

**Załącznik nr 16
do Regulaminu konkursu nr RPMP.10.02.02-IP.01-12-065/18**

**WYKAZ WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI NABYTYCH PRZEZ UCZNIÓW
W EFEKCIE REALIZACJI
PROGRAMÓW ZAJĘĆ POZASZKOLNYCH
W CENTRACH WSPIERANIA UCZNIÓW ZDOLNYCH**

Poniżej przedstawiono wykaz efektów uczenia się tj. wiedzy i umiejętności, które **mogą** nabyć uczniowie zdolni objęci programami zajęć pozaszkolnych w Centrach Wspierania Uczniów Zdolnych. Należy w tym miejscu przypomnieć, że podstawowym założeniem metodycznym programów jest możliwość wyboru przez nauczyciela i uczniów modułów projektowych, w obrębie których będą pracować oraz ustalenie zakresu tematycznego realizowanych projektów, adekwatnie do potrzeb i zainteresowań uczniów. To, jakie kompetencje **faktycznie naberą** uczniowie, będzie zależało od ilości wybranych modułów i zakresu realizowanych projektów.

KOMPETENCJE KLUCZOWE PRZEDMIOTOWE

**Kompetencja kluczowa: JĘZYK 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 opisanego 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 określnikami 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 przyrządzenia,
- ✓ 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 określnikami 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, przyzwyczajień 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 godeł 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, geografiami 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 geografiami,
- ✓ 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.

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: Modnie... - to znaczy jak? (*What is fashion all about?*)

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane sprawności językowe czytając teksty o modzie, wypowiadając się na tematy związane z wyglądem zewnętrznym oraz opisując trendy popularne wśród młodzieży,
- ✓ ćwiczy opisywanie wyglądu zewnętrznego używając poprawnego szyku przymiotników i konstrukcji *so + przymiotnik*, *such + a/an + rzeczownik*,
- ✓ ćwiczy umiejętność argumentowania podczas dyskusji,
- ✓ wzbogaca zasób słownictwa o wyrażenia związane z opisem wyglądu zewnętrznego znanych osób i nastolatków,
- ✓ dostrzega wpływ celebrytów na trendy panujące w modzie.

2. Temat modułu projektowego: Życie w zgodzie z naturą (*How to be environmentally friendly?*)

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane umiejętności językowe ze szczególnym uwzględnieniem czytania i pisania,
- ✓ wzbogaca zasób słownictwa związanego z ochroną środowiska,
- ✓ ćwiczy używanie czasowników modalnych, konstrukcji *Let's + czasownik* i czasów przyszłych: *future simple*, wyrażenia *to be going to*, *present continuous*,
- ✓ uświadamia sobie, że czystość otoczenia zależy od każdego z nas i że tylko natychmiastowe działanie może zmienić katastrofalną wizję przyszłości świata,
- ✓ wie, jaki wpływ na środowisko mają zachowania i wybory indywidualnych osób,
- ✓ rozumie jak może samodzielnie / z osobami z najbliższego otoczenia wpływać na poprawę stanu środowiska,
- ✓ potrafi przygotować dekalog ekologiczny dla rodziny, klasy, przyjaciół.

3. Temat modułu projektowego: Jak przyjemnie jest wydawać pieniądze!

Uczeń:

- ✓ ćwiczy zintegrowane umiejętności językowe a zwłaszcza czytanie i pisanie podczas przygotowywania wybranego produktu końcowego (poradnik, pamiętnik, blog lub kampania reklamowa),
- ✓ rozwija umiejętność mówienia i słuchania w trakcie debaty o reklamie
- ✓ nabywa sprawności w stopniowaniu przymiotników, używaniu rzeczowników policzalnych i niepoliczalnych a także poprawnie tworzy zdania warunkowe typu 1 i 2,
- ✓ poznaje słownictwo związane ze sprzedażą i reklamą,
- ✓ wie, jak zorganizować kampanię społeczną nakłaniającą do przemyślanych zakupów.

4. Temat modułu projektowego: Wojna i pokój (*War and peace*)

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane sprawności językowe czytając teksty związane z problemem wojen i terroryzmu, biorąc udział w debacie, pisząc artykuł lub scenariusz do audycji radiowej / filmu,
- ✓ rozwija słownictwo służące do opisu działań wojennych i sposobów rozwiązywania sytuacji konfliktowych,
- ✓ posiada podstawowe informacje związane z historią powstania i metodami działania wybranych organizacji terrorystycznych na świecie (np. ETA, IRA, Al-Khaida, itp.),

- ✓ uświadamia sobie, że walka z terroryzmem łączy się z ograniczaniem swobód obywatelskich,
- ✓ potrafi przygotować obiektywną analizę jednego przypadku działań terrorystycznych – tło historyczne, przyczyny, racje obu stron.

5. Temat modułu projektowego: Klęski żywiołowe (*Natural disasters*)

Uczeń:

- ✓ doskonalą zintegrowane sprawności językowe (czytanie, pisanie, mówienie i słuchanie) poprzez poszukiwanie i przetwarzanie informacji o wybranych klęskach żywiołowych,
- ✓ ćwiczy użycie strony biernej i okresów warunkowych w opisach wybranych klęsk żywiołowych,
- ✓ posiada słownictwo pozwalające na opisanie ekstremalnych zmian pogodowych (powódzie, tornada, tajfuny, susze, trzęsienia ziemi),
- ✓ rozumie wpływ zmian klimatycznych zachodzących w różnych rejonach świata na nasze bezpieczeństwo,
- ✓ uczy się prawidłowego zachowania podczas klęsk żywiołowych,
- ✓ poznaje naukowe teorie wyjaśniające zdarzenia opisane w Biblii i innych źródłach literackich,
- ✓ bada wpływ klęsk żywiołowych na przestrzeni wieków na życie ludzi i przebieg wydarzeń historycznych.

6. Temat modułu projektowego: Święta w różnych religiach (*How do people celebrate?*)

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane umiejętności językowe czytając teksty, wypowiadając się na tematy związane z tradycjami w różnych religiach i opisując wybrane zwyczaje świąteczne,
- ✓ ćwiczy użycie czasów przeszłych i teraźniejszych, strony biernej i zdań rozkazujących,
- ✓ poszerza słownictwo związane z opisem tradycji i zwyczajów,
- ✓ posiada podstawowe informacje związane z największymi religiami świata
- ✓ opisuje tradycje i zwyczaje świąteczne w różnych religiach,
- ✓ rozumie różnice kulturowe pomiędzy religiami dostrzegając jednocześnie podobieństwa pomiędzy nimi, co sprzyja rozwijaniu tolerancji.

7. Temat modułu projektowego: Książki które czytamy (*The books we read*)

Uczeń:

- ✓ doskonalą zintegrowane sprawności językowe (czytanie, pisanie, mówienie i słuchanie) poprzez czytanie wybranych pozycji, udział w dyskusji i opowiadanie wydarzeń opisanych w książkach,
- ✓ ćwiczy użycie mowy zależnej w zdaniach twierdzących i pytających oraz spójników i form dzierżawczych,
- ✓ posiada słownictwo potrzebne do zrozumienia i opisanie wydarzeń przeczytanych w książkach,
- ✓ zna kilka wybranych pozycji książkowych w języku angielskim,
- ✓ potrafi wyodrębnić ważne wątki w fabule książki,
- ✓ umie dokonać analizy postępowania bohaterów utworu literackiego i odczytać moralne przesłanie utworu,
- ✓ rozwija wyobraźnię, twórcze myślenie, umiejętności pisarskie.

8. Temat modułu projektowego: Muzyka moja miłość (*Music is my love*)

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane umiejętności językowe a w szczególności umiejętność rozumienia za słuchu podczas słuchania wybranych utworów oraz czytania i pisanie w trakcie gromadzenia informacji i tworzenia tekstów do prezentacji wybranego wykonawcy lub zespołu,

- ✓ poznaje struktury gramatyczne często celowo zawierające błędy lub uproszczenia,
- ✓ poszerza słownictwo o wyrażenia na granicy niskiego rejestru językowego i slangu,
- ✓ rozumie treść wybranych utworów muzycznych i ich przesłanie oraz potrafi przedstawić historię i twórczość ulubionego zespołu, wykonawcy,
- ✓ umie przetłumaczyć treść utworu muzycznego z języka angielskiego na język polski,
- ✓ poznaje kierunki w muzyce, których sam nie słucha lub nie akceptuje, uczy się tolerancji i szacunku dla ich wykonawców i fanów,
- ✓ rozumie, że nielegalne ściąganie plików i sprzedaż pirackich kopii jest przestępstwem.

9. Temat modułu projektowego: Komu potrzebna jest Sztuka? *Who needs Art?*

Uczeń:

- ✓ ćwiczy zintegrowane umiejętności językowe czytając informacje o życiu i dziełach wybranych artystów, tworząc opisy i biorąc udział w dyskusji o odbiorze dzieł sztuki,
- ✓ doskonali użycie czasów przeszłych i tworzenie złożonych konstrukcji porównawczych,
- ✓ poznaje konstrukcję strony biernej typu: *it is said..., it is believed...*,
- ✓ zna przykłady dzieł z dziedziny sztuk pięknych i podstawowe prądy w sztuce,
- ✓ potrafi wyrazić swoją krytyczną opinię o różnych przejawach sztuki,
- ✓ jest świadomy swoich preferencji artystycznych,
- ✓ rozumie związek pomiędzy zjawiskiem mecenatu a rozwojem sztuki.

10. Temat modułu projektowego: Podróże kształcą (*Travel broadens the mind*)

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane umiejętności językowe czytając informacje o ciekawych miejscach, opowiadając o nich i przygotowując ich prezentację,
- ✓ doskonali użycie konstrukcji *'it'* i *'there'*, przedimków przed nazwami geograficznymi oraz czasowników modalnych,
- ✓ ćwiczy użycie słownictwa związanego opisem ludzi i miejsc oraz z podróżowaniem,
- ✓ potrafi w ciekawy sposób zaprezentować wybrane miejsce i udzielić rady osobie udającej się w podróż,
- ✓ zna miejsca często odwiedzane przez turystów w różnych częściach świata i rozumie, że nieodpowiedzialne zachowanie zwiedzających może doprowadzić do ich zniszczenia,
- ✓ wie, jak przygotować się do podróży do egzotycznych krajów oraz jak się zachowywać, aby uniknąć problemów,
- ✓ zna miejsca kultu religijnego na świecie, które co roku przyciągają pielgrzymów.

