

## 7. Metoda projektowania i udostępniania materiałów szkoleniowych w sieci WWW

Przygotowanie zawartości materiałów edukacyjnych wymaga określenia dwóch podstawowych elementów takich jak zasoby wiedzy które mają być przyswojone przez studenta oraz sposobu opanowywania materiału. Kolejnym etapem jest przygotowanie materiałów w formie gotowej do udostępnienia ich w WWW. W przypadku zwykłych tekstów można korzystać z takich narzędzi jak Microsoft FrontPage, Dreamweaver, Netscape GOLD, czy polski Pajęczek. Jednak w sytuacji, gdy przewidywane są elementy interakcji lepszym rozwiązaniem jest zatrudnienie specjalistów informatyków, którzy na podstawie zaproponowanych przez autorkę pracy szablonów przygotowują materiały szkoleniowe udostępniane w sieci WWW.

Oryginalnym osiągnięciem metodologicznym autorki pracy jest propozycja realizacji podsystemu Szkolenia, a w szczególności funkcja - przygotowanie materiałów szkoleniowych, która powinna być wykonywana w czterech etapach:

1. W etapie pierwszym autor treści szkoleniowych wypełnia formularz kursu oraz formularze dla poszczególnych modułów oraz paragrafów.
2. W etapie drugim eksperci zatrudnieni na zlecenie w CEN PG oceniają jakość materiałów szkoleniowych (system ankiet ewaluacyjnych).
3. Etap trzeci polega na przygotowaniu kolejnych ekranów multimedialnych materiałów edukacyjnych według szablonu „opis ekranu” przez autorów treści szkoleniowych.
4. Etap czwarty to konwersja informacji zawartych w opisach ekranów na postać udostępnianą w sieci WWW, która wykonywana jest przez informatyków zatrudnionych w CEN PG.

W pracy autorka zaproponowała następujące szablony: formularz kursu, formularz modułu, formularz paragrafu oraz formularz opisu ekranu. Przykładowy ekran informacyjny przygotowany przez lektorów Politechniki Poznańskiej do szkolenia ENGTUS (projekt Phare) pokazano na rysunku 7.3. Na kolejnych rysunkach pokazano interfejs szkolenia ENGTUS wykonany z zastosowaniem opisu ekranów (Rys. 7.4, Rys 7.5, Rys.7.6). Projekt interfejsu systemu wykonany został w oparciu o doświadczenia zgromadzone podczas realizacji projektu WAWAMAN (ang. WAter and WAstewater MAnagement) - Gospodarka wodna i ściekowa (Phare Multi-Country Programme for Distance Education 1998-1999).

### ===== FORMULARZ KURSU =====

1. Pełna nazwa kursu
2. Autor kursu (imię, nazwisko, adres, tel. fax, e-mail)
3. Nazwy modułów
4. Czas trwania kursu
5. Liczba uczestników
6. Bibliografia
7. Sposoby zaliczenia kursu
8. Umiejętności jakie zdobywa uczestnik kursu

<p style="text-align: center;">===== <b>FORMULARZ MODUŁU</b> =====</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Nazwa modułu</li><li>2. Autor modułu (imię nazwisko, adres, tel. fax, e-mail)</li><li>3. Liczba godzin</li><li>4. Bibliografia</li><li>5. Sposoby zaliczenia</li><li>6. Umiejętności jakie zdobywa uczestnik</li></ol> <p style="text-align: center;">===== <b>FORMULARZ PARAGRAFU</b> =====</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Nazwa paragrafu</li><li>2. Zawartość paragrafu w formie tytułów.</li><li>3. Dla każdego tytułu: zakres opanowywanej wiedzy.</li><li>4. Dla każdego tytułu: kryteria dokumentujące opanowanie danego zasobu wiedzy.</li><li>5. Dla każdego tytułu: metody dokumentujące opanowanie danego zasobu wiedzy.</li><li>6. Dla każdego tytułu: umiejętności zdobywane przez uczestnika.</li></ol>
---

Rys. 7.1. Formularz kursu, modułu i paragrafu

<p style="text-align: center;">===== <b>OPIS EKRANU</b> =====</p> <p>Tytuł kursu:</p> <p>Tytuł modułu:</p> <p>Tytuł paragrafu:</p> <p>Tytuł ekranu</p> <p>Numer ekranu:</p>
---

