

Standard merytoryczno-dydaktyczny

E-materiały dydaktyczne do historii

Typ e-materiału	E-materiały dydaktyczne do historii
WYMAGANIA – opis wymagań wobec e-materiałów (z uwzględnieniem sposobu wykorzystania)	
<p>E-materiałem 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.).</p> <p>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 historii: 949 e-materiałów do historii będzie się składać na co najmniej 180 multimedialnych lekcji.</p> <p>Każdy e-materiał umożliwi realizację pełnej godziny nauczania.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. E-materiały dydaktyczne zawierające treści do <i>historii</i> rozwijają kompetencje społeczne i obywatelskie, realizują treści podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz rozwijają przynajmniej jeszcze jedną 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 <i>historii</i>, 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 kształcenia w zakresie rozszerzonym dla szkół ponadpodstawowych kończących się egzaminem maturalnym, tzn. treści z zakresu: <i>chronologii historycznej, analizy i interpretacji historycznej oraz tworzenia narracji historycznej, które umożliwią uczniowi wyjaśnienie reguł politycznych, społecznych i kulturowych rządzących przeszłością i w oparciu o te reguły pomogą zrozumieć mechanizmy zdarzeń dnia dzisiejszego.</i> 3. Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do historii została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej oraz kształceniu wyprzedzającym i kształceniu hybrydowym. Ma na celu kształtowanie umiejętności: <ul style="list-style-type: none"> • porządkowania i zestawiania wydarzeń z historii powszechnej oraz dziejów ojczystych; • dostrzegania zmienności, ciągłości i dynamiki procesów historycznych i kulturowych; 	

- analizy wydarzeń, zjawisk i procesów historyczne w kontekście epok;
- dostrzegania zależności pomiędzy różnymi dziedzinami życia społecznego;
- rozpoznawania rodzajów źródeł; oceniania ich przydatności do wyjaśnienia problemu historycznego;
- interpretacji wydarzeń historycznych, przyczyn i skutków,
- rozumienia współczesnych mechanizmów społecznych i kulturowych poprzez analizę wydarzeń historycznych,
- przekrojowego i problemowego spojrzenia na historię,
- dokonywania selekcji i hierarchizacji oraz integracji informacji pozyskanych z różnych źródeł wiedzy.

Lekcje są w pełni multimedialne. Materiały dydaktyczne atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.

4. E-materiały do historii służą nauczaniu opartemu na samodzielnej pracy uczniów, jak i pod kierunkiem nauczyciela. Zwiększają autonomię uczniów podczas korzystania z e-materiałów; realizują koncepcję nauczania opartą na wspólnym planowaniu uczenia się, zachęcają do pracy z wykorzystaniem funkcjonalności platformy, na której zostaną zamieszczone e-materiały i/lub w edukacji wyprzedzającej. Do każdej lekcji, bądź w razie potrzeby do danego e- materiału, może powstać biblioteka zasobów składająca się z materiałów źródłowych (np. teksty źródłowe, źródłowe materiały filmowe i nagrania audio, ilustracje, portrety i mapy), multimediiów i materiałów sprawdzających i utrwalających wiedzę ucznia (w tym interaktywnych). Zakres wykorzystywanych dostępnych zasobów, w tym multimedialnych np. *ilustracje, ćwiczenia i zadania sprawdzające, teksty źródłowe, słowniki* itd. wynika i jest podporządkowany przyjętej koncepcji.

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.:

- blended-learning (nauczanie hybrydowe), strategii łączącej nauczanie w systemie klasowo-lekcyjnym/zajęć bezpośrednich z zajęciami realizowanymi w formie zdalnej
- flipped classroom (odwrócona klasa) strategię stanowiącą połączenie tradycyjnego nauczania z nauczaniem zdalnym;
- Strategii Kształcenia Wyprzedzającego, w której podstawowym założeniem jest wprowadzenie uczniów w cykl uczenia się konstruktywistycznego
- metody projektu, polegającej na samodzielnym realizowaniu przez uczniów zadania przygotowanego przez nauczyciela na podstawie wcześniej ustalonych założeń,
- gamifikacji/grywalizacji 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

