

KONCEPCJA
E-MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH DO NAUKI JĘZYKÓW OBCYCH
NOWOŻYTNYCH

Wprowadzenie	2
I. Nauczanie języka obcego – założenia ogólne	3
I.1. Nauka języka obcego na I etapie edukacyjnym.....	6
I.2. Nauka języka obcego na II etapie edukacyjnym.....	8
I.3. Nauka języka obcego na III etapie edukacyjnym.....	10
II. Teorie i koncepcje naukowe oraz metody, sprzyjające aktywnemu uczeniu się	12
III. Struktura e-materiałów dydaktycznych do nauki języka obcego	17
IV. Rodzaje multimediiów i ich rola w nauczaniu.....	24
Bibliografia.....	35

Wprowadzenie

Koncepcja e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych nowożytnych została opracowana w ramach projektu pozakonkursowego koncepcyjnego pn. „Tworzenie e-materiałów dydaktycznych do kształcenia ogólnego - etap II”, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego, realizowanego w Ośrodku Rozwoju Edukacji w Warszawie.

Koncepcja składa się z czterech rozdziałów, tj. *Nauczanie języka obcego – założenia ogólne, Teorie i koncepcje naukowe oraz metody sprzyjające aktywnemu uczeniu się, Struktura e-materiałów dydaktycznych do nauki języka obcego oraz Rodzaje multimediiów i ich rola w nauczaniu.*

Struktura e-materiału jak i wymagania merytoryczne co do zasobów multimedialnych są jednakowe dla wszystkich języków obcych, pomimo, że zgodnie z regulaminem konkursowym, języki obce nowożytne zostały pogrupowane w sześć obszarów:

- Obszar I: Język angielski I (szkoła podstawowa: klasy I –III i klasy IV – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum w zakresie podstawowym i rozszerzonym).
- Obszar II: Język niemiecki I (szkoła podstawowa: klasy I –III i klasy IV – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum w zakresie podstawowym i rozszerzonym).
- Obszar III: Język francuski II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum).
- Obszar IV: Język włoski II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum).
- Obszar V: Język hiszpański II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum).
- Obszar VI: Język rosyjski II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum).

Załącznikami do dokumentacji konkursowej, oprócz niniejszej koncepcji są również wykazy e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych w podziale na ww. sześć obszarów w odniesieniu do **języków nauczanych jako pierwsze i drugie.**

Koncepcja e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych nowożytnych oraz ww. wykazy e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych nowożytnych stanowią podstawę regulaminu konkursowego na opracowanie e-materiałów dydaktycznych do nauki języki obcych w ramach wybranych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej projektów konkursowych.

I. Nauczanie języka obcego – założenia ogólne

Celem opracowania e-materiałów dydaktycznych do języków obcych jest udostępnienie uczniom i nauczycielom nowoczesnych, otwartych i bezpłatnych e-materiałów, które stworzą bazę do nauki języków obcych w dowolnym miejscu, czasie i za pośrednictwem dowolnego urządzenia. Dzięki temu, w sytuacjach, które wymagać będą nauki w trybie zdalnym, zasoby te przyczynią się do zwiększenia równego dostępu do wysokiej jakości treści edukacyjnych oraz większego wykorzystania innowacyjnych sposobów uczenia się i nauczania, wykorzystujących technologie informacyjno-komunikacyjne. E-materiały służyć będą nauczycielom także do wspierania i uzupełniania nauczania stacjonarnego, oraz do wykorzystania przez uczniów w ich pracy samodzielnej bądź pod kierunkiem nauczyciela.

Zgodnie z zapisami **podstawy programowej**, nadrzędnym celem edukacji językowej na każdym etapie edukacyjnym jest **skuteczne porozumiewanie się** w języku obcym w mowie i w piśmie. Język obcy powinien być przede wszystkim traktowany jako środek umożliwiający uczniowi osiągnięcie różnych, właściwych dla danej sytuacji i motywacji celów komunikacyjnych z założeniem, że poprawność językową oraz zakres struktur językowych będzie uczeń budował sukcesywnie, w trakcie swojej wieloletniej edukacji językowej. Aby cel ten mógł być spełniony, e-materiały, opracowane w oparciu o treści nauczania i umiejętności podane w wymaganiach szczegółowych podstawy programowej na każdym etapie edukacyjnym, muszą posiadać **układ spiralny** umożliwiający kilkakrotne powtarzanie tych samych zagadnień, ale w uzupełnieniu i ich rozszerzeniu o nową wiedzę i umiejętności językowe.

Priorytetem edukacyjnym jest również zalecenie, aby zapewnić każdemu uczniowi możliwość **kontynuacji nauki tego samego języka obcego** nowożytnego jako pierwszego na wszystkich etapach edukacyjnych, tj. od I klasy szkoły podstawowej do ostatniej klasy szkoły ponadpodstawowej (czyli przez 12 albo 13 lat). Od klasy VII szkoły podstawowej, na drugim etapie edukacyjnym, uczeń rozpoczyna obowiązkową naukę drugiego języka obcego nowożytnego. Podstawa programowa przewiduje kilka wariantów programowych, natomiast ze względu na powszechność nauczania języków obcych dla niniejszego projektu, przyjęto opracowanie e-materiałów dydaktycznych w zakresie nauki języków: **angielskiego i niemieckiego, nauczanych jako języki pierwsze (wiodące)**¹ w trakcie całego procesu kształcenia (poziomy od A1 do B2+/C1 w zakresie rozumienia wypowiedzi, wg Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ));

oraz w zakresie języków: **francuski, rosyjski, hiszpański i włoski, nauczanych jako języki drugie** od klasy VII szkoły podstawowej do końca III etapu edukacyjnego (poziomy od A1 do A2+), zgodnie z poniższym podziałem na obszary:

- Obszar I: Język angielski I (szkoła podstawowa: klasy I –III i klasy IV – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum w zakresie podstawowym i rozszerzonym).
- Obszar II: Język niemiecki I (szkoła podstawowa: klasy I –III i klasy IV – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum w zakresie podstawowym i rozszerzonym).

¹ Języki pierwsze –wiodące oznaczono w niniejszej dokumentacji zgodnie z oznaczeniem stosowanym w podstawie programowej cyfrą I i analogicznie języki nauczane jako drugie – cyfrą II.

- Obszar III: Język francuski II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum.
- Obszar IV: Język włoski II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum.
- Obszar V: Język hiszpański II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum.
- Obszar VI: Język rosyjski II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum.

E-materiały do obszaru I i II będą zatem opracowywane do podstawy programowej I.1; II.1, III.1P i III.1R; natomiast e-materiały do obszarów III,IV,V,VI będą opracowywane do podstawy programowej II.2, III.2

Kształcenie językowe nie jest celem samym w sobie. Znajomość języka obcego ma służyć młodemu człowiekowi do realizacji różnorodnych celów komunikacyjnych oraz postrzegana jest także jako element niezbędny do przygotowania ucznia do sprawnego funkcjonowania w dorosłym życiu. Na rynku pracy we współczesnym, szybko zmieniającym się świecie, w którym liczyć się będą zawody i czynności wymagające kreatywnego i krytycznego myślenia (Fazlagić, 2019:2) sprawnie poruszać będą się osoby wyposażone w wiedzę i umiejętności dostosowane do nowych wymagań ekonomicznych i społecznych.

Nauczanie języka obcego nie może koncentrować się na biernym przekazywaniu wiedzy. Uczeń powinien stać się aktywnym uczestnikiem w wszechstronnym **procesie uczenia się**, który łączy kompetencje językowe z kształceniem przedmiotowym i rozwijaniem **umiejętności pozajęzykowych (uniwersalnych)** takich jak np. umiejętność uczenia się i budowanie poczucia odpowiedzialności za własną naukę. Uczeń musi mieć poczucie użyteczności i przydatności wiedzy (Hunziker, 2018), które pozwoli mu realizować własne cele tu i teraz oraz w przyszłości, w życiu dorosłym prywatnym i zawodowym. Umiejętność krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów, czy pracy zespołowej, które są składowymi **kompetencjami kluczowych**² muszą być stale rozwijane na każdym etapie kształcenia językowego. E-materiały umożliwiające realizację powyższych celów będą wsparciem w stałym podnoszeniu poziomu kompetencji językowych i wdrażaniu ucznia w proces uczenia się przez całe życie, dzięki czemu stanie się on aktywnym, kreatywnym i przedsiębiorczym członkiem społeczeństwa.

Kształcenie językowe, podobnie jak inne przedmioty humanistyczne **kształtują postawy** ucznia jako świadomego odbiorcy i uczestnika kultury, otwartego na różnorodność kultur i języków, rozwijają **kompetencję międzykulturową**, umiejętność komunikowania się w różnych sytuacjach, kształtują samodzielność w docieraniu do informacji, budują jego poczucie wartości i sprzyjają rozwojowi zainteresowań uczniów.

² Zalecenia Rady Unii Europejskiej z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie

Cele kształcenia i treści nauczania języków obcych opisane w podstawie programowej (2017, 2018) odnoszą się do 5 obszarów opisanych w ESOKJ tj. **wiedzy, recepcji, produkcji, interakcji i mediacji** i obejmują następujące **umiejętności językowe**:

1. znajomość środków językowych
2. rozumienie wypowiedzi ze słuchu oraz wypowiedzi pisanych
3. tworzenie wypowiedzi ustnych i pisanych
4. reagowanie ustne i pisemne na wypowiedzi
5. przetwarzanie wypowiedzi.

W procesie nauczania ważne jest aby wykształcić w uczniach refleksyjną analizę własnego procesu uczenia się, pomóc im w zdiagnozowaniu posiadanych umiejętności i preferowanego stylu uczenia się oraz wskazać za pomocą różnych strategii uczenia się najbardziej skuteczną drogę do osiągnięcia sukcesu w nauce. W zakres **umiejętności pozajęzykowych** wchodzi te, które służą doskonaleniu własnego warsztatu uczenia się – kompetencji świadomej i samodzielnej nauki:

1. dokonywanie przez ucznia samooceny
2. budowanie repertuaru technik służących samodzielnej pracy nad językiem
3. współdziałanie w grupie
4. korzystanie z różnych źródeł informacji w języku obcym
5. stosowanie strategii komunikacyjnych, w tym strategii kompensacyjnych
6. budowanie świadomości językowej.

Materiały dydaktyczne muszą więc umożliwiać rozwijanie u uczniów **strategii wspierających proces uczenia się**, takich jak np.:

1. wykorzystywanie domysłu językowego w rozwijaniu sprawności rozumienia tekstu słuchanego i czytanego
2. formułowanie reguł na podstawie rozpoznanych wzorców
3. traktowanie błędu jako narzędzia do doskonalenia znajomości języka
4. wykorzystywanie różnorodnych technik takich wspierających uczenie się słownictwa (np. mnemotechniki, tworzenie grup wyrazowych, mapy myśli).

Materiały dydaktyczne dla każdego etapu edukacyjnego muszą umożliwiać realizację powyższych celów w zakresie określonym w podstawie programowej (opis osiągnięć np. dotyczący zakresu środków językowych: bardzo podstawowy, podstawowy, w miarę rozwinięty, bogaty) w odniesieniu do:

1. etapu edukacyjnego i wieku ucznia
2. zakresu kształcenia językowego (język nauczany jako pierwszy, bądź jako drugi)
3. specyfiki danego języka obcego
4. możliwości indywidualnych ucznia.

E-materiały powinny charakteryzować się różnorodnością w **doborze tekstów** oraz w **formie przekazu**, tak aby poprzez swoją atrakcyjność oraz dostosowanie do wieku, zainteresowań i poziomu językowego ucznia sprzyjały budowaniu pozytywnego nastawienia do nauki języka obcego, rozbudzały zainteresowania i motywację do nauki. Atrakcyjność i różnorodność zapewnią materiały opracowane z **wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnej**, bez której trudno wyobrazić sobie naukę XXI wieku. Użycie narzędzi TIK nie tylko sprzyja nauce języka obcego, ale także rozwija kompetencje cyfrowe oraz pozostałe kompetencje kluczowe, przyczyniając się holistycznego rozwoju młodego człowieka.

Wszystkie materiały zostaną opracowane w oparciu o **zakresy tematyczne** podane w podstawie programowej (w wariantach podstawy programowej wybranych dla niniejszego konkursu). Do każdego zakresu tematycznego należy opracować **5 e-materiałów dydaktycznych** na każdy rok kształcenia, umożliwiających realizację 45-minutowych jednostek lekcyjnych. Wyjątkiem są materiały **do podstawy III.1** do której należy opracować **7 e-materiałów dydaktycznych**. Każdy z materiałów w obrębie danego zakresu tematycznego musi mieć swój tytuł/temat oraz musi być zróżnicowany pod względem realizowanych celów i treści nauczania wskazujących na charakter spiralny.

Szczegóły dotyczące liczby i struktury materiałów opisane są w niniejszym dokumencie oraz w wykazach e-materiałów dydaktycznych do nauki języka obcego nauczanego jako język pierwszy oraz jako język drugi.

I.1. Nauka języka obcego na I etapie edukacyjnym

Edukacja wczesnoszkolna to pierwszy etap edukacyjny. Obejmuje klasy I-III szkoły podstawowej i stanowi fundament dalszego kształcenia i świadomego zdobywania wiedzy. Zgodnie z podstawą programową, edukacja na tym etapie jest „ukierunkowana na zaspokojenie naturalnych potrzeb rozwojowych ucznia” poprzez respektowanie podmiotowości ucznia w procesie budowania indywidualnej wiedzy oraz przechodzenia z wieku dziecięcego do okresu dorostania.

Edukacja wczesnoszkolna realizowana jest w formie kształcenia zintegrowanego i obejmuje fizyczny, emocjonalny, społeczny i poznawczy obszar rozwoju dziecka. Obszary te stymulowane są poprzez wielokierunkową aktywność w zakresie poszczególnych edukacji w tym - **językową**. Na tym etapie edukacyjnym język obcy powinien przede wszystkim przyczyniać się do **wszechstronnego rozwoju dziecka**, a nie stanowić celu samego w sobie. Istotne jest, aby w tym okresie pomóc uczniom rozbudzić w sobie **pozytywne nastawienie do nauki języka obcego** nowożytnego oraz budować postawę otwartości i szacunku wobec różnorodności języków, kultur i narodowości, przy jednoczesnym wspieraniu ucznia w budowaniu poczucia własnej wartości i wiary we własne możliwości.