===== **OPIS ZAWARTOŚCI EKRANU** =====

{- zawiera tekstowy opis poszczególnych elementów lub nazwy plików }

----- Tekst: -----

{- nazwy plików typu txt, doc lub tekst, który uczący się ma przeczytać na ekranie -}

----- Fotografie: -----

{- nazwy plików typu bmp, gif, jpg lub opis fotografii z podaniem jej pochodzenia-}

----- Grafika: -----

{- nazwy plików typu bmp, gif, jpg lub opis grafiki z podaniem jej pochodzenia-}

----- Efekty: -----

{- opis efektów, które mają towarzyszyć projekcji ekranu -}

----- Animacje: -----

{- nazwy plików typu mpg, avi, mov, gif lub opis animacji, która jest niezbędna w celu uatrakcyjnienia procesu uczenia -}

----- Dźwięk/głos: -----

{- nazwy plików typu ra, mp3, wav, au lub opis narracji -}

===== **OPIS FUNKCJI EKRANU** =====

----- Linki: -----

{- położenie ekranów (moduł/paragraf/ekran) do których są odnośniki -}

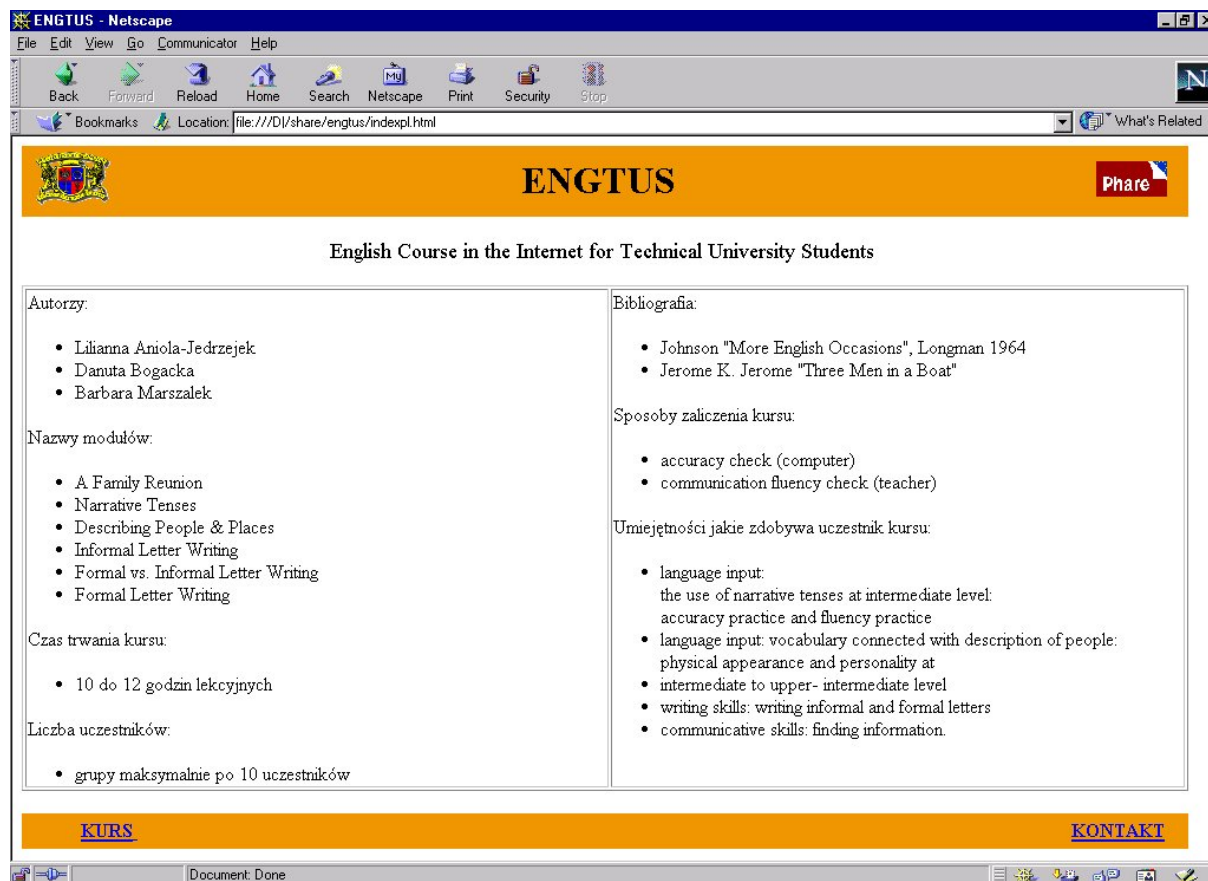
----- Funkcje: -----

{- opis dozwolonych akcji użytkownika lub zestawienie oferowanych opcji -}

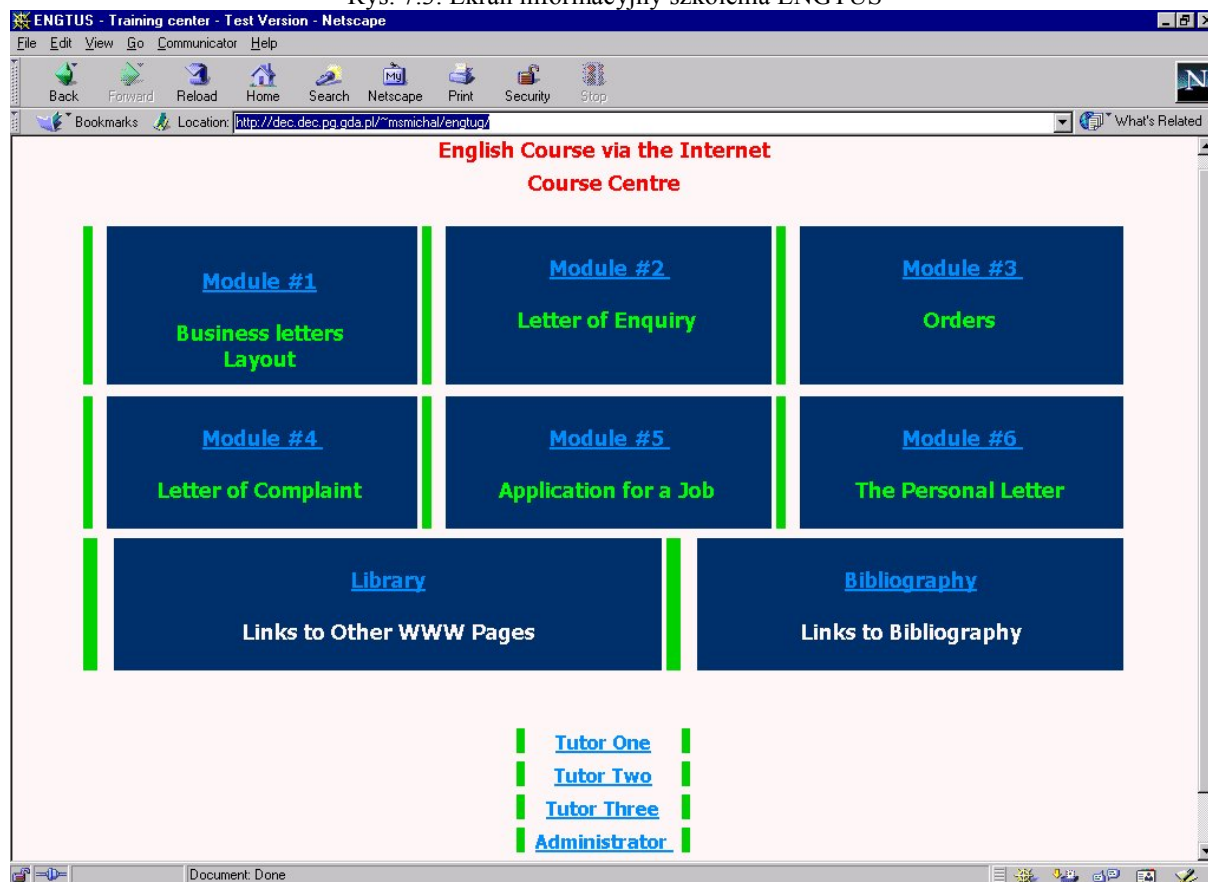
----- Uwagi: -----

