

PLAN GRY 2

**interdyscyplinarny program nauczania
wychowania fizycznego, informatyki, przedsiębiorczości,
edukacji dla bezpieczeństwa
dla IV etapu edukacyjnego
(dla klasy pierwszej szkół ponadgimnazjalnych)**

PlanInfoStrateg

Warszawa 2013



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



W zestawie do Programu „**Plan Gry 2**” 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 SZCZEGÓŁÓWE UCZNIÓW	9
IV.1	TREŚCI KSZTAŁCENIA I PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA SZCZEGÓŁÓWE UCZNIÓW (WERSJA ALTERNATYWNA)	17
V	SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW KSZTAŁCENIA	25
VI	PROPOZYCJE METOD I KRYTERIÓW OCENY OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW.....	29
VI.1	INDYWIDUALNA KARTA OCENY UCZESTNIKA PROJEKTU.....	29
VI.2	OCENIANIE KSZTAŁTUJĄCE	33

I WSTĘP

Zadaniem współczesnej szkoły jest przede wszystkim ukształtowanie u uczniów umiejętności, które pozwolą im aktywnie i skutecznie działać we współczesnym świecie i które wywołą w nich najlepsze cechy osobowości.

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.

Po ukończeniu szkoły podstawowej uczeń kontynuuje kształcenie na kolejnych etapach edukacyjnych. III etap edukacyjny realizowany jest w gimnazjum, natomiast IV etap edukacyjny realizowany jest w szkołach ponadgimnazjalnych. Kształcenie na obu etapach, co jest istotą obecnej reformy edukacji, stanowi programową całość. Umożliwia zdobycie określonej wiedzy i umiejętności, a następnie ich pogłębienie i udoskonalenie. Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom i potrzebom rynku edukacyjnego w Polsce nauczyciele Zespołu Szkół Społecznych STO im. Pawła Jasienicy wraz z nauczycielami Zespołu Szkół Nr 61 w Warszawie stworzyli najpierw interdyscyplinarny program nauczania „Plan gry 1” dla III etapu edukacyjnego w zakresie podstawowym a następnie interdyscyplinarny program nauczania „Plan gry 2” dla IV etapu edukacyjnego w zakresie podstawowym z elementami treści rozszerzonych. Program „Plan gry 2” jest zarówno pogłębioną kontynuacją założonych celów kształcenia i wychowania z programu „Plan gry 1”, jak i może być wdrażany samodzielnie.

To autorskie opracowanie zespołu nauczycieli jest zgodne z nową podstawą programową z przedmiotów: wychowanie fizyczne, informatyka, przedsiębiorczość i edukacja dla bezpieczeństwa. Program uwzględnia zalecane przez Ministerstwo Edukacji Narodowej formy i sposoby realizacji wymagań zawartych w obowiązującej podstawie programowej.

Program „Plan gry 2” obejmuje 90 godzin w tym: 60 h wychowania fizycznego, 10 h przedsiębiorczości, 10 h informatyki i 10 h 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: 50h wychowania fizycznego, 16h przedsiębiorczości, 10h informatyki, 10h edukacji dla bezpieczeństwa i 4h na lekcjach wychowawczych.

Sześć teoretycznych tematów możliwych do realizacji na lekcjach wychowania fizycznego zostało dodane do przedsiębiorczości i pozostaje 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 2” stanowią następujące akty prawne:

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 2” 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 szeroko rozumianej profilaktyki zdrowotnej.

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

Program umożliwi wszechstronny rozwój ucznia.

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 2” wyposaży uczniów w wiedzę, umiejętności i nauczy 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.
 - Program przeznaczony jest do realizacji, w co najmniej jednym oddziale klasowym.
 - Po 2 godziny wychowania fizycznego mogą zostać wyłączone do planu lekcji i być do dyspozycji nauczyciela prowadzącego projekt oraz jego uczniów.
 - Prace związane z projektem dobrze jest 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 przez nauczycieli prowadzących.
 - Ważne jest, aby zespół wdrażający projekt przedstawił na początku nauczycielom szczegółowy terminarz realizacji poszczególnych treści zgodnie z potrzebami projektu.
 - Program powinien być przypisany do jednego nauczyciela (lider) odpowiadającego za realizację założeń programowych.
 - Programy PG1 i PG2 dobrze jest realizować samodzielnie bądź po sobie natomiast ich równoległe wdrażanie może sprawić trudności.

III CELE KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA

Na czwartym etapie edukacyjnym dwa główne zadania programu „Plan gry 2”, zgodne z podstawą programową kształcenia ogólnego, to zdobycie przez uczniów umiejętności wykorzystania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów oraz kształtowanie u uczniów postaw przedsiębiorczych.

Celem programu jest, więc utrwalenie następujących umiejętności kluczowych:

- - rozwiązywania problemów w twórczy sposób,
- - pracy zespołowej,
- - skutecznej komunikacji międzyludzkiej.

Cele szczegółowe

Wiedza:

- diagnozowanie sprawności, aktywności fizycznej i rozwoju fizycznego ucznia
- poznawanie czynników wpływających na podejmowanie aktywności fizycznej
- stosowanie poznanych elementów techniki taktyki w wybranych indywidualnych i zespołowych formach aktywności fizycznej
- zrozumienie relacji między sportem profesjonalnym i sportem dla wszystkich a zdrowiem
- zrozumienie, na czym polega samobadanie i samokontrola zdrowia oraz dlaczego należy poddawać się badaniom profilaktycznym w okresie całego życia
- poznawanie i stosowanie zasad organizacji i przebiegu imprez sportowych
- zrozumienie, czym jest stres i jak sobie z nim radzić
- poznawanie czynników i zachowań, które wpływają pozytywnie i negatywnie na zdrowie i samopoczucie człowieka
- zaznajomienie się z zasadami racjonalnego gospodarowania czasem
- zrozumienie zasad komunikacji i współpracy w grupie
- poznawanie procedur i wymagań związanych z zakładaniem przedsiębiorstwa
- rozumienie znaczenia biznesplanu w prowadzeniu działalności gospodarczej
- przedstawienie cech i umiejętności człowieka przedsiębiorczego
- wskazanie głównych elementów działań marketingowych towarzyszących organizacji imprezy sportowej
- opracowywanie informacji za pomocą komputera
- znajomość zasad bezpiecznego posługiwania się komputerem i jego oprogramowaniem
- znajomość sposobów wyszukiwania informacji z różnych źródeł, przetwarzania informacji oraz ich opracowywania za pomocą komputera
- znajomość sygnałów alarmowych i źródeł zagrożenia w czasach pokoju
- znajomość zasad udzielania pierwszej pomocy w nagłych wypadkach.

