

Standard merytoryczno-dydaktyczny

E-materiały dydaktyczne do języka polskiego

Typ e-materiału	E-materiały dydaktyczne do języka polskiego
WYMAGANIA – opis wymagań wobec e-materiałów (z uwzględnieniem sposobu wykorzystania)	
<p>E-materiałem do języka polskiego może być pojedynczy materiał lub zestaw materiałów dydaktycznych umożliwiających realizację pełnej godziny nauczania, w skład którego wchodzi scenariusz lekcji oraz minimum 2 zasoby multimedialne (np. film, nagranie audio, wywiad, prezentacja multimedialna, galeria zdjęć itp.). E-materiały dydaktyczne umożliwią realizację celów i treści kształcenia przedmiotów realizowanych w zakresie rozszerzonym dla szkół ponadpodstawowych kończących się egzaminem maturalnym.</p> <p>Liczba e-materiałów do j. polskiego: 1267 e-materiałów do języka polskiego będzie się składać na co najmniej 240 multimedialnych lekcji. Każdy e-materiał umożliwi realizację pełnej godziny nauczania.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. E-materiały dydaktyczne zawierające treści do języka polskiego rozwijają kompetencję: umiejętność uczenia się, realizują treści podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz rozwijają przynajmniej jeszcze jedną wybraną z katalogu kompetencję kluczową. Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie; (2006/962/WE) [<i>porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, informatyczne, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie; inicjatywność przedsiębiorczość.</i>]. Realizację tych kompetencji zakłada podstawa programowa kształcenia ogólnego w zakresie poszczególnych przedmiotów. 2. E-materiały dydaktyczne zawierają uniwersalne treści języka polskiego, które służą osiągnięciu, określonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego, efektów i celów kształcenia. Wykorzystują metodykę nauczania tegoż przedmiotu. Treści te są możliwe do realizacji w zakresie rozszerzonym w szkołach kończących się egzaminem maturalnym. 3. Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do języka polskiego została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, kształceniu wyprzedzającym, kształceniu hybrydowym. Ma na celu kształcenie umiejętności świadomego i krytycznego odbioru dzieł literackich, ich interpretacji w różnych kontekstach, rozpoznawania w nich odniesień egzystencjalnych, aksjologicznych i historycznych. Proponowane różne aktywne formy uczenia się to: ćwiczenia interaktywne np. gamifikacja (serious games, grywalizacja), wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach, animacje, animacje 3D, film, audiobook/słuchowisko, platforma z grami i zabawami edukacyjnymi, mapy myśli, rzeczywistość rozszerzona (AR-ang. Augmented Reality), ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna). Lekcje są w pełni multimedialne. Materiały dydaktyczne atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują 	

naturalne pasje.

4. E-materiały do języka polskiego służą uczeniu się opartemu na samodzielnej pracy uczniów, jak i pod kierunkiem nauczyciela. Realizują koncepcję nauczania opartą na wspólnym planowaniu uczenia się, zachęcają do pracy z wykorzystaniem funkcjonalności platformy, na której zostaną zamieszczone e-materiały. Stwarzają przestrzeń edukacyjną do realizacji procesu nauczania/uczenia się zgodnie z proponowanymi w koncepcji strategiami/metodami. Zakres wykorzystywanych dostępnych zasobów, w tym multimedialnych wynika i jest podporządkowany przyjętej strategii/metody edukacyjnej, tj.:
- nauczanie hybrydowe - strategii łączącej nauczanie w systemie klasowo-lekcyjnym/zajęć bezpośrednich z zajęciami realizowanymi w formie zdalnej
 - odwrócona klasa - strategię stanowiącą połączenie tradycyjnego nauczania z nauczaniem zdalnym;
 - Strategia Kształcenia Wyprzedzającego, w której "podstawowym założeniem jest wprowadzenie uczniów w cykl uczenia się konstruktywistycznego;
 - metoda projektu, polegająca na samodzielnym realizowaniu przez uczniów zadania przygotowanego przez nauczyciela na podstawie wcześniej ustalonych założeń,
 - gamifikacja/grywalizacja oraz game-based learning stanowiących formy edukacji przez rozrywkę oraz wprowadzenie elementów rywalizacji;
 - concept mapping/mind mapping, strategii polegających na tworzeniu i wykorzystywaniu map pojęciowych oraz map myśli;
 - WebQuest, który ukierunkowany jest na doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów;
 - nauczanie w środowisku elektronicznym 3D – Second Life dającym możliwości wykorzystania w nauczaniu środowiska elektronicznego;
 - metoda tekstu przewodniego pomagająca w doskonaleniu umiejętności wyszukiwania, selekcjonowania i przetwarzania informacji;
 - drama online - wcielanie się w postacie literackie i historyczne na platformie edukacyjnej.
5. E-materiały z języka polskiego realizują koncepcję dydaktyczną nauczania opartego o ideę/koncepcję nauczania wyprzedzającego, oceniania kształtującego, nauczania w środowisku elektronicznym. Powinny spełniać wymogi dydaktyczne: (oznaczony * nie jest obligatoryjny do spełnienia):
- *odwołanie się do wcześniejszej wiedzy i umiejętności ucznia (np. tzw. przedwiedza lub „już wiesz”),
 - sformułowanie celów w języku ucznia,
 - sformułowanie oczekiwań dla ucznia (tzw. kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz,
 - *wpisanie informacji zwrotnej dla ucznia o osiągnięciu celu lub oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga),
 - *podsumowania zbiorcze poszczególnych części materiału oraz wskazania dotyczące tego, co dokładnie uczeń ma opracować, aby odnieść sukces w rozwiązywaniu zadań,
 - zróżnicowane formy zadań oraz zadania o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów.
6. 1267 e-materiałów do języka polskiego będzie się składać na co najmniej 240 multimedialnych lekcji. Każdy e-materiał umożliwi realizację pełnej godziny nauczania. Każdy z e-materiałów zawierać będzie scenariusz zajęć oraz minimum 2 zasoby multimedialne, z których przynajmniej jeden zasób multimedialny jest