Specyfika nauczania języka obcego w edukacji wczesnoszkolnej polega na **łączeniu treści kształcenia** z poszczególnych edukacji w spójną całość. Ważne jest aby edukacja z zakresu języka obcego nowożytnego wspierała i była wspierana przez treści nauczania określone dla pozostałych edukacji, przede wszystkim w zakresie kluczowych pojęć i umiejętności, takich jak np. liczenie, pisanie, czy

opanowywanie wiedzy ogólnej o otaczającym dziecko świecie. Sprzyja temu stosowanie różnorodnych metod i technik nauczania i uczenia się charakterystycznych dla tego etapu edukacyjnego, ale mających zastosowanie również w kolejnych latach nauki szkolnej. Dominującą formą pracy jest **nauczanie przez doświadczanie i polisensoryczne** poznawanie świata. W codzienną naukę zaangażowane są **wszystkie zmysły**, a wrażeniom edukacyjnym musi towarzyszyć **zaangażowanie i ekscytacja**. Wiedza osobiście doświadczana i budząca pozytywne emocje jest łatwiej przyswajana i zapamiętywana na dłużej, a w odpowiedni sposób utrwalana pozostawia trwały ślad pamięciowy. Takiemu przyswajaniu wiedzy służy również spiralny układ treści.

Techniki stosowane do pracy z małym uczniem muszą uwzględniać możliwości i potrzeby rozwojowe dzieci, ich naturalną ciekawość świata, czyli wykorzystywać **ruch, dźwięk i obraz**. Należy zapewnić dziecku różnorodność w obrębie każdej jednostki lekcyjnej, jak również w całym cyklu kształcenia na tym etapie edukacyjnym, pamiętając, że młodsze dzieci uczą się poprzez zabawę. Mają dość krótki okres koncentracji i szybko się nudzą. Materiały dydaktyczne opracowane dla edukacji wczesnoszkolnej powinny więc charakteryzować się różnorodnością i atrakcyjnością. Powinny zawierać np. ilustracje, karty obrazkowe i karty wyrazowe, bajki - również te znane dzieciom w języku polskim, wierszyki, wyliczanki, krótkie filmy, animacje, słowniki obrazkowe itp. Należy umożliwić dziecku osłuchanie się z językiem poprzez kontakt z różnorodnymi materiałami audio i audio-wizualnymi prezentującymi modelowy język obcy oraz należy uwzględnić okres adaptacji dziecka do nauki języka obcego.

E-materiały do języka obcego (angielskiego i niemieckiego) dla I etapu edukacyjnego opracowane zostaną do **13 głównych obszarów tematycznych** zawartych w podstawie programowej (I.1). Do każdego z ww. tematów opracowane będzie 5 e-materiałów przeznaczonych do realizacji w trakcie 45-minutowej jednostki lekcyjnej na każdy rok nauki. Łączna liczba opracowanych e-materiałów do nauki języka obcego na I etapie edukacyjnym wynosi więc **195 dla języka angielskiego i 195 dla języka niemieckiego**.

Każdy z 5 e-materiałów opracowanych do danego obszaru tematycznego (np. *ja i moi bliscy (rodzina, przyjaciele)*) musi:

1. posiadać własny tytuł/temat lekcji
2. realizować różnorodne cele językowe
3. wskazywać na spiralny układ treści i tym samym przyrostowe opanowywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności językowych i pozajęzykowych.
4. rozwijać kompetencje kluczowe
5. prezentować zróżnicowane metody i techniki pracy.

Wymagania w zakresie opracowywanych e-materiałów dla I etapu edukacyjnego do języka angielskiego i niemieckiego są takie same, jednakże beneficjenci konkursowi tworzący e- materiały zobowiązani są do kierowania się specyfiką nauczania każdego z ww. języków np. w doborze zasobu środków językowych typowym dla każdego z języków. Realizacja całego cyklu e-materiałów musi zapewniać realizację wszystkich spodziewanych efektów kształcenia przewidzianych na tym etapie edukacyjnym.

Szczegółowy wykaz wymaganych e-materiałów znajduje się w **Wykazie e-materiałów dydaktycznych do nauki języka obcego nauczanego jako język pierwszy (załącznik nr 17)**.

I.2. Nauka języka obcego na II etapie edukacyjnym

Na drugim etapie edukacyjnym uczeń kontynuuje naukę języka obcego po szkole podstawowej, a od klasy VII rozpoczyna obowiązkową naukę od podstaw drugiego języka obcego nowożytnego.

Drugi etap edukacyjny przypada na okres dynamicznego rozwoju w sferze fizycznej, poznawczej, emocjonalnej, społecznej i moralnej związanego z procesem dojrzewania i dorastania, rozwijają się umiejętności i cechy, które można wykorzystać w nauce języka obcego.

Rozwija się myślenie abstrakcyjne, pamięć logiczna i wydłuża okres koncentracji. Uczeń jest w stanie podjąć większy wysiłek związany z nauką – dłużej skupia uwagę nad wykonywanymi czynnościami (pisanie, czytanie, rozwiązywaniem zadań). Potrafi myśleć kategoriami abstrakcyjnymi, w związku z czym łatwiej zrozumie reguły gramatyczne, zapamięta słownictwo. Rozwój poznawczy w zakresie percepcji słuchowej i wizualnej pomaga w lepszym opanowaniu poprawnej wymowy, wpływa na rozwój sprawności rozumienia ze słuchu (Kleban, 2014)

Uczeń rozumie i potrafi wyrażać emocje, ma poczucie więzi z rówieśnikami i związaną z tym potrzebę akceptacji i przynależności do grupy, co pozwala na efektywną pracę w grupach. Ze względu na często odczuwany lęk przed brakiem akceptacji należy w tym okresie szczególnie zadbać o budowanie u uczniów poczucia własnej wartości, stosować konstruktywną informację zwrotną i traktowanie popełnionego błędu jako narzędzia rozwoju własnych umiejętności językowych (ibidem).

E-materiały przeznaczone dla II etapu edukacyjnego powinny uwzględniać charakterystykę ucznia, style uczenia się i typy inteligencji (Howard Gardner) oraz być na tyle różnorodne, aby jak najefektywniej wspierać przyswajanie wiedzy i rozwijanie umiejętności uczniów. Realizacja głównego celu podstawy programowej – rozwijanie skutecznego porozumiewania się w mowie i piśmie zakłada stopniowy przyrost umiejętności językowych. Na II etapie edukacyjnym, szczególnie w ramach nauki języka I, uczeń buduje już swoją wiedzę o języku, a więc doskonali precyzję przekazu wypowiedzi, buduje poprawność gramatyczną, fonetyczną, poszerza zasób struktur leksykalno-gramatycznych. Materiały muszą więc zawierać ćwiczenia, które zapewnią ćwiczenie nie tylko skutecznej komunikacji, ale również poprawność w obszarze 4 sprawności językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie), fonetyki, gramatyki i słownictwa.

Materiały przeznaczone do klas IV-VIII powinny zapoznawać ucznia z rodzajami/typami zadań przewidzianymi na egzaminie ósmoklasisty.

Beneficjenci konkursowi, którzy opracowywać będą materiały do języka I angielskiego bądź niemieckiego, powinni zapoznać się z wymaganiami egzaminacyjnymi opisanymi w Informatorze CKE i uwzględnić je przy opracowywaniu e-materiałów. Informatory zawierają opis egzaminu ósmoklasisty z języka obcego nowożytnego, struktury gramatyczne oraz przykładowe zadania z rozwiązaniami.³

³ <https://cke.gov.pl/egzamin-osmoklasisty/informatory/>

E-materiały do języka obcego nauczanego jako język pierwszy (angielski i niemiecki) dla II etapu edukacyjnego opracowane zostaną do **14 głównych obszarów tematycznych** zawartych w podstawie programowej (II.1). Do każdego z ww. tematów opracowane będzie 5 e-materiałów przeznaczonych do realizacji w trakcie 45-minutowej jednostki lekcyjnej na każdy rok nauki. Łączna liczba opracowanych e-materiałów do nauki języka obcego na II etapie edukacyjnym wynosi więc **350 dla języka angielskiego i 350 dla języka niemieckiego**.

Każdy z 5 e-materiałów opracowanych do danego obszaru tematycznego (np. 1. *Człowiek - dane personalne, okresy życia, wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, rzeczy osobiste, uczucia i emocje, umiejętności i zainteresowania*) musi:

1. posiadać własny tytuł/temat lekcji
2. realizować różnorodne cele językowe
3. wskazywać na spiralny układ treści i tym samym przyrostowe opanowywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności językowych i pozajęzykowych.
4. rozwijać kompetencje kluczowe
5. prezentować zróżnicowane metody i techniki pracy.

Wymagania w zakresie opracowywanych e-materiałów dla II etapu edukacyjnego do języka angielskiego i niemieckiego są takie same, jednakże beneficjenci konkursowi tworzący e- materiały zobowiązani są do kierowania się specyfiką nauczania każdego z ww. języków np. w doborze zasobu środków językowych i struktur gramatycznych typowych dla każdego z języków. Realizacja całego cyklu e-materiałów musi zapewniać realizację wszystkich spodziewanych efektów kształcenia przewidzianych na tym etapie edukacyjnym.

Szczegółowy wykaz wymaganych e-materiałów znajduje się w Wykazie e-materiałów dydaktycznych do nauki języka obcego nauczanego jako język pierwszy (załącznik nr 17).

Nauka języka II przeznaczona jest dla uczniów z klas VII-VIII szkoły podstawowej, obejmuje zatem dwuletni cykl kształcenia od podstaw. Przewidywany poziom znajomości języka to A1 (wg ESOKJ) w zakresie rozumienia wypowiedzi. E-materiały opracowane do języka obcego drugiego powinny uwzględniać wszystkie wspomniane w niniejszym opracowaniu czynniki i elementy, składające się na rozwijanie umiejętności językowych. Dodatkowo należy wykorzystać doświadczenie uczniów nabyte w trakcie nauki języka pierwszego, podobieństwa pomiędzy językiem polskim i obcym oraz pomiędzy językami obcymi, znajomość strategii uczenia się i możliwość wykorzystania ich w nauce języka drugiego.

E-materiały do języka obcego nauczanego jako język drugi (hiszpański, francuski, rosyjski, włoski) dla II etapu edukacyjnego opracowane zostaną do **12 głównych obszarów tematycznych** zawartych w podstawie programowej (II.2). Do każdego z ww. tematów opracowane będzie 5 e-materiałów przeznaczonych do realizacji w trakcie 45-minutowej jednostki lekcyjnej na każdy rok nauki. Łączna liczba opracowanych e-materiałów do nauki języka obcego na II etapie edukacyjnym wynosi więc **120 dla każdego z ww. języków obcych**.

Każdy z 5 e-materiałów opracowanych do danego obszaru tematycznego (np. 1. *Człowiek - dane personalne, wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, rzeczy osobiste, uczucia i emocje, umiejętności i zainteresowania*) musi:

1. posiadać własny tytuł/temat lekcji
2. realizować różnorodne cele językowe
3. wskazywać na spiralny układ treści i tym samym przyrostowe opanowywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności językowych i pozajęzykowych.
4. rozwijać kompetencje kluczowe
5. prezentować zróżnicowane metody i techniki pracy.

Wymagania w zakresie opracowywanych e-materiałów dla II etapu edukacyjnego do ww. czterech języków obcych są takie same, jednakże beneficjenci konkursowi tworzący e- materiały zobowiązani są do kierowania się specyfiką nauczania każdego z ww. języków np. w doborze zasobu środków językowych i struktur gramatycznych typowych dla każdego z języków. Realizacja całego cyklu e-materiałów musi zapewniać realizację wszystkich spodziewanych efektów kształcenia przewidzianych na tym etapie edukacyjnym.

Szczegółowy wykaz wymaganych e-materiałów znajduje się w Wykazie e-materiałów dydaktycznych do nauki języka obcego, nauczanego jako drugi (załącznik nr 18).

1.3. Nauka języka obcego na III etapie edukacyjnym

Uczeń na III etapie edukacyjnym kontynuuje naukę języka obcego pierwszego nauczanego od I klasy szkoły podstawowej oraz naukę języka obcego drugiego nauczanego od podstaw od klasy VII szkoły podstawowej.

Uczeń na III etapie edukacyjnym znajduje się nadal w okresie dojrzewania, który charakteryzuje się wahaniem nastroju, niestabilnością emocjonalną i innymi trudnościami wynikającymi z procesu dojrzewania. Presja grupy rówieśniczej i potrzeba akceptacji mogą negatywnie wpłynąć na motywację ucznia do nauki. Jest to też czas, kiedy uczeń podejmuje ważne decyzje dotyczące jego przyszłości i ścieżki kariery zawodowej. Dzisiejszy nastolatek to osoba, która ma pragmatyczne podejście do nauki i uczy się tego co jest i będzie użyteczne, zdając sobie sprawę, że osiągnięcie celów wymaga zaangażowania i dobrej organizacji (Kociankowski, 2018)

Materiały dydaktyczne powinny więc zostać opracowane tak, aby wskazywały na związek nauki z życiem pozaszkolnym, tematyka powinna być powiązana ze sferami konkretnego życia, z wiedzą wcześniej nabytą, przekazaną w formie o prostej strukturze. Muszą też rozwijać zaangażowanie i motywację do nauki.

