

INTRODUCERE LA ÎNVĂȚAREA LIMBILOR STRĂINE ASISTATĂ DE CĂTRE COMPUTER 4

CURSURI ELECTRONICE PENTRU PROFESORI 6

TIPURI DE MATERIALE/ ACTIVITĂȚI LEGATE DE CALL 8

JOCURI DE AVENTURĂ	8
BLOGS (WEB LOGS)	8
DISCUȚII ONLINE	9
CLOZE EXERCISES.	11
COMENTAREA/ CORECTAREA TEXTELOR ELECTRONICE / ESEELOR/ EXERCITIILOR	11
REBUSURI	11
EXERCITII DE TIP DRILLS	11
DICȚIONARELE ELECTRONICE	11
PORTOFOLIILE ELECTRONICE	11
FILL-IN THE BLANK. / COMPLETAȚI SPAȚIILE GOALE	12
GĂSIȚI RĂSPUNSURILE	12
GĂSIȚI SECVENȚA ADECVATĂ(SAU PROPOZIȚII AMESTECATE).	12
GRAMATICA.	13
HOTWORDS. / CUVINTE CHEIE	14
EXERCITII DE ASCULTARE	15
POTRIVIRE DE CUVINTE, PROPOZIȚII SAU IMAGINI	15
EXERCITII CU MAI MULTE VARIANTE	15
PODCASTS	15
INTERPRETARE PE ROLURI / MUD ȘI MOO.	16
RSS	16
SIMULĂRI.	17
SUBTITLURILE	19
TANDEM.	19
ÎNVĂȚA REA BAZATA PE SARCINI	20
VODCAST	20
EXERSAREA/ PRACTICAREA / ANTRENAREA VOCABULARULUI ÎN CONVERSAȚIE.	21
VOICEMAIL / MAIL CU VOCE	21
WEBCAMS / CAMERELE WEB	22
WEBQUESTS.	23

CUM SĂ TRANSFERI MATERIALELE ANALOGE ÎN MATERIALE DIGITALE 24

COPYRIGHT-UL	24
OBȚINEREA ȘI INTRAREA ÎN VIGOARE A COPYRIGHT -ULUI	25
NOTIFICĂRI DESPRE COPYRIGHT	26
DREPTURILE EXCLUSIVE ALE DETINATORULUI DE COPYRIGHT	26
UTILIZAREA CORECTĂ ȘI NEGOCIEREA ADECVATĂ	27
COPIEREA SI INREGISTRAREA MATERIALULUI AUDIO	28
PROCEDEUL PRIN CARE SE COPIAZA VHS PE DVD	29
COPIEREA VHS SI A ALTOR INREGISTRARI VIDEO LA UN CALCULATOR	30
VHS-UL FIȘIERELOR ADAPTABILE PENTRU WEBSITES, DE EXEMPLU FIȘIERELE WMV	31

METODE DE PREDARE A LIMBILOR STRAINE IN CAZUL STUDENTILOR CU DIZABILITATI	32
MAI MULTE INFORMATII DESPRE STUDENTII CU PROBLEME DE AUZ:	32
METODE DE PREDARE IN CAZUL ELEVILOR CU PROBLEME DE AUZ, CU AJUTORUL MATERIALELOR AUDIO-VIZUALE	32
SUBTITRAREA MATERIALELOR AUDIO-VIZUALE	33
CERCETARE:	33
ELEVI CU DIZABILITATI VIZUALE SI ACCESIBILITATEA MATERIALELOR	34
BENEFICII ALE ACCESIBILITĂȚII PE WEB	34
DISPOZITIVELE UTILIZATORULUI AGENT	35
TEHNOLOGIILE DE ÎNȚIERE INCLUD:	35
TEHNOLOGII DE COORDONARE	35
SFATURI GENERALE SI INDRUMARI PENTRU CREAREA PAGINILOR DE WEB ACCESIBILE	36
STRUCTURA ARTICOLULUI	36
TEXTUL	36
LINK-URI	37
CULOAREA	37
TABELE	37
TITLU: [TITLUL DE TEXT]	38
DISPUNEREA TABELELOR	38
IMAGINILE	38
STILUL SI MARCAJUL	39
A SE EVITA STILUL CSS IN INTERIORUL UNUI RAND= ATRIBUTE ACOLO UNDE ESTE DISPONIBILA O CLASA SIMILARA COMUNA, DE EXEMPLU CLASS="WIKITABLE".	39
AUDITUL ACCESIBILITATII WEBSITE	39
STANDARDE SI INDRUMARI	40
RESURSE PENTRU UTILIZATORI	40
RESURSE PENTRU DESIGNERI	40
SUPRAVEGHETORII ACCESIBILITATII UNUI WEB	41
CUM SA ITI CREEZI PROPRIILE EXERCITII DE CALL	42
UN CHESTIONAR CU MULTIPLE VARIANTE DE RASPUNS	43
UN PROGRAM DE TIPUL QUIZ	44
EXERCITII "JUMBLED SENTENCE"	45
EXERCITIU DE CUVINTE INCRUCISATE	47
EXERCITIU DE ASOCIERE (SE MUTA DINTR-O PARTE INTR-ALTA)	47
COMPLETAREA SPAȚIILOR GOALE SAU EXERCITIILE DE TIP CLOZE	49
CUM SA CREEZI PROPRIA FISA DE EXERCITII	51
EXEMPLE DE PRODUSE DIN CADRUL PROIECTULUI WEB	51
GENERATOR DE JOCURI DE MASĂ	51
INIȚIATORUL CUVINTELOR INCRUCISATE	51
CAUTAREA CUVANTULUI	51
COMPLETAREA SPAȚIILOR GOALE	51
CREAREA PROPRIILOR FLASHCARDS	52



Leonardo da Vinci
Language competences



ETICHETATI/ARANJATI IMAGINILE	52
GENERATORUL EXERCIȚIULUI DE ASOCIERE	52
VARIANTE MULTIPLE DE RASPUNS	52
CUVINTE LIPSA	52
ÎMPARTIREA CUVINTELOR	52
FRAMEWORK	53
PROPOZITII CU CUVINTE AMESTECATE	53
SPIRALA DE CUVINTE	53
CUVINTE ALINIAȚE	53

**ÎNVĂȚAREA UNEI LIMBI STRĂINE PRIN INTERMEDIUL CALCULATORULUI, BAZATĂ PE
FOLOSIREA SARCINILOR DE ÎNVĂȚARE** **54**

O SARCINA BAZATA PE EXEMPLU “STECHERUL”	57
LISTA DE MATERIALE:	58
DESFĂȘURAREA LECTIEI	58

Introducere la Învățarea Limbilor Străine Asistată de către Computer

CALL (Învățarea Limbilor Străine Asistată de către Computer) este adesea considerată o metodă de învățare a limbii străine sau materne; cu toate acestea, nu este cazul. În CALL-ul tradițional metodologia a fost adesea considerată a se baza pe o abordare comportamentală la fel ca în “predarea programabilă” unde computerul verifică munca studentului și îi dădea feedback-ul (recompensa?) / continua cu un alt exercițiu. În ceea ce privește CALL accentul este pus pe comunicare și pe sarcini.

Rolul computerului în CALL s-a mutat de la metodă “ produs – control – recompensă” la managementul comunicației textului, audio și video. Puțini oameni își dau seama de faptul că un DVD player este de fapt un computer. Dispozitivele casnice următoare vor avea integrate și incorporate video, televizorul, audio, telefonul, grafica, text, și Internet așa cum în anul 2007 o astfel de aparatură performantă e reprezentată de către noile generații de “telefoane mobile / comunicatori”



În ce mod putem folosi CALL pentru predare, spre exemplu, pentru predarea limbilor mai puțin utilizate și predate? Punctul de plecare nu ar trebui să îl constituie faptul că studentul nu ar trebui să stea în fața calculatorului pentru a învăța o limbă. Punctul de plecare ar trebui să fie mai degrabă faptul că studenții învață o limbă ca parte a aceluiași proces uneori folosesc și computerul. Când intenționați să folosiți CALL este important de înțeles modul în care este învățată orice limbă; procesul de învățare a limbii este un proces cognitiv, adică este rezultatul propriului mod al studentului de procesare și asimilare a limbii. Ceea ce se învață este în principal rezultatul acestui proces și nu doar explicații, reguli și întrebări prezentate de către profesor sau de către computer. Bazându-se pe cunoștințele existente despre tema abordată, limba și asimilarea limbii, studentul procesează rezultatul și îl încorporează / potrivește în sistemul limbii pe care el o posedă deja. Cunoștința limbii nu este doar înregistrată, ci mai degrabă construită de către studentul 1.

Una dintre temerile apărute când se discută despre CALL și învățământul la distanță / online a reprezentat întotdeauna un aspect social. S-a crezut că acea comunitate care este mediată de către computer ar implica o lipsă de relații sociale. Oricum, câteva prezentări la convențiile EUROCALL au dat la iveală / relevant faptul că orele de învățare la distanță utilizând audio conferința au dezvoltat de fapt un puternic simț al comunității sociale. (De exemplu “ Solitudinea

Profesorului la Distanță: Rolul Prezenței Sociale în Clasa cu Predare Online”, de Tammelin Majia de la Școala de Economica , Helsinki, Finlanda și o alta prezentare “Monitorizarea limbii (pro)active prin învățarea prin MOO”, de Lesley Shield, Open University, Milton Keynes, Marea Britanie).

CALL oferă profesorului de limba și studentului un număr de activități care atunci când sunt planificate cu grijă ca fiind parte pedagogică vor ajuta studentul să învețe o limbă. Următoarele pagini prezintă o listă alfabetică de tipuri și modele de activități.

Cursuri electronice pentru profesori

CALL (Computer Assisted Language Learning) reprezintă o oportunitate excelentă de a face orele de limbi străine mult mai atractive și mai antrenante dar de asemenea cere ca profesorii de limbi să aibă competente computaționale. În 1993 la simpozionul anual CALICO, care a avut loc la campusul Colegiului William și Mary în Williamsburg, Provost a întâmpinat participanții cu următoarele cuvinte: ”Computerele nu vor înlocui niciodată profesorii, dar profesorii care utilizează computerele îi vor înlocui pe cei care nu le utilizează.”

În continuare puteți găsi câteva dintre multele instrucțiuni care oferă profesorilor ajutor în a dobândi competente computaționale / de computer.

ECDL-F Ltd. (European Computer Driving Foundation) reprezintă o organizație care dezvoltă și oferă o gamă largă de programe certificate pentru toți cei interesați în computere.

Unul dintre cele mai importante programe certificate este ECDL/ICDL. Este cursul care acoperă aspectele principale ale IT și se concentrează asupra dezvoltării competențelor IT de baza precum și asupra încrederii aplicării lor în diferite medii software.

ECDL-F reprezintă o organizație care poate răspunde cerințelor tuturor celor interesați. Dacă sunteți începător, alegeți un curs de nivel Baza (Foundation) (Equalskills or e-Citizen). Dacă doriți să vă îmbunătățiți cunoștințele, luați în considerare lista de cursuri specializate și / sau mai sofisticate (ECDL Avansați, ECDL pentru Design Asistat de Calculator (ECDL CAD), ECDL Instruire Certificată pentru Profesioniști (ECDL CTP)). Dacă aveți sau cunoașteți pe cineva cu nevoi speciale, vizitați ECDL <http://www.ecdl.com/main/index.php> și studiați informațiile despre ECDL pentru persoane cu dizabilități (ECDL PD).

O altă posibilitate recomandabilă de a obține și îmbunătăți competențele precum și de a obține asistență utilă asupra utilizării Tehnologiei de Informație și Comunicație în clasele de limbi este făcând o vizită la pagina de web <http://www.languages-ict.org.uk>. Aici veți obține informații și sfaturi despre cum să integrați editarea pe desktop, informații despre ceea ce înseamnă echipamentele audio digitale camere de filmat audio digitale, video digital, comunicare prin email, multimedia, power point, Excel și alte aspecte IT ale lecțiilor de limbi.

www.ict4lt.org/en/index.htm oferă 4 module ce vizează diferite necesități ale profesorilor de limbi care vor utiliza sau utilizează deja ICT cu studenții lor de limbi străine..

Primul modul care se axează pe cunoștințe și competente la nivel primar, și introduce utilizatorii noilor tehnologii, avantajele lor în învățarea și predarea limbilor, computer hardware și software cu care trebuie să se familiarizeze, unelte de text și modul lor de utilizare, Internet și CALL (Computer Assisted Language Learning).

Modulul 2 (nivel intermediar) oferă informații asupra metodologiei noi(cum să utilizezi multimedia, resursele www. online and offline) și introducerea programelor de concordanță în clasele de limbi moderne străine.

Pentru profesorii avansați de limbi există Modulul 3. Acesta acoperă asemenea aspecte precum designul de software CALL, crearea site-ului www, tehnologie umană a limbii, și oferă posibilitatea de a dezvolta competențe manageriale specifice necesare pentru administrarea unui centru de limbi multimedia.

Modulul 4 – asistat de Computer, Computer Aided Assessment (CAA) – reprezintă atât o provocare cât și o mare posibilitate de a face viața profesorului mai ușoară și mai interesantă.

Dacă sunteți interesați de posibilitățile de instruire în - service pentru profesori și instructori în limbile europene predate ca o a doua limbă sau ca limba străină, www.solki.iyu.fi/tallent este ceea ce trebuie să căutați. Modulul, care a fost creat de către experți din unsprezece universități europene, oferă cunoștințele de bază și îndrumări despre ICT și învățarea de limbi precum și sfaturi despre cum să integreze ICT în procesul de predare.

<http://www.well.ac.uk> este un loc destinat acelor profesori de limbi care doresc să învețe mai mult despre World Wide Web și să integreze avantajele sale în procesul de învățare și predare a limbii.

Este recomandat de asemenea să vizitați pagina web a proiectului LANCELOT : <http://www.lancelotschool.com> LANCELOT School GmbH– LANGUAGE learning by CERTified Live Online Teachers – este un centru virtual pentru instruirea profesorilor de limbi și este parte a proiectului UE care îi poartă numele.

Școala urmărește atât să profesionalizeze și să revoluționeze învățarea limbilor în clasele virtuale prin oferirea următoarelor trei servicii:

Centru de Pregătire – Certificat European pentru profesori de limbi online din 9/2007
Centru de Recrutare
Furnizor de Tehnologie a Clasei Virtuale

În plus, ANCELOT School GmbH va facilita creșterea unei baze de cunoștințe online, unde educatorii își pot împărtăși tehnicile resursele și expertiza.

Tipuri de materiale/ activități legate de CALL

Jocuri de aventură

Jocurile de aventură sunt jocuri pe roluri dirijate de computer unde utilizatorului i se prezintă o situație cu care acesta se va confrunta. Utilizatorul trebuie să aleagă ce să facă și să pună rezultatul ca text, voce (software de recunoaștere a vocii), să clickeze pe opțiuni. Bazat pe rezultat programul se ramifica în situații rezultate / oferă feed – back-ul.

Jocurile de aventură pot fi foarte antrenante când sunt construite pentru cei care învață limba; din nefericire doar foarte puține au fost desemnate pentru limbile mai rare/ mar rar învățate. un exemplu portughez Uma Aventura na União Europeia, by Mrs Teresa Pacheco, o profesoara la ESES - Escola Superior de Educação de Santarém se poate găsi aici: <http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm>

Dacă doriți să creați propriile jocuri de aventură vă sugerăm să încercați software-ul Quandary care poate fi utilizat în system shareware: <http://www.halfbakedsoftware.com/>

Blogs (weB LOGS)

Termenul **blog** deriva de la **weblog** și se referă la o pagină web care este înnoită în mod regulat cu noi postări. Ele sunt aranjate în ordine cronologică inversă astfel încât cea mai nouă postare să se afle întotdeauna în fruntea listei. Persoanele care utilizează blog-uri, se numesc **bloggers**, când scrii pentru un blogs se cheamă ca faci **blogging**.

Blog- urile au un număr de caracteristici tipice care fac editarea online extrem de eficientă și de versatilă.

Blog –urile sunt găzduite de către utilizatori de weblog –uri precum www.blogger.com , www.blog.de, <http://int.blog.com> etc. în mod gratuit. Poți crea un blog în cativa pași doar urmând instrucțiunile utilizatorului și decizând dacă este un singur sau mai mulți autori.

Fiecare blog poate conține categorii variate ce pot fi accesate printr-un simplu clic.

Fiecare postare are un titlu și un timbru de timp așa incat cititorul și face o idee despre ce este vorba și despre când exact este postat. Aceasta este arhivata în mod automat. Retragerea este posibila prin caracteristica de căutare sau prin deschiderea calendarului, o alta caracteristica specifica frecventa a unui blog.

Editarea este ușoara întrucât blocurile oferă șabloane care nu necesită nici o competență tehnică din partea blogger-ului. Doar făcând un click pe cuvântul “ comentariu” de dedesubtul postării, cititorul își poate exprima în scris opinia asupra unei postări într-un alt templat.

Blog-urile nu se refera doar la fişierele text, pot de asemenea să conţină tot felul de date precum hyperlinks, grafice, prezentări, precum şi – ceea ce le face în mod special mai interesante pentru profesorii de limbi – fişiere audio video.

Dacă este disponibilă caracteristica RSS, cititorii se pot abona la un blog, adică vor fi notificaţi în mod automat ori de cate ori se efectuează o schimbare.

Dacă blog-ul are caracteristică Permalink URL- ul permanent ce conduce la o intrare specifica că nu se mai afla pe prima pagină ci se află în arhiva poate fi salvat ca favorit.

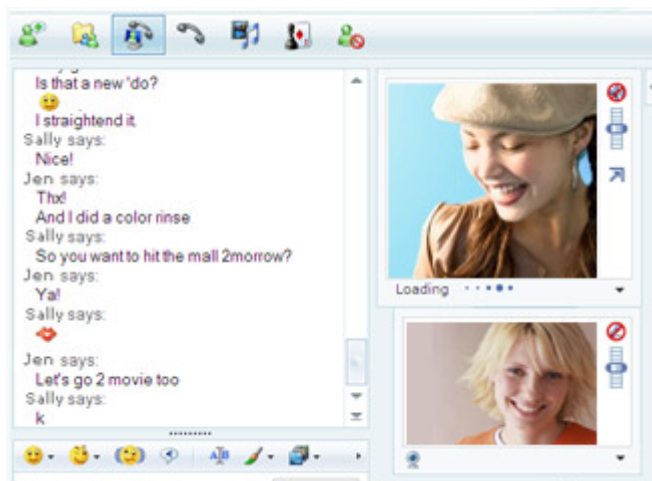
Toate aceste caracteristici ilustrează utilitatea blogurilor într-un mediu de predare a limbii ca un mediu care dezvoltă cititul scrisul şi competenţele comunicative.