Umiejętności:

- współpracy
- przewidywania i oceniania skutków własnych działań
- stosowania twórczego myślenia
- prezentowania swoich poglądów

- dyskusji i aktywnego słuchania innych
- wyrażenia i uzasadnienia 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
- samoedukacji i samodoskonalenia - poszukiwania sportu życia, rozwijania zainteresowań
- wykorzystywania form komunikacji werbalnej i niewerbalnej
- sporządzenia prostego biznesplanu
- dostrzegania powszechnej obecności zagadnień ekonomicznych w życiu człowieka
- łączenia wiadomości uzyskanych na lekcjach podstaw przedsiębiorczości z treściami zdobytymi na lekcjach edukacji dla bezpieczeństwa, informatyki i zajęć wychowania fizycznego
- wypowiadania się w sprawach publicznych w różnych formach
- podejmowania skutecznych działań, w tym projektowania i wykonywania zadań problemowych
- formułowania obserwacji i wniosków wynikających z przeprowadzonych doświadczeń
- odczytywania, gromadzenia, analizowania i segregowania informacji zawartych w różnorodnych źródłach wiedzy
- pozyskiwania, przetwarzania i tworzenia informacji.

Kształtowanie i doskonalenie następujących postaw:

- aktywności
- przedsiębiorczości
- 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)
Przedsiębiorczość (10 godzin)		
Człowiek przedsiębiorczy.	4	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje zachowania asertywne, uległe i agresywne; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej; • rozpoznaje mocne i słabe strony własnej osobowości; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej; • podejmuje racjonalne decyzje, opierając się na posiadanych informacjach i ocenia skutki własnych działań; • stosuje różne formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska; • potrafi negocjować, zna cechy negocjatora; • rozumie pojęcie konfliktu i zna sposoby rozwiązywania konfliktów (kompromis, dominacja, uleganie, wycofanie); • rozpoznaje bariery komunikacyjne; • *potrafi opisać przebieg konfliktu za pomocą tzw. góry konfliktowej.
Przedsiębiorstwo.	6	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • sporządza projekt własnego przedsiębiorstwa (imprezy) oparty na biznesplanie; • opisuje procedury i wymagania związane z zakładaniem przedsiębiorstwa, organizacją imprezy; • omawia zasady pracy

		<p>zespołowej i wyjaśnia, na czym polegają role lidera i wykonawcy; omawia cechy dobrego kierownika zespołu, analizuje zasady doboru pracowników;</p> <ul style="list-style-type: none"> • identyfikuje i analizuje konflikty w zespole i proponuje metody ich rozwiązania, szczególnie w drodze negocjacji; • omawia etapy realizacji projektu oraz planuje działania zmierzające do jego realizacji; • charakteryzuje czynniki wpływające na sukces i niepowodzenie przedsiębiorstwa (imprezy); • zna zasady obiegu dokumentów i prowadzenia dokumentacji; • *potrafi sporządzić wykres Gantta i w ten sposób zaplanować działania zespołu realizującego projekt. • *wie, jak szukać sponsorów, zna pojęcia i rozumie różnice między sponsoringiem i mecenatem, umie stworzyć ofertę sponsorską oraz napisać list sponsorski.
Informatyka (10 godzin)		
<p>Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem i korzystanie z sieci komputerowej.</p>	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z podstawowych usług w sieci komputerowej, lokalnej i rozległej, związanych z dostępem do informacji, wymianą informacji i komunikacją, przestrzega przy tym zasad e-etykiety i norm prawnych, dotyczących bezpiecznego korzystania i ochrony informacji oraz danych w komputerach w sieciach komputerowych.

<p>Wyszukiwanie, gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie i wykorzystywanie informacji, współtworzenie zasobów w sieci, korzystanie z różnych źródeł i sposobów zdobywania informacji.</p>	<p>2</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> znajduje dokumenty i informacje w udostępnianych w Internecie bazach danych (np. bibliotecznych, statystycznych, w sklepach internetowych), ocenia ich przydatność i wiarygodność i gromadzi je na potrzeby realizowanych projektów z różnych dziedzin; dobiera odpowiednie formaty plików do rodzaju i przeznaczenia zapisanych w nich informacji.
<p>Uczeń wykorzystuje technologie komunikacyjno-informacyjne do komunikacji i współpracy z nauczycielami i innymi uczniami, a także z innymi osobami, jak również w swoich działaniach kreatywnych.</p>	<p>1</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> umie moderować wydarzenie na portalu społecznościowym; umieszcza dokumenty w sieci; pracuje na dokumentach umieszczonych w sieci; potrafi komunikować się za pomocą skypa.
<p>Opracowywanie informacji za pomocą komputera, w tym: rysunków, tekstów, danych liczbowych, animacji, prezentacji multimedialnych i filmów.</p>	<p>6</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> potrafi nakręcić materiał filmowy i przygotować go do publikacji; przekształca pliki graficzne, z uwzględnieniem wielkości plików i ewentualnej utraty jakości obrazów; opracowuje obrazy i filmy pochodzące z różnych źródeł, tworzy albumy zdjęć; opracowuje wielostronicowe dokumenty o rozbudowanej strukturze, stosuje style i szablony, tworzy spis treści; gromadzi w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane pochodzące np. z Internetu, stosuje zaawansowane formatowanie tabeli arkusza, dobiera odpowiednie wykresy do zaprezentowania danych; tworzy rozbudowaną prezentację

		multimedialną na podstawie konspektu i przygotowuje ją do pokazu, przenosi prezentację do dokumentu i na stronę internetową, prowadzi wystąpienie wspomagane prezentacją.
Edukacja dla bezpieczeństwa (10 godzin)		
Ochrona ludności i obrona cywilna.	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje rodzaje sygnałów alarmowych, sposoby alarmowania i zna obowiązki ludności po usłyszeniu alarmu; • potrafi ewakuować się z budynku w trybie alarmowym; • wie, na czym polega ewakuacja I, II i III stopnia.
Zagrożenia czasu pokoju, ich źródła, przeciwdziałanie ich powstawaniu zasady postępowania w przypadku ich wystąpienia i po ich ustąpieniu.	4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zasady postępowania związane z wyszukiwaniem i wynoszeniem ofiar oraz osób zagrożonych z rejonów porażenia; • wskazuje sposoby zapobiegania panice podczas zagrożeń; • uzasadnia konieczność przestrzegania zasad bezpieczeństwa własnego i innych ludzi podczas różnorodnych zagrożeń; • omawia zasady postępowania w czasie zagrożenia terrorystycznego; • przedstawia zasady postępowania po ataku terrorystycznym podczas imprezy masowej; • rozumie zjawisko paniki i zna postępowania zapobiegające panice.
Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach (zachowanie ratownika).	4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ocenia sytuację w miejscu wypadku;