Materiały przeznaczone do nauki języka I (angielskiego i niemieckiego) na III etapie edukacyjnym powinny zapoznawać ucznia z typami/rodzajami zadań przewidzianymi na egzaminie maturalnym na poziomie podstawowym i rozszerzonym. Beneficjenci konkursowi, którzy opracowywać będą e-materiały do ww. obszarów powinni zapoznać się z wymaganiami egzaminacyjnymi opisanymi w

Informatorze CKE i uwzględnić je przy opracowywaniu materiałów. Informatory zawierają opis egzaminu maturalnego na obydwu poziomach z języka obcego nowożytnego, struktury gramatyczne oraz przykładowe zadania z rozwiązaniami.⁴

E-materiały do języka obcego nauczanego jako język pierwszy (angielski i niemiecki) dla III etapu edukacyjnego opracowane zostaną do **14 głównych obszarów tematycznych** zawartych w podstawie programowej (III.1). Do każdego z ww. tematów opracowane będzie 7 e-materiałów przeznaczonych do realizacji w trakcie 45-minutowej jednostki lekcyjnej na każdy rok nauki z uwzględnieniem wymagań dla poziomu podstawowego i rozszerzonego. Łączna liczba opracowanych e-materiałów do nauki języka obcego na II etapie edukacyjnym wynosi więc **392 dla języka angielskiego i 392 dla języka niemieckiego**.

Każdy z 7 e-materiałów opracowanych do danego obszaru tematycznego (np. 1. *Człowiek - dane personalne, okresy życia, wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, rzeczy osobiste, uczucia i emocje, umiejętności i zainteresowania społeczny i osobisty system wartości, autorytety, poczucie tożsamości*) musi:

1. posiadać własny tytuł/temat lekcji
2. realizować różnorodne cele językowe
3. wskazywać na spiralny układ treści i tym samym przyrostowe opanowywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności językowych i pozajęzykowych.
4. rozwijać kompetencje kluczowe
5. prezentować zróżnicowane metody i techniki pracy.

Wymagania w zakresie opracowywanych e-materiałów dla III etapu edukacyjnego do języka angielskiego i niemieckiego są takie same, jednakże beneficjenci konkursowi tworzący e- materiały zobowiązani są do kierowania się specyfiką nauczania każdego z ww. języków np. w doborze zasobu środków językowych i struktur gramatycznych typowych dla każdego z języków. Realizacja całego cyklu e-materiałów musi zapewniać realizację wszystkich spodziewanych efektów kształcenia przewidzianych na tym etapie edukacyjnym.

Szczegółowy wykaz wymaganych e-materiałów znajduje się w Wykazie e-materiałów dydaktycznych do nauki języka obcego nauczanego jako język pierwszy (załącznik nr 17).

□

E-materiały do języka obcego nauczanego jako język drugi (hiszpański, francuski, rosyjski, włoski) dla III etapu edukacyjnego opracowane zostaną do **14 głównych obszarów tematycznych** zawartych w podstawie programowej (III.2). Do każdego z ww. tematów opracowane będzie 5 e-materiałów przeznaczonych do realizacji w trakcie 45-minutowej jednostki lekcyjnej na każdy rok nauki. Łączna liczba opracowanych e-materiałów do nauki języka obcego na II etapie edukacyjnym wynosi więc **280 dla każdego z ww. języków obcych**.

⁴ <https://cke.gov.pl/egzamin-maturalny/egzamin-w-nowej-formule/informatory/>

Każdy z 5 e-materiałów opracowanych do danego obszaru tematycznego (np. 1. *Człowiek (np. dane personalne, okresy życia, wygląd zewnętrzny, cechy charakteru, rzeczy osobiste, uczucia i emocje, umiejętności i zainteresowania)*) musi:

1. posiadać własny tytuł/temat lekcji
2. realizować różnorodne cele językowe
3. wskazywać na spiralny układ treści i tym samym przyrostowe opanowywanie wiedzy i rozwijanie umiejętności językowych i pozajęzykowych.
4. rozwijać kompetencje kluczowe
5. prezentować zróżnicowane metody i techniki pracy.

Wymagania w zakresie opracowywanych e-materiałów dla III etapu edukacyjnego do ww. czterech języków obcych są takie same, jednakże beneficjenci konkursowi tworzący e- materiały zobowiązani są do kierowania się specyfiką nauczania każdego z ww. języków np. w doborze zasobu środków językowych i struktur gramatycznych typowych dla każdego z języków. Realizacja całego cyklu e-materiałów musi zapewniać realizację wszystkich spodziewanych efektów kształcenia przewidzianych na tym etapie edukacyjnym.

Szczegółowy wykaz wymaganych e-materiałów znajduje się w Wykazie e-materiałów dydaktycznych do nauki języka obcego, nauczanego jako drugi (załącznik nr 18).

UWAGA: Liczba wymaganych materiałów dla III etapu edukacyjnego została podana w rozbiciu na 4 lata nauki. Podany podział liczbowy należy traktować umownie jeśli chodzi o realizację materiałów w systemie klasowym w szkole. Nauczyciel realizujący materiały w 5-letnim technikum dokonana podziału zestawu materiałów do danego języka stosownie do potrzeb kształcenia językowego w technikum.

II. Teorie i koncepcje naukowe oraz metody, sprzyjające aktywnemu uczeniu się

Opracowanie nowoczesnych e-materiałów dydaktycznych wymaga odniesienia się do teorii i koncepcji pedagogicznych wykorzystujących osiągnięcia naukowe różnych dziedzin naukowych zajmujących się pracą mózgu i procesami wspierającymi nauczanie i uczenie się oraz wpływem relacji interpersonalnych na sukces w nauce, które razem stworzą obraz spójnej i nowoczesnej koncepcji skutecznego kształcenia językowego. Metody i techniki pracy powinny być tak dobrane, aby umożliwiały realizację celów ogólnych i szczegółowych, pobudzały zainteresowanie uczniów i aktywność edukacyjną oraz by były dostosowane do różnych stylów uczenia się.

Materiały powinny umożliwiać planowanie procesu uczenia się, a także zachęcać do pracy z wykorzystaniem funkcjonalności Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej, na której zostaną zamieszczone. Mają tworzyć przestrzeń edukacyjną do realizacji procesu nauczania/uczenia się zgodnie z proponowanymi w koncepcji strategiami/metodami. Zakres wykorzystywanych,

dostępnych zasobów, w tym multimedialnych musi być spójny z wybranym podejściem dydaktycznym.

E-materiały powinny bazować na konstruktywizmie oraz innych ogólnie uznanych i wykorzystywanych w nauczaniu języków obcych koncepcjach naukowych i podejściach dydaktycznych wraz ze spójnymi z wybraną dydaktyką metodami i formami pracy. Poza obowiązkowym oparciem materiałów na teorii konstruktywizmu, beneficjenci konkursowi, którzy będą odpowiedzialni za opracowanie e-materiałów dydaktycznych do poszczególnych języków obcych, zobowiązani są do uwzględnienia w każdym materiale:

- założeń co najmniej jednej z podanych poniżej koncepcji/podejść do nauczania języków, zgodnie ze specyfiką nauczania danego języka;
- co najmniej jednej z podanych poniżej metod/form pracy
- co najmniej jednej z podanych poniżej strategii uczenia.

Beneficjenci konkursowi mogą **dotatkowo** wykorzystać inne koncepcje i metody, nie wymienione poniżej, o ile nie stoją one w sprzeczności z założeniami dydaktycznymi niniejszego opracowania i służą realizacji celów kształcenia językowego. Niezbędnym warunkiem przy opracowywaniu e-materiałów dydaktycznych do języków obcych jest zastosowanie spójnego podejścia dydaktycznego wspartego metodami i technikami pracy, które dostosowane będą do poziomu edukacyjnego i poziomu językowego oraz zapewnią realizację wszystkich celów podstawy programowej.

Zgodnie z wymaganiem, iż beneficjenci konkursowi posiadają niezbędną wiedzę merytoryczną do opracowania e-materiałów dydaktycznych w zakresie nauki języków obcych, poniższe terminy pełnią jedynie rolę listy pojęć do wykorzystania i nie stanowią ich pełnego i wszechstronnego omówienia.

1. **Konstruktywizm** interpretuje wiedzę jako proces budowania wiedzy w oparciu o wiedzę i doświadczenia już posiadane. Proces ten odbywa się w ciągłej interakcji z otoczeniem i konfrontacji z już posiadaną wiedzą, zatem w odniesieniu do procesu uczenia się języka obcego, istotna jest komunikacja i interakcje z osobami posiadającymi określoną wiedzę, umiejętności i inne kompetencje oraz z nauczycielem - instruktorem, który zachęca uczniów do podejmowania twórczych i samodzielnych działań, motywuje do działania, rozbudza u uczniów kreatywność i ciekawość poznawania, wspiera rozwijanie umiejętności samodzielnego uczenia się i poczucie odpowiedzialności za swoją naukę.
2. **Kognitywizm**, w którym nauczanie jest ukierunkowane na proces. Nauczyciel wspiera uczniów w kształtowaniu i rozwijaniu takich umiejętności jak: obserwacje i refleksja, tworzenie własnych teorii i ich konfrontacja z istniejącymi oraz zastosowanie przyswojonej wiedzy w praktyce.
3. **Konektywizm** (uczenie się przez łączenie), polegający na rozwijaniu u uczniów umiejętności poszukiwania i krytycznego selekcjonowania wiedzy z wykorzystaniem nowoczesnych technologii.
4. Podejście **humanistyczne**, które zaleca nauczanie języka w odniesieniu do realnych sytuacji i odczuć bliskich uczniom. Nauczanie powinno integrować treści w obrębie języka, jak i innych przedmiotów pozajęzykowych (Harmer, 2003). Uczeń traktowany jest indywidualnie, podmiotowo, często punktem odniesienia w nauce konkretnych treści językowych jest jego osobiste doświadczenie i przeżycia, które generują pozytywne emocje i uczucia.

5. Podejście **holistyczne**, zakładające wszechstronny rozwój osobowości i rozwijanie kompetencji społecznych, rozpoznawanie mocnych stron ucznia w procesie nauczania i ich wspieranie. Istotne są pozytywne relacje społeczne, zaufanie i szacunek.
6. **Podejście komunikacyjne**, w którym język jest narzędziem komunikacji służącym skutecznemu przekazaniu treści, poprzez sytuacje językowe zbliżone do tych, jakie uczeń spotyka w codziennych sytuacjach. Rozwijaniu kompetencji językowych sprzyjają autentyczne materiały, które wspierają kreatywnego posługiwanie się językiem (Harmer, 2003). Powszechnie wykorzystywane tu techniki obejmują wszelkie aktywności, w których występuje tzw. **luka informacyjna**, a uczniowie uczestnicząc w tych „symulowanych” sytuacjach, uzyskują i przekazują wymagane informacje. Wśród ćwiczeń znajdują się tu również ćwiczenia oparte na wykonaniu konkretnych zadań – **podejście zadaniowe** (np. task-based learning), realizowanych na przykład jako zadania o zróżnicowanym stopniu trudności, w otwartej formie umożliwiającej przyswajanie wiadomości za pomocą wszystkich zmysłów oraz rozwijanie 4 sprawności językowych (słuchanie, czytanie, mówienie, pisanie) oraz poprawnej wymowy.
7. **Metoda kognitywna**, w której dzięki rozwijaniu kompetencji językowej, uczeń będzie rozumiał i samodzielnie tworzył nieskończenie wiele poprawnych zdań w języku obcym. Popętnianie błędów traktowane jest jako zjawisko naturalne związane z procesem uczenia się oraz jako potwierdzenie na to, że proces ten ma miejsce (Komorowska, 2004). Nauczyciel udziela objaśnień i komentarzy, które ułatwiają pokonywanie trudności w procesie uczenia się.
8. **Zintegrowane nauczanie językowo-przedmiotowe** (SOFT CLIL), które integruje wiedzę z przedmiotów pozajęzykowych z procesem przyswajania języka obcego, rozwija procesy poznawcze i pozwala na wykorzystanie umiejętności językowych do wykonywania konkretnych zadań, pozwalając dostrzec przydatność nauki języka obcego tu i teraz (Coyle, Hood, Marsh, 2010).
9. **Nauczanie polisensoryczne/wielozmysłowe** które umożliwia podmiotowe podejście do ucznia, a tym samym oddziałuje na proces nauczania, który staje się bardziej zindywidualizowany i rozwija zainteresowania i pasje ucznia. W nowoczesnym nauczaniu wiedza powinna być przekazywana wielosensorycznie, dając uczniowi możliwości odbioru informacji we właściwy sobie sposób - kanałem dominującym. Proces skutecznego zapamiętywania wspomagany jest również odbiorem przez słabsze kanały percepcji i one również muszą być stymulowane - wzmacniane. Materiały dydaktyczne w nauczaniu polisensorycznym powinny zawierać elementy wzrokowe, słuchowe i kinestetyczno-dotykowe oraz motoryczne. Nauczanie polisensoryczne wspomaga proces gromadzenia i utrzymywania informacji w pamięci, ponieważ im więcej kanałów bierze udział w poznaniu, tym szersze są granice pamięci i tym bardziej jest ona trwała. Wzmacnia on także słabsze kanały uczniów.
10. **Teoria Inteligencji Wielorakich** Howarda Gardnera wyróżniająca 8 podstawowych typów inteligencji: językową, logiczno-matematyczną, przestrzenną, muzyczną, kinestetyczną, intrapersonalną, interpersonalną, naturalistyczną i wskazująca na konieczność urozmaicenia nauczania i planowania zadań tak, aby dostosować je do strategii preferowanych przez uczniów o różnych inteligencjach.
11. **Metoda projektu**, w której uczenie się jest traktowane jako proces polegający na rozwiązywaniu problemów, poszukiwaniu rozwiązań w najbliższym środowisku. Realizowany w grupie uczniów, w której kluczową rolę odgrywa interakcja, posiada jasno określone cele,

podział zadań, terminy realizacji i kryteria oceny efektów końcowych. Metoda ta rozwija umiejętności komunikacyjne, kompetencje społeczne i organizacyjne oraz wyrównuje szanse uczniów, dając przestrzeń na aktywność wszystkim uczniom (Nodzyńska, 2015; Mikina, Zając, 2012).

