# **E-ZASÓB Zakończenia wyrobów koszykarsko-plecionkarskich**

**Dla kwalifikacji DRM.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich wyodrębnionej**

**w zawodzie koszykarz-plecionkarz 731702**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wprowadzenie: Zakończenia splotów koszykarsko-plecionkarskich stanowią ważny aspekt w estetyce i funkcjonalności wyrobu. Zakończenia w większości przypadków nazywamy obrębem. Wśród nich należy wymienić: obręb jednostronny, dwustronny, skręcany, warkoczowy, jodełkowy, wiązany, wężykowy i listwowy. Uzupełnieniem zakończenia może być podplotka. Dodatkowo do zakończeń zalicza się również szyjkę, kołnierz, podstawę oraz szyszkę zwaną również gruszką. W filmie powinny też znajdować informacje o najczęściej popełnianych błędach podczas wykonywania zakończeń. | | | |
| **WYMAGANIA/KRYTERIA WERYFIKACJI** | | | |
| **E-ZASÓB** | **Spełnia warunek** | | |
| **tak** | **częściowo** | **nie** |
| * Jest zgodny z obowiązującą podstawą programową kształcenia w zawodach szkolnictwa branżowego dla zawodu koszykarz-plecionkarz 731702 branży drzewno-meblarskiej i dla wyodrębnionej w zawodzie kwalifikacji DRM.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |
| * Wspiera osiąganie celu kształcenia określonego dla kwalifikacji:   DRM.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich:   * + wykonywania i wykańczania wyrobów z materiałów plecionkarskich; |  |  |  |
| * 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, |  |  |  |
| * Wspiera osiąganie wybranych efektów kształcenia z jednostek efektów kształcenia:   DRM.01.3. Technologia wykonywania wyrobów koszykarsko-plecionkarskich  9) charakteryzuje zakończenia wyrobów koszykarsko-plecionkarskich,  10) charakteryzuje uchwyty, zamknięcia i złącza plecionkarskie,  13) charakteryzuje sposoby uszlachetniania wyrobów koszykarsko-plecionkarskich;  DRM.01.5. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich  5) wykonuje wyroby koszykarsko-plecionkarskie; |  |  |  |
| * 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 do kształcenia zawodowego i standardzie funkcjonalnym):   + Film instruktażowy (Tutorial) - prezentujący przebieg procesu technologicznego wykonywania różnych zakończeń wyrobów koszykarsko-plecionkarskich, najczęściej popełniane błędy w realizacji przebiegu procesu technologicznego. Wykonanie sekwencji czynności zawodowych wraz z merytorycznym uzasadnieniem. Wskazania różnorodności metod i technik wykorzystywanych do osiągnięcia efektu końcowego, demonstracja efektu końcowego.   + Galeria zdjęć - interaktywny zbiór zdjęć przedstawiający zakończenia stosowane w wyrobach koszykarsko-plecionkarskich oraz możliwości ich zastosowania.   + Materiały sprawdzające - dotyczące wykonywania zakończeń stosowanych w koszykarstwie-plecionkarstwie oraz możliwości ich zastosowania. Umożliwiają natychmiastowe otrzymanie informacji zwrotnej. Każde z pytań powinno być opatrzone komentarzem eksperta.   + Interaktywny słownik pojęć dla e-zasobu.   + Obudowa dydaktyczna.   -poradnik dla nauczyciela,  -poradnik 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.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **FILM INSTRUKTAŻOWY (TUTORIAL)** **Zakończenia wyrobów koszykarsko-plecionkarskich** |  |  |  |
| **Wskazania jak dla filmu edukacyjnego** |  |  |  |
| * Jest zrealizowany na podstawie scenariusza/scenopisu/storyboardu opracowanego lub zrecenzowanego przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją DRM.01. Wykonywanie wyrobów koszykarskich, eksperta w zakresie zawodu koszykarz-plecionkarz, technologii wytwarzania wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |
| * Film/scenariusz obejmuje co najmniej kolejne czynności wykonywane w ramach procedury lub realizacji zadań zawodowych, kolejne etapy procesu technologicznego:   + określenie nazwy zawodu oraz cech charakteru lub osobowości lub kompetencji   + zadania zawodowe: wykonywanie i wykańczanie wyrobów z materiałów plecionkarskich.   + czynności zawodowe związane z wykonywaniem zakończeń wyrobów koszykarsko-plecionkarskich   + przedstawienie charakterystyki każdego z zakończeń   + przedstawienie wykonania fragmentu wykonania zakończenia z podziałem: na sposób rozpoczynania, w trakcie wykonania oraz sposób zakończenia tego procesu   + przedstawienie błędów najczęściej popełnianych podczas wykonywania zakończenia |  |  |  |
| * Scenografia jest dopasowana do charakteru zagadnienia i spójna z treścią filmu, obejmuje co najmniej:   + Dekoracje: pracownia plecionkarska   + Rekwizyty: wyroby koszykarsko-plecionkarskie z różnego rodzaju zakończeniami   + kostiumy: zgodnie z przepisami BHP   + charakteryzację aktorów: zgodnie z przepisami BHP   + oświetlenie: zgodnie z przepisami BHP |  |  |  |
| * Ścieżka dźwiękowa, dopasowana do charakteru zagadnienia i spójna z treścią filmu, obejmuje co najmniej:   + głos lektora lub aktorów   + elementy udźwiękowienia: odgłosy/ efekty dźwiękowe: hali pracy, zjawisk, zrealizowane w profesjonalnym studiu lub pobrane z multimedialnej bazy dźwięków   + podkład muzyczny będący tłem, umożliwiającym swobodne rozumienie wypowiedzi aktorów lub tekstu lektorskiego   + dialog, monolog   + instrukcje głosowe lektora |  |  |  |
| * Teksty lektora, aktorów pisane są poprawną polszczyzną z użyciem słownictwa zawodowego |  |  |  |
| * Jest zrealizowany miejscu pracy koszykarza-plecionkarza |  |  |  |
| * Występuje w nim min. 2 maks. 4 aktorów |  |  |  |
| * Aktorzy odgrywają związane z wykonywaniem zadań i czynności zawodowych koszykarza-plecionkarz role:   + Osoby wykonującej zakończenia kosza   + Osoby obserwującej pracę   + Osoby wskazującej błędnie wykonane elementy zakończenia |  |  |  |
| * Trwa min. 15 maks. 15 minut |  |  |  |
| * Zawiera plansze i napisy: * Tytuł filmu: Zakończenia wyrobów koszykarsko-plecionkarskich * Plansze wprowadzające do kolejnego rodzaju wyrobu: obręb jednostronny, obręb dwustronny, obręb skręcany, obręb warkoczowy, obręb jodełkowy, obręb wiązany, obręb wężykowy obręb listwowy, podplotka, szyjka, kołnierz, podstawa, szyszka zwana również gruszką. |  |  |  |
| * Plansze i napisy:   + nie zasłaniają obrazu filmowego   + są w języku polskim i angielskim (możliwość wyboru)   + nie przysłaniają obrazu filmowego   + zapisane są czcionką bezszeryfową   + są kontrastowe w stosunku do tła na którym są umieszczane z uwagi na czytelność dla osób słabowidzących |  |  |  |
| * Zawiera rysunki 3D elementów, których dotyczy film:   + obręb jednostronny, obręb dwustronny, obręb skręcany, obręb warkoczowy, obręb jodełkowy, obręb wiązany, obręb wężykowy obręb listwowy, podplotka, szyjka, kołnierz, podstawa, szyszka zwana również gruszką. |  |  |  |
| * 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.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich. |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **GALERIA ZDJĘĆ Zakończenia wyrobów koszykarsko-plecionkarskich** |  |  |  |
| * Zawiera zdjęcia przedstawiające:   + pojedyncze elementy (zakończenia) 3D: powinny dotyczyć w szczególności zakończeń wyrobów takich jak: obręb jednostronny, dwustronny, skręcany, warkoczowy, jodełkowy, wiązany, wężykowy i listwowy. Podplotki jako uzupełnienia zakończeń. Dodatkowo powinny znaleźć się takie elementy jak: szyjka, kołnierz, podstawa oraz szyszka zwana również gruszką   + zakończenia prezentowane na wyrobie 3D |  |  |  |
| * Zawiera min. 13 i maksymalnie 25 zdjęć |  |  |  |
| * Zdjęcia wykonane są w profesjonalnie przygotowanych planach zdjęciowych w warunkach studyjnych/w warunkach naturalnych |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + przeglądania zdjęć do przodu i do tyłu   + rozwijania informacji tekstowych na temat występowania zakończenia   + odczytania i odsłuchania informacji tekstowych na temat występowania zakończenia   + zmniejszania i powiększania zdjęć   + umieszczenia zdjęć pojedynczo lub w konfiguracjach po kilka na stronie   + wyboru zdjęć, które będą widoczne obok siebie na jednej stronie   + przesuwania ramek z tekstem   + drukowania zdjęć |  |  |  |