Ca profesor de limbi străine poate ca doriţi să începeţi un blog în clasă care să vă permită să :

- Oferiţi texte de citit online pentru studenţii dumneavoastră
- Să oferiţi materiale suplimentare precum clipurile audio sau video, imagini,
- Să organizaţi resurse Internet pentru clasa prin oferirea unor pagini sau adrese de legătura (link-uri) utile
- Să daţi instrucţiuni, să trasaţi sarcini
- Să faceţi studenţii să practice scrisul (pentru un public)
- Să oferiţi feedback- ul profesorului
- porniţi discuţiile cu studentul
- să încurajaţi evaluarea făcută de coleg şi sprijinul acordat de coleg
- să conduceţi munca de proiect şi să determinaţi studenţii să şi documenteze progresul lor
- să experimentaţi găsirea unor altor blog -uri

Discuţii online

Centrele de discuţii pot reprezenta o experienţă recompensatoare pentru cine învaţă o limbă. Utilizatorul întâlneşte alţi cursanţi online şi poate comunica cu aceştia prin text, conversaţie şi video. Este uşor să stabileşti un server de discuţii dificil de a câştiga utilizatori, este un sentiment de însingurare să fi singurul vizitator dintr- o camera de discuţie;-) Principalele probleme cu discuţiile sunt reprezentate de lipsa de conţinut şi de dificultăţile în organizarea şi aranjarea discuţiilor utilizând limbi mai puţin predinate. Oricum, atunci când sunt combinate cu sarcini şi cu grupuri specifice de studenţi (grupuri de vârste, de interese etc) discuţiile pot duce la o comunicare reală şi atunci când sunt urmate de o muncă de după sarcina de învăţare a limbii.



unul dintre cele mai utilizate programe de discuții este Microsoft Messenger; pentru a descărca și pentru a citi mai multa informație mergeți la <http://get.live.com/messenger/overview> Microsoft Messenger include multe caracteristici utile precum:

Telefonare de la PC-la-PC

Video - conversații

Impartirea în comun a Fișierelor

Agenda cu adrese

O altă platformă pentru utilizatorii online este Skype www.skype.com unde o caracteristică denumită Skypecasts permite utilizatorului să participe la discuții ale comunității online cu până la 100 de participanți. Skype are un director în care se poate localiza o discuție despre învățarea limbilor sau se poate găzdui chiar de către persoana doritoare o astfel de discuție. Citiți mai mult despre Skypecasts aici: <http://www.skype.com/download/features/skypecasts/>



Friends Abroad este un serviciu ce ajută la găsirea celor care învață o limbă să găsească la rândul lor alți cusranti cu care să converseze: <http://www.friendsabroad.com/>

Cloze exercises.

Exercițiile cloze sunt similare cu exercițiile fill-in the blank (completați spațiile goale). Aceasta este o activitate ce poate fi creată foarte ușor și în câteva minute cu software-ul “Hot Potatoes”¹.

Comentarea/ corectarea textelor electronice / eselor/ exercițiilor

Când un student a înmănat un text în forma electronică se obișnuiește ca acesta să fie imprimat pe hârtie și corectat cu stilou roșu. Ceea ce dorim să sugerăm este faptul ca ar fi mult mai ușor și mai modern ca profesorul să și insereze comentariile și sugestiile în text în format electronic utilizând Word procesor sau programe specializate să facă acest lucru. Un exemplu de pentru comentarea textelor se poate găsi la <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm>; programul poate fi adaptat la diferite limbi.

Rebusuri

Rebusurile sunt adeseori foarte populare printre studenți, și atunci când sunt create din vocabularul cu care studenții au lucrat reprezintă un **instrument** foarte bun pentru exercitiile de după efectuarea sarcinilor transmise. Aceasta este o activitate care poate fi creată foarte ușor și în câteva minute cu software-ul “Hot Potatoes”².

Și cu Hot Potatoes studenții pot chiar să creeze exerciții unul pentru celalalt..

Exerciții de tip Drills

Acestea sunt cunoscute și sub denumirea de exerciții “Drill and Kill”. Un computer poate face orice laboratoarele vechi de limbi pot face; Model: “El are o mașină”, Răspuns “Nu, el are două mașini.”. “El are un computer”, “Nu, el are două computere” ... Inserările utilizatorului pot fi fie text sau conversație prin microfonul computerului.

Dicționarele electronice

Dicționarele electronice sunt foarte folositoare pentru cursanții de limbi mai puțin predate. Prin Internet se pot accesa foarte multe astfel de dicționare care fie sunt în sistem shareware fie sunt gratuite. Încercați adresa <http://www.dictionaries.com> sau și mai bine căutați dicționare online cu ajutorul motorului de căutare Google.(mai bine întrucât noi servicii apar frecvent)

Portofoliile Electronice

¹ Un software care este gratuit atunci când este utilizat pentru exerciții online: www.halfbaked.com

Un portofoliu electronic, cunoscut de asemenea sub denumirea de e-folio, sau portfolio digital poate fi o simplă colecție de lucrări pe o dischetă sau într-o versiune mai avansată o pagină web a unui student unde respectivul student prezintă selecții din lucrările lor. Unele astfel de pagini pot fi în construcție, demonstrând astfel procesul de învățare continuă.

În învățământ, portofoliile se referă la o colecție personală de informații descriind și documentând cunoștințele acumulate ale unei persoane. Există o varietate de portofolii ce se extind de la învățare până la colecții extinse de cunoștințe dovedite acumulate. Portofoliile sunt utilizate pentru multe scopuri diferite precum folosirea de experiență anterioară, căutarea de meserii, dezvoltarea profesională continuă certificatul de competențe.

Ideea pedagogică este ca studentul devine conștient de stilul propriu de învățare acest lucru ajută studentul să aleagă activitățile corecte astfel crescând învățarea. Portofoliile pot fi de asemenea utilizate pentru studenți. Citiți un articol de TIM Caudery despre portfolio assessment aici:

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/spr11/caudery.html>

Blog-urile (vezi titlurile de bloguri) pot de asemenea servi ca portofolii.

Există și software gratuit care poate servi ca baza pentru portofoliile electronice: de exemplu. OSP <http://www.osportfolio.org/> și Confolio: <http://www.confolio.org/wiki/Introduction/Main>

O colecție de portofolii templates poate fi descărcată din pagina:

<http://www.coe.iup.edu/pttut/Portfolios.html>

De asemenea Course Moodle Management System <http://moodle.org/> poate fi utilizat drept portofoliu.

Fill-in the blank. / Completați spațiile goale

Utilizatorul lucrează cu un text unde unele dintre cuvinte lipsesc, utilizatorul trebuie să găsească cuvintele potrivite pentru a rezolva exercițiul. Aceasta activitate care poate fi creată foarte ușor și în câteva minute cu software-ul “Hot Potatoes”³.

Găsiți răspunsurile

Studentului i se da o întrebare și trebuie să caute răspunsul în documente, video, sau audio utilizând Internet-ul, CD-ROM, DVD etc. răspunsurile pot fi prezentate atunci profesorului / clasei în diferite forme. Când exercițiul “Găsește răspunsul” devine mai elaborat el devine webquest (citiți mai multe la introducerea Webquest)

Găsiți secvența adecvată(sau propoziții amestecate).

La această activitate o propoziție sau o istorie este tăiată pe porțiuni în așa fel încât utilizatorul să trebuie să rearanjeze sau să reconstruiască propoziția sau povestea. Aceasta este o activitate care poate fi creată foarte ușor și în câteva minute cu software-ul “Hot Potatoes”.

³ Un software care este gratuit atunci când este utilizat pentru exerciții online: www.halfbaked.com

Gramatica.

Există doar puține programe de gramatică pentru limbile mai puțin predate și adesea ele sunt doar exerciții ce transferă stilul din carte într-un computer cu o rată de insucces asemănătoare. Oricum, în prezent există o pagina web recomandabilă de gramatică: Site –ul VISL <http://visl.hum.sdu.dk/visl/> VISL înseamnă "Visual Interactive Syntax Learning" (Învățarea Sintaxei Interactive Vizuale), este o cercetare și un proiect de dezvoltare la Institutul de Limba și comunicație (ISK), Universitatea din Sudul Danemarcei (SDU) - Campusul Odense. Din Septembrie 1996, personalul și studenții de la ISK s-au dezvoltat și implementat instrumente de gramatică bazate pe Internet pentru educație și cercetare.

La începutul proiectului, patru limbi au fost implicate: engleza, franceza, germana și portugheza. De atunci, multe alte limbi s-au alăturat proiectului – așa cum s-a constatat la numărul mare de intrări în lista de limbi.

De pe site –ul VISL puteți folosi următoarele “ instrumente:

Analize Gramaticale (propoziții preanalizate și automatic machine parsing)

Jocuri & Quizuri (testarea claselor de cuvinte și a temelor gramaticale)

Corpus Search (acces la BNC și la alte corpuri de limbi)

Traduceri Computerizate

Dacă accesați una dintre limbile VISL prin pagina de la intrare, veți fi întrebați următorul lucru: “ Ce instrument VISL doriți să folosiți ?” La fiecare dintre limbi veți găsi opțiuni disponibile pentru dumneavoastră. În tabelul de mai jos, am oferit o privire de ansamblu asupra a ceea ce este disponibil pentru fiecare limba în parte:

	VISL Tools					
Limbi	Propoziții preanalizate	Analiza Automatică	Jocuri	Quizzes	Corpus Search	Machine Translation
Araba	X	-	-	-	-	-
Bosniaca	X	-	X	-	-	-
Daneza	X	X	X	-	X	X
Olandeza	X	-	-	-	-	-
Engleza	X	X	X	X	X	-
Esperanto	X	X	X	-	-	-
Finlandeza	X	-	X	-	-	-
Franceza	X	X	X	-	-	-
Germana	X	X	X	-	X	-
Greaca (Anc)	X	-	X	-	-	-
Greaca (Mod)	X	-	X	-	-	-
Italiana	X	X	X	-	-	-
Japoneza	X	-	-	-	-	-
Japoneza	X	-	X	-	-	-

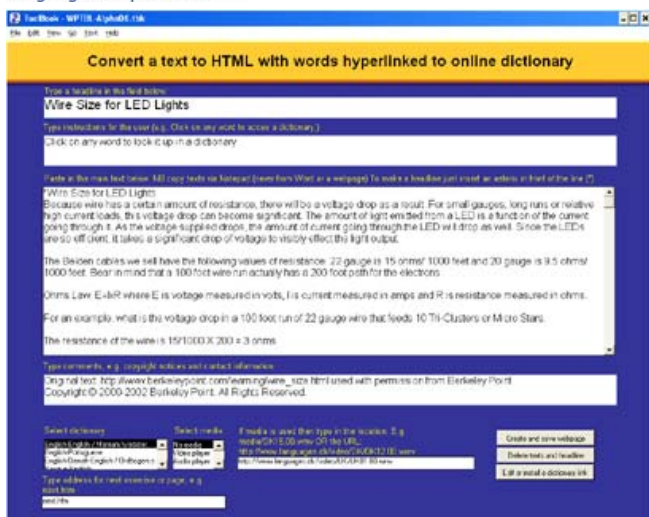
Roman-ji						
Latina	X	-	X	-	-	-
Lituaniana	X	-	X	-	-	-
Norvegiana (bok)	X	-	X	-	-	-
Norvegiana (Ny)	X	-	-	-	-	-
Portugheza	X	X	X	-	X	X
Rusa	X	-	-	-	-	-
Spaniola	X	X	X	-	X	-
Suedeza	X	-	X	-	-	-

Hotwords. / Cuvinte cheie

Acesta nu este neapărat un exercițiu sau o activitate, dar este foarte util pentru utilizatorul ce dorește să învețe o limbă. Într-un text cuvinte importante și note culturale pot fi legate de explicații și traduceri corespunzătoare. Cuvintele cheie pot fi construite cu ajutorul procesoarelor de cuvinte.

Un tip de cuvinte cheie sunt paginile web unde toate cuvintele sunt legate cuvânt cu cuvânt de dicționare online. Pentru a crea astfel de pagini web puteți utiliza Web Page Text Blender care este un program ce poate converti orice text într-un document în format HTML document unde toate cuvintele sunt în mod automat legate la un dicționar online, acest lucru însemnând ca tot ceea ce au de făcut studenții este să clickeze pe un cuvânt pentru a obține ajutor.

Tot ceea ce aveți nevoie pentru a transforma un text este să tastați un titlu, apoi o scurtă instrucțiune pentru utilizator, și în final să alipiti textul în pagina cu textul urmând apoi să clickați "Create Webpage". Programul este valabil în pagina: <http://www.languages.dk/materials.htm>



Exerciții de ascultare

La această activitate computerul înlocuiește un casetofon. Adesea activitatea este combinată cu alte activități precum exerciții cu mai multe variante de răspuns pentru a controla dacă studentul a interes conținutul.

Potrivire de cuvinte, propoziții sau imagini

Această activitate poate fi utilă din câteva motive chiar și pentru instruirea la vocabular unde studentul trage cuvintele în dreptul imaginilor corespunzătoare. Aceasta este o activitate care poate fi creată foarte ușor și în câteva minute cu software-ul “Hot Potatoes 4”.

Exerciții cu mai multe variante

Acest tip de exerciții este foarte util pentru un control rapid al înțelegerii studentului a conținutului informației date prin audio, text, video etc. Aceasta este o activitate care poate fi creată foarte ușor și în câteva minute cu software-ul “Hot Potatoes”.

Podcasts

Podcasting este o metodă de distribuire a fișierelor multimedia pe Internet utilizând ”RSS” sau formate “Atom syndication”. Acest lucru permite unui utilizator să asculte aceste fișiere pe orice computer personal sau dispozitiv mobil, precum iPod-urile Apple (<http://www.apple.com>). Dacă faceți un podcast, sunteți un podcaster. Există și alte metode de a distribui multimedia pe internet, dar la podcasting sunt câteva caracteristici speciale. unul dintre uzurile sale este reprezentat de syndication, care înseamnă ca oamenii se pot abona la un site ce produce podcast-uri și aceștia vor fi informați în mod automat când este disponibil un nou podcast.

O altă caracteristică utilă a podcasturilor este ca utilizează standarde deschise, precum MPEG3, ceea ce înseamnă ca sunt multe tipuri de dispozitive ce le pot utiliza. Există atât un software gratuit și comercial disponibil pentru a construi podcasturi și a le utiliza, așa încât aveți de ales cum să faceți o tehnologie să meargă în mediul dumneavoastră de predare.

Modelul pentru a înainta tot ceea ce înseamnă multimedia a trecut de la audio la video de asemenea, și se numește Vodcasting, distribuire video. Aceasta este mai dificil de construit decât podcast, dar totuși suficient de ușoară.

Există multe persoane ce utilizează podcast-uri și vodcast-uri în mediile lor de predare. Datorită aspectului multimedia, putem vorbi despre o aplicație CALL evidentă. Și prin simpla utilizare a mp3-urilor care de asemenea îți permite să înregistrezi, precum iPod-ul cu un microfon Griffin iTalk, puteți da ca sarcină studenților să și înregistreze propriile voci și să le transforme în audio digital pentru assessment sau pentru munca în grup cu alți studenți.

BBC-ul face două "podcast-uri" speciale pentru cursanții de limba galeză la:

http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/an_litir_bheag/index.shtml și

http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/litir/index.shtml acestea sunt descărcări de mp3-uri pentru programele radio precum și o transcriere pdf a spectacolului / reprezentației cu note și comentarii.

Puteți găsi câteva adrese de legătură la podcast-uri și articole accesând paginile web ale programelor pools: www.languages.dk sau BLOG-uri: <http://www.weblogs.uhi.ac.uk/pools/?p=59>

Verificați de asemenea: <http://en.wikipedia.org/wiki/Podcasting>

Interpretare pe roluri / MUD și MOO.

Pe internet puteți lua parte la interpretări pe roluri cu participanți din toată lumea. Aceasta activitate este adesea denumită MUD; Mulți User Dungeons. În unele cazuri activitățile au fost făcute explicit pentru predarea limbilor și pentru utilizarea în clasă; încercați aceste două adrese:: <http://moo.du.org> și www.du.org

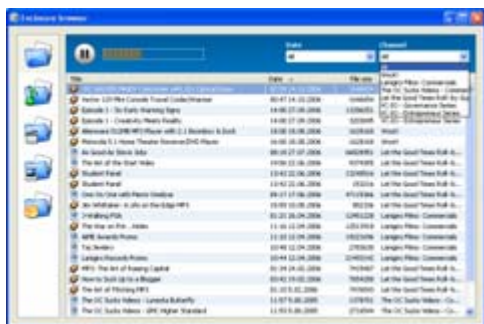
Exemple de MUD-uri pentru diferite limbi pot fi găsite la aceste adrese:: <http://moolist.yeehaw.com/edu.html> și <http://home.gno-fn.org/whs1/education/subjects/langmoos.html>

RSS

RSS reprezintă o familie de formaturi web utilizate pentru editarea conținutului digital înnoit în mod frecvent, precum blog-uri noi articole și podcast-uri.

Utilizatori de conținut RSS utilizează programe denumite feed 'readers' sau 'aggregators': utilizatorul "subscrie" la un articol propus pentru comentat oferind cititorilor o pagină de legătură la articolul respectiv; cititorul poate atunci să verifice articolele utilizatorului introduse în pagina să vadă dacă Există articole noi, dacă au apărut articole noi de la ultima verificare. Și dacă au

apărut să scoată acel articol și să îl prezinte utilizatorului. Un exemplu elocvent în acest sens este “FeedReader 3.07” care poate fi descărcat gratuit de aici: <http://www.feedReader.com>



Programe cunoscute ca feed readers sau aggregators c pot verifica o lista de articole în numerele unui utilizator și să afișeze articole noi pe care le găsesc. Poți să găsești articole web pe site-urile majore sau pe cele mai mici site-uri. Unele web site-uri permit opțiunea libera dintre RSS și articole web tip ; altele oferă doar RSS sau Atom.

Programele RSS sunt disponibile pentru diferite sisteme de operare. Partea de clienți cititori și aggregators sunt programe construite de tip standalone sau extensii la programele existente precum web browsers și cele care ajuta la citirea Email-urilor. Multe browsere au integrat suportul pentru articole RSS . Există de asemenea alte aplicații care pot transforma un articol RSS în câteva articole de utilizat pe net, observabile printr-un software ce permite citirea știrilor foarte mare precum Mozilla Thunderbird sau Forté Agent.