Kompetencja kluczowa: JĘZYK ANGIELSKI
Etap edukacyjny: SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: Mój wizerunek (*My image*)

Uczeń:

- ✓ nabiera sprawności językowej w opisywaniu własnego i cudzego wyglądu zewnętrznego i ubioru oraz wyrażania opinii o nim, zwłaszcza przy zastosowaniu I i II okresu warunkowego – w mowie i w piśmie,
- ✓ ćwiczy przedstawianie złożonych argumentów z zastosowaniem zwrotów typowych dla wyrażania opinii i spójników typu *because, although, so that, that is why*,

- ✓ poszerza swój zakres leksykalny o zaawansowane słownictwo związane z ubiorem i wyglądem zewnętrznym,
- ✓ rozwija umiejętności językowe poprzez kontakt z autentycznymi wypowiedziami ustnymi i pisemnymi na temat wyglądu zewnętrznego i sposobu ubierania się przedstawicieli subkultur oraz znanych osób,
- ✓ rozumie możliwość wyrażania konkretnych treści poprzez styl i sposób ubierania się,
- ✓ akceptuje współistnienie w społeczeństwie różnorodnych stylów ubierania się i wyglądu zewnętrznego.

2. Temat modułu projektowego: **Ratujmy świat (*Let's save the world*)**

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane sprawności językowe, szczególnie czytanie i pisanie,
- ✓ poznaje zaawansowane wyrażenia opisujące zagrożenia środowiska naturalnego,
- ✓ stosuje określenia modalne w różnych czasach i używa zaawansowanych czasów przyszłych (*Future Perfect, Future Continuous*),
- ✓ opisuje przyszłość używając swobodnie zwrotów czasowych,
- ✓ potrafi zidentyfikować zagrożenia dla środowiska naturalnego w swoim otoczeniu i zachowaniu,
- ✓ jest w stanie dotrzeć do informacji o różnych organizacjach ekologicznych i ocenić krytycznie skuteczność i przydatność ich działań.

3. Temat modułu projektowego: **Pieniądze rządzą światem! (*Money makes the world go round!*)**

Uczeń:

- ✓ rozwija sprawność rozumienia ze słuchu, oglądając programy o niehumanitarnym traktowaniu pracowników, zatrudnianiu dzieci, wykorzystywaniu zwierząt w laboratoriach kosmetycznych itp.,
- ✓ ćwiczy sprawności mówienia i pisania w trakcie debaty i przygotowywania dekalogu, odezwy lub kampanii informacyjnej,
- ✓ poznaje okresy warunkowe mieszane oraz konstrukcje składniowe typu: *im... tym, jeden z ...*,
- ✓ nabywa sprawności w stosowaniu strony biernej w czasach teraźniejszych, przeszłych i przyszłych,
- ✓ poznaje tło polityczne i sytuację życiową ludzi w krajach, gdzie produkcja jest najtańsza,
- ✓ potrafi dokonać świadomego wyboru towaru w oparciu o wiedzę o jego jakości, miejscu i sposobie wytworzenia.

4. Temat modułu projektowego: **Wojna i pokój (*War and peace*)**

Uczeń:

- ✓ rozwija umiejętność czytania i mówienia podczas przygotowywania i przedstawiania prezentacji na temat wybranego współczesnego konfliktu militarnego,
- ✓ ćwiczy użycie czasów zaprzeczonych (zwłaszcza rozumienie ich zastosowania w tekstach pisanych),
- ✓ nabiera biegłości w tworzeniu zdań w II i III okresie warunkowym i z grupą modalną typu *perfect infinitive* w orzeczeniu,
- ✓ poznaje słownictwo związane z opisem działań militarnych i pokojowych akcji zmierzających do rozwiązania sytuacji konfliktowych,
- ✓ poznaje historię wybranych konfliktów na świecie (np. wojna w Wietnamie, wojna w byłej Jugosławii, „arabska wiosna”) i ich skutki,
- ✓ poznaje działania przywódców państw i innych polityków w obliczu konfliktów międzynarodowych,
- ✓ bada różnorodne metody rozwiązywania konfliktów militarnych,
- ✓ poznaje argumenty obydwu stron w konflikcie o prawo do posiadania broni.

5. Temat modułu projektowego: Wynalazki zmieniają oblicze świata (*Inventions change the world*)

Uczeń:

- ✓ rozwija umiejętność słuchania i mówienia oglądając filmy *science-fiction* i przygotowując związaną z nimi prezentację multimedialną,
- ✓ ćwiczy użycie mowy zależnej i mieszanych okresów warunkowych w opisie wynalazków, które zmieniły oblicze świata,
- ✓ ogląda w oryginale anglojęzyczne filmy *science-fiction*,
- ✓ rozumie, jaki wpływ na życie jednostek i społeczeństw miały poszczególne wynalazki i dostrzega fakt, że nie wszystkie były wykorzystywane dla dobra ludzkości,
- ✓ potrafi wyobrazić sobie i opisać życie codzienne ludzi przed wynalezieniem urządzeń stosowanych dziś powszechnie.

6. Temat modułu projektowego: Jemy to co lubimy, czy lubimy to co jemy? (*One man's meat is another man's poison*)

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane umiejętności językowe czytając i słuchając tekstów o zwyczajach żywieniowych w różnych kulturach i religiach,
- ✓ ćwiczy używanie czasów przeszłych, czasowników modalnych w stronie biernej oraz przedimków i określników ilości,
- ✓ poszerza słownictwo związane z różnymi rodzajami pożywienia, nazwami religii, grup kulturowych i regionów geograficznych, oraz poznaje zwroty na określenie zakazów i nakazów,
- ✓ poznaje różnice w sposobie odżywiania się osób należących do różnych kultur, wyznań i narodowości,
- ✓ dostrzega fakt, że 'inne' nie oznacza 'gorsze', rozumie, że powierzchowne ocenianie różnic międzykulturowych często mija się z prawdą,
- ✓ poznaje i rozumie zagrożenia wynikające z produkowania i spożywania jedzenia typu „fast food”,
- ✓ poznaje i docenia wartość tradycyjnych metod produkcji żywności.

7. Temat modułu projektowego: Świat filmu (*Movies*)

Uczeń:

- ✓ rozwija umiejętność słuchania oglądając filmy anglojęzyczne, czytania podczas zapoznawania się z recenzjami i scenariuszami filmowymi oraz mówienia i pisanie wypowiadając się w mowie i w piśmie na temat wybranego filmu,
- ✓ poszerza zasób słownictwa związanego z treścią wybranych filmów,
- ✓ ćwiczy tworzenie zdań w mowie zależnej, zdań przydawkowych ze spójnikami *who, which, whose, that, where, why* oraz poprawnie używa przysłówków,
- ✓ potrafi streścić fabułę filmu z zachowaniem wagi jego poszczególnych wątków,
- ✓ dostrzega wady i zalety filmowych adaptacji dzieł literackich,
- ✓ dostrzega wychowawczą rolę seriali polegającą na edukowaniu społeczeństwa i łamaniu stereotypów,
- ✓ umie sformułować i poprzeć argumentami własną opinię krytyczną na temat wybranego filmu.

8. Temat modułu projektowego: Nie ma życia bez muzyki (*There is no life without music*)

Uczeń:

- ✓ rozwija umiejętność czytania i pisania zapoznając się z tekstami utworów muzycznych i dokonując ich przekładu,
- ✓ ćwiczy umiejętność posługiwania formami gramatycznymi oraz słownictwem wynikającymi z wybranych tekstów utworów muzycznych,
- ✓ potrafi zrozumieć i dokonać analizy tekstu utworu muzycznego w języku angielskim,

- ✓ umie przetłumaczyć treść utworu muzycznego z j. polskiego na j. angielski i z j. angielskiego na j. polski,
- ✓ opisuje uczucia i emocje, jakie wzbudza w nim słuchanie ulubionych utworów muzycznych,
- ✓ zna biografie wybranych artystów świata muzyki.

9. Temat modułu projektowego: Kto się boi sztuki współczesnej? (*Who's afraid of Modern Art?*)

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane umiejętności językowe ze szczególnym uwzględnieniem czytania i mówienia,
- ✓ doskonalą użycie czasów teraźniejszych typu Perfect,
- ✓ poznaje konstrukcję zdań podmiotowych typu *What I like most about this picture...*, *What he wants to express is...*,
- ✓ poszerza zasób słownictwa niezbędny do opisywania dzieł sztuki i komentowania wydarzeń artystycznych,
- ✓ zna przykłady dzieł sztuki współczesnej i podstawowe prądy w sztuce współczesnej,
- ✓ wyraża własne odczucia związane z odbiorem sztuki,
- ✓ potrafi dostrzec przesłanie zawarte przez twórców sztuki współczesnej w ich dziełach i dokonać ich krytycznej analizy.

10. Temat modułu projektowego: Zmiany demograficzne na świecie (*Demographic changes in the world*)

Uczeń:

- ✓ rozwija zintegrowane umiejętności językowe a zwłaszcza mówienie podczas prezentacji wybranego problemu demograficznego,
- ✓ poszerza słownictwo związane z problemami demograficznymi na świecie,
- ✓ dostrzega zagrożenia związane z zachodzącymi zmianami demograficznymi,
- ✓ potrafi przewidzieć, jakie będą w przyszłości skutki (np. na rynku pracy, dla gospodarki kraju) obecnej sytuacji demograficznej,
- ✓ potrafi zaproponować działania, które pozwolą uniknąć lub zmniejszyć w przyszłości skutki obecnej sytuacji demograficznej,
- ✓ opisuje sytuację demograficzną Polski i innych państw,
- ✓ rozumie, że indywidualne wybory życiowe poszczególnych osób (przejście na emeryturę, rentę, ilość dzieci) składają się na sytuację całego państwa i mają wpływ na innych obywateli.

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: „Liczby 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,
- ✓ rozumie wpływ inflacji na budżet,
- ✓ 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: MATEMATYKA
Etap edukacyjny: GIMNAZJUM

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: Z miasteczka A do miasta B

Uczeń:

- ✓ rozumie potrzeby człowieka oraz zna sposoby ich zaspakajania,
- ✓ wykorzystuje własności figur, symbole do opisu zależności między danymi, a szukanyymi,
- ✓ opisuje pozytywne i negatywne skutki transportu i komunikacji masowej,
- ✓ dostrzega konieczność zmian w komunikacji pasażerskiej,
- ✓ ocenia sensowność wyników.

