

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>Zestaw e-materiałów do historii stanowi 970 e-materiałów dydaktycznych, które umożliwią realizację celów ogólnych i spełnienie wszystkich wymagań szczegółowych określonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum, w zakresie podstawowym i rozszerzonym dla historii (rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z 30 stycznia 2018 r. – Dz. U. 2018 poz. 467), a także zawiera treści rozszerzające i wykraczające poza podstawę programową, umożliwiające poszerzenie wiedzy i wszechstronny rozwój ucznia.</p> <p>Poprzez pojedynczy e-materiał do historii należy rozumieć jednostkę tematyczną, która pełni następujące funkcje:</p> <ul style="list-style-type: none"> – poprzez odpowiednio dobrany zestaw treści, poleceń i multimediów umożliwia uczniowi samodzielne poznanie poruszanego w e-materiale tematu, – bazując na zawartości e-materiału oraz scenariuszu lekcji umożliwia nauczycielowi realizację pełnej lekcji (45 minut) z danego przedmiotu w zakresie podstawowym lub/i rozszerzonym. <p>Struktura e-materiału do historii została opisana poniżej w niniejszym standardzie oraz w koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych.</p> <p>Zakres tematyczny e-materiałów do historii wraz z propozycją bazowego multimedium (określonego niżej w niniejszym standardzie i koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych) jest jednym z załączników do dokumentacji konkursowej. Co do zasady zakres tematyczny e-materiałów nie powinien ulegać zmianom. Dopuszcza się zmiany w zakresie tematów e-materiałów w uzgodnieniu z ekspertami merytorycznymi Ośrodka Rozwoju Edukacji. Zmiany mogą dotyczyć zakresu merytorycznego, tematycznego, jak i zmian w zakresie bazowych multimediów. Dopuszcza się realizację e-materiałów wykraczających w całości poza zakres podstawy programowej dla historii.</p> <p>E-materiały dydaktyczne do historii – równocześnie muszą spełniać następujące wymagania, określone w niniejszym standardzie merytoryczno-dydaktycznym:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. E-materiał do historii to zestaw materiałów dydaktycznych o następującej strukturze (szczegółowo opisanych w koncepcji do przedmiotów humanistycznych): <ul style="list-style-type: none"> – Wprowadzenie i cele nauczania skierowane do ucznia w II osobie liczby pojedynczej, sformułowane językiem dla niego zrozumiałym. 	

- Blok tekstowy - ściśle połączony tematycznie z multimediami zawartym w e-materiale. Część tekstowa, w zależności od przyjętej koncepcji dydaktycznej, może być wprowadzeniem do zagadnień zawartych w multimediami lub przedstawieniem uzupełniających zagadnień teoretycznych, może spełniać rolę wyjaśniającą lub rozszerzającą. Może też stanowić podsumowanie e-materiału.
 - Multimedia bazowe – określone w punkcie 8. niniejszego standardu oraz w koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych tj. (mapa interaktywna, symulacja interaktywna, film edukacyjny tj. film lub film samouczek, animacja/animacja 3D, mapa pojęciowa, gra edukacyjna, audiobook, prezentacje multimedialne, prezentacje TED, interaktywne galerie zdjęć, wirtualny spacer, Rzeczywistość Rozszerzona typu AR, linia chronologiczna).
 - Drugie multimedia - Zestaw minimum ośmiu różnorodnych interaktywnych ćwiczeń multimedialnych, szerzej opisany w koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych. Ćwiczenia mają umożliwić uczniowi autoewaluację procesu uczenia się i sprawdzenie wiadomości i umiejętności zdobytych podczas pracy z e-materiałem, wynikających z różnych poziomów taksonomii celów według zmodyfikowanej klasyfikacji Benjamina Blooma.
 - Słowniczek, który zawiera wyjaśnienia trudnych terminów zawartych w e-materiale.
 - Scenariusz lekcji – wg wzoru określonego w koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych.
2. E-materiał musi stanowić integralną zamkniętą całość, zawierając wszystkie niezbędne treści merytoryczne. Sposób prezentowania treści e-materiału musi cechować zgodność logiczną, merytoryczną i dydaktyczną. Musi zostać zachowana spójność całego e-materiału, tj. treści merytorycznych i zawartych w danym e-materiale multimediami.
 3. E-materiały dydaktyczne zawierające treści do historii realizują treści podstawy programowej kształcenia ogólnego i rozwijają obowiązkowo dwie kompetencje: podstawowe kompetencje społeczne i obywatelskie, kompetencje umiejętność uczenia się oraz rozwijają przynajmniej jeszcze jedną z pozostałych, wybraną z katalogu kompetencji 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, informatyczne, kompetencje społeczne i obywatelskie; inicjatywność przedsiębiorczość*. Realizację tych kompetencji zakłada podstawa programowa kształcenia ogólnego w zakresie poszczególnych przedmiotów.
 4. E-materiały dydaktyczne do historii zawierają uniwersalne treści, które służą osiągnięciu, określonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego, efektów, celów uczenia się i wymagań szczegółowych. W przypadku, gdy pojedynczy e-materiał wykracza w całości poza podstawę programową to kryterium uznaje się za spełnione pod warunkiem zapewnienia wszystkich wymagań zawartych w podstawie programowej z zakresu historii w pozostałych e-materiałach. Wykorzystują aktualną metodykę, aktualne wyniki badań dydaktycznych dotyczących nauczania tegoż przedmiotu oraz aktualny stan wiedzy naukowej. Treści te są możliwe do realizacji kształcenia w zakresie podstawowym i rozszerzonym dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum. E-materiały do historii mogą zawierać ciekawostki dla zainteresowanych oraz treści pogłębiające wiedzę, wykraczające poza podstawę programową.

5. Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do historii została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, kształceniu wyprzedzającym, kształceniu hybrydowym. Ma na celu kształcenie 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.

Koncepcja jest zgodna z podstawą programową i e-materiał oparty na wybranej koncepcji aktywizuje ucznia proponując różne aktywne formy uczenia się. Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.

6. E-materiał do historii musi być dostosowany do samodzielnej pracy uczniów (zwiększenie autonomii uczniów podczas korzystania z e-materiałów; np. koncepcje nauczania opartą na pracy w systemie odwróconej klasy), czyli posiadać walor samokształceniowy (musi umożliwiać uczniowi samodzielne poznanie poruszanego w e-materiale tematu), jaki i dostosowany do pracy pod kierunkiem nauczyciela. E-materiał powinien być oparty na nauczaniu problemowym, badawczym, eksperymentalnym, aktywizującym ucznia. E-materiały do historii 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 - strategię stanowiącą połączenie tradycyjnego nauczania z nauczaniem zdalnym;
 - Strategia Kształcenia Wyprzedzającego, w której “podstawowym założeniem jest wprowadzenie uczniów w cykl uczenia się konstruktywistycznego;
 - metoda projektu, polegająca na samodzielnym realizowaniu przez uczniów zadania przygotowanego przez nauczyciela na podstawie wcześniej ustalonych założeń;

- gamifikacja/grywalizacja 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;
 - dyskusja i debaty;
 - WebQuest, który ukierunkowany jest na doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów.
7. E-materiały do historii realizują koncepcję dydaktyczną nauczania zgodną z założeniami oceniania kształtującego. E-materiały powinny spełniać wymogi dydaktyczne: (oznaczony * nie jest obligatoryjny do spełnienia):
- sformułowanie celów i oczekiwań dla ucznia, skierowanych do ucznia (tzw. kryteria sukcesu), na przykład: Na lekcji: opiszesz, rozpoznasz, przyporzadkujesz, określisz problem badawczy, sformułujesz hipotezę, udokumentujesz, przeanalizujesz, przedstawiś opinię, ocenisz, nauczysz odnosić się krytycznie do informacji i inne,
 - wpisanie informacji zwrotnej dla ucznia o osiągnięciu celu lub oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga) oraz dróg prowadzących do osiągnięcia sukcesu,
 - zawiera zestaw zadań ćwiczeń/ zadań interaktywnych o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów, zgodnych z koncepcją merytoryczną e-materiałów do przedmiotów humanistycznych,
 - * wskazanie wcześniejszej wiedzy niezbędnej do realizacji e-materiału, w formie skierowanej do ucznia, np. Zanim rozpocznesz...
8. Każdy z e-materiałów zawiera minimum 2 zasoby multimedialne, z których przynajmniej jeden zasób multimedialny jest jednym z zalecanych bazowych multimedii opisanych szczegółowo w koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych:
- gra edukacyjna (gamifikacja/grywalizacja),
 - film edukacyjny (w tym wywiad, dyskusje i debaty),
 - animacja lub animacja 3D,
 - audiobook/ słuchowisko,
 - prezentacja multimedialna,
 - wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka edukacyjna),
 - symulacja interaktywna,
 - mapa interaktywna,
 - schemat interaktywny,
 - Rzeczywistość Rozszerzona typu AR;

- linia chronologiczna.

W tabeli tematów e-materiałów do historii, będących załącznikiem do dokumentacji konkursowej, znajduje się propozycja bazowego multimedium spójna z zakresem merytorycznym danego e-materiału. Beneficjent konkursowy tylko w uzgodnieniu z ekspertem Ośrodka Rozwoju Edukacji może dokonać wyboru innego bazowego multimedium. W pierwszej kolejności główne multimedium do danego e-materiału zostanie wybrane z grupy bazowych multimedii określonych dla historii. Inne zmiany w wyborze bazowych multimedii mogą być dokonywane tylko w uzgodnieniu w ekspertami ORE.

W celu uatrakcyjnienia przekazu merytoryczno-dydaktycznego w całej grupie e-materiałów z historii powinien być reprezentowany każdy z rodzajów bazowych multimedii określonych w koncepcji e-materiałów dla przedmiotów humanistycznych.

Drugim zasobem multimedialnym powinien być zestaw ćwiczeń interaktywnych (minimum 8), które mają umożliwić uczniowi autoewaluację procesu uczenia się i sprawdzenie wiadomości i umiejętności zdobytych podczas pracy z e-materiałem, wynikających z różnych poziomów taksonomii celów według zmodyfikowanej klasyfikacji Benjamina Blooma.

W uzasadnionych przypadkach merytoryczno-dydaktycznych, po uzgodnieniu z ekspertami merytorycznymi ORE, beneficjent konkursowy może dokonać wyboru innego drugiego multimedium.

Niedopuszczalne jest wykorzystania tego samego zasobu multimedialnego (np. filmu, animacji, grafiki interaktywnej, zestawu ćwiczeń interaktywnych) w dwóch e-materiałach, realizujących inne lub to samo wymaganie szczegółowe podstawy programowej z danego przedmiotu. W szczególnie uzasadnionych przypadkach merytoryczno-dydaktycznych, po uzgodnieniu z ekspertem merytorycznym ORE, dopuszcza się zastosowanie takiego samego multimedium, ale pod warunkiem liczenia go tylko w jednym e-materiale jako nowego, a w innych jako dodatkowego „trzeciego” multimedium.

Opracowanie e-materiałów do poszczególnych przedmiotów humanistycznych ma spowodować zwiększenie liczby bezpłatnych i dostępnych multimedii. Niedopuszczalne jest wykorzystywanie zasobów już istniejących na platformie www.epodreczniki.pl.

9. Polecenia dla uczniów będą integralnie związane z bazowym multimedium zawartym w e-materiałach z historii i będą stwarzać uczniowi możliwości aktywnego uczenia się.
10. E-materiały do historii będą spełniały kryteria poprawności merytorycznej (zgodne ze współczesną wiedzą naukową) oraz 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	SPEŁNI A	NIE SPEŁNI A	Uwagi
1.	Struktura e-materiału zgodna z koncepcją e-materiałów do przedmiotów humanistycznych	Wprowadzenie i cele nauczania skierowane do ucznia w II osobie liczby pojedynczej			obowiązkowo spełnia
		Blok tekstowy ściśle połączony tematycznie z multimedium zawartym w e-materiale			obowiązkowo spełnia
		Multimedium główne z grupy multimediiów bazowych, związane tematycznie z blokiem tekstowym e-materiału			obowiązkowo spełnia
		Drugie multimedium – zestaw ćwiczeń interaktywnych, które umożliwiają uczniowi autoewaluację procesu uczenia się i sprawdzenie wiadomości i umiejętności zdobytych podczas pracy z e-materiałem			obowiązkowo spełnia
		Słowniczek, który zawiera wyjaśnienie trudnych terminów zawartych w e-materiale			obowiązkowo spełnia
		Scenariusz lekcji przeznaczony dla nauczyciela, zgodny z wzorem zawartym w koncepcji			obowiązkowo spełnia

2.	E- materiał musi stanowić integralną zamkniętą całość zawierając wszystkie niezbędne treści merytoryczne spójne z multimediami	E- materiał stanowi integralną zamkniętą całość zawierając wszystkie niezbędne treści merytoryczne spójne z multimediami			obowiązkowo spełnia
3.	E-materiał dydaktyczny zawierający treści do historii realizuje treści podstawy programowej kształcenia ogólnego, rozwija kompetencje: <i>podstawowe kompetencje społeczne i obywatelskie</i> , kompetencje <i>umiejętność uczenia się</i> oraz rozwija 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). Realizację tych kompetencji zakłada podstawa programowa kształcenia ogólnego w zakresie poszczególnych przedmiotów.	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			obowiązkowo spełnia
		Inicjatywność i przedsiębiorczość			wariantowo spełnia
		Spełnienie standardu – e-materiał kształtuje minimum 3 kompetencje kluczowe, w tym obowiązkowo podstawowe kompetencje matematyczne i naukowo-techniczne oraz umiejętność uczenia się			
4.	E-materiał dydaktyczny do historii zawiera uniwersalne treści, które służą osiągnięciu, określonych w podstawie programowej	Treść e-materiału wraz z multimediami pozwalają na osiągnięcie efektów, celów kształcenia i wymagań szczegółowych zawartych w podstawie programowej			obowiązkowo spełnia

	kształcenia ogólnego, efektów i celów uczenia się. Wykorzystuje aktualną metodykę, aktualne wyniki badań dydaktycznych dotyczących nauczania tegoż przedmiotu oraz aktualny stan wiedzy naukowej. Treści te są możliwe do realizacji kształcenia w zakresie podstawowym i rozszerzonym dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum . E-materiały do historii mogą zawierać ciekawostki dla zainteresowanych oraz treści pogłębiające wiedzę, wykraczające poza podstawę programową.	kształcenia ogólnego. (W przypadku, gdy e-materiał wykracza w całości poza podstawę programową to kryterium uznaje się za spełnione pod warunkiem zapewnienia wszystkich wymagań zawartych w podstawie programowej z zakresu historii w pozostałych e-materiałach)			
		Treść materiału wraz z multimediami wykorzystuje aktualną metodykę, aktualne wyniki badań dydaktycznych dotyczących nauczania historii oraz aktualny stan wiedzy naukowej			obowiązkowo spełnia
		E-materiały do historii mogą zawierać ciekawostki dla zainteresowanych oraz treści pogłębiające wiedzę, wykraczające poza podstawę programową.			wariantowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie elementów obowiązkowych			
5.	Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do historii została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, kształceniu wyprzedzającym, kształceniu hybrydowym. Ma na celu kształcenie umiejętności porządkowania i zestawiania wydarzeń z historii powszechnej oraz dziejów ojczystych;	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

<ul style="list-style-type: none"> – 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. <p>Koncepcja jest zgodna z podstawą programową i e-materiał oparty na wybranej koncepcji aktywizuje ucznia proponując różne aktywne formy uczenia się. Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują</p>	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
	Spełnienie standardu – spełnienie elementów obowiązkowych oraz wykorzystano przynajmniej jedną z zaproponowanych form uczenia się			

	naturalne pasje.				
6.	<p>E-materiały do historii 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.:</p> <ul style="list-style-type: none"> – nauczanie hybrydowe - strategii łączącej nauczanie w systemie klasowo-lekcyjnym/zajęć bezpośrednich z zajęciami realizowanymi w formie zdalnej; – odwrócona klasa - strategię stanowiącą połączenie tradycyjnego nauczania z nauczaniem zdalnym; – Strategia Kształcenia Wyprzedzającego, w której "podstawowym założeniem jest 	E-materiał do samodzielnej pracy uczniów.			obowiązkowo spełnia
		E-materiał ma walor samokształceniowy, to znaczy umożliwia uczniowi samodzielne poznanie poruszanego w e-materiale tematu.			obowiązkowo spełnia
		E-materiał do pracy pod kierunkiem nauczyciela.			obowiązkowo spełnia
		E-materiał do pracy w systemie nauczania hybrydowego.			wariantowo spełnia
		E-materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tekstu przewodniego.			wariantowo spełnia
		E-materiał umożliwia pracę zgodnie ze strategią kształcenia wyprzedzającego.			wariantowo spełnia
		E-materiał umożliwia pracę zgodnie ze strategią odwróconej klasy.			wariantowo spełnia
		E-materiał umożliwia pracę zgodnie z regułami gamifikacji lub/i grywalizacji.			wariantowo spełnia
E-materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tworzenia map pojęć lub/i map myśli.			wariantowo spełnia		

	<p>wprowadzenie uczniów w cykl uczenia się konstruktywistycznego;</p> <ul style="list-style-type: none"> – metoda projektu, polegająca na samodzielnym realizowaniu przez uczniów zadania przygotowanego przez nauczyciela na podstawie wcześniej ustalonych założeń; – gamifikacja/grywalizacja 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; – dyskusja i debaty; – WebQuest, który ukierunkowany jest na doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów 	E-materiał umożliwia pracę z zastosowaniem dyskusji i debat.			wariantowo spełnia
		Spójność koncepcji e-materiału oraz treści i multimediów zawartych w e-materiale.			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystanie przynajmniej jednego z zaproponowanych sposobów, strategii nauczania/uczenia się.			
7.	E-materiał do historii realizuje koncepcję dydaktyczną zgodną z założeniami oceniania kształtującego. E-materiały powinny spełniać wymogi dydaktyczne: (oznaczony * nie jest obligatoryjny do spełnienia):	E-materiał wskazuje wcześniejszą wiedzę ucznia, niezbędną do realizacji e-materiału.			wariantowo spełnia
		E-materiał zawiera sformułowane cele i oczekiwania dla ucznia, skierowane do ucznia (tzw. kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz.			obowiązkowo spełnia

	<ul style="list-style-type: none"> - * wskazanie wcześniejszej wiedzy ucznia, niezbędnej do realizacji e-materiału - sformułowanie celów i oczekiwań dla ucznia, skierowanych do 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) - zawiera zestaw zadań ćwiczeń/ zadań interaktywnych o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów, zgodnych z koncepcją merytoryczną e-materiałów do przedmiotów humanistycznych. 	Zadania zawierają informację zwrotną dla ucznia o osiągnięciu celu lub oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga) i wskazują drogę osiągnięcia sukcesu.			obowiązkowo spełnia
		E-materiał zawiera zestaw zadań ćwiczeń/ zadań interaktywnych o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów, zgodnych z koncepcją merytoryczną e-materiałów.			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań			
8.	E-materiał do historii zawiera minimum 2 zasoby multimedialne, z których przynajmniej jeden zasób multimedialny jest jednym z zalecanych bazowych multimediiów, opisanych szczegółowo w koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych:	Możliwość realizacji pełnej godziny nauczania (45 min) (ilość materiału nauczania adekwatna do czasu 45 min).			obowiązkowo spełnia
		Zawiera grę edukacyjną opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia

<ul style="list-style-type: none"> - gra edukacyjna (gamifikacja/grywalizacja), - film edukacyjny (w tym wywiad, dyskusje i debaty), - animacja lub animacja 3D, - audiobook/ słuchowisko, - prezentacja multimedialna, - wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka edukacyjna), - symulacja interaktywna, - mapa interaktywna, - schemat interaktywny, - Rzeczywistość Rozszerzona typu AR, - linia chronologiczna. <p>Drugim zasobem multimedialnym powinien być zestaw ćwiczeń interaktywnych, które mają umożliwić uczniowi autoewaluację procesu uczenia się i sprawdzenie wiadomości i umiejętności zdobytych podczas pracy z e-materiałem, wynikających z różnych poziomów taksonomii celów według zmodyfikowanej klasyfikacji Benjamina Blooma. Sposób prezentowania treści e-materiału musi cechować zgodność logiczna, merytoryczna i dydaktyczna.</p>	Zawiera film edukacyjny, opisany w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera animację lub animację 3D, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera audiobook/ słuchowisko, opisany w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera prezentację multimedialną, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach, opisany w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera symulację interaktywną, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera mapę interaktywną, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia

		Zawiera schemat interaktywny, opisany w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
		Zawiera Rzeczywistość Rozszerzona typu AR, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
		Zawiera linię chronologiczną, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
		Zawiera drugie multimedium tj.– zestaw ćwiczeń interaktywnych zgodnych z koncepcją merytoryczną e-materiałów (minimum 8).			obowiązkowo spełnia
		Logiczna i merytoryczna spójność scenariusza lekcji z multimediami oraz treściami merytorycznymi zawartymi w danym e-materiale.			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań oraz minimum jednego wariantowego			
9.	E-materiał zawiera polecenia aktywizujące pracę ucznia, które integralnie związane są z bazowym multimedium	E-materiał zawiera polecenia aktywizujące pracę ucznia, które integralnie związane są z bazowym multimedium			obowiązkowo spełnia

		Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań			
10.	E-materiał do historii spełnia kryteria poprawności merytorycznej (zgodne ze współczesną wiedzą naukową) oraz językowej. Został opracowany 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. Materiał nie zawiera treści reklamowych.	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			