

Standard merytoryczno-dydaktyczny

E-materiały dydaktyczne do wiedzy o społeczeństwie

Typ e-materiału	E-materiały dydaktyczne do wiedzy o społeczeństwie
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>E-materiały dydaktyczne – równocześnie muszą spełniać następujące wymagania, określone w Standardach merytoryczno-dydaktycznych, w tym m.in.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • E-materiały powinny być oparte na nauczaniu problemowym, badawczym, eksperymentalnym, aktywizującym ucznia. • E-materiały powinny zawierać podsumowania zbiorcze poszczególnych części materiału oraz wskazania dotyczące tego, co dokładnie uczeń ma opracować, aby odnieść sukces w rozwiązywaniu zadań. • E-materiały powinny zawierać zadania o różnym stopniu trudności tak, aby możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów. <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"> • Treści zawarte w e-materiałach będą integralnym składnikiem przekazu multimedialnego. <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"> 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. 	

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.
3. Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do *wiedzy o społeczeństwie* 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 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 postaci 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 umożliwiającą 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. 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.

Treści zawarte w e-materiałach będą integralnym składnikiem przekazu multimedialnego. 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 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 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>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	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
		Spełnienie standardu – trzy elementy zostały spełnione			

	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.				
3.	<p>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, ma na celu:</p> <ul style="list-style-type: none"> kształtowanie umiejętności z zakresu wykorzystania i tworzenia informacji na temat życia publicznego, kształtowanie umiejętności rozpoznawania i rozwiązywania problemów społecznych i politycznych, kształtowanie umiejętności współdziałania w sprawach publicznych, poznanie zasad i procedur demokracji oraz podstaw ustroju Rzeczypospolitej Polskiej, kształtowanie umiejętności dostrzegania współzależności we współczesnym świecie, aktywizowanie ucznia poprzez proponowanie różnych form uczenia się. 	Aktywizowanie ucznia			obowiązkowo spełnia
		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

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

	<ul style="list-style-type: none"> • metoda tekstu przewodniego; • drama online. <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), multimediów i materiałów sprawdzających i utrwalających wiedzę ucznia (w tym interaktywnych). Zakres wykorzystywanych dostępnych zasobów, w tym multimedialnych np. ilustracje, utwory, ćwiczenia i zadania sprawdzające, teksty źródłowe, słowniki itd., wynika i jest podporządkowany przyjętej koncepcji.</p>	Materiał umożliwia pracę zgodnie ze strategią odwróconej klasy lub/i strategią kształcenia wyprzedzającego.			wariantowo spełnia
		Spójność koncepcji e-materiału.			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystano przynajmniej jeden z zaproponowanych sposobów (form) uczenia się			
5.	<p>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):</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, 	E-materiał zawiera odwołanie się do wcześniejszej wiedzy i umiejętności ucznia (np. tzw. przedwiedza lub „już wiesz”)			wariantowo spełnia
		E-materiał zawiera sformułowane oczekiwania dla ucznia (tzw. kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz			obowiązkowo spełnia
		E-materiał zawiera cele uczenia się sformułowane w języku ucznia			obowiązkowo spełnia
		Zadania zawierają informację zwrotną dla ucznia o osiągnięciu celu lub oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga)			obowiązkowo spełnia

	<ul style="list-style-type: none"> – 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 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
		Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań			
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"> • 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, 	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

<ul style="list-style-type: none"> • prezentacje multimedialne, • galerie zdjęć, • zestawy ćwiczeń interaktywnych (testy, schematy, linia chronologiczna) • wirtualna rzeczywistość. <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), multimediów i materiałów sprawdzających i utrwalających wiedzę ucznia (w tym interaktywnych). 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.</p>	Galerie zdjęć			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				
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	
	Spełnienie standardu – trzy elementy zostały spełnione				