

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>Zestaw e-materiałów do wiedzy o społeczeństwie stanowi 915 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 wiedzy o społeczeństwie (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 wiedzy o społeczeństwie 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 wiedzy o społeczeństwie została opisana poniżej w niniejszym standardzie oraz w koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych.</p> <p>Zakres tematyczny e-materiałów do wiedzy o społeczeństwie wraz z propozycją bazowego multimediu (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 wiedzy o społeczeństwie.</p> <p>E-materiały dydaktyczne do wiedzy o społeczeństwie – równocześnie muszą spełniać następujące wymagania, określone w niniejszym standardzie merytoryczno-dydaktycznym:</p>	

1. E-materiał do wiedzy o społeczeństwie to zestaw materiałów dydaktycznych o następującej strukturze (szczegółowo opisanych w koncepcji do przedmiotów humanistycznych):
 - 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 multimedialnych lub przedstawieniem uzupełniających zagadnień teoretycznych, może spełniać rolę wyjaśniającą lub rozszerzającą. Może też stanowić podsumowanie e-materiału.
 - Multimedium 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 multimedium - 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 wiedzy o społeczeństwie realizują treści podstawy programowej kształcenia ogólnego i rozwijają obowiązkowo dwie kompetencje: podstawowe kompetencje społeczne i obywatelskie, kompetencje umiejętności 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 wiedzy o społeczeństwie 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 wiedzy o społeczeństwie w pozostałych e-materiałach. Wykorzystują aktualną metodykę, aktualne wyniki

badzeń 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 wiedzy o społeczeństwie mogą zawierać ciekawostki dla zainteresowanych oraz treści pogłębiające wiedzę, wykraczające poza podstawę programową.

5. Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do wiedzy o społeczeństwie została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, kształceniu wyprzedzającym, 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.: *ćwiczenia interaktywne, gry edukacyjne (gamifikacja) animacje, wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wycieczki wirtualne), audiobooki, filmy, dyskusje i debaty.*
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 wiedzy o społeczeństwie 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 wiedzy o społeczeństwie 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.
7. E-materiały do wiedzy o społeczeństwie 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, 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 rozpocznesz...,
8. Każdy z e-materiałów zawiera minimum 2 zasoby multimedialne, z których przynajmniej jeden zasób multimedialny jest jednym z zalecanych bazowych multimediów opisanych szczegółowo w koncepcji e-materiałów do przedmiotów humanistycznych:
- gra edukacyjna (gamifikacja/grywalizacja);
 - film edukacyjny (w tym: wywiad, dyskusje i debaty) lub film samouczek;
 - animacja lub animacja 3D;
 - mapa myśli lub mapa pojęć;
 - audiobook/ słuchowisko;
 - prezentacja multimedialna;
 - prezentacja typu TED;
 - wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka edukacyjna);
 - schemat/ grafika interaktywna;
 - mapa interaktywna;

- linia chronologiczna;
- symulacja interaktywna.

W tabeli tematów e-materiałów do wiedzy o społeczeństwie, 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 WOS. Inne zmiany w wyborze bazowych multimedii mogą być dokonywane tylko w uzgodnieniu z ekspertami ORE.

W celu uatrakcyjnienia przekazu merytoryczno-dydaktycznego w całej grupie e-materiałów z wiedzy o społeczeństwie 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 wykorzystanie 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 wiedzy o społeczeństwie i będą stwarzać uczniowi możliwości aktywnego uczenia się.
10. E-materiały do wiedzy o społeczeństwie 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 wiedzy o społeczeństwie realizuje treści podstawy programowej kształcenia ogólnego, rozwija kompetencje: <i>podstawowe kompetencje społeczne i obywatelskie, kompetencje 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 wiedzy o społeczeństwie zawiera uniwersalne treści, które służą osiągnięciu, określonych w	Treść e-materiału wraz z multimediami pozwalają na osiągnięcie efektów, celów kształcenia i wymagań szczegółowych zawartych w podstawie programowej			obowiązkowo spełnia

	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 realizacji kształcenia w zakresie podstawowym i rozszerzonym dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum . E-materiały do wiedzy o społeczeństwie 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 wiedzy o społeczeństwie w pozostałych e-materiałach)			
		Treść materiału wraz z multimediami wykorzystuje aktualną metodykę, aktualne wyniki badań dydaktycznych dotyczących nauczania wiedzy o społeczeństwie oraz aktualny stan wiedzy naukowej			obowiązkowo spełnia
		E-materiały do wiedzy o społeczeństwie 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 wiedzy o społeczeństwie została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, kształceniu wyprzedzającym, kształceniu hybrydowym. Ma na celu kształtowanie	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