| * Ścieżka dźwiękowa obejmuje co najmniej:   + głos lektora   + elementy udźwiękowienia: odgłosy/ efekty dźwiękowe: maszyn, hali pracy, zjawisk, zrealizowane w profesjonalnym studiu lub pobrane z multimedialnej bazy dźwięków   + podkład muzyczny będący tłem, umożliwiającym swobodne rozumienie wypowiedzi aktorów lub tekstu lektorskiego   + dialog, monolog   + instrukcje głosowe lektora |  |  |  |
| * Teksty lektora pisane są poprawną polszczyzną z użyciem słownictwa zawodowego |  |  |  |
| * Dobór zdjęć jest zweryfikowany przez eksperta w zakresie kwalifikacji DRM.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |
| * Umożliwia rejestrację/wykonanie zdjęcia obiektu ustawionego na ekranie widoku / zrzutu z ekranu, dokumentu do formatu jpg/png |  |  |  |
| * 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.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **INTERAKTYWNE MATERIAŁY SPRAWDZAJĄCE Zakończenia wyrobów koszykarsko-plecionkarskich** |  |  |  |
| * Pozwalają sprawdzić poziom opanowania wiedzy/umiejętności z zakresu zakończeń wyrobów koszykarsko-plecionkarskich - wykonywania, rozróżniania oraz wskazywania błędów. |  |  |  |
| * Testy pisane są lub recenzowane przez eksperta - nauczyciela lub egzaminatora w zawodzie koszykarz-plecionkarz |  |  |  |
| * Zawierają co najmniej 10 form testowych, w tym: * testy wielokrotnego wyboru z jedną lub wieloma odpowiedziami prawidłowymi zawierający min. …pytań * zadania dobierania w pary, * zadania z lukami, * zadania ukierunkowane na grupowanie, uporządkowanie, * puzzle, * quizy, * zadania z możliwością użycia materiałów audio-video * wyszukiwanie błędów * uzupełnianie podpisów obrazka * zadania typu prawda czy fałsz |  |  |  |
| * Zadania mają różne poziomy trudności |  |  |  |
| * Zadania zawierają polecenia do wykonania w formie audio i tekstowej video |  |  |  |
| * 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.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SŁOWNIK POJĘĆ DLA E-ZASOBU Zakończenia wyrobów koszykarsko-plecionkarskich** |  |  |  |
| * 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. 2 maks. 4 stron   + linki do materiałów multimedialnych pozwalających lepiej zrozumieć dane pojęcie   + słowa ułożone według zasady (np. alfabetycznie, tematycznie)   + odsyłacze   + instrukcję korzystania ze słownika   + wyszukiwarkę tekstu   + odsyłacz do rysunku lub zdjęcia konkretnego zakończenia |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + wyszukania słowa lub frazy   + drukowania informacji   + wyświetlenia zdjęcia pod opisem   + odsłuchania 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.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 (wybitnie uzdolnionymi, z dysfunkcjami wzroku, słuch, niepełnosprawnością intelektualną)   + 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.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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.01. Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NETOGRAFIA I BIBLIOGRAFIA** |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej:   + min 5 pozycji bibliograficznych, m.in.:   Kończak T.: Mądrzyk J.: Technologia wikliniarstwa i plecionkarstwa, WSiP, Warszawa 1979,  Owczarek L.: Wikliniarstwo i koszykarstwo, Wydawnictwo Przemysłu Lekkiego i Spożywczego, Warszawa 1955,  Markova G.: Wyplatanie koszyków z wikliny, RM, Warszawa 2005, Holtwick B., Fuchs M.: Koszyki z wikliny, RM, Warszawa 2009,  Juriga P.: Kosikarstvo, g-studio, Kolektiv 2007. |  |  |  |
| * 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 eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją: Wykonywanie wyrobów koszykarsko-plecionkarskich |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA Zakończenia wyrobów koszykarsko-plecionkarskich** |  |  |  |
| * 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 |  |  |  |