Cititorii de articole de pe net și agregatori de știri precum NewsGator Online nu necesita instalarea unui software și permit instalarea articolelor pe orice computer doar prin accesul la Internet. Câteva agregatoare combină articolele web existente în noi articole, cum ar fi spre exemplu, găsirea tuturor articolelor legate de fotbal din câteva articole legate de sport și să creeze un nou articol numai despre fotbal. Există de asemenea motoare de căutare pentru conținut editat prin articole precum Bloglines.

Paginile web, articolele web (RSS sau Atom) sunt legate intre ele cu cuvântul “subscrie” , un dreptunghi portocaliu, sau cu litere. Mulți agregatori de știri precum My Yahoo! [1] editează butoane de subscriere pentru a fi utilizate pe pagini web pentru a simplifica procesul de adăugare a noilor articole.

Extrase din Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/RSS>

Simulări.

Simulările electronice sau online reprezintă ceva cu totul diferit de interpretarea pe roluri deoarece activitățile efectuate într-o simulare sunt reale și nu sunt doar oi simpla interpretare. Instrumentele pentru simulări electronice sunt fie simple e-mail-uri, SMS-uri, discuții interactive pe site-uri speciale etc. avantajul unei simulări electronice este posibilitatea de a avea participanți din diferite tari. Dezavantajul în simulări avansate îl reprezintă competențele computaționale ridicate ce sunt adesea implicate.

un exemplu: Strike este un exemplu de simulare adecvata pentru studenții de nivel intermediar sau avansat. În simularea Strike studenții au “roluri” individuale. Simularea are loc la ADAMENT (o mașinărie) unde mai multe păreri diferite declanșează o grevă.

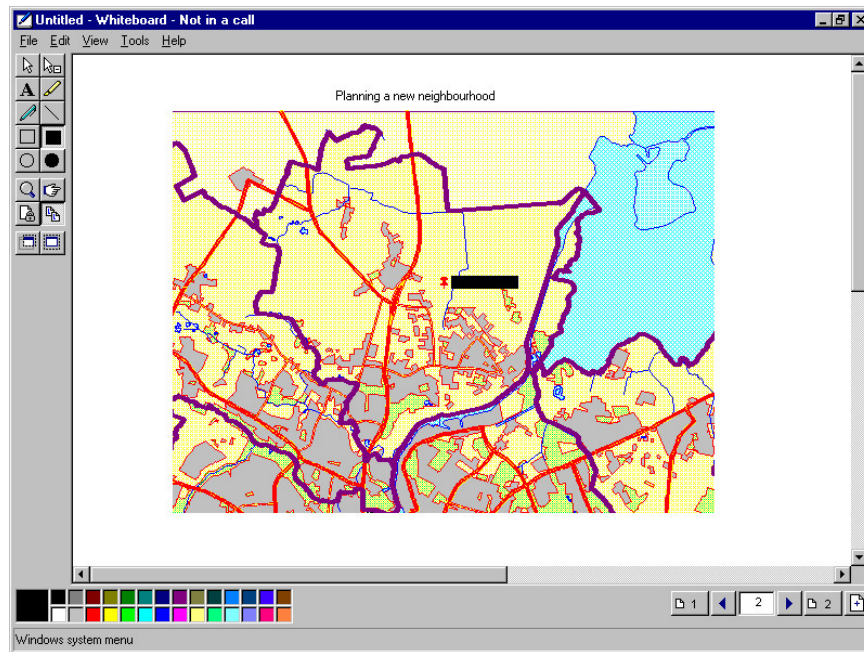
Scenariul: unul dintre electricieni care întotdeauna intarzie la lucru este chemat las o discuție cu seful sau direct. Supraveghetorul magazinului stabilește o întâlnire unde angajații se hotărăsc să intre în greva.. Ei susțin faptul ca dispozitivul / mașinăria din secolul al XIX- lea cu un mediu de



lucru total neadecvat. Ei susțin de asemenea ca electricianul a fost victimizat de către director datorita repetatelor conflicte apărute la mașinăria respective. Nici una dintre părți nu pare dispusa să cedeze; cu toate acestea ADAMENT este presat de către unul dintre clienții săi, deoarece are nevoie urgenta de un anumit produs. Clientul amenință ca va face comandă în altă parte

Studenții sunt împărțiți în două grupuri principale, în funcție de rolurile lor. Grupul unu – angajatorul managerii, directorul etc. Grupul B, supraveghetorul de magazin, electricianul, diferiți muncitori. Fiecare grup se poate întâlni online pentru a stabili o întâlnire între cele două grupuri. Rolul profesorului / organizatorului este de a se asigura că simularea este menținută “vie”, adică, dacă este nevoie, acesta poate trimite managerilor un e-mail managerilor ca venind din partea clientului, sau poate trimite angajaților un e-mail ca venind din partea uniunii sindicalistilor în care să menționeze faptul ca greva este ilegala și trebuie să ia sfârșit. Simularea se termina atunci când cele doua părți ajung la un acord.

Planificare orașului: o altă simulare online este denumită Town Planning/ Planificarea Orașului. În aceasta simulare clasa este împărțită în două grupuri. Studenții din grupul A sunt cei care se ocupă cu planificarea orașului și au sarcina de a pregăti o sugestie pentru construirea unei noi vecinătăți la Odense Fjord. Grupul B este reprezentat de către ecologiști ce preferă ca zona să fie conservată ca rezervație naturală, și totuși trebuie să accepte faptul că este nevoie de o nouă construcție, de noi construcții. Fiecare grup are propriile sesiuni online cu profesorul atunci când încep să pregătească sugestii pentru grupul celalalt. Când sunt gata pregătiți învață celalalt grup la o conferință online; în timpul acestei conferințe (care probabil ca se va întinde pe parcursul a mai multor conferințe) studenții negociază și dau sugestii utilizând atât sistemul audio online cât și sistemul de tablă electronică (parte a întâlnirii Microsoft NetMeeting).



Subtitlurile

Subtitlurile reprezintă un instrument foarte util pentru mai multe scopuri decât s-ar crede, de exemplu pentru a asista studenții cu deficiente de auz să lucreze cu un video. Subtitlurile de asemenea servesc ca extra ajutor pentru studenții de limbi străine care pot atât să asculte la un comentariu și în același timp să citească cuvintele.

Nu este deloc complicat să faceți subtitluri pentru un video iar unele instrumente pentru acest lucru sunt oferite în mod gratuit. Un exemplu este Divxland Media Subtitler <http://www.divxland.org/> ce permite utilizatorului să prepare subtitluri pentru video-uri. Subtitlurile pot fi apoi ascultate cu ajutorul unui “filtru” (un mic program ce face ca media player-ul să atașeze sau să scrie subtitluri), un astfel de exemplu este filtrul “VobSub” care poate fi descărcat de la:

<http://www.softpedia.com/get/Multimedia/Video/Codec-Packs-Video-Codecs/VobSub.shtml> este de asemenea posibil ca să adăugați subtitluri în regim permanent fișierelor video precum .avi, accesați pagina aici: <http://www.divxland.org/permanentsubtitling.php>

Studenților de obicei le place să prepare subtitluri pentru mini video-uri sau extrase din video.☺

Tandem.

Cel mai bun mod de a învăța o limbă străină este comunicarea cu un vorbitor nativ care dorește să învețe limba ta. Este un fel de predare preluare în care tu este profesorul (propriei limbi) ȘI studentul (la învățarea unei limbi străine) \

Citiți mai multe despre aceasta și urmăriți video-uri cu exemple la pagina:

http://www.languages.dk/methods/methods.html#Tandem_learning

Pentru a căuta alți parteneri de tandem puteți vizita European Tandem Network la aceasta adresa:

<http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/> sau aici: <http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/> de asemenea

pagina de web: <http://www.friendsabroad.com/> este un loc bun de inițiere

Ajutor și idei despre cum puteți învăța o limbă ca partener în tandem se pot găsi aici:

<http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/email/help/helpeng01.html>

Tandem-urile prin e-mail-uri diferă de tandemurile față în față (sau de tandemurile online precum Netmeeting) deoarece un tandem prin e-mail se bazează în principal pe comunicarea și abilitățile scrise. Citiți despre tandemurile prin e-mail la adresa:

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

Învăța rea bazată pe sarcini

Învățarea bazată pe sarcini poate beneficia de resurse online. Citiți o scurtă introducere despre învățarea bazată pe sarcini în articolul lui Michael Svendsen Pedersen “Ce aveți ca “sarcină” azi?”
<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

Un alt articol interesant (în limba engleză) de pe Sprogforum asupra învățării bazate pe sarcini care reprezintă rezultatul unui curs pentru profesorii de limbi care predau imigranților adulți și refugiaților limba daneză în centrele de limbi ale țării poate fi găsit aici:

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr20/msp.html>

Vodcast

Video podcast (uneori prescurtat ca vidcast sau vodcast) este un termen utilizat pentru livrarea online a video-urilor la cerere a conținutului videoclipului prin Atom sau RSS. Termenul reprezintă o evoluție specializată pentru video, provenind din podcast-ul general audio – bazat și referindu-se la distribuirea de video unde articolul RSS este utilizat ca program TV non – liniar la care utilizatorii pot subscrie utilizând un PC, TV, set-top box, centru media sau dispozitiv multimedia mobil).

De la un server web, un podcast video poate fi distribuit ca fișier sau ca lanț. Ambele metode au avantajele și dezavantajele lor. Dacă descarci un video complet înainte, ca utilizator vei avea posibilitatea să vizionezi video podcast-urile și offline pe un media player portabil. Streaming permite căutarea (sărirea peste porțiuni ale fișierului) fără descărcarea întregului video podcast; statistici mai bune și costuri mai mici pentru lungimea de bandă a serverelor; cu toate acestea utilizatorii pot să întâmpine pauze în ascultare datorită vitezelor încete de transfer.

Un client ce lucrează cu podcast-uri poate lucra cu un player separate sau integrat. Un exemplu de podcast integrat este iTunes, care este un caz neobișnuit de agregator de articole web care sunt adăugate unui player media decât vice versa.

Sursa Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Vodcast>

Exersarea/ practicarea / antrenarea vocabularului în conversație.



Acesta reprezintă unul dintre cele mai vechi tipuri de exerciții la computere. Computerul întreabă un cuvânt iar studentul trebuie să dea un răspuns corect. Studentul poate răspunde în scris sau oral. Este un tip de exercițiu ce poate da bune rezultate, dar numai atunci când cuvintele exersate sunt plasate într-un context. Poate fi un lucru foarte util dacă studentul poate alege cuvintele pe care dorește să le exerseze și să și construiască propriile exerciții; în acest mod studentul creează un portofoliu de vocabular personal.

Voicemail / Mail cu voce

Mailul cu voce (vmail sau VMS, uneori denumite bancă de mesaje) este un sistem centralizat de administrare a mesajelor telefoanelor pentru un grup larg de oameni.. În forma cea mai simplă imita funcțiile unui robot, utilizează un receptor de telefon standard pentru interfața utilizatorului, și utilizează un sistem centralizat și computerizat mai degrabă decât un echipament la telefonul individual. Sistemele de mail cu voce sunt mult mai sofisticate decât robotii în aceea ca:

- răspunde la mai multe telefoane în același timp
- stochează mesajele cu voce care sosesc în casute personalizate de mail asociate cu numărul de telefon al utilizatorului
- oferă posibilitatea utilizatorilor de a înainta mesajele primite către alte casute de mail/ casute poștale
- trimite mesaje uneia sau mai multor casute poștale cu voce
- adăuga o introducere vocala la un mesaj înaintat
- stochează mesajele cu voce pentru a le trimite ulterior
- efectuează apel telefonic pentru a notifica utilizatorul ca un mesaj a ajuns în cutia lui poștala

- transfera apelanții către un alt număr de telefon pentru asistenta personala
- transmite diferite mesaje de întâmpinare diferitor apelanți.

Mesajele de la mail-ul cu voce sunt stocate pe hard discuri, media în general utilizata de către computere pentru a stoca alte forme de date. Mesajele sunt înregistrate într-o voce umana naturala digitala în același fel în care muzica este stocata pe un CD. Pentru a extrage mesaje, un utilizator cheamă sistemul de pe orice telefon, se înregistrează utilizând tonuri Touch-tones (pentru securizare), și atunci mesajul sau poate fi extras imediat. Mulți utilizatori pot extrage sau stoca mesaje în același timp pe același system de mail cu voce.

Multe sisteme de mail cu voce oferă de asemenea o facilitate automata de ajutor. Ajutorul automat oferă utilizatorilor posibilitatea să ajungă la un număr “principal” pentru a accesa serviciul director sau autodirectioneaza apelul către diferite locații precum un departament specific, un număr de extensie, sau către o înregistrare informaționala într-o casuta poștala cu voce

Până la începutul acestui secol (pana în anul 2000), căsuța cu voce / mailul cu voce a devenit o caracteristică / componentă omniprezentă la sistemele telefonice ce deserveșc companiile, la abonații rezidenți cei cu telefonie mobila. Casutele cu voce ale abonaților de telefonie mobilă sau rezidențiala continua să existe și astăzi în forma lor anterioara, adică răspuns simplu telefonic. Email-ul a devenit un sistem de mesagerie prevalent, serverele de email și software-urile au devenit de încredere, și toți operatorii din birouri au fost echipați cu desktopuri de PC –uri multimedia.

Mesagerie instant cu voce: următoarea etapa de dezvoltare a mesageriei consta în construirea textelor mesajelor în timp real, decât o livrare asincrona de stocare și înaintare în casuta vocala. A început cu furnizorul de servicii Internet America Online (AOL) ca serviciu de discuții pe internet prin texte gratuit pentru consumatori, dar în curând a fost utilizat de către oameni de afaceri de asemenea. A fost introdus conceptul de Internet - Protocol “management de prezente” sau fiind capabil să detecteze conectivitatea dispozitivului la Internet și să contacteze stadiul de “disponibilitate” a destinatarului de a schimba mesaje în timp real, precum și directoare personalizate pentru a permite persoanelor pe care le cunoști să îți știe statutul și să poată face schimb de mesaje scurte cu tine în timp real. Presence și Instant Messaging (Instant Messaging) a evoluat în ceva mai mult decât scurte mesaje ca text scris și acum se poate face schimb de fișiere de date (documente, imagini) și transformarea contactului într-o conexiune pentru conversație vocala. Extrase din Wikipedia

Webcams / Camerele web

O camera web (sau webcam, camera reala) este o cameră în timp real (de obicei, dar nu tot timpul, o camera video) ale cărei imagini pot fi accesata utilizând World Wide Web, mesaje instant, sau o aplicație de apelare video prin PC.

Camerele cu acces web implica de obicei o camera digitală care încarcă imagini pe un server web, fie în mod continuu, fie la intervale regulate. Acest lucru poate fi obținut printr-o cameră atașată la un PC, sau printr-un hard specializat. Camerele pentru videoconferințe iau forma unei mici camere conectate direct la un PC. Camerele analoge sunt de asemenea utilizate uneori (adesea dintre cele utilizate pentru televiziunea cu circuit închis), conectate la un card cu captura video și apoi direct sau indirect la internet.

Extrase din Wikipedia

Camerele web sunt frecvent utilizate pentru discuții online utilizând Microsoft Messenger, Skype sau alte servicii similare online.

WebQuests.

Un WebQuest este o activitate în care studentul pune întrebări / strânge informațiile în principal aflate pe net. WebQuests sunt constituite să se axeze pe folosirea și analizarea informațiilor mai degrabă decât pe căutarea lor. Acest lucru înseamnă ca profesorul / constructorul oferă studentului link-urile necesare.

Cel mai bun loc de pe web unde să inveti despre WebQuests este:
<http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>

Modelul WebQuest s – a dezvoltat la începutul anului 1995 la Universitatea din statul San Diego de către Bernie Dodge și Tom March, și a fost menționat în lucrarea Some Thoughts About WebQuests (Ganduri despre WebQuests).

Principalele probleme în utilizarea metodei WebQuest pentru limbile mai puțin utilizate le reprezintă nivelul de limba al site-urilor web (de obicei foarte ridicat) și de asemenea pentru unele limbi nu Există decât foarte puțin material pe net (în 2003).

Pentru a crea webquest-uri puteți utiliza InstantWebquest, care este un software web pentru crearea de webquest-uri într-un timp foarte scurt.
<http://instantprojects.org/webquest/main.php>

Mai multe informații: <http://webquest.org/> și <http://bestwebquests.com/> care oferă o parte introductivă foarte bună pentru WebQuests și conține o arhivă largă de materiale gata de utilizat.

Cum să transferi materialele analoge în materiale digitale

Copyright-ul

Aceasta parte nu presupune acoperirea toate aspectele copyright-ului, ci trebuie considerata ca o regula la îndemana.

Mai întâi de toate copierea pentru uz personal a materialelor pe care le deții (materiale cumpărate legal) este acum legala. Pot fi însă unele probleme cu materiale educaționale, dar se considera a fi utilizare corectă deoarece a face o copie de rezervă înseamnă ca de fapt îți protejezi investiția făcută.

Ideea ce se afla în spatele copyright-ului este ca producătorul să și primească plata/ recompensa pentru munca efectuată. Copyright-urile expira după cativa ani, problema este ca aceasta perioada de expirare a copyright-ului se schimba periodic; de exemplu în 1998 The Sonny Bono Copyright Term Extension Act (actul prin care se extinde perioada de copyright a mărcii Sonny Bono) a extins termenul de la finalul vieții autorului plus 50 la viața plus 70 de ani.

Problemele copyright-ului încă se afla sub investigații, unul dintre pionierii care au atacat la tribunal anumite acte de copyright este Lawrence Lessig care considera ca este acceptabil faptul ca, de exemplu, Disney trebuie să câștige bani din producerea desenului animat, dar considera ca inacceptabil faptul Disney datorita actului Sonny Bono din 1998 este protejat decenii întregi, în timp ce Disney fara să plătească ceva și-au efectuat munca pe aventurile de la Frații Grimm

O capcană în care cad mulți adesea este utilizarea muzicii de fundal în video-uri. Doar muzica ce a fost cumpărată cu licența de a fi utilizată ca fundal sonor în video-uri și filme poate fi utilizată în acest scop. Este legal, oricum, să faci înregistrări video unde muzica face parte din fundalul sonor natural și nu a fost inserată la montaj în mod expres; de exemplu, într-o discotecă. Dar, multă atenție !

Extrase din Wikipedia despre copyright: Copyright-ul este un set de drepturi exclusive ce reglează și statuează utilizarea unei expresii particulare a unei idei sau informații. În partea sa cea mai generală, literal înseamnă” dreptul de a copia” o creație originală. În cele mai multe cazuri, drepturile acestea au o durată limitată. Simbolul pentru copyright este ©, și în unele jurisdicții poate fi scris alternativ fie ca (c) sau (C).

