# **E-ZASÓB Sprawdź co potrafisz jako tapicer**

**Dla kwalifikacji DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych**

**wyodrębnionej w zawodzie Tapicer 753402**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wprowadzenie: Opracowany e-zasób ma służyć uczniowi do sprawdzenia swoich wiadomości i umiejętności. | | | |
| **WYMAGANIA/KRYTERIA WERYFIKACJI** | | | |
| **E-ZASÓB** | **Spełnia warunek** | | |
| **tak** | **częściowo** | **nie** |
| * Jest zgodny z obowiązującą podstawą programową kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego dla zawodu Tapicer 753402 branży drzewno – meblarskiej i dla wyodrębnionej w zawodzie kwalifikacji DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych. |  |  |  |
| * Wspiera osiąganie celów kształcenia określonych dla kwalifikacji DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych:   + wykonywania wyrobów tapicerowanych i prac dekoratorskich;   + wykonywania napraw i renowacji wyrobów tapicerowanych. |  |  |  |
| * Pozwala nabywać kompetencje kluczowe: * kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji, * kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii * kompetencje cyfrowe, * kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się, * kompetencje obywatelskie, * kompetencje w zakresie przedsiębiorczości, * kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej |  |  |  |
| Wspiera osiąganie wybranych efektów kształcenia z jednostek efektów kształcenia:   * DRM.05.2. Podstawy tapicerstwa   DRM.05.2. 4) charakteryzuje wyroby tapicerowane;  DRM.05.2. 5) charakteryzuje części składowe wyrobów tapicerowanych;  DRM.05.2. 6) charakteryzuje materiały podstawowe, pomocnicze i półfabrykaty stosowane w produkcji wyrobów tapicerowanych;  DRM.05.2. 8) charakteryzuje narzędzia i urządzenia stosowane w tapicerstwie;  DRM.05.2. 10) wykorzystuje programy komputerowe wspomagające wykonywanie zadań   * DRM.05.3. Wykonywanie prac tapicerskich   DRM.05.3 1) charakteryzuje materiały i półfabrykaty do wykonania wyrobów tapicerowanych  DRM.05.3 3) dobiera techniki wykonania prac tapicerskich  DRM.05.3 4) planuje operacje technologiczne umożliwiające wykonanie wyrobów tapicerowanych,  DRM.05.3 5) sporządza kalkulację kosztów wykonania wyrobów tapicerowanych i prac dekoratorskich,  DRM.05.3 6) posługuje się dokumentacją techniczną stosowaną w tapicerstwie,  DRM.05.3 13) wykonuje meble tapicerowane,  DRM.05.3 15) ocenia jakość materiałów, półfabrykatów, wyrobów tapicerowanych oraz prac dekoratorskich  DRM.05.4. Wykonywanie elementów tapicerskich na przemysłowych maszynach szwalniczych  DRM.05.4 2) obsługuje przemysłowe maszyny szwalnicze   * DRM.05.5. Wykonywanie napraw i renowacji wyrobów tapicerowanych   DRM.05.5 1) charakteryzuje rodzaje uszkodzeń wyrobów tapicerowanych,  DRM.05.5 2) stosuje narzędzia i urządzenia do naprawy wyrobów tapicerowanych,  DRM.05.5 3) wykonuje demontaż wyrobów tapicerowanych przeznaczonych do naprawy,  DRM.05.5 4) dobiera materiały do naprawy i renowacji wyrobów tapicerowanych,  DRM.05.5 5) planuje czynności niezbędne do wykonania naprawy wyrobów,  DRM.05.5 6) wykonuje naprawę i renowację wyrobów tapicerowanych,  DRM.05.5 7) ocenia jakość wykonania napraw i renowacji wyrobów,  DRM.05.5 8) określa koszty wykonania napraw i renowacji wyrobów. |  |  |  |
| * Jest zgodny z koncepcją e-zasobów do kształcenia zawodowego, w szczególności w obszarze przydatności w realizacji nowoczesnego kształcenia zawodowego |  |  |  |
| * Zawiera materiał do wykorzystania w pracy dydaktycznej dla nauczyciela jak i dla ucznia/słuchacza/użytkownika w celu samokształcenia |  |  |  |