2. Temat modułu projektowego: W moim (lub nieznanym) mieście, miejscowości, powiecie, regionie

Uczeń:

- ✓ rozumie znaczenie właściwej organizacji ruchu ulicznego w mieście i konieczność przestrzegania zasad ruchu drogowego,
- ✓ stosuje algorytmy działań na liczbach rzeczywistych, w szczególności na ułamkach dziesiętnych,
- ✓ używa różnych metod rozwiązywania zadań, również arytmetycznych,
- ✓ rozumie zasady ruchu ulicznego,
- ✓ określa mocne i słabe strony organizacji ruchu ulicznego w mieście, itp.

3. Temat modułu projektowego: Bryły złożone - cuda natury

Uczeń:

- ✓ rozumie pojęcie płaszczyzny i przestrzeni trójwymiarowej, rozróżnia figury płaskie na płaszczyźnie i figury geometryczne w przestrzeni,
- ✓ klasyfikuje figury geometryczne w przestrzeni, potrafi przyporządkować nazwie,
- ✓ bryły odpowiedni model i rysunek w rzucie na płaszczyźnie,
- ✓ zna style w architekturze i cechy charakterystyczne budowli.

4. Temat modułu projektowego: Zegar odmierza czas

Uczeń:

- ✓ dostrzega zmiany w środowisku, otoczeniu związane z upływem czasu,
- ✓ rozpoznaje zmiany w środowisku, otoczeniu spowodowane działalnością człowieka,
- ✓ potrafi zapobiegać niekorzystnym zmianom wywołanym działalnością człowieka,
- ✓ zna jednostki czasu w przeszłości i obecnie,
- ✓ zna przyrządy do mierzenia czasu w przeszłości i teraźniejszości,
- ✓ przeprowadza obserwacje środowiska dotyczące zachodzących zmian, działalności człowieka, itp.,
- ✓ zna uregulowania prawne związane z ochroną środowiska.

5. Temat modułu projektowego: % - pomaga czy przeszkadza w życiu?

Uczeń:

- ✓ stosuje obliczenia procentowe w zadaniach złożonych, problemach,
- ✓ potrafi efektywnie oszacować oprocentowania w różnych bankach,
- ✓ przekształca złożone wyrażenia algebraiczne oraz wzory z różnych dyscyplin naukowych,
- ✓ rozumie znaczenie mądrego gospodarowania finansami w każdym obszarze życia.

6. Temat modułu projektowego: Żywność ekologiczna – zdrowsza czy droższa?

Uczeń:

- ✓ rozumie znaczenie żywności ekologicznej w odżywianiu człowieka,
- ✓ rozróżnia żywność ekologiczną od tradycyjnej,
- ✓ potrafi ocenić gospodarkę Polski na tle gospodarki europejskiej,
- ✓ zna normy zdrowego odżywiania się oraz podstawowe błędy żywieniowe młodzieży,
- ✓ wie, jak zwiększyć szansę konkurencyjności żywności ekologicznej z tradycyjną,
- ✓ stosuje poznane prawa do rozwiązywania zadań praktycznych zawierających cztery działania na liczbach wymiernych z uwzględnieniem kolejności wykonywania działań.

7. Temat modułu projektowego: Liczby rządzą światem

Uczeń:

- ✓ przedstawia podstawowe, aktualne informacje na temat Rzeczypospolitej Polskiej, UE i świata,
- ✓ zna metody pozyskiwania, prezentacji, analizy danych opisujących zjawiska masowe,
- ✓ zna kolejne etapy badania statystycznego,
- ✓ dokonuje analizy statystycznej pozyskanych danych, prognozuje i proponuje,
- ✓ rozwiązania w przyszłości.

8. Temat modułu projektowego: Zielona planeta Ziemia naszym bezcennym skarbem

Uczeń:

- ✓ zna przyczyny zanieczyszczeń litosfery, hydrosfery, atmosfery i biosfery,
- ✓ potrafi chronić Ziemię przed zniszczeniem wywołanym działalnością człowieka,

- ✓ prowadzi obserwację środowiska, przyrody, np. w zakresie zachodzących zmian klimatycznych,
- ✓ rozumie zagrożenia środowiska naturalnego wynikające z rosnącej ilości opadów,
- ✓ przyswaja sobie proekologiczne nawyki, jest przekonany do recyklingu.

9. Temat modułu projektowego: Nasza szkoła marzeń

Uczeń:

- ✓ zna podstawowe dokumenty pracy szkoły,
- ✓ analizuje działalność dydaktyczną, wychowawczą i opiekuńczą szkoły,
- ✓ rozumie znaczenie statutu w działalności szkoły,
- ✓ ocenia krytycznie działalność szkoły,
- ✓ wskazuje obszary pracy szkoły wymagające zmian,
- ✓ dostrzega swoją rolę w podnoszeniu jakości pracy szkoły,
- ✓ tworzy projekty rozwiązań na płaszczyźnie i w przestrzeni,
- ✓ wyróżnia charakterystyczne cechy i własności figur, obiektów, elementów środowiska w otaczającym świecie,
- ✓ zna i stosuje algorytmy działań na liczbach wymiernych.

10. Temat modułu projektowego: Tylko oszlifowany diament świeci

Uczeń:

- ✓ ponosi współodpowiedzialność za podnoszenie jakości pracy szkoły,
- ✓ dostrzega konieczność zmian w pracy z uczniem zdolnym,
- ✓ zna różnorodne formy i metody pracy z uczniem uzdolnionym matematycznie,
- ✓ rozróżnia minerały (szczególnie diament od brylantu) i zna ich budowę,
- ✓ wie, jak powstają kamienie szlachetne,
- ✓ zna próby złota i srebra.

Kompetencja kluczowa: MATEMATYKA Etap edukacyjny: SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: Matematyka nie jest po to, aby nauczyć liczyć.

Uczeń:

- ✓ potrafi zmienić tok myślenia i widzieć szerzej,
- ✓ zauważa, że matematyka przydaje się do rozwiązywania problemów dnia codziennego – zagadki logiczne z wyższego poziomu,
- ✓ potrafi rozróżniać twierdzenia,
- ✓ zapisuje twierdzenie przy pomocy symboli matematycznych,
- ✓ przeprowadza logiczny nieskomplikowany dowód,
- ✓ wykorzystuje sposób myślenia i postępowania do uzasadniania własności liczb,
- ✓ żongluje poznanymi własnościami i wykorzystując je dowodzi następne,
- ✓ opisuje językiem matematycznym zjawiska i zależności, które są twierdzeniami.

2. Temat modułu projektowego: Pojęcie funkcji, ciągu i zastosowania liczby e

Uczeń:

- ✓ zna pojęcie odwzorowania zbiorów, funkcji ze zbioru w zbiór,
- ✓ zna pojęcie ciągu i jego rodzaje,
- ✓ potrafi stworzyć ciąg o zadanych własnościach,
- ✓ potrafi obliczyć sumę skończonej lub nieskończonej ilości wyrazów ciągu i stwierdzić czy i kiedy istnieje,
- ✓ potrafi obliczyć granicę ciągu, sumę szeregu geometrycznego,
- ✓ rysuje wykres funkcji i funkcji do niej odwrotnej,
- ✓ oblicza wartość liczby e z zadaną dokładnością,

- ✓ opisuje językiem matematycznym zależności potęgowe, wykładnicze, zagadnienia geometryczne i trygonometryczne.

3. Temat modułu projektowego: Układy równań i nierówności – czy jest to dział algebry, a może geometrii czy trygonometrii?

Uczeń:

- ✓ podaje interpretację geometryczną równania i nierówności,
- ✓ zna pojęcie wartości bezwzględnej i potrafi je wykorzystać w praktyce,
- ✓ rozwiązuje układ równań i nierówności różnymi metodami,
- ✓ potrafi wykonywać wykresy funkcji z wartością bezwzględną bez konieczności rozpatrywania przypadków,
- ✓ opisuje językiem matematycznym w formie równań lub nierówności, zależności z różnych dziedzin.

4. Temat modułu projektowego: Z miasta A do miasta B - czy mechanika jest częścią fizyki czy matematyki?"

Uczeń:

- ✓ potrafi określić i rozróżnić rodzaje ruchu,
- ✓ znajduje związki między drogą, prędkością i przyspieszeniem,
- ✓ zna pojęcie pochodnej funkcji jednej zmiennej,
- ✓ potrafi zastosować pochodną w procesie badania przebiegu zmienności funkcji i przy tworzeniu wykresu funkcji,
- ✓ stosuje rachunek pochodnej i całkowy do wyznaczania wielkości fizycznych,
- ✓ opisuje językiem matematycznym zagadnienia i zjawiska z mechaniki i fizyki.

5. Temat modułu projektowego: Krzywe stożkowe a może jeszcze inne krzywe – wykres funkcji czy równania?

Uczeń:

- ✓ potrafi narysować wykres funkcji $f(x)$ i stworzyć wykresy funkcji: $f(-x)$, $-f(x)$, $f(x+a)$, $+b$, $f(|x|)$, $|f(x)|$, $|f(|x|)$,
- ✓ mając wykres funkcji $f(x)$, potrafi narysować wykresy: $S_{ox}(f(x))$, $S_{oy}(f(x))$, $S_{(0,0)}(f(x))$,
- ✓ opisuje krzywą równaniem lub układem parametrycznym,
- ✓ rozróżnia wykres równania od wykresu funkcji,
- ✓ znajduje zastosowania krzywych,
- ✓ rysuje wykresy krzywych,
- ✓ oblicza długość łuku krzywej i pole figury ograniczonej łukami krzywych,
- ✓ opisuje językiem matematycznym krzywe oraz zjawiska w otaczającym nas świecie.

6. Temat modułu projektowego: Wielomiany – czy przydałyby się na giełdzie?

Uczeń:

- ✓ potrafi dobrze poruszać się w tematach związanych z funkcją kwadratową, równaniem i nierównością kwadratową,
- ✓ wykorzystuje wzory Viete'a przy rozwiązywaniu równań z parametrem,
- ✓ wykorzystuje funkcję kwadratową do rozwiązywania zadań optymalizacyjnych
- ✓ zna sposoby rozwiązywania równań trzeciego stopnia,
- ✓ potrafi narysować wykres wielomianu,
- ✓ stosuje rachunek pochodnej do badania własności wielomianu, na podstawie wykresu wyznacza wzór wielomianu,
- ✓ opisuje językiem matematyki przy użyciu wielomianów zależności ekonomiczne.