Legea copyright-ului acoperă doar formă particulară sau manieră în care ideile sau informațiile s-au manifestat, “ forma expresiei materiale “. Nu este desemnat sau nu se intenționează să acopere ideile, conceptele, faptele, stilurile sau tehnicile care sunt cuprinse sau reprezentate de legea copyright-lui. În unele jurisdicții legea copyright-ului oferă motive pentru lucrările satirice sau interpretative care și ele la rândul lor pot fi cu drept de autor copyright. De exemplu, copyright –ul care subzista în legătura cu un anumit desen animat Mickey Mouse interzice părților neautorizate să distribuie copii ale desenului sau să creeze ceva ce deriva sau copiază șoricelul antropomorf al lui Disney, dar nu interzice crearea de șoricei antropomorfi în general, atâta timp cat ei sunt suficient de diferiți să nu imite originalul. Alte legi pot impune restricții legale la reproducerea sau utilizarea vreunei lucrări acolo unde nu o face copyright-ul. Mărcile înregistrate și mărcile patentate.

Legile copyright-ului sunt standardizate prin convenții internaționale precum Conferința de la Berna în unele țări și sunt cerute de organizații internaționale precum Uniunea Europeană sau Organizația Mondială a Comerțului de către statele membre.

Obținerea și intrarea în vigoare a copyright -ului

O lucrare trebuie să îndeplinească standardele minime de originalitate pentru a putea fi calificată drept copyright, iar copyright –ul expiră după o perioadă stabilită de timp (unele jurisdicții permit ca această perioadă să fie prelungită). Țări diferite impun teste diferite, deși cererile la modul general sunt scăzute, în Regatul Unit se cere “iscușița, originalitate și muncă”. Cu toate acestea, chiar porțiuni anumite din aceste calități și însușiri sunt suficiente pentru a determina dacă un act de copiere lezează sau nu drepturile de autor. În Australia, s-a susținut faptul că un singur cuvânt este insuficient ca să constituie o lucrare cu drept de autor.

În SUA, copyright –ul s-a făcut în mod automat (în stilul convenției de la Berna) din 1 Martie, 1989, și a avut ca efect apariția ca mai mult un drept de proprietate. Astfel, ca proprietate, copyright-ul nu trebuie să fie garantat sau obținut prin înregistrare oficială la vreun oficiu guvernamental. Odată ce o idee a fost redusă la o formă tangibilă, de exemplu securizând-o într-un mediu fix (precum desen fotografic, caseta video sau scrisoare), destinatorul copyright-ului este îndreptat să și exercite drepturile exclusive. Cu toate acestea, în timp ce o copie nu trebuie să fie în mod oficial înregistrată pentru ca destinatorul de drepturi de autor să înceapă să și exercite drepturile exclusive, înregistrarea lucrărilor (unde legile acelei jurisdicții oferă posibilitatea înregistrării) aduce unele beneficii; servește drept dovadă de prim fascicul al unui copyright valid și permite detinatorului de copyright să ceară daune statutare și plata pentru avocații angajați în timpul procesului de acest fel) (în timp ce în USA, de exemplu, înregistrarea după o încălcare a drepturilor de autor permite doar primirea de daune și profit pierdut). Destinatorul original al copyright-ului poate fi angajatorul autorului și autorul însuși dacă lucrarea este “lucrare angajată”. Din nou, acest principiu este larg răspândit; în legile britanice Actul din 1988 Copyright Designs and Patents Act stipulează faptul că o lucrare în care copyright-ul subzistă este efectuat de către un angajat în timpul contractului de angajament, copyright-ul este în mod automat îndreptat către angajator.

Copyright-urile sunt în general introduse spre validare de către destinatorul sau la curtea civilă de justiție, dar Există de asemenea și statutul de încălcare a drepturilor. Sancțiunile se referă în mod special la activități de marfă contrafăcută, dar acum devin din ce în ce mai cunoscute cu denumirea de colectivitate de copyright precum RIAA, și, din ce în ce mai mult, ținta se îndreaptă spre sistemul de sharing al utilizatorului domestic de net. Cu toate acestea până acum, aceste cazuri s-au rezolvat în afara tribunalului, cu cereri de plată de câteva zeci de mii de dolari, acompaniate de o notă de amenințare cu darea în judecată a celui care împarte fișiere pe net, lucru care va fi ruinant pentru mulți dintre cei implicați, astfel că astfel de cazuri mai rar ajung în sala de tribunal.

Este important să înțelegem că absența simbolului de copyright nu înseamnă neapărat că respectiva lucrare nu are copyright. O lucrare creată în mod original prin “munca mentală” este în mod inerent considerată ca aparținând cu drepturi de autor celui care a creat-o .-

Notificări despre copyright

Utilizarea unei notificări – constând din litera C înăuntrul unui cerc (adică ©), abrevierea "Copr.", sau cuvântul "Copyright", urmat de anul primei publicări a lucrării și de numele detinatorului copyright-ului- făcea parte din cerințele anterioare statutare din SUA. (A se observa faptul ca litera C în interiorul a doua paranteze rotunde nu a fost niciodată înregistrat și recunoscut ca marca pentru copyright în mod oficial.) dar din 1976, când SUA au emis un nou act de copyright, act ce urma îndeaproape Convenția de la Berna, utilizarea notificărilor de copyright a devenit opțională în cererea dreptului de autor, deoarece Convenția de la Berna face copyright în mod automat.[8] Cu toate acestea, notificarea de copyright (cu folosirea acestor semne) are consecințe în termeni de daune permise într-un proces de incalcare a drepturilor de autor, dar numai în anumite locuri.

Fraza Toate drepturile rezervate a fost la început o notificare formală necesară care spunea ca toate drepturile sunt garantate de legea copyright-ului și sunt deținute de autorul de drept și împotriva încălcarilor de orice fel ale acestor drepturi se poate interveni pe calea justiției. Acest lucru a fost oferit ca rezultat al Convenției de la Buenos Aires din 1910, care cerea o declarație de rezervare a drepturilor pentru a garanta acoperire internațională în toate țările semnatare ale convenției. Acum această notificare este superflua, deoarece fiecare țară care este membră a Convenției de la Buenos Aires este de asemenea membră și a convenției de la Berna, care stipulează ca un copyright este valabil în toate statele semnatare fără vreo formalitate de notificare.

Această frază este uneori utilizată chiar și pe unele documente asupra cărora autorul nu deține toate drepturile garantate de legea copyright-ului, precum lucrări realizate sub licența copyleft. Este o formalitate obișnuită și este puțin probabil să aibă consecințe legale.

Drepturile exclusive ale detinatorului de copyright

Există câteva drepturi exclusive care se atașează la destinatorul unui copyright:

- să producă copii sau reproduceri ale lucrării și să vândă acele copii (incluzând și copiile electronice).
- să importe sau exporte lucrarea
- să creeze lucrări derivate (lucrări care se adaptează la lucrarea originală)
- să profite sau să expună lucrarea în public
- să vândă sau să atribuie aceste drepturi altora

fraza “ drept exclusiv ” înseamnă ca doar destinatorul de copyright este liber să exercite drepturile de autor , iar ceilalți le este interzis să facă acest lucru sau să utilizeze lucrarea fără acordul scris al detinatorului dreptului de autor. Copyright-ul este adesea denumit și “ dreptul negativ ” și servește ca să interzică persoanelor (de ex. Cititori, spectatori, ascultători, și în primul rând editorilor sau așa numiților editori) să facă ceva, decât să permită persoanelor (de ex. Autorii) să facă ceva

în acest fel apare la fel ca la dreptul de design neînregistrat în legea britanică și în legea europeană. Drepturile detinatorului de copyright de asemenea îi permit să nu folosească sau să nu și exploateze drepturile pe durata acestora. Acest lucru înseamnă ca un autor poate alege să

exploateze dreptul sau de copyright doar pe o parte a duratei de existență a copyrightului, iar în perioada cealaltă să nu mai exploateze acest drept, precum și viceversa. Sau doar una dintre versiuni.

Criticile resping totodată această afirmație ca fiind bazată pe interpretarea filozofică a legii copyright-ului ca entitate, și nu este împartită sau dată în mod universal. Există de asemenea și dezbateri conform cărora dreptul de copyright este un drept moral sau conform cărora este un drept de proprietate. Mulți aduc argumente că acest copyright nu există doar pentru a restricționa anumite părți de la a publica idei și informații, iar definirea copyrightului ca un drept negativ pur este incompatibilă cu obiectivul public de politică de încurajare a autorilor de a crea noi lucrări și de a îmbogăți domeniul public.

Dreptul de a adapta o lucrare înseamnă transformarea modalității în care respectiva lucrare este exprimată. Exemplele includ dezvoltarea unui scenariu de piesă sau a unui film, plecând de la un roman; traducând o poveste; precum și adaptarea unui aranjament muzical.

Utilizarea corectă și negocierea adecvată

Copyright-ul nu interzice toate multiplicările sau copierile. În Statele Unite, doctrina utilizării corecte, codificată de Actul de Copyright din 1976 ca 17 U.S.C. Paragraful 107, permite anumite copieri sau distribuiri fără a avea permisiunea deținătorului de drept al copyright-ului sau plăți efectuate către acesta. Statutul nu definește în mod explicit utilizarea în termeni legali, dar oferă în schimb patru factori non-exclusivi, de avut în vedere într-o analiză a utilizării legale. Acești factori sunt următorii:

- scopul și caracterul utilizării
- natura lucrării de copyright
- ce anume volum și proporție a lucrării au fost luate, și
- efectul folosirii pe o potențială piață sau valoarea lucrării de copyright

În Regatul Unit, precum și în alte țări din fostul Imperiu Britanic, s-a stabilit de către tribunale sau prin legislație, o noțiune similară de negociere corectă. Conceptul nu este întotdeauna foarte bine definit; totuși, în Canada, a fost permisă prin statut din anul 1999, copierea exclusiv pentru uz personal. În Australia, excepțiile de la o negociere corectă dispuse în Actul de Copyright 1968 (Cth) constituie un număr restrâns de circumstanțe în care materialul poate fi copiat sau adaptat fără consimțământul deținătorului de drept. Domeniile de utilizare a negocierilor corecte sunt cercetarea și studiul, recenziile și critica, reportajele de știri și acordarea de sfaturi profesionale. Sub legea australiană în vigoare, încă este considerată ilegală copierea, reproducerea sau adaptarea materialului cu drept de copyright, pentru utilizare personală, fără a avea permisiunea deținătorului copyright-ului.

În Statele Unite, AHRA (Dreptul de înregistrare audio acasă, codificat în paragraful 10, 1992) blamează consumatorii care fac înregistrări de muzică necomerciale, în schimbul favorizării acestora în aparițiile media, sugerând totodată utilizarea unor dispozitive de control a copyright-ului pe sistemele de înregistrare.

Paragraful 1008. Interzicerea anumitor acțiuni de multiplicare

Nu este permisă în numele acestui codicil nici o acțiune de copyright care se bazează pe fabricarea, importarea sau distribuirea dispozitivelor audio digitale, mediul de înregistrare audio digital, vreun

dispozitiv de înregistrare analog sau un mediu de același tip, sau care se bazează pe utilizarea ne-comercială de către un consumator a acestor dispozitive pentru realizarea înregistrărilor muzicale digitale sau a înregistrărilor muzicale asemănătoare.

Mai târziu, au fost atașate alte documente la legea Copyright-ului din America, astfel încât, realizarea de 10 copii în anumite scopuri, s-a considerat a fi comercială, dar nu există nici o regulă generală care să prevadă acest lucru. Într-adevăr, realizarea unei copii complete a unei lucrări, sau în multe cazuri, utilizarea unei părți din aceasta, în scopuri comerciale, nu este considerată a fi utilizare corectă. Actul de Copyright Digital Millennium interzice fabricarea, importarea sau distribuirea dispozitivelor a căror utilizare inițială sau doar cea comercială este aceea de a împiedica accesul sau copierea, realizat de către un deținător de copyright. Curtea a stabilit faptul că utilizarea corectă nu presupune angajarea în astfel de distribuiri.

Este foarte important să reamintim faptul că regimurile copyright pot și chiar diferă de la o țară la alta, chiar și în cazul țărilor care aderă la aceeași Convenție a copyright-ului. Ar fi extreme de periculos să presupunem că o activitate permisă de legislația unei țări este automat permisă și în altă parte.

A se citi despre drepturile de copyright EU : http://en.wikipedia.org/wiki/EU_Copyright_directive

Copierea și înregistrarea materialului audio

Majoritatea cardurilor de sunet au în partea din spate a celor mai multe calculatoare, patru 1/8" conectări- două de ieșire și două de intrare. Una dintre mufele de intrare va fi notată ca fiind pentru utilizarea microfonului, prin cuvântul "Mic" sau prin imaginea unui microfon. Aceasta nu trebuie folosită!

Trebuie găsită în schimb intrarea Line. A se verifica marcajele de pe spatele cardului de sunet pentru a determina care dintre acestea este – de obicei sunt fie simboluri sau etichete pentru a ne ajuta. În cazul în care etichetele nu sunt suficient de clare, trebuie să se verifice manualul. Asigurați-vă că sursa de curent care intră în cardul de sunet este un conector stereo de 1/8".

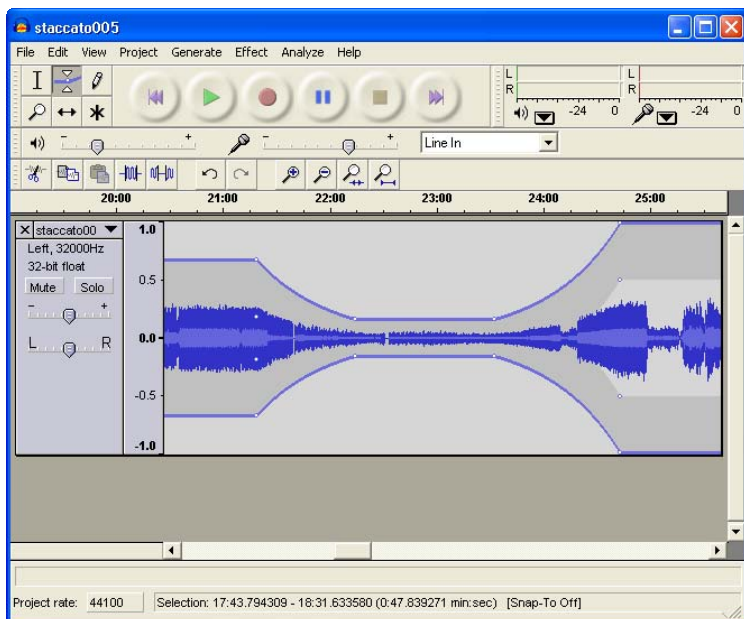
Următorul pas este acela de a începe înregistrarea/editarea software-ului. Echipele POOLS pot recomanda Audacity:

Audacity este un software de înregistrare și de editare a sunetelor în mod gratuit. Este disponibil pentru Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux, precum și alte sisteme operaționale.

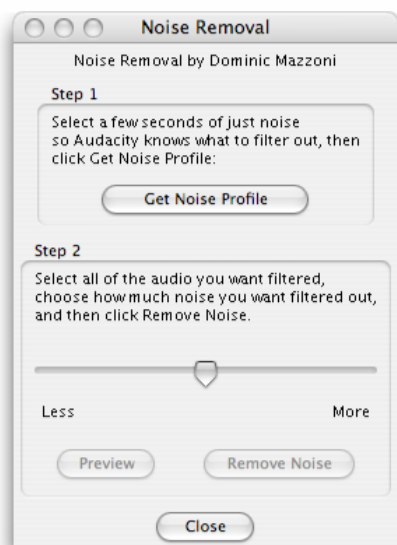
Pentru a descărca software-ul mergeți la <http://audacity.sourceforge.net/>

Software-ul Audacity permite

- înregistrarea audio live.
- convertirea casetelor și înregistrărilor digitale sau a CD-urilor
- editarea Ogg Vorbis, MP3, și a fișierelor sound WAV .
- tăierea, copierea, împărțirea și amestecarea sunetelor împreună
- modificarea vitezei de înregistrare.
- și mult mai multe!



După înregistrare este posibilă filtrarea rezultatelor cu ajutorul filtrului special pentru zgomote.



Fișierele care rezultă pot fi apoi scrise în mai multe formate diferite, de exemplu fișiere de tipul mp3 ce pot fi distribuite online și podcast.

Link-ul care are cea mai bună documentație și îndrumări oferite pas cu pas, este <http://audacity.sourceforge.net/help/tutorials>

Procedul prin care se copiază VHS pe DVD

Metoda cea mai simplă este aceea de a folosi un recorder DVD stand alone, și de a conecta player-ul VHS la acesta.



În cazul în care rezultatul nu este acceptabil din cauza zgomotului sau a proastei calități a casetelor, se poate rezolva cu ajutorul unui stabilizator video, un aparat care în unele cazuri, face de asemenea posibilă copierea unor casete comerciale protejate, DAR în multe țări aceste proceduri sunt ilegale.



VideoStabilizatorul

Copierea VHS și a altor înregistrări video la un calculator

Pentru a copia de la un video player (precum și de la alte aparate mai vechi) este necesară achiziționarea unui hardware. O soluție recomandabilă este aceea de a cumpăra un Plextor “Digital Video Converter” iar dispozitivul de dimensiuni mici este echipat cu tot software-ul necesar înregistrării și copierii. Acesta este atașat la un calculator prin cablu USB.



Convertorul Digital Video este conectat la calculator printr-un cablu USB



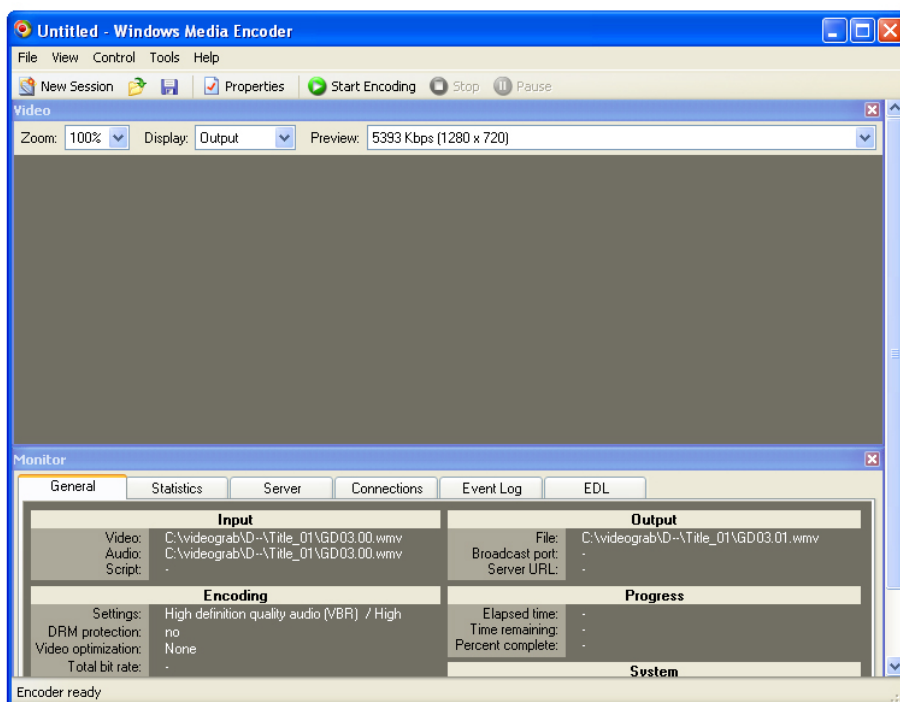
Convertorul X Plector “Digital Video Converter” are intrare pentru audio, video și pentru S-video.

