**Projekt Erasmus+ „Culture knowledge and language competences as a means to develop the 21st century skills”** (Numer projektu: 2018-1-HR01-KA204-047430)

**Obsługa kursów – przewodnik technologiczny**

**Autorzy:**

Erna Vöröš (badacz, menadżer projektu, Ekonomska šola Murska Sobota, Słowenia)

Patrycja Karpińska (badacz, Fundacja Pro Scientia Publica, Polska)

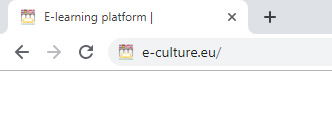
Dejan Petje (personel techiczny, Ekonomska šola Murska Sobota, Słowenia)

Luty 2020

Aktywności w ramach 2. rezultatu projektu

# DOSTĘP DO PLATFORMY E-LEARNINGOWEJ

Platforma e-learningowa jest dostępna pod następującym adresem: <http://e-culture.eu>.



# STRONA STARTOWA

**LOGOWANIE UŻYTKOWNIKA**

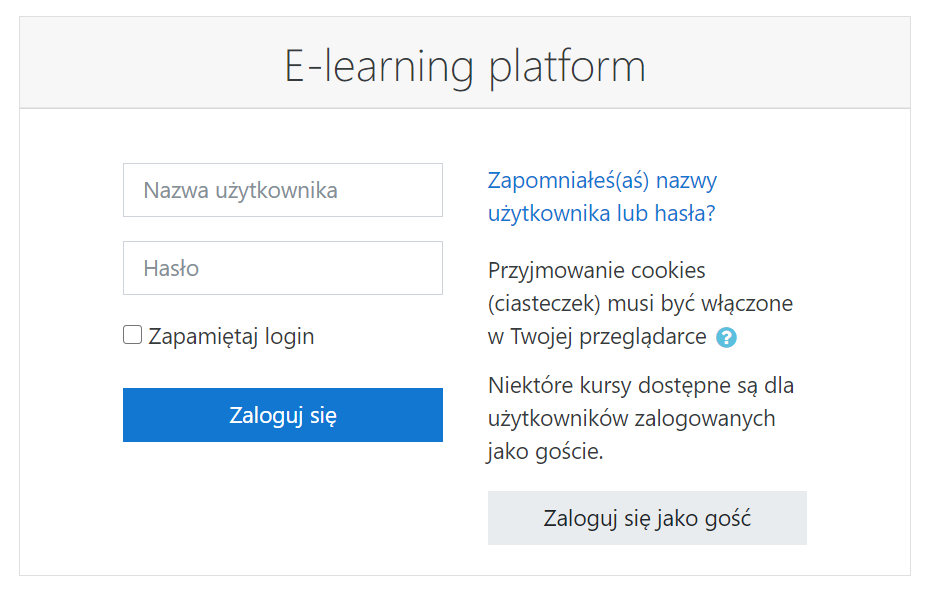
**STRONA INTERNETOWA PROJEKTU**

**TEMATY MODUŁÓW**

# LOGOWANIE

Przycisk do logowania znajduje się w prawym górnym rogu strony startowej. Naciśnięcie na niego przenosi na stronę logowania. W oknie logowania należy wpisać dane: nazwę użytkownika i hasło, a następnie kliknąć na przycisk »zaloguj się«. Po zalogowaniu ukaże się strona początkowa kursu.

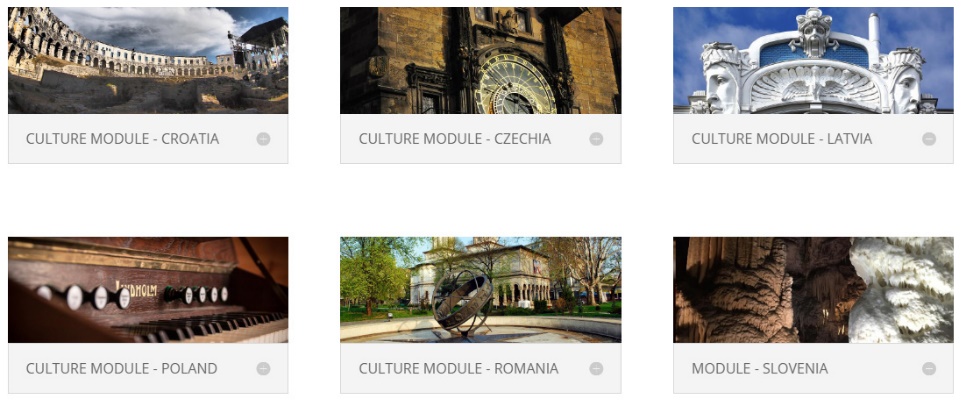
Test   
Nazwa użykownika: user  
Hasło: user



# WYBIERANIE TEMATU

Można zacząć od wybrania języka, a następnie tematu, bądź też na odwrót.

Na stronie startowej można wybrać jeden spośród sześciu głównych tematów: modułu kulturowego Chorwacji, modułu kulturowego Czech, modułu kulturowego Łotwy, modułu kulturowego Polski, modułu kulturowego Rumunii i modułu kulturowego Słowenii. Kliknięcie na wybrany moduł spowoduje przeniesienie na jego stronę.



**WYBIERANIE JĘZYKA**

Można zacząć od wybrania języka, a następnie tematu, bądź też na odwrót.

Wybierz język, w którym chcesz się uczyć, ćwiczyć i którego znajomość chcesz polepszać. Język wybiera się poprzez kliknięcie na odpowiednią flagę. Kliknięcie na flagę przenosi na stronę ze wszystkimi materiałami i ćwiczeniami dostępnymi w danym języku.