7. Temat modułu projektowego: Co to znaczy zwinąć szereg, a co to znaczy rozwinąć funkcję w szereg?

Uczeń:

- ✓ zna pojęcie ciągu,
- ✓ rozróżnia ciągi rekurencyjne, arytmetyczne i geometryczne,

- ✓ potrafi liczyć sumę wyrazów ciągów,
- ✓ potrafi znaleźć sumę szeregu geometrycznego i niektórych szeregów potęgowych,
- ✓ określa warunki zbieżności,
- ✓ stosuje kryterium zbieżności,
- ✓ oblicza pochodne wyższych rzędów,
- ✓ rozwija niektóre funkcje w szereg przy pomocy wzoru Taylora,
- ✓ opisuje przy pomocy symboli matematycznych szeregi, pochodne, rozumowania prowadzące do wyznaczenia sumy szeregu.

8. Temat modułu projektowego: Budujemy osiedle mieszkaniowe – czy budowle mogą mieć nietypowe kształty?

Uczeń:

- ✓ zna pojęcie wektora i potrafi go wykorzystać w rozwiązywaniu problemów,
- ✓ potrafi konstruować figury płaskie za pomocą cyrkla,
- ✓ dowodzi poprawności konstrukcji,
- ✓ potrafi rozróżnić skonstruowanie od narysowania,
- ✓ rozróżnia i określa bryły,
- ✓ oblicza powierzchnię, objętość brył,
- ✓ konstruuje/tworzy modele brył,
- ✓ stosuje całki do obliczania pola powierzchni i objętości brył obrotowych,
- ✓ opisuje językiem matematycznym i technicznym zagadnienia związane z budownictwem.

9. Temat modułu projektowego: Prawdopodobieństwo i statystyka – co możemy przewidzieć, czy to prawda czy fałsz?"

Uczeń:

- ✓ zna podstawowe pojęcia kombinatoryki,
- ✓ potrafi zastosować poznane wzory do rozwiązania problemu,
- ✓ umie zbudować model probabilistyczny,
- ✓ rozróżnia średnie,
- ✓ interpretuje obliczenia,
- ✓ rysuje diagramy,
- ✓ samodzielnie zbiera i przetwarza dane statystyczne,
- ✓ buduje modele statystyczne,
- ✓ opisuje językiem matematyki zjawiska występujące w otaczającym nas świecie.

10. Temat modułu projektowego: Gdy niemożliwe staje się możliwe – liczby zespolone.

Uczeń:

- ✓ zna własności liczb – starter wprowadzający,
- ✓ zna twierdzenia o liczbach,
- ✓ potrafi rozwiązać każde równanie kwadratowe,
- ✓ rozróżnia liczby,
- ✓ przedstawia liczbę zespoloną w różnych postaciach,
- ✓ wykonuje działania na liczbach zespolonych,
- ✓ znajduje związek między funkcjami zespolonymi i przekształceniami geometrycznymi,
- ✓ opisuje wykresy i przekształcenia geometryczne oraz zależności trygonometryczne funkcjami zespolonymi.

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 INTERNECIE

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: TECHNOLOGIE INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE
Etap edukacyjny: GIMNAZJUM

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: SIEĆ GLOBALNA, SIECI LOKALNE

Uczeń:

- ✓ rozumie i wyjaśnia budowę Internetu,
- ✓ potrafi wymienić i scharakteryzować zasoby sieci internetowej,
- ✓ rozumie różnice pomiędzy siecią lokalną i globalną,
- ✓ potrafi skutecznie wyszukać informację w Internecie,
- ✓ rozumie znaczenie szyfrowania połączeń internetowych,
- ✓ zna pojęcia: cyberprzestrzeń, wirtualna przestrzeń,
- ✓ wyjaśnia możliwości zarządzania zasobami w sieciach lokalnych,
- ✓ potrafi korzystać z osobistego konta użytkownika serwisu zgodnie z prawem,
- ✓ wyjaśnia znaczenie przestrzegania prawa w Internecie,
- ✓ potrafi pracować zespołowo.

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

Uczeń:

- ✓ posługuje się różnymi internetowymi wyszukiwarkami,
- ✓ wykorzystuje takie techniki jak ankiety i wywiady, do zebrania odpowiednich faktów,
- ✓ przeprowadza selekcję wyszukanych informacji,
- ✓ opracowuje zebrane informacje,
- ✓ wyjaśnia opracowane fakty.

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

Uczeń:

- ✓ potrafi zdiagnozować przepływ informacji w szkole,
- ✓ posługuje się różnymi komunikatorami,
- ✓ zna źródła zagrożeń w e-komunikacji,
- ✓ wyjaśnia znaczenie e-komunikacji,
- ✓ tworzy platformę tematyczną,
- ✓ zna przyczyny barier komunikacyjnych.

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

Uczeń:

- ✓ zna typy urządzeń multimedialnych,
- ✓ rozumie znaczenie oceny wiarygodności źródeł informacji,
- ✓ potrafi weryfikować informacje z Internetu,
- ✓ potrafi odróżnić informację od opinii,
- ✓ umie pozyskiwać legalne materiały z sieci,
- ✓ wyjaśnia aspekty rozwoju technologii informacyjnej.

5. Temat modułu projektowego: PROMOCJA, REKLAMA W INTERNECIE

Uczeń:

- ✓ wie, jakie techniki promocji są stosowane w Internecie

- ✓ rozwija świadomości krytycznego odbioru reklam,
- ✓ wyjaśnia pojęcie pozycjonowania stron (sem),
- ✓ zna zasady rządzące marketingowym przekazem informacji,
- ✓ potrafi opisać dziedzictwo kulturowe i historię regionu,
- ✓ rozwija działania charytatywne w szkole,
- ✓ rozwija postawy prospołeczne w samorządzie szkolnym,
- ✓ potrafi korzystać z map interaktywnych (np. google maps, yahoo maps).

6. Temat modułu projektowego: SZTUKA OBRAZU – grafika komputerowa

Uczeń:

- ✓ zna formaty plików graficznych,
- ✓ wykorzystuje edytory, programy graficzne,
- ✓ zna technikę tworzenia obrazów,
- ✓ potrafi przekształcać obiekty graficzne i zarządzać nimi,
- ✓ tworzy animacje komputerowe,
- ✓ tworzy kompozycje z różnych zdjęć lub obiektów graficznych,
- ✓ swobodnie porusza się po wybranym programie graficznym,
- ✓ stosuje profesjonalne programy graficzne,
- ✓ stosuje język symboli, ikon,
- ✓ dobiera odpowiednie formaty plików do rodzaju i przeznaczenia zapisanych w nich informacji,
- ✓ wie, jakich narzędzi użyć do obróbki fotografii,
- ✓ stosuje odpowiednie zasady kompozycji obrazów,
- ✓ wie, do czego potrzebna jest komputerowa edycja zdjęć.

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

Uczeń:

- ✓ zna pojęcie multimedia,
- ✓ wymienia cechy multimedialnej prezentacji,
- ✓ rejestruje dźwięk będący komentarzem lub ilustracją muzyczną do prezentacji,
- ✓ wie, jakie są ograniczenia wykorzystywania plików wideo w prezentacjach,
- ✓ zna różne programy do tworzenia prezentacji,
- ✓ zna współczesne trendy w dziedzinie nowych technologii,
- ✓ opisuje cechy różnych formatów wideo,
- ✓ wyjaśnia pojęcie rozdzielczości,
- ✓ potrafi przeprowadzić rozmowę, wywiad,
- ✓ potrafi zarejestrować i obraz, i dźwięk,
- ✓ potrafi zaprojektować multimedialną prezentację,
- ✓ umie zaprojektować scenariusz filmu dokumentalnego,
- ✓ potrafi przekształcić zdjęcia,
- ✓ potrafi zmontować film.

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

Uczeń:

- ✓ zna specyficzne własności fizyczne i chemiczne wody,
- ✓ zna zasady funkcjonowania parków narodowych,
- ✓ opisuje rodzaje odnawialnych źródeł energii,
- ✓ potrafi uzyskać informacje z sieci o wybranym regionie geograficznym,
- ✓ przedstawia zagrożenia związane z dalekimi podróżami,
- ✓ rozumie problemy podróży międzyplanetarnych,
- ✓ zna warunki panujące na planetach w układzie słonecznym,
- ✓ rozumie, jak powstają dźwięki,
- ✓ zna budowę i funkcje ludzkiego ucha.

9. Temat modułu projektowego: PORZĄDEK MUSI BYĆ! – bazy danych

Uczeń:

- ✓ rozumie rozwój społeczeństwa informacyjnego,
- ✓ rozumie różnice między zbiorem informacji a bazą danych,
- ✓ zna źródła zagrożeń baz danych,
- ✓ zna pojęcia opisujące bazę danych jak: rekord, pole, atrybut,
- ✓ rozumie zasadę kodowania towarów,
- ✓ potrafi zaprojektować bazę danych,
- ✓ opisuje sposoby ochrony baz danych.

10. Temat modułu projektowego: RAZEM W CHMURZE

Uczeń:

- ✓ potrafi korzystać z dzielenia dokumentów w sieci,
- ✓ zna zasady użytkowania portalu społecznościowego,
- ✓ zna prawa człowieka,
- ✓ potrafi ocenić stopień zabezpieczenia danych osobowych w sieci,
- ✓ potrafi ochronić swoje dane osobowe w sieci,
- ✓ posługuje się wybranymi narzędziami i językami do tworzenia serwisów www.

Kompetencja kluczowa: TECHNOLOGIE INFORMACYJNO- KOMUNIKACYJNE
Etap edukacyjny: SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: SIEĆ GLOBALNA, SIECI LOKALNE

Uczeń:

- ✓ rozumie i objaśnia Internet jako:
 - połączone sieci oparte o protokoły TCP/IP,
 - społeczność, która używa i rozwija tę sieć,
 - zbiór zasobów, które znajdują się w tej sieci,
- ✓ zna warstwy sieci,
- ✓ potrafi wymienić i scharakteryzować zasoby sieci,
- ✓ wie, które działania w sieci noszą znamiona przestępstwa lub wykroczenia,
- ✓ znajduje podstawowe akty prawne dotyczące praw autorskich,
- ✓ umie wskazać różne obszary zastosowania sieci komputerowych,
- ✓ wymienia obszary stosowania chmur informatycznych,
- ✓ korzysta z programów udostępnianych online przez chmury informatyczne,
- ✓ stosuje zasady współdzielenia dokumentów,
- ✓ wykorzystuje chmurę do współpracy w czasie wykonywania wspólnych projektów,
- ✓ wykazuje przenikanie się nauki i rozrywki w związku z wykorzystywaniem gier i konsol w edukacji,
- ✓ zna nowe usługi sieciowe,
- ✓ opisuje kierunki rozwoju informatyki w związku z wykorzystywaniem urządzeń typu tablet, smartfon.

