

STANDARD FUNKCJONALNY

E-MATERIAŁÓW DO JĘZYKA OBCEGO ZAWODOWEGO

Każdy moduł wchodzący w skład e-materiału do języka obcego zawodowego, wytworzony na Edytorze ZPE, musi się składać z zestawu elementów, które opisano poniżej ze wskazaniem wagi, przy założeniu, że 1 moduł odpowiada wadze 100.

E-materiał musi zawierać:

- rozpoczynając go prezentacją zawartych w nim materiałów oraz informację, jak z nich korzystać,
- tytuł i wprowadzenie,
- zwięzły opis celów i efektów kształcenia, słowa kluczowe,
- spis treści,
- szacowaną liczbę godzin potrzebnych do osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia,
- podział na kwalifikacje, tych na niepowtarzające się części (moduły),
- multimedialne materiały dźwiękowe, wizualne, interaktywne i tekstowe lub ich połączenia, minimum: jeden film z aktorami i dialogami, jeden film/animacja z lektorem lub film instruktażowy, trzy rysunki lub fotografie lub schemat jeden dokument hipertekstowy sześć zasobów sprawdzających (ćwiczenia, self-testy, quizy) jeden słownik pojęć dla e-materiału,
- materiały metodyczne (wraz z przykładowymi konspektami zajęć) dla nauczycieli,
- funkcjonalność umożliwiającą odsłuchiwanie wymowy zwrotów i słów,
- system nawigowania i przeszukiwania e-materiału,
- ikony umożliwiające poruszanie się po e-materiale.

Materiał multimedialny	WARUNKI	Waga
FILMY prezentujące typowe sytuacje zawodowe		
Film	<u>Film z aktorami i dialogami wymaga:</u> scenariusza, scenopisu, wyboru aktora lub zespołu aktorów, określenia ról, zdefiniowania scenografii, rekwizytów i ruchu w kadrze, etapu „postprodukcji” - montażu, dodania plansz i napisów itp., funkcja przewijania filmu. Czas trwania minimum 2 minuty - maksimum 3 minuty. <u>Wymagana sekwencyjność filmu:</u> a) pierwsze odtworzenie standardowe (obraz i dźwięk), b) drugie odtworzenie (obraz i dźwięk) z dodanymi napisami będącymi odzwierciedleniem dialogów, c) trzecie odtworzenie (obraz i dźwięk oraz napisy) uwzględniające pauzy po każdym zdaniu celem umożliwienia powtórzenia wypowiedzi po aktorze, d) czwarte odtworzenie (obraz) zawierające opis filmu w formie narracji przy użyciu dźwięku i napisów.	20

Materiał multimedialny	WARUNKI	Waga
Film/animacja z lektorem	<u>Film/animacja z lektorem wymaga:</u> a) scenariusza, b) specyfikacji filmowanych obiektów, c) ścieżki dźwiękowej zawierającej tylko nagranie głosu lektora i ewentualnie podkład muzyczny, d) czas trwania minimum 2 minuty – maksimum 3 minuty, e) posiada funkcje przewijania filmu.	10
Film instruktażowy	<u>Film instruktażowy wymaga:</u> a) ilustrowania kolejności czynności wykonywanych w ramach określonej procedury lub kolejne etapy procesu bez dźwięku, b) czas trwania minimum 2 minuty – maksimum 3 minuty, c) posiada funkcje przewijania filmu.	10
SEKWENCJE		
Sekwencja wideo	<u>Sekwencja wideo wymaga:</u> a) ruchomego obrazu pokazującego elementarny fragment procesu lub zjawiska, b) 10 slajdów (ujęć).	3
Sekwencja audio	<u>Sekwencja audio wymaga:</u> a) zapisu (cyfrowego) rzeczywistego efektu dźwiękowego towarzyszącego określonemu zjawisku np. wypowiedź lektora, dialog aktorów, b) czas trwania 1,5 minuty	5
Sekwencja audio-wideo	<u>Sekwencja audio-wideo wymaga:</u> a) ruchomego obrazu pokazującego elementarny fragment procesu lub zjawiska, zawierającego 10 slajdów (ujęć), b) zapisu (cyfrowego) rzeczywistego efektu dźwiękowego towarzyszącego określonemu zjawisku np. wypowiedź lektora, dialog aktorów, c) czas trwania 1,5 minuty.	8
ANIMACJE I KOMIKSY		
Animacja z dźwiękiem	<u>Animacja z dźwiękiem wymaga:</u> a) ruchomego odwzorowania zjawisk i procesów w formacie 2D lub 3D zrealizowanego za pomocą specjalistycznego oprogramowania komputerowego, w celu zilustrowania ich istoty i sekwencyjności, b) posiadania ścieżki dźwiękowej z dźwiękiem rzeczywistym lub generowanym cyfrowo, c) czas trwania 1,5 minuty.	20
Animacja bez dźwięku	<u>Animacja bez dźwięku wymaga:</u> a) ruchomego odwzorowania zjawisk i procesów w formacie 2D lub 3D, zrealizowane za pomocą specjalistycznego oprogramowania komputerowego - w celu zilustrowania ich istoty i sekwencyjności, b) realizacji bez dźwięku, c) czas trwania 1,5 minuty.	10

