

## SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

### 1. Metryczka materiału

<b>Tytuł materiału</b>	Qui suis-je? Popularne zawody i miejsca pracy
<b>Numer materiału</b>	VIII.9
<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 Kuszczak)
<b>Weryfikacja językowa</b>	Angelika Wiśniewska
<b>Rodzaj multimedium</b>	gra
<b>Wykorzystanie AR lub VR</b> <small>AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość</small>	standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
<b>Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał</b>	II etap: SP IV-VIII III etap: Liceum / technikum zakres podstawowy
<b>Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał</b>	język obcy nowożytny - francuski



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## 2. Opis materiału

### Skrócony opis materiału (abstrakt)

Gra w trzech wariantach do wyboru przez gracza. Obydwa warianty są inspirowane popularną grą Taboo.

WARIANT 1 (poziom biegłości językowej A1)

Cel gry:

Gracz będzie próbował odgadnąć różne zawody na podstawie podanych opisów słownych, co pozwoli mu nauczyć się/powtórzyć słownictwo związane z pracą w języku francuskim.

WARIANT 2 (poziom biegłości językowej A2)

Cel gry:

Gracz ma za zadanie odgadnąć nazwę zawodu na podstawie jak najmniejszej liczby stopniowo zwiększających się słów kluczowych, co pozwoli mu zdobyć jak najwięcej punktów i nauczyć się/powtórzyć słownictwo związane z pracą w języku francuskim.

WARIANT 3 (poziom biegłości językowej A1 - wariant dla graczy ze szkoły podstawowej)

Wariant obrazkowy gry dla gracza/graczy z klas IV-VIII, w którym należy odnaleźć nazwę zawodu na podstawie zdjęcia/obrazka przedstawiającego charakterystyczne atrybuty danej profesji.

### Cel ogólny materiału

Celem ogólnym materiału jest wspomaganie nauki i utrwalanie słownictwa związanego z zawodami w języku francuskim poprzez interaktywną i angażującą grę edukacyjną. Gracze będą rozwijać umiejętności dedukcji, logicznego myślenia i rozumienia tekstu, co przyczyni się do lepszego opanowania języka. Materiał umożliwia :

- rozwijanie umiejętności rozumienia ze słuchu i czytania w języku francuskim
- poszerzanie słownictwa związanego z pracą i zawodami w języku francuskim
- ćwiczenie umiejętności dedukcji i logicznego myślenia
- doskonalenie umiejętności pisania w języku francuskim
- wzmacnianie motywacji do nauki języka francuskiego poprzez angażującą formę rozgrywki.

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

- 1) Rozwijanie umiejętności rozumienia ze słuchu i czytania w języku francuskim: Uczeń potrafi zrozumieć zagadki słowne i słowa kluczowe w języku francuskim.

Sposób realizacji:

- Uczniowie słuchają nagranych zagadek słownych (Wariant 1) lub odczytują słowa kluczowe (Wariant 2) oraz opis zawodów na podstawie obrazków (Wariant 3). Ćwiczenia obejmujące odpowiadanie na pytania dotyczące treści zagadek oraz słów kluczowych.

- 2) Poszerzanie słownictwa związanego z pracą i zawodami w języku francuskim: Uczeń zna i potrafi używać słownictwo związane z różnymi zawodami i miejscami pracy.

Sposób realizacji:

- Uczniowie odgadują zawody na podstawie zagadek i słów kluczowych, a następnie przypisują słownictwo do odpowiednich zawodów (Wariant 1 i 2).
- Tworzenie map myśli oraz list słówek związanych z zawodami na podstawie zagadek i obrazków (Wariant 1, 2 i 3).

- 3) Ćwiczenie umiejętności dedukcji i logicznego myślenia: uczeń potrafi dedukować i



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



logicznie wnioskować na podstawie prezentowanych informacji.

Sposób realizacji:

- Uczniowie analizują zagadki i słowa kluczowe, aby wywnioskować, o jaki zawód chodzi (Wariant 1 i 2).
  - Praca w grupach nad rozwiązywaniem zagadek i prezentacją wniosków (Wariant 1, 2 i 3).
- 4) Dookonalenie umiejętności pisania w języku francuskim: uczeń potrafi poprawnie napisać nazwy zawodów i opisy miejsc pracy w języku francuskim.

Sposób realizacji:

- Uczniowie wprowadzają odpowiedzi w polach tekstowych, starając się poprawnie zapisać nazwy zawodów (Wariant 1 i 2).
  - Tworzenie krótkich opisów zawodów i miejsc pracy na podstawie poznanego słownictwa (Wariant 1, 2 i 3).
- 5) Wzmacnianie motywacji do nauki języka francuskiego poprzez angażującą formę rozgrywki: uczeń wykazuje zainteresowanie nauką języka francuskiego i aktywnie uczestniczy w rozgrywce.

Sposób realizacji:

- Przyznawanie punktów i nagród za osiągnięcia w odgadywaniu zawodów i miejsc pracy (Wariant 1, 2 i 3).

### 3. Charakterystyka materiału

#### Opis zawartości merytorycznej materiału

##### **WARIANT 1: Zagadki słowne o zawodach** (poziom biegłości językowej A1)

Gracz ma za zadanie odgadnięcie różnych zawodów na podstawie opisów słownych.