	<p>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.: ćwiczenia interaktywne, gry edukacyjne (gamifikacja), animacje, wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wycieczki wirtualne), audiobooki, filmy, symulacje interaktywne, grafiki/ schematy interaktywne.</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 interpretowanie, wnioskowanie, porównywanie i wyjaśnianie zjawisk/procesów społeczno-politycznych.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizowanie, klasyfikowanie i strukturyzowanie informacji przedstawionych w różnej formie (np. literatura, film, nagranie audio).			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez analizę i organizację danych w postaci tabel, map, wykresów, schematów, infografiki i ilustracji.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez projektowanie i udział w grach dydaktycznych.			wariantowo spełnia
		Uczenie się poprzez stawianie pytań i rozwiązywanie problemów społeczno-politycznych.			wariantowo spełnia
		Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje.			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie elementów obowiązkowych oraz wykorzystano przynajmniej jedną z zaproponowanych form uczenia się			
6.	E-materiały do wiedzy o społeczeństwie służą uczeniu się opartemu na	E-materiał do samodzielnej pracy uczniów.			obowiązkowo spełnia

<p>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 wprowadzenie uczniów w cykl uczenia się konstruktywistycznego; 	<p>E-materiał ma walor samokształceniowy, to znaczy umożliwiać uczniowi samodzielne poznanie poruszanego w e-materiale tematu.</p>			obowiązkowo spełnia
	<p>E-materiał do pracy pod kierunkiem nauczyciela.</p>			obowiązkowo spełnia
	<p>E-materiał do pracy w systemie nauczania hybrydowego.</p>			wariantowo spełnia
	<p>E-materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tekstu przewodniego.</p>			wariantowo spełnia
	<p>E-materiał umożliwia pracę zgodnie ze strategią kształcenia wyprzedzającego.</p>			wariantowo spełnia
	<p>E-materiał umożliwia pracę zgodnie ze strategią odwróconej klasy.</p>			wariantowo spełnia
	<p>E-materiał umożliwia pracę zgodnie z regułami gamifikacji lub/i grywalizacji.</p>			wariantowo spełnia
	<p>E-materiał umożliwia pracę z zastosowaniem strategii tworzenia map pojęć lub/i map myśli.</p>			wariantowo spełnia
<p>Spójność koncepcji e-materiału oraz treści i multimedialnych zawartych w e-materiale.</p>			obowiązkowo spełnia	

	<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; – WebQuest, który ukierunkowany jest na doskonalenie kompetencji posługiwania się technologią informacyjno-komunikacyjną w uczeniu się i rozwiązywaniu problemów 	<p>Spełnienie standardu – spełnienie wymagań obowiązkowych i wykorzystanie przynajmniej jednego z zaproponowanych sposobów, strategii nauczania/uczenia się.</p>			
7.	E-materiał do wiedzy o społeczeństwie 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
	<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. 	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

	<p>kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz,</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<p>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.</p>			obowiązkowo spełnia
		Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań			
8.	<p>E-materiał do wiedzy o społeczeństwie 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:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gra edukacyjna (gamifikacja/grywalizacja); - film edukacyjny (w tym: wywiad, dyskusje i debaty) lub film samouczek; - animacja lub animacja 3D; 	<p>Możliwość realizacji pełnej godziny nauczania (45 min) (ilość materiału nauczania adekwatna do czasu 45 min).</p>			obowiązkowo spełnia
		Zawiera grę edukacyjną opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
		Zawiera film edukacyjny lub film samouczek, opisany w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia

<ul style="list-style-type: none"> – mapa myśli lub mapa pojęć; – audiobook/ słuchowisko; – prezentacja multimedialna; – prezentacja typu TED; – wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach (wirtualna wycieczka edukacyjna); – schemat/ grafika interaktywna; – mapa interaktywna; – linia chronologiczna; – symulację interaktywną. <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 animację lub animację 3D, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera mapę myśli lub pojęć, 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 prezentację typu TED, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera schemat/ grafikę interaktywną, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
	Zawiera wirtualny spacer po miejscach lub wnętrzach, opisany w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia

		Zawiera mapę interaktywną, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
		Zawiera linię chronologiczną, opisaną w koncepcji e-materiałów.			wariantowo spełnia
		Zawiera symulację interaktywną, 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 wiedzy o społeczeństwie 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			