VHS-ul fișierelor adaptabile pentru websites, de exemplu fișierele wmv

Primul pas este acela de a conecta aparatul video la calculator; rugăm a se citi capitolul “Copierea VHS și a altor înregistrări video la calculator”; în momentul în care aparatul video a fost conectat, există mai multe posibilități de a-l converti la un format de web cum ar fi wmv. Majoritatea dispozitivelor (e.g. Plector CornvertX “Digital Video Converter”) care poate fi achiziționat, este echipat complet cu tot software-ul necesar salvării fișierelor wmv.

O altă variantă este folosirea Microsoft Windows Media Encoder care poate înregistra, prezenta evenimente live și converti fișiere video. Pentru a descărca și a citi mai multe despre software, mergeți la:

www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/encoder/default.aspx



Microsoft Media Encoder

Metode de predare a limbilor străine în cazul studenților cu dizabilități

Mai multe informații despre studenții cu probleme de auz:

SIGNALL este o competență lingvistică trans-națională și un proiect de instruire care are scopul de a mări capacitățile auditive ale societății de Surdo-muți și a limbajului semnelor printre organizații, angajatori și persoane fără probleme de auz. Se intenționează cultivarea unei schimbări în comportament și a unei implicări din partea organizațiilor, corpurilor angajatoare, a instituțiilor de învățământ, autorităților publice și a societății ca grup de interes, în modul în care persoanele cu probleme de auz sunt percepute și tratate.

Țările participante include Republica Cehă, Finlanda, Irlanda, Spania și Regatul Unit.

Pachetul de informare SIGNALL va avea ca scop furnizarea unui mecanism ce va fi martor al schimbărilor petrecute în modul în care societatea se va comporta față de persoanele cu probleme auditive – nu pur și simplu prin simpla toleranță din trecut, ci prin integrare socială, acces și înțelegere.

Produsele includ un manual, un documentar DVD, un CD-ROM și un website.

Pentru mai multe informații, contactați www.signallproject.com

Limbajul semnelor nu este un limbaj internațional. De exemplu, limbajul semnelor pentru Spania va fi diferit față de cel din Costa Rica, chiar dacă limba vorbită este aceeași. Deci persoanele cu dizabilități auditive, care sunt mobile din punct de vedere internațional, sunt încurajați să învețe să citească pe buze și chiar să pronunțe o limbă străină.

De fapt, aceste persoane trebuie să decidă asupra scopurilor lor în legătură cu o clasă de limbă străină: de exemplu, să învețe pronunția corectă, vorbit-citit sau citit/scriș. În plus, ei trebuie să discute cu profesorul lor modalitatea în care vor spune lecția: vocal, cu ajutorul degetelor, ambele variante, sau prin reprezentarea vizuală a sunetelor. (1)

În orice caz, materialele audio-vizuale sunt folositoare persoanelor cu probleme de auz, fără importanță dacă scopul învățării respectivei limbi străine este acela de a percepe sau unul productive.

Metode de predare în cazul elevilor cu probleme de auz, cu ajutorul materialelor Audio-Vizuale

- Profitați de larga varietate a dispozitivelor de ascultare (de ex. Amplificatorii) pentru a privi filme în limbi străine, la TV.

- Folosiți mai multe activități de scriere/citire cum ar fi activitățile transcrise pe audiocasetofoane sau software-uri de învățare a limbilor străine asistate de calculator.
- Folosiți videoclipurile sau filmele care au subtitrări într-o limbă străină, ori de câte ori este posibil.

Subtitrarea materialelor Audio-Vizuale

Decizia de a subtitra materialele audio-vizuale de învățare a limbilor străine presupune luarea mai multor decizii, cum ar fi de exemplu:

- Ar trebui să fie subtitrat tot textul vorbit sau numai câteva idei principale?
- Ar trebui să fie subtitrat textul în limba străină, fără a fi tradus în limba maternă a studentului?
- Ar trebui corectat limbajul original atunci când se face transcrierea sau ar trebui să se rămână la textul original, chiar dacă acesta conține greșeli?

Cercetare:

- O competență lingvistică trans-națională și un proiect de instruire al căror scop este acela de a accentua implicarea diferitelor organizații, angajatori și persoane fără probleme de auz, în cultura și limbajul semnelor specifice oamenilor surzi.
<http://www.signallproject.com>
- O lucrare de masterat în care se explică modul în care copiii înțeleg informația și o prelucurează prin subtitrare.
http://www.ndcs.org.uk/news_media/news/subtitling_for.html
- Subtitrare educațională pentru copiii cu dizabilități de auz
Damper, R. I., Baker, R. G., Lambourne, A. D., Downton, A. C., King, R. W. and Newell, A. F. (1984) Subtitrare educațională pentru copii cu dizabilități de auz. În metode de învățare din cadrul celei de-a doua conferințe internaționale de aparatură pentru reabilitare, pp. 304-305.
- Metode de predare a limbii engleze la copiii cu dizabilități de auz în China
<http://www.eslcafe.com/forums/teacher/viewtopic.php?t=1056>
- Crearea unui curs online de limbă engleză pentru astfel de copii, realizat de Elina McCambridge
emccambr@sun3.oulu.fi primele rezultate fiind așteptate pentru publicare în primăvara lui 2007
- O listă de link-uri în limba engleză, cu forumuri și instituții de cercetare care servesc necesităților persoanelor cu deficit auditiv
<http://www.deafblind.com/deafness.html>

Elevi cu dizabilități vizuale și accesibilitatea materialelor

La elaborarea materialelor audiovizuale care pot fi folosite de către elevi cu dizabilități vizuale, este necesară modificarea materialelor video și includerea voice over care să conțină informații în plus, de ex. “Bărbatul a părăsit camera” + descrieri generale.

Articolul de mai jos se bazează în mare parte pe articole publicate în Wikipedia, enciclopedia de uz liber.

Accesibilitatea Web se referă la obișnuința de a face accesibile paginile de web cu ajutorul unei game variate de agenți de utilizare software și dispozitive, nu numai prin intermediul browser-ilor de web standard. Acest lucru este extrem de important în cazul persoanelor cu dizabilități cum ar fi cele vizuale. Pentru a accesa web-ul, unii utilizatori au nevoie de un software special sau de dispozitive în plus față de browser-ul web standard, sau chiar browsere web special creați. Design-ul pentru accesibilitate este o subcategorie a aceluia pentru utilizare.

Accesibilitatea este practica realizării unei mai ușoare navigări și citiri a paginilor de web. Este intenționată pentru a-i ajuta pe cei cu probleme, dar poate fi folosită de toate persoanele. Articolele care urmăresc aceste ghiduri sunt mai ușor de citit și sunt editate de către colaboratorii Wikipedia.

Beneficii ale accesibilității pe web

Crearea de website-uri cu accesibilitate inclusă poate deseori să reducă numărul de utilizatori. Un design bun poate de asemenea să permită accesul mai ușor la programele automate de software care citesc conținutul acestuia, cum ar fi de exemplu, programele de căutare.

Un aspect important al accesibilității este acela de a permite oamenilor să aibă acces la ceea ce-i interesează, în modul în care sunt obișnuiți. De acest lucru pot beneficia toți utilizatorii, nu numai cei cu probleme medicale: de exemplu, unii utilizatori ar putea dori să regleze mărimea textului datorită faptului că folosesc un display foarte mic pe telefonul mobil, sau ar putea să fie nevoie să se folosească tastatura pentru a controla calculatorul deoarece nu au un mouse sau preferă să nu folosească unul. Programele de căutare nu pot să se folosească prea mult de grafice.

De exemplu, hyperlink-urile care pot fi accesate numai în cazul în care se dă clic pe ele cu mouse-ul, sunt imposibil de utilizat pentru cei care folosesc doar tastatura sau ecranul pentru a interacționa cu calculatorul. Informația furnizată numai pe suport audio nu poate fi accesată de persoane cu dizabilități, iar dacă aceasta este oferită numai în format graphic, este invizibilă pentru cei cu incapacitate vizuală.

Este necesară crearea de site-uri care să fie în concordanță cu principiile accesibilității, pentru a oferi accesul tuturor utilizatorilor.

La adresele peepo.com și peepo.co.uk se află un set de sfaturi și două portaluri care au incluse grafice, programe de control cu eficacitate mărită și interacțiune mult îmbunătățită, create pentru persoanele care vor să își dezvolte abilitățile la citire. (necesită browser SVG).

Dispozitivele utilizatorului agent

Majoritatea oamenilor accesează web-ul folosind un browser web de pe un calculator. Alte modalități de a accesa web-ul includ un Personal Digital Assistant (PDA) sau un telefon mobil. Mai sunt folosite și programele de căutare care accesează web-ul cu ajutorul unui web spider.

Este disponibilă o gamă variată de tehnici și tehnologii pentru a facilita accesul web al persoanelor cu dizabilități, sau pentru utilizatori în general. Acestea pot fi împărțite în două clase (non-exclusiviste): tehnologii de inițiere, care deserveșc o dizabilitate majoră cum ar fi orbirea; și tehnologii de coordonare, asistență, pentru probleme mai puțin grave.

Tehnologiile de inițiere includ:

- browseri de tipul speech sau voice pentru a citi textul cu voce tare
- software de tip speech sau recunoaștere, care pot accepta comenzi vocale la calculator, sau să corecteze un text scris după dictare.
- Terminalul Braille, constând într-un display Refreshable Braille care transpune textul în caractere Braille (de obicei prin mijloace de ridicare a punctelor prin spații mici, pe o suprafață netedă) și o tastatură Braille (fie una de tipul obișnuit "QWERTY" sau o tastatură special concepută pentru sistemul Braille).



Tehnologii de coordonare

În plus față de agenții de utilizare web, mai există și o gamă variată de tehnologii de coordonare, disponibile pentru a ajuta oamenii în ceea ce privește accesibilitatea calculatoarelor. Aceste tehnologii pot fi de un real ajutor persoanelor cu dizabilități. Exemplele includ:

Software de recunoaștere a sunetului, care pot fi folosite de cei care prezintă dificultăți în utilizarea mouse-ului sau a tastaturii.

Software de mărire a ecranului, care face mai vizibil ceea ce este pe monitor, ajutând astfel persoanele cu probleme vizuale.

Tastaturi care pot face mai ușoară și mai precisă redactarea, pentru cei care au dizabilități motorii.

Software de citire a ecranului, care poate citi, cu ajutorul speech-ului sintetizat sau al elementelor selectate, ceea ce este dispus pe monitor (de ajutor în cazul persoanelor cu probleme de citit sau dificultăți de învățare) sau care pot citi tot ceea ce se întâmplă pe PC (folosit de către utilizatorii cu dizabilități vizuale sau chiar fără vedere).

Software de traducere pentru a permite citirea website-urilor în limbi străine, pentru cei care au fost diagnosticați a avea probleme de învățare.

Sfaturi generale și îndrumări pentru crearea paginilor de web accesibile

(sursă: îndrumări de accesibilitate Wikipedia :
<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Accessibility>)

Structura articolului

A se evita mutarea conținutului, deoarece deteriorează imaginea standard a paginilor. În cazul în care trebuie să folosiți un TOC flotant, puneți-l sub secțiunea principală fixă. Utilizatorii de programe pentru citire a ecranului presupun că dispunerea conținutului este imediat după introducere; nu vor observa de asemenea nici un text care este plasat între TOC și primul titlu.

Titlurile trebuie să fie descriptive și în ordine logică (vezi de asemenea- Referințe- Alte informații- Link-uri externe).

A se evita utilizarea titlurilor cu același nume ca de exemplu "search" sau "go".

Link-urile de clarificare, lămurire, ar trebui să fie primele elemente ale unei pagini, înainte de orice imagine sau casuță de informare.

Textul

În momentul redactării, să nu se întrerupă un rând decât în cazul în care este absolut necesar, pentru că cel mai simplu mod de a redacta cu ajutorul unui screen reader este navigarea rând cu rând.

Scrierea și erorile gramaticale pot afecta dramatic sunetul unui text ("inițiativă" în loc de "inițiator"), ceea ce poate face textul și mai greu de citit.

Trebuie să se furnizeze un program de traducere literară pentru orice text, într-un sistem de scriere non-latin. Screen readers care nu au suport Unicode vor citi un caracter care nu face parte din

sistemul latin-1, ca fiind un semn de întrebare, și chiar și în ultimele generații ale versiunii JAWS, cel mai popular screen reader, caracterele Unicode sunt foarte greu de citit.

A nu se folosi tehnici care necesită acțiune fizică pentru a oferi informații, cum ar fi sfaturi referitoare la mijloacele tehnice utilizate sau alt text de tip "hover".

Link-uri

A nu se suprapune link-urile. Screen readers plasează fiecare link pe rândul său.

Creerea unor descrieri bune ale link-urilor, în special pentru link-urile externe. (a se evita tipul de link-uri de genul "click aici" sau "acesta")

Evitați plasarea link-urilor în secțiunea pentru titluri, doar dacă nu cumva textul link este unicul din titlu. Screen readers nu vor mai citi titlul dacă întâlnesc un link, iar dacă acesta este prima parte a titlului ei vor citi numai textul link. De exemplu un titlu de genul "The Simpsons" va fi citit "The", iar un titlu "hackerii în cultura populară" va fi citit "hackerii".

Să fie mai ușor de citit (de exemplu: nu folosiți `[[clock|clocks]]` atunci când `[[clock]]`s vor funcționa).

Culoarea

Asigurați-vă că accentuarea sau modificarea culorii nu sunt unicele modalități folosite pentru a marca informațiile importante. Mai ales nu trebuie folosit textul colorat decât în cazul în care este astfel indicat de status-ul său; se pot folosi alte metode, cum ar fi caracterele în italic sau notele. Altfel, utilizatorii fără vedere sau cititorii care accesează Wikipedia cu ajutorul unui dispozitiv care nu are ecran color, nu vor putea primi această informație.

Mulți cititori ai Wikipedia pot fi parțial sau chiar total insensibili la culoare. Asigurați-vă că aceste combinații color folosite în Wikipedia (note, căsuțe de navigare, grafice, etc.) prezintă un contrast corespunzător. Folosiți un generator de culoare pentru selectarea culorilor și instrumente de simulare a imaginii colorblind (filtru de culoare.wickline.org sau vischeck.com) pentru verificarea rezultatelor.

Paginile de web pot fi verificate online de către agenții de perfecționare, cu AccessColor, care analizează sursa HTML pentru o pagină de web și Cascading Style Sheets asociate, iar apoi calculează contrastul de culoare și pe cel de luminozitate dintre text și culorile de fundal conform WCAG 1.0

Se poate testa contrastul de culoare potrivit pentru persoanele cu dificultăți de vedere, inclusive pentru cei insensibili la culoare, cu ajutorul Analizatorului de contrast de culoare care folosește algoritmi de la W3C.

Tabele

Screen readers precum și alte instrumente de web browsing, folosesc tabele tags pentru a-i ajuta pe utilizatori să navigheze informațiile conținute în cadrul lor.

Caption (|+)

Un "caption" este titlul unui tabel, care-i descrie structura

Rezumatul (summary="...")

Rezumatul poate furniza o descriere mai lungă a scopului tabelului și a structurii pentru browserii non-vizuali.

Titlurile de rânduri și coloane(!)

Ca și în cazul de mai sus, acestea ajută la prezentarea informației într-o structură logică, vizitatorilor. Aceștia pot mai întâi să citească titlurile, și apoi să navigheze informațiile corelate.

Voice browsers pot citi tare un tabel cu date în ordinea următoare:

Titlu: [titlul de text]

Rezumatul: [rezumatul textului]

[titlu de coloană 1]: [titlu de rând 1], [titlu de coloană 2]: [celula 1,2], [titlu de coloană 3]: [celula 1,3] [titlu de coloană 1]: [titlu de rând 2], [titlu de coloană 2]: [celula 2,2], [titlu de coloană 3]: [celula 2,3]

Dispunerea tabelelor

Unele navigări, serii și căsuțe info sunt făcute cu ajutorul tabelelor.

Evitați să folosiți tabelele numai pentru a așeza în pagină. Cea mai bună variantă este să folosiți blocurile HTML's <div> și corectorii de stil, deoarece aceștia furnizează flexibilitate.

În cazul dispunerilor în pagină mai simple, tabelele sunt o opțiune. În special dacă singurul punct al tabelului este acela de a avea un efect de floating, atunci alinierea ="right" etc. va funcționa cu anumiți browsere care nu au nevoie deloc de CSS. Aceasta este de fapt o aproximare a <div> plus CSS, și nu design-ul în sine de folosire a "table layout".

Oricum, pentru a evita barierele de accesibilitate, atunci când folosirea tabelelor în scopuri de aranjare în pagină nu presupune utilizarea și a vreunei caption, sau a unui rand, sau titlu de coloană și nici vreun rezumat. Aceste elemente structurale ale tabelului ar trebui folosite numai pentru tabele de informații. A nu se folosi elemente structurale în scopuri de prezentare, ci doar pagini stilizate.

Imaginile

Imaginile ar trebui să conțină un titlu, fie prin folosirea sintaxei de construire a imaginii sau o linie secundară de text. Titlul ar trebui să descrie cu acuratețe orice informație conținută în imagine.

Acolo unde este posibil, și diagramele și graficele ar trebui să aibă un text echivalent, sau ar trebui să fie bine descrise de așa manieră încât utilizatorii care nu pot vedea imaginea, să își formeze o idee despre concept.

Descrierile imaginilor detaliate, în cazul în care nu sunt potrivite pentru un articol, ar trebui plasate pe pagina de descriere a imaginii, cu o notă care să spună că prin activarea link-ului de imagine, se va ajunge la o descriere mai detaliată.

Stilul și marcajul

A se evita stilul CSS în interiorul unui rând= attribute acolo unde este disponibilă o clasă similară comună, de exemplu class="wikitable".

