

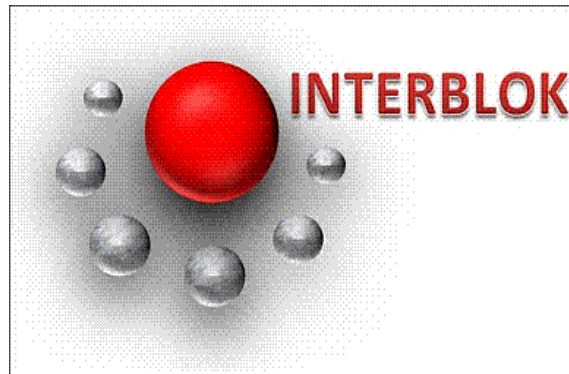
**INTERdyscyplinarny program nauczania
BLOKowego przedmiotów matematyczno-przyrodniczych
i informatyki w Gimnazjum – INTERBLOK**

Uczniowie klasy I A będą realizować program interdyscyplinarny INTERBLOK.

Obejmuje on przedmioty matematyczno- przyrodnicze i informatykę. W ramach programu **INTERBLOK** uczniowie będą odbywać 90 minutowe zajęcia badawcze z zakresu przedmiotów matematyczno-przyrodniczych tzw. bloki. Program **INTERBLOK** realizowany będzie w trzech kolejnych latach, przy czym w roku pierwszym uczniowie będą wykonywać eksperymenty naukowe wg przygotowanych instrukcji. W roku drugim, uczniowie będą otrzymywać do rozwiązania problemy badawcze, sami dobierając metodę rozwiązania problemu. Natomiast w trzecim roku, uczniowie stają się konstruktorami i projektują oraz budują prototypy urządzeń spełniające określone normy. W ramach programu uczniowie uczą się także przedsiębiorczości, kalkulują koszty pomocy naukowych oraz rozliczają osobogodziny pracy. Za każdym razem poddają zajęcia ewaluacji. Realizacja programu wspierana jest platformą internetową i forum wymiany doświadczeń, gdzie uczniowie mogą wymieniać się doświadczeniami i wiedzą z uczniami innych szkół.

Program INTERBLOK wprowadzony zostanie min. w celu:

- wzrostu zainteresowania naukami przyrodniczo – matematycznymi ,
- wzrostu wyników egzaminacyjnych z przedmiotów matematyczno - przyrodniczych,
- nauczania zasad współpracy w grupie i pracy projektowej,
- zintegrowania rodziców i zaangażowaniu ich w działania programowe na terenie szkoły.



INTERdyscyplinarny program nauczania
BLOKowego przedmiotów matematyczno-przyrodniczych
i informatyki w Gimnazjum – **INTERBLOK**

Klasa I b będzie realizować przez trzy lata grę ekonomiczną o nazwie „Inwestuję i zdobywam pieniądze na swój eksperyment”.

Gra ma na celu:

1. Zapoznanie uczniów z zasadami funkcjonowania rynku kapitałowego i zastosowanie tych zasad w grze, która jest symulacją zjawisk na polskim rynku kapitałowym
2. Rozwijanie u uczniów umiejętności wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce.
3. Rozbudzanie twórczego działania uczniów.
4. Promowanie osiągnięć uczniów.