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

Uczeń:

- ✓ posługuje się różnymi internetowymi wyszukiwarkami,
- ✓ wykorzystuje takie techniki jak ankiety i wywiady, do zebrania odpowiednich faktów,
- ✓ zna zasady tworzenia ankiet,
- ✓ przeprowadza selekcję wyszukanych informacji,
- ✓ opracowuje zebrane informacje,
- ✓ wyjaśnia opracowane fakty.

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

Uczeń:

- ✓ posługuje się różnymi komunikatorami,
- ✓ wyjaśnia znaczenie e-komunikacji,
- ✓ zakłada blogi tematyczne,
- ✓ organizuje efektywne telekonferencje.

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

Uczeń:

- ✓ potrafi wnioskować o kierunkach rozwoju wyszukiwarek,
- ✓ potrafi weryfikować informacje z Internetu,
- ✓ rozumie znaczenie weryfikacji danych z Internetu,
- ✓ zna zasady działania serwisów typu WIKI,
- ✓ wie, jak reagować na nieprawdziwe informacje w sieci,
- ✓ potrafi skutecznie zabezpieczać swój blog przed niepożądanymi treściami,
- ✓ potrafi konstruować proste testy internetowe,
- ✓ potrafi umieszczać na stronach testy, quizy.

5. Temat modułu projektowego: PROMOCJA, REKLAMA W INTERNECIE

Uczeń:

- ✓ wie, jakie techniki promocji są stosowane w Internecie,
- ✓ rozwija świadomość krytycznego odbioru reklam,
- ✓ wyjaśnia pojęcie pozycjonowania stron (SEM),
- ✓ zna zasady rządzące marketingowym przekazem informacji,
- ✓ potrafi korzystać z map interaktywnych,
- ✓ wie, jakie są zasady działania systemu GPS.

6. Temat modułu projektowego: SZTUKA OBRAZU – grafika komputerowa

Uczeń:

- ✓ wykorzystuje edytory, programy graficzne,
- ✓ zna technikę tworzenia obrazów animowanych,
- ✓ potrafi przekształcać obiekty graficzne i zarządzać nimi,
- ✓ swobodnie obsługuje wybrany program graficzny,
- ✓ stosuje profesjonalne programy graficzne,
- ✓ ocenia przydatność darmowych edytorów grafiki wektorowej m.in. do tworzenia ikon, przycisków i innych elementów publikacji elektronicznych,
- ✓ stosuje zaawansowane metody obróbki plików graficznych,
- ✓ opracowuje obrazy pochodzące z różnych źródeł, tworzy albumy zdjęć,
- ✓ wie, czym różni się edytor grafiki 2D od 3D i które narzędzia decydują o przydatności edytora do tworzenia grafiki 3D,
- ✓ rozwija umiejętności pracy w grupie, współpracy z innymi,
- ✓ postępuje zgodnie z prawem autorskim,
- ✓ zna pojęcie fraktal,
- ✓ korzysta z programów do rysowania fraktali,
- ✓ tworzy programy do rysowania fraktali.

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

Uczeń:

- ✓ potrafi zaprojektować multimedialną prezentację,
- ✓ potrafi zarejestrować obraz i dźwięk,
- ✓ umie opracować scenariusz krótkiego filmu dokumentalnego,
- ✓ potrafi przekształcić zdjęcia,
- ✓ tworzy rozbudowaną prezentację multimedialną na podstawie konspektu i przygotowuje ją do pokazu,

- ✓ opracowuje obrazy i filmy pochodzące z różnych źródeł, tworzy albumy zdjęć,
- ✓ wymienia formaty plików wideo,
- ✓ podaje przykłady programów do obróbki wideo,
- ✓ potrafi zmontować film z efektami przejść i ścieżką dźwiękową,
- ✓ przenosi prezentację, film na stronę internetową,
- ✓ projektuje i tworzy stronę internetową, posługując się stylami, szablonami i elementami programowania,
- ✓ odpowiednio dobiera narzędzia komputerowe do rozwiązania problemu,
- ✓ potrafi przeprowadzić oraz nagrać (wersję audio lub wideo) rozmowę, wywiad.

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

Uczeń:

- ✓ zna zasady działania systemu GPS,
- ✓ potrafi niestandardowo wykorzystać system GPS,
- ✓ wie, jak są tworzone Otwarte Zasoby Edukacyjne,
- ✓ potrafi współtworzyć OTE (Otwarte Zasoby Edukacyjne),
- ✓ rozumie zasadę szkoleń e-learningowych,
- ✓ zna narzędzia współczesnej edukacji,
- ✓ ocenia rozwój i zastosowania informatyki.

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

Uczeń:

- ✓ rozumie tendencje rozwoju systemów bazodanowych,
- ✓ rozumie różnice między zbiorem informacji a bazą danych,
- ✓ wie, czym są certyfikaty i klucze,
- ✓ zna źródła zagrożeń baz danych,
- ✓ potrafi zaprojektować bazę danych,
- ✓ rozumie sposoby ochrony baz danych,
- ✓ potrafi zaprojektować system ochrony danych.

10. Temat modułu projektowego: RAZEM W CHMURZE

Uczeń:

- ✓ wie, na czym polega współpraca komputerów i urządzeń sieciowych w chmurze informatycznej,
- ✓ zna zasady użytkowania portalu społecznościowego,
- ✓ zna prawa człowieka dotyczące prywatności i wykorzystania wizerunku,
- ✓ potrafi ocenić stopień zabezpieczenia danych osobowych w sieci,
- ✓ potrafi ochronić swoje dane osobowe w sieci,
- ✓ posługuje się wybranymi narzędziami i językami do tworzenia serwisów WWW,
- ✓ wie, czym jest e-learning,
- ✓ wie, jakie znaczenie ma e-learning w życiu współczesnego człowieka.
- ✓ zna strukturę lekcji i kursu elektronicznego.

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 („złodzieje 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 słuszość 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 występów publicznych.

Kompetencja kluczowa: PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ
Etap edukacyjny: SZKOŁA GIMNAZJALNA

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: Człowiek - jednostka przedsiębiorcza

Uczeń:

- ✓ rozumie pojęcie przedsiębiorczości i opisuje cechy osobowości człowieka przedsiębiorczego,
- ✓ rozumie sens kształtowania u siebie postaw przedsiębiorczych,
- ✓ rozumie znaczenie postaw przedsiębiorczych dla zaspokajania swoich i cudzych potrzeb,
- ✓ odróżnia kreatywność od przedsiębiorczości,

- ✓ charakteryzuje kategorie potrzeb wg A. Masłowa,
- ✓ wymienia czynniki wpływające na zmianę hierarchii potrzeb człowieka,
- ✓ opisuje i rozróżnia role społeczne i organizacyjne,
- ✓ poznaje kompetencje poszczególnych jednostek samorządu terytorialnego w Polsce,
- ✓ opisuje strukturę władz samorządowych,
- ✓ wymienia rodzaje działań przedsiębiorczych na rzecz społeczności lokalnej,
- ✓ rozróżnia działalność organizacji społecznych i pozarządowych,
- ✓ poznaje zakres działania, źródła finansowania oraz formy prawne organizacji społecznych i pozarządowych w Polsce,
- ✓ rozumie znaczenie działania organizacji pozarządowych i społecznych dla lokalnych społeczności,
- ✓ poznaje rodzaje działań marketingowych i promocyjnych,
- ✓ rozumie mechanizmy działań marketingowych i promocyjnych,
- ✓ poznaje metody zarządzania projektem,
- ✓ poznaje zasady pracy zespołowej.

2. Temat modułu projektowego: Rynek pracy

Uczeń

- ✓ wyjaśnia pojęcia popytu i podaży na rynku pracy,
- ✓ wymienia czynniki wpływające na wielkość popytu i podaży pracy,
- ✓ rozumie i opisuje mechanizmy powstawania zjawiska bezrobocia,
- ✓ wymienia negatywne skutki bezrobocia,
- ✓ wymienia oraz rozróżnia aktywne i pasywne narzędzia przeciwdziałania bezrobociu,
- ✓ wymienia organy administracji rządowej do spraw bezrobocia,
- ✓ charakteryzuje strukturę bezrobocia w Polsce i na świecie,
- ✓ opisuje lokalny i ponadlokalny rynek pracy,
- ✓ opisuje swoje mocne strony oraz predyspozycje zawodowe,
- ✓ wymienia i charakteryzuje kolejne etapy związane z poszukiwaniem pracy,
- ✓ opisuje rodzaje umów o pracę oraz formy zatrudnienia,
- ✓ wyjaśnia przyczyny powstawania „szarej strefy”,
- ✓ opisuje najważniejsze prawa i obowiązki pracodawcy i pracownika,
- ✓ opisuje podstawy prawne dotyczące zatrudniania osób niepełnosprawnych,
- ✓ wymienia najważniejsze zadania jednostek samorządu terytorialnego na rzecz osób niepełnosprawnych,
- ✓ wyjaśnia pojęcia popytu i podaży na rynku towarów i usług,
- ✓ opisuje i wyjaśnia najważniejsze prawa rynkowe związane z popytem i podażą,
- ✓ wymienia czynniki poza cenowe wpływające na wielkość popytu i podaży,
- ✓ wymienia elementy analizy rynkowej,
- ✓ wyjaśnia pojęcie luki rynkowej,
- ✓ charakteryzuje style kierowania oraz cechy i umiejętności przywódcze,
- ✓ wymienia i charakteryzuje zasady skutecznego motywowania ludzi,
- ✓ wymienia przyczyny oraz społeczne i gospodarcze skutki istnienia „szarej strefy”,
- ✓ poznaje metody zarządzania projektem,
- ✓ poznaje zasady pracy zespołowej.

