

# PlanInfoStrateg

**interdyscyplinarne programy dla III i IV etapu kształcenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych”**

to projekt

opracowany w ramach konkursu Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytetu III; Działania 3.3 Poprawa jakości kształcenia; Poddziałania 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia; finansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego i Budżetu Państwa



realizowany przez



2 Społeczne Liceum Ogólnokształcące i Społeczne Gimnazjum "Dwójka" nr 45 STO im. Pawła Jasionicy



Gimnazjum Dwujęzyczne nr 59 i VI LO im. Tadeusza Reytana

jego celem jest

- by szkoła uczyła ciekawie
- by była miejscem inspiracji - uczniów i nauczycieli
- by była miejscem innowacji - pozwalająca wychodzić poza schematy.

## „Plan gry 1 i 2” i „InfoStrateg 1 i 2” -

to cztery interdyscyplinarne programy nauczania dla gimnazjum i liceum, pozwalające zrealizować część podstawy programowej z kilku przedmiotów w sposób ciekawy, niestandardowy, niebanalny.

„Plan gry” łączy treści z przedmiotów: wf, informatyka, edukacja dla bezpieczeństwa, przedsiębiorczość (w gimnazjum – elementy przedsiębiorczości w ramach WOS), edukacja dla zdrowia.

Program pozwala uczyć:

- *umiejętności stosowania zdobytej wiedzy w praktyce*
- *niezależnego myślenia, podejmowania decyzji, konstruktywnego działania*
- *kreowania aktywnej postawy obywatelskiej przez działania na rzecz wspólnoty szkolnej i lokalnej*
- *kształtowania postaw przedsiębiorczych, współpracy i zaangażowania*

A ponadto:

- *promuje postawy prozdrowotne*
- *pozwała pobudzić sportowego ducha szkoły!!!*

A wszystko to dzięki postawieniu przed uczniami zadania wymyślenia, organizacji i przeprowadzenia szkolnej imprezy sportowej.

„InfoStrateg” łączy treści z przedmiotów: informatyka, przedsiębiorczość, WOS, edukacja dla bezpieczeństwa.

Program pozwala uczyć

- *umiejętności rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji w czasie rzeczywistym*
- *podejmowania decyzji w warunkach niepewnej, niepełnej lub nadmiarowej informacji*
- *przygotowania się do życia w świecie rywalizacji*
- *budowania strategii działania - samodzielnie i we współpracy z grupą*

A wszystko to dzięki nietypowemu wykorzystaniu w nauczaniu komputerowej gry strategicznej „Starcraft Broodwar” oraz budowaniu scenariuszy i organizacji gier miejskich (terenowych).

### Uwaga

Rozpoczęcie realizacji programu interdyscyplinarnego nie wymaga szczególnych zabiegów formalnych, zgód czy pozwoleń; realizuje nową podstawę programową.

Wystarczy by nauczyciele uczący przedmiotów zintegrowanych w programie **umówili się**, że w konkretnym czasie będą go realizować na swoich lekcjach!

I by znaleźli sojuszników – w osobie Dyrektora szkoły, a także wśród Uczniów i Rodziców!

Programy można realizować na tradycyjnych lekcjach, a także w inny sposób – na zajęciach dodatkowych. Decydujące są możliwości szkoły.

Mogą być upowszechniane zarówno w szkołach niepublicznych, jak i publicznych. Tam też odbyło się ich pierwsze wdrożenie.

Wraz z programami udostępniamy pakiet materiałów dydaktycznych:

- Poradniki dla nauczyciela (ze scenariuszami zajęć)
- Przewodniki dla ucznia

*Szkoła może być ciekawa!*

*Neurony może i umierają z nudów – ale nie w szkole!*

*Warto wychodzić poza schematy!*

*Innowacyjne pomysły edukacyjne można wdrażać w każdej szkole!*

*Wystarczy chcieć!*