Materiał multimedialny	WARUNKI	Waga
Komiks	<u>Komiks wymaga:</u> a) graficznego (statycznego) i sekwencyjnego odwzorowanie sytuacji rzeczywistych z elementami dialogu w postaci tekstu, b) odwzorowanie graficzne i sekwencyjne powinno uwzględniać emocje postaci, c) czas trwania 1,5 minuty.	10
Komiks z dźwiękiem	<u>Komiks z dźwiękiem wymaga:</u> a) graficzne (statyczne) i sekwencyjne odwzorowanie sytuacji rzeczywistych z elementami dialogu postaci z dźwiękiem, b) odwzorowanie graficzne i sekwencyjne powinno uwzględniać emocje postaci, c) czas trwania 1,5 minuty.	20
ZDJĘCIA I RYSUNKI		
Fotografia	<u>Fotografia wymaga</u> odwzorowania zjawiska, sytuacji i obiektów za pomocą różnych technik i urządzeń, np. optycznych, w postaci trwałego pojedynczego obrazu.	3
Rysunek	<u>Rysunek wymaga</u> kompozycji linii wykonanej na płaszczyźnie, polegającej na nanoszeniu na powierzchnię walorów wizualnych przy użyciu odpowiednich narzędzi, np. rysunek o charakterze ilustracyjnym, karykatura, dowcip rysunkowy, kolaż, zagadka rysunkowa (rebus, labirynt...).	3
Schemat	<u>Schemat wymaga</u> statycznego graficznego odwzorowania struktury, procesu lub funkcjonalności.	3
GRA DYDAKTYCZNA		
Gra dydaktyczna	<u>Gra dydaktyczna wymaga:</u> a) uwzględnienia struktury i funkcjonalności umożliwiającej zastosowanie elementów rywalizacji współzawodnictwa odbiorców, b) czas interakcji gry od 1 minuty do 1,5 minuty.	20
DOKUMENTY		
Dokumenty wzorcowe	Wzorcowe dokumenty tekstowe wymagają możliwie wiernego, graficznego odwzorowania rzeczywistej postaci dokumentów, np. instrukcji, formularzy, druków, archiwaliów, itp.	3
Dokumenty interaktywne	Dokumenty interaktywne wymagają: a) postaci elektronicznej pozwalającej na symulowanie przebiegu procesów poprzez dobieranie – zmianę wartości poszczególnych parametrów, b) interakcja 1 minuta.	5