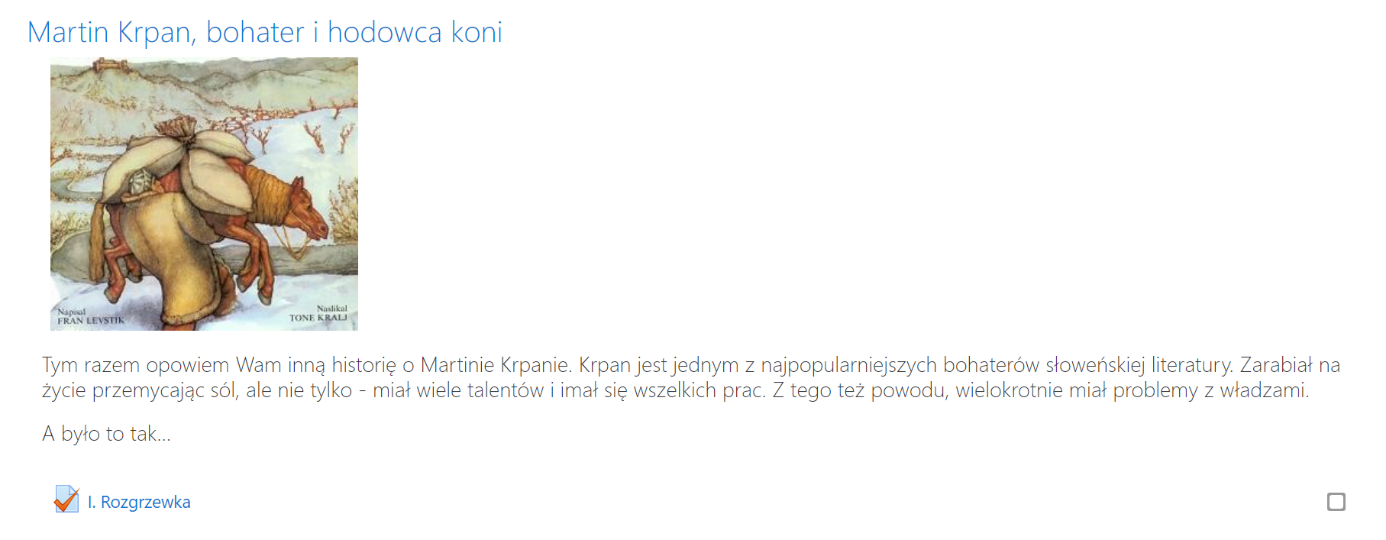


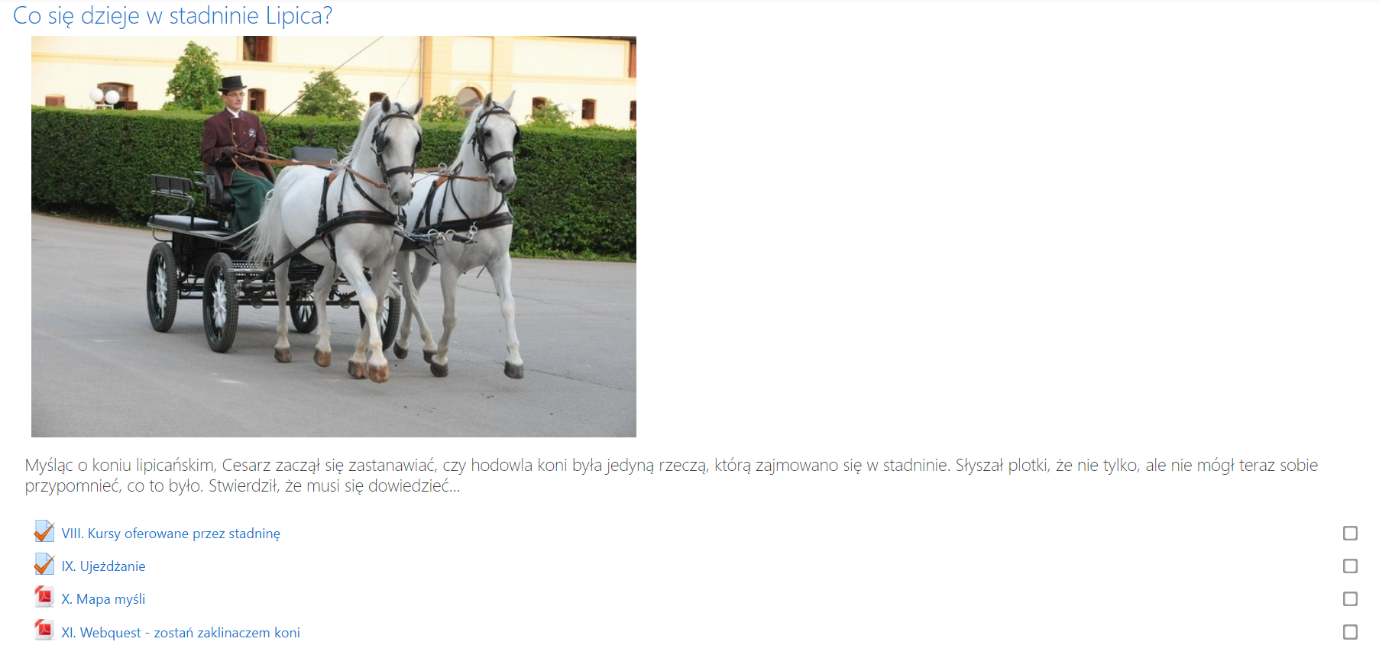
# KORZYSTANIE Z MATERIAŁÓW I WYKONYWANIE ĆWICZEŃ

## Każdy z submodułów przedstawia historię, która łączy wszystkie jego części. Wszystkie submoduły są podzielona na sekcje oferujące różne zadania, takie jak na przykład czytanie, mówienie i pisanie. Tym co różni poszczególne submoduły jest ich struktura, ponieważ każdy z partnerów wybrał własne tematy dotyczące niematerialnego dziedzictwa kulturowego i przygotował własne materiały do nauki.

## Widok podstawowy



Podgląd submodułu - początek   
  


Podgląd submodułu – zadania online oraz zadania na kreatywność  
  


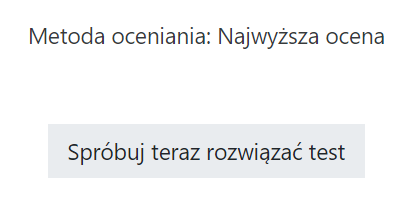
## **ROZWIĄZYWANIE ZADAŃ**

### **Jak zacząć**

1. Aby przejść do zadania, należy kliknąć na jego nazwę bądź na pomarańczowo-niebieską ikonę obok.

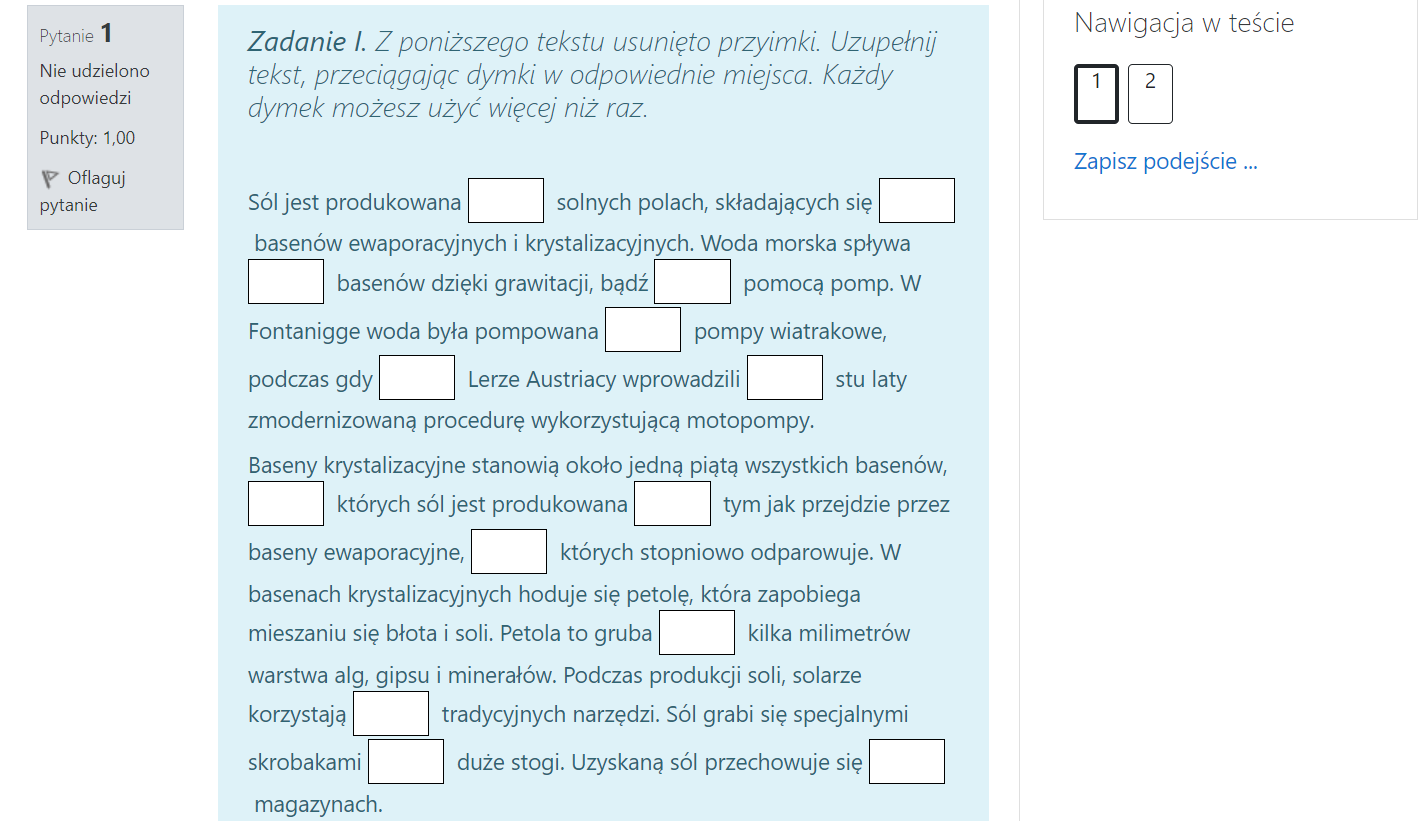


1. Aby zacząć rozwiązywać zadania, należy kliknąć na przycisk „Spróbuj teraz rozwiązać test”. Testy są rozwiązywane bez limitów czasowych.



