, doliny).
- Atrakcje: grafiki przedstawiające główne atrakcje Luksemburga, z krótkimi opisami i możliwością kliknięcia, aby dowiedzieć się więcej.
- Quizy i zadania: interaktywne elementy, np. puzzle z obrazami zabytków, które użytkownik musi ułożyć.

#### **5. Ekran przemierzania Francji**

- Tło: ilustracja typowego francuskiego krajobrazu, np. pola lawendy z widokiem na wiejskie domki i winnice.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- Mapa Francji: szczegółowa mapa z ikonami reprezentującymi różne regiony i ich specyfikę.
- Spotkania z mieszkańcami: miniaturki wideo z osobami przedstawiającymi się i opowiadającymi o swoim regionie, z możliwością kliknięcia i otwarcia w większym oknie.
- Kurs kulinarny: grafiki przedstawiające składniki i etapy przygotowania potraw, interaktywne przepisy z ilustracjami krok po kroku.

#### 6. Ekran przez Szwajcarię i Monako

- Tło: połączenie krajobrazów Szwajcarii (np. Alpy) i Monako (np. Lazurowe Wybrzeże).
- Mapa Szwajcarii i Monako: detaliczna, interaktywna mapa z ikonami reprezentującymi główne atrakcje.
- Prezentacje kulturowe: slajdy z ilustracjami przedstawiającymi tradycje, festiwale i sztukę, z tekstami i animacjami.
- Sesje konwersacyjne: awatary native speakerów z chmurkami tekstowymi do symulacji rozmów, animacje ust wskazujące na wymowę.

#### 7. Ekran finiszu w Paryżu

- Tło: panoramiczny widok na Paryż, np. widok z lotu ptaka na Wieżę Eiffla i Pola Elizejskie.
- Mapa Paryża: interaktywna mapa miasta z ikonami głównych atrakcji.
- Atrakcje: zdjęcia i ilustracje przedstawiające najważniejsze miejsca z krótkimi opisami.
- Poczta: narzędzie do tworzenia pocztówki z wyborem tła, wklejeniem zdjęć i napisaniem wiadomości w balonach tekstowych; na 7-ym ekranie ma/może być wirtualny spacer.
- Nagrywanie zwrotów: mikrofon i ikony głośników do nagrywania i odsłuchiwania zwrotów.

#### 8. Ekran zakończenia podróży

- Tło: kolaż zdjęć i ilustracji przedstawiających kraje odwiedzone podczas podróży.
- Nagrody i osiągnięcia: animowane ikony i trofea, np. żółta koszulka lidera, z gratulacjami i podsumowaniem.

**Podsumowanie:** tekst podsumowujący podróż z grafiką rowerzystów na tle odwiedzonych miejsc.

**Opcje dodatkowe:** ikony do pobrania katalogu rozmówek i dodatkowych materiałów, z animacjami pokazującymi, jak to zrobić.

#### Podsumowując:

Całość materiału powinna być atrakcyjna wizualnie, z bogatymi ilustracjami, interaktywnymi elementami i animacjami, które ułatwiają naukę i zachęcają do angażowania się w materiał. Styl graficzny powinien być spójny i odzwierciedlać atmosferę każdej z odwiedzanych lokalizacji, z dużym naciskiem na realizm i estetykę, by użytkownik czuł się jak na prawdziwej podróży.

#### Przykładowe inspiracje

Można zainspirować się interfejsem gry *Tour de France 2022*:

[https://store.steampowered.com/app/1767570/Tour\\_de\\_France\\_2022/?l=polish](https://store.steampowered.com/app/1767570/Tour_de_France_2022/?l=polish)

- **Styl mapy i tras:** Podobnie jak w wymienionej grze, mapa może prezentować trasę wyścigu z zaznaczeniem etapów, ale z mniejszą ilością detali wizualnych i uproszczonym designem.
- **Interaktywność:** Punkty na mapie mogą działać podobnie jak wybrane elementy w grze – aktywując zadania lub quizy po kliknięciu, bez zaawansowanych animacji.
- **Estetyka rowerowa:** Elementy graficzne, takie jak ikonki rowerzystów, trasy czy charakterystyczne krajobrazy, mogą być wzorowane na atmosferze sportowej gry, ale wykonane w prostszym, bardziej kreskówkowym stylu.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



#### 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 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 skorzystanie 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,



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- 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:**

- 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;



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- 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;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochylenia tekstu i pisania 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 czytników ekranów:**

5. opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
6. nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
7. nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
8. stosowanie liniowego logicznego układu;
9. umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury;
10. tworzenie opisowych łącz.