		<ul style="list-style-type: none"> • zabezpiecza miejsce wypadku i wzywa profesjonalną pomoc; • ocenia stan poszkodowanego i demonstruje sposób skontrolowania jego funkcji życiowych, ocenia stan nieprzytomnego poszkodowanego i demonstruje ułożenie osoby nieprzytomnej w pozycji bezpiecznej; • udziela pierwszej pomocy w przypadkach urazów skórno-naczyniowych w tym oparzeń, złamań i zwichnięć, krwotoków, dławienia się ciałem obcym, utraty przytomności, utraty oddechu, zatrzymania krążenia, wstrząsu pourazowego.
Wychowanie fizyczne (60 godzin)		
Diagnoza sprawności i aktywności fizycznej oraz rozwoju fizycznego: <ul style="list-style-type: none"> • wskazywanie przez ucznia mocnych i słabych stron własnej sprawności fizycznej; • czynniki wpływające na podejmowanie aktywności fizycznej przez uczniów. 	3	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • wskazuje mocne i słabe strony swojej sprawności fizycznej oraz rówieśników; • opracowuje program aktywności fizycznej dostosowany do własnych potrzeb i potrzeb grupy rówieśniczej; • realizuje program aktywności fizycznej dostosowany do własnych potrzeb i potrzeb grupy rówieśniczej; • charakteryzuje czynniki wpływające na podejmowanie aktywności fizycznej zależne od: <ul style="list-style-type: none"> ○ rodziny, ○ kolegów, ○ mediów ○ społeczności lokalnej.
Trening zdrowotny : <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystywanie ćwiczeń relaksacyjnych; • pozyskiwanie 	2	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • zna i wykonuje proste ćwiczenia relaksacyjne; • wyjaśnia, gdzie szukać wiarygodnych informacji

<p>informacji dotyczących zdrowia i sportu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • analiza informacji medialnych w zakresie zdrowia i sportu. 		<p>dotyczących zdrowia i sportu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • dokonuje krytycznej analizy informacji medialnych w zakresie zdrowia i sportu.
<p>Sporty całego życia i wypoczynek:</p> <ul style="list-style-type: none"> • technika i taktyka wybranych form aktywności fizycznej. 	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje poznane elementy techniki i taktyki w wybranych indywidualnych i zespołowych formach aktywności fizycznej.
<p>Bezpieczna aktywność fizyczna i higiena osobista:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia kształtujące i kompensacyjne; • określanie ryzyka związanego z wybranymi sportami oraz wysiłkiem fizycznym. 	3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna i wykonuje ćwiczenia kształtujące i kompensacyjne (w celu przeciwdziałania negatywnym dla zdrowia skutkom pracy, w tym pracy w pozycji siedzącej i przy komputerze); • określa stopień ryzyka związany z niektórymi sportami lub wysiłkami fizycznymi.
<p>Sport:</p> <ul style="list-style-type: none"> • relacja między sportem profesjonalnym i sportem dla wszystkich, a zdrowiem; • konstruktywne i destrukcyjne zachowania się kibiców sportowych; • aktywność kibica i strefy kibica; • projektowanie szkolnych imprez sportowych; • etyczne i zdrowotne konsekwencje stosowania środków dopingujących; • dokumentacja i podsumowywanie zawodów. 	9	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia relacje między sportem profesjonalnym i sportem dla wszystkich a zdrowiem; • wyjaśnia różnice między sportem profesjonalnym a sportem dla wszystkich; • charakteryzuje przykłady konstruktywnego i destrukcyjnego zachowania się kibiców sportowych; • zna sposoby kibicowania; • przygotowuje strefę kibica na zawody wewnątrzszkolne; • tworzy dokumenty niezbędne do przeprowadzenia imprezy sportowej; • opracowuje plan awaryjny (na wypadek np.: zły pogody); • umie wyznaczyć sobie realne cele; • ocenia ryzyko przeprowadzenia konkretnej imprezy i formułuje wnioski; • wie jak szukać sponsora;

		<ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcia sponsoringu, mecenatu i rozumie różnice między nimi; • zna negatywne skutki stosowania środków dopingujących; • dokumentuje i podsumowuje zawody.
<p>Edukacja zdrowotna :</p> <ul style="list-style-type: none"> • odpowiedzialność za zdrowie własne i innych ludzi; • sposoby wyjaśniania trudnych zdarzeń; • myślenie pozytywne; • sposoby pracy nad sobą; • konstruktywny dialog i ocena; • sposoby radzenia sobie z krytyką; • racjonalne gospodarowanie czasem; • samobadanie i samokontrola zdrowia oraz badania profilaktyczne w okresie całego życia; • stereotypy i stygmatyzacja osób chorych psychicznie, dyskryminowanych i niepełnosprawnych ruchowo; • wartość zdrowia/profilaktyka zdrowotna - konkretne zagadnienia związane ze zdrowiem; • sposoby współuczestnictwa i współpracy ludzi, organizacji i instytucji w działaniach na rzecz zdrowia i aktywności 	41	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, co oznacza odpowiedzialność za zdrowie własne i innych ludzi; • omawia konstruktywne, optymistyczne sposoby wyjaśniania trudnych zdarzeń; • potrafi myśleć pozytywnie; • wyjaśnia, na czym polega i jakie są pozytywne aspekty pracy nad sobą (zwiększenie wiary w siebie, poczucie własnej wartości, umiejętność podejmowania decyzji); • wyjaśnia, na czym polega konstruktywne komunikowanie się - przekazywanie oraz odbieranie pozytywnych i negatywnych informacji zwrotnych; • zna sposoby na radzenie sobie z krytyką; • omawia zasady racjonalnego gospodarowania czasem; • posługuje się metodami planowania, spisu czynności oraz ścieżki krytycznej; • wyjaśnia, na czym polega samobadanie i samokontrola zdrowia; • rozumie potrzebę poddawania się badaniom profilaktycznym w okresie całego życia; • omawia przyczyny i skutki stereotypów i stygmatyzacji osób chorych psychicznie, dyskryminowanych i niepełnosprawnych ruchowo; • zna i rozumie potrzebę aktywności fizycznej osób niepełnosprawnych; • potrafi wymienić rodzaje sportów wyczynowych osób niepełnosprawnych;