### **Podstawowy podgląd quizu/zadania**

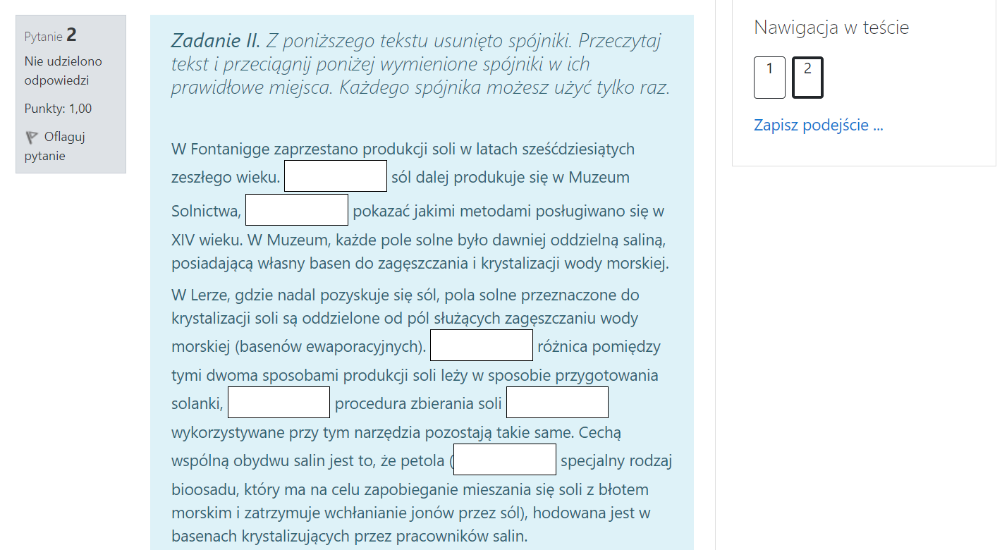
Przed przystąpieniem do rozwiązywania quizu/zadania, należy przeczytać polecenie. Po rozwiązaniu wszystkich zadań na danej stronie, należy kliknąć na przycisk „następna strona”, który przenosi do kolejnej części zadania.