Materiał multimedialny	WARUNKI	Waga
Dokumenty hipertekstowe	<u>Dokumenty hipertekstowe wymagają:</u> a) odwołań (łączy) do zasobów hipertekstowego słownika pojęć poprzez: – wyróżnianie kluczowych dla danego fragmentu treści pojęć, – pokazanie ich znaczenia po umieszczeniu kursora na kluczowym pojęciu w postaci pisemnego tłumaczenia na język polski oraz odsłuchania wymowy danego pojęcia w języku obcym, b) objętości: min. 600 znaków, max. 1800 znaków ze spacjami. Odwołania do istniejących zasobów tworzy się w formie odnośników osadzanych bezpośrednio w treści, za pomocą funkcji edytora platformy. Dopuszczane są aktywne odwołania (hiperłącza) tylko do zasobów platformy. Nie dopuszcza się aktywnych odwołań do źródeł zewnętrznych. Odwołania do źródeł zewnętrznych możliwe są tylko w formie zapisu tekstowego (do samodzielnego przeklejenia adresu do przeglądarki internetowej), w tym przypadku nie dopuszcza się stosowania hiperłącza. Wyjątkiem są wpisy bibliograficzne pochodzące z wiarygodnych źródeł internetowych np.: strony rządowe. Dokumenty hipertekstowe posiadają hipertekstowy słownik pojęć - funkcjonalność materiału tekstowego wyróżniająca kluczowe dla danego fragmentu treści pojęcia, umożliwiającą pokazanie ich znaczenia (po umieszczeniu kursora w danym tekście na kluczowym pojęciu na ekranie pojawi się pisemne tłumaczenie na język polski oraz nastąpi odsłuchanie wymowy danego pojęcia w języku obcym).	10
ZASOBY SPRAWDZAJĄCE		
Interaktywne materiały sprawdzające ćwiczenia	<u>Interaktywne materiały sprawdzające wymagają:</u> a) opracowania dla wszystkich ćwiczeń poleceń w języku polski i w języku obcym, b) takiej konstrukcji, aby pierwsze pytanie lub zdanie stanowiły przykład wykonania zadania i zawierały odpowiedź, c) aby wszystkie ćwiczenia zawierały funkcję umożliwiającą sprawdzenie poprawności wykonania ćwiczenia oraz możliwość wielokrotnego powtórzenia wykonania ćwiczenia i jego sprawdzenia.	1

Każdy element modułu zostanie opracowany w języku angielskim. Dodatkowo, Wnioskodawca opracowujący pakiet 10 e-materiałów dla obszaru B opracuje dodatkowo w zawodzie technik obsługi przemysłu targowo-wystawienniczego e-materiał do nauki języka niemieckiego zawodowego, ponieważ w podstawie programowej kształcenia w tym zawodzie określono dwa języki obce zawodowe.

Minimalny zestaw elementów w module musi gwarantować różnorodność zasobów, niemniej jednak minimalną zawartość każdego modułu stanowią:

Nazwa elementu modułu	Minimalna liczba sztuk	Waga 1 sztuki	Łączna waga
Film z aktorami i dialogami	1	20	20

Film/animacja z lektorem lub Film instruktażowy	1	10	10
Rysunek lub Fotografia lub Schemat	3	3	9
Dokumenty hipertekstowe	1	10	10
Zasoby sprawdzające: ćwiczenia, self-testy, quizy	6	1	6
Słownik pojęć dla modułu	1	5	5
Razem minimalny zestaw			60

W celu osiągnięcia wagi 100, dobór ilościowy pozostałych elementów składających się na moduł (tj. elementów o łącznej wadze 40) należy do Wnioskodawcy i zależy od specyfiki zawodów, dla których jest opracowywany. Inny będzie zestaw w przypadku zawodu, w którym kluczowa jest komunikacja między ludźmi, np. w zawodach usługowych, a inny, w przypadku zawodów technicznych, gdy najważniejsze jest czytanie dokumentów.

Każdy e-materiał powinien stanowić całościowy materiał dydaktyczny o przystępnej szacie graficznej (design, layout) atrakcyjnej dla odbiorców, w którym nawigowanie jest intuicyjne oraz nie wymaga znajomości języka obcego. Poruszanie się po e-materiale powinny zapewnić przemyślane ikony. Funkcjonalność e-materiału powinna umożliwiać odsłuchiwanie wymowy zwrotów i słów. E-materiał nie może zawierać materiałów i treści o charakterze reklamowym.