{- wszelkie inne ważne informacje dot. zawartości (projekcji) ekranu -}

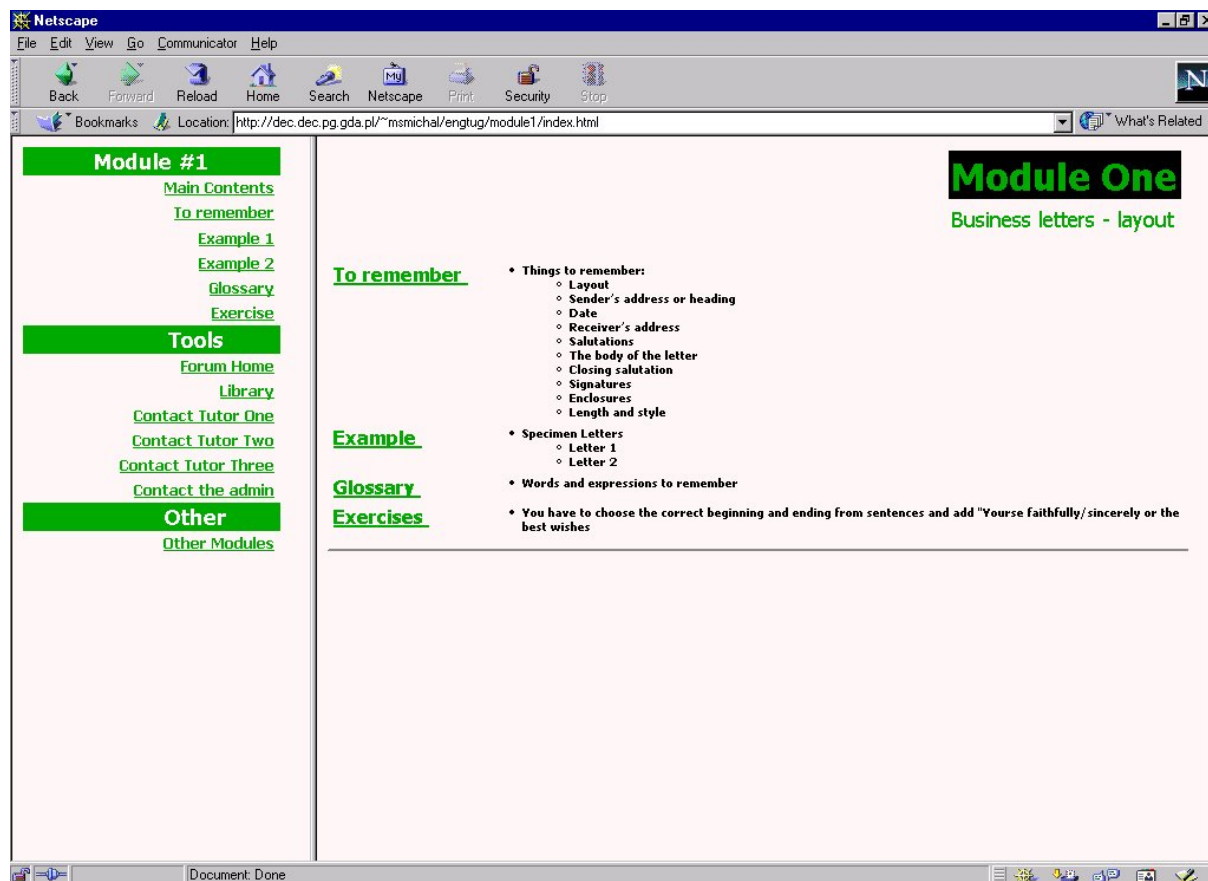
Rys. 7.2. Formularz opisu ekranu



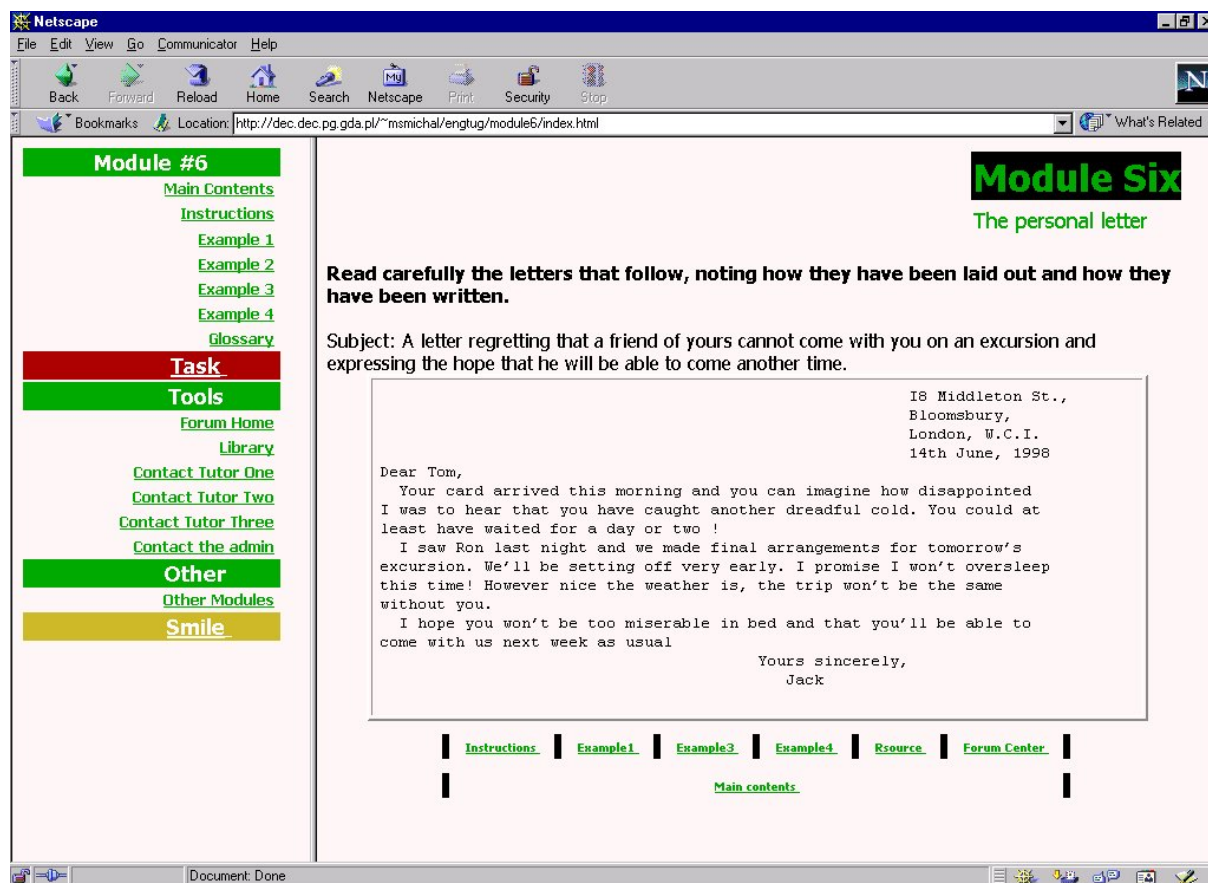
Rys. 7.3. Ekran informacyjny szkolenia ENGtus



Rys. 7.4. Ekran wejściowy szkolenia ENGtus



Rys. 7.5. Przykładowy ekran szkolenia ENGTUS – moduł 1



Rys. 7.6. Przykładowy ekran szkolenia ENGTUS – moduł 6

System szablonów i formularzy jest również wykorzystany praktycznie podczas realizacji projektu Leonardo da Vinci Multimedia Distance English Course (MDEC). Poniżej pokazano szczegółową zawartość fragmentu formularza przesłanego do informatyków CEN PG pocztą elektroniczną. Na podstawie przykładowego formularza opisu ekranu powstawać będą kolejne ekrany modułu Legal Business szkolenia MDEC.

EKRAN NR 1

*Tytuł kursu: MDEC*

*Tytuł modułu: Legal Business*

*Unit: 1 – Types of Partnerships*

*Section: Pre-listening*

*Screen: 1*

*OPIS ZAWARTOŚCI:*

*A: Text*

*OPIS FUNKCJI EKРАНU:*

*Następna strona*

*BB*

*Audio Dictionary*

**Pre- listening:**

On BB discuss:

1. What different types of companies do you already know?
  2. What makes them different?
- 

EKRAN NR 2

*Tytuł kursu: MDEC*

*Tytuł modułu: Legal Business*

*Unit: 1 – Types of Partnerships*

*Section: Listening(1)*

*Screen: 2*

*OPIS ZAWARTOŚCI:*

*A: Text*

*F: Sekwencja dźwiękowa (nagrać text z klucza Unit 1(Listening))*

*OPIS FUNKCJI EKРАНU:*

*Następna strona*

*Poprzednia strona*

**Audio Dictionary**

*Odsłuchaj tekst (po odsłuchaniu, może sprawdzić odpowiedzi, może odsłuchać dwukrotnie)*

**Check (Sprawdź: ilość poprawnych odp., pokaż poprawną wersję po wysłuchaniu)**

*Drag&Drop (ćw. I, III)*

*Radio Buttons (ćw. II, IV)*

### Listening (1)

Click on ∞ to listen to the text. While listening do the following exercises.

After you've listened to the text, check your answers. If necessary, you may listen to the text again.

- I. Are they civil or commercial companies? Click on the right word, 'drag' it and drop into the right space in the second column.

Civil association		Civil company
Partnership firm		Commercial company
Partnership in commendam		
Limited liability company		
Joint-stock company		
Limited liability company		

- II. What companies may become joint-venture companies? Click on the appropriate.

Civil Association

Partnership Firm

Partnership in Commendam

Limited Liability Company

Joint-stock Company

- III. Where are they registered? Click on the right word, 'drag' it and drop into the right space in the second column.

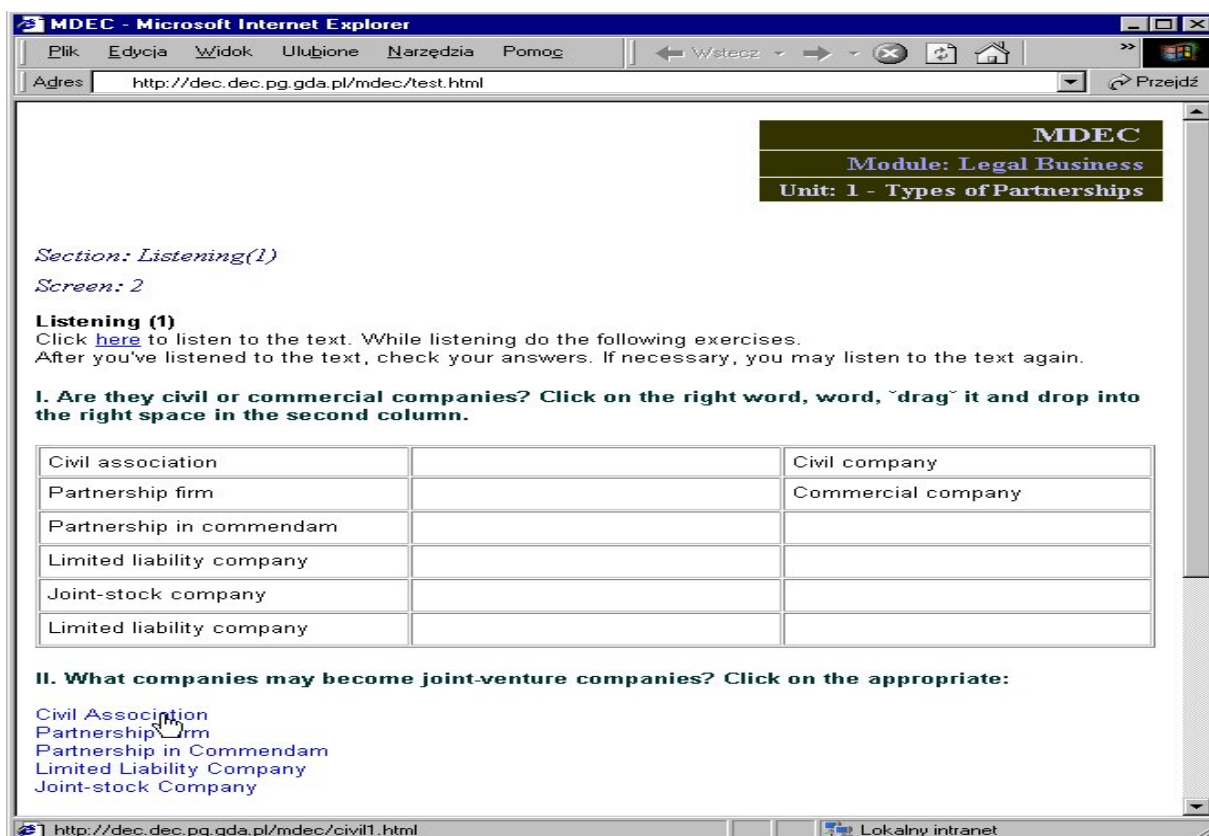
Civil association		Commercial Register
Partnership Firm		Register of Companies
Partnership in Commendam		
Limited liability company		
Joint-stock company		