##### Zasady gry

- Gra zawiera interaktywny interfejs, na którym będzie wyświetlona zagadka słowna związana z danym zawodem. Gracz ma za zadanie wprowadzić swoją odpowiedź w określonym polu tekstowym.
- Zestaw zawodów jest wyświetlany losowo na ekranie wraz z zagadkami słownymi. Zagadki słowne dotyczą charakterystycznych cech danego zawodu, np. miejsce pracy, obowiązki itp., ale bez bezpośredniego wymienienia nazwy zawodu oraz bez słówek i wyrażeń nawiązujących bezpośrednio do nazwy zawodu (na wzór popularnej gry Taboo).
- Gracz zdobywa punkty za poprawne odgadnięcie zawodu na podstawie zagadki słownej.
- Gra może mieć różne poziomy trudności, gdzie zagadki słowne są bardziej lub mniej wymagające. Gracz może również zdobyć dodatkowe punkty za poprawne odgadnięcie miejsca pracy. Gra może zapisywać najlepsze wyniki graczy, zachęcając ich do rywalizacji o jak największą ilość punktów.

##### **Zagadki słowne:**

- Każda zagadka opisuje zawód, unikając bezpośrednich nazw i wyrażeń z nim związanych.
- Zagadki skupiają się na typowych obowiązkach, charakterystycznym miejscu pracy, narzędziach używanych w danym zawodzie, oraz wymaganych umiejętnościach. Przykłady:
  - „Ten zawód wymaga pracy z ludźmi, często w warunkach stresowych, nosisz specjalny strój ochronny, a twoim miejscem pracy jest miejsce, gdzie ratuje się życie” (lekarz/pielęgniarka).
  - „Wykorzystujesz kreatywność, twoje narzędzia to farby, płótna lub



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



komputer, tworzysz coś, co można podziwiać w galeriach" (artysta/grafik).

#### Kategorie zawodów:

- Zawody medyczne (lekarz, pielęgniarka, chirurg, stomatolog).
- Zawody artystyczne (malarz, grafik, fotograf, aktor).
- Zawody techniczne (inżynier, mechanik, architekt).
- Zawody edukacyjne (nauczyciel, wykładowca, bibliotekarz).
- Zawody związane z usługami (kelner, sprzedawca, fryzjer, kosmetyczka).
- Zawody związane z bezpieczeństwem (policjant, strażak, żołnierz).

#### Miejsca pracy:

- Gracz może zdobywać dodatkowe punkty za odgadnięcie miejsca pracy (np. szpital, biuro, scena, warsztat, studio nagrań).
- Przykłady miejsc: "Przestrzeń, gdzie się uczy i naucza, pełna książek i tablic" (szkoła), "Przestrzeń, gdzie naprawia się samochody" (warsztat samochodowy).

#### Interaktywny interfejs:

- Zagadki losowane są automatycznie, a gracz ma ograniczony czas na odpowiedź (zależnie od poziomu trudności).
- Pola do wprowadzania odpowiedzi i system punktowy, który ocenia prędkość i poprawność odpowiedzi.

#### Poziomy trudności:

- **Łatwy:** Zagadki zawierają bardziej oczywiste opisy bez trudnych słów.
- **Średni:** Zagadki z bardziej zaawansowanymi terminami związanymi z pracą.
- **Trudny:** Opisy wymagają znajomości specyficznych wyrażen i mniej oczywistych skojarzeń.

#### WARIANT 2: Odgadywanie zawodów na podstawie słów kluczowych (poziom biegłości językowej A2)

Gracz ma za zadanie odgadnięcie zawodu na podstawie stopniowo odkrywanych słów kluczowych. Im szybciej zgadnie, tym więcej punktów zdobywa.

#### Zasady gry:

- Gra będzie zawierała interaktywny interfejs, na którym będzie wyświetlona karta zawierająca stopniowo zwiększającą się liczbę słów kluczowych opisujących dany zawód. Automat będzie stopniowo prezentował kolejne słowa kluczowe opisujące dany zawód.
- Gracz ma za zadanie odgadnąć zawód na podstawie stopniowo prezentowanych słów kluczowych. Wprowadza swoją odpowiedź w określonym polu tekstowym.
- Punktacja: Gracz zdobywa więcej punktów, jeśli odgadnie zawód na podstawie mniejszej liczby słów kluczowych. Gracz może również zdobyć dodatkowe punkty za poprawne odgadnięcie miejsca pracy. Gra może zapisywać najlepsze wyniki gracza, zachęcając go do poprawy osiągnięcia.

#### Słowa kluczowe:

- Każdy zawód opisany jest przez zestaw słów kluczowych odkrywanych stopniowo. Przykład dla zawodu kucharza:
  - Jedzenie



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- Nóż
- Restauracja
- Przepisy
- Gotowanie

#### Kategorie zawodów:

- Zawody są podzielone na grupy tematyczne, podobnie jak w wariantcie pierwszym, ale dodatkowo mogą być prezentowane w formie zdjęć lub ilustracji. Każdy zawód jest przedstawiany w sposób, który pozwala na szybkie skojarzenie na podstawie kluczowych cech.

