

## Standard merytoryczno-dydaktyczny

E-materiały dydaktyczne do historii

Typ e-materiału	E-materiały dydaktyczne do historii
<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>E-materiały dydaktyczne – równocześnie muszą spełniać następujące wymagania, określone w Standardach merytoryczno-dydaktycznych, w tym m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• E-materiały powinny być oparte na nauczaniu problemowym, badawczym, eksperymentalnym, aktywizującym ucznia.</li> <li>• E-materiały powinny zawierać podsumowania zbiorcze poszczególnych części materiału oraz wskazania dotyczące tego, co dokładnie uczeń ma opracować, aby odnieść sukces w rozwiązywaniu zadań.</li> <li>• E-materiały powinny zawierać zadania o różnym stopniu trudności tak, aby możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów.</li> </ul> <p>E-materiały powinny być dostosowane zarówno do samodzielnej pracy uczniów (zwiększenie autonomii uczniów podczas korzystania z e-materiałów; np. koncepcje nauczania opartą na pracy w systemie odwróconej klasy), jak i pracy pod kierunkiem nauczyciela.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Treści zawarte w e-materiałach będą integralnym składnikiem przekazu multimedialnego.</li> </ul> <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"> <li>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) - porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, informatyczne, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie; inicjatywność przedsiębiorczość ]. Realizację tych kompetencji zakłada podstawa programowa kształcenia ogólnego w zakresie poszczególnych przedmiotów.</li> </ol>	

2. E-materiały dydaktyczne zawierają uniwersalne treści *historii*, 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: *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.*
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:
- porządkowania i zestawiania wydarzeń z historii powszechnej oraz dziejów ojczystych;
  - dostrzegania zmienności, ciągłości i dynamiki procesów historycznych i kulturowych;
  - analizy wydarzeń, zjawisk i procesów historycznych 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), multimedialnych 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. 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 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 multimediów, umożliwiając uczniom samodzielne uczenie się lub pod kierunkiem nauczyciela. Treści zawarte w e-materiałach będą integralnym składnikiem przekazu multimedialnego. Sposób prezentowania treści e-materiału musi cechować zgodność logiczna, merytoryczna i dydaktyczna oraz musi on zapewniać spójność lekcji multimedialnej, której częścią jest dany e-materiał.

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.

#### 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 <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	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

	uczenia się przez całe życie; (2006/962/WE) - porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, informatyczne, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie; inicjatywność przedsiębiorczość.	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>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>	Treść materiału pozwala na osiągnięcie efektów i celów uczenia się zawartych w podstawie programowej kształcenia ogólnego			obowiązkowo spełnia
		Treści zawarte w e-materiałach będą integralnym składnikiem przekazu multimedialnego			obowiązkowo spełnia
		Treść materiału posiada charakter uniwersalny			obowiązkowo spełnia
		<b>Spełnienie standardu – trzy elementy zostały spełnione</b>			
3.	E-materiał do historii został oparty na konstruktywistycznej i konektywistycznej teorii nauczania/uczenia się i ma na celu kształcenie umiejętności: • porządkowania i zestawiania wydarzeń	Aktywizowanie ucznia			obowiązkowo spełnia
		Uczenie się poprzez wyszukiwanie, opisywanie, lokalizowanie, rozpoznawanie informacji			wariantowo spełnia

<p>z historii powszechnej oraz dziejów ojczystych;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dostrzegania zmienności, ciągłości i dynamiki procesów historycznych i kulturowych;</li> <li>• analizy wydarzeń, zjawisk i procesów historyczne w kontekście epok;</li> <li>• dostrzegania zależności pomiędzy różnymi dziedzinami życia społecznego;</li> <li>• rozpoznawania rodzajów źródeł; oceniania ich przydatności do wyjaśnienia problemu historycznego;</li> <li>• interpretacji wydarzeń historycznych, przyczyn i skutków,</li> <li>• rozumienia współczesnych mechanizmów społecznych i kulturowych poprzez analizę wydarzeń historycznych,</li> <li>• przekrojowego i problemowego spojrzenia na historię,</li> <li>• dokonywania selekcji i hierarchizacji oraz integracji informacji pozyskanych z różnych źródeł wiedzy.</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 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
	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
	<b>Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystano przynajmniej jedną z zaproponowanych form uczenia się</b>			
	4.	E-materiały do historii służą nauczaniu opartemu na samodzielnej pracy uczniów, jak i pod kierunkiem nauczyciela. Zwiększają autonomię uczniów podczas	Materiał do samodzielnej pracy uczniów	
		Materiał do samodzielnej pracy uczniów w grupie		wariantowo spełnia

<p>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 zajęciami realizowanymi w formie zdalnej</p> <p>odwrócona klasa-połączenie tradycyjnego nauczania z nauczaniem zdalnym;</p> <p>Strategii Kształcenia Wyprzedzającego - wprowadzenie uczniów w cykl uczenia się konstruktywistycznego</p> <p>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.</p> <p>concept mapping/mind mapping,</p>	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
	Materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tworzenia map pojęć lub/i map myśli.			wariantowo spełnia
	<p><b>Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystanie przynajmniej jednego z zaproponowanych sposobów (form) uczenia się</b></p>			

	<p>strategii polegających na tworzeniu i wykorzystywaniu map pojęciowych oraz map myśli</p> <p>WebQuestu - doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów;</p> <p>nauczanie w środowisku elektronicznym 3D – Second Life;</p> <p>metodzie tekstu przewodniego pomagającej w doskonaleniu umiejętności wyszukiwania, selekcjonowania i przetwarzania informacji;</p> <p>dyskusjom i debatom.</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"> <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</li> </ul>	<p>E-materiał zawiera odwołanie się do wcześniejszej wiedzy i umiejętności ucznia (np. tzw. przedwiedza lub „już wiesz”)</p>			wariantowo spełnia
		<p>E-materiał zawiera sformułowane oczekiwania dla ucznia (tzw. kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz</p>			obowiązkowo spełnia
		<p>E-materiał zawiera cele uczenia się sformułowane w języku ucznia</p>			obowiązkowo spełnia
		<p>Zadania zawierają informację zwrotną dla ucznia o osiągnięciu celu lub oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga)</p>			obowiązkowo spełnia



	<p>oczekiwać (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga),</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 podsumowania zbiorcze poszczególnych części materiału oraz wskazania dotyczące tego, co dokładnie uczeń ma opracować, aby odnieść sukces w rozwiązywaniu zadań			obowiązkowo 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</b>			
6.	<p>E-materiał do historii 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"> <li>• materiały filmowe,</li> <li>• rozwinięte animacje,</li> <li>• gry edukacyjne (gamifikacja),</li> <li>• wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka),</li> <li>• ćwiczenia z zastosowaniem Rzeczywistości rozszerzonej(AR),</li> <li>• dramę online;</li> <li>• zdjęcia i ilustracje, z elementami interaktywnymi,</li> <li>• ćwiczenia interaktywne w różnych postaciach(w tym m.in. testy, schematy, mapy, linie chronologiczne),</li> <li>• audiobooki.</li> </ul>	Możliwość realizacji pełnej godziny nauczania (45 min) (ilość materiału nauczania adekwatna do czasu 45 min)			obowiązkowo spełnia
		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

	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 multimediów, umożliwiając uczniom samodzielne uczenie się lub pod kierunkiem nauczyciela.	Audiobook			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>			
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
		<b>Spełnienie standardu – trzy elementy zostały spełnione</b>			