Informacje

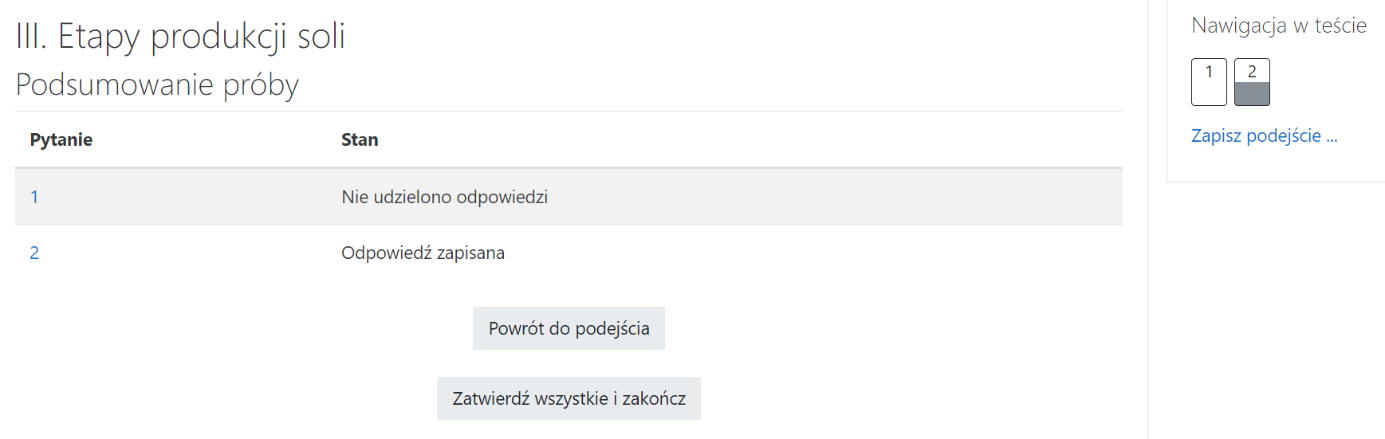
Menu testu

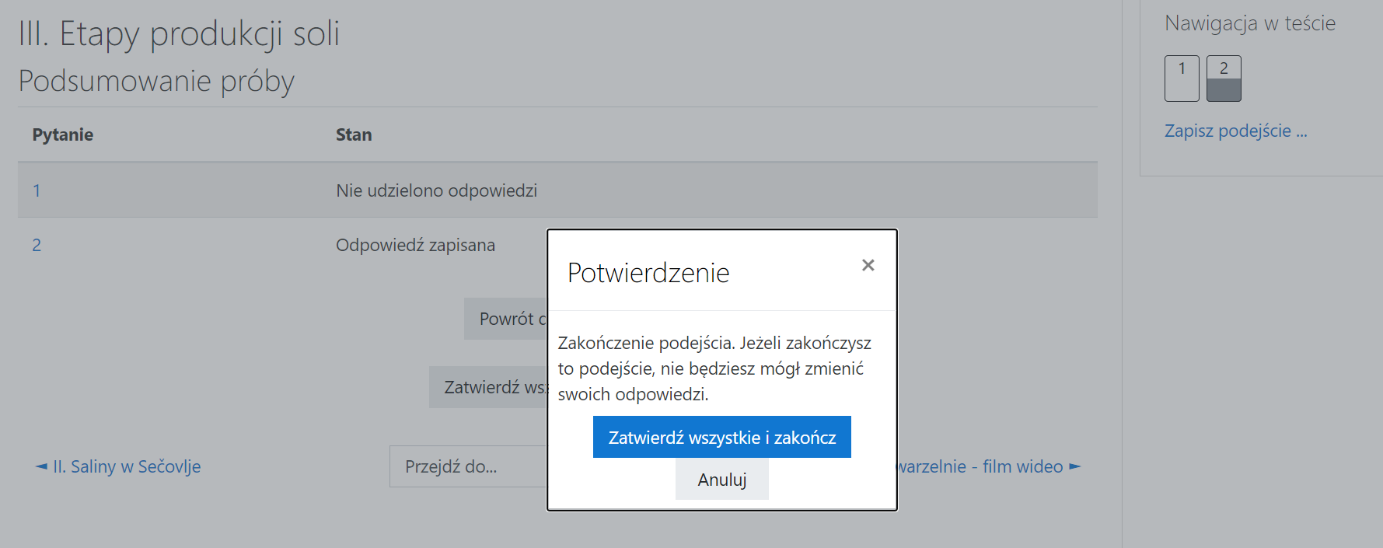
Zadanie



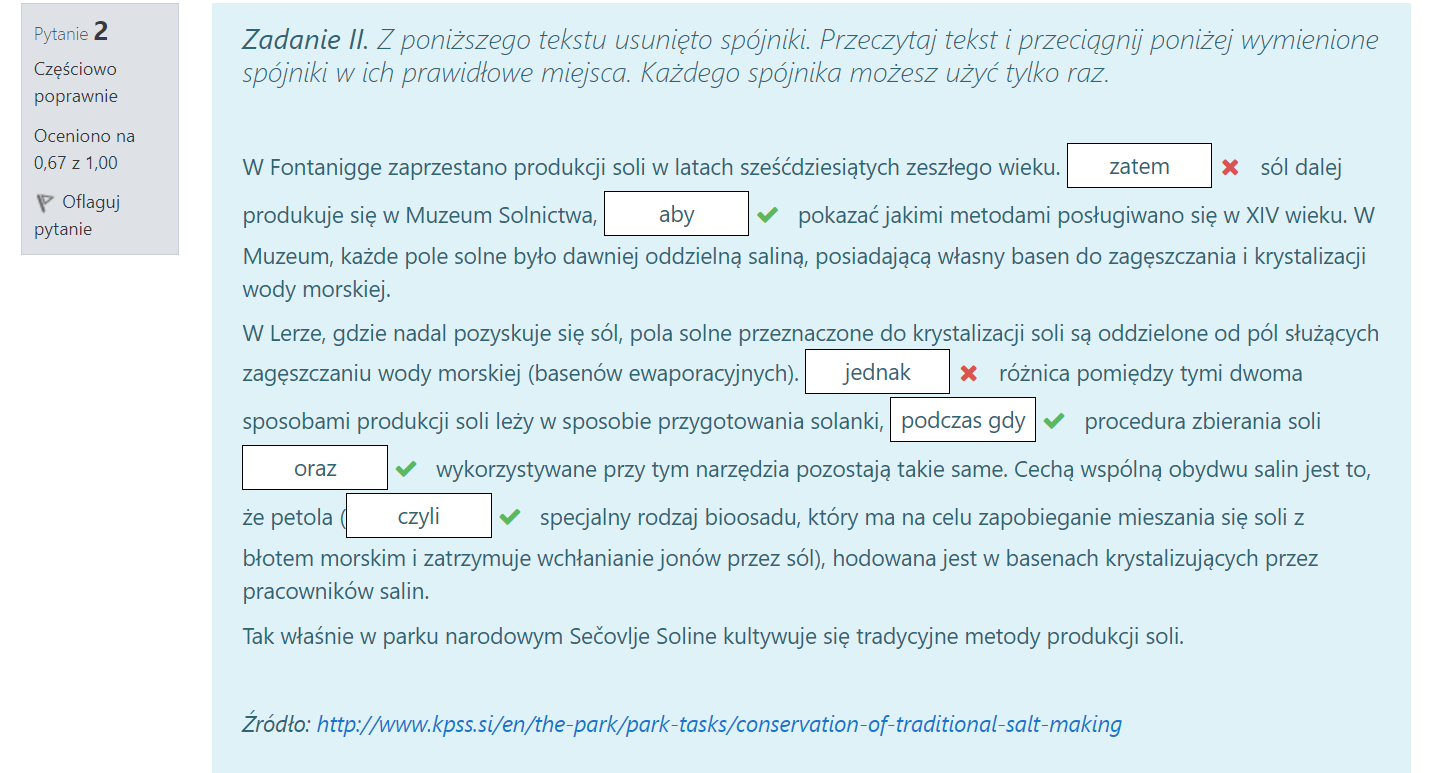
### **Jak zakończyć**

Po rozwiązaniu wszystkich zadań pojawi się przycisk „Zapisz podejście”. Naciśnięcie na niego spowoduje przeniesienie na stronę w podsumowanie próby. Aby wrócić do zadania, należy kliknąć na przycisk „Powrót do podejścia”. Aby wysłać odpowiedzi i poznać swój wynik, należy kliknąć na przycisk „Zatwierdź wszystkie i zakończ”.





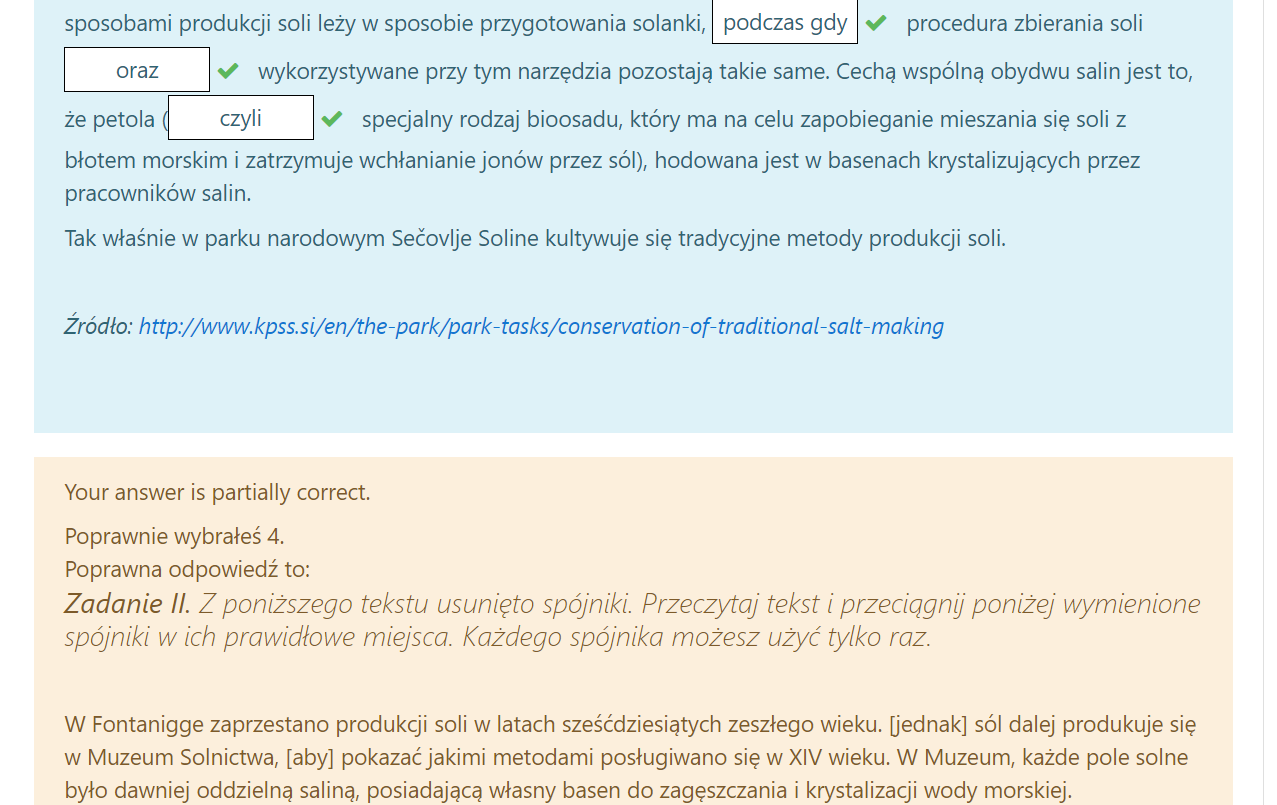
Poprawne odpowiedzi są zaznaczone na zielono, niepoprawne – na czerwono.



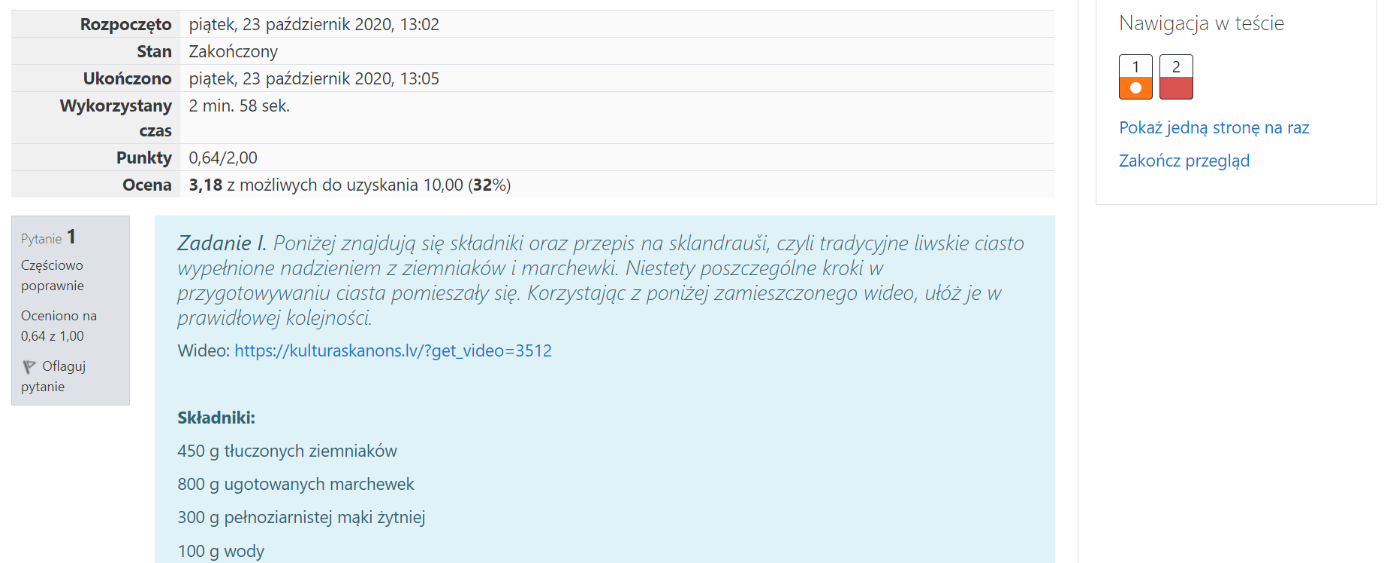
Poprawna odpowiedź

Niepoprawna odpowiedź

W większości zadań poprawne odpowiedzi są wyświetlane poniżej, pod zadaniami:



Czasem poprawna odpowiedź wyświetla się po najechaniu kursorem na zadanie.

****

Wynik końcowy

### **Typy zadań**

W modułach znajdują się zadania rozwijające umiejętności słuchania, czytania, mówienia i pisania. Wszystkie zadania są związane z tematem danego submodułu. W ramach zadań ze słuchania, uczący się słuchają nagrań dialogu, wywiadu, opowiadania itp. i rozwiązują związane z nimi ćwiczenia. Zadania ze słuchania mogą być również częścią filmu, gdzie uczniowie najpierw słuchają i oglądają, a następnie rozwiązują ćwiczenia. Zadania rozwijające umiejętność czytania obejmują czytanie tekstów (najczęściej tekstów autentycznych) i rozwiązywanie ćwiczeń. Zadania rozwijające umiejętność mówienia to dialogi, dyskusje, prezentacje i tym podobne, natomiast zadania z pisania to tworzenie opisów, webquesty, projekty, prezentacje i tym podobne. Zadania mówienia i pisania są zasadniczo powiązane ze sobą.

