**Załącznik nr 2**

**Standard merytoryczno-dydaktyczny**

**E-materiały dydaktyczne do historii sztuki (grupa 1)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **WYMAGANIE** | **CHARAKTERYSTYKA WYMAGANIA** | **SPEŁNIA** | **NIE SPEŁNIA** | **Uwagi** |
| 1. | E-materiały dydaktyczne zawierające treści do historii sztuki rozwijają kompetencję świadomość i ekspresja kulturalna, realizując treści podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz rozwijają przynajmniej jeszcze jedną wybraną z katalogu kompetencję kluczową (określone w Zaleceniach Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie; (2006/962/WE) *[porozumiewanie się w języku ojczystym, porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, informatyczne, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie; inicjatywność przedsiębiorczość oraz świadomość i ekspresja kulturalna]*, których realizację zakłada podstawa programowa kształcenia ogólnego w zakresie poszczególnych przedmiotów. | Kompetencja porozumiewania się w języku ojczystym |  |  | wariantowo spełnia |
| Kompetencja porozumiewania się w językach obcych |  |  | wariantowo spełnia |
| Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne |  |  | wariantowo spełnia |
| Kompetencje informatyczne (TSI kompetencje społeczeństwa informacyjnego) |  |  | wariantowo spełnia |
| Umiejętność uczenia się |  |  | wariantowo spełnia |
| Kompetencje społeczne i obywatelskie |  |  | wariantowo spełnia |
| Inicjatywność i przedsiębiorczość |  |  | wariantowo spełnia |
| Świadomość i ekspresja kulturalna |  |  | obowiązkowo spełnia |
| **Spełnienie standardu – minimum 2 kompetencje kluczowe, w tym obowiązkowo świadomość i ekspresja kulturalna** |  |  |  |
| 2. | E-materiały dydaktyczne zawierające treści historii sztuki służą osiąganiu określonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego efektów i celów uczenia się poprzez odpowiedni dobór uniwersalnych treści w zakresie edukacji artystycznej, możliwych do realizacji na wybranych etapach edukacyjnych, również w zakresie rozszerzonym w szkołach kończących się egzaminem maturalnym (tzn. treści ważnych z punktu widzenia trwałości i ciągłości kulturowej, dostrzegania śladów kultury antycznej we współczesności, jako klucza do rozumienia rzeczywistości, ale i treści otwierających uczniów na świat kultury i sztuki, rozbudzających i wspierających ich artystyczne i kulturowe zainteresowania, wskazujących na przyjemność, jaką daje czynne lub bierne obcowanie ze sztuką). | Treść materiału pozwala na osiągnięcie efektów i celów uczenia się zawartych w podstawie programowej kształcenia ogólnego |  |  | obowiązkowo spełnia |
| Treść materiału posiada charakter uniwersalny |  |  | obowiązkowo spełnia |
| **Spełnienie standardu – dwa elementy zostały spełnione** |  |  |  |
| 3. | Koncepcja dydaktyczna e-materiałów do historii sztuki została oparta na konstruktywistycznej strategii pedagogicznej i/lub konektywizmie - teorii nauczania – uczenia się w epoce cyfrowej, ma na celu kształtowanie świadomości i ekspresji kulturalnej, wyposażenie ucznia w narzędzia umożliwiające analizę praktyk i wytworów kultury, w tym dzieł sztuki oraz rozwijanie myślenia twórczego uczniów poprzez aktywizowanie ucznia, proponując różne aktywne formy uczenia się, m.in. np.:   * ćwiczenia interaktywne np. polegające na rozpoznawaniu dzieł sztuki, obiektów architektury, określaniu stylów, gatunków, rozpoznawaniu utworów muzycznych itp., * ćwiczenia warsztatowe, twórcze, prace projektowe.   Lekcje są w pełni multimedialne. Materiały dydaktyczne są atrakcyjne dla ucznia, pobudzają zainteresowania i aktywność edukacyjną, wykorzystują naturalne pasje. | Aktywizowanie ucznia |  |  | obowiązkowo spełnia |
| Np. ćwiczenia interaktywne np. polegające na rozpoznawaniu dzieł sztuki, obiektów architektury, określaniu stylów, gatunków, rozpoznawaniu utworów muzycznych itp. |  |  | wariantowo spełnia |
| Np. ćwiczenia warsztatowe, twórcze, praca projektowa |  |  | wariantowo spełnia |
| **Spełnienie standardu – wykorzystano przynajmniej jedną z zaproponowanych form uczenia się** |  |  |  |
| 4. | E-materiały służą nauczaniu opartemu na samodzielnej pracy uczniów (zwiększenie autonomii uczniów podczas korzystania z e-materiałów; realizują koncepcję nauczania opartą na wspólnym planowaniu uczenia się, zachęcające do pracy zespołowej z wykorzystaniem funkcjonalności społecznościowych platformy, na której zostaną zamieszczone e-materiały i/lub w edukacji wyprzedzającej), jaki i pracy pod kierunkiem nauczyciela. Przyjęta koncepcja dydaktyczna e-materiału określa jego charakter - treści przeznaczone do pracy z nauczycielem i/lub do samokształcenia. Zakres wykorzystywanych dostępnych zasobów, w tym multimedialnych np. ilustracje, utwory, ćwiczenia i zadania sprawdzające, teksty źródłowe, słowniki itd. wynika i jest podporządkowany przyjętej koncepcji. | Materiał do samodzielnej pracy uczniów |  |  | wariantowo spełnia |
