



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

Załącznik nr 1 do Zapytania ofertowego nr 3A/2014

SPECYFIKACJA DO SCENARIUSZA E-LEARNINGOWEGO

Projekt zakłada wdrożenie innowacyjnej platformy do nauki języka angielskiego w konwencji game-learningu, uwzględniającej specyficzne potrzeby edukacyjne.

Wdrożona e-usługa ma oferować użytkownikom zwiększenie efektywności nauki, w szczególności wśród uczestników o specyficznych potrzebach edukacyjnych, a jednocześnie zapewnić, że praca i nauka z platformą będzie również zabawą.

Utworzone szkolenia w postaci gier e-learningowych obejmować będą zakres zarówno podstawowy, jak i średniozaawansowany. Szkolenia obejmować będą podstawy nauki języka angielskiego oraz język angielski biznesowy (Business English - nauka i zachowanie się na rynku pracy).

I. Scenariusze e-learningowe:

1. Autorem każdego ze scenariuszy musi być osoba posiadająca fachową wiedzę w zakresie zagadnienia będącego przedmiotem scenariusza, czyli metodyk języka angielskiego,
2. Każdy ze scenariuszy musi zawierać treść merytoryczną pozwalającą na przygotowanie wynikowego szkolenia e-learningowego o długości nie mniejszej niż 15 minut i nie większej niż 45 minut,
3. Każdy ze scenariuszy powinien składać się średnio z 15 do 40 ekranów;
4. Każdy scenariusz powinien posiadać następujący układ ekranów: ekran tytułowy, wstęp, ekrany merytoryczne, omówienie zasad gry, instrukcja do gry, ekrany ćwiczeniowe oraz ekran podsumowania;
5. Każdy scenariusz powinien posiadać wytyczne napisane w języku polskim, treści i zawartość lekcji/gier zaś w języku angielskim;
6. Scenariusze powinny obejmować parametry techniczne kontentu i jego elementów;
7. Scenariusze powinny zawierać zaawansowane, dynamiczne elementy interaktywne i multimedialne opierające się na strukturze grywalizacji;
8. Scenariusze powinny zawierać zestaw odpowiednich środków dydaktycznych i odpowiednio dopasowanych do nich aktywności;
9. Scenariusze powinny zawierać inne elementy oprócz treści – np. grafiki, materiały dodatkowe lub linki;
10. Powinny być nastawione na cel w postaci wyrównywania poziomu wiedzy uczestników z języka angielskiego i naukę języka angielskiego biznesowego (Business English);
11. Scenariusze powinny obejmować zarówno poziom podstawowy języka angielskiego, jak i poziom średniozaawansowany;
12. Scenariusze powinny zawierać interaktywne elementy weryfikujące wiedzę osoby szkolonej, które wpisują się w konwencję game-learningu w postaci np. testów oraz ćwiczeń interaktywnych w formie, np. pytań jednokrotnego/wielokrotnego wyboru, łączenie elementów, zaznaczanie odpowiedzi, porównanie elementów, prawda/fałsz, dopasowywanie lub innych form. Elementy weryfikujące wiedzę powinny być przewidziane nie rzadziej niż po każdej lekcji/zadaniu/grze;

II. Grupy docelowe:

Grupa docelowa e-usługi obejmuje użytkowników indywidualnych, którzy będą chcieli utrwalić sobie prawidłowe nawyki i schematy językowe poprzez zastosowane rozwiązania znane z gier fabularnych wyzwalające rywalizację uczestników i tym samym motywację do nauki.

III. Funkcjonalności e-usługi:

Z punktu widzenia użytkowników indywidualnych na e-usługę będą składały się następujące kluczowe grupy rozwiązań:

- a). unikalna metodologia, zgodna z postulatami dot. nauczania osób o specyficznych potrzebach edukacyjnych, a jednocześnie podążająca za najnowszymi trendami w nowoczesnej edukacji i sprawdzająca się także w nauczaniu pozostałych uczniów;



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego

- konstrukcja platformy oparta będzie na nauczaniu polisensorycznym, a zatem zapewniała będzie oddziaływanie na zmysły słuchu, wzroku i kinestezji,
 - platforma będzie utrzymywała prawidłowe nawyki i schematy językowe m.in. poprzez możliwość budowy niemal nieograniczonej liczby zdań z wymuszoną poprawnością gramatyczną,
 - nacisk położony zostanie na praktyczną komunikację i pobudzanie ucznia do wypowiedzi,
 - uczniowi zapewnione zostanie poczucie bezpieczeństwa i stabilności otoczenia, co uzyskane będzie poprzez personalizację treści jednostek lekcyjnych i opiekę wirtualnego przewodnika, stającego się w miarę postępów na platformie coraz bliższym przyjacielem użytkownika,
- b). funkcjonalnościach zwiększających motywację do nauki i zapewniających atrakcyjność pracy z platformą. Należą do nich rozwiązania znane z gier fabularnych, takie jak system zdobywania umiejętności i rozwoju wirtualnego odpowiednika użytkownika w miarę postępów czynionych przez niego na platformie oraz rozwiązania z zakresu grywalizacji, wyzwalające rywalizację uczniów i tym samym motywację do nauki. Użytkownik rozpoczynając pracę z platformą będzie tworzył własnego awatara - swój wirtualny odpowiednik na platformie. W miarę czynionych przez użytkownika postępów postać awatara będzie rozwijała się i zdobywała nowe/doskonaliła posiadane umiejętności. Użytkownicy będą rywalizowali pomiędzy sobą i dzielili się informacjami o swoich osiągnięciach, w szczególności na platformie zamieszczona zostanie aktualizowana w czasie rzeczywistym lista wszystkich wirtualnych postaci stworzonych przez użytkowników wraz z informacją o osiągniętych przez nie poziomie poszczególnych kompetencji językowych i łącznego doświadczenia oraz „hall of fame” – informacje o użytkownikach, którzy najlepiej ukończyli dane zadanie/jednostkę lekcyjną/grę. Jednocześnie użytkownicy otrzymają narzędzie umożliwiające szybkie dzielenie się informacjami o osiągnięciach na platformie oraz komentowanie osiągnięć pozostałych użytkowników.
- c). realizacja celów metodologicznych i motywacyjnych będzie możliwa dzięki zastosowaniu innowacyjnych technologii, w szczególności w zakresie odtwarzania i analizy wypowiedzi.