12. **Webquest** to jeden z modeli poszukiwania i konstruowania wiedzy. Jest oparty o materiały, które można znaleźć w Internecie. Powinien dotyczyć realnych problemów, realnych osób i miejsc, bazując na realnych danych. Można w nim odnaleźć wiele podobieństw do metody projektów, jednakże podstawową rzeczą, która odróżnia go od wspomnianej metody projektu jest znaczne zaangażowanie nauczyciela w zaplanowanie pracy uczniom i nałożenie im odpowiednich ograniczeń (m.in. zaciekawienie tematem, właściwe określenie celów, przygotowanie zadań itp.). Pracę uczniów w metodzie Webquest można określić jako zespół uporządkowanych zadań/prac przeznaczonych do wykonania przez uczniów lub grupę uczniów (zespół) bazując głównie na zasobach on-line prowadzących do osiągnięcia określonego, zaplanowanego efektu. Celem WebQuestu jest zachęcenie ucznia do uczenia się przez dociekanie, szukanie, przetwarzanie, analizowanie dostępnych materiałów, zasobów, źródeł, a następnie na ich podstawie wykonanie zadań twórczych. Praca uczniów przebiega według określonych etapów i zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie (Furgoł, Hojnacki, 2013).
13. **Metoda lekcji odwróconej** to innowacja edukacyjna, która zmienia dydaktyczne role uczniów i nauczyciela. W pierwszym etapie uczniowie w warunkach domowych zapoznają się z materiałem teoretycznym oraz wykonują przeznaczone dla nich aktywności w przestrzeni wirtualnej. Na zajęciach w szkole następuje dyskusja dotycząca niezrozumiałych treści. Poprzez rozbudzanie ciekawości ucznia i jego zaangażowania, pracą tą metodą rozwija samodzielność myślenia i działania, kreatywne myślenie i wiarę we własne uczenie się (Sawiński, 2016). W edukacji/lekcji odwróconej uczniowie pracują samodzielnie i we własnym tempie, a nową wiedzę wykorzystują w praktycznych zadaniach na lekcji. Praca w takich warunkach sprawia, że wszyscy uczniowie czują się bezpiecznie, nikt ich nie ponagla i nie irytuje się, gdy zbyt wolno przyswajają wiedzę (ibidem). Dodatkowo, metoda ta sprzyja kształtowaniu postaw autonomicznych oraz rozwija kompetencje związane z wykorzystaniem nowoczesnych technologii w procesie uczenia się.
14. **Nauczanie hybrydowe** (Blended learning) nauczanie w systemie klasowo-lekcyjnym/zajęć bezpośrednich z zajęciami realizowanymi w formie zdalnej. Połączenie to maksymalizuje korzyści płynące zarówno z e-learningu jak i kształcenia stacjonarnego. Duży wybór metod i form pracy z uczniem umożliwia dostosowanie modelu do przekazywanych treści (tematyki i zakresu) oraz do specyfiki uczniów. W ramach kształcenia hybrydowego nauczyciel zarządza procesem dydaktycznym przez cele lub wartości, oddając sporą przestrzeń i współodpowiedzialność za efekty uczniowi. Ważne jest, aby wybrane narzędzia były zgodne z ich celem dydaktycznym oraz aby elementy online były połączone z klasycznymi zadaniami wykonywanymi w klasie.
15. **Grywalizacja, gamifikacja (game-based learning i edutainment)** – formy edukacji przez rozrywkę - zadaniem tej formy nauczania/uczenia się jest zwiększenie zaangażowania ucznia w proces edukacji oraz pobudzenie procesów myślowych i poznawczych poprzez bazowanie na emocjach, zwiększenie atrakcyjności przekazu oraz wprowadzenie rozrywki i rywalizacji. Uczenie

się następuje niejako “przy okazji” poprzez pokonywanie kolejnych trudności i rozwiązywanie problemów celem ukończenia gry. Szerzej o grywalizacji można przeczytać w książce P. Tkaczyka (2012). **Grywalizacja** wykorzystuje mechanizmy znane z gier. W kontekście edukacyjnym polega na takim zaprojektowaniu procesu dydaktycznego oraz metod pomiaru i ewaluacji efektów, aby środowisko edukacyjne działało w oparciu o mechanizmy stosowane w grach i tym samym zachęcało uczniów do większego zaangażowania i strategicznego myślenia. **Gamifikacja** obok edukacji z wykorzystaniem gier (*game based learning*) jest jedną z form edukacji przez rozrywkę (*edutainment*). Model edukacyjny, jakim jest gamifikacja, można podzielić na trzy etapy:

- jasne określenie celów gry, umiejętności i wiedzy, które ma zdobyć uczeń,
- przedstawienie dokładnych zasad gry i warunków oceniania,
- poznanie zadań, które uczniowie mają w trakcie gry zrealizować, i zasady otrzymywania za nie punktów.

Część zadań może uwzględniać wykorzystanie technologii cyfrowych i zasobów Internetu.

III. Struktura e-materiałów dydaktycznych do nauki języka obcego

Poprzez pojedynczy e-materiał dydaktyczny należy rozumieć spójny pod względem merytorycznym materiał umożliwiający nauczanie i uczenie się danego języka obcego nowożytnego, przeznaczony do realizacji w trakcie 45-minutowej jednostki lekcyjnej, uwzględniający wybrane cele kształcenia i treści nauczania aktualnej/obowiązującej podstawy programowej kształcenia ogólnego dla danego etapu edukacyjnego w zakresie danego języka obcego nowożytnego.

Każdy e-materiał dydaktyczny do nauki języka obcego musi zawierać co najmniej interaktywną treść merytoryczną, scenariusz lekcji i zasoby multimedialne (w tym, minimum 2 różne zasoby multimedialne, z których przynajmniej jeden jest jednym z zalecanych bazowych multimediiów, a drugi zestawem ćwiczeń interaktywnych), spełniające wymagania określone w niniejszym opracowaniu oraz w pozostałych załącznikach do dokumentacji konkursowej:

- *Standardzie merytoryczno-dydaktycznym dla e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych nowożytnych* (załącznik nr 15);
- *Standardzie funkcjonalnym dla e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych nowożytnych* (załącznik nr 13);
- *Standardzie techniczno-graficznym dla e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych nowożytnych* (załącznik nr 16);
- *Standardzie i kryteriach oceny spełnienia standardu dostępności WCAG e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych nowożytnych* (załącznik nr 14).

E-materiały dydaktyczne do nauki języków obcych zostaną opracowane w podziale na poniższe obszary:

- Obszar I: Język angielski I (szkoła podstawowa: klasy I –III i klasy IV – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum w zakresie podstawowym i rozszerzonym).
- Obszar II: Język niemiecki I (szkoła podstawowa: klasy I –III i klasy IV – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum w zakresie podstawowym i rozszerzonym).
- Obszar III: Język francuski II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum).
- Obszar IV: Język włoski II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum).
- Obszar V: Język hiszpański II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum).
- Obszar VI: Język rosyjski II (szkoła podstawowa klasy VII – VIII oraz szkoła ponadpodstawowa: liceum/technikum).

E-materiały do ww. obszarów muszą zostać opracowane w sposób umożliwiający realizację nadrzędnego celu wyodrębnionego w podstawie programowej kształcenia językowego na każdym etapie edukacyjnym, jakim jest **skuteczne porozumiewanie się w języku obcym nowożytnym – zarówno w mowie, jak i w piśmie**. E-materiały opracowane do każdego z sześciu obszarów muszą

umożliwiać uczniowi osiągnięcie różnych, właściwych dla danej sytuacji i motywacji celów komunikacyjnych oraz systematyczne budowanie poprawności językowej w trakcie całego etapu kształcenia językowego.

E-materiały muszą zawierać uniwersalne treści, które **służą osiągnięciu efektów i celów kształcenia** określonych w aktualnej/obowiązującej podstawie programowej kształcenia ogólnego.

Muszą również wykorzystywać **aktualną metodykę i najnowsze wyniki badań dydaktycznych** dotyczących nauczania i uczenia się języków obcych z uwzględnieniem specyfiki nauczania danego języka obcego na poszczególnych etapach edukacyjnych i w odniesieniu do zasobu środków leksykalno-gramatycznych. Wymienione tu elementy umożliwią **rozwijanie kompetencji językowej** (4 sprawności językowe, struktury leksykalno-gramatyczne, wymowa, wiedza o kulturze danego obszaru językowego), **kompetencji kluczowych** oraz **umiejętności uniwersalnych** (określonych w Zaleceniach Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie). Tematy wykorzystane do opracowywania e - materiałów muszą być zgodne z treściami nauczania i wymaganiami szczegółowymi określonymi w podstawie programowej kształcenia ogólnego do nauczania języków obcych nowożytnych w zakresie: język angielski i niemiecki, nauczane jako języki pierwsze (wiodące) w trakcie całego procesu kształcenia (poziomy od A1 do B2+/C1 w zakresie rozumienia wypowiedzi, wg ESOKJ) oraz języki: francuski, rosyjski, hiszpański i włoski, nauczane jako języki drugie od klasy VII szkoły podstawowej do końca III etapu edukacyjnego (poziomy A1 do A2+).

Opracowywane e-materiały dydaktyczne do nauki języków obcych mogą zawierać **ciekawostki** dla zainteresowanych oraz **treści pogłębiające wiedzę i rozwijające umiejętności językowe**, wykraczające poza podstawę programową, ale w swojej głównej części muszą opierać się na umiejętnościach, które uczniowie powinni już posiadać. Układ prezentowanych treści powinien spełniać wymogi podstawy programowej w zakresie charakteru **spiralnego** (przyrostowego) czyli poszerzać zdobyte umiejętności na poprzednich etapach edukacyjnych o nowe umiejętności służące rozwijaniu kompetencji językowych. Wszystkie e-materiały muszą być **dostosowane do danej grupy wiekowej i poziomu kształcenia** pod względem stopnia trudności, formy przekazu, właściwego doboru słownictwa, zakresu leksykalno-gramatycznego, nazw, terminów i sposobu ich wyjaśniania. Mają pozwalać uczniom ze zróżnicowanymi możliwościami nabyć umiejętności określone w podstawie programowej kształcenia ogólnego w zakresie nauki języków obcych.

E-materiały muszą być **atrakcyjne** dla uczniów, muszą ilustrować przydatność języka obcego nowożytnego do realizacji własnych celów komunikacyjnych, oraz powinny prezentować takie sytuacje edukacyjne, które sprzyjają poznawaniu i rozwijaniu przez uczniów własnych zainteresowań oraz pasji, a tym samym rozwijaniu u uczniów świadomości znaczenia języków obcych nowożytnych w różnych dziedzinach życia społecznego, w tym w pracy, również w odniesieniu do ścieżki własnej kariery zawodowej. Dzięki pobudzaniu zainteresowania i aktywności edukacyjnej ucznia będą one rozwijać zaangażowanie ucznia w proces nauki i jego motywację wewnętrzną. E-materiały dydaktyczne do nauki języków obcych mają służyć uczeniu się opartemu na samodzielnej pracy uczniów, jak i pod kierunkiem nauczyciela.

E-materiały dydaktyczne do nauki języków obcych muszą być **poprawne merytorycznie, dydaktycznie**, a także odzwierciedlać aktualny stan wiedzy naukowej dotyczącej nauczania języków obcych i być w zgodzie z obowiązującymi aktami prawnymi, w tym ratyfikowanymi umowami międzynarodowymi. Muszą one spełniać kryteria poprawności językowej, powinny być pisane językiem spójnym, zwięzłym i zrozumiałym dla ucznia, zawierającym podstawowe nazwy, pojęcia i terminy określone w podstawie programowej danego języka. **Muszą zapewniać kontakt z naturalnym językiem obcym oraz materiałami autentycznymi lub autentycznymi modyfikowanymi w stopniu zgodnym z danym poziomem językowym.** Muszą być 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. E-materiały nie mogą zawierać treści reklamowych. Dopuszczalne jest wykorzystywanie treści o charakterze reklamowym tylko jako środka wyrazu artystycznego lub innego uzasadnionego celu dydaktycznego.

E-materiały nie mogą zawierać linków / odwołań do stron zewnętrznych (poza Zintegrowaną Platformę Edukacyjną), z wyjątkiem wpisów bibliograficznych pochodzących z wiarygodnych źródeł internetowych.

Wykazy e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych zawierające zakresy tematyczne e-materiałów do poszczególnych języków wraz ze wskazanymi zasobami, w tym multimediami zdefiniowanymi w niniejszej koncepcji, są załącznikami do dokumentacji konkursowej. Co do zasady zakresy tematyczne e-materiałów określone w ww. **wykazach nie mogą ulegać zmianom.** Dopuszcza się zmiany w zakresie rodzajów multimedialnych tylko po wcześniejszym uzgodnieniu z ekspertami merytorycznymi Ośrodka Rozwoju Edukacji.

Zakresy tematyczne e-materiałów, będące podstawą do opracowywania e-materiałów odpowiadają tematom wyszczególnionym w podstawie programowej (2017 i 2018) dla każdego etapu edukacyjnego z podziałem na język angielski i niemiecki - nauczanych jako język pierwszy oraz wspólnie dla języków: francuski, rosyjski, hiszpański i włoski - nauczanych jako język drugi.

Każdy e-materiał dydaktyczny musi zawierać co najmniej:

- 1. multimedium wskazane dla danego e-materiału (minimum jedno z zalecanych bazowych multimedialnych wskazanych dla danego e-materiału)**
- 2. interaktywną treść merytoryczną**
- 3. zestaw ćwiczeń interaktywnych**
- 4. scenariusz lekcji.**

Przekazując wykonany e-materiał do oceny ekspertom ORE, beneficjent konkursowy zobowiązany jest do potwierdzenia zgodności jego zawartości z ww. wykazem e-materiałów dydaktycznych do danego języka. Opracowany e-materiał musi mieć wskazanego autora / autorów, a także wykaz źródeł na podstawie których powstał. Niedopuszczalne jest wykorzystanie tego samego zasobu multimedialnego (np. filmu, animacji, ilustracji interaktywnej, zestawu ćwiczeń interaktywnych) w dwóch e-materiałach. Dopuszcza się zastosowanie takiego samego zasobu multimedialnego

w szczególnie uzasadnionych przypadkach merytoryczno-dydaktycznych, po uzgodnieniu z ekspertem merytorycznym ORE, ale tylko jako dodatkowy zasób.

