

## Standard merytoryczno-dydaktyczny

E-materiały dydaktyczne do filozofii

Typ e-materiału	<b>E-materiały dydaktyczne do filozofii</b>
<b>WYMAGANIA – opis wymagań wobec e-materiałów (z uwzględnieniem sposobu wykorzystania)</b>	
<p>E-materiałem może być pojedynczy materiał lub zestaw materiałów dydaktycznych umożliwiających realizację 45 minut nauki (pełnej jednostki lekcyjnej), w skład którego wchodzi scenariusz zajęć oraz minimum 2 zasoby multimedialne, z których przynajmniej jeden zasób multimedialny jest jednym z zalecanych bazowych multimediów np. gamifikacja (serious games, grywalizacja), animacje, ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna), platforma z grami i zabawami edukacyjnymi, mapa myśli, second Life- środowisko elektroniczne 3D, prezentacje TED, symulacja interaktywna.</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 filozofii: 1266 e-materiałów do filozofii będzie się składać na co najmniej 240 multimedialnych lekcji.</p> <p>Każdy e-materiał umożliwi realizację pełnej godziny nauczania.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. E-materiały dydaktyczne zawierające treści do filozofii 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.</li> <li>2. E-materiały dydaktyczne zawierają uniwersalne treści filozofii, które służą osiągnięciu, określonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego, efektów i celów kształcenia. Wykorzystują metodykę nauczania tegoż przedmiotu. Treści te są możliwe do realizacji na poziomie szkoły ponadpodstawowej w zakresie rozszerzonym w szkołach kończących się egzaminem maturalnym (tzn. kultury logicznej, w tym semiotyki i teorii komunikacji, elementów historii filozofii, wybranych problemów filozofii i samokształcenia).</li> <li>3. Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do filozofii została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, kształceniu wyprzedzającym, kształceniu hybrydowym, dociekaniach filozoficznych. Ma na celu kształcenie umiejętności świadomego i krytycznego zaznajamiania się z historią filozofii, jej interpretacji w różnych kontekstach, rozpoznawania w niej odniesień kulturowych,</li> </ol>	

egzystencjalnych, aksjologicznych i historycznych. Proponowane różne aktywne formy uczenia się to: ćwiczenia interaktywne np. gamifikacja (serious games, grywalizacja), animacje, filmy, audiobooki, ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna), platforma z grami i zabawami edukacyjnymi, mapa myśli, second Life- środowisko elektroniczne 3D, prezentacje TED, symulacja interaktywna.

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

4. E-materiały do filozofii 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/metodzie 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
- metodzie 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
- dociekań filozoficznych dla dzieci i młodzieży M. Lipmana, które są nauką myślowej samodzielności, otwartości i wszechstronności;
- WebQuestu, 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;
- metodzie tekstu przewodniego pomagającej w doskonaleniu umiejętności wyszukiwania, selekcjonowania i przetwarzania informacji;
- dyskusjom i debatom.

5. E-materiały realizują koncepcję dydaktyczną nauczania opartego o ideę/koncepcję nauczania wyprzedzającego, oceniania kształtującego, nauczania w środowisku elektronicznym. E-materiały 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. 1266 e-materiałów do filozofii 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 i przynajmniej 2 zasoby multimedialne z których przynajmniej jeden zasób jest jednym z zalecanych bazowych multimediów np.: gamifikacja (serious games, grywalizacja), animacje, ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna), platforma z grami i zabawami edukacyjnymi, mapa myśli, second Life- środowisko elektroniczne 3D, prezentacje TED, symulacja interaktywna, prezentacje multimedialne, audiobooki.

Mogą być również wykorzystane inne multimedia np. galerie zdjęć reprodukcji, filmy.

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, dociekania filozoficzne) oraz z dydaktyki przedmiotowej przy zachowaniu racjonalnych proporcji tekstu i multimediów, umożliwiając uczniom samodzielne uczenie się lub pod kierunkiem nauczyciela.

7. E-materiały do filozofii 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.

#### **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 filozofii, 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
		<b>Spełnienie standardu – minimum 2 kompetencje kluczowe, w tym obowiązkowo – umiejętność uczenia się</b>			
2.	E-materiały dydaktyczne zawierają uniwersalne treści, które służą osiągnięciu, określonych celów zawartych 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 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
		<b>Spełnienie standardu – dwa elementy zostały spełnione</b>			

	maturalnym (tzn. kultury logicznej, w tym semiotyki i teorii komunikacji, elementów historii filozofii, wybranych problemów i samokształcenia).				
3.	<p>Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do filozofii została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, ma na celu kształcenie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• umiejętności świadomego i krytycznego zaznajamiania się z historią filozofii,</li> <li>• umiejętności analizy krytycznej;</li> <li>• interpretacji tekstów filozoficznych w różnych kontekstach,</li> <li>• umiejętności rozpoznawania odniesień kulturowych, egzystencjalnych, aksjologicznych i historycznych,</li> <li>• postawy retorycznej,</li> <li>• doskonalenia warsztatu wypowiedzi ustnych</li> </ul> <p>Lekcje są w pełni multimedialne. Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.</p>	Aktywizowanie ucznia			obowiązkowo spełnia
		Uczenie się poprzez wyszukiwanie, opisywanie, lokalizowanie, rozpoznawanie informacji			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez interpretowanie, wnioskowanie, porównywanie i wyjaśnianie zjawisk/procesów filozoficznych.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizowanie, klasyfikowanie i strukturyzowanie informacji przedstawionych w różnej formie (np. tekst filozoficzny, film, nagranie audio)			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizę danych np. map, wykresów, schematów, infografiki i ilustracji.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez stawianie i weryfikowanie hipotez naukowych			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez stawianie pytań i rozwiązywanie problemów filozoficznych.			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
	<b>Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań i wykorzystano przynajmniej jedną z zaproponowanych form</b>				