Każdy e-materiał powinien rozpoczynać się od prezentacji zawartych w nim treści oraz informacji, jak z nich korzystać.

W e-materiale należy uwzględnić dla każdego zawodu (o ile dotyczy) następującą tematykę:

- 1) Komunikacja z klientami - prezentacja możliwych sytuacji związanych z kontaktem z szeroko rozumianym klientem. Materiał filmowy w formie mini-dialogów, typowych w relacji przedstawiciel zawodu - klient. Zaleca się filmy z aktorami lub filmy animowane;
- 2) Komunikacja z kolegami z pracy - materiał zapozna uczących się z sytuacjami dialogowymi, które mogą wystąpić w firmie pomiędzy pracownikami tej jednostki. Zaleca się filmy z aktorami lub filmy animowane;
- 3) Czytanie instrukcji obsługi - prezentacja typowych szeroko pojętych instrukcji obsługi istotnych dla danego stanowiska. Mogą pojawić się następujące wzory tekstów: regulamin zakładowy, zakres obowiązków, instrukcja obsługi danego narzędzia lub urządzenia, sposób postępowania, itp. Sekwencja audio-wideo przedstawia określoną instrukcję. Zaleca się stosowanie fotografii lub skanów autentycznych dokumentów, rysunków technicznych, schematów;
- 4) Wydawanie poleceń - występują tu następujące relacje dialogowe zarejestrowane w formie filmów z aktorami, animacji, sekwencji audio lub fotografii: podwładny - przełożony, pracownik - klient, usługodawca - usługobiorca, opiekun - pacjent, itp. Materiały te skoncentrują się na mini-dialogach typowych dla danej sytuacji;
- 5) Rozwiązywanie problemów na stanowisku pracy (opis, pomoc itd.) - przedstawienie sytuacji trudnych lub konfliktowych, gdzie oczekiwana jest współpraca w grupie. Prezentacja pracy w grupie: np. zebranie, narada, spotkanie robocze. Przedstawienie sytuacji mniej formalnych, gdzie zaprezentowana zostanie bezpośrednia pomoc współpracowników. Film z aktorami lub sekwencja audio przedstawia możliwą sytuację trudną, w której nastąpi wspólne rozwiązanie problemu oraz zaprezentuje typowe zwroty niezbędne w dyskusji grupowej: wyrażenie opinii, potwierdzenie, zaprzeczenie, wyrażenie wątpliwości, zgoda na dane rozwiązanie problemu;
- 6) Ustalanie terminów - pomiędzy podwładnym a przełożonym, kolegami z pracy, pracownikiem a klientem, itp. Filmy z aktorami lub sekwencja audio zilustrują to różnymi sytuacjami dialogowymi, także w formie

rozmowy telefonicznej, pisanie sms, maili;

- 7) Korespondencja wewnątrzzakładowa i zewnętrzna - wzory wszelkich możliwych listów w formie zamówień, ofert, odpowiedzi na skargę, poleceń, e-maili służbowych, itp. Sekwencja wideo w formie fotografii, rysunków, schematów, piktogramów do ww. sytuacji, zawierające typowe zwroty związane z korespondencją: miejscowość, data, dotyczy (tematu listu), forma zwracania się do osoby, wprowadzenie, treść główna, zakończenie, forma pozdrowień.

Każdy moduł powinien być nazwany zgodnie z nazwą niepowtarzającej się części kwalifikacji (jednostki efektów kształcenia), określonej w załączniku nr 14 do regulaminu naboru „Podział e-materiałów do języka obcego zawodowego” oraz w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 16 maja 2019 r. w sprawie podstaw programowych kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego oraz dodatkowych umiejętności zawodowych w zakresie wybranych zawodów szkolnictwa branżowego (Dz. U. poz. 991, z późn. zm.).