jednym z zalecanych bazowych multimediiów:

- gra edukacyjna (gamifikacja/grywalizacja);
- film edukacyjny w dwóch wariantach: samouczek i materiał filmowy o charakterze dokumentalnym lub fabularnym ewentualnie przeplatany sekwencjami animowanymi;
- mapa interaktywna - mapa ogólnogeograficzna lub mapa tematyczna w formie cyfrowej umożliwiająca manipulowanie znajdującymi się na niej danymi;
- animacja/model 3D,
- mapy myśli/pojęć,
- audiobook,
- prezentacje multimedialne, prezentacje TED,
- galerie zdjęć,
- zestawy ćwiczeń interaktywnych (testy, schematy, linia chronologiczna),
- wirtualna rzeczywistość.

Sposób prezentowania treści musi wynikać z przyjętej przez wykonawcę koncepcji dydaktycznej opartej na jednej z wybranych efektywnych strategii pedagogicznych uczenia się (np. konstruktywizm, konektywizm, nauczanie wyprzedzające, kształcenie hybrydowe, ocenianie kształtujące) oraz z dydaktyki przedmiotowej przy zachowaniu racjonalnych proporcji tekstu i multimediiów, umożliwiając uczniom samodzielne uczenie się lub pod kierunkiem nauczyciela.

7. E-materiały będą spełniały kryteria poprawności merytorycznej (zgodne ze współczesną wiedzą naukową), językowej. Zostaną opracowane z poszanowaniem godności, etyki, ogólnie obowiązujących zasad współżycia i norm społecznych oraz będą zgodne z zasadą równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020. Materiały nie zawierają treści reklamowych.

KRYTERIA OCENY SPEŁNIENIA STANDARDU

Zamieszczone poniżej w odrębnej tabeli (*spełnia/nie spełnia*).

Lp.	WYMAGANIE	CHARAKTERYSTYKA WYMAGANIA	SPEŁNIA	NIE SPEŁNIA	Uwagi
1.	E-materiały dydaktyczne zawierają treści do języka polskiego, realizują treści podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz rozwijają przynajmniej jeszcze jedną wybraną z katalogu kompetencję kluczową, której realizację zakłada podstawa programowa kształcenia ogólnego w zakresie poszczególnych przedmiotów. Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady z 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie; (2006/962/WE) - <i>porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, informatyczne, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie; inicjatywność przedsiębiorczość</i> .	Kompetencja porozumiewania się w językach obcych			wariantowo spełnia
		Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne			wariantowo spełnia
		Kompetencje informatyczne (TSI kompetencje społeczeństwa informacyjnego)			wariantowo spełnia
		Umiejętność uczenia się			obowiązkowo spełnia
		Kompetencje społeczne i obywatelskie			wariantowo spełnia
		Inicjatywność i przedsiębiorczość			wariantowo spełnia
		Spełnienie standardu – minimum 2 kompetencje kluczowe, w tym obowiązkowo – umiejętność uczenia się			
2.	E-materiały dydaktyczne do języka polskiego zawierają uniwersalne treści, które służą osiągnięciu, określonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego, efektów i celów uczenia się. Wykorzystują metodykę nauczania tegoż przedmiotu. Treści te są możliwe do realizacji na ponadpodstawowym etapie edukacyjnym w zakresie rozszerzonym w szkołach kończących się egzaminem	Treść materiału pozwala na osiągnięcie efektów i celów uczenia się zawartych w podstawie programowej kształcenia ogólnego			obowiązkowo spełnia
		Treść materiału posiada charakter uniwersalny			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – dwa elementy zostały spełnione			