- WebQuestu, który ukierunkowany jest na doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów;
 - nauczaniu w środowisku elektronicznym 3D – Second Life dającym możliwości wykorzystania w nauczaniu środowiska elektronicznego;
 - metodzie tekstu przewodniego pomagającej w doskonaleniu umiejętności wyszukiwania, selekcjonowania i przetwarzania informacji;
 - dyskusje i debaty.
5. E-materiały realizują koncepcję dydaktyczną nauczania opartego o ideę/koncepcję oceniania kształtującego. E-materiały powinny spełniać wymogi dydaktyczne: (oznaczony * nie jest obligatoryjny do spełnienia):
- *odwołanie się do wcześniejszej wiedzy i umiejętności ucznia (np. tzw. przewidziana 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. 949 e-materiałów do historii będzie się składać na co najmniej 180 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: *filmy, wywiady, dyskusje, debaty, rozwinięte animacje, gry edukacyjne (gamifikacja), wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wycieczki wirtualne) oraz ćwiczenia z zastosowaniem Rzeczywistości rozszerzonej (AR) i dramy online; ilustracje z elementami interaktywnymi, ćwiczenia interaktywne i audiobooki.*
- Sposób prezentowania treści musi wynikać z przyjętej przez wykonawcę koncepcji dydaktycznej opartej na jednej z wybranych efektywnych strategii pedagogicznych uczenia się (np. konstruktywizm, konektywizm, kształcenie wyprzedzające, 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 do historii 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 zgodnie z zasadą równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020. Materiały nie zawierają treści reklamowych.

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

Lp.	WYMAGANIE	CHARAKTERYSTYKA WYMAGANIA	SPEŁNIA	NIE SPEŁNIA	Uwagi
1.	E-materiały dydaktyczne zawierające treści do <i>historii</i> rozwijają kompetencje społeczne i obywatelskie, realizują treści podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz rozwijają przynajmniej jeszcze jedną 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			wariantowo spełnia
		Kompetencje społeczne i obywatelskie			obowiązkowo spełnia
		Inicjatywność i przedsiębiorczość			wariantowo spełnia
		Spełnienie standardu – minimum 2 kompetencje kluczowe, w tym obowiązkowo kompetencje społeczne i obywatelskie			
2.	E-materiały dydaktyczne zawierają uniwersalne treści <i>historii</i> , 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	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			

	kształcenia w zakresie rozszerzonym dla szkół ponadpodstawowych kończących się egzaminem maturalnym, tzn. treści z zakresu: <i>chronologii historycznej, analizy i interpretacji historycznej oraz tworzenia narracji historycznej, które umożliwią uczniowi wyjaśnienie reguł politycznych, społecznych i kulturowych rządzących przeszłością i w oparciu o te reguły pomogą zrozumieć mechanizmy zdarzeń dnia dzisiejszego.</i>				
3.	E-materiał do historii został oparty na konstruktywistycznej i konektywistycznej teorii nauczania/uczenia się i ma na celu kształcenie umiejętności: <ul style="list-style-type: none"> • porządkowania i zestawiania wydarzeń z historii powszechnej oraz dziejów ojczystych; • dostrzegania zmienności, ciągłości i dynamiki procesów historycznych i kulturowych; • analizy wydarzeń, zjawisk i procesów historyczne w kontekście epok; • dostrzegania zależności pomiędzy różnymi dziedzinami życia społecznego; • rozpoznawania rodzajów źródeł; oceniania ich przydatności do wyjaśnienia problemu historycznego; • interpretacji wydarzeń historycznych, przyczyn i skutków, • rozumienia współczesnych 	Aktywizowanie ucznia			obowiązkowo spełnia
		Uczenie się poprzez wyszukiwanie, opisywanie, lokalizowanie, rozpoznawanie informacji			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizowanie, wnioskowanie, porównywanie i wyjaśnianie zjawisk/procesów historycznych.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizowanie, klasyfikowanie i strukturyzowanie informacji przedstawionych w różnej formie (np. literatura, film, nagranie audio).			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizę i organizację danych w postaci tabel, map, wykresów, schematów, infografiki i ilustracji.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez stawianie i weryfikowanie hipotez naukowych.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez udział w grach dydaktycznych.			wariantowo spełnia

	<p>mechanizmów społecznych i kulturowych poprzez analizę wydarzeń historycznych,</p> <ul style="list-style-type: none"> • przekrojowego i problemowego spojrzenia na historię, • dokonywania selekcji i hierarchizacji oraz integracji informacji pozyskanych z różnych źródeł wiedzy. <p>Lekcje są w pełni multimedialne. Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.</p>	Uczenie się poprzez stawianie pytań i rozwiązywanie problemów historycznych.			wariantowo spełnia
		Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.			obowiązkowo spełnia
		E-materiał umożliwia realizację zakładanych celów kształcenia.			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystano przynajmniej jedną z zaproponowanych form uczenia się			
4.	<p>E-materiały do historii służą nauczaniu opartemu na samodzielnej pracy uczniów, jak i pod kierunkiem nauczyciela. Zwiększają autonomię uczniów podczas korzystania z e-materiałów; realizują koncepcję nauczania opartą na wspólnym planowaniu uczenia się; zachęcają do pracy z wykorzystaniem funkcjonalności platformy, na której zostaną zamieszczone e-materiały i/lub w edukacji wyprzedzającej. Przyjęta koncepcja dydaktyczna e-materiału zawiera treści przeznaczone do pracy z nauczycielem i/lub do samokształcenia zgodnie z proponowanymi w koncepcji strategiami/metodami:</p> <p>nauczanie hybrydowe – łączenie nauczania w systemie klasowo-lekcyjnym/zajęć bezpośrednich z</p>	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 (edukacji wyprzedzającej)			wariantowo spełnia
		Spójność koncepcji e-materiału			obowiązkowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę zgodnie z regułami gamifikacji i/lub grywalizacji			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem metody projektu.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę zgodnie z regułami tworzenia i wykorzystywania map pojęciowych oraz map myśli.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia nauczanie w środowisku elektronicznym 3D – Second Life;			wariantowo spełnia