3. Temat modułu projektowego: Działalność gospodarcza

Uczeń:

- ✓ wymienia cele działalności gospodarczej,
- ✓ wymienia formy prawno-organizacyjne przedsiębiorstw oraz opisuje różnice między nimi,
- ✓ rozumie i wymienia różnice między przedsiębiorstwami z osobowością i bez osobowości prawnej,
- ✓ wymienia kryteria wyboru danej formy prawno-organizacyjnej zakładanego przedsiębiorstwa,

- ✓ charakteryzuje strategie przedsiębiorstw,
- ✓ opisuje czynniki zewnętrzne i wewnętrzne mające wpływ na sukces i niepowodzenie przedsiębiorstwa,
- ✓ wylicza wskaźniki opłacalności działalności gospodarczej,
- ✓ wymienia i charakteryzuje formy opodatkowania działalności gospodarczej,
- ✓ wymienia działania marketingowe oraz rodzaje i funkcje reklamy w prowadzeniu działalności gospodarczej,
- ✓ wymienia zasady tworzenia biznesplanu i charakteryzuje jego elementy,
- ✓ opisuje procedurę zakładania działalności gospodarczej w Polsce,
- ✓ wymienia umiejętności kierownicze oraz charakteryzuje różne style kierowania ludźmi,
- ✓ charakteryzuje podstawowe cechy gospodarki centralnie planowanej,
- ✓ wymienia i charakteryzuje podstawowe cechy gospodarki rynkowej,
- ✓ opisuje metody prywatyzacji pośredniej i bezpośredniej,
- ✓ wymienia i charakteryzuje najważniejsze mierniki wzrostu gospodarczego,
- ✓ wyjaśnia, jak porównywać sytuację ekonomiczną kraju w różnych okresach historycznych,
- ✓ poznaje podstawowe prawa rynkowe,
- ✓ opisuje kolejne etapy wprowadzania nowego, innowacyjnego produktu na rynek,
- ✓ wyjaśnia mechanizm zmian wielkości popytu i podaży w cyklu życia produktu na rynku,
- ✓ poznaje zasady pracy zespołowej,
- ✓ poznaje metody zarządzania projektami.

4. Temat modułu projektowego: Finanse

Uczeń:

- ✓ opisuje zasady funkcjonowania banków komercyjnych,
- ✓ wymienia i porównuje między sobą różne usługi banków komercyjnych,
- ✓ wymienia i charakteryzuje różne metody oszczędzania,
- ✓ wymienia i porównuje pod względem ryzyka, zysku i płynności różne rodzaje inwestowania kapitału,
- ✓ potrafi obliczyć przewidywany zysk z przykładowej inwestycji kapitałowej,
- ✓ uzasadnia korzyści płynące z umiejętności tworzenia własnego portfela inwestycyjnego,
- ✓ wyjaśnia istotę funkcjonowania rynku kapitałowego ze szczególnym uwzględnieniem GPW w Warszawie,
- ✓ wymienia i charakteryzuje różne rodzaje papierów wartościowych,
- ✓ opisuje podstawowe zasady obrotu akcjami,
- ✓ wyjaśnia zasady tworzenia bezpiecznego portfela inwestora giełdowego,
- ✓ wyjaśnia istotę ubezpieczenia,
- ✓ wymienia i rozróżnia ubezpieczenia obowiązkowe i nieobowiązkowe,
- ✓ charakteryzuje ubezpieczenia: społeczne, zdrowotne, gospodarcze oraz majątkowe i osobowe,
- ✓ uzasadnia potrzebę korzystania z możliwości różnego rodzaju ubezpieczeń,
- ✓ charakteryzuje poszczególne filary systemu emerytalnego w Polsce,
- ✓ wymienia czynniki kształtujące wysokość przyszłej emerytury,
- ✓ uzasadnia decyzję powołania UFG (Ubezpieczeniowego Funduszu Gwarancyjnego),
- ✓ potrafi scharakteryzować różne oszustwa na rynku finansowym,
- ✓ poznaje strukturę budżetów: domowych, instytucji, państwa,
- ✓ poznaje sposoby działań marketingowych i promocyjnych,
- ✓ zna zakres działalności organizacji społecznych i pozarządowych,
- ✓ poznaje zasady pracy zespołowej,
- ✓ poznaje metody i techniki zarządzania projektem.

5. Temat modułu projektowego: Rola państwa i samorządów

Uczeń:

- ✓ wymienia zadania państwa związane z jego funkcjami wewnętrznymi i zewnętrznymi,
- ✓ wymienia źródła dochodów i główne kierunki wydatków z budżetu państwa,
- ✓ wyjaśnia zagrożenia dla gospodarki państwa i społeczeństwa związane z deficytem budżetowym,
- ✓ opisuje obowiązujący system podatkowy w Polsce,
- ✓ opisuje strukturę władz samorządowych,
- ✓ zna zasady działania samorządu terytorialnego,
- ✓ wie, jakie są jednostki pomocnicze gminy,
- ✓ opisuje sposób wybierania władz samorządowych w Polsce,
- ✓ wymienia kompetencje i zadania jednostek samorządu terytorialnego poszczególnych szczebli,
- ✓ zna organizacje społeczne i pozarządowe oraz zakres ich działalności,
- ✓ wymienia rodzaje działań przedsiębiorczych na rzecz społeczności lokalnej,
- ✓ podaje źródła dochodów jednostek samorządu terytorialnego poszczególnych szczebli,
- ✓ uzasadnia znaczenie działalności lokalnych przedsiębiorców dla budżetów jednostek samorządowych oraz społeczności lokalnej,
- ✓ uzasadnia potrzebę działań marketingowych dla wypromowania regionu,
- ✓ wymienia i opisuje rodzaje i funkcje reklamy,
- ✓ zna metody i techniki zarządzania projektami,
- ✓ poznaje zasady pracy zespołowej.

6. Temat modułu projektowego: Unia Europejska

Uczeń:

- ✓ streszcza najważniejsze etapy w historii Unii Europejskiej,
- ✓ wymienia etapy międzynarodowej integracji gospodarczej,
- ✓ wyjaśnia podstawowe zasady funkcjonowania UE,
- ✓ wymienia i ogólnie charakteryzuje filary UE,
- ✓ wymienia najważniejsze instytucje UE,
- ✓ omawia przebieg procesów decyzyjnych w UE,
- ✓ omawia dotychczasowy przebieg wprowadzania wspólnej waluty,
- ✓ streszcza przebieg włączenia Polski w struktury UE,
- ✓ wymienia dotychczasowe korzyści i dalsze szanse wynikające z członkostwa Polski w UE,
- ✓ analizuje perspektywy wprowadzenia euro w Polsce oraz związane z tym ewentualne szanse i zagrożenia dla społeczeństwa i gospodarki,
- ✓ poznaje metody pomiaru i rodzaje wskaźników porównujących poziom życia oraz rozwój gospodarczy państw UE,
- ✓ poznaje aktualną klasyfikację krajów UE ze względu na różne czynniki ekonomiczne i społeczne,
- ✓ podaje przykłady projektów i programów UE skierowanych do szkół oraz jednostek samorządu terytorialnego,
- ✓ rozumie znaczenie postaw przedsiębiorczych dla zaspakajania swoich i cudzych potrzeb charakteryzuje kategorie potrzeb wg A. Masłowa,
- ✓ wymienia czynniki wpływające na zmianę hierarchii potrzeb człowieka,
- ✓ wyjaśnia pojęcia organizacji społecznych i pozarządowych,
- ✓ poznaje zakres działania, źródła finansowania oraz formy prawne organizacji społecznych i pozarządowych w Polsce,
- ✓ rozumie sposoby inwestowania i kryteria oceny inwestycji na rynku UE,
- ✓ poznaje działalność Giełdy Papierów Wartościowych w Polsce i UE,
- ✓ zna strategię przedsiębiorstwa międzynarodowego,
- ✓ poznaje strukturę finansowania przedsiębiorstwa,
- ✓ rozumie zasady budowania biznesplanu,
- ✓ poznaje sposoby działań marketingowych i promocyjnych,

- ✓ wie, jak zastosować analizę SWOT,
- ✓ poznaje procedurę zakładania własnej działalności gospodarczej w UE,
- ✓ poznaje zasady pracy zespołowej,
- ✓ poznaje metody i techniki zarządzania projektami.

7. Temat modułu projektowego: Globalizacja

Uczeń:

- ✓ definiuje pojęcie globalizacji,
- ✓ wymienia i charakteryzuje obszary globalizacji,
- ✓ wymienia podmioty oraz charakteryzuje główne czynniki globalizacji,
- ✓ opisuje wpływ globalizacji na światową gospodarkę,
- ✓ opisuje wpływ globalizacji na różne dziedziny ludzkiego życia (polityka, kultura, sport, nauka itp.),
- ✓ wyjaśnia skutki przystąpienia Polski do strefy Schengen w kontekście procesu globalizacji,
- ✓ poznaje i opisuje system boloński,
- ✓ poznaje i opisuje główne korzyści i zagrożenia płynące z globalnej gospodarki,
- ✓ wymienia kilka najważniejszych organizacji międzynarodowych,
- ✓ wyjaśnia pojęcie międzynarodowego przedsiębiorstwa,
- ✓ wymienia i charakteryzuje rodzaje przedsiębiorstw międzynarodowych sklasyfikowanych wg różnych kryteriów,
- ✓ wyjaśnia cele i obszary działania międzynarodowej pomocy humanitarnej,
- ✓ podaje przykłady największych i najbardziej znanych organizacji humanitarnych na świecie i w Polsce,
- ✓ wymienia czynniki globalizacji, wpływające na degradację środowiska naturalnego,
- ✓ podaje przykłady organizacji walczących o ochronę środowiska naturalnego w Polsce i na świecie,
- ✓ poznaje metody pomiaru i rodzaje wskaźników porównujących poziom życia i rozwój gospodarczy państw i regionów na świecie,
- ✓ poznaje aktualną klasyfikację krajów i regionów świata ze względu na różne czynniki ekonomiczne i społeczne,
- ✓ poznaje zasady pracy zespołowej,
- ✓ poznaje metody i techniki zarządzania projektami.