	maturalnym (tzn. kształcenia literackiego i kulturowego, kształcenia językowego, tworzenia wypowiedzi i samokształcenia).				
3.	<p>Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do języka polskiego została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej. Ma na celu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kształcenie umiejętności świadomego i krytycznego odbioru dzieł literackich, • kształcenie interpretacji dzieł i zjawisk literackich w różnych kontekstach, • rozpoznawanie w dziełach literackich odniesień egzystencjalnych, aksjologicznych i historycznych, • rozwijanie kompetencji językowych, • umożliwianie samorozwoju ucznia we wszystkich obszarach życia kulturowego i komunikacyjnego. <p>Koncepcja jest zgodna z podstawą programową i aktywizuje ucznia proponując różne aktywne formy uczenia się. Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.</p>	Aktywizowanie ucznia			obowiązkowo spełnia
		Uczenie się przez interpretowanie, wnioskowanie, porównywanie.			wariantowo spełnia
		Uczenie się przez udział w grach dydaktycznych.			wariantowo spełnia
		Uczenie się przez stawianie pytań i rozwiązywanie problemów.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizę tekstów literackich, map, wykresów, schematów, infografiki i ilustracji.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizowanie, klasyfikowanie i strukturyzowanie informacji przedstawionych w różnej formie (np. literatura, film, nagranie audio).			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia realizację zakładanych celów kształcenia.			obowiązkowo spełnia

		Uczenie się przez planowanie, projektowanie pracy.			wariantowo spełnia
		Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.			obowiązkowo spełnia
		Uczenie się przez analizę i klasyfikację danych.			wariantowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystano przynajmniej jedną z zaproponowanych form uczenia się			
4.	E-materiał do języka polskiego służy uczeniu się opartemu na samodzielnej pracy ucznia, jak i pod kierunkiem nauczyciela. Realizuje koncepcję nauczania opartą na wspólnym planowaniu uczenia się, zachęca do pracy z wykorzystaniem funkcjonalności platformy, na której zostaną zamieszczone e-materiały. Stwarza przestrzeń edukacyjną do realizacji procesu nauczania/uczenia się zgodnie z proponowanymi w koncepcji strategiami/metodami, tj:	Materiał do samodzielnej pracy uczniów.			obowiązkowo spełnia
		Materiał do samodzielnej pracy uczniów w grupie.			wariantowo spełnia
		Materiał do pracy pod kierunkiem nauczyciela.			obowiązkowo spełnia
		Materiał do pracy w systemie odwróconej klasy.			wariantowo spełnia
		Materiał do pracy w systemie kształcenia wyprzedzającego.			wariantowo spełnia
		Materiał do pracy w systemie nauczania hybrydowego.			wariantowo spełnia
	<ul style="list-style-type: none"> ● nauczanie hybrydowe; ● odwrócona klasa; ● Strategia Kształcenia Wyprzedzającego; ● metoda projektu; ● gamifikacja/grywalizacja oraz game- 	Materiał umożliwia pracę zgodnie z regułami gamifikacji lub grywalizacji.			wariantowo spełnia