	<p>zajęciami realizowanymi w formie zdalnej odwrócona klasa-połączenie tradycyjnego nauczania z nauczaniem zdalnym; Strategii Kształcenia Wyprzedzającego - wprowadzenie uczniów w cykl uczenia się konstruktywistycznego metody projektu -samodzielne realizowanie przez uczniów zadania przygotowanego przez nauczyciela na podstawie wcześniej ustalonych założeń, gamifikacji/grywalizacji 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 WebQuestu - doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów; nauczanie w środowisku elektronicznym 3D – Second Life; metodzie tekstu przewodniego pomagającej w doskonaleniu umiejętności wyszukiwania, selekcjonowania i przetwarzania informacji; dyskusjom i debatom.</p>	<p>Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tworzenia map pojęć lub/i map myśli.</p> <p>Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystanie przynajmniej jednego z zaproponowanych sposobów (form) uczenia się</p>			<p>wariantowo spełnia</p>
--	--	---	--	--	---------------------------

5.	<p>E-materiały do historii 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 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. 	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
		E-materiał zawiera zadania o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów.			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań i przynajmniej jednego wariantowego			
6.	E-materiał do historii zawierać będzie scenariusz zajęć oraz minimum 2 zasoby multimedialne, z których przynajmniej	Możliwość realizacji pełnej godziny nauczania (45 min) (ilość materiału nauczania adekwatna do czasu 45 min)			obowiązkowo spełnia

<p>jeden zasób multimedialny jest jednym z zalecanych multimediiów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • materiały filmowe, • rozwinięte animacje, • gry edukacyjne (gamifikacja), • wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka), • ćwiczenia z zastosowaniem Rzeczywistości rozszerzonej(AR), • dramę online; • zdjęcia i ilustracje, z elementami interaktywnymi, • ćwiczenia interaktywne w różnych postaciach(w tym m.in. testy, schematy, mapy, linie chronologiczne), • audiobooki. <p>E-materiały do historii zostaną wyposażone w obszerne biblioteki zasobów źródłowych(teksty, źródła filmowe i dźwiękowe, mapy, obrazy, zdjęcia itp), które zostaną wykonane przez Beneficjenta (własne nagrania, reprodukcje). Sposób prezentowania treści musi wynikać z przyjętej przez wykonawcę koncepcji dydaktycznej opartej na jednej z wybranych efektywnych strategii pedagogicznych uczenia się (np. konstruktywizm, konektywizm, kształcenie wyprzedzające, ocenianie kształtujące) oraz z dydaktyki przedmiotowej przy zachowaniu racjonalnych proporcji tekstu i multimediiów, umożliwiając uczniom samodzielne uczenie się lub pod kierunkiem</p>	Scenariusz lekcji.			obowiązkowo spełnia
	Materiały filmowe lub rozwinięte animacje			wariantowo spełnia
	Gry edukacyjne (gamifikacja) lub drama online			wariantowo spełnia
	Wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka) albo ćwiczenia z zastosowaniem Rzeczywistości rozszerzonej(AR)			wariantowo spełnia
	Zdjęcia i ilustracje z elementami interaktywnymi			wariantowo spełnia
	Ćwiczenia interaktywne w różnych postaciach(w tym m.in. testy, schematy, mapy, linie chronologiczne),			wariantowo spełnia
	Audiobook			wariantowo spełnia
	Zawiera drugie multimedium			obowiązkowo spełnia
	Logiczna i merytoryczna spójność scenariusza lekcji z multimediami			obowiązkowo spełnia
Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań oraz jednego wariantowego				

	nauczyciela.				
7.	E-materiały będą spełniały kryteria poprawności językowej i merytorycznej (zgodne ze współczesną wiedzą naukową). 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.	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			