<p>ruchowej oraz wprowadzanie ich w życie.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • zna różnice w znaczeniu: paraolimpiada i olimpiada specjalna; • planuje projekt dotyczący wybranych zagadnień zdrowia; • wskazuje na sposoby pozyskania sojuszników i współuczestników projektu profilaktyki zdrowotnej w szkole, domu lub/i w społeczności lokalnej; • omawia, na czym polega współuczestnictwo i współpraca ludzi, organizacji i instytucji w działaniach na rzecz zdrowia i aktywności ruchowej; • współuczestniczy i współpracuje z ludźmi, organizacjami i instytucjami w działaniach na rzecz zdrowia i aktywności ruchowej.
---	--	--

IV.1 TREŚCI KSZTAŁCENIA I PLANOWANE OSIĄGNIĘCIA SZCZEGÓŁOWE UCZNIÓW (WERSJA ALTERNATYWNA)

Treści kształcenia	Liczba godzin	Osiągnięcia szczegółowe ucznia (z * poziom osiągnięć rozszerzonych)
Przedsiębiorczość (15 godzin)		
Człowiek przedsiębiorczy.	6	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje zachowania asertywne, uległe i agresywne; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej; • rozpoznaje mocne i słabe strony własnej osobowości; odnosi je do cech osoby przedsiębiorczej; • podejmuje racjonalne decyzje, opierając się na posiadanych informacjach i ocenia skutki własnych działań; • zna sposoby inwestowania w siebie, • potrafi przeprowadzić analizę SWOT, • stosuje różne formy komunikacji werbalnej i niewerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska; • potrafi negocjować, zna cechy negocjatora; • rozumie pojęcie konfliktu i zna sposoby rozwiązywania konfliktów (kompromis, dominacja, uleganie, wycofanie); • rozpoznaje bariery komunikacyjne; • zna korzyści wynikające z planowania własnych działań i inwestowania w siebie; • *potrafi opisać przebieg konfliktu za pomocą tzw. góry konfliktowej.
Rynek pracy	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • *sporządza dokumenty aplikacyjne dotyczące konkretnej szkolnej imprezy sportowej w tym: regulamin imprezy, plan minutowy oraz scenariusz imprezy, kosztorys.

<p>Przedsiębiorstwo.</p>	<p>8</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sporządza projekt własnego przedsiębiorstwa (imprezy) oparty na biznesplanie; • opisuje procedury i wymagania związane z zakładaniem przedsiębiorstwa, organizacją imprezy; • omawia zasady pracy zespołowej i wyjaśnia, na czym polegają role lidera i wykonawcy; omawia cechy dobrego kierownika zespołu, analizuje zasady doboru pracowników; • identyfikuje i analizuje konflikty w zespole i proponuje metody ich rozwiązania, szczególnie w drodze negocjacji; • omawia etapy realizacji projektu oraz planuje działania zmierzające do jego realizacji; • charakteryzuje czynniki wpływające na sukces i niepowodzenie przedsiębiorstwa (imprezy); • zna zasady obiegu dokumentów i prowadzenia dokumentacji; • *potrafi stworzyć i prowadzić dokumentację imprezy (zawodów), sporządza protokół z zawodów sportowych • *potrafi sporządzić wykres Gantta i w ten sposób zaplanować działania zespołu realizującego projekt. • *wie, jak szukać sponsorów, zna pojęcia i rozumie różnice między sponsoringiem i mecenatem, umie stworzyć ofertę sponsorską oraz napisać list sponsorski.
---------------------------------	-----------------	--

Informatyka (10 godzin)		
Bezpieczne posługiwanie się komputerem, jego oprogramowaniem i korzystanie z sieci komputerowej.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> korzysta z podstawowych usług w sieci komputerowej, lokalnej i rozległej, związanych z dostępem do informacji, wymianą informacji i komunikacją, przestrzega przy tym zasad e-etykiety i norm prawnych, dotyczących bezpiecznego korzystania i ochrony informacji oraz danych w komputerach w sieciach komputerowych.
Wyszukiwanie, gromadzenie, selekcjonowanie, przetwarzanie i wykorzystywanie informacji, współtworzenie zasobów w sieci, korzystanie z różnych źródeł i sposobów zdobywania informacji.	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> znajduje dokumenty i informacje w udostępnianych w Internecie bazach danych (np. bibliotecznych, statystycznych, w sklepach internetowych), ocenia ich przydatność i wiarygodność i gromadzi je na potrzeby realizowanych projektów z różnych dziedzin; dobiera odpowiednie formaty plików do rodzaju i przeznaczenia zapisanych w nich informacji.
Uczeń wykorzystuje technologie komunikacyjno-informacyjne do komunikacji i współpracy z nauczycielami i innymi uczniami, a także z innymi osobami, jak również w swoich działaniach kreatywnych.	1	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> umie moderować wydarzenie na portalu społecznościowym; umieszcza dokumenty w sieci; pracuje na dokumentach umieszczonych w sieci; potrafi komunikować się za pomocą skypa.
Opracowywanie informacji za pomocą komputera, w tym: rysunków, tekstów, danych liczbowych, animacji, prezentacji multimedialnych i filmów.	6	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> potrafi nakręcić materiał filmowy i przygotować go do publikacji; przekształca pliki graficzne, z uwzględnieniem wielkości plików i ewentualnej utraty jakości obrazów; opracowuje obrazy i filmy pochodzące z różnych źródeł, tworzy albumy zdjęć; opracowuje wielostronicowe