| * Zawiera materiały multimedialne i obudowę dydaktyczną (zdefiniowane w koncepcji e-zasobów dokształcenia zawodowego i standardzie funkcjonalnym):   + Gra edukacyjna z komentarzem eksperta pozwalające sprawdzić umiejętności i wiadomości zawodowe,   + Materiały sprawdzające: Wykonywanie i naprawa mebli tapicerowanych   + Interaktywny słownik pojęć dla e-zasobu.   + Obudowę dydaktyczną:   - przewodnik dla nauczyciela  - przewodnik dla uczącego się  - netografia i bibliografia  - instrukcja użytkowania |  |  |  |
| * Stanowi spójną całość zawierającą powiązania pomiędzy wszystkimi składowymi, m.in. poprzez słowa kluczowe |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją: DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych. |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **GRA EDUKACYJNA**  **Sprawdź, co potrafisz jako tapicer** |  |  |  |
| * Wspiera rozwijanie umiejętności/zdobywanie wiedzy z zakresu tapicerstwa.   Gra decyzyjna z komentarzem eksperta pozwalająca sprawdzić umiejętności zawodowe takie jak:   1. dobór metody naprawy i konserwacji, 2. dobór materiałów na poszczególne warstwy wyrobu tapicerowanego, 3. przygotowanie tapicerowanych elementów wyrobu do naprawy, renowacji 4. dobieranie i użytkowanie maszyn, urządzeń i narzędzi do wykonania mebla tapicerowanego, naprawy , renowacji i konserwacji. 5. ocenianie jakości półproduktów i wyrobów, 6. sposób wykonania napraw i konserwacji wyrobów tapicerowanych, 7. przestrzeganie przepisów bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej. |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + czytelny opis reguł   + różne etapy/poziomy zaawansowania   gracz rozpoczyna grą od rozwiązania testu sprawdzającego wiadomości – zyskuje dodatkowo max 20 pkt.  Następnie losuje kolejne zadania do wykonania.   * + jasno określony cel/cele   + elementy nagradzania – za najlepszy czas gracz otrzymuje dodatkowe 5 punktów   + informacje zwrotne   + elementy zaskoczenia -   + wyświetlany tekst   + co najmniej 5 testów sprawdzających wiadomości z zakresu tapicerstwa.   *OPIS GRY*:   * Gra rozpoczyna się od rozwiązania wylosowanego testu wielokrotnego wyboru składającego się z 20 pytań obejmujących wiadomości z kwalifikacjiDRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych – max 20 pkt. * Gracz ma 3 próby rozwiązania testu. * Za każdą kolejną „poprawkę” wyniku testu gracz traci 5 punktów. * Jeżeli gracz 3 – krotnie nie rozwiąże testu - to zaczyna grę od początku ( losuje nowy test) * Gracz przechodzi do drugiego poziomu – (1 spośród 7 ww.). Na tym poziomie gracz podejmuje decyzje. Obowiązuje zasada jeśli dobrze, decyzja trafna idzie dalej , jeśli źle - wraca do pozycji początkowej. Gra się kończy jeśli gracz zaliczy wszystkie 7 poziomów. Wygrywa gracz, który przejdzie wszystkie poziomy i uzyska największą ilość punktów |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + przechodzenie przez kolejne etapy zaawansowania   + zdobywania punktów za wykonanie zadania kontrolnego, …   + porównania wyniku ucznia z wynikiem obliczonym przez komputer   + wykonania ponownego zadania kontrolnego (poprawa wyniku zadania kontrolnego) z utratą punktów   + otrzymania informacji zwrotnej opartej na zasadach oceniania kształtującego np. ." jeśli rozwiązałeś to zadanie to znaczy, że.......","jeśli miałeś trudności z wykonaniem tego zadania wróć do...........i spróbuj jeszcze raz wykonać......."wskazując uczniowi jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu   + zapraszania do gry innych uczestników za pośrednictwem najpopularniejszych portali społecznościowych   + osiągania celów krótko- i długoterminowych   + podejmowania wyzwań   + sprawdzenia wyników testów, poznanie klucza odpowiedzi – po rezygnacji z rozwiązywania dalszych zadań |  |  |  |
