**E-ZASÓB Naprawa mebli tapicerowanych**

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

**wyodrębnionej w zawodzie Tapicer 753402**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wprowadzenie: Opracowany e-zasób ma pomóc uczniowi/ słuchaczowi dokonać:   * oceny stopnia uszkodzenia wyrobu tapicerowanego * rozpoznania rodzaju uszkodzenia wyrobu, * zaplanowania procesu naprawy, * wybrania właściwego sposobu naprawy mebla tapicerowanego, * właściwego doboru narzędzi i materiałów niezbędnych do wykonania naprawy, * naprawy tapicerki w meblach tapicerowanych, * określenia kosztów naprawy   Tapicer na piątkę to gra decyzyjna w której gracz ocenia zniszczenie wyrobu, podejmuje decyzję opłacalności naprawy, planuje naprawę, wycenia usługę, dobiera materiały, wykonuje naprawę , ocenia poprawność wykonania zadania. | | | |
| **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 dla wyodrębnionej w zawodzie kwalifikacji DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych. |  |  |  |
| * Wspiera osiąganie celu kształcenia określonego dla kwalifikacji DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych::   + 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 osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się, * kompetencje obywatelskie, * kompetencje w zakresie przedsiębiorczości, |  |  |  |
| Wspiera osiąganie wybranych efektów kształcenia z jednostki efektów kształcenia:   * 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): * Film instruktażowy (Tutorial) dot. montażu, demontażu, konserwacji i napraw maszyn i urządzeń stosowanych podczas wykonywania zadań zawodowych, stosowania narzędzi pomiarowych. * Symulator –naprawa mebli tapicerowanych spełniających różne funkcje. * Gra edukacyjna (decyzyjna) – ocena zniszczenia wyrobu, podejmowanie decyzji o naprawie, planowanie pracy, wycena usługi, dobór materiałów, wykonanie , ocena poprawności wykonania zadania. * Film edukacyjny prezentujący: warstwy różnych wyrobów tapicerowanych. * Interaktywne materiały sprawdzające wiadomości i umiejętności : ćwiczenia, self-testy, quiz, logogryf. * 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. |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **FILM INSTRUKTAŻOWY (TUTORIAL ) Naprawa mebli tapicerowanych ( np. kanapa, narożnik)** |  |  |  |
| **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.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych, eksperta w zakresie zawodu tapicer, technologii wytwarzania mebli tapicerowanych |  |  |  |
| * Film/scenariusz obejmuje co najmniej kolejne czynności wykonywane w ramach procedury lub realizacji zadań zawodowych, kolejne etapy procesu technologicznego:   + ocenę stanu technicznego mebla, * rozpoznanie i opisanie rodzaju uszkodzeń, * podjęcie decyzji co do sposobu naprawy,   + zadania zawodowe (naprawa mebli tapicerowanych)   + czynności zawodowe (demontaż, naprawa, montaż)   + prezentację obsługi i zastosowania sprzętu wykorzystywanego do realizacji zadań zawodowych (naprawy)   + przedstawienie dokumentacji związanej z wykonywaniem czynności zawodowych |  |  |  |
| * Scenografia jest dopasowana do charakteru zagadnienia i spójna z treścią filmu ,obejmuje co najmniej:   + dekoracje: przypominające wyposażenie pracowni tapicerskiej   + rekwizyty – różne meble tapicerowane przeznaczone do naprawy,   + kostiumy – ubranie robocze zgodnie przepisami bhp   + oświetlenie: zgodnie z przepisami BHP   + charakteryzację aktorów - 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: maszyn, hali pracy, zrealizowane w profesjonalnym studiu lub pobrane z multimedialnej bazy dźwięków   + podkład muzyczny będący tłem, umożliwiającym swobodne rozumienie wypowiedzi aktorów lub tekstu lektorskiego   + dialog, (rozmowa z klientem)   + instrukcje głosowe lektora |  |  |  |
| * Teksty lektora, aktorów pisane są poprawną polszczyzną z użyciem słownictwa zawodowego |  |  |  |
| * Jest zrealizowany w, miejscu pracy tapicera, |  |  |  |
| * Występuje w nim min.1 maks. 3 aktorów |  |  |  |
| * Aktorzy odgrywają związane z wykonywaniem zadań i czynności zawodowych tapicera role:   + tapicer (1 lub 2)   + klient |  |  |  |
| * Trwa min. 10 maks. 15 minut |  |  |  |
| * Zawiera plansze i napisy: * nazwy mebli tapicerowanych * uszkodzenia zewnętrzne mebli tapicerowanych * uszkodzenia wewnętrzne mebli tapicerowanych |  |  |  |
| * Plansze i napisy:   + nie zasłaniają obrazu filmowego   + są w języku polskim i obcym (możliwość wyboru)   + nie przysłaniają obrazu filmowego   + zapisane są czcionką bezszeryfową |  |  |  |