#### Mechanika gry:

- Gracz zaczyna od jednego słowa kluczowego i może zgadywać zawód w dowolnym momencie. Im mniej słów potrzeba do odgadnięcia zawodu, tym więcej punktów zdobywa.
- Po podaniu odpowiedzi wyświetlany jest obraz związany z danym zawodem.

#### Punktacja:

- Liczba punktów zależy od tego, ile słów kluczowych zostało odkrytych przed odgadnięciem zawodu. Mniej odkrytych słów = więcej punktów.

#### Interaktywny interfejs:

- Pola tekstowe do wprowadzania odpowiedzi oraz widoczny postęp odgadywania (ile słów zostało odkrytych).

#### Poziomy trudności:

- Poziom łatwy: zawody mają bardzo podstawowe i oczywiste słowa kluczowe. Przykład dla kucharza: jedzenie, nóż, restauracja, gotowanie; Mechanika: gracz zaczyna od jednego, dobrze znanego słowa i ma duże szanse na szybkie odgadnięcie zawodu.
- Poziom średni: zawody mają nieco bardziej zaawansowane słowa kluczowe, które wymagają większej wiedzy. Przykład dla architekta: budowa, plan projekt, estetyka; Mechanika: słowa są bardziej specjalistyczne, co zmusza gracza do przemyślenia odpowiedzi, ale wciąż nie są zbyt trudne.
- Poziom trudny: zawody mają skomplikowane lub mniej oczywiste słowa kluczowe, które wymagają dobrej znajomości terminologii. Przykład dla inżyniera: analiza, technologia, systemy, innowacja. Mechanika: gracz musi wykazać się dużą wiedzą i umiejętnością kojarzenia, aby odgadnąć zawód na podstawie bardziej złożonych terminów.

**WARIANT 3: Obrazkowa gra o zawodach** (poziom biegłości językowej A1 - wariant dla graczy ze szkoły podstawowej)

Gracz/gracze mają za zadanie odgadnąć nazwę zawodu na podstawie obrazka/zdjęcia przedstawiającego charakterystyczne atrybuty danego zawodu.

- **Atrybuty zawodów na obrazkach:**
  - Obrazki ilustrują typowe narzędzia pracy, strój lub sytuacje, z którymi związany jest dany zawód. Przykłady:
    - Obrazek przedstawiający fartuch, stetoskop i lekarstwa – odpowiedź: lekarz.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- Obrazek pokazujący narzędzia jak nożyczki, szczotka i suszarka – odpowiedź: fryzjer.
- **Kategorie zawodów:**
  - Wariant ten skupia się na zawodach, które można łatwo zilustrować. W grze znajdują się zawody z różnych dziedzin:
    - Zawody manualne (stolarz, elektryk, budowlaniec).
    - Zawody artystyczne (muzyk, tancerz, malarz).
    - Zawody medyczne i opiekuńcze (pielęgniarka, weterynarz).
- **Obrazki atrybutów:**
  - W grze używane są zdjęcia lub ilustracje przedstawiające narzędzia, charakterystyczne ubiory (np. uniformy) i typowe miejsca pracy.
  - Każdy obrazek jest dostosowany do grupy wiekowej gracza (klasy IV-VIII), aby zapewnić edukacyjny charakter.
- **Mechanika gry:**
  - Gracz widzi obrazek i wpisuje swoją odpowiedź w pole tekstowe.
  - Po poprawnym odgadnięciu zawodu gracz zdobywa punkty i przechodzi do kolejnego obrazka.
- **Interaktywna forma:**
  - Gra może być wykorzystywana zarówno przez jednego gracza, jak i przez całą klasę w ramach rywalizacji edukacyjnej.

#### Poziomy trudności:

- **Poziom łatwy:** obrazki przedstawiają wyraźne, powszechnie znane atrybuty zawodów. Przykłady obrazków: fartuch, stetoskop, lekarstwa – odpowiedź: lekarz. Nożyczki, szczotka, suszarka – odpowiedź: fryzjer.
- **Poziom średni:** obrazki zawierają bardziej złożone lub mniej oczywiste atrybuty zawodów, które wymagają przemyślenia. Przykłady obrazków:
  - plansza, linijka, kask – odpowiedź: architekt.
  - gitary, mikrofon, nuty – odpowiedź: muzyk.
- **Poziom trudny:** obrazki przedstawiają szczegółowe atrybuty lub mniej popularne zawody, co wymaga dużej wiedzy. Przykłady obrazków: Młot, wiertarka, kask – odpowiedź: budowlaniec.

#### Obrazki atrybutów:

- Używane są zdjęcia lub ilustracje, które są odpowiednio dostosowane do grupy wiekowej (klasy IV-VIII).
- Obrazki przedstawiające narzędzia, ubiór i typowe miejsca pracy.

#### Mechanika gry:

- Gracz widzi obrazek i wpisuje swoją odpowiedź w pole tekstowe.
- Po poprawnym odgadnięciu zawodu gracz zdobywa punkty i przechodzi do kolejnego obrazka.
- Jeśli jest taka możliwość, to proszę o stworzenie: możliwości rywalizacji między graczami lub zespołami.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



## 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.

Niezbędna jest umiejętność kreatywnego projektowania zadań i interakcji, które będą angażujące dla uczniów oraz umożliwią im skuteczne uczenie się poprzez interakcję z materiałem.