| * + Ścieżka dźwiękowa obejmuje co najmniej:   + głos lektora (komentarz eksperta)   + podkład muzyczny |  |  |  |
| * Teksty lektora pisane są poprawną polszczyzną z użyciem słownictwa zawodowego |  |  |  |
| * Ilustrowanie odpowiednim rysunkiem wynik zadania kontrolnego |  |  |  |
| * Szczegółowość i jakość odwzorowanej rzeczywistości jest zweryfikowana przez eksperta w zakresie tapicerstwa |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją: DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych |  |  |  |

|  |
| --- |
| **INTERAKTYWNE MATERIAŁY SPRAWDZAJĄCE**  **Wykonywanie i naprawa mebli tapicerowanych** |
| Materiały sprawdzające:   * rozpoznawanie materiałów stosowanych w tapicerstwie (drewniane, metalowe, włókiennicze, z tworzyw sztucznych), * podstawowe funkcje mebli tapicerowanych, * cechy mebla funkcjonalnego i estetycznego, * rodzaje układów tapicerskich, * elementy i podzespoły typowych mebli tapicerowanych |
| * Pozwalają sprawdzić i doskonalić poziom opanowania wiedzy/umiejętności z zakresu DRM.05.2.Podstawy tapicerstwa. |
| * Ćwiczenia pisane są lub recenzowane przez eksperta - nauczyciela lub egzaminatora w zawodzie tapicer |
| * Zawierają co najmniej 8 form ćwiczeń testowych, w tym * testy wielokrotnego wyboru z jedną lub wieloma odpowiedziami prawidłowymi zawierający min.15 pytań * zadania dobierania w pary, * zadania z lukami, * zadania ukierunkowane na grupowanie, uporządkowanie, * zadania z możliwością użycia materiałów audio. * dopasowanie elementów do grafu/schematu * uzupełnianie podpisów obrazka * zadania typu prawda czy fałsz |
| * Zadania mają różne poziomy trudności: rozpoznawanie materiałów na podstawie zdjęć, opisów, schematów. |
| * Zadania zawierają polecenia do wykonania w formie audio i tekstowej. |
| * Dają możliwość co najmniej:   + wykorzystania w procesie dydaktycznym i do samokontroli   + sprawdzenia poprawności wykonania zadania   + wielokrotnego powtórzenia wykonania ćwiczenia i jego sprawdzenia, aż do momentu wykonania go w pełni poprawnie   + wyświetlania wskazówek naprowadzających w przypadku błędnej odpowiedzi   + informacji zwrotnych dotyczących oceny realizacji zadania opartych na zasadach oceniania kształtującego np. "jeśli rozwiązałeś to zadanie to znaczy, że.......","jeśli miałeś trudności z wykonaniem tego zadania wróć do...........i spróbuj jeszcze raz wykonać......."wskazując uczniowi jego mocne strony i drogi osiągnięcia sukcesu   + udostępnienia uzyskanego wyniku na najpopularniejszych portalach społecznościowych   + zapraszania do rozwiązania zadania innych uczestników za pośrednictwem najpopularniejszych portali społecznościowych |
| * Zadania wykonywane mają możliwość ilustrowania odpowiednim rysunkiem wyniku zadania kontrolnego |
| * Każde zadanie musi być osobnym obiektem. |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SŁOWNIK POJĘĆ DLA E-ZASOBU**  **Sprawdź co potrafisz jako tapicer** |  |  |  |
| * Zawiera słownictwo fachowe / specjalistyczne, które występuje w całym e-zasobie wraz z wyjaśnieniami/definicjami |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + instrukcję/wskazówki korzystania ze słownika   + tekst o objętości min.1 maks.2 strony   + linki do materiałów multimedialnych pozwalających lepiej zrozumieć dane pojęcie   + słowa ułożone według zasady (np. alfabetycznie, tematycznie)   + odsyłacze   + instrukcję korzystania ze słownika   + wyszukiwarkę tekstu |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + wyszukania słowa lub frazy   + drukowania informacji |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELA** |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + wyszczególnienie