A se evita CSS în cazul în care un simplu marcaj are același efect pentru mai mulți browseri e.g. alinierea="dreapta".

Efectele inserării CSS trebuie testate cu CSS dezactivați. CSS din interiorul unui rând nu este admis de mai mulți browseri, media și versiuni XHTML.

A nu se folosi sau CSS inserați pentru a modifica mărimea font-ului. Dacă este neapărat necesar, folosiți <small> sau <big> care sunt compatibili până la un punct și cu Lynx (chiar incluși).

A nu se folosi pentru a modifica culorile fundalului, decât în cazul în care se folosește un bgcolor= marcator pentru fixarea culorii fundalului. Este mai bine să se folosească tag-uri de logică simplă, cum ar fi , <code>, sau pentru a marca diferențele semantice.

Inline CSS este ideal pentru scopuri decorative care include culorile decorative, dar nu trebuie folosite atât CSS cât și marcărul: browserii mai vechi respectă marcajul original și ignoră CSS.

Combinarea tag-urilor originale cu culorile CSS este o idee bună (bineînțeles, totul depinde de culorile browser-ilor care susțin CSS).

Nu folosiți tag-urile stilului real <u>, <i>, sau , este mai bine să folosiți marcărul Wiki " or '" , sau tag-urile stilului logic.

Mai presus de toate, trebuie să vă folosiți flerul, un <u> desprins de context ar putea să fie absolute în ordine dacă este folosit pentru a indica ceva de genul unui link pe care nu se dă click.

Auditul accesibilității Website

Un număr mare de organizații, companii și consultanți oferă audit de accesibilitate a web-ului. Aceștia, un tip de testare a sistemului, identifică problemele de accesibilitate care există în cadrul unui website și oferă sfaturi și coordonare asupra pașilor care trebuie făcuți pentru a corecta aceste probleme.

Sunt folosite mai multe metode pentru a verifica website-urile în ceea ce privește accesibilitatea:

Sunt disponibile tot felul de instrumente automatizate care pot identifica unele probleme apărute. Revizorii tehnici de expertiză, care au cunoștințe vaste în domeniul tehnologiilor de creare a unui web și în domeniul accesibilității, pot revizui mai multe pagini selectate și pot oferi informațiile și sfaturile necesare în problemele găsite.

Testarea utilizatorului, de obicei verificată de către experți tehnici, presupune setarea unor sarcini pe care userii obișnuiți să le poată scoate pe site-ul web și revizuirea problemelor pe care aceștia le întâmpină în momentul în care încearcă să transfere sarcinile.

Fiecare dintre aceste metode are și părți bune și părți mai puțin bune:

Instrumentele automatizate pot procesa multe pagini într-un timp relativ scurt, dar pot numai să identifice unele din problemele de accesibilitate ce pot fi prezente în cadrul site-ului web.

Revizia de expertiză tehnică va identifica multe din problemele care există, dar procesul durează destul de mult timp, și multe dintre site-uri sunt prea mari pentru a permite unei persoane să verifice pagină cu pagină.

Testarea user-ului combină elemente de usabilitate cu cele din testarea accesibilității, și este importantă pentru identificarea problemelor ce ar putea de altfel să fie trecute cu vederea, însă trebuie folosită de așa manieră încât să evite riscul luării unei decizii de creare.

Ideal este ca la verificarea accesibilității unui site web, să se folosească o combinație de metode.

Standarde și îndrumări

Pagina principală a W3C's Web-ul de inițiativă a accesibilității (WAI) <http://www.w3.org/WAI/>
WCAG Overview <http://www.w3.org/WAI/intro/wcag.php>

W3C's WAI Coordonatorul accesibilității conținutului 1.0, <http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/>

Resurse pentru utilizatori

Fundația Americană pentru Nevăzători – Accesibilitatea Web:

<http://www.afb.org/Section.asp?SectionID=57&TopicID=167>

Institutul Național Regal al Nevăzătorilor: Tehnologie:

http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib001974.hcsp

Web-ul meu, calea către BBC: <http://www.bbc.co.uk/accessibility/>

Resurse pentru designeri

Accesibilitate101 – UK Web Accessibility FAQ:

<http://www.accessibility101.org.uk/web-accessibility-facts.htm>

Îndrumări asupra accesibilității, Biblioteca Națională pentru Nevăzători (NLB):

http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page_id=371#content

Accesibilitatea la creerea unui Web – Un referat online dedicate creerii și dezvoltării unui web

<http://www.d.umn.edu/itss/support/Training/Online/webdesign/accessibility.html>

Autoritatea Națională pentru persoane cu probleme vizuale (Irlanda) - ICT Accesibilitatea

<http://www.nda.ie/cntmgmtnew.nsf/0/34774EDB9EDC2A1E80256F8600431030?OpenDocument>

RNIB Centru de accesare Web

http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib008789.hcsp

De ce W3C ? Importanța codurilor de web valide, de Mihaela Lica
<http://www.pamil-visions.com/W3C-compliance.php>

Metodologia universală a evaluării unui Web
<http://www.wabcluster.org/uwem1/>

Întreabă numai: Accesibilitate integrată prin Design de Shawn Lawton Henry
<http://www.uiaccess.com/accessucd/overview.html>

Secțiunea 508 Cursuri de instruire (gratis!)
<http://www.section508.gov/index.cfm?FuseAction=Content&ID=5>

Supraveghetorii accesibilității unui Web

Informațiile W3C cuprinse în Instrumente de evaluare a accesibilității unui Web – ediție îmbunătățită în prima parte a anului 2006 și actualizată periodic:
<http://www.w3.org/WAI/ER/tools/Overview.html>

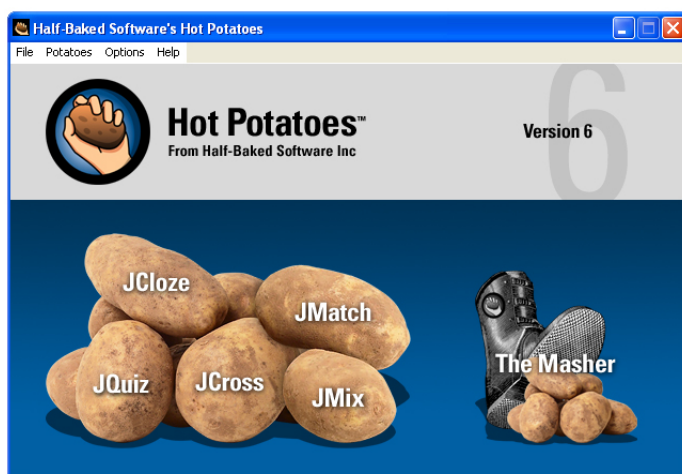
Cum să îți creezi propriile exerciții de CALL

Dacă știi să folosești un processor word și știi cum să îți salvezi lucrarea în mai multe locuri pe hard disk, sau poate chiar pe net, înseamnă că posezi toate informațiile necesare creerii exercițiilor de tip CALL.

Există mai multe sisteme de monitorizare care ajută la creerea mai ușoară a exercițiilor, dar multe dintre acestea sunt dificil de învățat cum se manevrează (în ciuda a ceea ce se promite pe copertă). Multe aceste sisteme sunt scumpe de achiziționat iar altele necesită chiar licență specială pentru fiecare utilizator în parte. Însă nu este cazul să disperăm, deoarece mai există și software-uri gratuite, care se pot utiliza ușor. Vă recomandăm să încercați software-ul gratuity 1, numit Hot Potatoes, făcut de "Half Baked Software". Se poate descărca acest software de la adresa: <http://hotpot.uvic.ca/>

După instalarea programului, trebuie să vă înregistrați, lucru care este gratuit, iar după aceea primiți o parolă de care este nevoie atunci când începeți să faceți exercițiile.

Hot Potatoes oferă o gamă variată de exerciții. Se dă clic pe tipul de exercițiu dorit, de pe ecranul principal:



Cea mai bună modalitate de a învăța cum se folosește Hot Potatoes este aceea de a lucra prin on-line Tutorial, furnizat odată cu programul, și făcând aceasta, practic se învață cum se folosește programul.

Hot Potatoes poate fi adaptat/ tradus în orice limbă, astfel încât instrucțiunile și îndrumările sunt date în limba solicitată.

În cazul în care doriți să încercați ceea ce au creat alți profesori cu ajutorul programului Hot Potatoes, puteți merge la adresa de web: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.htm> unde puteți lucra într-o gamă variată de limbi, cum ar fi arabă, engleză, finlandeză, franceză, latină, indoneziană, italiană, germană, italiană, maură, portugheză, dialectul salish, spaniolă și suedeză.

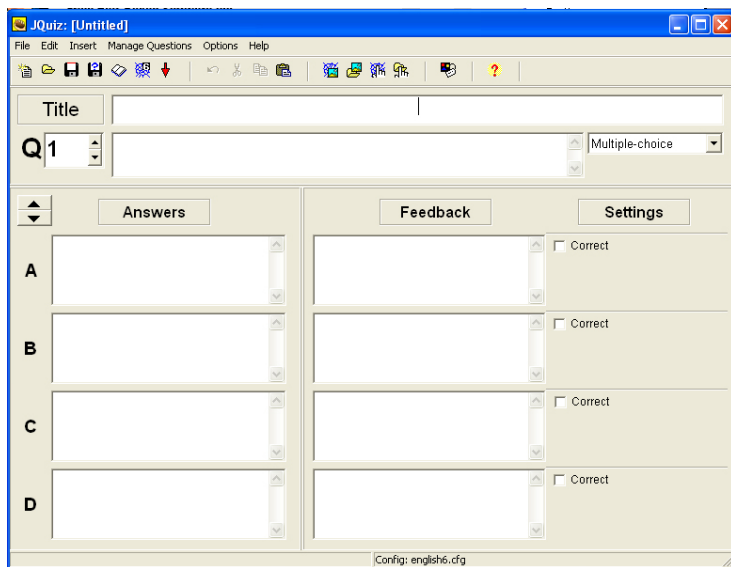
Un exemplu al resurselor disponibile de la aceste link-uri sunt “Video on Demand Resources” de la Școala Ashcombe , UK :

http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/modlang/shared/vod_sp.htm Site-ul a oferit la mijlocul lui 2006 un total de 35 de casete video în limba franceză, 23 în germană, 16 în spaniolă, și 8 în italiană, toate gratuit. Fiecare casetă video este însoțită de exerciții făcute în Hot Potatoes. Subiectele acoperite sunt: Self, Family & Friends, Leisure/Entertainment, Free Time, Pocket Money, Local Environment, My house and home, Home and Home Life, Daily Routine, Education, School subjects, Travel and Transport, Holidays and Tourism, Food and Drink, Shopping & Services, Healthy Living, Healthy lifestyle, Work, and Career & Plans

Se poate vedea mai jos un exemplu de exercițiu care poate fi realizat cu ajutorul Hot Potatoes

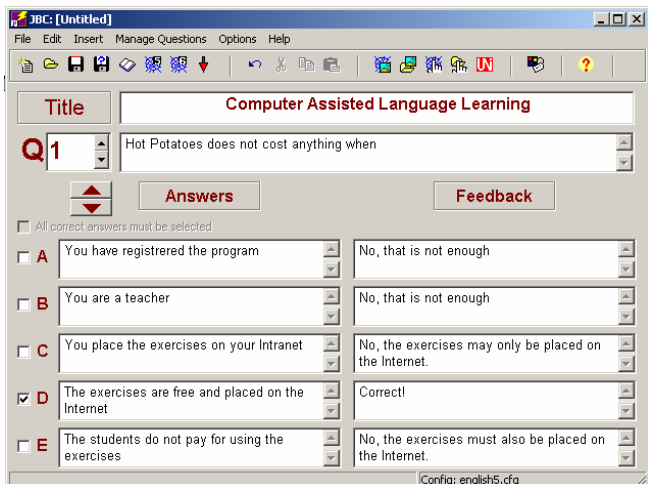
Un chestionar cu multiple variante de răspuns

JBC este creat pentru acest tip de chestionar. Se pot adresa cât de multe întrebări se dorește, fiecare dintre ele având până la cinci variante de răspuns.



The screenshot shows the JQuiz software interface. At the top, there's a menu bar with 'File', 'Edit', 'Insert', 'Manage Questions', 'Options', and 'Help'. Below the menu is a toolbar with various icons. The main area is divided into sections. On the left, there's a 'Title' field and a 'Q1' label. To the right of 'Q1' is a dropdown menu set to 'Multiple-choice'. Below this, there are four rows of input fields labeled 'A', 'B', 'C', and 'D' under the 'Answers' tab. To the right of these is a 'Feedback' column with corresponding input fields. Further right is a 'Settings' column with checkboxes for 'Correct' for each option. At the bottom, it says 'Config: english6.cfg'.

Se tastează pur și simplu numărul de alegeri făcute, pentru fiecare în parte trebuie să se aleagă un feedback și să se decidă dacă acesta este corect, iar în cazul în care mai mult de un răspuns este corect, se poate stabili dacă elevul trebuie să dea clic pe toate răspunsurile corecte.

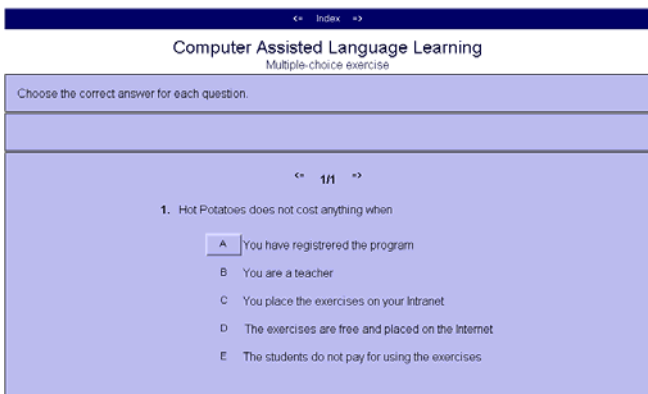


The screenshot shows a software window titled "JBC: [Untitled]". Inside, there's a menu bar (File, Edit, Insert, Manage Questions, Options, Help) and a toolbar. The main area has a "Title" field with "Computer Assisted Language Learning". Below it, a question "Q1" is displayed: "Hot Potatoes does not cost anything when". There are two buttons: "Answers" and "Feedback". A checkbox "All correct answers must be selected" is present. Below, five options (A-E) are listed, each with a feedback box:

Option	Answer	Feedback
☐ A	You have registered the program	No, that is not enough
☐ B	You are a teacher	No, that is not enough
☐ C	You place the exercises on your Intranet	No, the exercises may only be placed on the Internet.
☒ D	The exercises are free and placed on the Internet	Correct!
☐ E	The students do not pay for using the exercises	No, the exercises must also be placed on the Internet.

Config: english5.cfg

Exercițiul rezultat arată astfel:

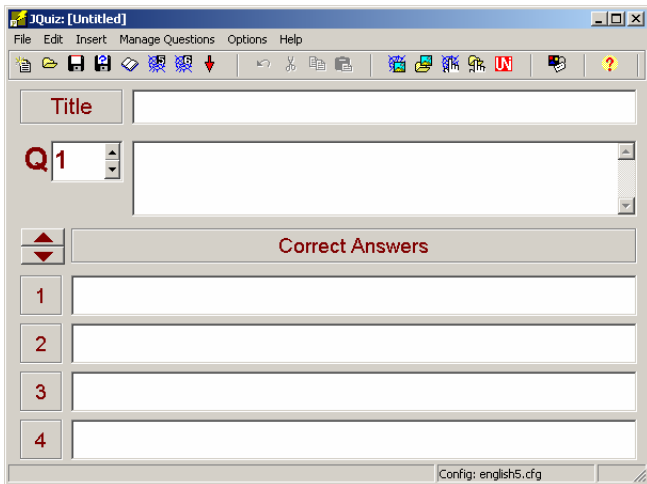


The screenshot shows a web-based interface for "Computer Assisted Language Learning". It includes a navigation bar with "Index" and "1/1". The title "Computer Assisted Language Learning" is followed by "Multiple-choice exercise". Below, it says "Choose the correct answer for each question." The question "1. Hot Potatoes does not cost anything when" is displayed. Five options (A-E) are listed:

- ☒ A You have registered the program
- ☐ B You are a teacher
- ☐ C You place the exercises on your Intranet
- ☐ D The exercises are free and placed on the Internet
- ☐ E The students do not pay for using the exercises

Un program de tipul Quiz

JQuiz este programul Quiz care vă permite să adresați întrebări și să oferiți răspunsuri. Este mai solicitant pentru dvs., deoarece trebuie imaginate toate variantele de răspuns corecte posibile, pe care un elev ar putea să le scrie, altfel se poate întâmpla ca programul să-i spună acestuia că un răspuns corect, este greșit!



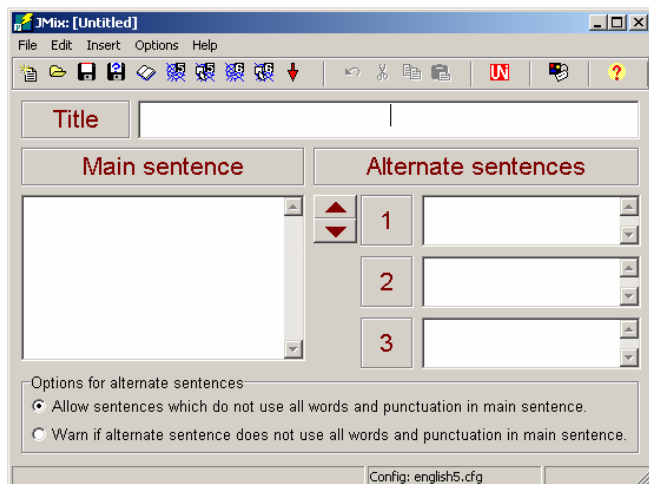
După ce s-a dat un nume exercițiului și a fost adresată întrebarea, pur și simplu se completează cu până la patru variante corecte de răspuns. Rezultatul generat va arăta astfel:



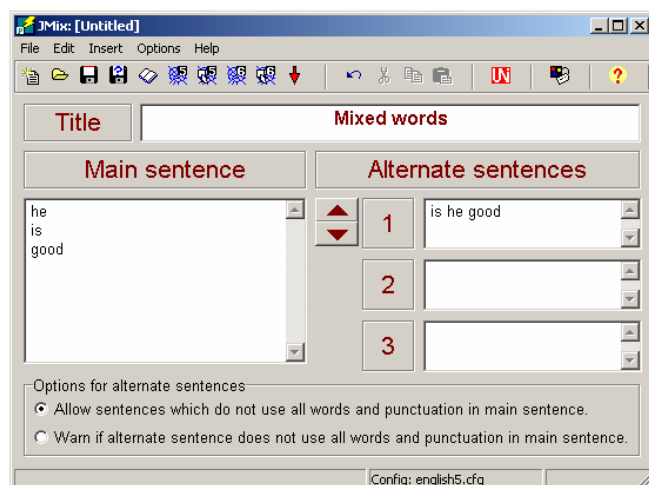
Elevul poate crea un indiciu și i se va da apoi următoarea literă corectă.