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 materiału

Propozycja ogólnej struktury materiału

Ekran startowy

- Zawartość:
  - Tytuł gry: *Qui suis-je?*
  - Krótki opis gry: wyjaśnia zasady i cel (np. "Odgadnij zawód na podstawie opisów słownych lub słów kluczowych. Ćwicz słownictwo związane z pracą w języku francuskim.").
  - Przycisk "Start" (Rozpocznij grę).
  - Przycisk "Wybierz wariant gry" (przejdzie do ekranu wyboru wariantu gry).
  - Przycisk "Instrukcja" (opis zasad gry i struktury punktacji).
  - Przycisk "Ranking" (wyświetlenie najlepszych wyników graczy).
  - Przyciski "Ustawienia" (możliwość wyboru poziomu trudności, dźwięku, języka, itp.).

Ekran wyboru wariantu gry

- Trzy warianty gry, każdy opisany w kilku słowach:
  - **Wariant 1 (poziom biegłości językowej A1): Zagadki słowne** (Odgadnij zawód na podstawie opisów bez użycia kluczowych słów). Liczba zagadek: 7 do odgadnięcia w danej rundzie. Łączna liczba zagadek w puli to 14.
  - **Wariant 2 (poziom biegłości językowej A2): Słowa kluczowe** (Zgadywanie zawodu na podstawie coraz liczniejszych słów kluczowych). Liczba zagadek: 7. Łączna liczba zagadek w puli to 21.
  - **Wariant 3 (poziom biegłości językowej A1): Obrazki** (Rozpoznaj zawód na podstawie ilustracji). Liczba zagadek: 7. Łączna liczba zagadek w puli to 14.
- Gracz wybiera jeden wariant, co przenosi go do odpowiedniego trybu gry. Należy wyróżnić, że Wariant 3 jest dla młodszego gracza.

**Struktura scen w wariantcie 1: Zagadki słowne o zawodach.** (odbiorcą jest uczeń szkoły ponadpodstawowej)

Ekran rozgrywki:



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





- Opis zagadki słownej: Tekstowy opis danego zawodu (np. "Pracujesz w miejscu, gdzie ratuje się życie. lub Noszę fartuch i używam stetoskopu.").
- Pole tekstowe: Miejsce, w którym gracz wpisuje odpowiedź (np. "lekarz").
- Przycisk „Sprawdź odpowiedź”: Po wpisaniu odpowiedzi gracz klika przycisk, aby sprawdzić swoją odpowiedź.
- Licznik czasu: Ograniczony czas na udzielenie odpowiedzi, licznik wyświetlany na ekranie.
- Punktacja: Informacja o przyznanych punktach za poprawną odpowiedź, oparta na czasie oraz poprawności.
- Przycisk "Następna zagadka": Po zakończeniu rundy gracz przechodzi do kolejnej zagadki.

Ekran wyniku:

- Informacja o poprawnej odpowiedzi (jeśli gracz nie zgadł).
- Wyświetlenie zdobytych punktów za rundę.
- Przycisk "Kontynuuj" lub "Powrót do menu głównego".

Struktura scen w wariancie 2: Odgadywanie zawodów na podstawie słów kluczowych

Ekran rozgrywki:

- Lista odkrywanych słów kluczowych: Pierwsze słowo kluczowe (np. "szpital"). Po każdym kliknięciu „Dodaj słowo” odkrywane są kolejne (np. "stetoskop", "operacja", "pacjent").
- Pole tekstowe: Gracz może wpisać zawód, który jego zdaniem pasuje do odkrywanych słów.
- Przycisk "Dodaj słowo": Każde kliknięcie odkrywa kolejne słowo kluczowe, ale zmniejsza liczbę możliwych do zdobycia punktów.
- Licznik punktów: Aktualna liczba zdobytych punktów (większa za wcześniejsze odgadnięcie zawodu).
- Przycisk "Sprawdź odpowiedź": Gracz klika, aby sprawdzić, czy jego odpowiedź jest poprawna.
- Przycisk "Następny zawód": Przenosi gracza do kolejnej rundy.

Ekran wyniku:

- Zawartość:
  - Informacja o poprawnej odpowiedzi (jeśli gracz nie zgadł).
  - Wyświetlenie zdobytych punktów za rundę.
  - Możliwość przejścia odkrytych słów kluczowych.
  - Przycisk "Kontynuuj" lub "Powrót do menu głównego".

**Struktura scen w wariancie 3: Gra obrazkowa o zawodach**(odbiorcą jest uczeń szkoły podstawowej)

Ekran rozgrywki:

- Wyświetlany obrazek, na którym przedstawione są narzędzia, miejsca pracy lub inne atrybuty związane z danym zawodem (np. stetoskop, farby, młotek).



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





- Pole tekstowe: Gracz wpisuje nazwę zawodu, który jego zdaniem pasuje do obrazka.
- Przycisk "Sprawdź odpowiedź": Gracz klika, aby sprawdzić, czy odpowiedź jest poprawna.
- Licznik punktów: Wyświetla aktualną liczbę zdobytych punktów.
- Przycisk "Następny obrazek": Przenosi gracza do kolejnego obrazka po zakończeniu rundy.