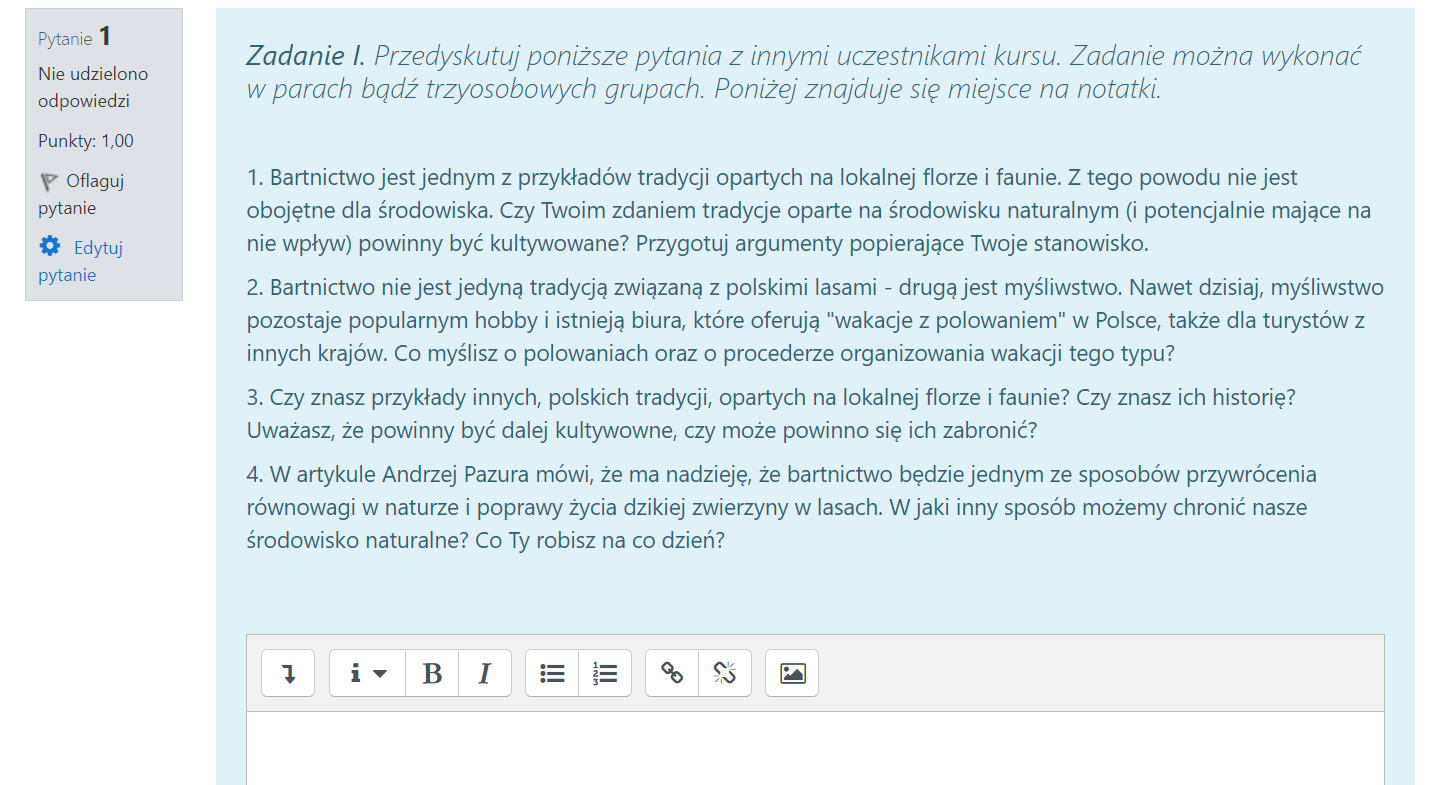
Zadania na rozgrzewkę obejmują dopasowywanie do siebie elementów, ćwiczenia typu prawda/fałsz, uzupełnianie luk, układanie zdań w odpowiedniej kolejności, ćwiczenia gramatyczne, oglądanie i opisywanie zdjęć, oglądanie i opisywanie filmu, czytanie krótkich tekstów i odpowiadanie na pytania, dyskusję i tym podobne.

Istnieją również zadania wykorzystujące narzędzia do myślenia projektowego, takie jak wizualizację, tworzenie map myśli i inne kreatywne zadania, takie jak studia przypadków, webquesty, dyskusje na temat rozwiązywania problemów, projekty i tym podobne.

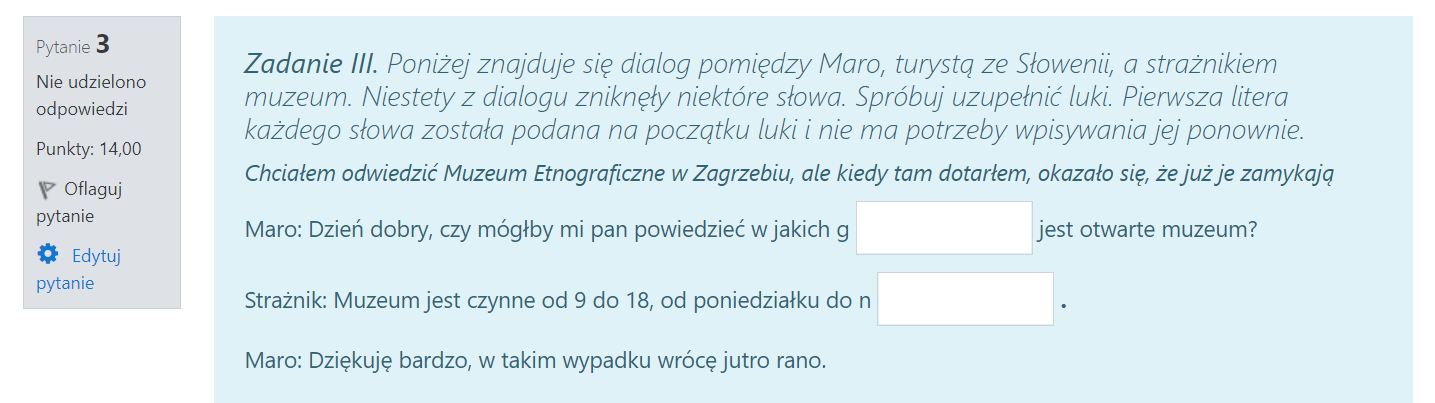
W każdym submodule znajdują się także gry online, takie jak krzyżówki, sudoku, Milionerzy, czy Wisielec, które pozwalają sprawdzić znajomość nowego słownictwa lub udoskonalić istniejące.

Poniżej znajdują się przykłady ćwiczeń różnego typu:

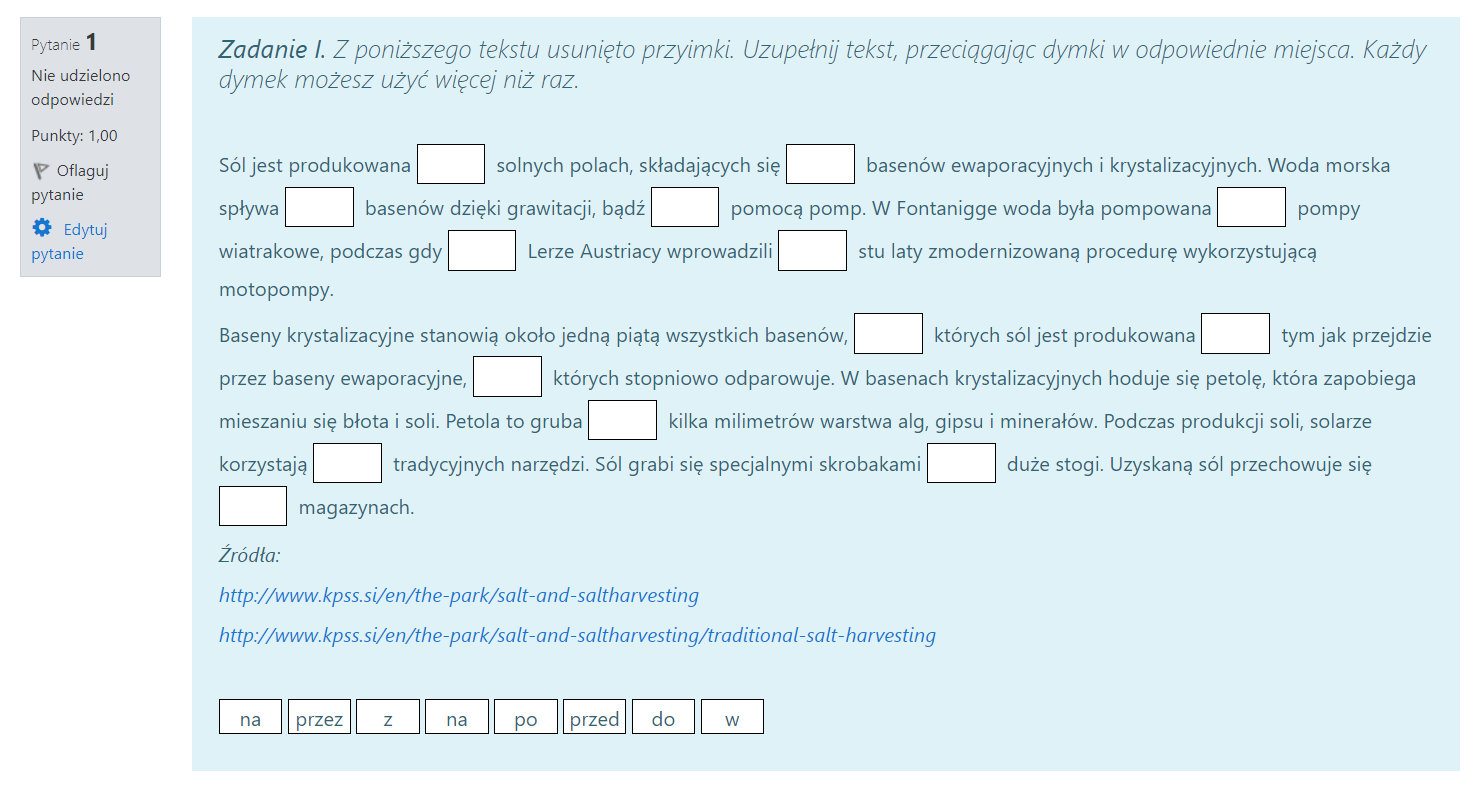
Dyskusja



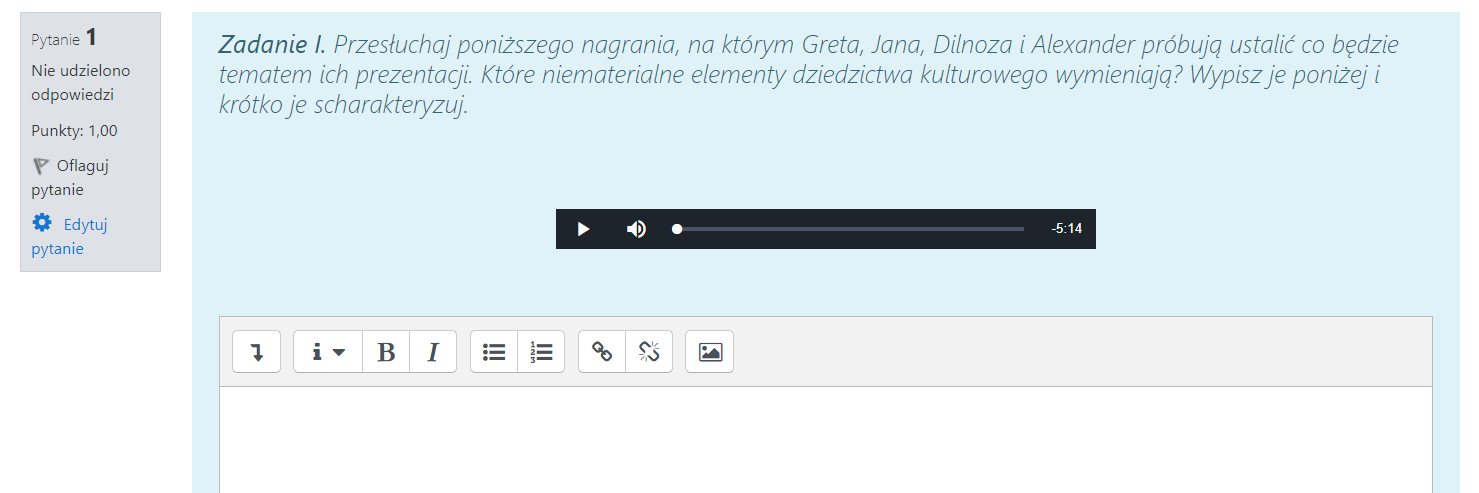
Uzupełnianie luk



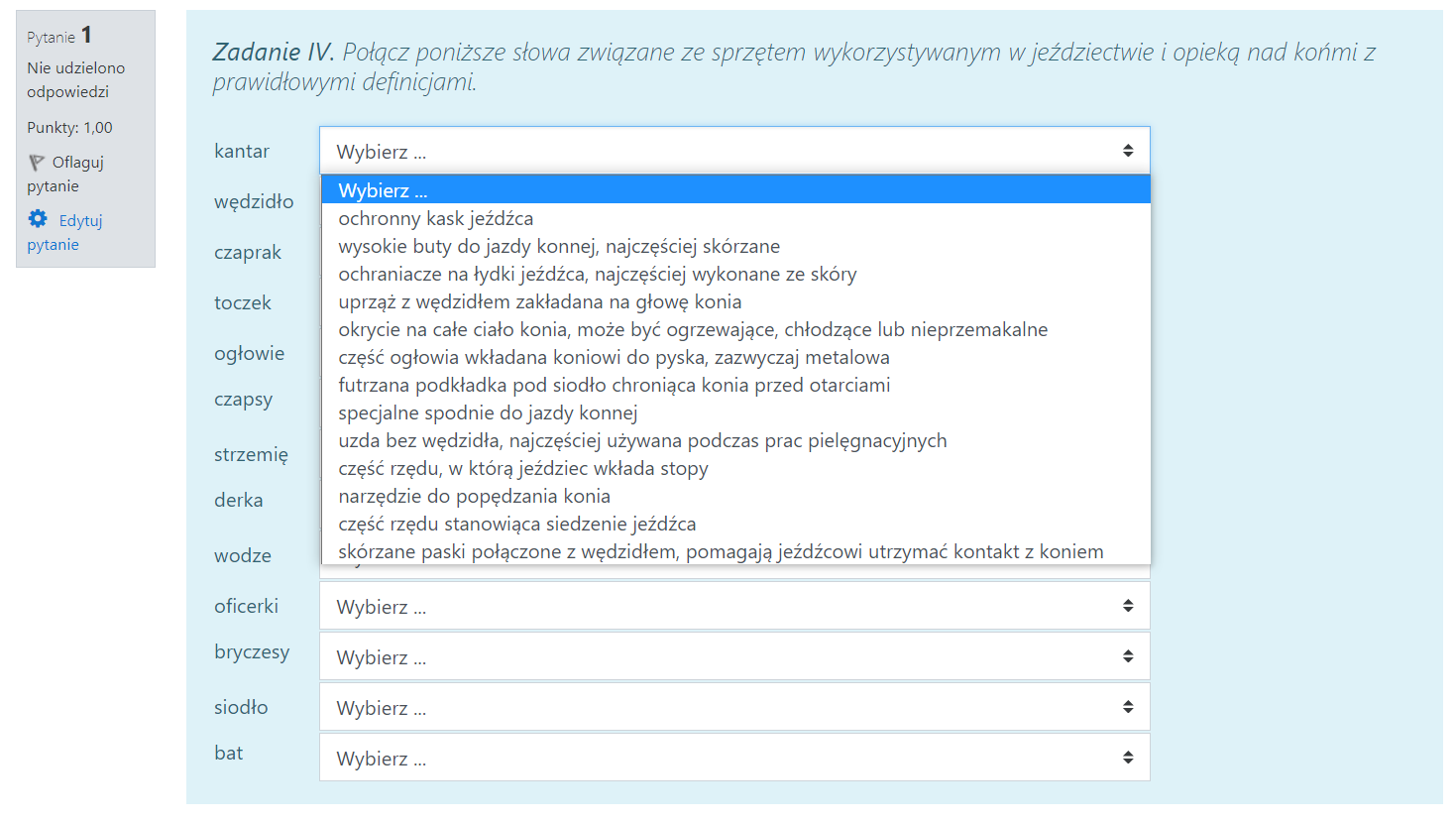
Gramatyka



