

## Standard merytoryczno-dydaktyczny

**E-materiały dydaktyczne do wiedzy o społeczeństwie**

Typ e-materiału	<b>E-materiały dydaktyczne do wiedzy o społeczeństwie</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 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 WOS: 949 e-materiałów do WOS będzie się składać na co najmniej 180 multimedialnych lekcji. Każdy e-materiał umożliwi realizację pełnej godziny nauczania.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. E-materiały dydaktyczne zawierające treści do <i>wiedzy o społeczeństwie</i> rozwijają kompetencje społeczne i obywatelskie, realizują treści podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz rozwijają przynajmniej jeszcze jedną wybraną 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 wiedzy o społeczeństwie, 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 dotyczące wykorzystania i tworzenia informacji na temat życia publicznego, rozpoznawania i rozwiązywania problemów społecznych i politycznych, umiejętności współdziałania w sprawach publicznych, znajomości zasad i procedur demokracji oraz podstaw ustroju Rzeczypospolitej Polskiej, dostrzegania współzależności we współczesnym świecie.</li> <li>3. Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do <i>wiedzy o społeczeństwie</i> 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 dotyczących wykorzystania i tworzenia informacji na temat życia publicznego, rozpoznawania i</li> </ol>	

rozwiązywania problemów społecznych i politycznych, umiejętności współdziałania w sprawach publicznych, znajomości zasad i procedur demokracji oraz podstaw ustroju Rzeczypospolitej Polskiej, dostrzegania współzależności we współczesnym świecie poprzez aktywizowanie ucznia, proponując różne aktywne formy uczenia się, m.in. np.:

- *ćwiczenia interaktywne,*
- *gry edukacyjne (gamifikacja) animacje*
- *ćwiczenia z zastosowaniem Second Life- środowiska elektronicznego 3D,*
- *wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wycieczki wirtualne),*
- *audiobooki*
- *filmy,*
- *dyskusje i debaty.*

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

4. E-materiały do WOS-u 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 - strategii stanowiącej 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;

- dramie online polegającej na wcielaniu się w postacie np. historyczne na platformie edukacyjnej.  
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.
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. 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. 949 e-materiałów do WOS 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:
- 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,
  - 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. konstruktoryzm, konektywizm, kształcenie wyprzedzające, ocenianie kształtujące) oraz z dydaktyki przedmiotowej przy zachowaniu racjonalnych proporcji tekstu i multimediów, 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 zawierające treści do wiedzy o społeczeństwie rozwijają kompetencje społeczne i obywatelskie realizują treści podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz rozwijają przynajmniej jeszcze jedną wybraną 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	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

	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> .	Inicjatywność i przedsiębiorczość			wariantowo spełnia
		<b>Spełnienie standardu – minimum 2 kompetencje kluczowe, w tym obowiązkowo kompetencje społeczne i obywatelskie</b>			
2.	E-materiały dydaktyczne zawierają uniwersalne treści <i>wiedzy o społeczeństwie</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 dotyczące wykorzystania i tworzenia informacji na temat życia publicznego, rozpoznawania i rozwiązywania problemów społecznych i politycznych, umiejętności współdziałania w sprawach publicznych, znajomości zasad i procedur demokracji oraz podstaw ustroju Rzeczypospolitej Polskiej, dostrzegania współzależności we współczesnym świecie.	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>			
3.	Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do	Aktywizowanie ucznia			obowiązkowo spełnia

<p>wiedzy o społeczeństwie 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"> <li>kształtowanie umiejętności z zakresu wykorzystania i tworzenia informacji na temat życia publicznego,</li> <li>kształtowanie umiejętności rozpoznawania i rozwiązywania problemów społecznych i politycznych,</li> <li>kształtowanie umiejętności współdziałania w sprawach publicznych,</li> <li>poznanie zasad i procedur demokracji oraz podstaw ustroju Rzeczypospolitej Polskiej,</li> <li>kształtowanie umiejętności dostrzegania współzależności we współczesnym świecie,</li> <li>aktywizowanie ucznia poprzez proponowanie różnych form uczenia się.</li> </ul> <p>Lekcje są w pełni multimedialne. Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.</p>	Uczenie się poprzez wyszukiwanie, opisywanie, lokalizowanie, rozpoznawanie informacji.			wariantowo spełnia
	Uczenie się poprzez rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów społecznych i politycznych.			wariantowo spełnia
	Uczenie się poprzez interpretowanie, wnioskowanie, porównywanie i wyjaśnianie zjawisk/procesów społeczno-politycznych.			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 projektowanie i udział w grach dydaktycznych.			wariantowo spełnia
	Uczenie się poprzez stawianie pytań i rozwiązywanie problemów społeczno-politycznych.			wariantowo spełnia
	Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.			Obowiązkowo spełnia
	E-materiał umożliwi realizację zakładanych celów kształcenia			Obowiązkowo spełnia
<b>Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystano przynajmniej jedną z zaproponowanych form uczenia się</b>				

4.	<p>E-materiał do wiedzy o społeczeństwie 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>• nauczanie hybrydowe;</li> <li>• 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>• WebQuest;</li> <li>• nauczanie w środowisku elektronicznym 3D – Second Life;</li> <li>• metoda tekstu przewodniego;</li> <li>• drama online.</li> </ul> <p>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</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 umożliwia pracę z zastosowaniem dramy online.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem metody nauczania hybrydowego.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem metody tekstu przewodniego.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem metody projektu.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tworzenia map pojęć lub/i map myśli.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę zgodnie z regułami gamifikacji lub/i grywalizacji.			wariantowo spełnia
		Materiał umożliwia pracę zgodnie ze strategią odwróconej klasy lub/i strategią kształcenia wyprzedzającego.			wariantowo spełnia
Spójność koncepcji e-materiału.			obowiązkowo spełnia		
<b>Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystano przynajmniej jeden z zaproponowanych sposobów (form) uczenia się</b>					

	wykorzystywanych dostępnych zasobów, w tym multimedialnych np. ilustracje, utwory, ćwiczenia i zadania sprawdzające, teksty źródłowe, słowniki itd., wynika i jest podporządkowany przyjętej koncepcji.				
5.	E-materiały do wiedzy o społeczeństwie 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 uczniów.</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>			



6.	<p>E-materiał z WOS - u zawierać będzie scenariusz zajęć oraz minimum 2 zasoby multimedialne, z których przynajmniej jeden zasób multimedialny jest jednym z zalecanych bazowych multimediiów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gra edukacyjna (gamifikacja/grywalizacja);</li> <li>• film edukacyjny w dwóch wariantach: samouczek i materiał filmowy o charakterze dokumentalnym lub fabularnym ewentualnie przeplatany sekwencjami animowanymi;</li> <li>• mapa interaktywna - mapa ogólnogeograficzna lub mapa tematyczna w formie cyfrowej umożliwiającą manipulowanie znajdującymi się na niej danymi;</li> <li>• animacja/model 3D,</li> <li>• mapy myśli/pojęć,</li> <li>• audiobook,</li> <li>• prezentacje multimedialne,</li> <li>• galerie zdjęć,</li> <li>• zestawy ćwiczeń interaktywnych (testy, schematy, linia chronologiczna)</li> <li>• wirtualna rzeczywistość.</li> </ul> <p>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</p>	Możliwość realizacji pełnej godziny nauczania (45 min) (ilość materiału nauczania adekwatna do czasu 45 min)			obowiązkowo spełnia
		Scenariusz zajęć.			obowiązkowo spełnia
		Film edukacyjny w dwóch wariantach: samouczek i materiał filmowy o charakterze dokumentalnym lub fabularnym			wariantowo spełnia
		Gry edukacyjne (gamifikacja) lub elektroniczna mapa myśli			wariantowo spełnia
		Mapa interaktywna - mapa ogólnogeograficzna lub mapa tematyczna w formie cyfrowej			wariantowo spełnia
		Animacja/model 3D,			wariantowo spełnia
		Audiobook			wariantowo spełnia
		Zestawy ćwiczeń interaktywnych (testy, schematy, linia chronologiczna)			wariantowo spełnia
		Galerie zdjęć			wariantowo spełnia
		Zawiera drugie multimedium			obowiązkowo spełnia
		Logiczna i merytoryczna spójność scenariusza lekcji z multimediami			obowiązkowo spełnia
<b>Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań oraz jednego wariantowego</b>					

	uczni (w tym interaktywnych). 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.				
7.	E-materiały do wiedzy o społeczeństwie 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
		<b>Spełnienie standardu – trzy elementy zostały spełnione</b>			