#### Ekran wyniku:

- Informacja o poprawnej odpowiedzi (jeśli gracz nie zgadł).
- Wyświetlenie zdobytych punktów za rundę.
- Przycisk "Kontynuuj" lub "Powrót do menu głównego".

#### Ekran instrukcji (Zasady gry)

- Krótkie objaśnienie zasad dla każdego z wariantów:
  - Wariant 1: Opis zagadek słownych i mechaniki unikania kluczowych słów.
  - Wariant 2: Mechanika odkrywania słów kluczowych i system punktowy.
  - Wariant 3: Opis obrazków i procesu zgadywania zawodów.
- Wskazówki dotyczące zdobywania punktów oraz porady dla początkujących graczy.
- Przycisk "Powrót do menu głównego".

#### Ekran rankingu

- Lista graczy z najwyższymi wynikami, wyświetlająca imię gracza i jego wynik.
- Możliwość filtrowania wyników na podstawie wybranego wariantu gry.
- Przycisk "Powrót do menu głównego".

#### Ekran ustawień

- Opcje konfiguracji poziomu trudności (łatwy, średni, trudny).
- Ustawienia języka, dźwięku, muzyki.
- Możliwość resetowania wyników.
- Przycisk "Zapisz" oraz "Powrót do menu głównego".

#### Ekran końcowy (Zakończenie gry)

- Podsumowanie końcowego wyniku gracza.
- Informacja o czasie gry i liczbie zdobytych punktów.
- Przycisk "Zagraj ponownie" lub "Powrót do menu głównego".

Każdy wariant gry powinien oferować unikalną mechanikę rozgrywki, a cała struktura powinna być spójna i intuicyjna, z wyraźnym podziałem na ekran startowy, rozgrywkę, wyniki, instrukcje i ustawienia. Interaktywne elementy (pola tekstowe, obrazki, słowa kluczowe) muszą zapewniać angażującą naukę języka francuskiego poprzez grywalizację.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



### Wariant 1: Zagadki słowne

Podstawowe zasady poruszania się po materiale:

- **Ekran startowy:** Gracz wybiera poziom trudności (łatwy, średni, trudny). Gracz może zobaczyć najlepsze wyniki poprzednich graczy.
- **Rozgrywka:** Na ekranie pojawia się zagadka słowna opisująca cechy zawodu, miejsce pracy lub obowiązki bez użycia słów kluczowych związanych bezpośrednio z zawodem. Gracz wprowadza swoją odpowiedź w pole tekstowe. Jeśli odpowiedź jest poprawna, gracz przechodzi do następnej zagadki.
- **Interakcje w materiale:**
  - Wprowadzenie odpowiedzi: Gracz wpisuje nazwę zawodu w polu tekstowym i klika przycisk "Sprawdź" (w j. francuskim).
  - Jeśli odpowiedź jest poprawna, pojawia się komunikat w j. francuskim "Poprawnie!" i liczba zdobytych punktów. Jeśli odpowiedź jest niepoprawna, pojawia się komunikat w j. francuskim "Spróbuj ponownie".
  - Gracz może podejść 3 razy do rozwiązania. Jeśli nie odgadnie w ciągu 3 razy to po prostu nie zdobywa punktów za tę zagadkę (0 punktów)
- **Punktacja:** Punkty są przyznawane za każdą poprawną odpowiedź. Dodatkowe punkty są przyznawane za szybkie odpowiedzi. Można dodać limit czasowy, np. 30 sekund na odpowiedź, aby zwiększyć dynamikę gry.
- **Poziomy trudności:** Na wyższych poziomach trudności zagadki są bardziej skomplikowane i opisowe. Najlepsze wyniki są zapisywane i wyświetlane w tabeli wyników.

### Wariant 2: Słowa kluczowe

Podstawowe zasady poruszania się po materiale:

- **Ekran startowy:** Gracz wybiera poziom trudności i może zobaczyć najlepsze wyniki.
- **Rozgrywka:** Na ekranie pojawia się karta ze stopniowo rosnącą liczbą słów kluczowych opisujących zawód. Gracz może wprowadzić swoją odpowiedź w dowolnym momencie. Każde nowe słowo kluczowe pojawia się automatycznie co kilka sekund.
- **Interakcje w materiale:** Gracz wpisuje nazwę zawodu w polu tekstowym i klika przycisk "Sprawdź" (w j. francuskim). Jeśli odpowiedź jest poprawna, gracz przechodzi do kolejnego zawodu. Jeśli odpowiedź jest niepoprawna, gracz może wprowadzić kolejną odpowiedź po pojawieniu się następnego słowa kluczowego. Gracz otrzymuje 0 punktów jeśli nie udzieli odpowiedzi po otrzymaniu podpowiedzi.
- **Punktacja:** Im mniej słów kluczowych gracz potrzebuje do odgadnięcia zawodu, tym więcej punktów zdobywa. Słowa kluczowe pojawiają się co kilka sekund, zaczynając od najbardziej ogólnych do bardziej szczegółowych. Najlepsze wyniki są zapisywane i wyświetlane w tabeli wyników.