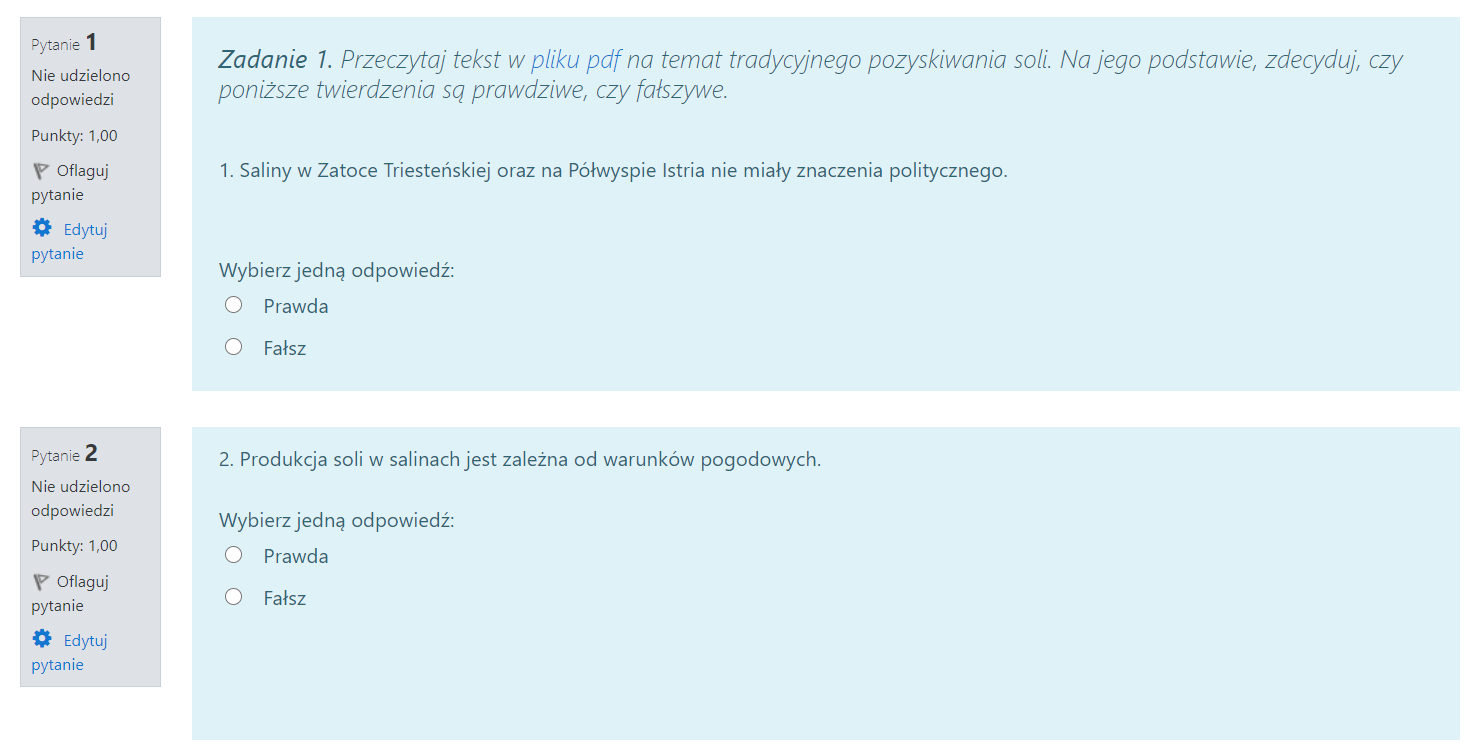
Słuchanie



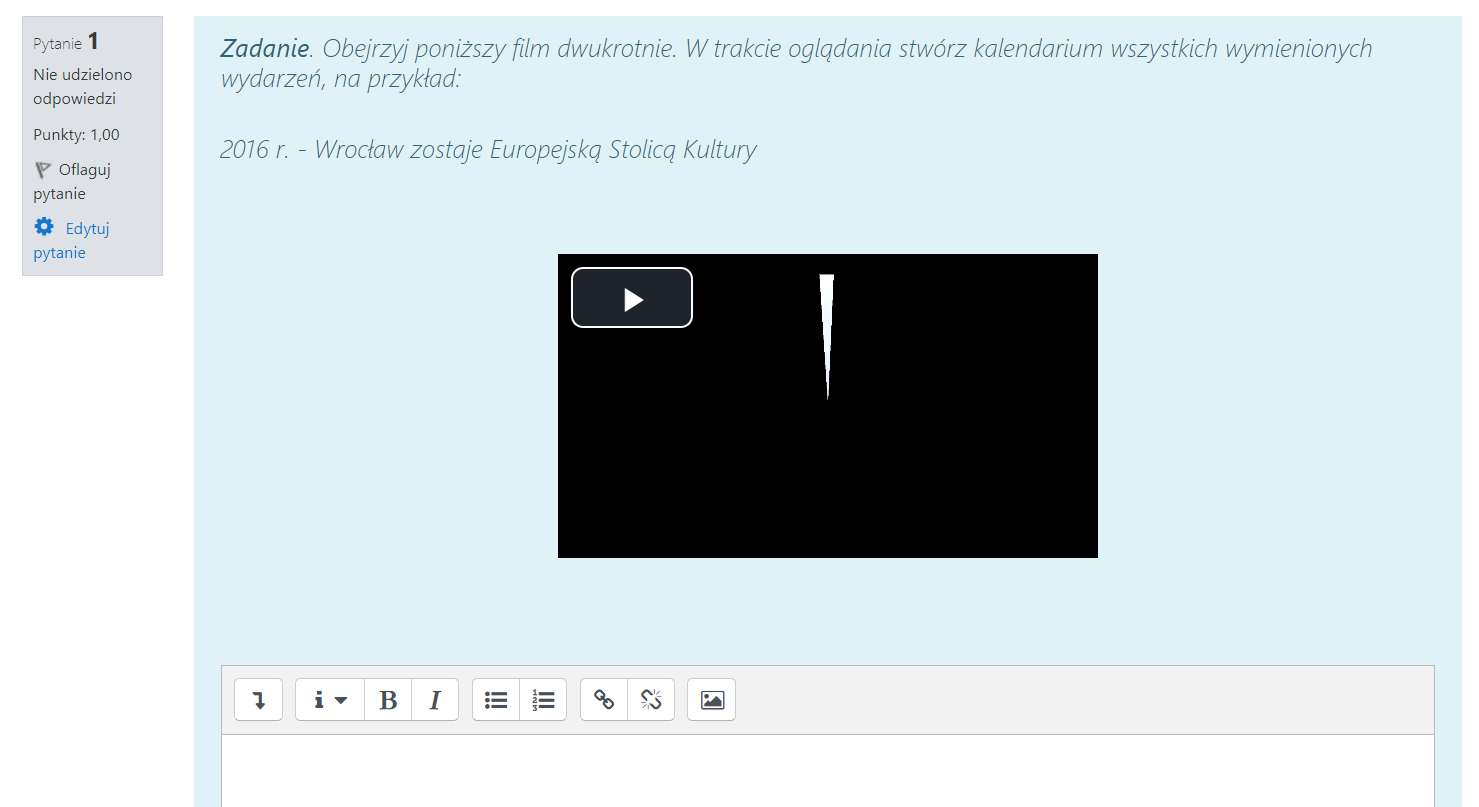
Dopasowywanie



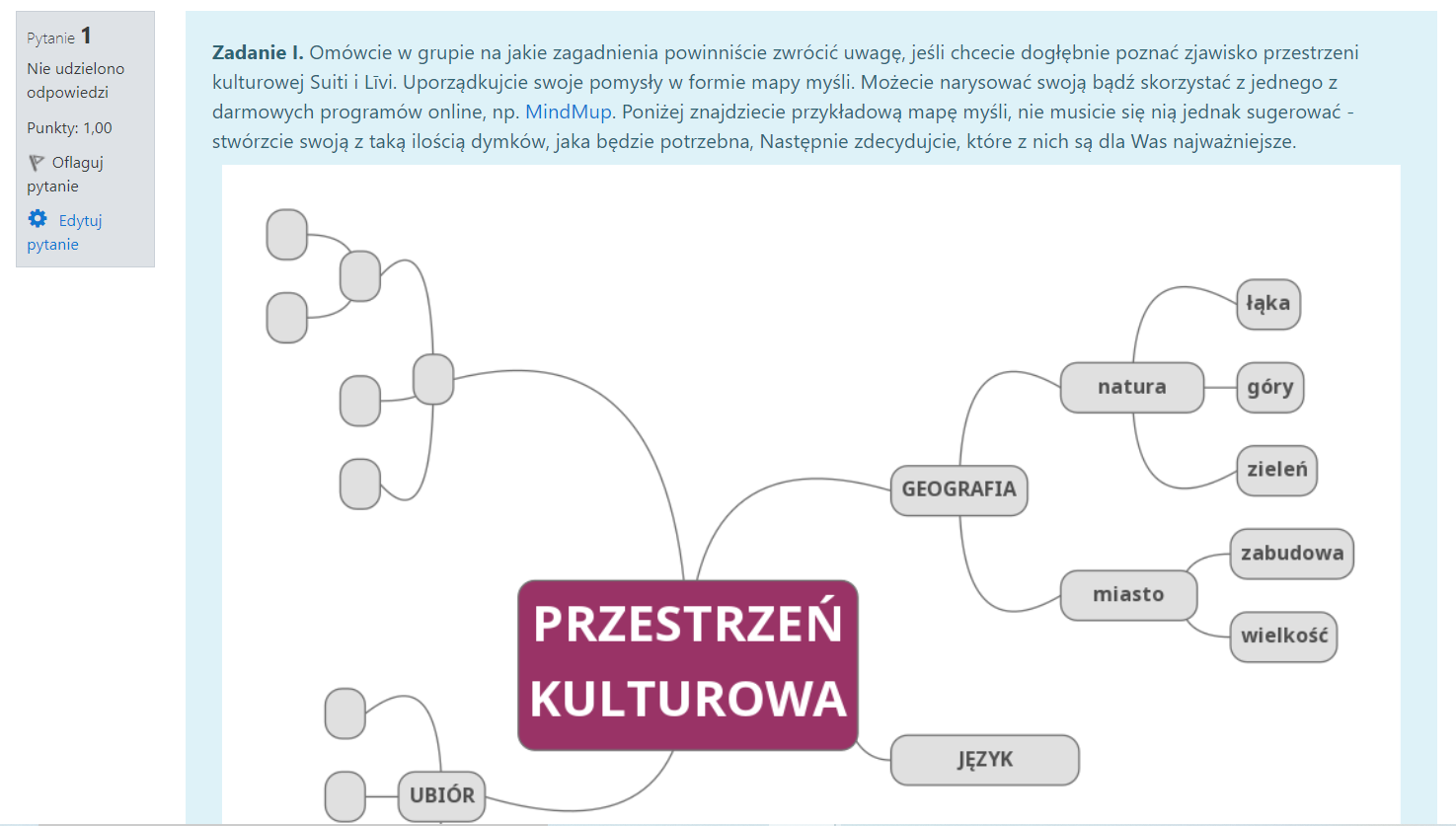
Czytanie