| * Zawiera rysunki 3D elementów / części, maszyny, urządzenia - których dotyczy film:   + warstwy tapicerskie   + meble tapicerowane,   + specjalistyczny sprzęt tapicerowany (medyczny, sportowy, motoryzacyjny itp.) |  |  |  |
| * 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 |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **SYMULATOR**  **NAPRAWA MEBLI TAPICEROWANYCH SPEŁNIAJĄCYCH RÓŻNE FUNKCJE.** |  |  |  |
| * Pozwala na odtworzenie przebiegu naprawy mebli tapicerowanych. |  |  |  |
| * Zawiera co najmniej :   + rodzaje mebli tapicerowanych przeznaczonych do naprawy,   + interaktywne schematy naprawy mebli,   + schematy napraw warstw tapicerskich,   + rodzaje materiałów obiciowych, wyścielających,   + taśmy tapicerskie,   + formatki sprężynujące,, |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + wykonania działania symulującego naprawę warstwy podtrzymującej,   + wykonania działania symulującego naprawę warstwy sprężynującej   + Wykonania działania symulującego wymianę tkaniny obiciowej,   + określenia prawidłowości lub nieprawidłowości wykonania naprawy,   + dobierania materiałów do naprawy   + doboru narzędzi do demontażu, naprawy i montażu mebli tapicerowanych   + wykonania pomiaru   + realizacji procesu technologicznego   + uzyskania i interpretacji wyników   + rozwiązania potencjalnej usterki mebli   + konserwacji i demontażu mebli tapicerowanych   + odwzorowania działania rzeczywistego, obrazującego naprawę   + przejścia do innych materiałów multimedialnych (link?) zawierających ogólny opis/film dot. działania urządzenia   + zapisu w formie listy, co wykonał uczeń   + przejrzenia listy alarmowej   + możliwość symulowania usterki |  |  |  |
| * Ścieżka dźwiękowa obejmuje co najmniej:   + głos lektora   + podkład muzyczny, będący tłem i umożliwiający swobodne rozumienie wypowiedzi tekstu lektorskiego   + instrukcje głosowe lektora dotyczące przebiegu oceny stopnia zniszczenia, uszkodzenia tapicerki,   + instrukcje głosowe dotyczące sposobu naprawy tapicerki |  |  |  |
| * Teksty lektora pisane są poprawną polszczyzną z użyciem słownictwa zawodowego |  |  |  |
| * 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 kwalifikacjąDRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **GRA EDUKACYJNA** **(decyzyjna)** – **TAPICER NA PIĄTKĘ** |  |  |  |
| * Wspiera rozwijanie umiejętności/zdobywania wiedzy z zakresu naprawy mebli tapicerowanych (ocena zniszczenia wyrobu, podejmowanie decyzji o naprawie, planowanie pracy, wycena usługi, dobór materiałów, wykonanie , ocena poprawności wykonania zadania |  |  |  |
| * + Zawiera co najmniej :   + czytelny opis reguł (za każdy poprawny wybór uczestnik otrzymuje 3 punkty, za błędny wybór traci 1 punkt, wygrywa gracz, który wykona poprawnie zadanie i zdobędzie najwięcej punktów)   + różne etapy/poziomy zaawansowania   + różne role, które może przyjmować uczestnik gry   + jasno określony cele: * ocena zniszczenia wyrobu, * podejmowanie decyzji o naprawie, * planowanie pracy, * wycena usługi, * dobór materiałów, * wykonanie , * ocena poprawności wykonania zadania   + elementy nagradzania – za najlepszy czas wykonania dodatkowe 5 punktów   + informacje zwrotne – dotyczące popełnionych błędów wraz z uzasadnieniem,   + głos lektora/ wyświetlany tekst |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + przechodzenie przez kolejne etapy zaawansowania naprawy wyrobu   + zdobywania punktów za wykonanie zadania kontrolnego, (ocena zniszczenia wyrobu, podejmowanie decyzji o naprawie, planowanie pracy, dobór materiałów, wykonanie , ocena poprawności wykonania zadania)   + porównania wyniku ucznia z wynikiem obliczonym przez komputer (wycena usługi)   + 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   + udostępnienia uzyskanego wyniku na najpopularniejszych portalach społecznościowych   + zapraszania do gry innych uczestników za pośrednictwem najpopularniejszych portali społecznościowych   + osiągania celów krótko- i długoterminowych   + podejmowania wyzwań   + tworzenia zespołów/pracy zespołowej |  |  |  |
| * Ścieżka dźwiękowa obejmuje co najmniej:   + głos lektora   + 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 |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **FILM EDUKACYJNY**  **Wnętrza mebli tapicerowanych** |  |  |  |
| * Jest zrealizowany na podstawie scenariusza opracowanego lub zrecenzowanego przez eksperta branżowego lub nauczyciela czynnego zawodowo, o stażu minimum 3 lata pracy w obszarze związanym z kwalifikacją DRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych eksperta w zakresie zawodu tapicer ,technologii wytwarzania wyrobów tapicerskich |  |  |  |