### Wariant 3: Gra obrazkowa

Podstawowe zasady poruszania się po materiale:

- **Ekran startowy:** Gracz wybiera poziom trudności i może zobaczyć najlepsze wyniki.
- **Rozgrywka:** Na ekranie pojawia się obrazek lub zdjęcie przedstawiające atrybuty związane z zawodem. Gracz wprowadza swoją odpowiedź w pole tekstowe.
- **Interakcje w materiale:** Gracz wpisuje nazwę zawodu w polu tekstowym i klika przycisk "Sprawdź" (j. francuski). Jeśli odpowiedź jest poprawna, gracz przechodzi do kolejnego obrazka. Jeśli odpowiedź jest niepoprawna, gracz może spróbować ponownie.



- **Punktacja:** punkty są przyznawane za każdą poprawną odpowiedź. Dodatkowe punkty można zdobyć za szybkie odpowiedzi. Najlepsze wyniki są zapisywane i wyświetlane w tabeli wyników.

## Grafika

### Wariant 1: Zagadki słowne

#### Ekran startowy:

- **Tło:** delikatne odcienie niebieskiego i białego, które kojarzą się z edukacją i profesjonalizmem.
- **Nagłówek:** duży, wyraźny tytuł gry "Qui suis-je ? Populärne zawody i miejsca pracy" (najlepiej w wersji dwujęzycznej tzn. po polsku i po francusku) umieszczony na górze ekranu, ozdobiony ikonami reprezentującymi różne zawody (np. stetoskop, młotek, komputer).
- **Przyciski:** estetyczne, zaokrąglone przyciski do wyboru poziomu trudności, przeglądania rekordów, oraz rozpoczynania gry. Kolory przycisków w kontrastujących barwach, np. zielony dla "Start", niebieski dla "Rekordy", żółty dla "Poziom trudności" (nazewnictwo dwujęzyczne)

#### Rozgrywka:

- **Tło:** prostota z lekkimi wzorami w tle, aby nie rozpraszać uwagi gracza.
- **Zagadka słowna:** pojawia się w eleganckiej ramce na środku ekranu. Ramka może mieć delikatne zdobienia lub gradient.
- **Pole tekstowe:** umieszczone pod zagadką, z wyraźną etykietą "Wprowadź swoją odpowiedź" (pamiętać o dwujęzyczności tzn. o nazwach w j. polskim i francuskim lub tylko po francusku). Łatwe do kliknięcia i pisanie.
- **Przycisk Sprawdź** (po francusku): duży i wyraźny, w kontrastującym kolorze (np. pomarańczowy), aby był łatwy do zauważenia.
- **Informacja zwrotna:** po odpowiedzi, komunikat pojawia się w wyraźnym polu. Zielone tło z napisem "Poprawnie!" lub czerwone tło z napisem "Spróbuj ponownie" (wszystkie komunikaty dwujęzycznie lub tylko po francusku lub/i możliwość sprawdzenia co to znaczy po polsku)

#### Interfejs:

- **Pasek postępu:** na górze ekranu pokazujący postęp gracza w rozwiązywaniu zagadek.
- **Czasomierz:** w rogu ekranu, odliczający czas, jeśli jest włączony limit czasowy.
- **Punkty:** wyświetlane na stałe w jednym z rogów ekranu.

### Wariant 2: Słowa kluczowe

#### Ekran startowy:

- **Tło:** podobne do wariantu 1, z lekkimi odcieniami niebieskiego i białego.
- **Nagłówek:** tytuł gry z ikonami zawodów.
- **Przyciski:** zaokrąglone, kolorowe przyciski do wyboru poziomu trudności, przeglądania rekordów i rozpoczynania gry.

#### Rozgrywka:



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- **Tło:** proste i estetyczne.
- **Karta ze słowami kluczowymi:** pojawia się na środku ekranu, z każdą nową informacją w osobnej linii, dodawanej stopniowo. Styl karty może być zbliżony do fiszki, z jasnym tłem i wyraźnym tekstem.
- **Pole tekstowe:** pod kartą, z etykietą "Wprowadź swoją odpowiedź" (francuski)
- **Przycisk *Sprawdź*** (francuski): wyraźny, umieszczony pod polem tekstowym.

#### Interfejs:

- **Punktacja:** wyświetlana w rogu ekranu.
- **Słowa kluczowe:** pasek lub licznik pokazujący, ile słów kluczowych już podano.

#### Wariant 3: Gra obrazkowa

##### Ekran startowy:

- **Tło:** jak w wariantach 1 i 2, ale z dodatkowymi ilustracjami narzędzi i atrybutów zawodowych.
- **Nagłówek:** tytuł gry z ikonami zawodów.
- **Przyciski:** zaokrąglone, kolorowe przyciski do wyboru poziomu trudności, przeglądania rekordów i rozpoczynania gry.

##### Rozgrywka:

- **Tło:** proste, aby nie rozpraszać uwagi od obrazków.
- **Obrazek:** duży, centralnie umieszczony na ekranie, z wyraźnymi, charakterystycznymi atrybutami zawodowymi.
- **Pole tekstowe:** pod obrazkiem, z etykietą "Wprowadź swoją odpowiedź" (francuski)
- **Przycisk *Sprawdź***: wyraźny, umieszczony pod polem tekstowym.