Każdy e-materiał musi być samodzielnym materiałem i nie może w treściach i multimediami zawierać sformułowań typu “jak już wiecie”, “w poprzednim materiale”, “w następnym materiale”, “tym razem zajmiemy się”, “umiecie już” itp.

Każde **multimedium** musi być opatrzone **zestawem 3-4 poleceń**, które uczeń powinien wykonać pracując z danym multimedium, aby proces uczenia odbywał się w sposób aktywny. Wyjątek stanowią multimedia w e-materiałach do nauki języka obcego na I etapie edukacyjnym, które mają być opatrzone zestawem 2-3 poleceń, również odczytanych przez lektora. Polecenia do wykonania przy użyciu tego medium muszą być bezpośrednio związane z jego treścią i możliwe do realizacji za jego pomocą. Nie dopuszcza się, aby multimedium służyło tylko jednokierunkowej transmisji i biernej asymilacji informacji. Polecenia powinny obligować ucznia do aktywnego uczenia się poprzez wykonanie określonych czynności, ze szczególnym uwzględnieniem tych bezpośrednio zawartych w wymaganiach ogólnych i szczegółowych obowiązującej podstawy programowej.

Ww. polecenia dla I etapu edukacyjnego oraz dla klasy VII (pierwszy rok nauki języki obcego drugiego) powinny być podane w języku polskim, o ile **nie będzie możliwe sformułowanie** ich za pomocą prostych komend w danym języku obcym. Polecenia dla multimediiów przygotowanych do języków angielskiego i niemieckiego – etap edukacyjny II i III oraz dla czterech języków obcych nauczanych jako drugie od VIII klasy oraz dla całego III etapu edukacyjnego muszą być sformułowane w danym języku obcym w sposób zrozumiały dla ucznia będącego na danym etapie edukacyjnym. Dopuszcza się wykorzystanie języka polskiego jedynie po konsultacji z ekspertami ORE.

W każdym e-materiale musi znajdować się **zestaw minimum 8 różnorodnych ćwiczeń**, w tym **minimum 6 ćwiczeń interaktywnych**. Wyjątek stanowią e-materiały do nauki języka obcego na I etapie edukacyjnym, które mają obejmować zestaw 2-3 ćwiczeń interaktywnych, również odczytanych przez lektora, sformułowane w języku polskim, o ile użycia języka obcego byłoby niemożliwe. Ćwiczenia interaktywne mają za zadanie umożliwić uczniowi autoewaluację procesu uczenia się oraz sprawdzenie wiadomości i umiejętności zdobytych podczas pracy z e-materiałem, wynikających z różnych poziomów taksonomii celów według zmodyfikowanej klasyfikacji Benjamina Blooma. Sześć poziomów taksonomicznych ze sfery kognitywnej implikuje adekwatną liczbę i rodzaj ćwiczeń interaktywnych. Ćwiczenia powinny zostać dobrane w taki sposób, aby uczeń mógł zweryfikować zapamiętanie wiadomości, zrozumienie treści, zastosowanie zdobytej wiedzy w sytuacjach typowych i problemowych, a także w miarę możliwości kształtować umiejętności intelektualne takie jak analiza, ocena, synteza, adaptacja i kreatywność. W miarę możliwości uczeń powinien móc również wykorzystać kształtowane umiejętności w praktyce.

Ćwiczenia powinny odnosić się bezpośrednio lub pośrednio do zagadnień omówionych i ukazanych w multimediami w danym e-materiale z **maksymalnym wykorzystaniem języka obcego**. Każde ćwiczenie musi zawierać polecenie (w języku obcym) do wykonania oraz powinno być opatrzone informacją zwrotną wyrażoną w języku obcym (o ile informację tę da się wyrazić w sposób gwarantujący pełne zrozumienie jej przez ucznia). Informacje muszą być spójne z zasadami oceniania

kształtującego. Informacje zwrotne, dotyczące edukacji wczesnoszkolnej i początków nauki języka obcego drugiego (klasa VII) mogą być podane w języku polskim, chyba, że informację tę można przekazać prostym komunikatem w danym języku obcym, typu: *bardzo dobrze; świetnie sobie poradziłeś*, itp. Dopuszcza się wykorzystanie języka polskiego w inny niż podano sposób, jedynie po konsultacji z ekspertami ORE.

Ćwiczenia o zróżnicowanym i wzrastającym stopniu trudności powinny być przede wszystkim atrakcyjne dla ucznia – motywujące go do pracy i dostosowane do poziomu edukacyjnego. Liczbę ćwiczeń (powyżej wymaganego minimum) należy dostosować do zawartości i obszerności e-materiału. Powinna ona zależeć od liczby zagadnień poruszanych w e-materiale oraz od kształtowanych umiejętności i kompetencji. **Konieczne jest uwzględnienie celów edukacji językowej i rozwijanie umiejętności językowych** w obszarach:

1. **znajomość środków językowych**
2. **rozumienie wypowiedzi ze słuchu oraz wypowiedzi pisanych**
3. **tworzenie wypowiedzi ustnych i pisanych**
4. **reagowanie ustne i pisemne na wypowiedzi**
5. **przetwarzanie wypowiedzi.**

Po wykonaniu ćwiczenia interaktywnego uczeń ma mieć możliwość sprawdzenia poprawności rozwiązania wraz ze wskazaniem prawidłowego rozwiązania w wypadku udzielenia błędnej odpowiedzi. W przypadku zastosowania ćwiczeń otwartych uczeń ma mieć możliwość zapoznania się ze wskazówką do rozwiązania i możliwość obejrzenia prawidłowej, przykładowej odpowiedzi. Odpowiedź ta domyślnie powinna być ukryta.

Każde z ćwiczeń musi być odrębnym obiektem. Nie dopuszcza się łączenia kilku ćwiczeń w jeden obiekt. W ramach ćwiczeń interaktywnych dopuszczalne jest wykorzystywanie narzędzi platformy lub obiektów WOMI Interaktywne (np. apletów, widżetów).

Ćwiczenia interaktywne muszą wykorzystywać rozmaite narzędzia - **minimum 4 rodzaje**: *drag and drop* (zmiana położenia), pole wyboru (aktywacja/dezaktywacja), pole wprowadzenia danych (zmiana wartości) lub suwaków (zmiana wartości pola) i mieć formę: testów wielokrotnego wyboru z jedną lub wieloma odpowiedziami prawidłowymi, zadań dobierania w pary (memory), zadań z lukami, zadań ukierunkowanych na grupowanie / porządkowanie, krzyżówek / układania krzyżówek, puzzli / puzzli muzycznych, tabel do uzupełniania, quizów i inne. Ćwiczenia mogą zawierać ilustracje i/lub multimedia. Wyjątek stanowią ćwiczenia do edukacji wczesnoszkolnej, które muszą zawierać minimum 2 rodzaje narzędzi.

Ćwiczenia dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi powinny być dostępne z poziomu klawiatury. Cechować je musi przejrzystość. Uczniom z dysfunkcją wzroku należy zaproponować wykonanie ćwiczenia alternatywnego.

Interaktywna treść merytoryczna musi zawierać część tekstową, w przypadku języka obcego na etapie edukacji wczesnoszkolnej czytaną przez lektora, obejmującą co najmniej wprowadzenie do zagadnień zawartych w multimediami oraz cele edukacyjne jakie będą realizowane przez

e-materiał, a także pola do notatek własnych ucznia (komponent *Dziennik*). Wyjątek stanowią e-materiały do języka obcego na etapie edukacji wczesnoszkolnej, które nie muszą zawierać pola do notatek. Interaktywna treść merytoryczna musi być zgodna z wykazem e-materiałów dydaktycznych do nauki języków obcych. Część tekstowa może również stanowić tzw. tekst właściwy pełniący rolę wyjaśniającą lub rozszerzającą oraz przedstawiać uzupełniające zagadnienia teoretyczne. Może zawierać komentarz wyjaśniający zagadnienia językowe (np. struktury gramatyczne) wyrażone w języku polskim lub w danym języku obcym, jeżeli zastosowanie języka obcego będzie uzasadnione merytorycznie. Może też służyć do formułowania poleceń dla ucznia lub stanowić podsumowanie. Interaktywna treść merytoryczna musi być połączona tematycznie z innymi elementami zawartymi w e-materiale, a w szczególności z multimediami. Charakter tekstu powinien być dostosowany do specyfiki danego języka, językowych celów danego materiału i uwzględniać właściwy dla danego języka zasób leksykalno-gramatyczny. Pojawiające się trudne słowa, określenia, terminy muszą być w jasny i zrozumiały dla ucznia sposób wyjaśnione bezpośrednio w prezentowanym tekście lub poprzez odesłanie do słownika.

Interaktywna treść merytoryczna musi zawierać **słownik pojęć**. Słownik może mieć formę:

1. słownika tekstowego (po najechaniu kursorem myszy na słowo w tekście wyświetla się jego definicja/wyjaśnienie podane w języku obcym, w sposób jasny i jednoznaczny, dostosowany językowo do danego języka i poziomu z możliwością włączenia wyjaśnienia w języku polskim).
2. słownika obrazkowego (po najechaniu kursorem myszy na słowo w tekście wyświetla się obrazek wyjaśniający w sposób niebudzący wątpliwości znaczenie tego słowa).

Wybór słownika tekstowego lub obrazkowego w danym materiale musi być ściśle powiązany z celami dydaktycznymi tego materiału. Każdy z powyższych słowników musi zawierać możliwość odsłuchania w danym języku obcym oraz w języku polskim każdego pojęcia wraz z wyjaśnieniem (po kliknięciu na przycisk odtwarzania (play) - słowo, pojęcie, wyrażenie wraz z wyjaśnieniem można odsłuchać w danym języku obcym oraz w języku polskim). Dodatkowo, w przypadku języka angielskiego dla II i III etapu edukacyjnego, słownik musi posiadać możliwość odtworzenia transkrypcji fonetycznej każdego pojęcia.

Pojęcia występujące w tekście, wprowadzane w materiale po raz pierwszy muszą być podlinkowane do definicji w słowniku. Wyjaśnienia muszą uwzględniać możliwości intelektualne ucznia, aby umożliwić mu odbiór prezentowanego tekstu. W przypadku wystąpienia na kolejnych poziomach zaawansowania tego samego pojęcia w nowym kontekście, jego wyjaśnienie musi być dostosowane do tego poziomu i zawierać bardziej złożone struktury językowe (zgodnie ze spiralnym charakterem nauczania).

Ponadto, interaktywna treść merytoryczna musi zawierać **tekst źródłowy**. Tekst źródłowy może obejmować opowiadania, bajki, fragmenty literackie, wiersze, rymowanki, fragmenty tekstów naukowych, źródeł historycznych itp. pod warunkiem zachowania: spójności z celami całego e-materiału, ich dostosowania/zaadaptowania do danego poziomu językowego, uwzględnienia właściwego dla danego języka zasobu leksykalno-gramatycznego i specyfiki jego nauczania. Musi posiadać odpowiednią oprawę edytorską, być opatrzony nagłówkiem, przypisami oraz pytaniami do

uczniów i/lub zadaniami do wykonania. Zgodnie z zapisami podstawy programowej, uczeń musi mieć kontakt z materiałami autentycznymi, dlatego też teksty źródłowe powinny spełniać ten warunek. Dopuszcza się również wykorzystanie przez beneficjentów tekstów modyfikowanych i/lub częściowo modyfikowanych, jeśli wynika to z przesłanek merytorycznych (długość tekstu, skomplikowane struktury leksykalno-gramatyczne, itp.).

Tekst w zależności od potrzeb może być opatrzony tabelami, definicjami oraz **materiałem ilustrującym** zagadnienia dotyczące danego tematu i wykorzystywać mechanizmy platformy. Materiał ilustracyjny może obejmować pojedyncze ilustracje (np. zdjęcie, w tym zdjęcie dzieła sztuki, mapa, plan, rysunek, rycina, grafika, diagram, schemat, wykres) lub galerie wyposażone w nawigację za pomocą strzałek. Wszystkie ilustracje muszą pełnić funkcję informacyjną i muszą być podpisane w danym języku obcym. Podpisy pod ilustracjami muszą być jednoznaczne merytorycznie i poprawne językowo.

W nauczaniu języków obcych galeria ilustracji wykorzystywana jest jako środek do prezentacji, uzupełnienia i uatrakcyjnienia treści merytorycznych, rozwijania umiejętności komunikacyjnych oraz wspomagania procesu zapamiętywania.

Ilustracje mogą być odzwierciedleniem rzeczywistości lub do niej nawiązywać lub wyobrażać obiekty abstrakcyjne (np. figury geometryczne). Ważne jest, aby treść przekazu obrazowego była czytelna i zrozumiała, na co wpływ ma kształt występujących obiektów (ich rozmiar, liczba, kompozycja na płaszczyźnie), specyfika tekstur, jakość zarysów, relacja między obiektem a tłem. Dzięki uporządkowanej i zintegrowanej formie przekazu jest możliwe pełne zinterpretowanie przekazywanej informacji i wyciągnięcie pożądaných wniosków.

Wszystkie informacje nietekstowe powinny być uzupełnione opisem tekstowym, możliwym do odczytania za pomocą wzroku lub słuchu.

W przypadku wystąpienia w ww. opisie sformułowań, które mogłyby uniemożliwić lub utrudnić zrozumienie przez ucznia ich kluczowej myśli, sformułowania te muszą zostać wyjaśnione w załączonych do materiału ćwiczeniach.