Exerciții “Jumbled sentence”

JMix este tipul de exerciții care se potrivește foarte bine nivelului de începători în a învăța limbi străine. Elevului i se prezintă un număr de cuvinte pe care va trebui să le așeze în ordinea corectă.



Pentru a realiza un exercițiu, trebuie să se tasteze o întrebare în fereastra “Main sentence”, dar trebuie apăsat Enter după fiecare cuvânt. Se pot crea de asemenea propoziții corecte alternative, de exemplu “el este bun” ar trebui să fie acceptată și sub forma “este el bun”.



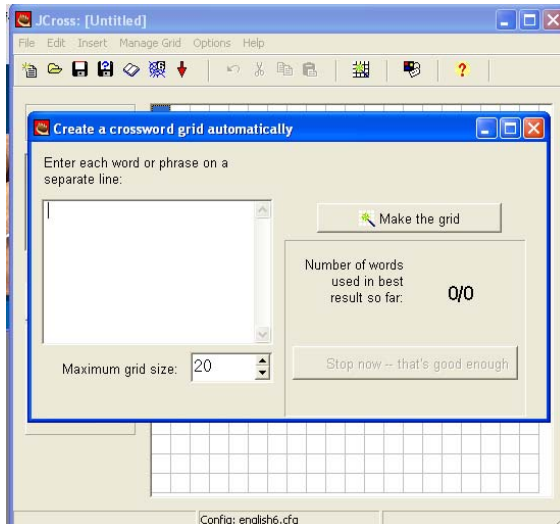
Exercițiul care rezultă ar putea arăta ca acesta:



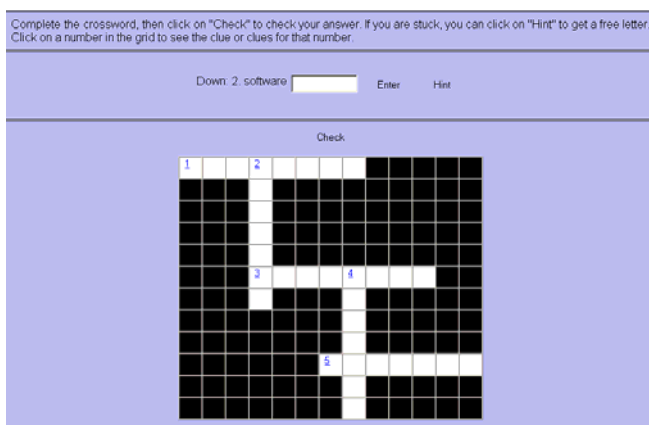
Utilizatorul trage cuvintele și le plasează în ordinea corectă.

Exercițiu de cuvinte încrucișate

JCross este intenționat pentru a face un exercițiu de cuvinte încrucișate care este foarte bun pentru începători. Este de asemenea și foarte ușor de construit atunci când se folosește programul Hot Potatoes. Se tastează pur și simplu cuvintele care se doresc, și se lasă programul să realizeze grila.



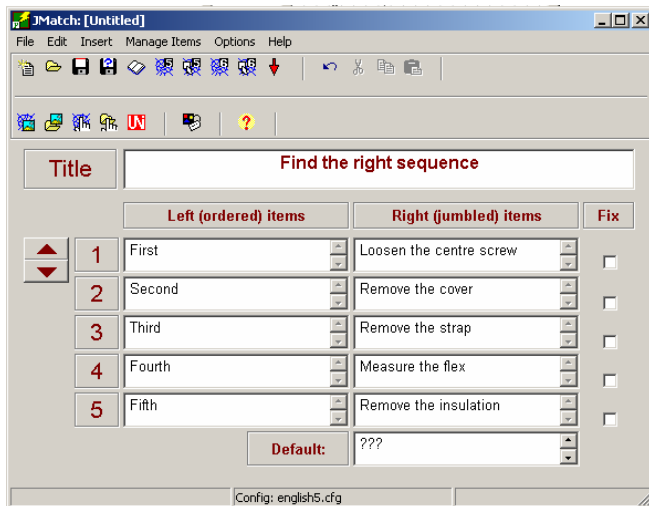
Rezultatul a două minute de muncă ar putea arăta astfel:



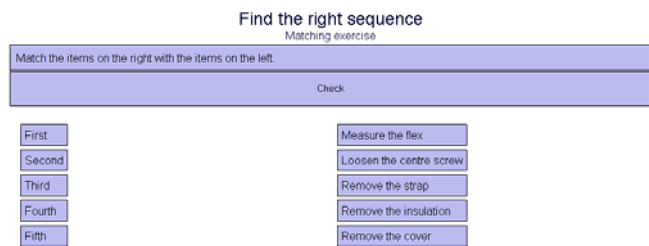
Exercițiu de asociere (se mută dintr-o parte într-alta)

JMatch este tipul de exercițiu de asociere care este un alt exercițiu foarte bun pentru toate nivelele de elevi. Se pot avea până la cinci piese cu piesele de asociere. Acestea pot fi cuvinte sau imagini, putându-se astfel crea cu ușurință o imagine asupra vocabularului necesar!

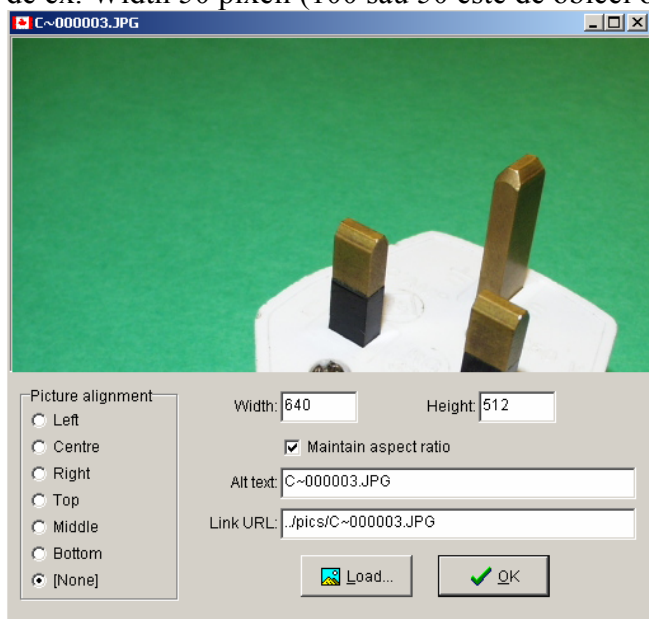
În acest exemplu s-a luat o secvență de cinci instrucțiuni despre cum trebuie să se facă legătura la o priză electrică.



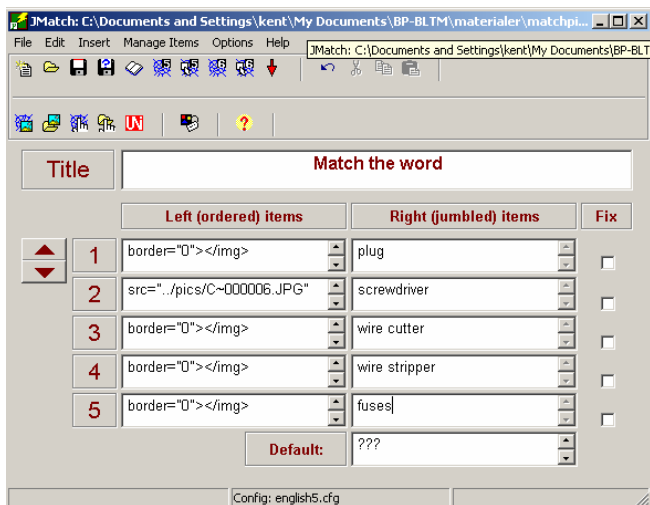
Se vor prezenta elevului cei cinci itemi iar acesta va trebui apoi să mute termenii care se potrivesc, în pozițiile corecte:



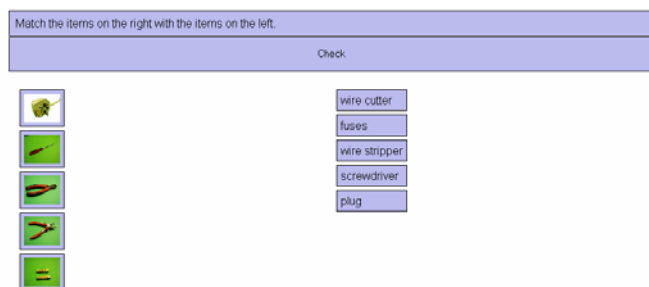
Este puțin mai dificil în cazul inserării imaginilor. În primul rând trebuie pregătite fotografiile în același folder ca și exercițiile care rezultă, după care vor trebui inserate în locul textului, și pentru a face acest lucru se selectează Insert din meniul de sus și “Imaginea din fișierul local”. Se alege apoi imaginea, trebuie stabilită mărimea acesteia, care ar trebui să fie egală cu cea a celorlalte imagini, de ex. Width 50 pixeli (100 sau 50 este de obicei o alegere potrivită):



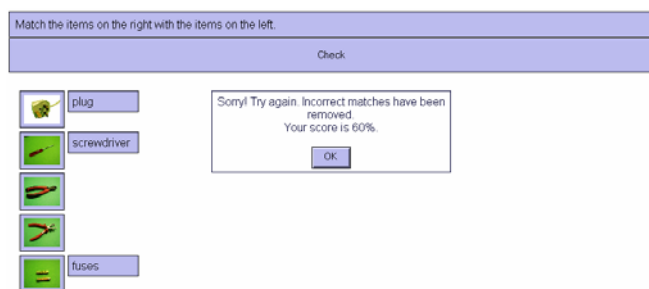
Programul creează apoi în mod automat codul html necesar și pune în căsuța item-ului:



Exercițiul care rezultă ar putea arăta astfel:

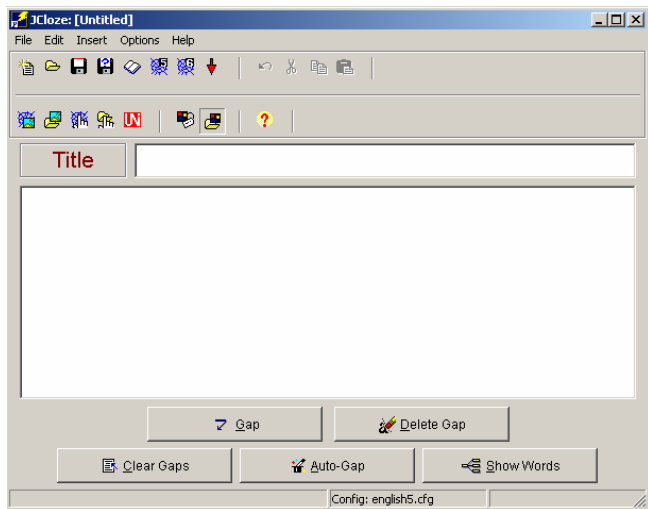


Elevul trebuie să mute textul în imaginea corectă. În acest exemplu, elevul a făcut niște greșeli:

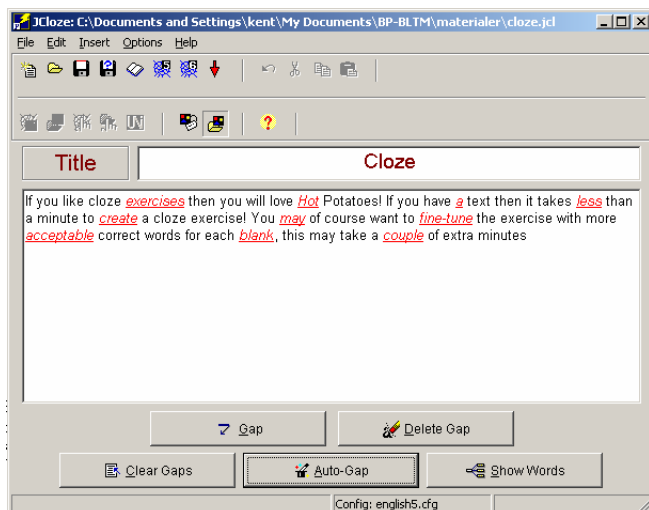


Completarea spațiilor goale sau exercițiile de tip Cloze

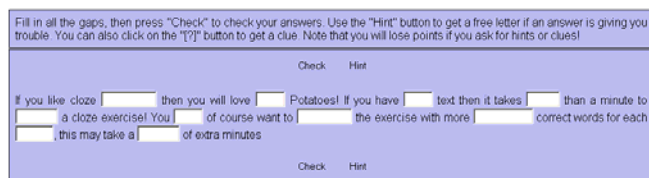
JCloze este intenționat pentru exercițiile de tip Cloze: Dacă vă plac exercițiile de acest gen, atunci vă va plăcea cu siguranță programul Hot Potatoes! Dacă aveți un text, durează mai puțin de un minut pentru a crea un exercițiu cloze! S-ar putea să doriți să umpleți spațiile goale cu forme mai acceptate de cuvinte, ceea ce v-ar putea lua puțin timp...



Mai întâi se dă un titlu exercițiului și apoi sunteți gata să introduceți textul; când sunteți gata, dați clic pe “Clear Gaps” pentru a șterge orice informație ascunsă produsă de niște procesori de word. Acum tot ce mai aveți de făcut este să dați clic pe “Auto-Gap” și să alegeți de exemplu să ștergeți fiecare al cincilea cuvânt.



După 30 de secunde cronometrate de către professor, elevii se pot “bucura” de mai multe minute de muncă:



Cum să creezi propria fișă de exerciții

Există mai multe instrumente disponibile profesorului care vrea să facă astfel de exerciții, de ex. multe din tipurile de exerciții online produse de Hot Potatoes au și opțiunea de printare (e.g. cuvintele încrucișate).

Alte exerciții mai pot fi găsite la <http://www.thelanguagemenu.com> Multe dintre instrumentele găsite aici pot fi folosite gratis.

Exemple de produse din cadrul proiectului web

Mergeți la website-ul proiectului pentru a descărca sau a lucra în exercițiile de mai jos: <http://www.thelanguagemenu.com>

Generator de jocuri de masă

Alegeți între trei mărimi, adăugați imagini din galeria de clipuri sau scrieți propriile texte, întrebări sau exerciții de gramatică și lăsați elevii să lucreze cu gramatica sau vocabularul prin intermediul jocului. Puteți de asemenea să vă creați propriile cartonașe cu întrebări pentru tabla de joc, cu ajutorul generatorului de flash-cards, să le amestecați și să le folosiți împreună.

Bingo maker-ul are trei variante, să vă completeze tabela de bingo cu imagini, să amestece imaginile și cuvintele sau pur și simplu să folosească numai cuvintele și să aleagă mărimea tablei de bingo în funcție de necesitățile proprii. Galeria de clipuri vă oferă sute de posibilități pentru acest instrument. Alegeți-le sau sortați-le. Faceți un fișier pdf și tipăriți-l. Cu ajutorul butonului de refresh se pot schimba imaginile într-o secundă.

Inițiatorul cuvintelor încrucișate

Creeați două tipuri de cuvinte încrucișate extreme de repede. Puzzle-urile de tip crossword sunt o modalitate ușoară de a practica vocabularul. Folosiți vocabularul din galeria de clipuri pentru a crea cuvinte încrucișate bilingve, în mai multe categorii.

Căutarea cuvântului

Introduceți cuvintele pe care doriți să le ascundeți, cu sau fără indicii. Instrumentul creează o fișă de lucru care să conțină răspunsurile gata de printare. A se folosi împreună cu galeria de clipuri multilingvă.

Completarea spațiilor goale

Creeați-vă propria fișă de lucru. Vă grăbiți? Folosiți baza noastră de date cu sute de propoziții din care puteți alege.

Crearea propriilor flashcards

Adăugați propoziția pe care doriți să o aveți, pe flashcard, generați un document pdf și printați-l. Pentru ca materialul să fie folosit o perioadă mai îndelungată, lăminați card-urile. Folosiți acest instrument pentru a face diferite subiecte de discuție pentru clasă, puzzle-uri bilingve sau carduri informative. Se mai poate alege o imagine din galleria de clipuri și să adăugați propriul text la imagine și să printați.

Etichetați/aranjați imaginile

Este vorba de a lucra cu imaginile, cu sau fără răspunsuri. Este perfect și pentru utilizare bilingvă. Trebuie doar să alegeți limba maternă și să lăsați elevii să scrie vocabularul în limba dorită.

Generatorul exercițiului de asociere

Folosiți generatorul pentru a face propria fișă de lucru cu imagini, adăugați textul sau numai un cuvânt pentru ca elevii să poată asocia textul cu imaginea.

Variante multiple de răspuns

Se face fișa de lucru cu variantele multiple de răspuns, cu ajutorul generatorului. Se scrie întrebarea și se dau niște alternative, după care se creează un document pdf. Durează foarte puțin. Se folosește pentru exerciții de vocabular, bilingve, explicații, matematică, fișe de lucru cu întrebări și răspunsuri.

Cuvinte lipsă

Adăugați un text la generatorul de cuvinte lipsă, alegeți spațiul pe care doriți să-l aveți între cuvinte, decideți asupra mărimii fontului și printați fișierul pdf iar fișa de lucru este gata să fie folosită. Acum aveți un text care conține cuvinte lipsă și o mică bancă de cuvinte din care se pot alege cuvintele potrivite.

Împărțirea cuvintelor

Se împart cuvintele în două și se lasă elevii să le formeze, cu sau fără ajutorul indiciilor. Este o metodă excelentă de a folosi sufixele și prefixele, sau doar pentru a se fixa vocabularul. Împărțiți cuvântul în două, adăugați un indiciu dacă doriți și printați fișierul pdf. Este simplu de făcut.

Framework

Alegeți acest instrument atunci când doriți ca elevii să completeze cuvinte în cadrul de lucru, imagini sau cuvinte alese din galeria de clipuri. Se poate să mai fie folosit de elevii bilingvi pentru a traduce cuvintele “cheie”. Alegeți între setarea normală sau fundalul negru. Puteți de asemenea să printați răspunsuri.

Propoziții cu cuvinte amestecate

Scrieți o propoziție și printați un document pdf. Generatorul schimbă ordinea cuvintelor din propoziție și aveți astfel o fișă de lucru gata pentru ca elevii să practice acest tip de exercițiu. La fel de simplu ca numărul.