#### Interfejs:

- **Punktacja:** wyświetlana w rogu ekranu.
- **Informacja zwrotna:** kolorowe komunikaty pojawiające się po odpowiedzi (zielone dla poprawnych, czerwone dla błędnych).

#### Przykładowa struktura materiału

Propozycja struktury dla wariantów 1, 2 i 3.

1. Ekran startowy
  - Tytuł gry
  - Przyciski:
    - Start
    - Poziom trudności
    - Rekordy
2. Ekran: Wybory poziomu trudności
  - Przyciski wyboru poziomu:
    - Łatwy
    - Średni
    - Trudny
  - Powrót do ekranu startowego
3. Rozgrywka (dla każdego wariantu)
  - Wariant 1: Zagadki słowne



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- Zagadka Słowna
- Pole Tekstowe (odpowiedź)
- Przycisk "Sprawdź"
- Feedback (komunikat o poprawności odpowiedzi)
- Przycisk "Następna zagadka"
- Wariant 2: Słowa kluczowe
  - Karta ze Słowami Kluczowymi
  - Pole Tekstowe (odpowiedź)
  - Przycisk "Sprawdź"
  - Feedback (komunikat o poprawności odpowiedzi)
  - Przycisk "Następne słowo kluczowe"
- Wariant 3: Gra Obrazkowa
  - Obrazek zawodu
  - Pole tekstowe (odpowiedź)
  - Przycisk "Sprawdź"
  - Feedback (komunikat o poprawności odpowiedzi)
  - Przycisk "Następny obrazek"
- 4. Ekran Feedback i Punktacja
  - Feedback o poprawności odpowiedzi
  - Aktualna punktacja
  - Przycisk "Kontynuuj"
  - Przycisk "Zakończ grę"
- 5. Ekran Rekordów
  - Lista najlepszych wyników
  - Przyciski:
  - Powrót do ekranu startowego

Opis połączeń

1. Ekran startowy: użytkownik może rozpocząć grę, przejść do wyboru poziomu trudności, lub przeglądać rekordy.
2. Wybór poziomu trudności: po wyborze poziomu użytkownik przechodzi do rozgrywki wybranego wariantu.
3. Rozgrywka: w zależności od wybranego wariantu, użytkownik rozwiązuje zagadki, analizuje słowa kluczowe lub obrazy, wprowadza odpowiedzi i otrzymuje feedback.
4. Feedback i Punktacja: po każdej odpowiedzi użytkownik otrzymuje informację zwrotną oraz aktualizowaną punktację. Może kontynuować grę lub zakończyć rozgrywkę.
5. Ekran Rekordów: użytkownik może przeglądać najlepsze wyniki i wrócić do ekranu startowego.

### Przykładowe inspiracje

#### Podstawa koncepcyjna:

**Gra „Taboo”** – mechanika opisywania zawodów **bez używania kluczowych słów**, wymaga kreatywnego myślenia i szerokiej znajomości języka.

**Zgadywanki słowne i quizy edukacyjne** – integracja elementów **zgadywania na podstawie opisów, słów kluczowych i ilustracji**, co sprawia, że użytkownicy uczą się wielowymiarowo.

#### Mechanika:

- „Duolingo” – gamifikacja poprzez **system codziennych wyzwań i nagród**, który zwiększa motywację do nauki.
- „Kahoot!” – quizowa forma nauki, pozwalająca na **rywalizację w trybie multiplayer oraz gry indywidualne**.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- „Quizlet” – inteligentne **powtórki słownictwa** w formie fiszek i testów, dostosowujące się do wyników użytkownika.
- „Pictionary” – rozpoznawanie słów na podstawie ilustracji, co wspiera wizualne zapamiętywanie treści.
- „Elevate” / „Peak – Brain Training” – dynamiczne dostosowywanie poziomu trudności **w zależności od wyników gracza**.

#### Grafika i klimat:

- „Wordle” – przejrzysta i intuicyjna szata graficzna, pozwalająca skupić się na treści.
- „Pictionary” – prosty i atrakcyjny wizualnie styl, który **ułatwia kojarzenie słownictwa z obrazkami**.
- „Elevate” – elegancki, minimalistyczny wygląd, który zapewnia **klarowność i czytelność treści**.

#### Edukacyjne aspekty:

- „Duolingo” – możliwość **powtarzania trudniejszych pojęć** oraz śledzenie indywidualnych postępów użytkownika.
- „Quizlet” – **personalizacja nauki**, umożliwiająca nauczycielom i uczniom edytowanie materiału.
- „LingQ” – osadzanie nowych słów i wyrażen **w kontekście pełnych zdań i sytuacji**.

#### Fabula i narracja:

- „Kahoot!” – elementy interaktywnej rywalizacji, w której użytkownik zdobywa **punkty, nagrody i awanse na kolejne poziomy**.
- „Taboo” – kreatywna rozgrywka, wymagająca **myślenia kontekstowego** przy odgadywaniu zawodów.
- „Pictionary” – wizualne przedstawienie zawodów i miejsc pracy, które ułatwia naukę poprzez **skojarzenia obrazkowe**.