Scenariusz lekcji – obowiązkowy element każdego e-materiału, przeznaczony dla nauczyciela i bezpośrednio niedostępny dla ucznia, opracowany w języku polskim i zgodny z poniższym wzorem:

1. Poziom edukacyjny, klasa
2. Temat lekcji (zgodny z tytułem/tematem podanym w części: *Wprowadzenie*)
3. Cel ogólny lekcji
4. Cele szczegółowe językowe (z odwołaniem do podstawy programowej)
5. Cele zgodne ze zrewidowaną taksonomią celów Blooma, w tym minimum jeden cel z poziomu 3-6 sfery kognitywnej, sformułowane w postaci SMART
6. Cele motywacyjne
7. Kształtowane kompetencje kluczowe
8. Metody, techniki i formy pracy
9. Środki dydaktyczne potrzebne do realizacji lekcji

10. Przebieg lekcji z podziałem na etapy:
- a) Wprowadzenie
 - Zaciekawienie
 - Rozpoznanie/aktywowanie wyjściowej wiedzy uczniów w kontekście realizowanego tematu oraz nawiązanie do tej wiedzy
 - b) Część główna – realizacja
 - Konstruowanie i utrwalanie wiedzy z zakresu nowego tematu, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania bazowego multimedium
 - c) Podsumowanie: Zastosowanie wiedzy i umiejętności
11. Wskazówki metodyczne opisujące różne zastosowania danego multimedium tzn. jak można je wykorzystać podczas lekcji, przed lekcją lub po lekcji.

IV. Rodzaje multimedii i ich rola w nauczaniu

Ze względu na nowe warunki naszej rzeczywistości, uczniowie i nauczyciele, a także rodzice powinni rozwijać kompetencje cyfrowe niezbędne do uczestnictwa w zdalnej edukacji. Dlatego ważne jest zapewnienie jak najwyższej jakości powstających multimedii. Powinny one być wykorzystywane świadomie i celowościowo, odchodząc od podawczej formy przekazu treści, łącząc proces poznawczy ze sferą emocji, pozwalając uczniowi na interakcję. Ponadto, aby proces uczenia odbywał się w sposób aktywny, a nie bierny, każde multimedium musi być opatrzone zestawem poleceń.

Każde multimedium musi umożliwiać realizację zakładanych celów danego e-materiału dydaktycznego do nauki języka obcego i musi być dostosowane do właściwego poziomu edukacyjnego. Ma pozwalać uczniom ze zróżnicowanymi możliwościami nabyć umiejętności określone w podstawie programowej kształcenia ogólnego w zakresie języka obcego.

Wszystkie poniższe multimedia, w których wskazano obecność lektora/rozmówców, itp. muszą być dostępne w danym języku obcym w standardowej wymowie i naturalnym tempie mowy, natomiast wszędzie tam, gdzie pojawiają się opisy, podpisy czy inne formy tekstu pisanego, muszą one być podane w danym języku obcym w sposób zrozumiały dla ucznia.

W przypadku wystąpienia w multimedium sformułowań, które mogłyby uniemożliwić lub utrudnić zrozumienie przez ucznia ich kluczowej myśli, sformułowania te muszą zostać wyjaśnione w załączonych do multimedium poleceniach.

1. Animacja 2D/3D

Animacja ma służyć przedstawieniu informacji, danych oraz wiedzy w prosty i czytelny sposób. Dzięki odpowiednio dobranym środkom wyrazu ma prezentować temat w sposób łatwo zapadający w pamięć, ułatwiać wyobrażenie zjawisk, procesów i obiektów, których omówienie słowami byłoby

trudne. Zastosowanie jej w materiale musi być uzasadnione merytorycznie i metodycznie - animacja nie może być jedynie ozdobnikiem.

Animacja standardowa ma prezentować treści wykorzystując ruchome obrazy, które mają odzwierciedlać abstrakcyjne wyobrażenia lub odnosić się do rzeczywistych bądź nierzeczywistych treści.

Animacja RSA i samouczek ma być materiałem animowanym dowolną techniką, w którym schematy, rysunki lub tekst wyświetlane są na ekranie w czasie rzeczywistym, w ślad za omawianym przez narratora zagadnieniem. Mają one ilustrować i wyjaśniać omawiane zagadnienia.

Animacja 2D ma przedstawiać obraz opisany przez dwa wektory: X i Y. Animacja 3D ma przedstawiać obraz opisany przez trzy wektory: X, Y i Z. Głównymi środkami wyrazu w animacji 3D mają być: kolor, perspektywa i dynamika. Takie dynamiczne modele mają umożliwić także zobaczenie tego, co niewidzialne. Animacja 3D powinna kształtować umiejętność odbioru np. wypowiedzi artystycznych i zawartych w nich informacji, ich analizę i interpretację. Ma stymulować ucznia do działań twórczych.

Animacja 3D może wykorzystywać obraz anaglificzny, czyli kombinację dwóch obrazów: czerwonego i zielonego (lub niebieskiego) – po założeniu odpowiednich okularów, do każdego oka nie dociera jeden z obrazów, przez co zachodzi iluzja trójwymiarowości.

Animacja musi łączyć obraz z narracją lektora lub ścieżką dźwiękową. Istotne jest dostosowanie języka używanego przez lektora - przekaz ma być funkcjonalny, bez komentarza odautorskiego (narzucanie opinii). Dodatkowo może zawierać narrację w formie syntetycznych komunikatów uzupełniających przekaz graficzny oraz efekty dźwiękowe, o ile nie zakłócają odbioru. W dolnej części ekranu mogą być dynamicznie wyświetlane najważniejsze pojęcia omawiane w narracji. Animacja może umożliwiać odkrywanie relacji przyczynowo-skutkowych oraz monitorowanie zmian niektórych parametrów. Animacja ma trwać 3-5 minut. W uzasadnionych merytorycznie przypadkach, w uzgodnieniu z ekspertem ORE, czas może być zmieniony.

Animacja w uczeniu się języka obcego może przykładowo, służyć do zilustrowania zagadnień i reguł gramatycznych, wzorów zdań do przedstawiania różnych zjawisk tam gdzie pojawią się treści integrujące język z treściami nauczania z innych przedmiotów.

Zanim autor e-materiału umieści w nim animację, powinien upewnić się, że ma to swoje uzasadnienie i służy realizacji konkretnego celu. Animacje mogą stanowić utrudnienie dla uczniów z zaburzeniami kognitywnymi, chorujących na epilepsję, korzystających z czytników ekranu i osób z zaburzeniami układu przedsionkowego.

W przypadku animacji ważną rolę odgrywa audiodeskrypcja, nauczyciel każdorazowo powinien podjąć decyzję czy wykorzystywana animacja jest w takim zakresie dostępna dla uczniów z dysfunkcją wzroku, że umożliwia im efektywne uczestnictwo w procesie uczenia się.

2. Audiobook

Audiobook umożliwia odczyt treści przez lektora lub – w przypadku, gdy tekst jest dialogiem (np. wywiadem) - przez większą liczbę osób. Oferowany przez audiobook sposób przekazywania wiedzy jest szczególnie przydatny dla uczniów o modalności słuchowej. Za jego pomocą powinny być przekazywane różne treści, a w szczególności te, których zrozumienie i zapamiętanie wymaga pewnego zaangażowania emocjonalnego ze strony ucznia. W nagraniu audiobooka ma uczestniczyć profesjonalny lektor lub aktor lub uczestnik dialogu. Głos profesjonalnego lektora/aktora/uczestników monologu/dialogu o nienaganej dykcji powinien być naturalny, nie sztucznie zmieniany. Uczestnicy mają być odpowiednio dobrani do roli (role dzieci lub młodzieży mają być odgrywane przez dzieci lub młodzież, a nie przez osoby dorosłe). Jeżeli audiobook ma formę dialogu/dialogu teatralnego, to w nagraniu mają uczestniczyć różne osoby odgrywające role. Jeżeli audiobook ma formę wywiadu ze specjalistami, to w nagraniu muszą uczestniczyć specjaliści, a nie osoby odgrywające ich role. W wyjątkowych przypadkach, po uzgodnieniu z ekspertem ORE, w nagraniu wywiadu mogą uczestniczyć aktorzy. Audiobook może mieć formę słuchowiska - w tle mogą pojawić się efekty dźwiękowe, wzbogacające przekaz. Ważne, by były powiązane z prezentowanym materiałem i nie zakłócały odbioru słuchanego tekstu.

Audiobook musi zawierać podział na rozdziały/sekcje/strony/sentencje zapewniający możliwość śledzenia tekstu pisanego i jednocześnie dokonywanie jego odsłuchu. Odtwarzanie audiobooka/ścieżki audiobooka musi być zsynchronizowane z wyświetlaniem tekstu. Maksymalna długość sentencji to 1 zdanie. Audiobook ma trwać 4-6 minut. W uzasadnionych merytorycznie przypadkach, w uzgodnieniu z ekspertem ORE, czas może być zmieniony.

W przypadku wykorzystywania audiobooków przez uczniów z dysfunkcjami należy zadbać o to, aby wszelkie komunikaty czy sygnały o różnych zdarzeniach, które zwyczajowo pojawiają się w formie dźwiękowej, miały swoje odpowiedniki wizualne – najlepiej tekstowe (np. wyskakujące okienka, dymki itp.).

3. Film

Film to nagranie wykonane za pomocą kamery cyfrowej lub aparatu cyfrowego pozwalającego na nagrywanie sekwencji wideo. W przypadku nagrań archiwalnych dopuszcza się filmy nagrane kamerą analogową przekonwertowane do wersji cyfrowej. Film ma być opracowany jako materiał odtwórczy (fragmenty filmów fabularnych, dokumentalnych, teledysków, wykorzystanie fragmentów dyskusji, wywiadów i debat) lub materiał oryginalny (zawierający film paradokumentalny, inscenizację, dyskusję, wywiad, debatę, wypowiedź eksperta), zrealizowany specjalnie na potrzeby danego e- materiału. W filmie mogą pojawić się obrazy statyczne (np. zdjęcia) jedynie wówczas, gdy ilustrują narrację filmu, nie mogą stanowić większości przekazu i zakłócać odbioru treści filmu.

Film edukacyjny jest skutecznym narzędziem w procesie kształcenia, umiejętnie wykorzystywany, przyczynia się do unowocześnienia procesu nauczania-uczenia się, jak również jest narzędziem wspomagającym kształcenie na odległość. Najczęściej wykorzystywany jest w charakterze kontekstu pomocniczego lub interpretacyjnego umożliwiającego pełniejsze zrozumienie jakiegoś zjawiska, problemu, wydarzenia historycznego czy utworu literackiego. Spełnia doskonale rolę jako narzędzie

rozwijające sprawność rozumienia tekstu słuchanego oraz poprawność fonetyczną. W zależności od tematyki rozwija wiedzę ogólną ucznia oraz kompetencje interkulturowe.

Film standardowy ma mieć charakter dokumentalny lub inscenizowany, a jego zadaniem ma być przekazanie wiedzy. Ma pełnić rolę informacyjną, ilustracyjną, wyjaśniającą, instruktazową, perswazyjną, skłaniać do refleksji odwołując się do emocji odbiorcy i/lub być pretekstem do rozmów na trudne tematy. Może też prezentować wybrane eksperymenty naukowe lub doświadczenia, których nie da się zrealizować w warunkach szkolnych. Materiał filmowy powinien być opracowany w oparciu o zagadnienia realizowane w obowiązkowych zakresach tematycznych i służyć ich prezentacji. Może służyć jako materiał do późniejszej analizy i badania zależności pomiędzy omawianymi w nich treściami. Film musi być zrealizowany zgodnie z zasadami sztuki filmowej, nie może być pokazem slajdów, ilustracji z dołączoną narracją, czy sfilmowanym wykładem. Na filmie mogą być dynamicznie wyświetlane najważniejsze pojęcia omawiane w narracji. Częścią filmu może być wywiad lub wypowiedź eksperta. W przypadku przedmiotów humanistycznych film powinien przygotowywać uczniów do odbioru i rozumienia tekstów kultury. Możliwy jest wpływ odbiorcy na alternatywne rozwinięcie fabuły na podstawie podejmowanych przez niego wyborów. Film standardowy musi łączyć obraz z narracją profesjonalnego lektora. Ma trwać 5-10 minut. W uzasadnionych merytorycznie przypadkach, w uzgodnieniu z ekspertem ORE, czas może być zmieniony.

Film typu tutorial ma mieć formę filmu dokumentalnego, obudowanego komentarzem dydaktycznym audio i/lub tekstowym i/lub animowanym. Ma przekazywać wiedzę „krok po kroku”, pozwalając uczniowi w możliwie najprostszy (ale poprawny) sposób nauczyć się określonych umiejętności (np. konstruowania formy wypowiedzi ustnej lub pisemnej,) lub przyswoić i zrozumieć określoną informację. Musi łączyć obraz z narracją osoby występującej w filmie. Tutorial ma być dokładniejszy niż instrukcja i interaktywny, dostarczać wszelkich informacji potrzebnych do wykonania danego zadania. Film typu tutorial ma trwać 3-5 minut. W uzasadnionych merytorycznie przypadkach, w uzgodnieniu z ekspertem ORE, czas może być zmieniony.

Film zawierający prezentację typu TED (Technology, Entertainment and Design – Technologia, Rozrywka i Design), to sfilmowany 5-10 minutowy otwarty wykład, podczas którego wybrana osoba przedstawia stanowisko, koncepcję, pomysł, który wyróżnia się niekonwencjonalnym podejściem, rozwiązaniem czy sposobem ujęcia problemu. Prezentacja typu TED opiera się na formule konferencji naukowych organizowanych przez amerykańską fundację non-profit Sapling Foundation. Filmy tego typu to źródło ciekawych pomysłów, stosuje się je na wszystkich poziomach edukacyjnych. Uczeń kształci umiejętność przekonywania, wystawiania się, argumentowania i prezentowania treści w atrakcyjny sposób. W uzasadnionych merytorycznie przypadkach, w uzgodnieniu z ekspertem ORE, czas trwania wykładu może być zmieniony.

Aby filmy mogły być w pełni wykorzystywane przez uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, muszą posiadać audiodeskrypcję (dla uczniów niewidomych) i napisy (dla uczniów niesłyszących).