- IV. Click on the appropriate:

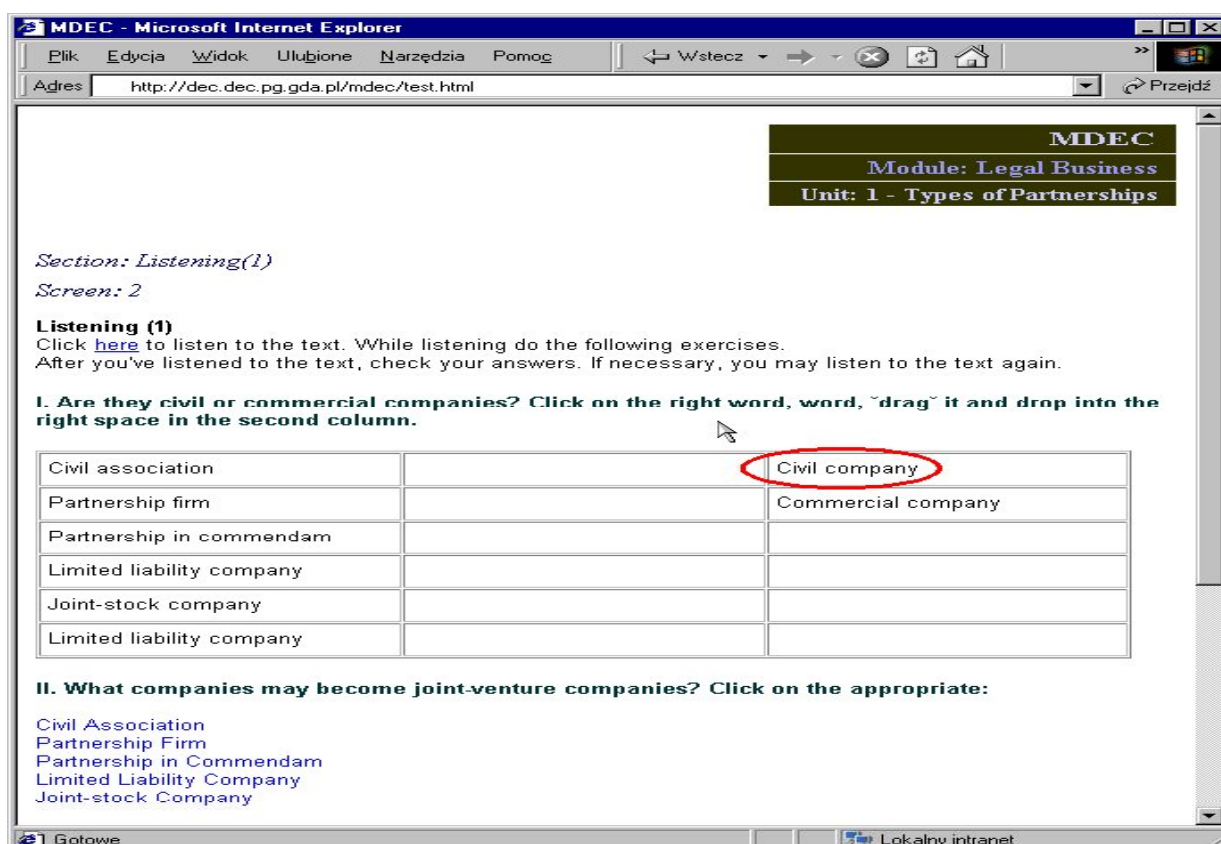
A company becomes a joint-venture when

- two companies join together
- over 10 new members join it
- part of the capital comes from foreign investors

Na rysunkach 7.7 i 7.8 pokazano prototypy interfejsów użytkownika wykonane przez programistów CEN PG.



Rys. 7.7. Przykładowy ekran do projektu MDEC



Rys. 7.8. Przykładowy ekran do projektu MDEC