8. Temat modułu projektowego: Etyka w życiu gospodarczym i społecznym

Uczeń:

- ✓ rozróżnia reguły moralne i normy prawne,
- ✓ wymienia wartości etyczne dotyczące życia społecznego oraz prowadzenia biznesu,
- ✓ wymienia i charakteryzuje najważniejsze zasady prowadzenia biznesu,
- ✓ wymienia i charakteryzuje obszary związane z prowadzeniem biznesu, w których występują problemy etyczne,
- ✓ wymienia przykłady etycznych działań związanych z prowadzeniem biznesu,
- ✓ wyjaśnia koncepcję społecznej odpowiedzialności biznesu,
- ✓ podaje przykłady zachowań nieetycznych dotyczących wszystkich obszarów życia społecznego i gospodarczego: obywateli, pracowników, pracodawców, przedsiębiorców, menedżerów, urzędników, konsumentów itp.,
- ✓ opisuje formy oraz skutki zjawiska korupcji w życiu społecznym i gospodarczym kraju,
- ✓ wyjaśnia pojęcie „sprawiedliwego handlu” (Fair trade) i główny cel tego ruchu
- ✓ wymienia najważniejsze założenia i zasady ruchu Fair trade,
- ✓ podaje przykłady zachowań korupcyjnych dotyczących wszystkich obszarów życia społecznego i gospodarczego: obywateli, pracowników, pracodawców, przedsiębiorców, menedżerów, urzędników, konsumentów itp.,
- ✓ wymienia przyczyny powstawania zjawiska korupcji,
- ✓ wymienia skutki zjawiska korupcji oraz podaje sposoby jego zwalczania,

- ✓ wymienia i wyjaśnia konsekwencje nieprzestrzegania zasad etyki dla życia społecznego oraz gospodarki kraju,
- ✓ wyjaśnia pojęcie zrównoważonego łańcucha dostaw,
- ✓ wyjaśnia na czym polega ocena życia produktu (LCA),
- ✓ wymienia cele stosowania LCA i analizuje je w kluczowych strategiach UE,
- ✓ wymienia standardy i inicjatywy CSR,
- ✓ wyjaśnia co to są odpowiedzialne inwestycje,
- ✓ wymienia organizacje i instytucje chroniące prawa człowieka,
- ✓ wymienia akty gwarantujące prawa człowieka oraz wyjaśnia działanie międzynarodowego systemu ochrony praw człowieka,
- ✓ poznaje zasady pracy zespołowej,
- ✓ poznaje metody i techniki zarządzania projektami.

9. Temat modułu projektowego: Komunikacja interpersonalna

Uczeń:

- ✓ wymienia cechy komunikacji werbalnej i niewerbalnej,
- ✓ opisuje i porównuje rodzaje różnych postaw i zachowań w komunikacji interpersonalnej,
- ✓ wyjaśnia jak powstaje stres oraz wymienia czynniki, które sprzyjają powstawaniu sytuacji stresującej,
- ✓ opisuje metody zapobiegania powstania stresu oraz radzenia sobie ze stresem,
- ✓ opisuje rodzaje, przyczyny, przebieg oraz metody rozwiązywania konfliktów,
- ✓ wyjaśnia zasady prowadzenia negocjacji,
- ✓ charakteryzuje taktyki negocjacyjne,
- ✓ wymienia i charakteryzuje style kierowania,
- ✓ wymienia cechy i umiejętności przywódcze,
- ✓ wymienia i charakteryzuje rodzaje oraz przebieg procesu decyzyjnego,
- ✓ określa bariery ograniczające prawidłowy przebieg procesu decyzyjnego,
- ✓ wymienia zalety i wady indywidualnego i grupowego podejmowania decyzji,
- ✓ poznaje różne formy agresji,
- ✓ wyjaśnia zjawisko „cyberprzemocy”,
- ✓ wyjaśnia różnicę między mediacją a arbitrażem,
- ✓ wyjaśnia mechanizm motywowania oraz rodzaje i narzędzia motywacyjne,
- ✓ wymienia podstawowe zasady skutecznego motywowania,
- ✓ wyjaśnia pojęcia oraz podaje przykłady ról społecznych i organizacyjnych,
- ✓ poznaje sposoby działań marketingowych i promocyjnych,
- ✓ wymienia i charakteryzuje poszczególne etapy pracy zespołowej,
- ✓ opisuje czynniki wpływające na jakość pracy zespołu,
- ✓ poznaje metody i techniki zarządzania projektami.

Kompetencja kluczowa: PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ
Etap edukacyjny: SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA

Kompetencje nabywane po poszczególnych modułach:

1. Temat modułu projektowego: Jestem przedsiębiorczy – znaczy wygrywam.

Uczeń:

- ✓ rozumie i stosuje samoocenę,
- ✓ definiuje i charakteryzuje ścieżki kariery zawodowej,
- ✓ rozumie pojęcie przedsiębiorczości i opisuje cechy osobowości człowieka przedsiębiorczego,
- ✓ nazywa różne umiejętności,
- ✓ rozumie związek między umiejętnościami a planowaniem przyszłej drogi zawodowej,
- ✓ rozumie sens kształtowania u siebie postaw przedsiębiorczych,

- ✓ rozumie znaczenie postaw przedsiębiorczych dla zaspokajania swoich i cudzych potrzeb,
- ✓ charakteryzuje różne typy osobowości człowieka,
- ✓ odróżnia kreatywność od przedsiębiorczości,
- ✓ charakteryzuje hierarchię potrzeb,
- ✓ wymienia czynniki wpływające na zmianę hierarchii potrzeb człowieka,
- ✓ charakteryzuje zasady rozwoju osobistego,
- ✓ wymienia cechy osoby asertywnej,
- ✓ wymienia cechy osoby przedsiębiorczej,
- ✓ objaśnia, na czym polega kreatywność i przedsiębiorczość człowieka,
- ✓ ocenia mocne i słabe strony własnej osobowości,
- ✓ charakteryzuje podstawowe psychologiczne teorie człowieka,
- ✓ nazywa role w grupie i wyjaśnia ich istotę,
- ✓ rozumie związek między predyspozycjami a rolą w grupie,
- ✓ wymienia możliwości prezentacji różnych uzdolnień na szerszym forum,
- ✓ opisuje i rozróżnia role społeczne i organizacyjne,
- ✓ omawia proces komunikacji interpersonalnej,
- ✓ wymienia bariery komunikacji interpersonalnej,
- ✓ wymienia czynniki wpływające na efektywną komunikację,
- ✓ posługuje się pojęciami: problem decyzyjny, decydent, decyzja, racjonalność decyzji, informacja, luka informacyjna, użyteczność informacji,
- ✓ charakteryzuje proces podejmowania decyzji,
- ✓ omawia formy podejmowania decyzji,
- ✓ wymienia i charakteryzuje cechy użytecznej informacji,
- ✓ przyporządkowuje różne uzdolnienia do odpowiednich zawodów,
- ✓ zna kolejne kroki prowadzące do zdobycia zawodu,
- ✓ poznaje kompetencje poszczególnych jednostek samorządu terytorialnego w Polsce,
- ✓ opisuje strukturę władz samorządowych,
- ✓ wymienia rodzaje działań przedsiębiorczych na rzecz społeczności lokalnej,
- ✓ rozróżnia działalność organizacji społecznych i pozarządowych,
- ✓ poznaje zakres działania, źródła finansowania oraz formy prawne organizacji społecznych i pozarządowych w Polsce,
- ✓ rozumie znaczenie działania organizacji pozarządowych i społecznych dla lokalnych społeczności,
- ✓ potrafi zastosować poznane zasady pracy zespołowej do realizacji danego zadania,
- ✓ posługuje się pojęciami i terminami: potrzeba, osobowość, asertywność, kreatywność, przedsiębiorczość, stres, konflikt, wybór, predyspozycje, mocne strony, słabe strony, ograniczenia, zainteresowania, umiejętności, role grupowe, zawód, wybór zawodu, droga kształcenia.

2. Temat modułu projektowego: KLASA S. A. - czyli szkolna giełda

Uczeń:

- ✓ rozumie cele autoprezentacji,
- ✓ zna sposoby dobrej prezentacji (w tym technologie multimedialne i zasady prowadzenia prezentacji),
- ✓ zna historię, ideę i zastosowanie papierów wartościowych w życiu człowieka,
- ✓ rozumie ideę giełdy jako podstawowego źródła pozyskiwania kapitału,
- ✓ rozumie informacje pochodzące z giełdy jako źródła informacji o spółkach, gałęziach gospodarki, rynku,
- ✓ zna zasady funkcjonowania rynku papierów wartościowych w Polsce,
- ✓ wymienia instytucje rynku kapitałowego i charakteryzuje ich role,
- ✓ opisuje zasady notowań giełdowych,
- ✓ wymienia uczestników rynku kapitałowego,
- ✓ wymienia wskaźniki GPW,
- ✓ zna wskaźniki giełdowe i sposoby ich analizowania,

- ✓ opisuje rolę rynku finansowego z punktu widzenia przedsiębiorcy oraz inwestora,
- ✓ zna drogę wejścia spółki na giełdę,
- ✓ zna i charakteryzuje sposoby inwestowania w akcje,
- ✓ opisuje rolę funduszy inwestycyjnych.

3. Temat modułu projektowego: **Założmy firmę**

Uczeń:

- ✓ zna zasady rejestracji nowego podmiotu gospodarczego,
- ✓ rozróżnia firmy ze względu na formę organizacyjno-prawną,
- ✓ pozyskuje i wypełnia dokumenty rejestracyjne firmy,
- ✓ charakteryzuje koszty założenia firmy,
- ✓ ocenia ryzyko podjęcia działalności gospodarczej,
- ✓ wymienia koszty stałe funkcjonującego przedsiębiorstwa,
- ✓ zna główne instytucje związane z działalnością firmy,
- ✓ charakteryzuje otoczenie firmy w swoim rejonie,
- ✓ analizuje pozycję firmy na lokalnym rynku,
- ✓ charakteryzuje wymogi jakie winien spełnić pracownik firmy,
- ✓ zna struktury organizacyjne przedsiębiorstw,
- ✓ opisuje najważniejsze stanowiska pracy w przedsiębiorstwie,
- ✓ opisuje główne zdarzenia gospodarcze w procesie działalności firmy,
- ✓ zna strukturę i konstruuje biznesplan,
- ✓ ocenia ryzyko inwestycji w przedsiębiorstwo (przedsięwzięcie),
- ✓ stosuje rozwiązania oceny opłacalności inwestycji.

4. Temat modułu projektowego: **Balcerowicz musi odejść - czyli o prywatyzacji słów kilka**

Uczeń:

- ✓ charakteryzuje gospodarkę rynkową,
- ✓ omawia gospodarkę w systemie socjalistycznym,
- ✓ opisuje pojęcie własności prywatnej i jej znaczenie w gospodarce rynkowej,
- ✓ rozróżnia wartość prywatną i państwową,
- ✓ zna cele prywatyzacji,
- ✓ ocenia sytuację przedsiębiorstwa na rynku w oparciu o bilans, strukturę dochodów i wydatków,
- ✓ charakteryzuje czynniki wpływające na sukces przedsięwzięcia na rynku,
- ✓ definiuje pojęcie ryzyka w działalności,
- ✓ wymienia sposoby restrukturyzacji przedsiębiorstw,
- ✓ charakteryzuje rodzaje własności przedsiębiorstw,
- ✓ omawia źródła i przejawy kryzysu w przedsiębiorstwie,
- ✓ opisuje rolę przedsiębiorczości w gospodarce,
- ✓ opisuje rolę kapitału w gospodarce,
- ✓ opisuje rolę przedsiębiorcy w życiu gospodarczym,
- ✓ wymienia i opisuje formy organizacyjno-prawne przedsiębiorstw,
- ✓ charakteryzuje źródła finansowania przedsiębiorstw,
- ✓ zna historię polskiej gospodarki, wymienia i charakteryzuje główne reformy gospodarek w Polsce XIX i XX wieku oraz opisuje ich znaczenie,
- ✓ zna i stosuje wskaźniki rozwoju i wzrostu gospodarczego.