**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.**

## **11. Wymagania funkcjonalne i techniczne**

### **Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców**

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

1. Integracja z EDUchat (M215): Aplikacja musi być w pełni zintegrowana z EDUchat, opisanym w scenariuszu M215. Narzędzie to będzie wspierać nauczycieli w tworzeniu i konfiguracji interaktywnych ćwiczeń oraz testów adaptacyjnych, które będą dynamicznie dostosowywać się do poziomu uczniów.
2. System AI:
  - Obsługa dialogów w języku francuskim, dostosowanie odpowiedzi do użytkownika, korygowanie błędów, feedback. AI analizuje poprawność gramatyczną i logiczną



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





wypowiedzi ucznia w języku francuskim. System nie tylko wykrywa błędy, ale także sugeruje poprawne formy oraz wskazuje potencjalne nieścisłości w konstrukcji zdania. AI ocenia poprawność na poziomie gramatyki, składni oraz semantyki, dostosowując poziom korekty do kontekstu rozmowy.

- Możliwość sesji konwersacyjnych (np. AI jako podróżnik lub mieszkaniec kraju).
  - AI reaguje na wpisane odpowiedzi oraz na poprawność nagranych słówek.
  - AI analizuje naturalność wypowiedzi ucznia, oceniając użycie zwrotów i ich kontekst. System nie ocenia płynności wypowiedzi, ale podkreśla ewentualne nieformalne lub nienaturalne konstrukcje językowe. Korekta dotyczy wyłącznie błędów, które mogą wpływać na zrozumiałość komunikatu.
3. Ekran główny:
- Powitanie użytkownika,
  - Menu wyboru (Rozpocznij podróż, Kontynuuj podróż, Mini-rozmówki podróżne, Informacje o programie).
4. Interaktywność i manipulacja mapą:
- Mapa obejmuje sześć etapów (kraje francuskojęzyczne), kolejne etapy są „poszarzone” i odblokowywane po ukończeniu poprzednich (po spełnieniu warunków: zdanie quizów, rozwiązanie zadań językowych).
  - Swobodne przesuwanie, powiększanie i pomniejszanie: użytkownik musi mieć możliwość przesuwania mapy oraz przybliżania i oddalania widoku w celu szczegółowej eksploracji wybranych obszarów.
  - Odkrywanie punktów interakcji: mapa powinna zawierać interaktywne punkty (interaktywne atrakcje turystyczne), które użytkownik może kliknąć, aby uzyskać dodatkowe informacje, zdjęcia lub materiały edukacyjne.
5. Nawigacja i organizacja treści na mapie:
- Warstwy tematyczne: możliwość włączania i wyłączania różnych warstw mapy aby użytkownik mógł skupić się na interesujących go aspektach.
  - Lista lokalizacji i szybki dostęp: funkcja umożliwiająca przejście do określonych lokalizacji za pomocą listy, co wspiera efektywną nawigację i szybkie znajdowanie kluczowych miejsc.
  - Blokady etapów: kolejne etapy trasy są zablokowane do momentu ukończenia zadań z poprzedniego etapu (widoczne, ale poszarzone z podglądem przyszłych zadań).
6. Tryby eksploracji i wyświetlania:
- Tryb swobodnej eksploracji: użytkownik przegląda mapę i interaktywne punkty w dowolnym tempie, bez narzuconych celów.
  - Tryb edukacyjny: struktura prowadząca użytkownika przez mapę w uporządkowany sposób, np. z zadaniami edukacyjnymi lub quizami, które są przypisane do określonych punktów,
  - Etapy podróży:
    - etap przygotowań: przegląd informacji o krajach przejazdu, wyświetlenie zwrotów grzecznościowych oraz informacji o geografii, zwyczajach, i językach. Zdanie quizu (warunek 60% poprawnych odpowiedzi) oraz stworzenie katalogu rozmówek podróżnych (dodawanie słówek i zwrotów do bazy danych aplikacji);
    - każdy etap (Belgia, Luksemburg, Francja, Szwajcaria, Monako, Paryż): eksplorowanie mapy, odkrywanie punktów interaktywnych. Zadania na różnych etapach: tworzenie mini rozmówek w narzędziu do tworzenia i katalogowania ich [katalog można wzbogacać o nowe zwroty i słówka na każdym etapie; możliwość pobrania pełnego katalogu rozmówek podróżnych po ukończeniu wszystkich etapów], interaktywne rozmowy z AI, tworzenie trójjęzycznego słowniczka, nagrywanie zwrotów i słówek w narzędziu do nagrywania dźwięku które ocenia poprawność