		uczenia się			
4.	<p>E-materiał do filozofii 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● blended-learning (nauczanie hybrydowe),</li> <li>● flipped classroom (odwrócona klasa)</li> <li>● Strategia Kształcenia Wyprzedzającego,</li> <li>● metoda projektu, ,</li> <li>● gamifikacja/grywalizacja oraz game-based learning .</li> <li>● concept mapping/mind mapping,</li> <li>● dociekania filozoficzne dla dzieci i młodzieży M. Lipmana,;</li> <li>● WebQuest,</li> <li>● nauczanie w środowisku elektronicznym 3D – Second Life;</li> <li>● metoda tekstu przewodniego;</li> <li>● dyskusje i debaty.</li> </ul>	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 ze strategią odwróconej klasy lub/i strategią kształcenia wyprzedzającego.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tworzenia map pojęć lub/i map myśli			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę zgodnie z regułami dociekań filozoficznych.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę zgodnie z regułami gamifikacji lub/i grywalizacji.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem nauczania w środowisku 3D.			wariantowo spełnia
Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem metody projektu.			wariantowo spełnia		
Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem metody tekstu przewodniego.			wariantowo spełnia		
Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem dyskusji i debat.			wariantowo spełnia		

	Zakres wykorzystywanych dostępnych zasobów, w tym multimedialnych wynika i jest podporządkowany przyjętej strategii/metody edukacyjnej.	<b>Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań i wykorzystanie przynajmniej jednego z zaproponowanych sposobów (form) uczenia się</b>			
5.	E-materiały do filozofii realizują koncepcję dydaktyczną nauczania opartego o ideę/koncepcję oceniania kształtującego. E-materiały powinny spełniać wymogi dydaktyczne: (oznaczony * nie jest obligatoryjny do spełnienia): <ul style="list-style-type: none"> <li>– *odwołanie się do wcześniejszej wiedzy i umiejętności ucznia (np. tzw. przedwiedza lub „już wiesz”),</li> <li>– sformułowanie celów uczenia się w języku ucznia,</li> <li>– sformułowanie oczekiwań dla ucznia (tzw. kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz,</li> <li>– * wpisanie informacji zwrotnej dla ucznia o osiągnięciu celu lub oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga),</li> <li>– *podsumowania zbiorcze poszczególnych części materiału oraz wskazania dotyczące tego, co dokładnie uczeń ma opracować, aby odnieść sukces w rozwiązywaniu zadań,</li> <li>– zróżnicowane formy zadań oraz zadania o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych</li> </ul>	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
		<b>Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań i przynajmniej jednego wariantowego</b>			

	uczniów.				
6.	<p>E-materiał do filozofii zawierać będzie scenariusz zajęć oraz minimum 2 zasoby multimedialne, z których przynajmniej jeden zasób multimedialny jest jednym z zalecanych multimediiów:</p> <p>np. gamifikacja (serious games, grywalizacja), animacje, ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna), platforma z grami i zabawami edukacyjnymi, mapa myśli, second Life- środowisko elektroniczne 3D, prezentacje TED, symulacja interaktywna, prezentacje multimedialne, audibooki, filmy.</p> <p>Sposób prezentowania treści musi wynikać z przyjętej przez wykonawcę koncepcji dydaktycznej opartej na jednej z wybranych efektywnych strategii pedagogicznych uczenia się (np. konstruktywizm, konektywizm, ocenianie kształtujące, kształcenie wyprzedzające, kształcenie hybrydowe) oraz z dydaktyki przedmiotowej przy zachowaniu racjonalnych proporcji tekstu i multimediiów, umożliwiając uczniom samodzielne uczenie się lub pod kierunkiem nauczyciela.</p>	Możliwość realizacji pełnej godziny nauczania (45 min) (ilość materiału nauczania adekwatna do czasu 45 min). Zawiera scenariusz zajęć.			obowiązkowo spełnia
Film				wariantowo spełnia	
Audiobook/słuchowisko				wariantowo spełnia	
Animacje				wariantowo spełnia	
Rozwinięte animacje, gry i zabawy edukacyjne				wariantowo spełnia	
Grafika 3D				wariantowo spełnia	
Prezentacja TED				wariantowo spełnia	
Symulacja interaktywna.				wariantowo spełnia	
Gamifikacja				wariantowo spełnia	
Ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy, mapy, linia chronologiczna)				wariantowo spełnia	
1 – 2 prezentacje multimedialne			wariantowo spełnia		
Logiczna i merytoryczna spójność scenariusza lekcji z multimediami			obowiązkowo spełnia		



		Zawiera drugie multimedium			obowiązkowo spełnia
		<b>Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań oraz 1 wariantowego</b>			
7.	E-materiały do filozofii 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.	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	
<b>Spełnienie standardu – trzy elementy zostały spełnione</b>					