

**Regulamin rekrutacji i wsparcia uczniów zdolnych w projekcie
„Małopolskie Talenty - szkoła podstawowa – powiat limanowski”
realizowanego w ramach Poddziałanie 10.1.5 Wsparcie uczniów zdolnych
Typ projektu C. - Rozwój uzdolnień oraz pogłębianie zainteresowań
i aktywności edukacyjnej uczniów Regionalnego Programu Operacyjnego
Województwa Małopolskiego na lata 2014 – 2020**

Załącznik nr 3 do regulaminu

Wykaz kompetencji weryfikowanych w oparciu o efekty uczenia się

Kompetencja kluczowa: JĘZYK ANGIELSKI Etap edukacyjny: SZKOŁA PODSTAWOWA

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 naturefriendly?

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 opisanego 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 niedrogi sposób 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 cierpienia 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 thereis/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 żywnością i przepisami kulinarnymi,
- używa zdań rozkazujących, czasów Present Simple, Present Continuous, Past Simple oraz konstrukcji love/like/hate + -ing wypowiadając się na temat kuchni 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 opieki nad 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, przyzwyczajęń 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 opisanie flagi lub godła,
- dociera do informacji dotyczących historii flag i innych symboli narodowych,
- zna historię symboli narodowych,
- potrafi zinterpretować symbolikę flag i godła narodowych,
- wie, jaką wartość i jakie znaczenie dla każdego narodu mają jego symbole narodowe,
- uczy się szacunku dla symboli narodowych.

10. Temat modułu projektowego: Skarby regionu. Localtreasures

Uczeń:

- rozwija umiejętności językowe dyskutując, pisząc i czytając teksty dotyczące turystycznych walorów własnego regionu,
- poszerza słownictwo związane z turystyką, geografią i historią regionu,
- ćwiczy użycie czasów teraźniejszych i przeszłych opowiadając o lokalnej historii, konstrukcji thereis/are opisując walory geograficzne i turystyczne regionu,
- zna lokalną historię i geografię,
- wie, jakie rodzaje tekstów używane są w przewodnikach turystycznych,
- umie dotrzeć do ciekawych miejsc, ludzi i informacji,
- potrafi opracować zdobyte informacje stosownie do swoich celów,
- opracowuje własną koncepcję turystycznego wykorzystania lokalnych atrakcji,
- czuje się dumny ze swojej miejscowości i za nią odpowiedzialny,
- identyfikuje się ze swoim regionem, buduje swoją postawę obywatelską, stając się świadomym obywatelem regionu.

Kompetencja kluczowa: MATEMATYKA Etap edukacyjny: SZKOŁA PODSTAWOWA

1. Temat modułu projektowego: „Okolice 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: TECHNOLOGIE INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNE
Etap edukacyjny: SZKOŁA PODSTAWOWA

1. Temat modułu projektowego: SIEĆ GLOBALNA, SIECI LOKALNE

Uczeń:

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

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

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

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

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

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

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

5. Temat modułu projektowego: PROMOCJA, REKLAMA W INTERECIE
Uczeń:

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

6. Temat modułu projektowego: SZTUKA OBRAZU – grafika komputerowa

Uczeń:

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

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

Uczeń:

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

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

Uczeń:

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

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

Uczeń:

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

- rozumie znaczenie bezpieczeństwa baz danych,
- potrafi odszukać przykłady bazy danych w Internecie.

10. Temat modułu projektowego: BEZPIECZNIE W SIECI

Uczeń:

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

Kompetencja kluczowa: PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ Etap edukacyjny: SZKOŁA PODSTAWOWA

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 słuszność idei wspólnego działania dla dobra ogółu,
- wyjaśnia wpływ lokalnych działań na rozwiązywanie globalnych problemów,
- wymienia organizacje pozarządowe działające w jego środowisku,

- wyjaśnia rolę organizacji pozarządowych na wybranym przykładzie z najbliższego środowiska.

4. Temat modułu projektowego: Reguły i normy

Uczeń:

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

5. Temat modułu projektowego: Moje zdrowie – mój kapitał

Uczeń:

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

6. Temat modułu: Młodzi konsumenci

Uczeń:

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

7. Temat modułu: Praca w życiu człowieka

Uczeń:

- wykazuje zależność między wykształceniem a możliwością zatrudnienia,
- wie, gdzie szukać informacji dotyczących lokalnego rynku pracy,
- rozumie, skąd się bierze bezrobocie i jakie są jego skutki,
- wymienia cechy i umiejętności osoby przedsiębiorczej,
- wie, jakie kroki należy podjąć w celu poszukiwania pracy,
- zna możliwości zatrudnienia osób niepełnoletnich.

8. Temat modułu projektowego: Moje pieniądze

Uczeń:

- rozumie związek między posiadaniem pieniędzy a chęcią zaspokajania potrzeb,

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

9. Temat modułu: Nasze decyzje i wybory

Uczeń:

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

10. Temat modułu: Mój wizerunek

Uczeń:

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

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

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

Uczeń:

- potrafi wykonywać zadania indywidualnie i grupowe.

4. Temat modułu projektowego: Autoprezentacja, komunikacja

Uczeń

- potrafi prezentować i argumentować swoje racje w kontaktach interpersonalnych.

5. Temat modułu projektowego: Emocje**Uczeń:**

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

6. Temat modułu projektowego: umiejętność uczenia się**Uczeń:**

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