| Materiał do samodzielnej pracy uczniów w grupie |  |  | wariantowo spełnia |
| Materiał do pracy pod kierunkiem nauczyciela |  |  | wariantowo spełnia |
| Materiał do pracy w systemie odwróconej klasy (edukacji wyprzedzającej) |  |  | wariantowo spełnia |
| Spójność koncepcji e-materiału |  |  | obowiązkowo spełnia |
| **Spełnienie standardu – wykorzystano przynajmniej jeden z zaproponowanych sposobów (form) uczenia się** |  |  |  |
| 5. | E-materiały realizują koncepcję dydaktyczną nauczania opartego o ideę/koncepcję oceniania kształtującego. E-materiały powinny spełniać wymogi dydaktyczne: (oznaczony \* nie jest obligatoryjny do spełnienia):   * \*odwołanie się do wcześniejszej wiedzy i umiejętności ucznia (np. tzw. przedwiedza lub „już wiesz”), * cele uczenia się sformułowane w języku ucznia, * sformułowano oczekiwania dla ucznia (tzw. kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz, * \*zadania zawierają informację zwrotną dla ucznia o osiągnięciu celu lub oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga), * \*podsumowania zbiorcze poszczególnych części materiału oraz wskazania dotyczące tego, co dokładnie uczeń ma opracować, aby odnieść sukces w rozwiązywaniu zadań, * zróżnicowane formy zadań oraz zadania o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów. | E-materiał zawiera odwołanie się do wcześniejszej wiedzy i umiejętności ucznia (np. tzw. przedwiedza lub „już wiesz”) |  |  | wariantowo spełnia |
| E-materiał zawiera cele uczenia się sformułowane w języku ucznia  E-materiał zawiera sformułowane oczekiwania dla ucznia (tzw. kryteria sukcesu), np. czego się nauczysz, co powtórzysz |  |  | obowiązkowo spełnia |
| Zadania zawierają informację zwrotną dla ucznia o osiągnięciu celu lub oczekiwań (jeżeli forma pracy ucznia tego wymaga) |  |  | wariantowo spełnia |
| E-materiał zawiera podsumowania zbiorcze poszczególnych części materiału oraz wskazania dotyczące tego, co dokładnie uczeń ma opracować, aby odnieść sukces w rozwiązywaniu zadań |  |  | wariantowo spełnia |
| E-materiał zawiera zadania o różnym stopniu trudności tak, aby było możliwe dostosowanie ich do potrzeb i możliwości różnych uczniów. |  |  | obowiązkowo spełnia |
| **Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań i 1 przynajmniej wariantowego** |  |  |  |
| 6. | E-materiały do historii sztuki będą się składać z multimedialnych lekcji i umożliwią realizację pełnej godziny nauczania. Każdy z e-materiałów zawierać będzie przynajmniej 1-2 materiały filmowe lub rozwinięte animacje, grafikę 3D; 5-15 zdjęć i ilustracji, z elementami interaktywnymi, co najmniej 7 ćwiczeń interaktywnych w różnych postaciach.  E-materiałów zostaną wyposażone w obszerne biblioteki muzyczne (fragmenty i drobne utwory), zbiory reprodukcji dzieł sztuki itp., które zostały wykonane przez Beneficjenta (własne nagrania, reprodukcje). Sposób prezentowania treści musi wynikać z przyjętej przez wykonawcę koncepcji dydaktycznej opartej na jednej z wybranych efektywnych strategii pedagogicznych uczenia się (np. konstruktywizm, konektywizm, ocenianie kształtujące) oraz z dydaktyki przedmiotowej przy zachowaniu racjonalnych proporcji tekstu i multimediów, umożliwiając uczniom samodzielne uczenie się lub pod kierunkiem nauczyciela. | Możliwość realizacji pełnej godziny nauczania (45 min) (ilość materiału nauczania adekwatna do czasu 45 min) |  |  | obowiązkowo spełnia |
| 1-2 materiały filmowe |  |  | wariantowo spełnia |
| Rozwinięte animacje |  |  | wariantowo spełnia |
| Grafika 3D |  |  | wariantowo spełnia |
| 5-15 zdjęć i ilustracji z elementami interaktywnymi |  |  | wariantowo spełnia |
| Co najmniej 7 ćwiczeń interaktywnych w różnych postaciach |  |  | obowiązkowo spełnia |
| Logiczna i merytoryczna spójność scenariusza lekcji z multimediami |  |  | obowiązkowo spełnia |
| **Spełnienie standardu – spełnienie obowiązkowych wymagań i jednego wariantowego** |  |  |  |
| 7. | E-materiały spełniają kryteria poprawności merytorycznej (zgodne ze współczesną wiedzą naukową), językowej. Zostały opracowane z poszanowaniem godności, etyki, ogólnie obowiązujących zasad współżycia i norm społecznych oraz zgodnie z zasadą równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020. | Poprawność merytoryczna |  |  | obowiązkowo spełnia |
| Poprawność językowa |  |  | obowiązkowo spełnia |
| Treści lekcji są zgodne z zasadami etyki, nie godzą w zasady, normy współżycia społecznego (dopuszczalne jest wykorzystywanie treści o powyższym charakterze jako środka wyrazu artystycznego lub innego uzasadnionego zabiegu) |  |  | obowiązkowo spełnia |
| **Spełnienie standardu – trzy elementy zostały spełnione** |  |  |  |