4. Gra edukacyjna



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Gra edukacyjna to aplikacja umożliwiająca naukę poprzez indywidualną lub zespołową grę lub/i grywalizację. Polega na takim zaprojektowaniu procesu dydaktycznego oraz metod pomiaru i ewaluacji efektów, aby środowisko edukacyjne działało w oparciu o mechanizmy stosowane w grach i tym samym zachęcało uczniów do większego zaangażowania i strategicznego myślenia. Grywalizacja (inaczej gryfikacja lub gamifikacja) polega na wykorzystaniu mechanizmów z gier komputerowych lub fabularnych w celu zwiększenia zaangażowania uczestników, takich jak: nagradzanie, dostarczanie informacji zwrotnych, elementy zaskoczenia. Nie może być tylko opartym na tekście testem wyboru. Gra edukacyjna do nauki języka obcego musi realizować zakładany cel merytoryczno-dydaktyczny służący podnoszeniu kompetencji językowych. Gry powinny być atrakcyjne wizualnie.

W ramach nauczania języka obcego muszą być wykorzystane gry o różnym charakterze. Gra edukacyjna może mieć charakter: rzeczywistości wirtualnej VR (*Virtual Reality*), rzeczywistości rozszerzonej AR (*Augmented Reality*), symulacji, gry tekstowej, gry sportowej, gry logicznej (w której wygrana uzależniona jest od poprawnego myślenia analitycznego i syntetycznego ucznia), gry quizowej (w której wygrana zależy od wiedzy ucznia), gry strategicznej/decyzyjnej (w której uczeń kreuje przebieg procesu lub charakter zjawiska opierając się na przesłankach naukowych), gry planszowej, gry karcianej, gry przygodowej, gry typu milionerzy, gry typu domino, gry typu Tetris, interaktywnego koła fortuny / quizu z kołem fortuny, gry RPG, gry platformowej, gry wyścigowej, gry akcji, gry muzycznej lub *serious game*.

Rzeczywistość wirtualna VR to sztuczna, trójwymiarowa przestrzeń, w której uczeń zaczyna funkcjonować jako grający w dydaktyczną grę interaktywną obejmującą wszystkie etapy wykonywania czynności i procedur. Uczeń aktywnie uczestniczy w wirtualnej rzeczywistości, którą zmienia w wyniku wykonywania konkretnych czynności.

Rzeczywistość rozszerzona AR łączy w sobie świat realny oraz rzeczywistość wirtualną, w której uczeń zaczyna funkcjonować jako grający w dydaktyczną grę interaktywną obejmującą wszystkie etapy wykonywania czynności i procedur. Uczeń aktywnie uczestniczy w rozszerzonej rzeczywistości, wchodząc w interakcję z wirtualnymi przedmiotami w wyniku wykonywania konkretnych czynności. Może wykorzystywać zarówno markery, jak i technologię bezmarkerową oraz GPS w przypadku gry terenowej.

Serious game może mieć kształt rywalizacji umysłowej, rozgrywanej z komputerem, w oparciu o określone zasady, może umożliwiać rozgrywkę wg z góry określonego scenariusza, może także uwzględniać elementy sztucznej inteligencji - nie działać wg schematu tylko na podstawie działań gracza określać co ma zrobić, żeby zaskoczyć gracza (może uwzględniać elementy sztucznej inteligencji dokonujące modyfikacji czynników mających wpływ na czynności, które powinny zostać podjęte przez ćwiczącego w trakcie rozgrywki, w taki sposób, by gracz nie dowiedział się o zamiarach „mistrza gry”).

Ważne jest, aby zadania były dopasowane do poziomu „ucznia – gracza”, a także, aby każdy kolejny etap był trudniejszy i bardziej złożony. Osiągnięcie minimalnego, z góry określonego pułapu punktów na danym etapie ma gwarantować przejście do kolejnego. Użytkownik musi mieć możliwość

dokonania wyboru, czy rozpoczęcie nowej rozgrywki zaczyna się od początku czy od osiągniętego wcześniej pułapu gwarantowanego. Gra edukacyjna może być z powodzeniem stosowana w ewaluacji efektów kształcenia a także, jak np. w przypadku gier zespołowych, jako element kształtowania umiejętności pracy w grupie.

Należy zwrócić uwagę na dostępność gry edukacyjnej dla uczniów z dysfunkcjami motorycznymi oraz narządu wzroku. Obsługa gry powinna być możliwa z poziomu klawiatury, a całość musi być obsługiwana przez program czytający. Jeśli materiał spełnia te wymagania, a nadal nie jest dostępny dla tych grup uczniów, można wykorzystać wsparcie rówieśnicze wykorzystując materiał do pracy w parach, w grupach lub zaproponować grę w innej formie realizacyjnej np. wypukłe plansze lub inne materiały. Należy również zwrócić uwagę na instrukcje dołączone do gier, czy ich język jest dostępny dla wszystkich grup uczniów, w tym uczniów z niepełnosprawnością intelektualną lub autyzmem.

5. Ilustracja interaktywna

Ilustracja interaktywna to informacja przedstawiona w formie graficznej (diagram, fotografia, grafika, mapa, plan, rycina, rysunek, schemat, wykres), umożliwiającą manipulowanie obrazem lub znajdującymi się na niej danymi. Ma być oparta na dialogu pomiędzy użytkownikiem (uczniem) a urządzeniem (e-materiałem) w czasie rzeczywistym. Elementem wymaganym od uczącego się ma być konkretne wskazanie, jak szczegółowej informacji z danego obiektu potrzebuje. Ilustracja nie może różnicować informacji, a jedynie przekazywać zakładane treści, nie bazując na poziomie wiedzy uczącego się i nie weryfikując jej. W prostej formie ilustracja interaktywna pozwala na śledzenie przebiegu wybranych procesów, wyświetlanie różnych obiektów w różnych skalach, mierzenie powierzchni, wyszukiwanie obiektów itp. W formie bardziej rozbudowanej posiada dodatkowe narzędzia umożliwiające edycję danych, pobieranie informacji z baz danych w złożonej strukturze oraz inne funkcje np. aplikacji GIS. Może umożliwiać zajrzenie do obiektów i miejsc ciekawych z punktu widzenia poznawczego, np. do jaskiń, gniazd owadów, nor zwierząt, a także obiektów takich jak laboratorium chemiczne, genetyczne, sala operacyjna, zabytkowe wnętrza, muzeum. Może też umożliwiać ogląd obiektów architektury z różnych perspektyw z zewnątrz. Może zapewnić dynamiczne monitorowanie zmian wybranych parametrów, np. kierunki migracji ludności, zmiany struktury i lokalizacji różnych form roślinności na danym terenie w zadanym czasie. Ilustracja interaktywna musi zawierać również dodatkowe informacje powiązane z tematem, którego dotyczy, np. w postaci danych ilościowych, jakościowych, definicji, efektów audiowizualnych. Pełne treści mają być przekazywane przez ilustrację interaktywną jedynie wówczas, gdy użytkownik tego zażąda. Ilustracją interaktywną nie może być np. zdjęcie z przypiętymi szpilkami, w których znajdują się jedynie informacje do odczytania. Użytkownik musi mieć możliwość manipulowania informacjami, w tym ich selekcjonowania, filtrowania, włączania lub wyłączenia wyświetlania poszczególnych elementów, w zależności od zawartości i przeznaczenia ilustracji. Ilustracja interaktywna może być wykorzystywana np.: jako materiał prezentujący, utrwalający lub sprawdzający opanowanie zagadnień językowych lub jako środek stymulujący wypowiedzi ustne.

Ilustracje interaktywne mogą być zgrupowane w komponencie "galeria", wyposażonym w nawigację za pomocą strzałek.

6. Karta zadań interaktywnych

To interaktywne narzędzie, w którym umieszczone są zadania edukacyjne uwzględniające technologię 2D, dotyczące jednego tematu lub zagadnienia. Karta powinna być zintegrowana i spójna graficznie w każdym elemencie mini-gier. Mini-gry muszą być atrakcyjne wizualnie. Każda mini-gra ma być uruchamiana osobno na pełnym ekranie.

Karta zadań i zaproponowany w niej temat powinien być zgodny z podstawą programową, a treści dostosowane do etapu rozwoju. Użytkownik przechodzi mini-gry w określonej kolejności lub wybranej przez ucznia. Zadania muszą być odpowiednio dobrane do realizowanych treści merytorycznych i zakładanych celów edukacyjnych.

Karta zadań interaktywnych zawiera zestaw mini-gier - co najmniej 4 typy do wyboru spośród następujących: logiczne, zręcznościowe, planszowe i karciane, akcji, symulatory, przygodowe, strategiczne, sportowe, wyścigowe, sztuka i kreatywność, połącz punkty, połącz w pary dźwięk z obrazem, znajdź przedmioty, muzyczne, specjalne i inne. Po każdym dobrze wykonanym zadaniu, powinien pokazywać się komunikat typu: *Brawo* lub *Gratulacje*, natomiast niepoprawnie wykonany element gry pulsuje.

7. Katalog interaktywny

Katalog dzieł sztuki, roślin, zwierząt itp. zawierający zbiór fotografii lub innych ilustracji. Ilustracje (grafiki, zdjęcia itp.) muszą być opisane za pomocą danych identyfikacyjnych i opisowych cechujących się spójną terminologią i frazeologią zapewniającą poprawne katalogowanie i wyszukiwanie w galerii. Mają zawierać dodatkowe informacje powiązane, np. w postaci danych ilościowych, jakościowych, definicji, efektów audiowizualnych, nagrań, filmów itp. – pełne treści mają być przekazywane jedynie na żądanie użytkownika. W opisach dzieł sztuki powinny się znaleźć objaśnienia, dodatkowe informacje niezbędne do właściwego zrozumienia przez ucznia idei czy zamysłu autora dzieła, ciekawostki, dane biograficzne, kontekst historyczno-literacki itp. Musi być zapewnione odczytanie przez lektora dodatkowych informacji, opisów, ciekawostek lub dodatkowych opisów dla poszczególnych fragmentów ilustracji. Katalog może zawierać opcję oznaczania poszczególnych punktów na ilustracjach z możliwością dodawania opisów przez ucznia. Katalog musi być zbiorem minimum 10 ilustracji.

8. Mapa interaktywna 2D/3D

Mapa interaktywna to mapa cyfrowa, której działanie opiera się na połączeniu elementów graficznych z przypisanymi im w formie elektronicznej informacjami o danym elemencie mapy. Interaktywna mapa ma umożliwiać manipulowanie znajdującymi się na niej danymi, filtrowanie zawartości (np. wyświetlanie tylko wskazanych elementów z legendy mapy), zamieszczanie na mapie poznanych obiektów i eksponatów, wyszukiwanie obiektów (zawartych w bazie obiektów) itp. – z wykorzystaniem pól identyfikujących lokalizację, obiekt, eksponat itp. Mapa ma być spersonalizowana - wszystkie wykonane, wymienione wyżej czynności muszą zapisywać się w profilu użytkownika. Ma wykorzystywać rozmaite narzędzia: drag and drop (zmiana położenia), pole wyboru (aktywacja/dezaktywacja), pole wprowadzenia danych (zmiana wartości) lub suwaków (zmiana

wartości pola). Musi być możliwość powiększenia wybranego fragmentu mapy - fragment ten ma być wyświetlony w formie minimapy z uwzględnieniem i przeliczeniem skali. Mapa ma zawierać również dodatkowe informacje powiązane z tematem np. biogramy, ikonografię, definicje, wirtualne wycieczki itp. Uczeń powinien kształcić umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, umiejętność rozmieszczania faktów, procesów i zjawisk w przestrzeni geograficznej lub czasie historycznym, orientacji w przestrzeni, spostrzegawczości, lokalizowania obiektów na mapie.

Interaktywna mapa może być mapą posiadającą tytuł, skalę, legendę i oznaczone współrzędne geograficzne lub być planem (miasta, bitwy, działań wojennych na większym obszarze) z tytułem i legendą. Interaktywna mapa 2D przedstawia obraz opisany przez dwa wektory: X i Y. Interaktywna mapa 3D przedstawia obraz opisany przez trzy wektory: X, Y i Z.

Mapa interaktywna pomaga w nauczaniu wielu przedmiotów, w tym języków obcych. Wykorzystuje się ją jako środek porządkujący nowe wiadomości, utrwalający, ułatwiający przypominanie, służący samokontroli i kontroli wiedzy.

Wykorzystując mapy interaktywne przy tworzeniu e-materiałów dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi należy pamiętać o tym, aby były one pozbawione nadmiaru szczegółów, czytelne, z możliwością powiększenia jej elementów. Zastosowana kolorystyka nie może być zbyt jaskrawa, a kontrast powinien umożliwiać odróżnienie poszczególnych ważnych elementów. Ważna jest także możliwość zatrzymania obrazu i powrotu do poprzedniego stanu. Należy również zadbać o dostępność mapy z poziomu klawiatury.

9. Mapa pojęć

Mapy pojęć są dwuwymiarowymi reprezentacjami pojęć i ich wzajemnych relacji ze sobą. Opisują one relacje zachodzące pomiędzy pojęciami i terminami z konkretnej dziedziny. W tym przypadku nie są to dowolne skojarzenia. Szczególnie przydatne są uczniom o modalności wzrokowej - tzn. tych którzy najlepiej przyswajają wiadomości podane w formie wizualnej (Nodzyńska, 2007).

Mapy w niniejszej koncepcji proponuje się stosować do porządkowania i utrwalania treści oraz zdobytych wiadomości i umiejętności, a także do przedstawiania różnych zależności. Multimedia to pozwala uczniowi wracać do poruszanych na lekcji zagadnień i poszerzać wiedzę, wpływa na jakość zapamiętywania i rozumienia danego materiału, sprawdzi się w nauce np: słownictwa. Mapa musi być spersonalizowana, tj. zawierać narzędzia umożliwiające dynamiczne, samodzielne konstruowanie mapy przez ucznia i zapis w profilu. Musi zawierać narzędzia pozwalające na budowanie wielopoziomowych relacji i wzajemnych zależności między pojęciami. Mapy powinny mieć możliwość zagłębienia do minimum 6 poziomów, powinna być możliwość opisywania tzw. węzłów oraz linków łączących węzły, do węzłów powinna być możliwość linkowania m.in. ilustracji, stron, filmów. Powinna być możliwość grupowania poszczególnych gałęzi mapy oraz łączenia krosowego węzłów nie będących w zależnościach bezpośrednich. Mapy powinny mieć możliwość rozwijania i zwijania poszczególnych węzłów.

Mapa pozwalać na eksport stworzonej mapy do pliku pdf/png/jpg/docx i pobranie jej na komputer lokalny (lub zapis w chmurze). Wygenerowana przez użytkownika mapa myśli musi spełniać swoją rolę metodyczną - zapisane przez użytkownika teksty muszą być w całości widoczne.

W przypadku uczniów z dysfunkcją narządu wzroku lub znacznymi zaburzeniami motoryki (szczególnie motoryki małej) należy zastosować alternatywny element uczący lub przygotować mapę w taki sposób, aby uczeń dokonywał drobnych zmian, przesunięć, przyporządkowania, wykorzystując materiał częściowo przygotowany przez nauczyciela.

10. Model 3D

Model 3D to aplikacja komputerowa będąca wizualizacją ukierunkowaną na przedstawienie modelu obiektu opisanego przez trzy wektory: X, Y i Z, dająca możliwość poruszania obiektu we wszystkich płaszczyznach, obrotu o 360 stopni, poruszania się wokół i po obiekcie – a w uzasadnionych przypadkach, także z funkcją „wejścia do środka” obiektu. Ma umożliwiać obserwację obiektu z różnych perspektyw oraz powiększenie/pomniejszenie obiektu. Ma zawierać opis obiektu i/lub jego poszczególnych elementów. Opisy mogą być prezentowane przez lektora. Opisy obiektu prezentowane przez lektora mają być zgodne z informacjami prezentowanymi na ekranie. Głos lektora o nienaganej dykcji ma być naturalny, a nie sztucznie zmieniany lub generowany.

11. Plik audio

Pliki audio to pliki muzyczne lub pliki dźwiękowe (nagrania odgłosów). Pliki te obejmują nagrania piosenek, wierszyków i rymowanek, nagrania archiwalne, koncerty, nagrania brzmień instrumentów, podkłady muzyczne lekcji, różnego rodzaju odgłosy (np; zjawisk atmosferycznych, wykonywanych czynności przez ludzi i urządzenia, itp.), wypowiedzi osób (monologi i dialogi), itp.

Pliki te tworzą korzystne warunki do nauczania języka obcego na każdym etapie edukacyjnym. Pliki, które charakteryzuje rytmiczność i powtarzalność są wręcz niezbędne na wczesnym etapie nauki języka; przydatne są do ćwiczenia wymowy, pomagają w nauce słownictwa, rozwijają umiejętności tworzenia wypowiedzi ustnych, rozwijają sprawność rozumienia tekstów słuchanych. Pliki muzyczne można stosować na lekcjach na każdym etapie edukacyjnym, gdyż oprócz realizacji celów językowych, kształcą emocjonalność i kreatywność ucznia.

W przypadku pliku muzycznego kompozycja musi być wykonywana na żywych instrumentach zgodnie z tradycją wykonawczą i zapisem partytury. Użycie instrumentów elektronicznych musi mieć uzasadnienie merytoryczne i metodyczne. Plik muzyczny musi cechować wzorowa jakość dźwięku oraz perfekcja wykonania. Interpretacja utworu musi być zgodna z założeniami stylistycznymi charakterystycznymi dla danej epoki lub stylu. Transkrypcja utworu na inny aparat wykonawczy musi mieć uzasadnienie merytoryczne i metodyczne.

Plik dźwiękowy musi zawierać zarejestrowany rzeczywisty odgłos, a nie dźwięki uzyskane w sposób elektroniczny.

12. Prezentacja multimedialna

Prezentacja multimedialna umożliwia przedstawienie w logicznym ciągu przebiegu rozumowania lub wyjaśnienie nowych pojęć, ilustruje zagadnienia, ułatwiając uczniowi wyobrażenie zjawisk, procesów i obiektów, których omówienie tylko słowami, byłoby trudne. Wspomaga proces nauczania-uczenia się wzbudzając zaciekawienie i zaangażowanie ucznia. Uczeń odbiera informacje na wiele sposobów poprzez tekst, połączony z nim obraz i dźwięk. Właściwie i dobrze skonstruowana prezentacja multimedialna działa na uczniów aktywizująco, rozwija wyobraźnię i sprawności analizowania, kodowania, abstrahowania i klasyfikowania. Wykorzystuje różnorodne formy przekazu, np. sekwencje wideo, ilustracje, tabele z danymi statystycznymi, pliki audio, fragmenty animacji, demonstracje i pokazy, fragmenty wykładów typu TED. Całość powinna zawierać od 10 do 20 slajdów, chyba że inna długość nagrania jest szczególnie uzasadniona dydaktycznie i uzgodniona z ekspertem merytorycznym ORE. Pokazowi prezentacji (każdemu slajdowi) musi towarzyszyć nagranie narracji przez lektora. Narracja ma być rozwinięciem przedstawionych na slajdzie zagadnień a nie tylko odczytaniem ich zawartości. Prezentacja ma umożliwiać nawigację (następny, poprzedni, od początku) oraz regulację siły głosu lektora.

Slajdy powinny być odpowiednio skonstrastowane, z dobrze widocznymi szczegółami, bez zniekształceń i artefaktów (szczególnie ważne jest to przy rysunkach geometrycznych). Treść przekazu musi być zrozumiała, czytelna.

13. Test lub sprawdzian

Test powinien pomóc uczącemu się w ocenie własnych umiejętności rozwiązywania problemów z danego działu programowego lub większej partii materiału. Może stanowić też element przygotowania uczącego się do egzaminu zewnętrznego. Każde pytanie bada umiejętność zapisaną we właściwej podstawie programowej. Sprawdzian, jeżeli to uzasadnione dydaktycznie, powinien zawierać model odpowiedzi na poszczególne pytania oraz kryteria oceny - dla sześciostopniowej skali ocen.

Zawiera zestaw minimum 40 pytań z którego generowany jest test. Pytania pogrupowane są w kategorie zgodne z wymaganiami edukacyjnymi i poziomem trudności. Po zakończeniu testu podliczane są punkty i uczeń dostaje wynik oraz informację zwrotną - w przypadku błędnych odpowiedzi podawane są wskazówki, a znaczki przy zadaniach wskazują które zadanie zostało rozwiązane prawidłowo, a które nieprawidłowo. Test / sprawdzian wykorzystuje mechanizmy platformy do zapisu danych w profilu użytkownika, umożliwia eksport wyników do nauczyciela oraz statystyczne opracowanie wyników testu.

14. Wirtualny spacer

Wirtualny spacer to sposób prezentacji dowolnej przestrzeni, do której dołączone są opisy poszczególnych jej elementów. Opisy mogą być w formie krótkich informacji, ciekawostek, danych biograficznych, zawierających zdjęcia lub prezentacje (w tym nagrania wideo) itp. Przedstawiona musi być pełna panorama określonej przestrzeni (miejsca w terenie, obiektu) – wnętrza, faktyczny wygląd poszczególnych miejsc i pomieszczeń. Panoramy sferyczne muszą być wykonane profesjonalnym cyfrowym aparatem fotograficznym o matrycy min. 20 Mpixeli z zastosowaniem technologii HDR (High Dynamic Range image). Wymagana jest możliwość obrotu obserwatora wokół

własnej osi i poruszanie się w dowolnym kierunku – liczba klatek na jeden obrót (360 stopni) – minimum 30. Musi być możliwa interakcja ze znajdującymi się obiektami i manipulowanie obrazem, w tym przybliżanie/oddalanie widoku i danymi (opisami elementów). Opisy mogą być prezentowane przez lektora.

Dzięki wirtualnej wizycie uczniowie mogą zobaczyć dowolną przestrzeń np. obiekty przyrodnicze, budynki, wnętrza, miejsca, które wcześniej znali np. z lektury tekstów literackich, popularnonaukowych bądź z ilustracji. Mogą także “porozmawiać” z postaciami znanymi z kart historii czy literatury lub przyjrzeć się danym procesom technologicznym. Dzięki wirtualnemu spacerowi, mają możliwość sprawdzenia umiejętności, np. rozumienia przeczytanego tekstu (lektury), konfrontując swoje wyobrażenia z faktycznym wyglądem poszczególnych miejsc i pomieszczeń. Dzięki możliwościom interakcyjnym uczniowie mogą decydować co oglądają i jak będzie przebiegał ich wirtualny spacer. Możliwość wirtualnego spaceru wzbogaca treści lekcji. Może być wykorzystywana w nauczaniu zdalnym.

Bibliografia

- Bednarek J. (2008), Multimedia w kształceniu, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa.
- Bryzek R. (2009), Prezentacja multimedialna na lekcjach języka polskiego, [w:] A. Dziak, S.J. Żurek (red.), e-polonistyka, Lublin.
- Buzan T. (2006), Mind Mapping: Kickstart your creativity and transform your life, Pearson Education Limited, Harlow.
- Danielik-Kowalska D., Glottodydaktyczne przesłanki podejścia komunikatywnego w nauczaniu języków obcych:
http://files.clickweb.home.pl/homepl37784/file/sztw_2012_1_199_dorotadanielik-kowalska.pdf
- Donderowicz M.- Najnowsze Teorie Ucznia W Epoce Cyfrowej, Dydaktyka Informatyki 9, 1531632014, http://bazhum.muzhp.pl/media//files/Dydaktyka_Informatyki/Dydaktyka_Informatyki-r2014-t9/Dydaktyka_Informatyki-r2014-t9-s153-163/Dydaktyka_Informatyki-r2014-t9-s153-163.pdf (dostęp na 27.07.2020 r)
- Dylak S. (red.) (2013), Strategia kształcenia wyprzedzającego, Wyd. Ogólnopolska Fundacja Edukacji Komputerowej, Poznań.
- Dylak S., (2000), Wprowadzenie do konstruowania szkolnych programów nauczania, Warszawa: Wydawnictwo Szkolne PWN.
- Fazlagić J., Polskie szkoły szkołami dla innowatorów, Meritum nr 52/2019, MSCDN, Warszawa 2019
- Furgoł S., Hojnacki L., (2013) Metoda WebQuest. Poradnik dla nauczyciela, Warszawa: Wirtualna Biblioteka Nowoczesnego Nauczyciela i Ucznia
- Harmer J., (2003), The Practice of English Language Teaching, Harlow: Longman.
- Harmer J., (2007) How to Teach English, Harlow: Pearson Education Limited
- Hojnacki L. (2013), Mobilna edukacja. Rewolucja w nauczaniu – poradnik dla edukatorów, Technik Global, Warszawa.
- Hunziker D., (2018), Kompetencje bez tajemnic. Rozwijanie kompetencji to nie czary, Słupsk/Warszawa: Dobra Literatura.
- Kleban M. (2014) Pakiet metodyczny dla nauczycieli języków obcych ii etapu edukacyjnego, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa.
- Kociankowski M.,(2018)., <https://www.nowaera.pl/konferencja-szkola-srednia>. Dostęp na 27.07.2020 r.
- Komorowska H. red., (2009)., Skuteczna Nauka języka obcego – Struktura i przebieg zajęć językowych, Warszawa, CODN.
- Komorowska H.,(2004), Metodyka nauczania języków obcych, Warszawa: Fraszka.
- Mehisto P., Marsh D., Frigols M.J., (2008), Uncovering CLIL: Content and Language Integrated Learning in Bilingual and Multilingual Education, Oxford: Macmillan.
- Mikina A., Zając B. (2012), Metoda projektów nie tylko w gimnazjum. Poradnik dla nauczycieli i dyrektorów szkół, Wyd. Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa.
- Morbitzer J. (2012), Medialność a sprawność edukacyjna ucznia, [w:] Człowiek – Media – Edukacja, J. Morbitzer, E. Musiał (red.), UP, Kraków.
- Nodzyńska M. (2007), Pojmove mapy jako nastroj pro sebeevaluace, [w:] Hodnoceni v práci ucitele psychodidakticke a eticke souvislosti, Gaudeamus, Hradec Králové.

- Nodzyńska M. (2015), Metoda projektów czy PBL?, [w:] M. Nodzyńska, W. Kopek-Putała (red.), Co w dydaktykach nauk przyrodniczych ocalić od zapomnienia?, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Kraków.
- Nodzyńska M., Cieśla P. (2016), Interaktywne komputerowe doświadczenia w nauczaniu chemii, [w:] P. Bernard, I. Maciejowska (red.) Aktualne problemy dydaktyki przedmiotów przyrodniczych, Uniwersytet Jagielloński w Krakowie, Kraków.
- Nodzyńska M., Kopek-Putała W. (red.) (2014), Profits and Limitations of Inquiry Based Science Education, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Kraków.
- Okoń W. (2003), Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej, Wydawnictwo Akademickie "Żak", Warszawa.
- Pawlak M., (2017), Rola strategii uczenia się w nauce gramatyki języka obcego (JOWS, 1/2017)
- Sawiński, J.P.,(2016) Jak zwiększyć skuteczność szkolnej edukacji – poradnik dla nauczycieli i edukatorów, część II, Warszawa, Difin SA.
- Scrivener J., (2011), Learning Teaching The Essential Guide to English Language Teaching: third edition, Oxford: Macmillan Education.
- Semadeni Z. (2016), Podejście konstruktywistyczne do edukacji wczesnoszkolnej, ORE, Warszawa.
- Smolik M., Poszytek P., Podstawa programowa kształcenia ogólnego w zakresie języka obcego nowożytnego w wychowaniu przedszkolnym i ośmioletniej szkole podstawowej – słowo komentarza, Języki obce w szkole, (2017/01), Warszawa FRSE.
- Sobańska-Jędrych J.,Karpeta-Peć B.,Torenc M.,(2013), Rozwijanie zdolności językowych na lekcji języka obcego, Warszawa, ORE
- Sysło M. (2002), Multimedia w edukacji, [w:] Media i edukacja w dobie integracji, W. Strykowski, W. Skrzydlewski (red.), Poznań.
- Targońska J., (2017), Problematyczne obszary pracy nad słownictwem na lekcji języka obcego– próba diagnozy przyczyn słabo rozwiniętej kompetencji leksykalnej uczniów (JOWS, 3/2017)
- Tkaczyk P. (2012), Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Wyd. Helion, Gliwice.