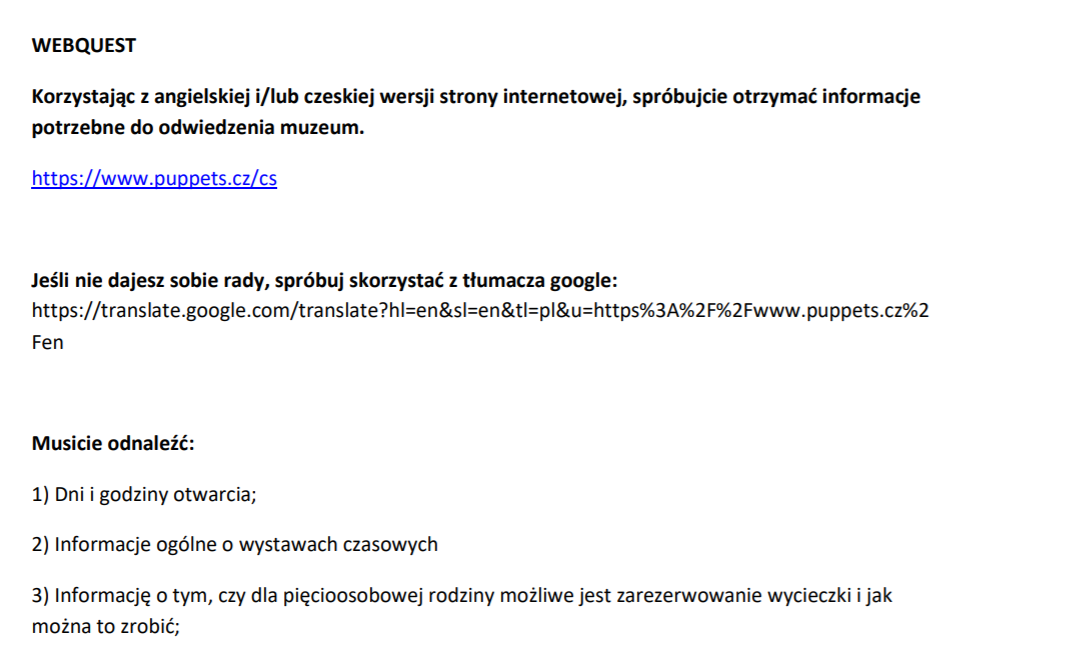
Słuchanie i filmy wideo



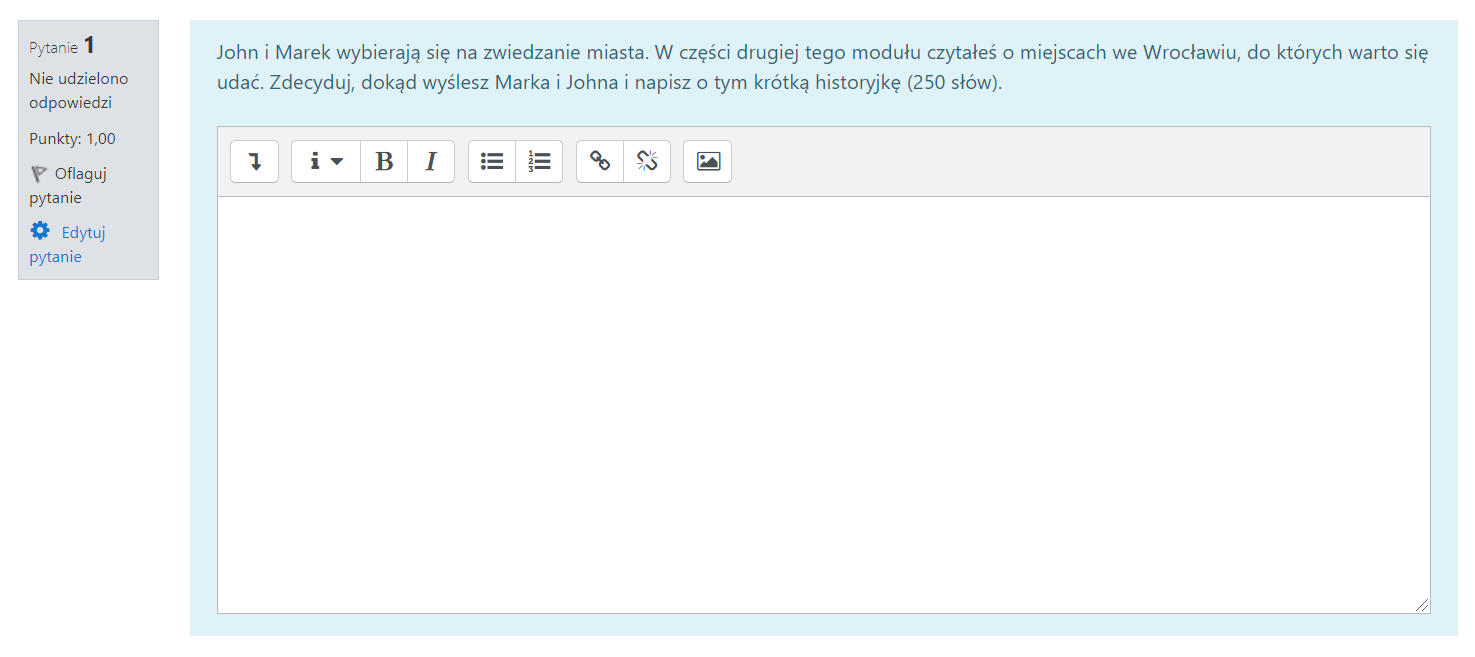
Tworzenie map myśli



Webquest



Pisanie



Gry online

