

PLAN GRY 1

**interdyscyplinarny program nauczania
wychowania fizycznego, informatyki, WOS, edukacji dla bezpieczeństwa
dla III etapu edukacyjnego**

PlanInfoStrateg

Warszawa 2013



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



W zestawie do Programu „**Plan Gry 1**” przygotowano:

- program nauczania,
- poradnik dla nauczyciela,
- skrypt dla ucznia,
- materiały dydaktyczne.

Program nauczania zgodny z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dn.23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. 2009 r. Nr 4, poz. 17). Obowiązuje od 1 września 2009 r.

Autorzy podręcznika:

Tomasz Jarnicki
Anna Kosmala
Anna Matuszkowiak
Małgorzata Tudek
Joanna Zawadzka

Recenzent:

Małgorzata Plichcińska

Projekt pt. „PlanInfoStrateg - interdyscyplinarne programy nauczania dla III i IV etapu kształcenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych”

Numer umowy: UDA-POKL.03.03.04-00-013/12-00

Okres realizacji Projektu: 02.04.2012 – 30.09.2013

Program opracowany w ramach konkursu Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki. Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty. Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia. Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia.

SPIS TREŚCI

I WSTĘP.....	4
II ZAŁOŻENIA OGÓLNE.....	6
III CELE KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA	7
IV TREŚCI KSZTAŁCENIA I PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA SZCZEGOŁÓWE UCZNIÓW	9
V TREŚCI KSZTAŁCENIA I PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA SZCZEGOŁÓWE UCZNIÓW (WERSJA ALTERNATYWNA)	18
VI SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW KSZTAŁCENIA	26
VII PROPOZYCJE METOD I KRYTERIÓW OCENY OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW	30
VII.1 Indywidualna karta oceny uczestnika projektu.	30
VII.2 Ocenianie kształtujące	33

I WSTĘP

Program „Plan gry 1” jest odpowiedzią na obecne potrzeby rynku edukacyjnego. Wraz ze zmianami, jakie nas spotykają, takimi jak zmiany sytuacji politycznej, zmiany rynkowe, postęp cywilizacyjny, zmieniają się również potrzeby młodych odbiorców edukacji szkolnej. Obecnie oczekuje się od uczniów interdyscyplinarności, posiadania różnych umiejętności i zdobywania doświadczenia już na etapie szkolnym. Z różnych przyczyn szkoły mają trudności z podolaniem tym wyzwaniom.

Praktyczne działanie jest szczególnie ważne w przypadku nauki przedsiębiorczości, informatyki i wychowania fizycznego, gdzie głównym celem jest umiejętność stosowania wiedzy w praktyce. Jak można tego wymagać, gdy wiedzę tę uczniowie zdobywają jedynie dzięki suchym ćwiczeniom, nieprzekładającym się na realia dnia codziennego? Szczególnie dotkliwy jest ten problem w przypadku wychowania fizycznego, gdy zainteresowanie aktywnością fizyczną spada z każdym rokiem.

Mając to na uwadze, nauczyciele Zespołu Szkół Społecznych STO im. Pawła Jasienicy wraz z nauczycielami Zespołu Szkół Nr 61 w Warszawie stworzyli unikalny interdyscyplinarny program nauczania „Plan gry 1” dla III etapu edukacyjnego w zakresie podstawowym. To autorskie opracowanie zespołu nauczycieli jest zgodne z nową podstawą programową z przedmiotów: wychowanie fizyczne, informatyka, wiedza o społeczeństwie i edukacja dla bezpieczeństwa. Program uwzględnia zalecane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej formy i sposoby realizacji wymagań zawartych w obowiązującej podstawie programowej.

Program „Plan Gry 1” obejmuje 90 godzin dydaktycznych w tym: 60h wychowania fizycznego, 10h wiedzy o społeczeństwie, 10h informatyki i 10h edukacji dla bezpieczeństwa. Pozostałe godziny z wyżej wymienionych przedmiotów realizowane będą na podstawie programów nauczania zgodnych z ramowymi planami nauczania przyjętymi w szkole.

Możliwą alternatywą dla powyższego rozdziału godzin jest następujący ich układ: 53h wychowania fizycznego, 13h wiedzy o społeczeństwie, 10h informatyki, 10h edukacji dla bezpieczeństwa i 4h na lekcjach wychowawczych.

Trzy teoretyczne tematy możliwe do realizacji na lekcjach wychowania fizycznego zostały dodane do wiedzy o społeczeństwie i pozostają w zgodzie z nową podstawą programową tego przedmiotu. Pozostałe cztery lekcje zaproponowano do realizacji na godzinach wychowawczych w ramach rocznego planu wychowawczego klasy.

Powyższe rozwiązanie nie zmienia zasadniczego charakteru programu natomiast pokazuje jego elastyczność pozostawiając wybór opcji zespołowi wdrażającemu.

Podstawę prawną Programu „Plan Gry 1” stanowią następujące akty:

1) rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół **(Dz. U. z 2009 r. Nr 4, poz. 17)**,

2) rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 21 czerwca 2012 r. w sprawie dopuszczania do użytku w szkole programów wychowania przedszkolnego i programów nauczania oraz dopuszczania do użytku szkolnego podręczników **(Dz. U. 2012 Nr 0, poz. 752)**.

Plan gry jest programem mającym pobudzić sportowe życie szkolne. Zachęcić uczniów do współdziałania i aktywizowania się dla dobra wspólnoty szkolnej oraz okolicznych mieszkańców. Wprowadza również do szkoły akcje związane z szeroko rozumianą profilaktyką zdrowotną.

Program promuje zachowania prozdrowotne przez rozwijanie świadomości potrzeby dbałości o własny organizm.

Program kreuje postawę aktywności obywatelskiej i zaangażowania. Przygotowuje młodych ludzi z jednej strony do niezależnego myślenia oraz samodzielnego podejmowania decyzji, a z drugiej do konstruktywnego, grupowego działania.

Uczniowie zostają zapoznani z narzędziami pomocnymi w planowaniu zarówno własnej pracy jak i grupowych przedsięwzięć. Poznają przepisy prawa dotyczące organizacji imprez sportowych. Pozyskują umiejętności rozłożenia projektu na części składowe, przewidywania ewentualnych trudności i znajdowania rozwiązań oraz łagodzenia napiętej sytuacji w zespole. W tym miejscu należy zwrócić uwagę, jak niezwykle ważna jest rola nauczyciela, zarówno, jako mentora jak i obserwatora czy mediatora wewnątrz grup.

Program nauczania „Plan gry 1” wyposaży uczniów w wiedzę, umiejętności i nauczycy postaw, które umożliwią im skuteczną pracę w zespole, a w przyszłości aktywne i odpowiedzialne uczestnictwo w życiu publicznym kraju.

Program jest częścią projektu edukacyjnego, czyli zespołowego, planowego działania uczniów, mającego na celu rozwiązanie konkretnego problemu, z zastosowaniem różnorodnych metod.

Narzędziami pomocnymi w realizacji projektu są:

1. niniejszy program,
2. przewodnik dla nauczyciela (a w nim m.in. propozycja prowadzenia zajęć z edukacji zdrowotnej, zestaw wskazówek do przeprowadzenia pierwszej pomocy, instrukcja oceny osiągnięć uczniów, plany wynikowe, przykładowe scenariusze lekcji)
3. zeszyt ćwiczeń dla ucznia.

II ZAŁOŻENIA OGÓLNE

NAUCZYCIELE TO PROGRAM DLA WAS !

1. Uwagi do prowadzącego.

- Nauczyciele prowadzący nie powinni mieć obaw przed włączaniem innych przedmiotów w obszar programu np.: języka polskiego - w celu tworzenia relacji z imprez czy artykułów do gazet czy przedmiotów artystycznych - przy dekorowaniu obiektów sportowych.
- Należy stale wykazywać czujność i naprowadzać zespoły uczniowskie na cel, podpowiadać działania, szczególnie, jeśli projekt odbywa się w godzinach popołudniowych, gdy uczniowie wykazują osłabioną koncentrację.
- Terminowość i racjonalność podczas realizacji projektów edukacyjnych, w tym imprez sportowych, jest niezwykle ważna. Planując pracę zgodnie z programem należy pamiętać, by dokładnie przeanalizować terminy wyjazdów szkolnych, uwzględnić dni wolne od nauki oraz terminy egzaminów.

2. Uwagi do realizacji programu.

- Po 2 godziny wychowania fizycznego mogą zostać wyłączone z planu lekcji i być do dyspozycji nauczyciela prowadzącego projekt oraz jego uczniów (zgodnie z wytycznymi nowej podstawy programowej).
- Prace związane z projektem można przeprowadzać popołudniami, w weekendy bądź na białych i zielonych szkołach - zgodnie z przyjętym harmonogramem.
- Treści kształcenia z pozostałych przedmiotów są realizowane w ramach siatki obowiązkowych zajęć edukacyjnych umieszczonej w planie lekcji.
- Ważne jest, aby zespół wdrażający projekt przedstawił na początku wychowawcom i nauczycielom przedmiotów w klasach objętych projektem szczegółowy terminarz działań. Przed rozpoczęciem roku szkolnego należy zorganizować spotkanie informacyjne.
- Programy PG1 i PG2 dobrze jest realizować samodzielnie bądź po sobie natomiast ich równoległe wdrażanie może sprawić trudności.
- Program powinien być przypisany do jednego nauczyciela (lider) odpowiadającego za realizację założeń programowych.

III CELE KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA

Na trzecim etapie edukacyjnym głównym zadaniem programu „Plan Gry 1” jest kształtowanie postawy aktywnego i twórczego obywatela, rozwiązującego problemy społeczne i działającego dla dobra wspólnego.

Celem programu jest utrwalenie następujących **umiejętności kluczowych**:

1. **rozwiązywania problemów w twórczy sposób,**
2. **efektywnej współpracy, współdziałania w zespole,**
3. **komunikacji społecznej.**

Cele szczegółowe.

Wiedza:

- diagnozowanie sprawności i aktywności fizycznej ucznia,
- znajomość zmian zachodzących w organizmie podczas wysiłku fizycznego,
- zrozumienie korzyści wynikających z aktywności fizycznej,
- poznawanie zasad bezpieczeństwa i higieny podczas aktywności fizycznej,
- znajomość urządzeń i obiektów sportowych w najbliższej okolicy,
- znajomość zasad organizacji i przebiegu imprez sportowych,
- zrozumienie, czym jest stres i jak sobie z nim radzić,
- znajomość czynników i zachowań, które wpływają pozytywnie i negatywnie na zdrowie i samopoczucie człowieka,
- znajomość zasad racjonalnego gospodarowania czasem,
- zrozumienie zasad komunikacji i współpracy w grupie,
- znajomość funkcji środków masowego przekazu,
- zrozumienie zasad i procedur towarzyszących organizacji przez obywateli różnych imprez i inicjatyw oddolnych,
- przedstawienie cech i umiejętności człowieka przedsiębiorczego,
- wskazanie głównych elementów działań marketingowych towarzyszących organizacji imprezy sportowej,
- znajomość zasad bezpiecznego posługiwania się komputerem i jego oprogramowaniem,
- znajomość sposobów wyszukiwania informacji z różnych źródeł, przetwarzania informacji oraz ich opracowywania za pomocą komputera,
- zrozumienie, na czym polega ochrona przed skutkami zagrożeń,
- znajomość zasad bezpieczeństwa i pierwszej pomocy.

Umiejętności:

- współpracy,
- podejmowania skutecznych działań,
- przewidywania i oceniania skutków własnych działań,
- zdobywania i selekcji informacji z różnych źródeł,
- stosowania twórczego myślenia,
- prezentowania swoich poglądów,
- dyskusji i aktywnego słuchania innych.,
- wyrażania i uzasadniania własnego zdania,
- stosowania przepisów prawa w tym: wyszukania właściwego aktu prawnego, sporządzenia pisma urzędowego, wypełnienia druku urzędowego,
- interpretacji przepisów prawa,
- konstruktywnego rozwiązywania konfliktów,
- obiektywnego oceniania własnych mocnych i słabych stron,
- posługiwania się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi,
- stosowania procedur demokratycznych,
- prowadzenia aktywnego i higienicznego trybu życia,
- samo edukacji i samodoskonalenia - poszukiwania sportu życia, rozwijania zainteresowań.

Kształtowanie i doskonalenie następujących postaw:

- aktywności,
- kreatywności - ciekawości świata, twórczego podejścia do nauki i pracy,
- rzetelności,
- samodzielności,
- empatii,
- asertywności,
- odpowiedzialności,
- fair play.

IV TREŚCI KSZTAŁCENIA I PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA SZCZEGÓŁOWE UCZNIÓW

Treści kształcenia	Liczba godzin	Osiągnięcia szczegółowe ucznia (z * poziom osiągnięć rozszerzonych)
Wiedza o społeczeństwie (10 godzin)		
Komunikacja i współpraca w grupie – sztuka negocjacji, zawierania kompromisu, sposoby rozwiązywania konfliktów.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia i stosuje zasady komunikowania się i współpracy w grupie, bierze udział w dyskusji, negocjacjach, zebraniu, wspólnym działaniu; • wymienia i stosuje podstawowe sposoby podejmowania wspólnych decyzji; • podaje przyczyny konfliktów społecznych; • charakteryzuje wybrane rodzaje konfliktów społecznych, w tym: konflikt wewnątrzgrupowy, konflikt międzygrupowy; • zna wybrane style rozwiązywania konfliktów np. kompromis, uleganie, unikanie; • * rozpoznaje i rozumie zachowania związane i interakcjami społecznymi takie jak: asertywność, empatia, altruizm, autopromocja.
Udział obywateli w życiu publicznym – obywatelskie inicjatywy oddolne.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wie, czym jest życie publiczne i umie wymienić główne jego podmioty: obywateli, media, instytucje władzy publicznej, osoby prawne prowadzące działalność gospodarczą itd.; • przedstawia przykłady działania organizacji pozarządowych i inicjatyw społecznych – fundacji, stowarzyszeń, lokalnych akcji obywatelskich –a także uzasadnia ich znaczenie dla obywateli;

Funkcje i znaczenie środków masowego przekazu w życiu obywateli.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • charakteryzuje prasę, telewizję, radio, Internet, jako środki masowej komunikacji; • rozumie pojęcia: mass media, społeczeństwo informacyjne, masowy odbiorca; • omawia funkcje środków masowego przekazu w tym: funkcję informacyjną, opiniotwórczą, kontrolną, rozrywkową i reklamową; • wyjaśnia znaczenie środków masowego przekazu w życiu obywateli.
Zadania samorządu gminnego w codziennym życiu mieszkańców.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze zadania własne i zlecane samorządu gminnego i wykazuje, jak odnoszą się one do jego codziennego życia i do planu organizacji imprezy sportowej; • * potrafi wymienić i omówić źródła dochodów gminy.
Procedury urzędowe niezbędne przy organizacji imprezy sportowej.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • odwiedza urząd gminy i dowiaduje się, w jakim wydziale można załatwić sprawy związane z organizacją imprezy sportowej oraz jakie dokumenty będą potrzebne; • wypełnia prosty druk urzędowy.
Przygotowanie materiałów promujących przedsięwzięcie.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje plakat, folder, stronę internetową lub inny materiał promujący imprezę sportową.
Przedstawienie cech i umiejętności człowieka przedsiębiorczego, udział w przedsięwzięciu społecznym.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przedstawia cechy i umiejętności człowieka przedsiębiorczego, takie jak: aktywność, kreatywność, asertywność, dyscyplina wewnętrzna, odpowiedzialność; • bierze udział w przygotowaniu imprezy sportowej.

Praktyczne zastosowanie podstawowych zasad organizacji pracy – cel, planowanie, podział zadań, harmonogram, ocena efektów.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje w praktyce podstawowe zasady organizacji pracy: ustalenie celu, planowanie, podział zadań, harmonogram, ocena efektów; • stosuje różne metody pracy w grupie w tym: burzę mózgów, analizę SWOT, drzewo decyzyjne.
Zastosowanie zasad racjonalnego gospodarowania w odniesieniu do własnych zasobów np. czasu i środków.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady racjonalnego i nieracjonalnego gospodarowania; • stosuje zasady racjonalnego gospodarowania w odniesieniu do własnych zasobów (np. czasu, pieniędzy).
Wskazanie głównych elementów działań marketingowych - oferta, miejsce, promocja.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wskazuje główne elementy działań marketingowych (produkt, cena, miejsce, promocja); • wyjaśnia na przykładach ich znaczenie dla powodzenia imprezy sportowej; • *potrafi wymienić i scharakteryzować narzędzia marketing mix.
Edukacja dla bezpieczeństwa (10 godzin)		
Ochrona przed skutkami różnorodnych zagrożeń.	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna rodzaje znaków ewakuacyjnych; • omawia zasady ewakuacji ludności z terenów zagrożonych; • omawia zasady zachowania się podczas wypadków, pożarów, katastrof technicznych i innych; • zna numery telefonów służb ratunkowych; • *potrafi przygotować listę rzeczy, które powinny zostać zabrane w przypadku ewakuacji.
Ostrzeganie ludności o zagrożeniach, alarmowanie.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje rodzaje alarmów i sygnałów alarmowych; • zna znaki wizualne alarmów;

		<ul style="list-style-type: none"> • wie, na czym polega odwołanie alarmu; • zna zasady zachowania się ludności po ogłoszeniu alarmu.
Bezpieczeństwo i pierwsza pomoc.	7	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje stopień zagrożenia osoby poszkodowanej i wyjaśnia zasady bezpiecznego postępowania w rejonie wypadku i zabezpieczenia go; wie jakie informacje należy podać, wzywając fachową pomoc medyczną, oraz wie, co oznacza międzynarodowy skrót ICE; • omawia sposób wynoszenia poszkodowanego ze strefy zagrożenia; • potrafi posługiwać się defibrylatorem – zna szanse i zagrożenia z tym związane; • rozpoznaje stan przytomności, bada oddech i tętno, układa osobę nieprzytomną w pozycji bocznej bezpiecznej; zna czynniki, które mogą doprowadzić do zaburzeń oddychania; • umie określić przyczyny zaburzeń lub zatrzymania krążenia; • wymienia okoliczności, które mogą prowadzić do wstrząsu pourazowego; • tamuje krwotok za pomocą opatrunku i udziela pomocy przy złamaniach i zwichnięciach; • wykonuje samodzielnie resuscytację krążeniowo oddechową; • omawia skutki działania niskiej i wysokiej temperatury na organizm ludzki; • *zna sposoby zapobiegania panice oraz zasady zachowania się w czasie ataku terrorystycznego na imprezie sportowej.

Wychowanie fizyczne (60 godzin)		
<p>Diagnoza sprawności i aktywności fizycznej oraz rozwoju fizycznego:</p> <ul style="list-style-type: none"> wpływ aktywności fizycznej na organizm. 	2	<p>Uczeń :</p> <ul style="list-style-type: none"> wskazuje mocne i słabe strony swojej sprawności fizycznej oraz grupy rówieśniczej; opracowuje program aktywności fizycznej dostosowanej do własnych potrzeb; wymienia czynniki wpływające na podejmowanie aktywności fizycznej zależne od rodziny, kolegów, mediów i społeczności lokalnej; zna różne testy sprawnościowe; *umie rozpoznać i rozróżnić test sprawności od testu wydolności.
<p>Trening zdrowotny:</p> <ul style="list-style-type: none"> zmiany zachodzące w organizmie w czasie wysiłku fizycznego; korzyści wynikające z aktywności fizycznej w terenie; trasy crossu. 	3	<p>Uczeń :</p> <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia związek między aktywnością fizyczną, a zdrowiem i dobrym samopoczuciem; omawia zmiany zachodzące w organizmie w czasie wysiłku fizycznego; wskazuje korzyści z aktywności fizycznej w terenie; proponuje trasę crossu; pokonuje trasę crossu.
<p>Sporty całego życia i wypoczynek:</p> <ul style="list-style-type: none"> obiekty i urządzenia służące do aktywności fizycznej. 	1	<p>Uczeń :</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia miejsca, obiekty i urządzenia w najbliższej okolicy, które można wykorzystać do aktywności fizycznej; *zna i potrafi wykonać proste ćwiczenia relaksacyjne.
<p>Bezpieczna aktywność fizyczna i higiena osobista:</p> <ul style="list-style-type: none"> wypadki i urazy w czasie zajęć ruchowych; sposoby zapobiegania wypadkom i urazom; zasady bezpieczeństwa w wybranych dyscyplinach sportu. 	3	<p>Uczeń :</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia najczęstsze przyczyny oraz okoliczności wypadków i urazów w czasie zajęć ruchowych; omawia sposoby zapobiegania wypadkom i urazom w czasie zajęć ruchowych; wskazuje zagrożenia związane z uprawianiem wybranych dyscyplin sportu;

		<ul style="list-style-type: none"> • zna ogólne zasady BHP oraz ppoż. obiektów sportowych; • *potrafi określić stopień ryzyka związanego z uprawianiem wybranych sportów.
<p>Sport:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gry i zabawy integracyjne; • planowanie szkolnych rozgrywek sportowych; • aktywność w trakcie imprez sportowych • znaczenie i role organizatorów, sędziów, uczestników i kibiców; • symbole olimpijskie; • zasady „fair play”; • zachowanie w przypadku zwycięstwa i porażki; • rodzaje dokumentów potrzebnych do przeprowadzenia imprezy sportowej; • rodzaje dokumentów przydatnych podczas imprezy sportowej; • podsumowanie imprezy sportowej oraz dokumentacja końcowa. 	22	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady gier i zabaw integrujących grupę; • przeprowadza grę lub zabawę integracyjną w grupie rówieśniczej; • planuje szkolne rozgrywki sportowe według systemu pucharowego i „każdy z każdym”; • pełni rolę organizatora, zawodnika, sędziego i kibica w ramach szkolnych zawodów sportowych; • zna przepisy i zasady sędziowania wybranych dyscyplin sportowych; • *sędziuje fragmenty gry bez pomocy nauczyciela; • zna zasady kulturalnego kibicowania; • wyjaśnia, co symbolizują flaga i znicz olimpijski; • stosuje zasady „fair play”; • zachowuje się właściwie w sytuacji zwycięstwa i porażki; • tworzy niezbędne dokumenty do przeprowadzenia imprezy; • tworzy dokumentację niezbędną w trakcie zawodów; • tworzy dokumenty podsumowujące zawody; • prowadzi konferansjerkę.
<p>Taniec:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alternatywne sposoby kibicowania – cheerleading. 	4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy układ taneczny w celu dopingowania swojej drużyny; • przeprowadza nabór do zespołu kibicującego.
<p>Edukacja zdrowotna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • czynniki wpływające na 	20	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest zdrowie;

<p>zdrowie;</p> <ul style="list-style-type: none"> • zachowania sprzyjające i zagrażające zdrowiu • identyfikacja przez ucznia swoich mocnych i słabych stron; • planowanie przez ucznia rozwoju swoich mocnych i słabych stron; • sposoby radzenia sobie z negatywnymi emocjami; • sposoby redukcji nadmiernego stresu; • znaczenie dla zdrowia dobrych relacji z innymi ludźmi; • sposoby dawania i otrzymywania różnego rodzaju wsparcia społecznego; • zachowania asertywne. 		<ul style="list-style-type: none"> • wymienia czynniki, które wpływają pozytywnie i negatywnie na zdrowie i samopoczucie • wskazuje pozytywne i negatywne czynniki wpływające na zdrowie i samopoczucie człowieka, na które sam może mieć wpływ; • wymienia zachowania sprzyjające i zagrażające zdrowiu; • wyjaśnia, na czym polega i od czego zależy dokonywanie wyborów korzystnych dla zdrowia; • *wie jak zadbać o swoje zdrowie; • *rozumie konieczność poddawania się badaniom kontrolnym i profilaktycznym; • identyfikuje swoje mocne strony; • planuje sposoby rozwoju swoich mocnych stron; • ma świadomość słabych stron, nad którymi należy pracować; • omawia konstruktywne sposoby radzenia sobie z negatywnymi emocjami; • omawia sposoby redukcji nadmiernego stresu; • omawia konstruktywne metody radzenia sobie ze stresem; • omawia znaczenie dla zdrowia dobrych relacji z innymi ludźmi: <ul style="list-style-type: none"> ○ z rodzicami ○ z rówieśnikami obu płci; • wyjaśnia, w jaki sposób może dawać i otrzymywać różnego rodzaju wsparcie społeczne; • wie, co oznacza zachowanie asertywne; • podaje przykłady zachowań asertywnych.
<p>Zasady racjonalnego gospodarowania czasem</p> <ul style="list-style-type: none"> • pojęcie czasu wolnego; • gospodarowanie czasem. 	<p>5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna zasady racjonalnego gospodarowania czasem; • podaje przykłady przydatnych

		<p>technik do racjonalnego gospodarowania czasem;</p> <ul style="list-style-type: none"> • definiuje określenie „czas wolny”; • wymienia sposoby zagospodarowania czasu wolnego (rozwijanie własnych zainteresowań: aktywność fizyczna, czytanie, słuchanie muzyki); • tłumaczy, jakie korzyści płyną z umiejętnego gospodarowania czasem; • wymienia sposoby porządkowania własnych zajęć (lista czynności, przewidywanie, ile czasu zajmują poszczególne aktywności); • umie przewidzieć, ile czasu mogą zająć przygotowania konkretnych działań związanych z organizacją imprezy (tworzy plan, na ile wcześniej należy podejmować działania, aby osiągnąć zamierzony cel), – kiedy rozpocząć nabór do reprezentacji i zespołu cheerleadingowego, itp.
Informatyka (10 godzin)		
Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej.	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • posługuje się urządzeniami multimedialnymi, na przykład do nagrywania /odtwarzania obrazu i dźwięku; • korzysta z pomocy komputerowej oraz z dokumentacji urządzeń komputerowych i oprogramowania.
Wyszukiwanie i wykorzystywanie (gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie) informacji z różnych źródeł; współtworzenie zasobów w sieci.	3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • posługując się odpowiednimi systemami wyszukiwania, znajduje informacje w internetowych zasobach danych, katalogach, bazach danych; • pobiera informacje i dokumenty

		<p>z różnych źródeł, w tym internetowych, ocenia pod względem treści i formy ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach i projektach;</p> <ul style="list-style-type: none"> • umieszcza informacje w odpowiednich serwisach internetowych; • *tworzy zasoby sieciowe w chmurze..
Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.	3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania zadań rachunkowych z programu nauczania gimnazjum (planowanie wydatków); • tworzy dokumenty zawierające różne obiekty (np.: tekst, grafikę, tabele, wykresy itp.) pobrane z różnych programów i źródeł; • tworzy i przedstawia prezentację z wykorzystaniem różnych elementów multimedialnych, graficznych, tekstowych, filmowych i dźwiękowych własnych lub pobranych z innych źródeł;
Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin.	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje za pomocą odpowiednich programów zestawienia danych i sprawozdania.

V TREŚCI KSZTAŁCENIA I PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA SZCZEGÓŁOWE UCZNIÓW (WERSJA ALTERNATYWNA)

Treści kształcenia	Liczba godzin	Osiągnięcia szczegółowe ucznia
Wiedza o społeczeństwie (13 godzin)		
Komunikacja i współpraca w grupie – sztuka negocjacji, zawierania kompromisu, sposoby rozwiązywania konfliktów.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> omawia i stosuje zasady komunikowania się i współpracy w grupie, bierze udział w dyskusji, negocjacjach, zebraniu, wspólnym działaniu; wymienia i stosuje podstawowe sposoby podejmowania wspólnych decyzji; podaje przyczyny konfliktów społecznych; charakteryzuje wybrane rodzaje konfliktów społecznych, w tym: konflikt wewnątrzgrupowy, konflikt międzygrupowy; zna wybrane style rozwiązywania konfliktów np. kompromis, uleganie, unikanie.
Udział obywateli w życiu publicznym – obywatelskie inicjatywy oddolne.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wie, czym jest życie publiczne i umie wymienić główne jego podmioty: obywateli, media, instytucje władzy publicznej, osoby prawne prowadzące działalność gospodarczą itd.; przedstawia przykłady działania organizacji pozarządowych i inicjatyw społecznych – fundacji, stowarzyszeń, lokalnych akcji obywatelskich – a także uzasadnia ich znaczenie dla obywateli.
Funkcje i znaczenie środków masowego przekazu w życiu obywateli.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> charakteryzuje prasę, telewizję, radio, Internet jako środki masowej komunikacji;

		<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcia: mass media, społeczeństwo informacyjne, masowy odbiorca; • omawia funkcje środków masowego przekazu w tym: funkcję informacyjną, opiniotwórczą, kontrolną, rozrywkową i reklamową; • wyjaśnia znaczenie środków masowego przekazu w życiu obywateli.
Zadania samorządu gminnego w codziennym życiu mieszkańców.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze zadania własne i zlecane samorządu gminnego i wykazuje, jak odnoszą się one do jego codziennego życia i do planu organizacji imprezy sportowej.
Procedury urzędowe niezbędne przy organizacji imprezy sportowej.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • odwiedza urząd gminy i dowiaduje się, w jakim wydziale można załatwić sprawy związane z organizacją imprezy sportowej oraz jakie dokumenty będą potrzebne; • wypełnia prosty druk urzędowy.
Przygotowanie materiałów promujących przedsięwzięcie.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje plakat, folder, stronę internetową lub inny materiał promujący imprezę sportową.
Przedstawienie cech i umiejętności człowieka przedsiębiorczego, udział w przedsięwzięciu społecznym.	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przedstawia cechy i umiejętności człowieka przedsiębiorczego, takie jak: aktywność, kreatywność, asertywność, dyscyplina wewnętrzna, odpowiedzialność; • pełni rolę organizatora ramach szkolnych zawodów sportowych; • bierze udział w przygotowaniu imprezy sportowej.
Praktyczne zastosowanie podstawowych zasad organizacji pracy – cel, planowanie, podział zadań, harmonogram, ocena efektów. Rodzaje dokumentów	3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje w praktyce podstawowe zasady organizacji pracy: ustalenie celu, planowanie, podział zadań, harmonogram, ocena efektów; • stosuje różne metody pracy w grupie w tym: burzę mózgów, analizę

potrzebnych do przeprowadzenia imprezy sportowej, rodzaje dokumentów przydatnych podczas imprezy sportowej. Podsumowanie imprezy sportowej oraz dokumentacja końcowa.		<p>SWOT, drzewo decyzyjne;</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy niezbędne dokumenty do przeprowadzenia imprezy; • tworzy dokumentację niezbędną w trakcie zawodów; • tworzy dokumenty podsumowujące zawody; • prowadzi konferansjerkę.
Zastosowanie zasad racjonalnego gospodarowania w odniesieniu do własnych zasobów np. czasu i środków.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady racjonalnego i nieracjonalnego gospodarowania; • stosuje zasady racjonalnego gospodarowania w odniesieniu do własnych zasobów (np. czasu, pieniędzy).
Wskazanie głównych elementów działań marketingowych - oferta, miejsce, promocja.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wskazuje główne elementy działań marketingowych (produkt, cena, miejsce, promocja); • wyjaśnia na przykładach ich znaczenie dla powodzenia imprezy sportowej.
Edukacja dla bezpieczeństwa (10 godzin)		
Ochrona przed skutkami różnorodnych zagrożeń.	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna rodzaje znaków ewakuacyjnych; • omawia zasady ewakuacji ludności z terenów zagrożonych; • omawia zasady zachowania się podczas wypadków, pożarów, katastrof technicznych i innych; • zna numery telefonów służb ratunkowych.
Ostrzeganie ludności o zagrożeniach, alarmowanie.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje rodzaje alarmów i sygnałów alarmowych; • zna znaki wizualne alarmów; • wie, na czym polega odwołanie alarmu; • zna zasady zachowania się ludności po ogłoszeniu alarmu.
Bezpieczeństwo i pierwsza pomoc.	7	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje stopień zagrożenia osoby poszkodowanej i wyjaśnia zasady bezpiecznego postępowania w rejonie wypadku i zabezpieczenia

		<p>go; wie jakie informacje należy podać, wzywając fachową pomoc medyczną, oraz wie, co oznacza międzynarodowy skrót ICE;</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia sposób wnoszenia poszkodowanego ze strefy zagrożenia; • potrafi posługiwać się defibrylatorem – zna szanse i zagrożenia z tym związane; • rozpoznaje stan przytomności, bada oddech i tętno, układa osobę nieprzytomną w pozycji bocznej bezpiecznej; zna czynniki, które mogą doprowadzić do zaburzeń oddychania; • umie określić przyczyny zaburzeń lub zatrzymania krążenia; • wymienia okoliczności, które mogą prowadzić do wstrząsu pourazowego; • tamuje krwotok za pomocą opatrunku i udziela pomocy przy złamaniach i zwichnięciach; • wykonuje samodzielnie resuscytację krążeniowo-oddechową; • omawia skutki działania niskiej i wysokiej temperatury na organizm ludzki.
Godzina wychowawcza (4 godziny)		
Planowanie przez ucznia rozwoju swoich mocnych i słabych stron;	1	<ul style="list-style-type: none"> • ma świadomość słabych stron, nad którymi należy pracować; • planuje sposoby rozwoju swoich mocnych stron; • identyfikuje swoje mocne strony;
Sposoby radzenia sobie z negatywnymi emocjami;	1	<ul style="list-style-type: none"> • omawia konstruktywne sposoby radzenia sobie z negatywnymi emocjami;
Sposoby redukowania nadmiernego stresu;	1	<ul style="list-style-type: none"> • omawia konstruktywne metody radzenia sobie ze stresem; • omawia sposoby redukowania nadmiernego stresu;
Zachowania asertywne.	1	<ul style="list-style-type: none"> • wie, co oznacza zachowanie asertywne; • podaje przykłady zachowań asertywnych

Wychowanie fizyczne (53 godzin)		
<p>Diagnoza sprawności i aktywności fizycznej oraz rozwoju fizycznego:</p> <ul style="list-style-type: none"> wpływ aktywności fizycznej na organizm. 	2	<p>Uczeń :</p> <ul style="list-style-type: none"> wskazuje mocne i słabe strony swojej sprawności fizycznej oraz grupy rówieśniczej; opracowuje program aktywności fizycznej dostosowanej do własnych potrzeb; wymienia czynniki wpływające na podejmowanie aktywności fizycznej zależne od rodziny, kolegów, mediów i społeczności lokalnej; zna różne testy sprawnościowe.
<p>Trening zdrowotny:</p> <ul style="list-style-type: none"> zmiany zachodzące w organizmie w czasie wysiłku fizycznego; korzyści wynikające z aktywności fizycznej w terenie; trasy crossu. 	3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia związek między aktywnością fizyczną, a zdrowiem i dobrym samopoczuciem; omawia zmiany zachodzące w organizmie w czasie wysiłku fizycznego; wskazuje korzyści z aktywności fizycznej w terenie; proponuje trasę crossu; pokonuje trasę crossu.
<p>Sporty całego życia i wypoczynek:</p> <ul style="list-style-type: none"> obiekty i urządzenia służące do aktywności fizycznej. 	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia miejsca, obiekty i urządzenia w najbliższej okolicy, które można wykorzystać do aktywności fizycznej.
<p>Bezpieczna aktywność fizyczna i higiena osobista:</p> <ul style="list-style-type: none"> wypadki i urazy w czasie zajęć ruchowych; sposoby zapobiegania wypadkom i urazom; zasady bezpieczeństwa w wybranych dyscyplinach sportu. 	3	<p>Uczeń :</p> <ul style="list-style-type: none"> wymienia najczęstsze przyczyny oraz okoliczności wypadków i urazów w czasie zajęć ruchowych; omawia sposoby zapobiegania wypadkom i urazom w czasie zajęć ruchowych; wskazuje zagrożenia związane z uprawianiem wybranych dyscyplin sportu; zna ogólne zasady BHP oraz ppoż. obiektów sportowych.

<p>Sport:</p> <ul style="list-style-type: none"> • gry i zabawy integracyjne; • planowanie szkolnych rozgrywek sportowych; • aktywność w trakcie imprez sportowych <p>znaczenie i role organizatorów, sędziów, uczestników i kibiców;</p> <ul style="list-style-type: none"> • symbole olimpijskie; • zasady „fair play”; • zachowanie w przypadku zwycięstwa i porażki; 	<p>19</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady gier i zabaw integrujących grupę; • przeprowadza grę lub zabawę integracyjną w grupie rówieśniczej; • planuje szkolne rozgrywki sportowe według systemu pucharowego i „każdy z każdym”; • zna przepisy i zasady sędziowania wybranych dyscyplin sportowych; • zna zasady kulturalnego kibicowania; • wyjaśnia, co symbolizują flaga i znicz olimpijski; • stosuje zasady „fair play”; • zachowuje się właściwie w sytuacji zwycięstwa i porażki;
<p>Taniec:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alternatywne sposoby kibicowania – cheerleading. 	<p>4</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy układ taneczny w celu dopingowania swojej drużyny; • przeprowadza nabór do zespołu kibicującego.
<p>Edukacja zdrowotna:</p> <ul style="list-style-type: none"> • czynniki wpływające na zdrowie; • zachowania sprzyjające i zagrażające zdrowiu • identyfikacja przez ucznia swoich mocnych i słabych stron; • znaczenie dla zdrowia dobrych relacji z innymi ludźmi; • sposoby dawania i otrzymywania różnego rodzaju wsparcia społecznego; 	<p>16</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest zdrowie; • wymienia czynniki, które wpływają pozytywnie i negatywnie na zdrowie i samopoczucie • wskazuje pozytywne i negatywne czynniki wpływające na zdrowie i samopoczucie człowieka, na które sam może mieć wpływ; • wymienia zachowania sprzyjające i zagrażające zdrowiu; • wyjaśnia, na czym polega i od czego zależy dokonywanie wyborów korzystnych dla zdrowia; • omawia znaczenie dla zdrowia dobrych relacji z innymi ludźmi: <ul style="list-style-type: none"> ○ z rodzicami ○ z rówieśnikami obu płci; • wyjaśnia, w jaki sposób może dawać i otrzymywać różnego rodzaju wsparcie społeczne;

<p>Zasady racjonalnego gospodarowania czasem</p> <ul style="list-style-type: none"> • pojęcie czasu wolnego; • gospodarowanie czasem. 	<p>5</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna zasady racjonalnego gospodarowania czasem; • podaje przykłady przydatnych technik do racjonalnego gospodarowania czasem; • definiuje określenie „czas wolny”; • wymienia sposoby zagospodarowania czasu wolnego (rozwijanie własnych zainteresowań: aktywność fizyczna, czytanie, słuchanie muzyki); • tłumaczy, jakie korzyści płyną z umiejętnego gospodarowania czasem; • wymienia sposoby porządkowania własnych zajęć (lista czynności, przewidywanie, ile czasu zajmują poszczególne aktywności); • umie przewidzieć, ile czasu mogą zająć przygotowania konkretnych działań związanych z organizacją imprezy (tworzy plan, na ile wcześniej należy podejmować działania, aby osiągnąć zamierzony cel), – kiedy rozpocząć nabór do reprezentacji i zespołu cheerleadingowego, itp.
<p>Informatyka (10 godzin)</p>		
<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem, korzystanie z sieci komputerowej.</p>	<p>2</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • posługuje się urządzeniami multimedialnymi, na przykład do nagrywania /odtwarzania obrazu i dźwięku; • korzysta z pomocy komputerowej oraz z dokumentacji urządzeń komputerowych i oprogramowania.
<p>Wyszukiwanie i wykorzystywanie (gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie) informacji z różnych źródeł;</p>	<p>3</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • posługując się odpowiednimi systemami wyszukiwania, znajduje informacje w internetowych zasobach danych, katalogach, bazach danych;

współtworzenie zasobów w sieci.		<ul style="list-style-type: none"> • pobiera informacje i dokumenty z różnych źródeł, w tym internetowych, ocenia pod względem treści i formy ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach i projektach; • umieszcza informacje w odpowiednich serwisach internetowych.
Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych, motywów, animacji, prezentacji multimedialnych.	3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania zadań rachunkowych z programu nauczania gimnazjum (planowanie wydatków); • tworzy dokumenty zawierające różne obiekty (np.: tekst, grafikę, tabele, wykresy itp.) pobrane z różnych programów i źródeł; • tworzy i przedstawia prezentację z wykorzystaniem różnych elementów multimedialnych, graficznych, tekstowych, filmowych i dźwiękowych własnych lub pobranych z innych źródeł;
Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin.	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje za pomocą odpowiednich programów zestawienia danych i sprawozdania.

VI SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW KSZTAŁCENIA

Interdyscyplinarny program nauczania wymaga szczególnie zastosowania zróżnicowanych metod, wśród których powinny dominować metody aktywizujące, sprzyjające kształceniu wymienionych w programie umiejętności i postaw uczniowskich.

Wybór metod odwołujących się do aktywności uczniów pozwala zrealizować ważne zadanie szkoły, jakim jest przygotowanie młodego człowieka do efektywnego funkcjonowania we współczesnym świecie.

W nowoczesnej szkole bardzo istotnym sposobem pracy z uczniami jest indywidualizacja zajęć.

Nauczyciel podejmujący się realizacji niniejszego programu, powinien pełnić rolę przewodnika i organizatora działań zespołu uczniowskiego. Zadaniem nauczyciela jest wybór takich metod nauczania, które pozwolą na stworzenie warunków do samodzielnej i kreatywnej pracy uczniów.

Propozycje metod nauczania służących wdrożeniu „Plan Gry 1”:

1. Metody podające.

Rodzaje:

- wykład,
- rozmowa nauczająca.

Uzasadnienie zastosowania: służą wprowadzeniu nowych treści na lekcjach wiedzy o społeczeństwie, informatyki oraz edukacji dla bezpieczeństwa.

- programowe uczenie się i usprawnianie,
- zadaniowa ścisła (wykonanie ściśle określonego i pokazanego przez nauczyciela ćwiczenia).

Uzasadnienie zastosowania: służą do wprowadzania nowych treści przez postawienie ucznia w sytuacji zadaniowej i uświadamianie mu potrzeby osiągnięcia konkretnego celu, jak również dają możliwości do samodzielnego uczenia się lub usprawniania na podstawie konkretnych założeń.

2. Metody ekspresyjne.

Rodzaje:

- metoda zabawowa.

Daje możliwość samowyróżnienia się, aktywizuje zarówno psychicznie jak i fizycznie, wprowadza elementy współpracy. Gra podlega założeniom metody zadaniowej.

Uzasadnienie zastosowania: w metodzie tej występują różnorodne sytuacje wychowawcze tj. odpowiedzialność jednostki za powodzenie całej grupy, potrzeba udzielenia pomocy, przestrzegania zasady „fair play”, współzawodnictwo i współpraca.

3. Metody aktywizujące

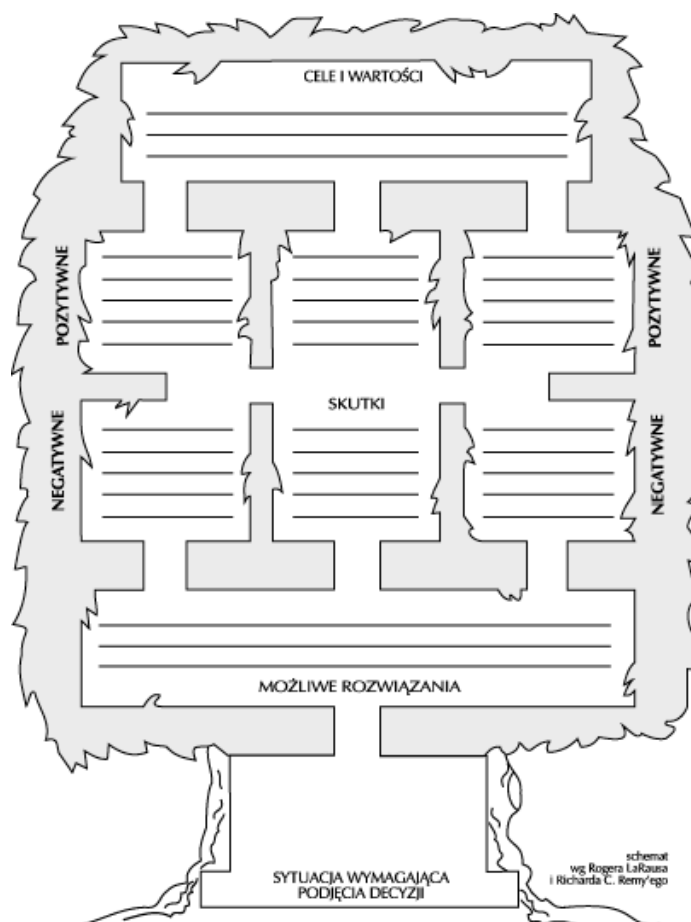
Rodzaje:

- metoda ćwiczeniowa,
- dyskusja

W dyskusji przedstawiane są różne stanowiska, dodatkowo uczniowie mają za zadanie odpowiednio je uargumentować.

Uzasadnienie zastosowania: kształtuje umiejętność wymiany poglądów, pozwala wypracować kompromis, pomaga rozwiązać problemy i konflikty w grupie, przygotowuje do uczestnictwa w życiu społecznym, uczy kulturalnego i zrozumiałego prezentowania własnych poglądów.

- drzewo decyzyjne



Uzasadnienie zastosowania: kształtuje umiejętność definiowania problemów i podejmowania decyzji, uczy przewidywania efektów podejmowanych działań, uświadamia, że każda decyzja może powodować skutki zarówno pozytywne, jak i negatywne.

- burza mózgów

Uczniowie zgłaszają dowolną liczbę pomysłów. Pomysły zapisywane są przez sekretarza bądź zgłaszane są anonimowo na kartkach. Obowiązuje zasada, że każdy pomysł jest dobry. Po zgłoszeniu wszystkich propozycji następuje analiza pomysłów i wybór najlepszego rozwiązania.

Uzasadnienie zastosowania: kształtuje umiejętność kreatywnego myślenia, umożliwia spojrzenie na realizowany projekt w nowy, inny sposób, pomaga w znalezieniu alternatywnych rozwiązań.

- analiza SWOT

Zadaniem uczniów jest wskazanie mocnych i słabych stron przedsięwzięcia, a także płynących z niego szans i zagrożeń.

Silne strony (strengthes)	Szanse (opportunities)
Słabości (weaknesses)	Zagrożenia (threats)

Uzasadnienie zastosowania: kształtuje umiejętność rozwiązywania problemów, umożliwia ocenę własnych możliwości oraz skutków podjętych działań.

- analiza dokumentów i wypełnianie druków urzędowych

Uczniowie zapoznają się z aktami prawa np.: Ustawą z dnia 20 marca 2009 r. o bezpieczeństwie imprez masowych, wypełniają m.in. wnioski o wydanie zezwolenia na organizację imprezy.

Uzasadnienie zastosowania: kształtuje umiejętność analizy i interpretacji prawa, uczy wyszukiwania i selekcji informacji, służy zastosowaniu zdobytej wiedzy w praktyce, umożliwia zdobycie doświadczenia.

- wycieczka, spotkanie z działaczami samorządowymi, urzędnikami administracji rządowej i samorządowej.

Uczniowie podczas wizyty w urzędzie dowiadują się, jak wyglądają tryb i sady organizowania imprez masowych, w tym jakie są wymagane dokumenty, aby zgłosić imprezę, gdzie i w jakim terminie należy złożyć dokumentację, do kogo kieruje się wniosek, przez kogo rozpatrywane są odwołania od decyzji administracyjnych.

4. Indywidualizacja zajęć.

Rodzaje:

- z młodzieżą wybitną

Uczniowie wykonują trudniejsze wersje ćwiczeń. Demonstrują określony ruch. Pomagają kolegom w opanowaniu techniki ruchu.

- z młodzieżą z problemami psychosomatycznymi.

Uczniowie wykonują łatwiejsze wersje ćwiczeń lub ćwiczenia zastępcze dostosowane do ich możliwości.

VII PROPOZYCJE METOD I KRYTERIÓW OCENY OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

VII.1 Indywidualna karta oceny uczestnika projektu.

Instrukcja

Każdy z czterech nauczycieli biorących udział w projekcie otrzymuje imienne karty uczniów.

W karcie znajdują się różne kategorie oceny odpowiadające przyjętym w programie celom kształcenia i wychowania. Nauczyciele wybierają według własnego uznania kategorie zawarte w karcie, które postanowią ocenić. W wybranych przez siebie kategoriach wpisują punkty (kryteria przyznawanych punktów znajdują się niniejszym przewodniku). Pod koniec II semestru przeliczają punkty na oceny (punkty w tabeli odpowiadają obowiązującej skali ocen od 1 do 6) i wstawiają ocenę cząstkową z przedmiotu zgodnie z WSO. Oznacza to, że szkoły realizujące program interdyscyplinarny powinny umieścić w swoim WSO następujący wpis:

„Uczniowie realizujący w roku szkolnym program interdyscyplinarny `Plan Gry 1` (III etap edukacyjny) otrzymują oceny cząstkowe (minimum po jednej z przedmiotów tworzących program), które będą liczone do średniej rocznej.”

Imię i nazwisko						
.....						
Kategorie oceny	OCENA (wyrażona w punktach)					
	Wspaniale (6 p)	Bardzo dobrze (5p)	Dobrze (4p)	Średnio (3p)	Słabo (2p)	Wcale (1p)
Komunikacja i współpraca w grupie.						
Znajomość funkcji i rozumienie znaczenia środków masowego przekazu.						
Znajomość przepisów i procedur organizacji imprez sportowych.						
Przygotowanie materiału promującego przedsięwzięcie.						
Znajomość zasad bezpieczeństwa i pierwszej pomocy.						

Pokonanie trasy crossu.						
Tworzenie dokumentacji imprezy i zawodów.						
Indywidualny wkład w organizację imprezy.						
Przeprowadzenie gry lub zabawy integracyjnej w grupie.						
Przestrzeganie terminów projektu.						
Posługiwanie się narzędziami informatycznymi.						
Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł.						
Asertywność.						
Kreatywność.						
Fair play.						

Kryteria przyznawania punktów w wybranych przez nauczyciela kategoriach:

WCALE – 1 PUNKT:

Uczeń nie spełnia wymagań dla kryterium „słabo”.

SŁABO – 2 PUNKTY:

1. Uczeń wykonuje samodzielnie lub z pomocą nauczyciela proste polecenia.
2. Uczeń częściowo rozumie zadania wynikające z realizowanego projektu.
3. Uczeń zapamiętał podstawowe wiadomości i z pomocą nauczyciela potrafi je odtworzyć.
4. Uczeń z pomocą nauczyciela nazywa i klasyfikuje poznane pojęcia, dokumenty i procedury.
5. Uczeń wykonuje samodzielnie proste ćwiczenia.
6. Uczeń współpracuje w zespole przy wykonywaniu projektu.

ŚREDNIO – 3 PUNKTY :

1. Uczeń wykonuje samodzielnie i poprawnie proste polecenia.
2. Uczeń rozumie zadania wynikające z realizowanego projektu.
3. Uczeń zapamiętał podstawowe wiadomości i potrafi je samodzielnie prezentować.

4. Uczeń potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce.
5. Uczeń wykonuje poprawnie proste ćwiczenia.
6. Uczeń aktywnie uczestniczy w pracach zespołu projektowego.

DOBRZE – 4 PUNKTY:

1. Uczeń rozumie polecenia i instrukcje oraz poprawnie wykonuje zadania.
2. Uczeń potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce.
3. Uczeń zapamiętał wiadomości przekazane przez nauczycieli i na ich podstawie formułuje wnioski.
4. Uczeń uczestniczy w dyskusji, potrafi bronić swoich poglądów.
5. Uczeń sprawnie wykonuje ćwiczenia.
6. Uczeń jest zainteresowany projektem.
7. Uczeń aktywnie uczestniczy w pracach zespołu.

BARDZO DOBRZE – 5 PUNKTÓW:

1. Uczeń samodzielnie poszukuje informacji w różnych źródłach i wykorzystuje zdobytą wiedzę podczas realizacji projektu.
2. Uczeń właściwie interpretuje zjawiska i w sposób twórczy rozwiązuje problemy.
3. Uczeń zapamiętał wiadomości przekazane przez nauczycieli i na ich podstawie formułuje wnioski.
4. Uczeń uczestniczy w dyskusji, potrafi bronić swoich poglądów, negocjować i osiągać kompromis.
5. Uczeń sprawnie wykonuje różnorodne ćwiczenia.
6. Uczeń jest zainteresowany projektem.
7. Uczeń aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, potrafi kierować zespołem.
8. Uczeń umie ocenić szanse powodzenia projektu.

WSPANIALE – 6 PUNKTÓW:

Uczeń wypełnia wymagania potrzebne do zdobycia 5 punktów oraz:

1. Wykazuje szczególne zainteresowanie projektem, jest liderem.
2. Podejmuje dodatkowe zadania, sam lub w zespole, służące realizacji przedsięwzięcia.
3. Jego wiadomości wykraczają znacznie poza podstawę programową.

VII.2 Ocenianie kształtujące

Nowoczesna szkoła powinna w swojej pracy wykorzystywać ocenianie kształtujące. Ono wspiera młodzież w procesie uczenia się.

Dzięki ocenianiu kształtującemu zwiększa się motywacja uczniów do nauki, poprawia efektywność uczenia się. Nauczyciele skuteczniej komunikują się z uczniami. Uczniowie są w stanie samodzielnie rozpoznać i rozwiązać problemy, dostrzec kluczowe cele zajęć oraz ocenić ile się nauczyli.

Zastosowanie oceniania kształtującego w programie Plan Gry 1 pozwoli uczniom w pełni zrozumieć ideę interdyscyplinarności w procesie dydaktycznym.

Ocenianie kształtujące wymaga wprowadzenia na lekcji następujących elementów:

- celów lekcji sformułowanych w języku ucznia, zrozumiałych dla niego i ciekawych,
- pytania kluczowego – opierającego się na temacie lekcji ale ujmującego problem z innej perspektywy, w szerszym kontekście. Pytanie nauczyciel zadaje dwa razy – na początku i pod koniec lekcji. Ma ono zainspirować uczniów, skłonić ich do zastanowienia się nad problematyką omawianą na zajęciach.
- kryteriów sukcesu (NaCoBeZu), czyli pytań sprawdzających sformułowanych w języku ucznia, spójnych z przedstawionymi na początku lekcji celami.

Poniżej znajduje się tabela zawierająca przykładowe cele lekcji w języku ucznia, przykładowe pytania kluczowe oraz przykładowe kryteria sukcesu (NaCoBeZu) opracowane do wybranych, również przykładowych, treści nauczania.

Temat lekcji	Przykładowe cele lekcji w języku ucznia	Przykładowe pytania kluczowe	Przykładowe kryteria sukcesu (NaCoBeZu)
WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE			
Udział obywateli w życiu publicznym.	Poznasz nowe pojęcia takie jak: życie publiczne, organizacja pozarządowa, organizacja non profit, fundacja, stowarzyszenie. Będziesz umiał wymienić główne	Dlaczego życie publiczne jest miejscem ścierania się różnych wartości i interesów? W jaki sposób rozwinięte społeczeństwo obywatelskie	Czy potrafisz wyjaśnić, na wybranych przykładach, nowo poznane pojęcia takie jak: życie publiczne, organizacja pozarządowa, organizacja non

	podmioty życia publicznego. Dowiesz się, jakie zadania realizują organizacje pozarządowe.	wpływa na jakość życia publicznego?	profit, fundacja, stowarzyszenie. Czy umiesz wymienić 4 podmioty życia publicznego? Czy potrafisz podać pięć zadań realizowanych przez organizacje pozarządowe?
Funkcje i znaczenie środków masowego przekazu w życiu obywateli.	Poznasz nowe pojęcia takie jak: mass media, opinia publiczna, społeczeństwo informacyjne. Dowiesz się, jakie znaczenie mają środki masowego przekazu w życiu obywateli. Będziesz znał funkcje środków masowego przekazu.	Dlaczego media nazywane są „czwartą władzą”?	Czy potrafisz wyjaśnić, na wybranych przykładach, nowo poznane pojęcia takie jak: mass media, opinia publiczna, społeczeństwo informacyjne. Czy umiesz wymienić pięć funkcji środków masowego przekazu? Czy potrafisz podać i opisać po jednym przykładzie realizacji wyżej wymienionych funkcji przez media?
Zadania samorządu gminnego w codziennym życiu mieszkańców.	Poznasz nowe pojęcia takie jak: samorząd terytorialny, samorząd gminny, gmina. Będziesz umiał wymienić najważniejsze zadania własne i zlecane samorządu	Dlaczego jakość naszego codziennego życia w znacznym stopniu zależy od działań samorządu gminnego?	Czy potrafisz wyjaśnić, na wybranych przykładach, nowo poznane pojęcia takie jak: samorząd terytorialny, samorząd gminny, gmina? Czy potrafisz podać i opisać

	gminnego.		cztery przykłady realizacji zadań własnych gminy oraz dwa przykłady realizacji zadań zleconych?
Projekt – zasady organizacji pracy.	Będziesz potrafił wymienić i scharakteryzować podstawowe etapy projektu. Nauczysz się planować, przeprowadzać, prezentować i oceniać projekt badawczy (edukacyjny).	Na czym polega efektywność metody projektów?	Czy umiesz wyjaśnić – na wybranym przykładzie – na czym polega realizacja zadania metodą projektu? Czy potrafisz – na wybranym przykładzie – wymienić i scharakteryzować pięć podstawowych etapów projektu?
Człowiek przedsiębiorczy.	Poznasz cechy osoby przedsiębiorczej. Nauczysz się rozpoznawać zachowania asertywne, uległe i agresywne.	Skąd się biorą cechy człowieka przedsiębiorczego? Czy wynikają z wrodzonych talentów czy z nauki i pracy nad sobą? Dlaczego osoba przedsiębiorcza ma największe szanse na zostanie liderem w swojej grupie?	Czy potrafisz wymienić pięć cech osoby przedsiębiorczej? Czy umiesz wskazać po dwie mocne i słabe strony własnej osobowości? Czy potrafisz podać i opisać po jednym przykładzie zachowania asertywnego, uległego i agresywnego?

WYCHOWANIE FIZYCZNE			
Moja i twoja sprawność- jak dowiedzieć się o poziomie sprawności fizycznej.	Będziesz potrafił rozpoznać testy sprawności fizycznej. Nauczysz się interpretować wyniki wybranego testu Będziesz potrafił wykonać wskazany przez nauczyciela test sprawnościowy.	Od czego zależy rozwój sprawności fizycznej u młodego człowieka? Jakie czynniki wpływają na wyniki testów sprawności fizycznej?	Czy potrafisz wyjaśnić, na wybranym przykładzie, nowo poznane pojęcie: test sprawności fizycznej? Czy potrafisz wykonać wskazany przez nauczyciela test sprawnościowy? Czy umiesz wskazać po dwie mocne i słabe strony swojej sprawności fizycznej?
Etna nie tylko uśpiona – redukcja stresu, czy to możliwe?	Poznasz rodzaje i techniki ćwiczeń relaksacyjnych. Nauczysz się wykonywać proste ćwiczenia relaksacyjne. Poznasz sposoby ograniczania sytuacji stresowych. Nauczysz się planować swój dzień.	Dlaczego relaks jest każdemu potrzebny? Co dają mojej duszy i mojemu ciału odpoczywając?	Czy umiesz przedstawić jedno ćwiczenie relaksacyjne wykonywane samodzielnie i jedno w parze? Czy wymienisz cztery sposoby ograniczania sytuacji stresowych? Ćwiczenie: Rozplanuj w punktach swój dzień.
Zawody jak sztuka – scenariusz i plan minutowy imprezy.	Poznasz nowe pojęcia: plan minutowy, scenariusz imprezy sportowej. Nauczysz się tworzyć plan minutowy imprezy	Dlaczego poprawnie sporządzony scenariusz imprezy sportowej pomaga jej organizatorom? Dlaczego porządnie przygotowana impreza sportowa	Czy potrafisz wyjaśnić, na wybranych przykładach, nowo poznane pojęcia: plan minutowy, scenariusz. Ćwiczenie: 1/Sporządź

	sportowej oraz scenariusz imprezy sportowej.	nie może się obyć bez planu minutowego?	roboczy plan minutowy dnia sportu. 2/Sporządź roboczy scenariusz dnia sportu.
Improwizacja ruchowa, jako baza do cheerleadingu.	Poznasz nowe pojęcie – improwizacja ruchowa. Nauczysz się dobierać muzykę do układu tanecznego. Będziesz potrafił przygotować prosty układ taneczny.	Jakie emocje towarzyszą ludziom podczas tańca?	Czy potrafisz wyjaśnić, na wybranym przykładzie, nowo poznane pojęcie: improwizacja ruchowa? Ćwiczenie: 1/Przygotuj prosty, dynamiczny układ taneczny dla 4 do 7 osób. 2/Do układu dobierz właściwą muzykę.
Olimpizm.	Dowiesz się, co symbolizują flaga i znicz olimpijski. Poznasz historię igrzysk olimpijskich. Dowiesz się jakie są podstawowe zasady organizacji igrzysk olimpijskich. Będziesz potrafił omówić idee igrzysk olimpijskich.	Na czym polega ponadczasowość olimpizmu?	Czy potrafisz wyjaśnić, co symbolizują flaga i znicz olimpijski? Czy podasz daty: pierwszych i ostatnich zimowych i letnich IO oraz nazwy miast gospodarzy? Czy umiesz wymienić cztery podstawowe zasady organizacji igrzysk olimpijskich? Czy umiesz wyjaśnić – na wybranym przykładzie - na czym polega olimpijska idea fair play?

EDUKACJA DLA BEZPIECZENSTWA			
Ewakuacja ludności.	Poznasz rodzaje znaków ewakuacyjnych. Poznasz zasady zachowania się ludności po ogłoszeniu ewakuacji. Będziesz umiał wymienić listę rzeczy, które należy zabrać w przypadku ewakuacji.	Czym grozi nie przestrzeganie przez ludzi zasad zachowania się po ogłoszeniu ewakuacji? Jaką rolę odgrywają środki masowego przekazu podczas ewakuacji osób i mienia?	Czy podasz cztery zasady zachowania się ludności po ogłoszeniu ewakuacji? Czy potrafisz sporządzić złożoną przynajmniej z 10 pozycji listę rzeczy, które należy zabrać w przypadku ewakuacji? Ćwiczenie: Narysuj następujące znaki ewakuacyjne: 1/kierunek drogi ewakuacyjnej, 2/pchać aby otworzyć, 3/ciągnąć aby otworzyć, 4/drzwi ewakuacyjne.
Zasady zachowania się podczas wypadków.	Poznasz uniwersalne zasady zachowania się ludności w sytuacjach zagrożeń. Będziesz znał numery telefonów służb ratunkowych. Dowiesz się, jakie są zasady postępowania ratownika na miejscu zdarzenia.	Jak zapobiec panice tłumu w sytuacji zagrożenia? Czym grozi nieprzestrzeganie zasad zachowania się ludności w sytuacji zagrożeń?	Czy potrafisz wymienić we właściwej kolejności pięć pierwszych czynności ratowniczych wykonywanych w ramach pierwszej pomocy na miejscu wypadku? Czy potrafisz podać szybko, z pamięci, wszystkie numery alarmowe do służb ratowniczych?

			Czy umiesz wymienić cztery emocje towarzyszące ludziom w sytuacji zagrożeń?
Krwotoki.	Poznasz rodzaje krwotoków i objawy krwotoku. Dowiesz się, jaki wpływ ma krwotok na niektóre parametry życiowe. Będziesz potrafił udzielić pierwszej pomocy w przypadku krwotoków wewnętrznych i zewnętrznych.	Dlaczego krwotoki są niebezpieczne?	Czy umiesz wymienić dwa rodzaje krwotoków? Czy podasz pięć dowolnych objawów krwotoku? Czy umiesz wymienić i krótko omówić cztery etapy udzielania pierwszej pomocy przy krwotoku zewnętrznym? Czy potrafisz wymienić trzy parametry życiowe na które istotny wpływ ma wystąpienie krwotoku?

INFORMATYKA			
Przeszukiwanie zasobów internetowych – ćwiczenia praktyczne.	Nauczysz się korzystać z podstawowych usług w sieci komputerowej oraz wyszukiwać informacje tekstowe i multimedialne w internetowych bazach danych.	Jakie korzyści i jakie zagrożenia płyną z Internetu?	Ćwiczenia sprawdzające: 1/wyślij do kolegi wiadomość e-mail 2/odbierz od kolegi wiadomość e-mail 3/wyszukaj przykładową informację tekstową w internetowej bazie danych 4/zaplanuj trasę przejazdu z wykorzystaniem map elektronicznych 5/porównaj ceny towarów na aukcjach internetowych oraz w sklepach internetowych.
Zapisywanie prezentacji w różnych formatach.	Nauczysz się dobierać odpowiednie formaty plików do zapisu prezentacji. Będziesz potrafił konwertować prezentację. Dowiesz się jak eksportować prezentację do dokumentu i na stronę internetową.	Na czym polegają zyski autora korzystającego z zapisywania prezentacji w różnych formatach?	Ćwiczenia sprawdzające: 1/Zapisz przykładową prezentację, jako ppsx, ppt, pdf, a następnie zapisz ją w postaci spakowanej na zewnętrznym nośniku. 2/utwórz przykładową prezentację w postaci filmu wideo i udostępnij ją w Internecie