		<p>dokumenty o rozbudowanej strukturze, stosuje style i szablony, tworzy spis treści;</p> <ul style="list-style-type: none"> • gromadzi w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane pochodzące np. z Internetu, stosuje zaawansowane formatowanie tabeli arkusza, dobiera odpowiednie wykresy do zaprezentowania danych; • tworzy rozbudowaną prezentację multimedialną na podstawie konspektu i przygotowuje ją do pokazu, przenosi prezentację do dokumentu i na stronę internetową, prowadzi wystąpienie wspomaganą prezentacją.
Godzina wychowawcza (4 godziny)		
Roczny program wychowawczy klasy	4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi stworzyć podziękowania osobom wspierającym imprezę sportową, • wie, w jaki sposób przekazywać podziękowania, • poznaje konstruktywne, optymistyczne sposoby wyjaśniania trudnych zdarzeń, • potrafi postawić się w sytuacji drugiej osoby, • potrafi myśleć pozytywnie, • zna sposoby radzenia sobie z krytyką, • potrafi wysłuchać i realnie ocenić słuszność uwag drugiej strony.

Edukacja dla bezpieczeństwa (10 godzin)		
Ochrona ludności i obrona cywilna.	2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje rodzaje sygnałów alarmowych, sposoby alarmowania i zna obowiązki ludności po usłyszeniu alarmu; potrafi ewakuować się z budynku w trybie alarmowym; wie, na czym polega ewakuacja I, II i III stopnia.
Zagrożenia czasu pokoju, ich źródła, przeciwdziałanie ich powstawaniu zasady postępowania w przypadku ich wystąpienia i po ich ustąpieniu.	4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zasady postępowania związane z wyszukiwaniem i wnoszeniem ofiar oraz osób zagrożonych z rejonów porażenia; wskazuje sposoby zapobiegania panice podczas zagrożeń; uzasadnia konieczność przestrzegania zasad bezpieczeństwa własnego i innych ludzi podczas różnorodnych zagrożeń; omawia zasady postępowania w czasie zagrożenia terrorystycznego; przedstawia zasady postępowania po ataku terrorystycznym podczas imprezy masowej; rozumie zjawisko paniki i zna postępowania zapobiegające panice.
Pierwsza pomoc w nagłych wypadkach (zachowanie ratownika).	4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> ocenia sytuację w miejscu wypadku; zabezpiecza miejsce wypadku i wzywa profesjonalną pomoc; ocenia stan poszkodowanego i demonstruje sposób skontrolowania jego funkcji życiowych, ocenia stan nieprzytomnego poszkodowanego i demonstruje ułożenie osoby nieprzytomnej w pozycji bezpiecznej; udziela pierwszej pomocy w przypadkach urazów skórno-

		naczyniowych w tym oparzeń, złamań i zwichnięć, krwotoków, dławienia się ciałem obcym, utraty przytomności, utraty oddechu, zatrzymania krążenia, wstrząsu pourazowego.
Wychowanie fizyczne (50 godziny)		
Diagnoza sprawności i aktywności fizycznej oraz rozwoju fizycznego: <ul style="list-style-type: none"> wskazywanie przez ucznia mocnych i słabych stron własnej sprawności fizycznej; czynniki wpływające na podejmowanie aktywności fizycznej przez uczniów. 	3	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> wskazuje mocne i słabe strony swojej sprawności fizycznej oraz rówieśników; opracowuje program aktywności fizycznej dostosowany do własnych potrzeb i potrzeb grupy rówieśniczej; realizuje program aktywności fizycznej dostosowany do własnych potrzeb i potrzeb grupy rówieśniczej; charakteryzuje czynniki wpływające na podejmowanie aktywności fizycznej zależne od: <ul style="list-style-type: none"> rodziny, kolegów, mediów społeczności lokalnej.
Trening zdrowotny : <ul style="list-style-type: none"> wykorzystywanie ćwiczeń relaksacyjnych; pozyskiwanie informacji dotyczących zdrowia i sportu; analiza informacji medialnych w zakresie zdrowia i sportu. 	2	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> zna i wykonuje proste ćwiczenia relaksacyjne ; wyjaśnia, gdzie szukać wiarygodnych informacji dotyczących zdrowia i sportu; dokonuje krytycznej analizy informacji medialnych w zakresie zdrowia i sportu.
Sporty całego życia i wypoczynek: <ul style="list-style-type: none"> technika i taktyka wybranych form aktywności fizycznej. 	2	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> stosuje poznane elementy techniki i taktyki w wybranych indywidualnych i zespołowych formach aktywności fizycznej.
Bezpieczna aktywność fizyczna i higiena osobista: <ul style="list-style-type: none"> ćwiczenia kształtujące i kompensacyjne; określanie ryzyka związanego z wybranymi sportami 	3	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> zna i wykonuje ćwiczenia kształtujące i kompensacyjne (w celu przeciwdziałania negatywnym dla zdrowia skutkom pracy, w tym pracy w pozycji siedzącej i przy komputerze);

<p>oraz wysiłkiem fizycznym.</p>		<ul style="list-style-type: none"> określa stopień ryzyka związany z niektórymi sportami lub wysiłkami fizycznymi.
<p>Sport:</p> <ul style="list-style-type: none"> relacja między sportem profesjonalnym i sportem dla wszystkich, a zdrowiem; konstruktywne i destrukcyjne zachowania się kibiców sportowych; aktywność kibica i strefy kibica; etyczne i zdrowotne konsekwencje stosowania środków dopingujących; 	<p>3</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia relacje między sportem profesjonalnym i sportem dla wszystkich a zdrowiem; wyjaśnia różnice między sportem profesjonalnym a sportem dla wszystkich; charakteryzuje przykłady konstruktywnego i destrukcyjnego zachowania się kibiców sportowych; zna sposoby kibicowania; przygotowuje strefę kibica na zawody wewnętrzne; zna negatywne skutki stosowania środków dopingujących;
<p>Edukacja zdrowotna :</p> <ul style="list-style-type: none"> odpowiedzialność za zdrowie własne i innych ludzi; sposoby pracy nad sobą; konstruktywny dialog i ocena; racjonalne gospodarowanie czasem; samobadanie i samokontrola zdrowia oraz badania profilaktyczne w okresie całego życia; stereotypy i stygmatyzacja osób chorych psychicznie, dyskryminowanych i niepełnosprawnych ruchowo; wartość zdrowia/profilaktyka zdrowotna - konkretne zagadnienia związane 	<p>37</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, co oznacza odpowiedzialność za zdrowie własne i innych ludzi; wyjaśnia, na czym polega i jakie są pozytywne aspekty pracy nad sobą (zwiększenie wiary w siebie, poczucie własnej wartości, umiejętność podejmowania decyzji); wyjaśnia, na czym polega konstruktywne komunikowanie się - przekazywanie oraz odbieranie pozytywnych i negatywnych informacji zwrotnych; omawia zasady racjonalnego gospodarowania czasem; posługuje się metodami planowania, spisu czynności oraz ścieżki krytycznej; wyjaśnia, na czym polega samobadanie i samokontrola zdrowia; rozumie potrzebę poddawania się

<p>ze zdrowiem;</p> <ul style="list-style-type: none"> • sposoby współuczestnictwa i współpracy ludzi, organizacji i instytucji w działaniach na rzecz zdrowia i aktywności ruchowej oraz wprowadzanie ich w życie. 		<p>badaniom profilaktycznym w okresie całego życia;</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia przyczyny i skutki stereotypów i stygmatyzacji osób chorych psychicznie, dyskryminowanych i niepełnosprawnych ruchowo; • zna i rozumie potrzebę aktywności fizycznej osób niepełnosprawnych; • potrafi wymienić rodzaje sportów wyczynowych osób niepełnosprawnych; • zna różnice w znaczeniu: paraolimpiada i olimpiada specjalna; • planuje projekt dotyczący wybranych zagadnień zdrowia; • wskazuje na sposoby pozyskania sojuszników i współuczestników projektu profilaktyki zdrowotnej w szkole, domu lub/i w społeczności lokalnej; • omawia, na czym polega współuczestnictwo i współpraca ludzi, organizacji i instytucji w działaniach na rzecz zdrowia i aktywności ruchowej; • współuczestniczy i współpracuje z ludźmi, organizacjami i instytucjami w działaniach na rzecz zdrowia i aktywności ruchowej.
--	--	--

V SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW KSZTAŁCENIA

Interdyscyplinarny program nauczania wymaga szczególnie zastosowania zróżnicowanych metod nauczania, 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 programu „Plan gry 2”.

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,
- metoda zadaniowa ścisła (wykonanie ściśle określonego i pokazanego przez nauczyciela ćwiczenia).

Uzasadnienie zastosowania: służą do wprowadzania nowych treści poprzez 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

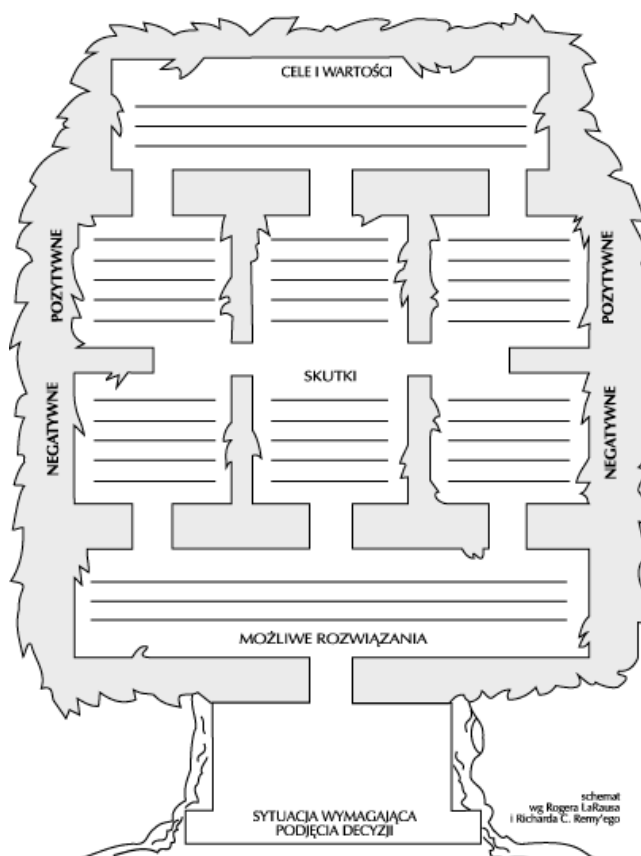
Rodzaje:

- 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.

- symulacja,

Uczniowie tworzą uproszczony model całego projektu, bądź fragmentu projektu.

Uzasadnienie zastosowania: metoda ta pozwoli wczuć się w realia zbliżone do rzeczywistości, a jednocześnie uczniowie nie poniosą konsekwencji nieudanych prób. Metoda ta będzie pomocna przy projektowaniu np. budżetu imprezy, podejmowaniu decyzji strategicznych odnośnie charakteru imprezy czy przy prowadzeniu negocjacji.

- 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.

- metoda ścieżki krytycznej (Critical Path Method),

Uczniowie graficznie prezentują kolejne czynności wykonywane w ramach projektu i zaznaczają orientacyjny czas trwania tych czynności. Każda następna

czynność nie może się rozpocząć dopóki poprzednia się nie skończy. Ścieżka krytyczna to najdłuższa sekwencja czynności, które są niezbędne, aby projekt wykonać. Jednocześnie ścieżka wyznacza najkrótszy czas realizacji projektu. Przesunięcie jakiegokolwiek zadania na ścieżce opóźni cały projekt. Ścieżka składa się z czynności krytycznych, przy realizacji, których zapas czasu jest najmniejszy.

Uzasadnienie zastosowania: metoda pozwoli zwrócić uwagę na te zadania związane z projektem, od których zależy terminowość, a więc powodzenie całego przedsięwzięcia.

- 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. wniosek 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 zasady 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 uzdolnioną,

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.

VI PROPOZYCJE METOD I KRYTERIÓW OCENY OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

VI.1 INDYWIDUALNA KARTA OCENY UCZESTNIKA PROJEKTU.

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 2` (IV 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.						
Przygotowanie biznesplanu.						
Znajomość procedur i wymagań związanych z organizacją imprezy.						
Przygotowanie materiału promującego przedsięwzięcie.						
Znajomość zasad udzielania pierwszej pomocy w nagłych wypadkach.						

Znajomość sygnałów alarmowych i źródeł zagrożenia w czasach pokoju.						
Stosowanie poznanych elementów techniki, taktyki w wybranych formach aktywności fizycznej.						
Tworzenie dokumentacji imprezy i zawodów.						
Indywidualny wkład w organizację imprezy.						
Radzenie sobie ze stresem.						
Przestrzeganie terminów projektu.						
Opracowanie informacji za pomocą komputera.						
Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł.						
Asertywność.						
Kreatywność						
Fair play.						
Przedsiębiorczość.						

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.
7. Uczeń zna podstawowe pojęcia ekonomiczne.

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.
7. Uczeń z pomocą nauczyciela przewiduje proste zależności i skutki ekonomiczne.

DOBRCZE – 4 PUNKTY:

1. Uczeń rozumie polecenia i instrukcje oraz poprawnie wykonuje zadania.
2. Uczeń potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce. Potrafi opracować prosty biznesplan.
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.

VI.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 2 pozwoli uczniom w pełni zrozumieć ideę interdyscyplinarności w procesie dydaktycznym.

Ocenianie kształtujące wymaga wprowadzenia na lekcji następujących elementów:

- a. celów lekcji sformułowanych w języku ucznia, zrozumiałych dla niego i ciekawych,
- b. 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.
- c. 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 treści nauczania.

Temat lekcji	Przykładowe cele lekcji w języku ucznia	Przykładowe pytania kluczowe	Przykładowe kryteria sukcesu (NaCoBeZu)
PODSTAWY PRZEDSIĘBIORCZOŚCI			
Cechy człowieka przedsiębiorczego.	Poznasz cechy osoby przedsiębiorczej. Nauczysz się klasyfikować potrzeby człowieka.	Skąd się biorą cechy człowieka przedsiębiorczego? Czy wynikają z wrodzonych talentów czy z nauki i pracy nad sobą?	Czy potrafisz wymienić pięć cech osoby przedsiębiorczej? Czy umiesz wskazać po dwie mocne i słabe strony własnej osobowości?
Komunikacja międzyludzka.	Poznasz cechy komunikacji werbalnej i różne formy komunikacji niewerbalnej w celu autoprezentacji oraz prezentacji własnego stanowiska.	Czy istnieje uniwersalny kod komunikacji międzyludzkiej?	Czy potrafisz wymienić cztery cechy poprawnego komunikatu werbalnego? Czy umiesz podać pięć przykładów komunikatów niewerbalnych?
Biznesplan.	Poznasz nowe pojęcia takie jak: biznesplan i próg rentowności. Poznasz przykładową strukturę biznesplanu. Dowiesz się jakie zasady towarzyszą opracowywaniu biznesplanu.	Dlaczego bez biznesplanu nie da się prowadzić firmy?	Czy umiesz wyjaśnić – na wybranym przykładzie - nowo poznane pojęcia: biznesplan i próg rentowności. Czy potrafisz wymienić pięć cech dobrego biznesplanu?
Zarządzanie projektem.	Będziesz potrafił wymienić i scharakteryzować podstawowe etapy projektu. Nauczysz się planować, przeprowadzać, prezentować i oceniać indywidualny	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

		projekt badawczy lub rozwiązanie jakiegoś problemu ekonomicznego.		i scharakteryzować pięć podstawowych etapów projektu.
	Etyka w biznesie.	Dowiesz się, czym jest lobbying. Będziesz potrafił wymienić etyczne i nieetyczne zachowania w biznesie. Będziesz umiał wskazać skutki etycznych i nieetycznych zachowań w biznesie.	Jakie problemy powinien regulować kodeks etyczny dużej firmy?	Czy umiesz wyjaśnić – na wybranym przykładzie - na czym polega lobbying? Czy umiesz wymienić sześć przykładów nieetycznych działań w biznesie? Czy potrafisz podać cztery społeczno-ekonomiczne skutki nieetycznych zachowań w biznesie?

WYCHOWANIE FIZYCZNE				
	Ocena sprawności fizycznej na podstawie wybranego testu sprawności fizycznej.	Będziesz potrafił rozpoznać testy sprawności i testy wydolności. Nauczysz się interpretować wyniki wybranego testy sprawności fizycznej. Będziesz potrafił przeprowadzić wybrany test sprawności lub wydolności fizycznej.	Od czego zależy rozwój sprawności fizycznej u młodego człowieka? Jakie czynniki wpływają na wyniki testów sprawności fizycznej?	Czy potrafisz wyjaśnić, na wybranych przykładach, nowo poznane pojęcia: test sprawności, test wydolności? Czy potrafisz przeprowadzić wybrany test sprawności lub wydolności fizycznej, a następnie zinterpretować wynik? (np. Test Sprawności Fizycznej K.Zuchory)
	Spokój lekarstwem dla duszy i ciała.	Poznasz proste ćwiczenia relaksacyjne. Nauczysz się wykonywać proste ćwiczenia relaksacyjne. Poznasz i będziesz potrafił przeprowadzić wśród rówieśników inne ćwiczenia wprowadzające umysł i ciało w odprężenie.	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 potrafisz przeprowadzić wśród kolegów jedno ruchowe ćwiczenie relaksacyjne i jedno oddechowe ?
	Odpowiednia osoba w odpowiednim czasie, – czyli kiedy i gdzie powinniśmy zadbać o kontrolę zdrowia swojego ciała.	Dowiesz się, czym są badania profilaktyczne. Będziesz potrafił wyjaśnić, na czym polega samobadanie i samokontrola zdrowia.	Dlaczego każdy człowiek powinien poddawać się badaniom profilaktycznym w ciągu całego swojego życia? Czym grozi brak samokontroli zdrowia i badań profilaktycznych?	Czy potrafisz wyjaśnić, na wybranych przykładach, nowo poznane pojęcia: badanie profilaktyczne, samobadanie, samokontrola zdrowia? Czy umiesz wymienić pięć rodzajów badań profilaktycznych?
	Sportowiec czy kibic – zalety	Poznasz nowe pojęcia: sport	Kiedy sport dla człowieka	Czy potrafisz wyjaśnić,

	i wady sportu profesjonalnego.	profesjonalny, sport dla wszystkich. Będziesz potrafił wskazać różnice między sportem profesjonalnym a sportem dla wszystkich. Dowiesz się w jaki sposób sport dla wszystkich i sport profesjonalny wpływają na zdrowie człowieka?	przestaje być sportem dla wszystkich i staje się sportem profesjonalnym? Kiedy profesjonalne uprawianie sportu może być dla zdrowia człowieka szkodliwe ?	na wybranych przykładach, nowo poznane pojęcia: sport dla wszystkich, sport profesjonalny? Czy umiesz wymienić dwie różnice między sportem dla wszystkich a sportem profesjonalnym? Czy podasz po dwa przykłady wpływu obu rodzajów sportu na zdrowie człowieka?
	Plan minutowy i scenariusz wydarzenia – podobieństwa i różnice.	Poznasz nowe pojęcia: plan minutowy, scenariusz. Nauczysz się tworzyć plan minutowy i scenariusz wydarzenia szkolnego.	Dlaczego poprawnie sporządzony scenariusz imprezy pomaga jej organizatorom? Dlaczego porządnie przygotowana impreza sportowa nie może się obyć bez planu minutowego?	Czy potrafisz wyjaśnić, na wybranych przykładach, nowo poznane pojęcia: plan minutowy, scenariusz. Czy potrafisz wskazać, na wybranym przykładzie, 2 różnice między planem minutowym a scenariuszem?

EDUKACJA DLA BEZPIECZEŃSTWA				
	Ewakuacja osób i mienia.	Dowiesz się na czym polega ewakuacja I, II i III stopnia. Poznasz zasady zachowania się ludności po ogłoszeniu ewakuacji. Będziesz umiał wymienić listę rzeczy, które należy zabrać w przypadku ewakuacji. Poznasz zadania władz lokalnych oraz odpowiednich służb podczas 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 dwa rodzaje zagrożeń w wyniku, których zostaje przeprowadzona ewakuacja I stopnia? Czy podasz dwa rodzaje zagrożeń w wyniku, których zostaje przeprowadzona ewakuacja II stopnia? Czy podasz dwa rodzaje zagrożeń w wyniku, których zostaje przeprowadzona ewakuacja III stopnia? Czy podasz cztery zasady zachowania się ludności po ogłoszeniu ewakuacji? Czy umiesz wskazać po dwa zadania władz lokalnych oraz służb ratowniczych podczas ewakuacji? Czy potrafisz sporządzić złożoną przynajmniej z 10 pozycji listę rzeczy, które należy zabrać w przypadku ewakuacji ?
	Zaplecze pierwszej pomocy. Łańcuch życia.	Poznasz podstawowe wyposażenie apteczki i numery telefonów alarmowych. Dowiesz się jakie są zasady postępowania ratownika na miejscu zdarzenia.	Dlaczego nauczanie zasad pierwszej pomocy teoretyczne i praktyczne uznane jest za pierwsze ogniwo łańcucha życia?	Czy potrafisz sporządzić złożoną przynajmniej z 8 pozycji listę rzeczy stanowiących podstawowe wyposażenie apteczki? Czy umiesz nazwać pięć ogniw łańcucha życia?

		Będziesz potrafił dokonać oceny miejsca zdarzenia oraz przeprowadzić rozmowę z dyspozytorem służb ratunkowych. Poznasz poszczególne ogniwa łańcucha życia.		Czy potrafisz wymienić we właściwej kolejności pięć pierwszych czynności ratowniczych wykonywanych w ramach pierwszej pomocy na miejscu wypadku? Na jakie pytania trzeba sobie odpowiedzieć oceniając miejsce wypadku – wymień cztery? Czy potrafisz podać szybko, z pamięci, wszystkie numery alarmowe do służb ratowniczych?
	Urazy kostno-stawowe.	Poznasz rodzaje złamań i objawy złamania. Dowiesz się, które urazy stanowią największe zagrożenie dla życia i zdrowia człowieka. Poznasz sposoby łagodzenia bólu u poszkodowanego ze złamaniami. Będziesz potrafił udzielić pierwszej pomocy przy urazach kostnych.	Co możemy stosować w profilaktyce urazowych uszkodzeń narządów ruchu?	Czy umiesz wymienić dwa rodzaje złamań ze względu na ich charakter? Czy podasz pięć dowolnych objawów złamań? Czy umiesz wymienić i krótko omówić cztery etapy udzielania pierwszej pomocy przy urazach kostnych? Czy potrafisz podać dwa przykłady urazów kostno-stawowych stanowiących największe zagrożenia dla życia i zdrowia człowieka?

INFORMATYKA			
Dzielenie się danymi.	<p>Nauczysz się korzystać z podstawowych usług w sieci komputerowej: wysyłać i odbierać wiadomości e-mail, udostępniać i pobierać pliki w sieci lokalnej oraz z wykorzystaniem FTP i dysków wirtualnych, zarządzać prawami dostępu do udostępnionych zasobów. Poznasz nowe pojęcie: netykieta. Dowiesz się jak zachować bezpieczeństwo podczas korzystania z sieci komputerowych.</p>	<p>Dlaczego netykieta jest potrzebna? Jakie korzyści i jakie zagrożenia płyną z Internetu?</p>	<p>Czy potrafisz, na wybranym przykładzie, wyjaśnić nowo poznane pojęcie: netykieta? Czy podasz dwa przykłady bezpiecznych zachowań podczas korzystania z sieci komputerowych? Cwiczenia sprawdzające: 1/wyślij do kolegi wiadomość e-mail 2/odbierz od kolegi wiadomość e-mail 3/pobierz przykładowe pliki w sieci lokalnej 4/udostępnij przykładowe pliki w sieci lokalnej 5/wykorzystaj do pobrania plików dysk wirtualny 6/wykorzystaj protokół transferu plików (FTP) do pobrania plików</p>
Automatyzacja czynności w edytorze tekstu.	<p>Nauczysz się edytować i tworzyć listę wielopoziomową. Będziesz potrafił stosować w dokumencie wbudowane style oraz tworzyć i edytować własne. Będziesz umiał utworzyć spis treści. Nauczysz się dobierać odpowiednie formaty plików do dokumentów.</p>	<p>Na czym polegają zyski autora korzystającego z automatycznych czynności w edytorze tekstu?</p>	<p>Cwiczenia sprawdzające: 1/Utwórz listę wielopoziomową 2/Zastosuj w przykładowym dokumencie wbudowany styl 3/utwórz w dokumencie własny styl 4/zrób spis treści 5/zapisz dokument w dwóch różnych formatach plików</p>