| * Film/scenariusz obejmuje co najmniej:   + określenie nazwy zawodu oraz cech charakteru lub osobowości lub kompetencji   + zadania zawodowe: wykonywanie napraw i renowacji wyrobów tapicerowanych   + czynności zawodowe związane z naprawą i renowacją różnych mebli tapicerowanych,   + charakterystykę wad i uszkodzeń mebli tapicerowanych   + prezentację obsługi i zastosowania sprzętu wykorzystywanego do naprawy wyrobu tapicerowanego: ( narzędzia do wbijania, osadzania i wkręcania łączników, narzędzia do szycia i przekłuwania, narzędzia do cięcia (ręczne i mechaniczne –nożyce, krajarki do tkanin i materiałów spienionych),narzędzia do wyciągania i przytrzymywania, , naprężacze pasów,   + maszyny stosowane w zawodzie tapicera (wiertarka, wkrętarka zszywacz pneumatyczny, maszyny szwalnicze   + przedstawienie dokumentacji związanej z naprawą i renowacją mebli tapicerowanych   + zakres prac tapicera   + rodzaje i budowę mebli tapicerowanych,   + prace dekoratorskie |  |  |  |
| * Scenografia jest dopasowana do charakteru zagadnienia i spójna z treścią filmu, obejmuje co najmniej:   + dekoracje: przedstawiające wyposażenie pracowni tapicerskiej   + rekwizyty: meble tapicerowane o różnych przeznaczeniu, plansze, zdjęcia warstw mebli tapicerowanych   + kostiumy: zgodnie z przepisami BHP   + oświetlenie naturalne,   + charakteryzację aktorów: zgodnie z przepisami BHP |  |  |  |
| * Ścieżka dźwiękowa, dopasowana do charakteru zagadnienia i spójna z treścią filmu obejmuje co najmniej:   + głos lektora   + podkład muzyczny będący tłem, umożliwiającym swobodne rozumienie tekstu lektorskiego |  |  |  |
| * Teksty lektora, aktorów pisane są poprawną polszczyzną z użyciem słownictwa zawodowego |  |  |  |
| * Jest zrealizowany w profesjonalnym studio, miejscu pracy tapicera, |  |  |  |
| * Występuje w nim min. 1 maks.3 aktorów |  |  |  |
| * Aktorzy odgrywają związane z wykonywaniem zadań i czynności zawodowych tapicera, role: pracownika, klienta, tapicera |  |  |  |
| * Trwa min.5 maks.10 minut |  |  |  |
| * Zawiera plansze i napisy o treści: * rodzaje mebli tapicerowanych * podział mebli ze względu na funkcję, przeznaczenie, materiały i konstrukcję, technologię wykonania, * warstwy różnych wyrobów tapicerowanych – i ich rola |  |  |  |
| * Plansze i napisy: * nie zasłaniają obrazu filmowego * są w języku polskim i obcym (możliwość wyboru –niemiecki, angielski)) * są zapisane czcionką bezszeryfową |  |  |  |
| * Zawiera grafiki 3D elementów / części mebli tapicerowanych dotyczy film:   + warstwy różnych wyrobów tapicerowanych |  |  |  |
| * 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** |  |  |  |
| * Pozwalają sprawdzić poziom opanowania wiedzy/umiejętności z zakresu wykonywania napraw wyrobów tapicerowanych * Uczeń/słuchacz: charakteryzuje rodzaje uszkodzeń, rozpoznaje uszkodzenia i wady mebli, klasyfikuje i dobiera materiały, narzędzia, opisuje sposoby napraw warstw tapicerskich * sporządza kalkulację kosztów wykonania usługi, rozróżnia i charakteryzuje specjalistyczne wyroby tapicerowane |  |  |  |
| * Testy pisane są lub recenzowane przez eksperta - nauczyciela lub egzaminatora w zawodzie tapicer |  |  |  |
| * Zawierają co najmniej 8 form testowych, w tym * testy wielokrotnego wyboru z jedną lub wieloma odpowiedziami prawidłowymi zawierający min. 30 pytań * zadania dobierania w pary, * zadania z lukami, * zadania ukierunkowane na grupowanie, uporządkowanie, * krzyżówki, * quizy, * testy samosprawdzające, * 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. |  |  |  |
| * 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   + kontrolowania czasu wykonania zadania |  |  |  |
| * 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**  **NAPRAWA MEBLI TAPICEROWANYCH** |  |  |  |
| * 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 3 stron   + 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**  **NAPRAWA MEBLI TAPICEROWANYCH** |  |  |  |
| * 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 –WsiP1990r |  |  |  |
| * Daje możliwość co najmniej:   + pozyskania podstawowych informacji napraw wyrobów tapicerskich,   + 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 kwalifikacjąDRM.05. Wykonywanie wyrobów tapicerowanych |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **INSTRUKCJA UŻYTKOWANIA**  **NAPRAWA MEBLI TAPICEROWANYCH** |  |  |  |
| * 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 |  |  |  |