Spirala de cuvinte

Word spiral funcționează în același fel ca crossword-ul, dar programul generează pătrate într-o spirală. Puteți realiza o spirală care să aibă prima și ultima literă intercalată. Este un instrument și pentru uz bilingv.

Cuvinte aliniate

Este un instrument pentru a realiza exerciții scrise pentru elevi. Folosiți cuvintele proprii, alegeți cuvinte sau imagini din galleria de clipuri și cereți-le elevilor să explice pentru ce sunt folosite, cum le utilizăm, să scrie o propoziție despre cuvânt, să adauge sinonime pentru cuvânt. Este ușor și rapid pentru toate nivelele.

Pentru a avea mai multe relații despre cele de mai sus, mergeți la:

<http://www.thelanguagemenu.com>

Învățarea unei limbi străine prin intermediul calculatorului, bazată pe folosirea sarcinilor de învățare

De ce învățare bazată pe sarcini?

Metodologia TBL a câștigat în ultima decadă destul de mulți adepți. Aceasta poate fi descrisă ca o schimbare completă a paradigmei în cadrul universului de predare a unei limbi, o schimbare mult diferită față de paradigma behavioristică PPP (prezentare, practică și creere) și în cadrul metodei de abordare a elevului- paradigma TBL . Metoda PPP are ca scop prezentarea unei anumite forme sau structuri, să-i facă pe elevi să exerseze această formă iar după aceea să producă un număr de propoziții cu forma respectivă. Folosind această metodă, predarea unei limbi devine în primul rând un proces rigid și închis, în care profesorul supraveghează tot timpul ceea ce fac sau spun elevii. Aici profesorul lucrează cu un tipar în care răspunsurile elevilor sunt monitorizate ca fiind incorecte sau corecte, în relație cu forma învățată. În cazul în care răspunsurile elevilor nu corespund cu forma învățată, vor fi clasificate incorecte, în ciuda faptului că răspunsul a fost o propoziție corectă, doar că nu s-au folosit forma corectă sau cuvântul potrivit.

S-ar putea să vă întrebați de ce este această metodă PPP importantă. Comparând cele două metode se pot evidenția numeroasele avantaje ale metodei TBL. Practic, se pune problema încrederii în această metodă și dacă dvs. credeți în ea, înseamnă că susțineți ideea că învățarea unei limbi este un proces natural și incontrollabil. Peter Skehan, care predă în cadrul programelor MA și MPhil/PhD la Universitatea Thames Valley, Londra, afirmă:

Modul de predare nu poate determina felul în care se vor îmbunătăți cunoștințele elevului. Procesele după care acționează acesta sunt “naturale”. Profesorii și elevii nu pot alege pur și simplu ce trebuie învățat. Așa cum s-a observat în mai multe situații, vocabularul este construit de către elev.⁴

S-au scris multe cărți și articole despre metodele TBL și PPP. În continuare avem părerea lui Michael Lewis, autorul câtorva cărți de referință, despre metoda PPP:

O paradigmă pe care se bazează Prezentarea-Practica-Producerea, sau una care îi seamănă foarte mult, este pe deplin nesatisfăcătoare, irelevantă atunci când trebuie să reflecte fie natura limbajului sau pe cea a învățării.

Problema este că paradigma PPP este și întotdeauna a fost, irelevantă.⁵

Mai sunt și alte argumente aduse de diferiți savanți sau profesori de limbă, împotriva metodei PPP. Unele dintre cele mai șocante sunt de exemplu cele susținute de Peter Skehan, care a spus că metoda PPP ajută profesorul să

⁴ Jane and Dave Willis, eds. , Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 19

⁵ Jane and Dave Willis, eds. , Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 17

monitorizeze comportamentul clasei, să își mențină o anumită autoritate, sau prin folosirea anumitor tehnici, să arate elevilor exact cine este leader-ul.

Crede că elevii vor învăța cea ce este predat, în ordinea în care este predat⁶

PPP a servit la menținerea unei poziții confortabile a profesorilor și a îndrumătorilor.³

Un alt motiv pentru care trebuie reținută această metodă este faptul că probabil a fost metoda cea mai folosită la nivel global, în ceea ce privește predarea unei limbi, din ultimii cinci ani; și încă este folosită de mulți profesori de limbă sau autori de manuale.

Dar haideți să evidențiem câteva dintre argumentele aduse în favoarea TBL. Așa cum arată numele metodei, metodologia se bazează pe învățarea limbii cu ajutorul mai multor sarcini, pentru a însuși și a impulsiona elevii să fie mai spontani – mai puțin învățând și mai mult făcând. Scopul metodei TBL este ca fiecare elev, lucrând cu sarcini diferite și cu alți colegi, să treacă printr-un proces de învățare individuală. Sarcina cea mai importantă a profesorului este aceea de a furniza materialul necesar, sarcinile și să creeze o atmosferă relaxantă în cadrul clasei.

O secvență de TBL ar putea fi de exemplu bazată pe construirea unui orar pentru o săptămână.

Perioada	Luni	Marți	Miercuri	Joi	Vineri
Dimineața					
Prânzul					
După-amiaza					
Seara					

Sarcinile introductive, și cele scrise și cele orale, ar putea să fie rezolvate foarte ușor, prin introducerea numelor zilelor, perioadelor din zi, expresii specifice, etc. etc. Sarcinile introductive vor oferi elevului o bază de cuvinte și expresii pe care să le folosească după bunul plac, înainte de a trece mai departe la alte exerciții. În acest caz, sarcinile ar putea să fie urmate de o altă, în care elevul va trebui să completeze tabelul referindu-se chiar la el. Orarul personal va fi punctul de plecare al unei alte sarcini, în care doi elevi își adresează întrebări reciproc în legătură cu orele. De exemplu, “ce faci marți după amiaza” și așa mai departe.

Profesorul nu trebuie să intervină în timpul realizării acestei sarcini, între cei doi elevi, decât în situația în care aceștia întreabă ceva sau dacă există un moment prielnic comentariilor.

⁶ ibid, p. 17

Profesorul trebuie să asculte și să observe, să aștepte și să urmărească îndeaproape evoluția celor doi, până în momentul în care toți cei din clasă sunt implicați și au rezolvat aceeași sarcină. Această fază este extrem de importantă. Aici profesorul trebuie să aibă rol de catalizator pentru buna procesare a limbii, cu scopul de a face elevii să devină conștienți de propriile abilități lingvistice, ca și de complexitatea limbii – o conștientizare sau un proces de clarificare a unor lucruri, bazat pe diferite observații și întrebări ale tuturor elevilor. Acest lucru pune în mod clar, profesorul într-o nouă postură, în care acesta nu poate să-și pregătească un plan de lecție dinainte. Iată ce spune Michael Lewis despre predarea unei limbi străine și despre metoda TBL:

Limba se reține foarte bine numai atunci când este practică împreună cu alți oameni⁷

Profesorul îi ajută pe elevi să își exprime opiniile.....îi ajută să se corecteze, să clarifice și să aprofundeze aceste percepții⁸

Rolul primordial al profesorului este acela de a selecta materialele și sarcinile și să creeze o atmosferă adecvată⁹

Este foarte important să nu se uite sau să se omită procesul de auto cunoaștere care trebuie să existe fie la sfârșitul fiecărei sarcini, fie, dacă nu, la sfârșitul seriei de exerciții. Este de la sine înțeles faptul că elevul poate întreba sau face anumite observații legate de efectuarea sarcinii. Este de asemenea evident că profesorul trebuie să-i ajute pe elevi să reflecteze asupra propriei lucrări în ceea ce privește limba folosită. Profesorul trebuie să monitorizeze și să corecteze greșelile de limbă și să atragă atenția asupra complexității limbii. Cel mai important lucru care trebuie amintit în acest punct, este acela că procesul de corectare trebuie să se bazeze pe observații făcute de elevi.

O altă sarcină importantă a profesorului, dacă se dorește ca exercițiul, sarcina să fie îndeplinită corespunzător, este de a explica foarte clar cum anume trebuie procedat pentru îndeplinirea ei. Dacă nu se explică bine și în detaliu, s-ar putea să existe cazuri în care elevii să stea foarte mult să se gândească la modul în care funcționează exercițiul, în loc să se concentreze asupra activității de învățare propriu-zise. Aceasta se întâmplă mai ales în cazul începătorilor sau celor care nu sunt familiarizați cu metoda TBL.

Nu este dificilă utilizarea metodei TBL la nivel de începător, dar, oricum, trebuie să se dea începătorilor multe exemple legate de noua limbă, inclusiv cu text, sunet și imagine, atât timp cât exemplele sunt simple și de înțeles. Sarcinile trebuie de asemenea să nu fie prea complicate și simple în structură. În plus, acestea ar trebui să se concentreze asupra subiectelor familiare și ușor de recunoscut pentru începători. Jane Willis a realizat o listă de priorități folositoare profesorului, după cum urmează:

- Creerea unei atmosfere relaxate și plăcute în clasă;

⁷ Jane and Dave Willis, eds., Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 13

⁸ ibid p.15

⁹ ibid p. 15

- Să lucreze pe ceea ce știe, dar fără a aștepta perfecțiunea;
- Să nu-i forțeze să vorbească la început dacă ei nu o doresc;
- Să-i asigure de progresul făcut, și în general să le mărească încrederea în sine.¹⁰

Jane Willis a scris o carte despre Task Based Learning și folosește termeni cum ar fi “pre-sarcină, ciclul acestuia și concentrarea asupra limbajului”.¹¹ În capitolul despre “Învățare bazată pe sarcini”, modelul lui Jane Willis este descris în detaliu.

În exemplul următor vom prezenta o secvență de învățare în care vom încerca să integrăm ideile TBL cu cele ale metodei CALL. Exercițiile CALL vor funcționa ca sarcini introductive care au scopul de a forma un vocabular pentru exercițiile scrise sau orale.

O sarcină bazată pe exemplu “ștecherul”



În această lecție se folosește programul de învățare a unei limbi cu monitorizarea calculatorului pentru a oferi elevilor un vocabular bazat pe termeni tehnici, iar elevii vor învăța despre a da instrucțiuni. Tehnicile importante în instruirea vocațională includ de asemenea și capacitatea de a da și a primi instrucțiuni.

Materialele și casetele video pentru această lecție sunt disponibile în bască, daneză, olandeză, engleză, gaelică, germană, română, și spaniolă

Următoarea lecție poate fi utilizată în cazul majorității studenților, indiferent de specialitate, deoarece instrucțiunile pot fi folosite în mai multe contexte.

Materialele lecției pe suport electronic au două nivele, elementar și intermediar. Prin folosirea materialelor multimedia este posibilă prezența în aceeași clasă a elevilor de nivele diferite.

¹⁰ Jane Willis, A Framework for Task-Based Learning (Malaysia: Longman, 2000), p. 118

¹¹ ibid, p. 52

Lista de materiale:

- a. Priza electrică; este mai bine să fie folosite prizele britanice deoarece acestea sunt “mai complicate”, dar se pot folosi și de alt tip.
- b. cablu flexibil
- c. șurubelnițe
- d. cutter pentru cabluri
- e. Dezizolator de cablu (dar se pot folosi și cutter-ele pentru fire dacă acestea nu sunt disponibile)

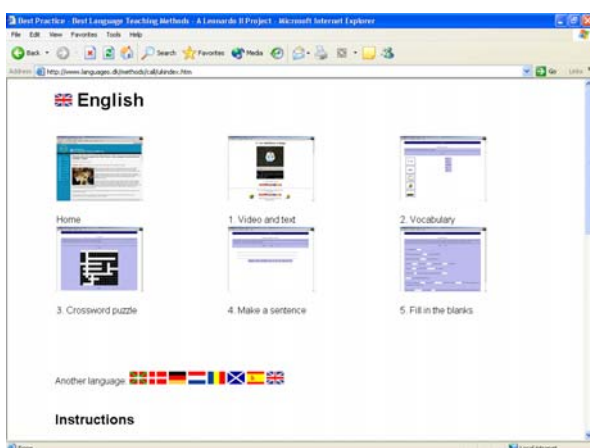
Desfășurarea lecției

1. Se prezintă elevilor materialele CALL, în cazul de față o aplicație făcută pe web, cu imagine video și text, urmată de exerciții. În afară de acestea mai este disponibilă și o traducere a cuvintelor din lecție și a frazelor.

<http://www.languages.dk/methods/call/index.htm>



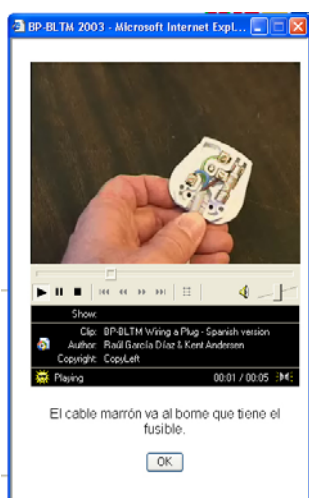
2. Elevii lucrează cu materialul multimedia de pe web, prin realizarea activităților următoare:



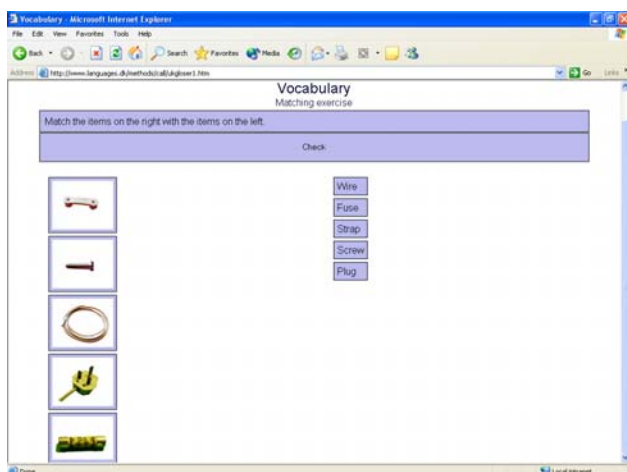
- a. Urmăriți cum imaginea video oferă informații despre conectarea unei prize britanice



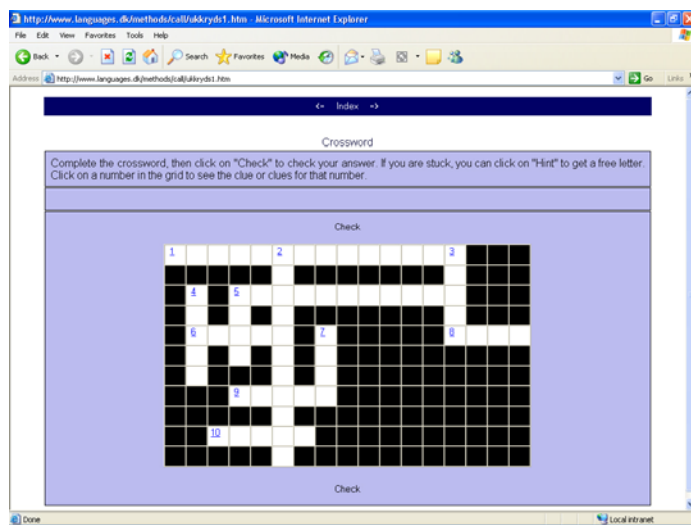
Citiți textul în timp ce ascultați instrucțiunile video.



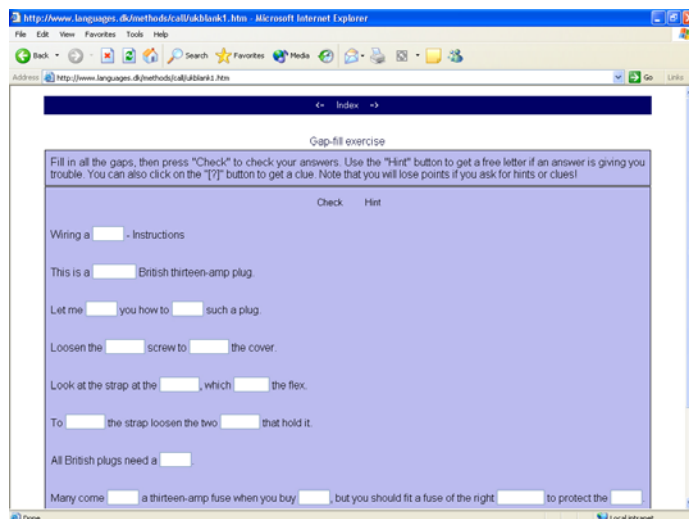
b. Există și varianta de a testa înțelegerea sensului din context prin opțiunea de a da clic pe “flag” (cu traducere)



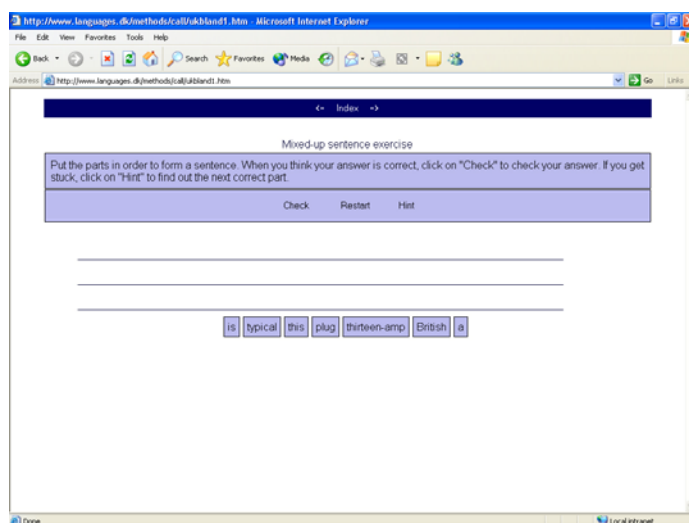
Puneți cuvintele alături de imaginile uneltelor pentru a învăța vocabularul tehnic.



c. Lucrați cu un puzzle care să conțină vocabular tehnic



d. Lucrați cu exercițiul “completați cuvintele lipsă” din imaginea video



e. Lucrați cu exercițiul “aranjarea cuvintelor amestecate” pentru a crea instrucțiuni

3. În momentul în care elevii au terminat de lucrat la calculatoare, deoarece se intenționează ca aceștia să termine simultan, li se oferă câte o versiune a textului conținând aceleași instrucțiuni. Textele pot fi descărcate la adresa <http://www.languages.dk/methods/materials.html>

4. Elevii lucrează în perechi; elevul A îi dă instrucțiuni elevului B despre conectarea unei prize britanice, elevul B l-ar putea ajuta pe primul în ceea ce privește limbajul, dar nu trebuie să facă nimic altceva decât ce i se spune de către A. Textul ar putea fi folosit ca un ajutor suplimentar, dar elevii ar trebui să evite această situație.



5. Elevii schimbă rolurile și repetă activitatea de mai sus.

Sfârșitul pre-sarcinii