realizowanych celów, jednostek efektów kształcenia i efektów kształcenia   + informację o strukturze e-zasobu i powiązaniach pomiędzy elementami e-zasobu   + wskazówki wykorzystania e-zasobu w pracy dydaktycznej, m.in.:     - organizowania pracy uczniów indywidualnej, w grupach i w zespole podczas zajęć     - organizowania pracy uczniów indywidualnej i w grupach poza zajęciami (np. z wykorzystaniem metody lekcji odwróconej)     - indywidualizowania pracy z uczniem/uczniami podczas zajęć i poza nimi     - z uczniami z SPE (słabosłyszącymi i niesłyszącymi, z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim)   + minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z poradnika |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + zaznaczania tekstu   + robienia zakładek   + robienia notatek   + zapisywania na swoim komputerze wersji ostatecznej   + rejestrację/wykonanie zdjęcia obiektu ustawionego na ekranie widoku / zrzutu z ekranu, dokumentu do formatu jpg/png   + drukowania informacji |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją: DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **PRZEWODNIK DLA UCZĄCEGO SIĘ** |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + informację o strukturze e-zasobu i powiązaniach pomiędzy elementami e-zasobu   + wskazówki/instrukcje jak korzystać z e-zasobu w procesie samokształcenia   + minimalne wymagania techniczne umożliwiające korzystanie z e-zasobu |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + zaznaczania tekstu   + robienia zakładek   + robienia notatek   + zapisywania na swoim komputerze wersji ostatecznej   + rejestrację/wykonanie zdjęcia obiektu ustawionego na ekranie widoku / zrzutu z ekranu, dokumentu do formatu jpg/png   + drukowania informacji |  |  |  |
| * Jest napisany językiem zrozumiałym dla ucznia szkoły ponadpodstawowej |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych. |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NETOGRAFIA I BIBLIOGRAFIA**  **Sprawdź co potrafisz jako tapicer** |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + linki do stron internetowych, m.in.:   <https://www.youtube.com/watch?v=TtCs2Ocg-1s>  <https://www.youtube.com/watch?v=Jh9l3tt5NVQ>  <https://www.concordiadesign.pl/tapicer-w-akcji,w191>  <http://www.autotapicer.beskidy.pl/>   * + informacja o ostatnim dostępie do hiperłącza, wg PN ISO 690 i PN ISO 690-2   + min 3 pozycji bibliograficznych, m.in.: * Stanisław Dzięgielewski –„Meble tapicerowane –Produkcja Rzemieślnicza, WSiP 1997 r. * Kazimierz Bacia - Materiałoznawstwo tapicerskie WSiP 1987 r.   + Jerzy Jurczyk- Materiałoznawstwo tapicerskie - podręcznik dla zasadniczej szkoły zawodowej –WsiP1990 r. |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + sprawdzenia poziomu opanowania materiału nauczania,   + samooceny,   + drukowania informacji,   + robienia notatek |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |
| * Jest konsultowany przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA**  **Sprawdź co potrafisz jako tapicer** |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + zilustrowane i zdefiniowane elementy panelu obsługi e-zasobu i jego składowych   + opis minimalnych wymagań technicznych umożliwiających korzystanie z e-zasobu |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + wyszukania haseł kluczowych do obsługi e-zasobu   + skorzystania z wykazu możliwych trudności technicznych wraz z propozycjami postępowania   + poznania struktury e-zasobu z możliwością bezpośredniego przejścia do konkretnego zasobu |  |  |  |
| * Zawiera symbole graficzne lub elementy dynamiczne lub animacje umożliwiające przejście do innych składowych e-zasobu |  |  |  |