- wymowy i pozwala na odsłuchanie nagrań, uczestnictwo w kursie gotowania, tworzenie wirtualnej pocztówki w prostym edytorze, nagrody i osiągnięcia - po ukończeniu wszystkich zadań i etapów użytkownik otrzymuje „le maillot jaune” lidera turystyki rowerowej. [po ukończeniu każdego etapu użytkownik może otrzymywać mniejsze nagrody w postaci nowych słówek/zwrotów lub odznak].

7. System testowania wiedzy i ćwiczenia:

- o Quizy i zadania lokalizacyjne: w każdym etapie uczestnik rozwiązuje quizy lub zadania lokalizacyjne, np. wskazanie miejsca na mapie lub odpowiedź na pytania dotyczące atrakcji. Quiz wielokrotnego wyboru z natychmiastowym feedbackiem.
- o Scenariusze edukacyjne: możliwość realizacji konkretnych scenariuszy edukacyjnych, takich jak „Znajdź zabytki kultury Belgii” czy „Wskaż wszystkie kraje na trasie Tour de France”.
- o Ćwiczenia językowe: rozmowy z AI, tworzenie mini-rozmówek, słowniczka i ćwiczenia wymowy z automatyczną oceną poprawności.

8. Śledzenie postępów i zapisanie wyników:

- o Historia przeglądanych lokalizacji: opcja zapisywania historii odwiedzonych lokalizacji, co pozwala użytkownikowi wrócić do wcześniej przeglądanych miejsc.
- o Profilowanie wyników i osiągnięć: system przechowywania wyników quizów i ćwiczeń, który zapewnia wgląd w postępy użytkownika.
- o Automatyczne zapisywanie postępów: aplikacja zapisuje wyniki i status zadań, umożliwiając kontynuację od miejsca, w którym użytkownik przerwał.

9. Personalizacja przez nauczyciela:

- o Nauczyciel ma możliwość edycji katalogu zwrotów rozpoznawanych przez AI. Może dodawać nowe wyrażenia oraz usuwać lub modyfikować istniejące, dostosowując materiał do indywidualnych potrzeb klasy.
- o Dostosowanie warstw i punktów interakcji: nauczyciel powinien mieć możliwość wyboru, które warstwy i punkty interakcji są widoczne dla uczniów, co pozwala na dostosowanie treści do tematów lekcji.
- o Tworzenie własnych quizów i zadań: opcja pozwalająca nauczycielowi na tworzenie lub modyfikowanie zadań i quizów przypisanych do punktów na mapie, co ułatwia dostosowanie treści do programu nauczania.

## Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

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

Integracja z EDUchat (I.1): 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.

1. Raportowanie i statystyki:

- o System raportowania wyników dla nauczycieli: możliwość generowania raportów z wynikami użytkowników, co wspiera nauczycieli w analizie postępów uczniów.
- o Podsumowanie wyników dla użytkownika: po zakończeniu sesji użytkownik powinien mieć możliwość przejrzenia swoich wyników i historii przeglądanych lokalizacji, co wspiera proces uczenia się.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską

