

E-materiały dydaktyczne do filozofii

Typ e-materiału	E-materiały dydaktyczne do filozofii
WYMAGANIA – opis wymagań wobec e-materiałów (z uwzględnieniem sposobu wykorzystania)	
<p>Zestaw e-materiałów do filozofii stanowi 890 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 filozofii (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 filozofii 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 filozofii została opisana poniżej w niniejszym standardzie oraz w koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych.</p> <p>Zakres tematyczny e-materiałów do filozofii 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 filozofii.</p> <p>E-materiały dydaktyczne do filozofii – równocześnie muszą spełniać następujące wymagania, określone w niniejszym standardzie merytoryczno-dydaktycznym:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. E-materiał do filozofii 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 multimedium 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. (gra edukacyjna (serious games, grywalizacja), animacja lub animacja 3D, mapa myśli, prezentacja typu TED, prezentacja multimedialna, galeria zdjęć interaktywnych, film edukacyjny, film samouczek (tutorial), audiobook/ słuchowisko, linia chronologiczna, schemat/ grafika interaktywna).

– 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 logiczna, merytoryczna i dydaktyczna. Musi zostać zachowana spójność całego e-materiału, tj. treści merytorycznych i zawartych w danym e-materiale multimedialnych.
3. E-materiały dydaktyczne zawierające treści do filozofii 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 kluczowej (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 filozofii 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 filozofii 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 filozofii mogą zawierać ciekawostki dla zainteresowanych oraz treści pogłębiające wiedzę, wykraczające poza podstawę programową.
5. Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do filozofii została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, kształceniu wyprzedzającym, kształceniu hybrydowym, dociekaniach filozoficznych dla dzieci i

młodzieży M. Lipmana, metodzie tekstu przewodniego. Ma na celu kształtowanie postawy retorycznej, doskonalenie warsztatu wypowiedzi ustnych i pisemnych oraz wszechstronne rozwinięcie ucznia – obywatela, świadomie i krytycznie analizującego stanowiska i koncepcje filozoficzne. Na bazie tych umiejętności uczeń powinien zaznajamiać się z historią filozofii jako egzemplifikacją problemów w odniesieniu do literatury polskiej, tradycji europejskiej i historiozofii.

Proponowane różne aktywne formy uczenia się np.: gamifikacja (serious games, grywalizacja), animacje, animacje 3D, filmy, audiobook/słuchowisko, prezentacje multimedialne, mapy myśli, ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy interaktywne, mapy interaktywne, linia chronologiczna). 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 filozofii 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 filozofii służą uczeniu się opartemu na samodzielnej pracy uczniów, jak i pod kierunkiem nauczyciela. Realizują koncepcję nauczania opartą na wspólnym planowaniu uczenia się, zachęcają do pracy z wykorzystaniem funkcjonalności platformy, na której zostaną zamieszczone e-materiały. Stwarzają przestrzeń edukacyjną do realizacji procesu nauczania/uczenia się zgodnie z proponowanymi w koncepcji strategiami/metodami. Zakres wykorzystywanych dostępnych zasobów, w tym multimedialnych wynika i jest podporządkowany przyjętej strategii/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;
 - WebQuest, który ukierunkowany jest na doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów;
 - dociekania filozoficzne dla dzieci i młodzieży M. Lipmana;
 - metoda tekstu przewodniego.

7. E-materiały do filozofii 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, przyporządkujesz, określisz problem badawczy, sformułujesz hipotezę, udokumentujesz, przeanalizujesz, przedstawisz 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 rozpocznieś...*,

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 dwóch wariantach: (1) "film samouczek" lub (2) "film",
- animacja lub animacja 3D,
- mapa myśli/ pojęć,
- audiobook/ słuchowisko;
- prezentacja multimedialna;
- prezentacja typu TED;
- interaktywna galeria zdjęć;
- schemat/ grafika interaktywna;
- linia chronologiczna.

W tabeli tematów e-materiałów do filozofii, 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 filozofii. 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 filozofii powinien być reprezentowany każdy

z rodzajów bazowych multimediów 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 multimediów. 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 filozofii będą stwarzać uczniowi możliwości aktywnego uczenia się.

10. E-materiały do filozofii 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 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	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 filozofii 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 filozofii zawiera uniwersalne treści, które służą osiągnięciu, określonych w podstawie programowej 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	Treść e-materiału wraz z multimediami pozwalają na osiągnięcie efektów, celów kształcenia i wymagań szczegółowych zawartych w podstawie programowej 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 filozofii w pozostałych e-materiałach)			obowiązkowo spełnia

	realizacji kształcenia w zakresie podstawowym i rozszerzonym dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum. E-materiały do filozofii mogą zawierać ciekawostki dla zainteresowanych oraz treści pogłębiające wiedzę, wykraczające poza podstawę programową.	Treść materiału wraz z multimediami wykorzystuje aktualną metodykę, aktualne wyniki badań dydaktycznych dotyczących nauczania filozofii oraz aktualny stan wiedzy naukowej			obowiązkowo spełnia
		E-materiał do filozofii może 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 filozofii została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, kształceniu wyprzedzającym, kształceniu hybrydowym, dociekaniach filozoficznych dla dzieci i młodzieży M. Lipmana, metodzie tekstu przewodniego. Ma na celu kształtowanie postawy retorycznej, doskonalenie warsztatu wypowiedzi ustnych i pisemnych oraz wszechstronne rozwinięcie ucznia – obywatela, świadomie i krytycznie analizującego stanowiska i koncepcje filozoficzne. Na bazie tych umiejętności uczeń powinien zaznajamiać	Aktywizowanie ucznia.			obowiązkowo spełnia
		Uczenie się przez interpretowanie, wnioskowanie, porównywanie.			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 tekstów literackich, filozoficznych, map, wykresów, schematów, infografiki i ilustracji.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizę i klasyfikację danych.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez planowanie, projektowanie pracy.			wariantowo spełnia

	<p>się z historią filozofii jako egzemplifikacją problemów w odniesieniu do literatury polskiej, tradycji europejskiej i historiozofii. Proponowane różne aktywne formy uczenia się np.: gamifikacja (serious games, grywalizacja), animacje, animacje 3D, filmy, audiobook/słuchowisko, prezentacje multimedialne, , mapy myśli, ćwiczenia interaktywne (w tym m.in. testy, schematy interaktywne, mapy interaktywne, linia chronologiczna).</p> <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 naturalne pasje.</p>	Uczenie się poprzez stawianie pytań i rozwiązywanie problemów.			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			
6.	<p>E-materiały do filozofii służą uczeniu się opartemu na samodzielnej pracy uczniów, jak i pod kierunkiem nauczyciela. Realizują koncepcję nauczania opartą na wspólnym planowaniu uczenia się, zachęcają do pracy z wykorzystaniem funkcjonalności platformy, na której zostaną zamieszczone e-materiały. Stwarzają przestrzeń edukacyjną do realizacji procesu nauczania/uczenia się zgodnie z proponowanymi w koncepcji strategiami/metodami. Zakres</p>	E-materiał do samodzielnej pracy uczniów.			obowiązkowo spełnia
		E-materiał ma walor samokształceniowy, to znaczy umożliwić 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

<p>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 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; – WebQuest, który ukierunkowany jest na doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią 	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
	Spójność koncepcji e-materiału oraz treści i multimedialnych zawartych w e-materiale.			obowiązkowo spełnia
	Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystanie przynajmniej jednego z zaproponowanych sposobów, strategii nauczania/uczenia się.			

	<p>informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów</p> <ul style="list-style-type: none"> – dociekania filozoficzne dla dzieci i młodzieży M. Lipmana, – metoda tekstu przewodniego. 				
7.	<p>E-materiał do filozofii realizuje koncepcję dydaktyczną zgodną z założeniami oceniania kształtującego. E-materiały powinny spełniać wymogi dydaktyczne: (oznaczony * nie jest obligatoryjny do spełnienia):</p> <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, 	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
		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			

	zgodnych z koncepcją merytoryczną e-materiałów do przedmiotów humanistycznych.				
8.	<p>E-materiał do filozofii 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> – gra edukacyjna (gamifikacja/ grywalizacja) – - film edukacyjny w dwóch wariantach: (1) "film samouczek" lub (2) "film", – Animacja lub animacja 3D, – mapa myśli/pojęć, – audiobook/ słuchowisko, – prezentacja multimedialna; – prezentacja typu TED; – interaktywna galeria zdjęć; – schemat/ grafika interaktywna; – linia chronologiczna. <p>Drugim zasobem multimedialnym powinien być zestaw ćwiczeń interaktywnych, które mają umożliwić uczniowi autoewaluację procesu uczenia</p>	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
		Zawiera film edukacyjny wariant 1 "film samouczek", opisany w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
		Zawiera film edukacyjny wariant 2 "film", opisany w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
		Zawiera animację lub animację 3D, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
		Zawiera mapę myśli/ pojęć, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia

<p>się, 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 audiobook/ słuchowisko, opisany w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera prezentację multimedialną, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera prezentację typu TED, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera interaktywną galerię zdjęć, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera schemat/ grafikę interaktywną, 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 filozofii 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			