	<p>based learning;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● concept mapping/mind mapping (mapy myśli); ● WebQuest; ● nauczanie w środowisku elektronicznym 3D – Second; ● metoda tekstu przewodniego; ● drama online. <p>Zakres wykorzystywanych dostępnych zasobów, w tym multimedialnych wynika i jest podporządkowany przyjętej strategii/metody edukacyjnej.</p>	Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tworzenia map pojęć lub map myśli.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tekstu przewodniego.			wariantowo spełnia
		Spójność koncepcji e-materiału.			obowiązkowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii nauczania w środowisku elektronicznym 3D.			wariantowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań i wykorzystanie przynajmniej jednego z zaproponowanych sposobów (form) uczenia się			
5.	<p>E-materiały do języka polskiego realizują koncepcję dydaktyczną nauczania opartego o ideę/koncepcję oceniania kształtującego. E-materiały powinny spełniać wymogi dydaktyczne: (oznaczony * nie jest obligatoryjny do spełnienia):</p> <ul style="list-style-type: none"> – *odwołanie się do wcześniejszej wiedzy i umiejętności ucznia (np. tzw. przedwiedza lub „już wiesz”), – sformułowanie celów uczenia się w języku ucznia, – sformułowanie oczekiwań dla ucznia (tzw. kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz, – * wpisanie informacji zwrotnej dla ucznia o osiągnięciu celu lub 	E-materiał zawiera odwołanie się do wcześniejszej wiedzy i umiejętności ucznia (np. tzw. przedwiedza lub „już wiesz”)			wariantowo spełnia
		E-materiał zawiera cele uczenia się sformułowane w języku ucznia E-materiał zawiera sformułowane oczekiwania dla ucznia (tzw. kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz			obowiązkowo spełnia
		Zadania zawierają informację zwrotną dla ucznia o osiągnięciu celu lub oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga)			wariantowo spełnia
		E-materiał zawiera podsumowania zbiorcze poszczególnych części materiału oraz wskazania dotyczące tego, co dokładnie uczeń ma opracować, aby odnieść sukces w rozwiązywaniu zadań			wariantowo spełnia

	<p>oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga),</p> <ul style="list-style-type: none"> – *podsumowania zbiorcze poszczególnych części materiału oraz wskazania dotyczące tego, co dokładnie uczeń ma opracować, aby odnieść sukces w rozwiązywaniu zadań, – zróżnicowane formy zadań oraz zadania o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów. 	<p>E-materiał zawiera zadania o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów.</p>			obowiązkowo spełnia
		<p>Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań i przynajmniej jednego wariantowego</p>			
6.	<p>E-materiał do języka polskiego zawierać będzie scenariusz zajęć oraz minimum 2 zasoby multimedialne, z których przynajmniej jeden zasób multimedialny jest jednym z zalecanych multimediiów:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● gra edukacyjna (gamifikacja/grywalizacja); ● film edukacyjny w dwóch wariantach: samouczek i materiał filmowy o charakterze dokumentalnym lub fabularnym ewentualnie przeplatany sekwencjami animowanymi; ● mapa interaktywna - mapa ogólnogeograficzna lub mapa tematyczna w formie cyfrowej umożliwiająca manipulowanie znajdującymi się na niej danymi; ● animacja/model 3D; 	<p>Możliwość realizacji pełnej godziny nauczania (45 min) (ilość materiału nauczania adekwatna do czasu 45 min)</p>			obowiązkowo spełnia
		Scenariusz zajęć			obowiązkowo spełnia
		Film edukacyjny lub samouczek			wariantowo spełnia
		Audiobook/słuchowisko			wariantowo spełnia
		Gry i zabawy edukacyjne			wariantowo spełnia
		Rozwinięte animacje			wariantowo spełnia
		Grafika 3D			wariantowo spełnia

	<ul style="list-style-type: none"> ● mapy myśli/pojęć, ● audiobook, ● prezentacje multimedialne, prezentacje TED, ● galerie zdjęć, ● zestawy ćwiczeń interaktywnych (testy, schematy, linia chronologiczna), ● wirtualna rzeczywistość. <p>Sposób prezentowania treści e-materiału musi cechować zgodność logiczną, merytoryczną i dydaktyczną oraz musi on zapewniać spójność lekcji multimedialnej, której częścią jest dany e-materiał.</p>	Galerie zdjęć			wariantowo spełnia
		Ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna)			wariantowo spełnia
		Prezentacje multimedialne, prezentacje TED			wariantowo spełnia
		Logiczna i merytoryczna spójność scenariusza lekcji z multimediami			obowiązkowo spełnia
		Zawiera drugie multimedium			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań oraz jednego wariantowego			
7.	<p>E-materiały z języka polskiego będą spełniały kryteria poprawności merytorycznej (zgodne ze współczesną wiedzą naukową), językowej. Zostaną opracowane z poszanowaniem godności, etyki, ogólnie obowiązujących zasad współżycia i norm społecznych oraz zgodnie z zasadą równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020.</p>	Poprawność merytoryczna			obowiązkowo spełnia
		Poprawność językowa			obowiązkowo spełnia
		Treści lekcji są zgodne z zasadami etyki, nie godzą w zasady, normy współżycia społecznego (dopuszczalne jest wykorzystywanie treści o powyższym charakterze jako środka wyrazu artystycznego lub innego uzasadnionego zabiegu)			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – trzy elementy zostały spełnione			