5. Temat modułu projektowego: **Będę managerem - dziś zarządzam swoim czasem, jutro firmą**

Uczeń:

- ✓ posługuje się pojęciami i terminami: problem decyzyjny, decydent, decyzja, racjonalność decyzji, informacja, luka informacyjna, użyteczność informacji,
- ✓ charakteryzuje proces podejmowania decyzji,
- ✓ wymienia i charakteryzuje rodzaje racjonalności decyzji,
- ✓ omawia formy podejmowania decyzji,

- ✓ wymienia i charakteryzuje cechy użytecznej informacji,
- ✓ posługuje się pojęciami: strategia, przewaga konkurencyjna,
- ✓ wymienia i charakteryzuje rodzaje strategii,
- ✓ posługuje się terminami: przedsiębiorstwo, osobowość prawna, spółka,
- ✓ wymienia oraz charakteryzuje formy prawno-organizacyjne przedsiębiorstw,
- ✓ wymienia oraz charakteryzuje rodzaje spółek prawa handlowego,
- ✓ opisuje parametry struktury organizacyjnej,
- ✓ posługuje się pojęciami: aktywa, pasywa, strata, zysk, koszty, rentowność, dochodowość produktu,
- ✓ wymienia składniki bilansu przedsiębiorstwa,
- ✓ charakteryzuje próg rentowności,
- ✓ charakteryzuje sposoby finansowania działalności przedsiębiorstwa,
- ✓ charakteryzuje kredyty zaciągane przez przedsiębiorstwo,
- ✓ posługuje się pojęciami i terminami: kierowanie, władza, funkcje kierownicze, style kierowania, motywacja,
- ✓ charakteryzuje proces kierowania,
- ✓ omawia czynniki wpływające na skuteczność kierowania,
- ✓ omawia funkcje kierownicze,
- ✓ wymienia i charakteryzuje style kierowania,
- ✓ wymienia i charakteryzuje podstawowe narzędzia motywacyjne,
- ✓ charakteryzuje zasady organizacji pracy zespołu,
- ✓ opisuje sposób tworzenia zespołów,
- ✓ charakteryzuje podstawowe techniki planowania działań zespołu,
- ✓ tworzy biznesplan,
- ✓ tworzy i analizuje budżet przedsięwzięcia,
- ✓ dobiera wskaźniki i tworzy strategię przedsiębiorstwa,
- ✓ planuje przedsięwzięcia.

6. Temat modułu projektowego: Nic o nas bez nas - czyli tworzymy własny Młodzieżowy Sąd Etyczny.

Uczeń:

- ✓ posługuje się pojęciami i terminami: role: społeczne, organizacyjne, kierownicze, konflikt ról,
- ✓ charakteryzuje role, które człowiek odgrywa w swoim życiu,
- ✓ rozróżnia role społeczne i organizacyjne,
- ✓ wyjaśnia, dlaczego człowiek zachowuje się odmiennie w różnych sytuacjach,
- ✓ wyjaśnia, na czym polega konflikt ról,
- ✓ charakteryzuje role kierownicze,
- ✓ wskazuje przyczyny występowania konfliktu ról,
- ✓ podaje sposoby rozwiązywania konfliktu ról,
- ✓ uzasadnia konieczność znajomości roli, którą odgrywa dana osoba,
- ✓ posługuje się pojęciami i terminami: etyka, lobby, korupcja, mobbing,
- ✓ wyjaśnia role arbitra, mediatora, stron konfliktu,
- ✓ omawia normy prawne i moralne,
- ✓ konstruuje regulamin, kontrakt, spis zasad dla określonej sytuacji,
- ✓ analizuje przepisy, kodeksy,
- ✓ czyta ze zrozumieniem i omawia umowy, regulaminy, przepisy.

7. Temat modułu projektowego: Bogate Państwo - bogaci obywatele.

Uczeń:

- ✓ posługuje się pojęciami i terminami: państwo, gospodarka, interwencjonizm, liberalizm, etatyzm, polityka, gospodarka, PKB, system podatkowy, polityka fiskalna, polityka monetarna, budżet państwa, potrzeby społeczne, skarb państwa, monopol, obieg okrężny w gospodarce, dobrobyt, pieniądź,
- ✓ opisuje system gospodarczy w Polsce funkcjonujący obecnie i do 1989 roku,
- ✓ charakteryzuje elementy gospodarki rynkowej,

- ✓ objaśnia pojęcie i składniki PKB, innych wskaźników wzrostu i rozwoju gospodarczego,
- ✓ charakteryzuje różnice między liberalizmem i etatyzmem,
- ✓ wyjaśnia rolę państwa w gospodarce,
- ✓ omawia obieg okrężny w gospodarce,
- ✓ opisuje działania związane z polityką fiskalną i monetarną państwa,
- ✓ zna cechy i funkcje pieniądza.

8. Temat modułu projektowego: Żadna praca nie hańbi...

Uczeń:

- ✓ posługuje się pojęciami i terminami,
- ✓ omawia zasady funkcjonowania rynku pracy,
- ✓ opisuje rolę pracodawcy,
- ✓ omawia podstawowe pojęcia prawa pracy,
- ✓ zna procedury kwalifikowania i zatrudniania pracowników,
- ✓ omawia sposoby poszukiwania pracy,
- ✓ omawia procedury rekrutacji do pracy,
- ✓ omawia formy pozyskiwania i motywowania pracowników,
- ✓ zna i omawia systemy wynagrodzeń,
- ✓ zna i omawia prawa pracownicze,
- ✓ omawia regulaminy pracy, obowiązki pracownika,
- ✓ zna i omawia prawa pracownika,
- ✓ zna formy zatrudniania,
- ✓ zna i omawia sposoby rozwiązywania umów o pracę,
- ✓ konstruuje umowę o pracę,
- ✓ charakteryzuje przyczyny i skutki bezrobocia,
- ✓ omawia politykę państwa w zakresie bezrobocia,
- ✓ analizuje rynek pracy, pozyskuje, interpretuje i omawia dane i wskaźniki dotyczące rynku pracy,
- ✓ omawia ideę samozatrudnienia.

9. Temat modułu projektowego: „A tam, gdzie to kretowisko – będzie stał mój BANK!!!”

Uczeń:

- ✓ posługuje się pojęciami i terminami: bank, Bank centralny, pieniądź, odsetki, kredyt, lokata bankowa, wartość pieniądza, oszczędności,
- ✓ omawia system bankowy w Polsce,
- ✓ opisuje role i funkcje banków w gospodarce,
- ✓ oblicza przyszłą wartość pieniądza,
- ✓ omawia rolę banku centralnego,
- ✓ charakteryzuje produkty bankowe,
- ✓ omawia proces kreacji pieniądza,
- ✓ charakteryzuje przyczyny i skutki inflacji.

KOMPETENCJE KLUCZOWE PONADPRZEDMIOTOWE

Kompetencja kluczowa: KOMPETENCJE SPOŁECZNE I UMIEJĘTNOŚĆ UCZENIA SIĘ
Etap edukacyjny: SZKOŁA PODSTAWOWA

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 osiągania sukcesów w tym obszarze.

Kompetencja kluczowa: KOMPETENCJE SPOŁECZNE I UMIEJĘTNOŚĆ UCZENIA SIĘ
Etap edukacyjny: GIMNAZJUM

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 i interpretuje je,
 - ✓ zna i rozróżnia podstawowe zakłócenia w komunikacji.
3. **Temat modułu projektowego: Współpraca w grupie**
 - ✓ potrafi wykonywać zadania indywidualnie i grupowe pełniąc różne role.
4. **Temat modułu projektowego: Autoprezentacja, komunikacja**
 - ✓ potrafi prezentować i argumentować swoje racje w kontaktach interpersonalnych.
5. **Temat modułu projektowego: Emocje**
 - ✓ potrafi rozróżniać emocje i zna mechanizmy ich powstawania,
 - ✓ potrafi wyrażać emocje w sposób bezpieczny dla siebie i otoczenia,
 - ✓ zna i rozumie wpływ emocji na zachowanie.
6. **Temat modułu projektowego: umiejętność uczenia się**
 - ✓ jest świadomy własnego, indywidualnego procesu uczenia się i potrzeb w tym zakresie,

- ✓ zna i rozumie własne, preferowane style uczenia się. Potrafi wykorzystać techniki uczenia się w praktyce,
- ✓ zna i rozumie mechanizmy motywacji i posiada wiarę we własne możliwości uczenia się i osiągnięcia sukcesów w tym obszarze.

Kompetencja kluczowa: KOMPETENCJE SPOŁECZNE I UMIEJĘTNOŚĆ UCZENIA SIĘ
Etap edukacyjny: SZKOŁA PONADGIMNAZJALNA

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 i interpretuje je,
 - ✓ zna i rozróżnia podstawowe zakłócenia w komunikacji i potrafi im przeciwdziałać.
- 3. Temat modułu projektowego: Współpraca w grupie**
 - ✓ potrafi wykonywać zadania indywidualnie i grupowe pełniąc różne role,
 - ✓ potrafi dostosować styl komunikacji do kontekstu sytuacyjnego.
- 4. Temat modułu projektowego: Autoprezentacja, komunikacja**
 - ✓ potrafi prezentować i argumentować swoje racje w kontaktach interpersonalnych.
- 5. Temat modułu projektowego: Emocje**
 - ✓ potrafi rozróżniać emocje i zna mechanizmy ich powstawania,
 - ✓ potrafi wyrażać emocje w sposób bezpieczny dla siebie i otoczenia,
 - ✓ zna i rozumie wpływ emocji na zachowanie.
- 6. Temat modułu projektowego: Umiejętność uczenia się**
 - ✓ jest świadomy własnego, indywidualnego procesu uczenia się i potrzeb w tym zakresie,
 - ✓ zna i rozumie własne, preferowane style uczenia się. Potrafi wykorzystać techniki uczenia się w praktyce,
 - ✓ zna i rozumie mechanizmy motywacji i posiada wiarę we własne możliwości uczenia się i osiągnięcia sukcesów w tym obszarze.