

Wykaz wiedzy i umiejętności nabytych przez uczniów w efekcie realizacji programu.

KOKOMPETENCJE KLUCZOWE PRZEDMIOTOWE

Kompetencja kluczowa: **JEZYK ANGIELSKI**

Etap edukacyjny: **SZKOŁA PODSTAWOWA**

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: Nasze ubiory, nasze wybory. *Are we what we wear?*

Uczeń:

- ✓ ćwiczy mówienie i słuchanie w dyskusjach, podczas przygotowywania prezentacji, programów radiowych i telewizyjnych,
- ✓ poprawia umiejętność czytania i pisania, pracując nad tekstami do poradników i artykułami prasowymi,
- ✓ posługuje się czasami teraźniejszymi *Present Simple*, *Present Continuous* i *Present Perfect* oraz odpowiednimi przymiotnikami i rzeczownikami w celu opisanie wyglądu zewnętrznego,
- ✓ używa zdań z operatorem *will* oraz zdań rozkazujących w komentarzach i opisach dotyczących mody,
- ✓ opisuje części odzieży, ich kolory i materiały oraz inne elementy takie jak biżuteria, fryzury itp.,
- ✓ rozumie konieczność dostosowania ubioru do sytuacji, warunków pogodowych i innych czynników,
- ✓ uzasadnia swój wybór odzieży, fryzury itp.,
- ✓ umie selektywnie korzystać z obowiązujących trendów w modzie, dobierając odpowiednie dla siebie stroje i dodatki,
- ✓ wyraża neutralne opinie związane z wyglądem zewnętrznym innych osób.

2. Temat modułu projektowego: Jak żyć w zgodzie z naturą? *Are we nature-friendly?*

- Uczeń:**
- ✓ rozwija zintegrowane sprawności językowe, a zwłaszcza czytanie i pisanie wyszukując informacje w tekstach dotyczących ochrony środowiska, a także pisząc teksty na plakaty i billboardy oraz do kampanii społecznej,
 - ✓ ćwiczy zdania warunkowe typu 0 oraz użycie czasowników modalnych w zdaniach promujących zachowania proekologiczne,
 - ✓ wie, jak używać konstrukcji *be going to* i zdań z operatorem *will* do opisanie możliwych skutków naszych obecnych zachowań,
 - ✓ zna wpływ zachowań i wyborów indywidualnych osób na środowisko,
 - ✓ uczy się, jak może samodzielnie/z osobami z najbliższego otoczenia wpływać na poprawę stanu środowiska,
 - ✓ zna cele i metody działań wybranych organizacji proekologicznych,
 - ✓ rozpoznaje zagrożenia dla środowiska naturalnego w swoim otoczeniu i zachowaniu,
 - ✓ proponuje sposoby wpływania na stan środowiska naturalnego poprzez zachowanie własne i osób w najbliższym otoczeniu,
 - ✓ dociera do informacji o różnych organizacjach ekologicznych i umie ocenić ich przydatność i efektywność w społeczeństwie.

3. Temat modułu projektowego: Reklama dźwignią handlu. *Advertising drives trade*

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane sprawności językowe w dyskusjach oraz podczas przygotowywania tekstów reklamowych i akcji promocyjnych,

- ✓ posługuje się przymiotnikami w stopniu wyższym i najwyższym oraz konstrukcjami porównującymi w opisach sklepów i towarów,
- ✓ używa zdań rozkazujących w tekstach reklamowych i promocyjnych,
- ✓ poznaje znaczenie reklamy w promocji własnego produktu,
- ✓ dobiera odpowiednie metody marketingowe w celu „sprzedania” swojego produktu,
- ✓ zna niedrogie sposoby na dobrą reklamę.

4. Temat modułu projektowego: Różne oblicza przemocy. *Faces of violence*

Uczeń:

- ✓ rozwija sprawności językowe czytając i słuchając tekstów dotyczących przemocy oraz wypowiadając się na jej temat w mowie i na piśmie,
- ✓ poznaje słownictwo związane z opisem różnych rodzajów przemocy,
- ✓ używa czasów *Present Simple*, *Present Continuous*, *Present Perfect*, *Past Simple* i *Past Continuous* oraz konstrukcji z czasownikami modalnymi (*can/can't*, *must/mustn't/needn't*),
- ✓ poznaje i ćwiczy użycie rzeczowników abstrakcyjnych (niepoliczalnych), np. *violence*, *bullying*, *mugging*) i konkretnych (policzalnych) w połączeniu z okreśnikami ilościowymi: *some*, *any*, *no*, *much*, *many*,
- ✓ zna przyczyny różnych konfliktów w najbliższym otoczeniu,
- ✓ wie, jakie skutki niosą z sobą wszelkie działania z użyciem siły,
- ✓ przygotowuje krótką analizę wybranego konfliktu z własnego otoczenia – tło konfliktu, racje obu stron, zastosowane rozwiązania i przedstawia je w dowolnej formie (album, film, wystawa, plakat, prezentacja multimedialna),
- ✓ proponuje pokojowe metody rozwiązania wybranego konfliktu,
- ✓ uczy się szacunku do życia ludzkiego i stara się znaleźć takie rozwiązania konfliktów, które nie godzą w życie, zdrowie i szczęście drugiego człowieka,
- ✓ rozumie, że rozwiązania siłowe prowadzą do cierpień niewinnych osób, a rzadko na trwałe rozwiązują problemy i spory,
- ✓ rozumie asertywne zachowania.

5. Temat modułu projektowego: Życie mórz i oceanów. *Sealife*

Uczeń:

- ✓ rozwija umiejętności językowe czytając i pisząc teksty dotyczące zagrożonych gatunków morskich oraz dyskutując i przygotowując scenariusze i prezentacje multimedialne,
- ✓ ćwiczy użycie czasów teraźniejszych, przeszłych i przyszłych oraz konstrukcje zdaniowe z wyrażeniem *there is/are*,
- ✓ używa słownictwa związanego z opisem podwodnego świata,
- ✓ zna podstawowe informacje związane z fauną i florą podwodnego świata i potrafi do nich dotrzeć,
- ✓ umie przygotować opis rzeczywistego lub fikcyjnego akwenu wraz z jego fauną i florą,
- ✓ wie, jak przygotować prezentację ciekawych lub zagrożonych gatunków w dowolnej formie (album, film, wystawa, plakat, książka kucharska, spotkanie obrzędowe),
- ✓ rozumie obowiązki człowieka wobec natury,
- ✓ uświadamia sobie, że część gatunków morskich ginie bezpowrotnie i stara się znaleźć sposoby, by temu zapobiec,
- ✓ uczy się odpowiedzialności za siebie, swoje życie i zdrowie.

6. Temat modułu projektowego: Kuchnie świata. *World cuisines*

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane sprawności językowe, czytając teksty kulinarne, dyskutując o przepisach i zwyczajach żywieniowych, pisząc teksty i notatki związane z żywieniem i przepisami kulinarnymi,
- ✓ używa zdań rozkazujących, czasów *Present Simple*, *Present Continuous*, *Past Simple* oraz konstrukcji *love/like/hate + -ing* wypowiadając się na temat kulinariów z różnych stron świata,
- ✓ ćwiczy użycie słownictwa związanego z opisem potraw i ich przyrządzania,
- ✓ zna podstawowe informacje dotyczące zdrowego żywienia oraz problemy zdrowotne związane z niewłaściwym odżywianiem,
- ✓ rozpoznaje cechy charakterystyczne różnych kuchni świata,

- ✓ wyszukuje informacje związane z przepisami z różnych stron świata,
- ✓ przygotowuje opis dania i podaje przepisy na jego przyrządzenie,
- ✓ przygotowuje prezentację dania w dowolnej formie (film instruktażowy, plakat, książka kucharska, spotkanie degustacyjne),
- ✓ uświadamia sobie, że nie wszyscy ludzie lubią to samo,
- ✓ nabiera szacunku do innych/odmiennych kultur.

7. Temat modułu projektowego: Książki, które kochamy. *The books we love*

Uczeń:

- ✓ doskonalą umiejętności językowe czytając literaturę dziecięcą, dyskutując i pisząc własne teksty,
- ✓ ćwiczy użycie czasów teraźniejszych, przeszłych i przyszłych,
- ✓ poszerza słownictwo dotyczące opisu sytuacji, miejsc i postaci,
- ✓ zna kilka wybranych pozycji książkowych w języku angielskim,
- ✓ potrafi wyodrębnić ważne wątki w fabule książki,
- ✓ dokonuje prostej analizy postępowania bohaterów utworu literackiego
- ✓ umie przełożyć treść książki na język innych form (filmu, przedstawienia, komiksu itp.),
- ✓ wyszukuje informacje dotyczące postaci w treści utworu i porządkuje je,
- ✓ poszerza wiedzę, uczy się stawiać pytania i szukać na nie odpowiedzi,
- ✓ rozwija wyobraźnię, twórcze myślenie, umiejętności pisarskie,
- ✓ potrafi odczytać moralne przesłanie przeczytanego utworu,
- ✓ rozwija zainteresowanie literaturą i pozytywne uczucia wobec niej.

8. Temat modułu projektowego: Domowi ulubieńcy. *Pets*

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane sprawności językowe czytając o zwyczajach zwierząt i opisując je oraz prowadząc dyskusje na temat sposobów opiekowania się nimi,
- ✓ nabiera sprawności językowej w udzielaniu rad przy pomocy zdań rozkazujących i wyrażen typu *you should...*, *you'd better...*, *I think that...*,
- ✓ opisuje wygląd zwierząt i ich zwyczaje, używając odpowiednich czasów gramatycznych oraz zdań z okreśnikami ilościowymi,
- ✓ określa obowiązki właścicieli wobec zwierząt domowych, używając wyrażenia *have to*,
- ✓ posługuje się słownictwem związanym z opisem zwierząt i ich zwyczajów/trybu życia,
- ✓ potrafi dotrzeć do informacji związanych ze sposobami opieki nad zwierzętami domowymi oraz przygotować opisy zwierząt, ich trybu życia, przyzwyczajzeń i cech charakterystycznych,
- ✓ nabiera szacunku do zwierząt i ich obyczajów,
- ✓ lepiej rozumie świat zwierząt i wyrabia w sobie poczucie odpowiedzialności za inne żywe stworzenia.

9. Temat modułu projektowego: Polska – moja Ojczyzna. *My homeland - Poland*

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane sprawności językowe czytając, dyskutując i opracowując na piśmie materiały dotyczące historii symboli narodowych Polski, Wielkiej Brytanii, Stanów Zjednoczonych Ameryki,
- ✓ ćwiczy zdania w czasach przeszłych *Past Simple* i *Past Continuous* w stronie czynnej oraz w czasie *Past Simple* w stronie biernej,
- ✓ używa słownictwa służącego do opisanego flagi lub godła,
- ✓ dociera do informacji dotyczących historii flag i innych symboli narodowych,
- ✓ zna historię symboli narodowych,
- ✓ potrafi zinterpretować symbolikę flag i godła narodowych,
- ✓ wie, jaką wartość i jakie znaczenie dla każdego narodu mają jego symbole narodowe,
- ✓ uczy się szacunku dla symboli narodowych.

10. Temat modułu projektowego: Skarby regionu. *Local treasures*

Uczeń:

- ✓ rozwija umiejętności językowe dyskutując, pisząc i czytając teksty dotyczące turystycznych walorów własnego regionu,
- ✓ poszerza słownictwo związane z turystyką, geografią i historią regionu,

- ✓ ćwiczy użycie czasów teraźniejszych i przeszłych opowiadając o lokalnej historii, konstrukcji *there is/are* opisując walory geograficzne i turystyczne regionu,
- ✓ zna lokalną historię i geografę,
- ✓ wie, jakie rodzaje tekstów używane są w przewodnikach turystycznych,
- ✓ umie dotrzeć do ciekawych miejsc, ludzi i informacji,
- ✓ potrafi opracować zdobyte informacje stosownie do swoich celów,
- ✓ opracowuje własną koncepcję turystycznego wykorzystania lokalnych atrakcji,
- ✓ czuje się dumny ze swojej miejscowości i za nią odpowiedzialny,
- ✓ identyfikuje się ze swoim regionem, buduje swoją postawę obywatelską, stając się świadomym obywatelem regionu.

Kompetencja kluczowa: MATEMATYKA

Etap edukacyjny: SZKOŁA PODSTAWOWA

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: „Okolica miła dla oka”

Uczeń:

- ✓ rozumie potrzebę właściwego postępowania w środowisku przyrodniczym,
- ✓ zna przyczyny i skutki zmian, które zachodzą w środowisku w wyniku działalności człowieka,
- ✓ rozpoznaje charakterystyczne cechy i własności liczb, figur, obiektów przyrodniczych, elementów środowiska,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych,
- ✓ dostrzega związki między teraźniejszością, a przyszłością dla rozwoju lokalnego.

2. Temat modułu projektowego: „Przyszłość polskiego rolnictwa”

Uczeń:

- ✓ analizuje, co i jak wpływa na rozwój rolnictwa,
- ✓ potrafi scharakteryzować wybrane gałęzie polskiego rolnictwa,
- ✓ rozpoznaje charakterystyczne cechy i własności liczb, figur, obiektów, elementów środowiska w otaczającym świecie,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych,
- ✓ zna możliwości i zasady wykorzystania funduszy unijnych.

3. Temat modułu projektowego: „Jestem uczniem współodpowiedzialnym za rozwój szkoły”

Uczeń:

- ✓ dostrzega związki między teraźniejszością, a przyszłością dla rozwoju szkoły,
- ✓ rozumie wymiar ekonomiczny i społeczny edukacji,
- ✓ rozpoznaje charakterystyczne cechy i własności liczb, figur, obiektów, elementów środowiska w otaczającym świecie,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych,
- ✓ zna sposoby promowania,
- ✓ rozumie zasady pozyskiwania środków unijnych.

4. Temat modułu projektowego: „Zdrowie – skarb, o który dbam”

Uczeń:

- ✓ rozumie społeczny aspekt zdrowia,
- ✓ dostrzega potrzebę tworzenia środowiska sprzyjającego zdrowiu,
- ✓ analizuje, co i jak wpływa na nasze zdrowie,
- ✓ rozpoznaje charakterystyczne cechy i własności liczb oraz figur w otaczającej rzeczywistości,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych,
- ✓ zna zagrożenia cywilizacyjne.

5. Temat modułu projektowego: „Liczyby wokół nas”

Uczeń:

- ✓ dostrzega prawidłowości, analogie w zapisach liczbowych,
- ✓ opisuje zastosowanie systemów liczenia w technologiach informatycznych,
- ✓ rozpoznaje charakterystyczne cechy i własności liczb w otaczającym świecie,

- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych,
- ✓ dostrzega potrzebę doskonalenia rachunku pamięciowego,
- ✓ wyjaśnia znaczenie liczb w numerach identyfikacyjnych.

6. Temat modułu projektowego: „Świat staje się mniejszy - ?”**Uczeń:**

- ✓ rozumie społeczny i ekonomiczny wymiar rozwoju komunikacji,
- ✓ zna przyczyny i skutki zmian, które zachodzą w środowisku w wyniku działalności człowieka,
- ✓ rozpoznaje charakterystyczne cechy i własności liczb, figur, obiektów przyrodniczych, elementów środowiska,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych,
- ✓ analizuje ruch komunikacyjny na drogach i w mieście,
- ✓ określa usprawnienia dla komunikacji na drogach i w mieście.

7. Temat modułu projektowego: „Mały znaczek % wiele znaczy”**Uczeń:**

- ✓ rozumie ekonomiczny i społeczny wymiar podatku,
- ✓ rozróżnia operacje bankowe,
- ✓ rozumie kontekst wyprzedaży, rabatu, gratisu,
- ✓ zna składniki budżetu domowego, ✓ rozpoznaje charakterystyczne cechy i własności liczb, figur,
- ✓ rozumie zastosowanie procentów w życiu codziennym,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych.

8. Temat modułu projektowego: „Figury geometryczne wokół nas”**Uczeń:**

- ✓ dostrzega charakterystyczne cechy i własności figur geometrycznych w architekturze,
- ✓ planuje i realizuje działania projektowe od pomysłu do wytworu,
- ✓ rozumie zależność między projektem obiektu, a kosztem jego wykonania,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych,
- ✓ wie, jak zaprojektować modele budynków, mebli, itp.

9. Temat modułu projektowego: „Więcej, szybciej, dalej – rywalizacja w świecie”**Uczeń:**

- ✓ dostrzega wpływ rozwoju technologii na rozwój różnych dyscyplin sportowych;
- ✓ charakteryzuje współczesny sport,
- ✓ zna przyczyny i skutki zmian, które zachodzą w środowisku w wyniku działalności człowieka,
- ✓ rozpoznaje charakterystyczne cechy i własności liczb, figur, obiektów przyrodniczych, elementów środowiska,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych.

10. Temat modułu projektowego: „Czas wokół nas”**Uczeń:**

- ✓ posługuje się kategoriami czasu w celu porządkowania wydarzeń;
- ✓ zna przyczyny i skutki zmian czasowych,
- ✓ rozpoznaje charakterystyczne cechy i własności liczb, zjawisk;
- ✓ rozumie zasady funkcjonowania giełdy,
- ✓ zna metody określania wieku,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych,
- ✓ dostrzega związek czasu z życiem codziennym.

Kompetencja kluczowa: TECHNOLGIE INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE**Etap edukacyjny: SZKOŁA PODSTAWOWA****Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:****1. Temat modułu projektowego: SIEĆ GLOBALNA, SIECI LOKALNE****Uczeń:**

- ✓ rozumie działanie Internetu,
- ✓ potrafi wymienić i scharakteryzować zasoby Internetu,
- ✓ zna rodzaje serwisów społecznościowych,

- ✓ opisuje przykłady wykorzystania Internetu w życiu codziennym,
- ✓ wymienia formy dostępu do Internetu,
- ✓ wie, czym jest lokalna i globalna sieć komputerowa,
- ✓ potrafi stworzyć prosty schemat sieci lokalnej z dostępem do Internetu,
- ✓ zna wybrane urządzenia i pojęcia związane z siecią komputerową,
- ✓ wie, na czym polega działanie Internetu przewodowego i bezprzewodowego,
- ✓ wyjaśnia zasadę działania Internetu mobilnego,
- ✓ rozumie znaczenie przestrzegania prawa w Internecie,
- ✓ rozumie pojęcia: wolność informacyjna i ochrona danych w Internecie,
- ✓ wyjaśnia pojęcia cyberprzestępczości i cyberterroryzmu,
- ✓ posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym,
- ✓ potrafi pracować zespołowo w Internecie podczas realizacji wspólnego projektu.

2. Temat modułu projektowego: POSZUKIWANY, POSZUKIWANA, czyli zbieranie informacji na określony temat

Uczeń:

- ✓ posługuje się różnymi internetowymi wyszukiwarkami,
- ✓ wykorzystuje takie techniki jak ankiety i wywiady, do zebrania odpowiednich faktów,
- ✓ opracowuje zebrane informacje,
- ✓ wyjaśnia opracowane dane,
- ✓ zna reguły prawidłowego odżywiania się,
- ✓ wyjaśnia pojęcie *społeczeństwa informacyjnego*,
- ✓ posługuje się osią czasu.

3. Temat modułu projektowego: GADU, GADU, GADU... - czyli o sposobach komunikacji

Uczeń:

- ✓ posługuje się różnymi komunikatorami,
- ✓ zna źródła zagrożeń w e-komunikacji,
- ✓ rozumie znaczenie e-komunikacji.

4. Temat modułu projektowego: PRAWDA CZY FAŁSZ? – przetwarzanie i wykorzystanie informacji

Uczeń:

- ✓ wie, jak korzystać z wyszukiwarek internetowych,
- ✓ zna rodzaje wyszukiwarek w sieci,
- ✓ potrafi korzystać z zaawansowanych możliwości wyszukiwarek internetowych,
- ✓ potrafi ocenić rzetelność informacji w Internecie,
- ✓ potrafi dokonać selekcji udostępnianych informacji.

5. Temat modułu projektowego: PROMOCJA, REKLAMA W INTERECIE

Uczeń:

- ✓ wie jakie techniki promocji są stosowane w Internecie,
- ✓ rozwija świadomość krytycznego odbioru reklam,
- ✓ zna zasady rządzące marketingowym przekazem informacji.

6. Temat modułu projektowego: SZTUKA OBRAZU – grafika komputerowa

Uczeń:

- ✓ zna formaty plików graficznych,
- ✓ zna podstawowe zasady dobrej fotografii,
- ✓ podczas fotografowania stosuje odpowiednie zasady,
- ✓ potrafi przekształcać obiekty graficzne i zarządzać nimi,
- ✓ tworzy kompozycje z różnych zdjęć lub obiektów graficznych,
- ✓ swobodnie porusza się po wybranym programie graficznym,
- ✓ stosuje język symboli, ikon,
- ✓ posługuje się programami graficznymi,
- ✓ wie, jak gromadzić i segregować zdjęcia cyfrowe w komputerze,
- ✓ porządkuje i eksponuje zdjęcia za pomocą albumów elektronicznych,
- ✓ tworzy albumy elektroniczne i udostępnia je w Internecie, korzystając z automatycznych narzędzi przeglądarki.

7. Temat modułu projektowego: MULTIMEDIALNA AKCJA – jak tworzyć i wykorzystywać multimedialne zasoby cyfrowe

Uczeń:

- ✓ zna wybrane programy do tworzenia prezentacji,
- ✓ potrafi zaprojektować multimedialną prezentację,
- ✓ potrafi przekształcić zdjęcia,
- ✓ potrafi zmontować film,
- ✓ potrafi przeprowadzić rozmowę, wywiad,
- ✓ potrafi zarejestrować obraz i dźwięk,
- ✓ potrafi stosować podstawowe słownictwo związane z obecnością komputerów w codziennym życiu,
- ✓ zna wybrane edukacyjne języki programowania.

8. Temat modułu projektowego: ŚWIAT WOKÓŁ NAS – technologia informacyjna pomaga się uczyć

Uczeń:

- ✓ zna zasady funkcjonowania parków narodowych, krajobrazowych,
- ✓ planuje wycieczkę krajoznawczą,
- ✓ potrafi odszukać w Internecie przydatny materiał edukacyjny,
- ✓ wie, co to są działania proekologiczne,
- ✓ umie tworzyć wspólne materiały w chmurze,
- ✓ rozumie pojęcie wizualizacji,
- ✓ potrafi opracowywać dane w arkuszu kalkulacyjnym,
- ✓ rozumie co oznacza przetwarzanie w chmurze.

9. Temat modułu projektowego: PORZĄDEK MUSI BYĆ! – BAZY DANYCH

Uczeń:

- ✓ rozumie pojęcie „bazy danych” i ich znaczenie w informatyce,
- ✓ wie, że w Internecie są bazy danych udostępniane przez instytucje i firmy,
- ✓ rozumie różnice między zbiorem informacji a bazą danych,
- ✓ zna źródła zagrożeń baz danych,
- ✓ potrafi wytłumaczyć znaczenie ochrony baz danych,
- ✓ rozumie znaczenie bezpieczeństwa baz danych,
- ✓ potrafi odszukać przykłady bazy danych w Internecie.

10. Temat modułu projektowego: BEZPIECZNIE W SIECI

Uczeń:

- ✓ wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
- ✓ zna operacje na plikach i folderach,
- ✓ porządkuje dane,
- ✓ zna zasady użytkowania serwisów i portali informacyjnych,
- ✓ potrafi ocenić stopień zabezpieczenia danych osobowych w sieci,
- ✓ potrafi chronić swoje dane osobowe w sieci,
- ✓ potrafi wykorzystać arkusz kalkulacyjny do obliczenia kosztów,
- ✓ wie, jak znaleźć mapy i zdjęcia satelitarne danego terenu,
- ✓ wie, jak bezpiecznie korzystać w aplikacji on-line,
- ✓ umie współpracować z innymi członkami grupy.

Kompetencja kluczowa: PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ

Etap edukacyjny: SZKOŁA PODSTAWOWA

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: Moje możliwości – moja przyszłość

Uczeń:

- ✓ nazywa różne umiejętności,
- ✓ nazywa role w grupie i wyjaśnia ich istotę,
- ✓ rozumie związek między predyspozycjami a rolą w grupie,
- ✓ wymienia możliwości prezentacji różnych uzdolnień na szerszym forum,
- ✓ rozumie związek między umiejętnościami a planowaniem przyszłej drogi zawodowej,

- ✓ przyporządkowuje różne uzdolnienia do odpowiednich zawodów,
- ✓ zna kolejne kroki prowadzące do zdobycia zawodu.

2. Temat modułu projektowego: Gospodarowanie czasem

Uczeń:

- ✓ rozumie wartość ekonomiczną czasu,
- ✓ rozumie, że może sam decydować o wykorzystaniu swojego czasu,
- ✓ rozumie, że straconego czasu nie da się odzyskać,
- ✓ potrafi wykazać zależność między planowaniem wykorzystania swojego czasu a jego oszczędnością,
- ✓ rozumie potrzebę uwzględniania przy planowaniu czasu swoich celów i priorytetów,
- ✓ zna przyczyny, które najczęściej powodują stratę czasu („złodziej czasu”),
- ✓ zna zasady tworzenia planu/harmonogramu.

3. Temat modułu projektowego: Ja i moje otoczenie

Uczeń:

- ✓ rozumie wzajemną zależność między jednostką a społeczeństwem,
- ✓ rozumie wpływ aktywnych jednostek na lokalną społeczność,
- ✓ uzasadnia słuszność idei wspólnego działania dla dobra ogółu,
- ✓ wyjaśnia wpływ lokalnych działań na rozwiązywanie globalnych problemów,
- ✓ wymienia organizacje pozarządowe działające w jego środowisku,
- ✓ wyjaśnia rolę organizacji pozarządowych na wybranym przykładzie z najbliższego środowiska.

4. Temat modułu projektowego: Reguły i normy

Uczeń:

- ✓ rozumie konieczność regulowania życia społecznego normami i regułami,
- ✓ podaje przykłady norm religijnych, społecznych i prawnych,
- ✓ rozumie, że normom towarzyszą sankcje,
- ✓ dopasowuje reguły zachowań do określonych sytuacji,
- ✓ współtworzy normy dla swojej grupy,
- ✓ wymienia przykłady obowiązków, wynikających z różnych norm i pełnionych ról społecznych,
- ✓ wie, co jest najważniejszym dokumentem prawa szkolnego,
- ✓ zna swoje prawa i obowiązki.

5. Temat modułu projektowego: Moje zdrowie – mój kapitał

Uczeń:

- ✓ rozumie związek między sposobem odżywiania, wysiłkiem fizycznym, higieną osobistą a zdrowiem,
- ✓ zna piramidę żywienia,
- ✓ wyjaśnia wpływ wysiłku fizycznego na nasze zdrowie,
- ✓ zna zasady bezpiecznego korzystania z produktów i usług,
- ✓ wyjaśnia, jaki wpływ mają reklamy i media na choroby typu anoreksja i bulimia.

6. Temat modułu: Młodzi konsumenci

Uczeń:

- ✓ wie, na co zwracać uwagę przy kupowaniu produktów,
- ✓ rozumie wagę jakości produktów,
- ✓ rozumie, że jest konsumentem i adresatem reklam,
- ✓ rozumie ideę sprawiedliwego handlu,
- ✓ zna swoje podstawowe prawa konsumenckie.
- ✓ odróżnia zachcianki od potrzeb,
- ✓ rozumie, że nie wszystkie produkty są wytwarzane w uczciwy sposób,
- ✓ podaje przykłady wpływu reklamy na życie ludzi,
- ✓ wie, na czym polega uzależnienie od zakupów.

7. Temat modułu: Praca w życiu człowieka

Uczeń:

- ✓ wykazuje zależność między wykształceniem a możliwością zatrudnienia,
- ✓ wie, gdzie szukać informacji dotyczących lokalnego rynku pracy,

- ✓ rozumie, skąd się bierze bezrobocie i jakie są jego skutki,
- ✓ wymienia cechy i umiejętności osoby przedsiębiorczej,
- ✓ wie, jakie kroki należy podjąć w celu poszukiwania pracy,
- ✓ zna możliwości zatrudnienia osób niepełnoletnich.

8. Temat modułu projektowego: Moje pieniądze

Uczeń: rozumie związek między posiadaniem pieniędzy a chęcią zaspokajania potrzeb,

- ✓ rozumie pojęcie budżet,
- ✓ wie, co się składa na wpływy i wydatki,
- ✓ rozumie konieczność kontroli budżetu,
- ✓ wymienia sposoby uczciwego powiększenia swoich dochodów (także z wykorzystaniem komputera i Internetu),
- ✓ zna zasady zakładania konta bankowego dla osób niepełnoletnich.

9. Temat modułu: Nasze decyzje i wybory

Uczeń:

- ✓ rozumie, na czym polega sytuacja decyzyjna,
- ✓ rozumie, że konieczność podejmowania decyzji towarzyszy nam przez całe życie,
- ✓ wyjaśnia, dlaczego sztuka podejmowania odpowiedzialnych decyzji to jedna z najważniejszych życiowych umiejętności,
- ✓ potrafi podać życiowe przykłady sytuacji decyzyjnych,
- ✓ zna i rozumie schemat drzewa decyzyjnego,
- ✓ kieruje się rozważą, a przy dokonywaniu wyboru według określonych kryteriów.

10. Temat modułu: Mój wizerunek

Uczeń:

- ✓ wie, co się składa na efekt pierwszego wrażenia i rozumie jego znaczenie,
- ✓ zna zasady dobrego zachowania w sytuacjach oficjalnych i nieoficjalnych,
- ✓ rozumie, że od naszego zachowania zależą relacje z innymi ludźmi,
- ✓ wie, jak można poprawić swój wizerunek,
- ✓ rozumie, że zasady dobrego zachowania różnią się w poszczególnych kręgach kulturowych,
- ✓ zna zasady wystąpień publicznych.

KOMPETENCJE KLUCZOWE PONADPRZEDMIOTOWE

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: Współpraca w grupie, komunikacja, asertywność

Uczeń:

- ✓ pracuje w parach i grupie,
- ✓ bierze udział w grupowej dyskusji.

2. Temat modułu projektowego: Komunikacja

Uczeń:

- ✓ odróżnia komunikaty werbalne od niewerbalnych.

3. Temat modułu projektowego: Współpraca w grupie

- ✓ potrafi wykonywać zadania indywidualnie i grupowe.

4. Temat modułu projektowego: Autoprezentacja, komunikacja

- ✓ potrafi prezentować i argumentować swoje racje w kontaktach interpersonalnych.

5. Temat modułu projektowego: Emocje

- ✓ potrafi rozróżniać emocje,
- ✓ potrafi wyrażać emocje w sposób bezpieczny dla siebie i otoczenia,
- ✓ zna wpływ emocji na zachowanie.

6. Temat modułu projektowego: umiejętność uczenia się

- ✓ zna podstawowe mechanizmy procesu uczenia się,
- ✓ zna różnorodne style uczenia się oraz techniki,
- ✓ zna mechanizmy motywacji i posiada wiarę we własne możliwości uczenia się i osiągnięcia sukcesów w tym obszarze.