## 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



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





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,
- 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;



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską





- 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;
- 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 pisanie wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- 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”.**

- **Ekran startowy:**
  - Wybór wariantu gry oraz poziomu trudności – dostępne trzy warianty:
    1. „Zagadki Słowne”,
    2. „Słowa Kluczowe”,
    3. „Obrazki”.
  - Ranking - lista graczy z najwyższymi wynikami, wyświetlająca imię gracza i jego wynik.
  - Instrukcja.
  - Ustawienia:
    - konfiguracja poziomów trudności,
    - ustawienia języka, dźwięku, muzyki,
    - możliwość resetowania wyników,
    - przycisk "Zapisz" oraz "Powrót do menu głównego".
- **Struktura fabularna i mechaniki gry:**
  - Fabuła i narracja:
    1. Wariant 1: Gracz odgaduje zawody na podstawie zagadek słownych, a po poprawnej odpowiedzi poznaje ciekawostki o zawodzie.
    2. Wariant 2: Gracz odgaduje zawód na podstawie słów kluczowych odkrywanych w kolejnych krokach.
    3. Wariant 3: Gracz rozpoznaje zawód na podstawie ilustracji związanych z danym zawodem.
    4. Ścieżki fabularne: Każdy wariant stanowi alternatywną ścieżkę, co zwiększa różnorodność rozgrywki.
  - Zadania i wyzwania: Zadania są losowo generowane na podstawie bazy danych zawodów i związanych z nimi słów kluczowych, zagadek lub ilustracji.
  - Ekran rozgrywki:
    1. w zależności od wariantu przedstawia głosowy opis zawodu, słowa kluczowe bądź ilustracje,



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



2. pole tekstowe do wpisania odpowiedzi,
  3. przycisk sprawdzający poprawność odpowiedzi, dodatkowo wariant 2 zawiera przycisk podający kolejne słowo kluczowe.
- Adaptacyjność: Wprowadzenie różnych poziomów trudności: zagadki, słowa kluczowe i ilustracje są trudniejsze na wyższych poziomach. Automatyczna adaptacja - gra dostosowuje poziom trudności na podstawie poprawnych i błędnych odpowiedzi gracza.
  - **System podpowiedzi:**
    - System podpowiedzi:
      1. Gracz może skorzystać z ograniczonej liczby podpowiedzi na poziom gry.
      2. Podpowiedzi są dynamicznie dostosowywane, bazując na liczbie błędnych prób odpowiedzi i liczbie odkrytych słów (w wariantach 1 i 2).
  - **Nawigacja i eksploracja świata gry:**
    - Mapy i orientacja w przestrzeni: W przypadku każdego wariantu kluczowe elementy na ekranie są jasno oznaczone i opisane (np. przycisk „Dodaj słowo” w wariantach 1 i 2, licznik czasu w wariantach 1 i 2).
    - System zadań i osiągnięć:
      1. Licznik punktów oraz dla wariantu 1 licznik czasu.
      2. Ekran wyniku wyświetla ilość zdobytych punktów, informacje o poprawnej odpowiedzi oraz dla wariantu 2 możliwość przejrzenia odkrytych słów kluczowych. Możliwość usuwania zapisanych wyników.
  - **Śledzenie postępów:**
    - Zapisywanie i wznowianie: Możliwość zapisywania postępów i wznowiania gry po powrocie do aplikacji.
    - Profilowanie gracza: System przechowujący osiągnięcia gracza oraz wyniki poszczególnych rund. Możliwość podglądu historii wyników z podziałem na warianty gry.
  - **Integracja edukacyjnych celów gry:**
    - Warianty gry są opracowane z myślą o rozwijaniu znajomości słownictwa zawodowego w języku francuskim oraz umiejętności dedukcji. Każdy wariant przedstawia krótki opis swoich korzyści edukacyjnych na ekranie startowym.
    - Informacje zwrotne po zakończeniu rundy – gracz otrzymuje informacje o poprawnych odpowiedziach, czasie oraz sugestie poprawy.
  - **Personalizacja przez nauczyciela:**
    - Dostosowanie poziomu trudności i treści:
      1. Panel nauczyciela: Funkcjonalność pozwalająca na wybór poziomu trudności, liczby zadań oraz selekcję słownictwa, jakie pojawi się w grze.
      2. Ukrywanie opcji: Nauczyciel może włączać lub wyłączać podpowiedzi oraz modyfikować dostęp do konkretnych wariantów gry.
    - Wybór scenariuszy i zasobów:
      1. Dostosowywanie scenariuszy: Możliwość wyboru zawodów oraz zasobów (zdjęć, słów kluczowych), które będą wykorzystywane w danej rozgrywce, aby odpowiadały potrzebom edukacyjnym klasy.
      2. Tworzenie scenariuszy: Panel umożliwiający nauczycielom konfigurację nowych scenariuszy oraz zapisywanie ich jako szablonów.

## Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

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

Mechanizmy pomiaru i raportowania postępów:



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



- Monitorowanie postępów przez nauczyciela: Możliwość monitorowania wyników uczniów, np. wyników lub czasu spędzonego w grze.
- Raporty i statystyki: Funkcja generowania raportów z wynikami i postępami uczniów, wspierająca ocenę edukacyjną.



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską

