

WYMAGANIA EDUKACYJNE WOBEC UCZNIÓW PO SKOŃCZONEJ KLASIE III ZESPOŁU SZKOLNO-PRZEDSZKOLNEGO NR 20

EDUKACJA POLONISTYCZNA

SŁUCHANIE

- ◆ Słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie.
- ◆ Wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi.
- ◆ Słucha z uwagą lektur i innych tekstów czytanych przez nauczyciela, uczniów i inne osoby.
- ◆ Słucha uważnie wypowiedzi osób podczas uroczystości, koncertów, przedstawień, świąt narodowych i innych zdarzeń kulturalnych; przejawia zachowanie adekwatne do sytuacji.
- ◆ Słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedzania się.

MÓWIENIE

- ◆ Wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu.
- ◆ Formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych.
- ◆ Wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym.
- ◆ Porządkuje swoją wypowiedź, poprawia w niej błędy, omawia treść przeczytanych tekstów i ilustracji; nadaje znaczenie i tytuł obrazom, a także fragmentom tekstów.
- ◆ Układa w formie ustnej opowiadanie oraz składa ustne sprawozdanie z wykonanej pracy.
- ◆ Recytuje wiersze oraz wygłasza z pamięci krótkie teksty prozatorskie.
- ◆ Dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażającą empatię i szacunek do rozmówcy.
- ◆ Wykonuje eksperymenty językowe, nadaje znaczenie czynnościom i doświadczeniom, tworząc charakterystyczne dla siebie formy wypowiedzi.

CZYTANIE

- ◆ Czyta płynnie, poprawnie i wyraziście na głos teksty tworzone w toku zajęć.
- ◆ Czyta w skupieniu po cichu teksty zapisane samodzielnie w zeszycie oraz teksty drukowane.
- ◆ Wyodrębnia postacie i zdarzenia w utworach literackich, ustala kolejność zdarzeń, ich wzajemną zależność, odróżnia zdarzenia istotne od mniej istotnych, postacie główne i drugorzędne; wskazuje cechy i ocenia bohaterów, uzasadnia swą ocenę, określa nastrój w utworze; odróżnia elementy świata fikcji od realnej rzeczywistości.
- ◆ Wyszukuje w tekstach fragmenty według niego najpiękniejsze, najważniejsze, trudne do zrozumienia lub określone przez nauczyciela.
- ◆ Eksperymentuje, przekształca tekst, układa opowiadania twórcze, np. dalsze losy bohatera, komponuje początek i zakończenie tekstu na podstawie ilustracji lub przeczytanego fragmentu utworu.
- ◆ Wyróżnia w czytanych utworach literackich dialog, opowiadanie, opis;
- ◆ Czyta samodzielnie wybrane książki.

PISANIE

- ◆ Pisze odręcznie, czytelnie, płynnie, zdania i tekst ciągły, w jednej linii; rozmieszcza właściwie tekst ciągły na stronie zeszytu, sprawdza i poprawia napisany tekst;
- ◆ Układa i zapisuje opowiadanie złożone z 6–10 poprawnych wypowiedzeń; opisuje np. osobę, przedmiot, element świata przyrody na podstawie własnych obserwacji lub lektury.
- ◆ Pisze notatkę, życzenie, ogłoszenie, zaproszenie, podziękowanie, list; zapisuje adres nadawcy i odbiorcy; pisze krótkie teksty, wykorzystując aplikacje komputerowe.
- ◆ Pisze z pamięci i ze słuchu; przestrzega poprawności ortograficznej w wyrazach poznanych i opracowanych podczas zajęć.
- ◆ Stosuje poprawnie znaki interpunkcyjne na końcu zdania i przecinki przy wyliczaniu, zapisuje poznane i najczęściej stosowane skróty, w tym skróty matematyczne.
- ◆ Porządkuje wyrazy w kolejności alfabetycznej według pierwszej i drugiej litery.
- ◆ Zapisuje poprawnie liczebniki oraz wybrane, poznane w trakcie zajęć pojęcia dotyczące różnych dyscyplin naukowych.
- ◆ Stosuje poprawną wielkość liter w zapisie tytułów utworów, książek, poznanych nazw geograficznych, imion i nazwisk.
- ◆ Układa i zapisuje zdarzenia we właściwej kolejności, układa i zapisuje plan wypowiedzi.

KSZTAŁCENIE JĘZYKOWE

- ◆ Wyróżnia w wypowiedziach zdania, w zdaniach wyrazy, w wyrazach samogłoski i spółgłoski.
- ◆ Rozpoznaje zdania oznajmujące, pytające, rozkazujące w wypowiedziach ustnych i pisemnych.
- ◆ Przekształca zdania oznajmujące w pytania i odwrotnie oraz zdania pojedyncze w złożone.
- ◆ Rozróżnia rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki i stosuje je w poprawnej formie.
- ◆ Rozpoznaje wyrazy o znaczeniu przeciwnym, wyrazy pokrewne i bliskoznaczne.
- ◆ Łączy wyrazy w wypowiedzenia i poprawnie formułuje zdanie pojedyncze i zdanie złożone.
- ◆ Odróżnia i nazywa utwory wierszowane od pisanych prozą, określa, który tekst jest notatką, zagadką, listem, życzeniem, podziękowaniem, ogłoszeniem, opowiadaniem, opisem, listem.

SAMOKSZTAŁCENIE

- ◆ Podejmuje próby zapisu nowych, samodzielnie poznanych wyrazów i sprawdza poprawność ich zapisu, korzystając ze słownika ortograficznego.
- ◆ Korzysta z różnych źródeł informacji, np. atlasów, czasopism dla dzieci, słowników i encyklopedii czy zasobów Internetu i rozwija swoje zainteresowania.
- ◆ Wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się.

EDUKACJA MATEMATYCZNA

STOSUNKI PRZESTRZENNE I CECHY WIELKOŚCIOWE

- ◆ Określa i prezentuje wzajemne położenie przedmiotów na płaszczyźnie w przestrzeni; określa i prezentuje kierunek ruchu przedmiotów oraz osób.
- ◆ Porównuje przedmioty pod względem wyróżnionej cechy wielkościowej, np. długości czy masy; dokonuje klasyfikacji przedmiotów.
- ◆ Posługuje się pojęciami: pion, poziom, skos.

LICZBY I ICH WŁASNOŚCI

- ◆ Liczy (w przód i wstecz) od podanej liczby po 1, po 2, po 10 itp.
- ◆ Odczytuje i zapisuje, za pomocą cyfr, liczby od zera do tysiąca oraz wybrane liczby do miliona (np. 1 500, 10 000, 800 000).

- ◆ Wyjaśnia znaczenie cyfr w zapisie liczby; wskazuje jedności, dziesiątki, setki itd., określa kolejność, posługując się liczbą porządkową.
- ◆ Porównuje liczby; porządkuje liczby od najmniejszej do największej i odwrotnie; rozumie sformułowania typu: liczba o 7 większa, liczba o 10 mniejsza; stosuje znaki: $<$, $=$, $>$.

POSŁUGIWANIE SIĘ LICZBAMI

- ◆ Wyjaśnia istotę działań matematycznych – dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia oraz związki między nimi; korzysta intuicyjnie z własności działań.
- ◆ Dodaje do podanej liczby w pamięci i od podanej liczby odejmuje w pamięci: liczbę jednocyfrową, liczbę 10, liczbę 100 oraz wielokrotności 10 i 100 (w prostszych przykładach).
- ◆ Mnoży i dzieli w pamięci w zakresie tabliczki mnożenia; mnoży w pamięci przez 10 liczby mniejsze od 20; rozwiązuje równania z niewiadomą zapisaną w postaci okienka (uzupełnia okienko); stosuje własne strategie, wykonując obliczenia; posługuje się znakiem równości i znakami czterech podstawowych działań.
- ◆ Dodaje i odejmuje liczby dwucyfrowe, oblicza sumy i różnice większych liczb w prostych przykładach typu: $250 + 50$, $180 - 30$; mnoży liczby dwucyfrowe przez 2, przy obliczeniach stosuje własne strategie.

CZYTANIE TEKSTÓW MATEMATYCZNYCH

- ◆ Analizuje i rozwiązuje zadania tekstowe proste i wybrane złożone; dostrzega problem matematyczny oraz tworzy własną strategię jego rozwiązania, opisuje rozwiązanie za pomocą działań, równości z okienkiem, rysunku lub w inny wybrany przez siebie sposób.
- ◆ Układa zadania i je rozwiązuje, tworzy łamigłówki matematyczne, wybrane działania realizuje za pomocą prostych aplikacji komputerowych.

POJĘCIA GEOMETRYCZNE

- ◆ Rozpoznaje – w naturalnym otoczeniu i na rysunkach – figury geometryczne: prostokąt, kwadrat, trójkąt, koło; wyodrębnia te figury spośród innych figur; kreśli przy linijce odcinki i łamane; rysuje odręcznie prostokąty (w tym kwadraty), wykorzystując sieć kwadratową;
- ◆ Mierzy długości odcinków, boków figur geometrycznych itp.; podaje wynik pomiaru, posługując się jednostkami długości: centymetr, metr, milimetr; wyjaśnia związki między jednostkami długości; posługuje się wyrażeniami dwumianowanymi; wyjaśnia pojęcie kilometr;
- ◆ Mierzy obwody różnych figur za pomocą narzędzi pomiarowych, także w kontekstach z życia codziennego; oblicza obwód trójkąta i prostokąta
- ◆ Dostrzega symetrię w otoczeniu.

MATEMATYKA W SYTUACJACH ŻYCIOWYCH ORAZ W INNYCH OBSZARACH EDUKACJI

- ◆ Klasyfikuje obiekty i różne elementy środowiska społeczno-przyrodniczego z uwagi na wyodrębnione cechy; dostrzega rytm.
- ◆ Dzieli na dwie i cztery równe części, np. kartkę papieru, czekoladę; używa pojęć: połowa, dwa i pół, cztery równe części, czwarta część lub ćwierć.
- ◆ Wykonuje obliczenia pieniężne; zamienia złote na grosze i odwrotnie, rozróżnia nominały na monetach i banknotach.
- ◆ Odczytuje godziny na zegarze; wykonuje proste obliczenia dotyczące czasu; posługuje się jednostkami czasu: doba, godzina, minuta, sekunda; posługuje się stoperem, aplikacjami telefonu, tabletu, komputera; zapisuje daty np. swojego urodzenia lub datę bieżącą; posługuje się kalendarzem; odczytuje oraz zapisuje znaki rzymskie co najmniej do XII.
- ◆ Mierzy temperaturę za pomocą termometru oraz odczytuje ją.
- ◆ Dokonuje obliczeń szacunkowych w różnych sytuacjach życiowych.

- ◆ Waży; używa określeń: kilogram, dekagram, gram, tona; zna zależności między tymi jednostkami; odmierza płyny; używa określeń: litr, pół litra, ćwierć litra.
- ◆ Wykorzystuje warcaby, szachy i inne gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego, logicznego, rozumienia zasad itd.; przekształca gry, tworząc własne strategie i zasady organizacyjne.
- ◆ Wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów, działań twórczych i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się.

EDUKACJA SPOŁECZNA. ŚRODOWISKO SPOŁECZNE

- ◆ Identyfikuje się z grupą społeczną, do której należy: rodzina, klasa w szkole, drużyna sportowa, społeczność lokalna, naród; respektuje normy i reguły postępowania w tych grupach.
- ◆ Wyjaśnia sens posiadania praw i obowiązków, wymienia i przestrzega własnych w codziennym życiu.
- ◆ Przyjmuje konsekwencje swojego uczestnictwa i właściwego postępowania w grupie w odniesieniu do przyjętych norm i zasad.
- ◆ Ocenia swoje postępowanie i innych osób, odnosząc się do poznanych wartości, takich jak: godność, honor, sprawiedliwość, obowiązkowość, odpowiedzialność, przyjaźń, życzliwość, umiar, powściągliwość, pomoc, zadośćuczynienie, przepraszenie, uznanie, uczciwość, wdzięczność oraz inne, respektowane przez środowisko szkolne.
- ◆ Przedstawia siebie i grupę, do której należy, zapisuje swój adres, adres szkoły, zawód i miejsce pracy rodziców; posługuje się danymi osobistymi wyłącznie w sytuacjach bezpiecznych dla siebie i reprezentowanych osób; jest powściągliwy w używaniu takich danych w sytuacjach nowych i wirtualnych.
 - ◆ Rozpoznaje i nazywa wybrane grupy społeczne, do których nie należy, a które wzbudzają jego zainteresowanie, np. drużyny i kluby sportowe, zespoły artystyczne, a także inne narodowości.
 - ◆ Opowiada ciekawostki historyczne dotyczące regionu, kraju, wyróżniając w nich postaci fikcyjne i realne.
 - ◆ Stosuje pojęcia: porozumienie, umowa; uczestniczy w wyborach samorządu uczniowskiego w klasie, w szkole; wymienia przykłady powstałych w efekcie porozumień i umów grup społecznych, np. stowarzyszenia pomocy chorym i niepełnosprawnym dzieciom, organizacje ekologiczne, a także stowarzyszenia dużych grup społecznych, jak miasta i państwa czy Unia Europejska.
 - ◆ Szanuje zwyczaje i tradycje różnych grup społecznych i narodów, przedstawia i porównuje zwyczaje ludzi, np. dotyczące świąt w różnych regionach Polski, a także w różnych krajach.
 - ◆ Wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu i komunikuje się za pomocą nowych technologii.

ORIENTACJA W CZASIE HISTORYCZNYM

- ◆ Opowiada o legendarnym powstaniu państwa polskiego, wyjaśnia związek legendy z powstaniem godła i barw narodowych, przedstawia wybrane legendy dotyczące regionu, w którym mieszka lub inne.
- ◆ Rozpoznaje: godło, barwy, hymn narodowy, mundur wojskowy, wybrane stroje ludowe, np. związane z regionem Polski, w którym mieszka.
- ◆ Uczestniczy w świątach narodowych i innych ważnych dniach pamięci narodowej; wykonuje kokardę narodową, biało-czerwony proporczyk; zachowuje się godnie i z szacunkiem podczas śpiewania lub słuchania hymnu, wciągania flagi na maszt.

- ◆ Rozpoznaje i nazywa patrona szkoły, miejscowości, w której mieszka, wyjaśnia pojęcie „patron”, wymienia imiona i nazwiska, np. pierwszego władcy i króla Polski, obecnego prezydenta Polski, wymienia nazwę pierwszej stolicy Polski.
- ◆ Wyjaśnia znaczenie wybranych zwyczajów i tradycji polskich.
- ◆ Opisuje znaczenie dorobku minionych epok np. cyfry arabskie i rzymskie, papier, mydło, itp.
- ◆ Opowiada historię własnej rodziny, przedstawia wybrane postacie i prezentuje informacje o wielkich Polakach: królowa Jadwiga, król Stefan Batory, astronom Mikołaj Kopernik, noblistka Maria Skłodowska-Curie, alpinistka Wanda Rutkiewicz, papież Jan Paweł II, nauczycielka – cichociemna gen. Elżbieta Zawacka „Zo”.

EDUKACJA PRZYRODNICZA. ŚRODOWISKA PRZYRODNICZE

- ◆ Rozpoznaje w swoim otoczeniu popularne gatunki roślin i zwierząt, w tym zwierząt hodowlanych, a także gatunki objęte ochroną.
- ◆ Rozpoznaje i wyróżnia cechy ekosystemów, takich jak: łąka, jezioro, rzeka, morze, pole, staw, las, las gospodarczy; określa składowe i funkcje ekosystemu na wybranym przykładzie, np. las, warstwy lasu, polany, torfowiska, martwe drzewo w lesie.
- ◆ Rozpoznaje wybrane zwierzęta i rośliny, których w naturalnych warunkach nie spotyka się w polskim środowisku przyrodniczym.
- ◆ Odszukuje w różnych dostępnych zasobach, w tym internetowych, informacje dotyczące środowiska przyrodniczego, potrzebne do wykonania zadania, ćwiczenia.
- ◆ Prowadzi proste hodowle roślin, przedstawia zasady opieki nad zwierzętami, domowymi, hodowlanymi i innymi.
- ◆ Planuje, wykonuje proste obserwacje, doświadczenia i eksperymenty dotyczące obiektów i zjawisk przyrodniczych, tworzy notatki z obserwacji, wyjaśnia istotę obserwowanych zjawisk według procesu przyczynowo- skutkowego i czasowego.
- ◆ Chroni przyrodę, wskazuje wybrane miejsca ochrony przyrody oraz parki narodowe, pomniki przyrody w najbliższym otoczeniu – miejscowości, regionie.
- ◆ Segreguje odpady i ma świadomość przyczyn i skutków takiego postępowania.

FUNKCJE ŻYCIOWE CZŁOWIEKA, OCHRONA ZDROWIA, BEZPIECZEŃSTWO I ODPOCZYNEK

- ◆ Przedstawia charakterystykę wybranych zajęć i zawodów ludzi, zawodów użyteczności publicznej: nauczyciel, żołnierz, policjant, strażak, lekarz, pielęgniarz czy leśnik, rozumie istotę pracy w służbach mundurowych i medycznych.
- ◆ Posługuje się numerami telefonów alarmowych, formułuje komunikat – wezwanie o pomoc: policji, pogotowia ratunkowego, straży pożarnej.
- ◆ Posługuje się danymi osobowymi w kontakcie ze służbami mundurowymi i medycznymi, w sytuacji zagrożenia zdrowia i życia.
- ◆ Dbą o higienę oraz estetykę własną i otoczenia.
- ◆ Reaguje stosownym zachowaniem w sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa, zdrowia swojego lub innej osoby.
- ◆ Wymienia wartości odżywcze produktów żywnościowych; ma świadomość znaczenia odpowiedniej diety dla utrzymania zdrowia, zachowuje umiar w spożywaniu produktów słodzonych, zna konsekwencje zjadania ich w nadmiarze.
- ◆ Przygotowuje posiłki służące utrzymaniu zdrowia.
- ◆ Ubiera się odpowiednio do stanu pogody, poszukuje informacji na temat pogody, wykorzystując np. internet.
- ◆ Rozróżnia podstawowe znaki drogowe, stosuje przepisy bezpieczeństwa w ruchu drogowym i miejscach publicznych.

- ◆ Stosuje się do zasad bezpieczeństwa w szkole, odnajduje drogę ewakuacyjną, rozpoznaje znaki i symbole informujące o różnych rodzajach niebezpieczeństw oraz zachowuje się zgodnie z informacją w nich zawartą; stosuje zasady bezpiecznej zabawy.
- ◆ Ma świadomość istnienia zagrożeń ze środowiska naturalnego, np. nagła zmiana pogody, huragan, ulewne deszcze, burza, susza oraz ich następstwa: powódź, pożar, piorun; określa odpowiednie sposoby zachowania się człowieka w takich sytuacjach.
- ◆ Ma świadomość obecności nieprawdziwych informacji, np. w przestrzeni wirtualnej, publicznej; sprawdza informacje.
- ◆ Stosuje zasady bezpieczeństwa podczas korzystania z urządzeń cyfrowych, rozumie i respektuje ograniczenia związane z czasem pracy z takimi urządzeniami, oraz stosuje zasady netykiety.
- ◆ Ma świadomość, iż nieodpowiedzialne korzystanie z technologii ma wpływ na utratę zdrowia człowieka.
- ◆ Ma świadomość pozytywnego znaczenia technologii w życiu człowieka.

PRZESTRZEŃ GEOGRAFICZNA

- ◆ Określa położenie i warunki naturalne swojej miejscowości oraz okolicy, opisuje charakterystyczne formy terenu, składniki przyrody, charakterystyczne miejsca, np. miejsca pamięci narodowej, interesujące zabytki, pomniki, tereny rekreacyjne, parki.
- ◆ Wskazuje na mapie fizycznej Polski jej granice, główne miasta, rzeki, nazwy krain geograficznych.
- ◆ Czyta proste plany, wskazuje kierunki główne na mapie, odczytuje podstawowe znaki kartograficzne map; za pomocą komputera, wyznacza np. trasę przejazdu rowerem.
- ◆ Wymienia nazwę stolicy Polski i charakterystyczne obiekty, wyjaśnia znaczenie stolicy dla całego kraju, wskazuje na mapie jej położenie.
- ◆ Przedstawia charakterystyczne dla Polski dyscypliny sportowe, gospodarcze lub inne np. artystyczną działalność człowieka, w której Polska odnosi sukcesy lub z niej słynie.
- ◆ Wyznacza kierunki główne w terenie na podstawie cienia, określa, z którego kierunku wieje wiatr, rozpoznaje charakterystyczne rodzaje opadów.
- ◆ Przedstawia położenie ziemi w układzie słonecznym.

EDUKACJA MUZYCZNA

- ◆ Słucha, poszukuje źródeł dźwięku i je identyfikuje.
- ◆ Słucha muzyki w połączeniu z aktywnością ruchową, gestami dźwiękotwórczymi: klaskanie, pstrykanie, tupanie, uderzanie o uda itp. oraz z towarzyszeniem prostych opracowań instrumentalnych.
- ◆ Reaguje na sygnały muzyczne w różnych sytuacjach zadaniowych.
- ◆ Odróżnia dźwięki muzyki, np. Wysokie – niskie, długie – krótkie, ciche – głośne, głosy ludzkie: sopran, bas; odróżnia i nazywa wybrane instrumenty muzyczne
- ◆ Rozróżnia muzykę wykonywaną przez solistę, chór, orkiestrę.
- ◆ Rozróżnia na podstawie słuchanego utworu muzykę: smutną, wesołą, skoczną, marszową itp.
- ◆ Słucha w skupieniu krótkich utworów muzycznych.
- ◆ Śpiewa piosenki i pieśni charakterystyczne dla tradycji i zwyczajów polskich, kilka utworów patriotycznych i historycznych; rozpoznaje i śpiewa hymn Polski.
- ◆ Śpiewa dbając o prawidłową postawę, artykulację i oddech, przy zachowaniu naturalnej skali głosu.
- ◆ Śpiewa kilka wybranych krótkich piosenek w języku obcym.
- ◆ Przedstawia ruchem treść muzyczną (np. dynamikę, nastrój, wysokość dźwięku, tempo, artykulację) oraz treść pozamuzyczną (np. fabułę, odczucia, przekład znaczeniowy słów).
- ◆ Interpretuje ruchem schematy rytmiczne.

- ◆ Tworzy improwizacje ruchowe inspirowane wycieczkami, rymowanymi i rytmizowanymi tekstami, wykonuje piosenki.
- ◆ Porusza się i tańczy według utworzonych przez siebie układów ruchowych, z rekwizytem, bez rekwizytu do muzyki i przy muzyce.
- ◆ Tworzy sekwencje i układy poruszania się do ulubionych przez siebie utworów muzycznych, wykorzystuje je do animacji i zabawy w grupie.
- ◆ Tańczy według układów ruchowych charakterystycznych dla wybranych tańców (w tym integracyjnych, ludowych polskich oraz innych krajów Europy i świata).
- ◆ Gra zadane przez nauczyciela i własne schematy rytmiczne.
- ◆ Wykonuje tematy rytmiczne wybranych, znanych utworów muzycznych (ludowych, popularnych, dziecięcych, klasycznych, wokalnych, instrumentalnych, polskich i zagranicznych) z użyciem instrumentów perkusyjnych.
- ◆ Realizuje schematy i tematy rytmiczne, eksperymentuje przy użyciu np. patyczków, pudełek, papieru, trawy, piszczałek, gwizdków, kogucików na wodę.
- ◆ Wykonuje instrumenty m.in. z materiałów naturalnych i innych oraz wykorzystuje tak powstałe instrumenty do akompaniamentu, realizacji dźwięku podczas zabaw i zadań edukacyjnych, organizacji koncertów i przedstawień teatralnych.
- ◆ Wykonuje akompaniament do śpiewu, stosuje gesty dźwiękotwórcze (np. tupanie, klaskanie, pstrykanie, uderzanie o uda).
- ◆ Eksperymentuje i poszukuje dźwięków, fragmentów znanych melodii przy użyciu np. dzwonek, ksylofonu, fletu podłużnego, flażoletu – flecika polskiego.
- ◆ Gra melodie piosenek i utworów instrumentalnych, do wyboru: na dzwonekach, ksylofonie, flecie podłużnym, flażolecie – fleciku polskim lub innych.
- ◆ Wyjaśnia różne formy zapisu dźwięków, muzyki, np. nagranie przy pomocy komputera, dyktafonu, telefonu, czy zapis przy pomocy notacji muzycznej.
- ◆ Zapisuje w zabawie z instrumentami perkusyjnymi dźwięki np. poprzez układ piktogramów, klocków rytmicznych, kolorów, liczb, czy obrazków; szyfruje, koduje, wykorzystuje utworzony zapis w zabawie.
- ◆ Korzysta z wybranego zapisu melodii w czasie gry na instrumencie: dzwonekach, ksylofonie, flecie podłużnym, flażolecie – fleciku polskim.

EDUKACJA PLASTYCZNA

- ◆ Wyróżnia w obrazach, ilustracjach, impresjach plastycznych, plakatach, na fotografiach: kształty obiektów – nadaje im nazwę i znaczenie, podaje części składowe, wielkości i proporcje, położenie obiektów i elementów złożonych, różnice i podobieństwa w wyglądzie tego samego przedmiotu w zależności od położenia i zmiany stanowiska osoby patrzącej na obiekt, barwę, walor różnych barw, różnice walorowe w zakresie jednej barwy, fakturę, cechy charakterystyczne i indywidualne ludzi w zależności od wieku, płci, typu budowy; cechy charakterystyczne zwierząt, różnice w budowie, kształcie, ubarwieniu, sposobach poruszania się

- ◆ Określa w swoim otoczeniu kompozycje obiektów i zjawisk, np. zamknięte (mozaiki na dywanie, rytmy na przedmiotach użytkowych), otwarte (chmury, papiery ozdobne, pościel, firany), kompozycje o budowie symetrycznej.
- ◆ Rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem.
- ◆ Maluje farbami, tuszami przy użyciu pędzli (płaskich, okrągłych), palców, stempli.
- ◆ Wydziera, wycina, składa, przylepia, wykorzystując gazetę, papier kolorowy, makulaturę, karton, ścinki tekstylne itp.
- ◆ Modeluje (lepi i konstruuje) z gliny, modeliny, plasteliny, mas papierowych i innych, zarówno z materiałów naturalnych i przemysłowych.
- ◆ Powiela za pomocą kalki, tuszu, farby, stempla wykonanego, np. z korka i innych tworzyw, a także przy pomocy prostych programów komputerowych.
- ◆ Wykonuje prace, modele, rekwizyty, impresje plastyczne potrzebne do aktywności artystycznej i naukowej.
- ◆ Wykonuje prace i impresje plastyczne jako formy przekazania i przedstawienia uczuć, nastrojów i zachowań (np. prezent, zaproszenie).
- ◆ Ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem i muzyką; korzysta z narzędzi multimedialnych.
- ◆ Tworzy przy użyciu prostej aplikacji komputerowej, np. plakaty, ulotki i inne wytwory.
- ◆ Nazywa dziedziny sztuk plastycznych, np. malarstwo, rzeźbę, w tym dziedziny sztuki użytkowej, np. meblarstwo, tkactwo, ceramikę, hafciarstwo, architekturę, grafikę komputerową;
- ◆ Rozpoznaje i nazywa podstawowe gatunki dzieł malarskich i graficznych: pejzaż, portret, scena rodzajowa; nazywa wybrane przykłady dzieł znanych artystów: malarzy, rzeźbiarzy, architektów z regionu swego pochodzenia lub innych;
- ◆ Wyjaśnia pojęcia: oryginał czy kopia obrazu lub rzeźby; miniatura obrazu lub rzeźby; reprodukcja itp.; wskazuje miejsca prezentacji sztuk plastycznych.

EDUKACJA TECHNICZNA

- ◆ Planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace współdziała w grupie.
- ◆ Wyjaśnia znaczenie oraz konieczność zachowania ładu, porządku i dobrej organizacji miejsca pracy ze względów bezpieczeństwa.
- ◆ Ocenia projekty/prace, wykorzystując poznane i zaakceptowane wartości: systematyczność działania, pracowitość, konsekwencja, gospodarność, oszczędność, umiar w odniesieniu do korzystania z czasu, materiałów, narzędzi i urządzeń.
- ◆ Organizuje pracę, wykorzystuje urządzenia techniczne i technologie; zwraca uwagę na zdrowie i zachowanie bezpieczeństwa, z uwzględnieniem selekcji informacji, wykonywania czynności użytecznych lub potrzebnych.

- ◆ Odczytuje podstawowe informacje techniczne i stosuje w działaniu sposoby użytkowania: materiału, narzędzi, urządzenia zgodnie z instrukcją, w tym multimedialną.
- ◆ Wykonuje przedmioty użytkowe, w tym dekoracyjne i modele techniczne: z zastosowaniem połączeń nierozłącznych: sklejanie klejem, wiązanie, szycie lub zszywanie zszywkami, sklejanie taśmą itp., używając połączeń rozłącznych: spinanie spinaczami biurowymi, wiązanie sznurkiem lub wstążką ozdobną, bez użycia kleju, taśm, zszywek, np. wybrane modele technik origami, modele kartonowe nacinane, z wykorzystaniem prądu elektrycznego: lampion, dekoracja świąteczna.
- ◆ Stosuje poznaną technologię przy wykonywaniu przedmiotów użytkowych lub montowaniu wybranych modeli urządzeń technicznych.
- ◆ Wykonuje przedmiot/model/pracę według własnego planu i opracowanego sposobu działania.
- ◆ Wyjaśnia działanie i funkcję narzędzi i urządzeń wykorzystywanych w gospodarstwie domowym i w szkole.
- ◆ Posługuje się bezpiecznie prostymi narzędziami pomiarowymi, urządzeniami z gospodarstwa domowego, a także urządzeniami dostępnymi w szkole.

EDUKACJA INFORMATYCZNA

- ◆ Układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności.
- ◆ Tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.
- ◆ Rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.
- ◆ programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami, pojedyncze polecenia, a także ich sekwencje sterujące obiektem na ekranie komputera bądź innego urządzenia cyfrowego.
- ◆ Tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisania, czytania, rachowania i prezentowania swoich pomysłów.
- ◆ Zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.
- ◆ Posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania.
- ◆ Kojarzy działanie komputera lub innego urządzenia cyfrowego z efektami pracy z oprogramowaniem.
- ◆ Korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.
- ◆ Współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię.
- ◆ Wykorzystuje możliwości technologii do komunikowania się w procesie uczenia się.

- ◆ Posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami.
- ◆ Rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet.
- ◆ Przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.

WYCHOWANIE FIZYCZNE

- ◆ Utrzymuje w czystości ręce i całe ciało, przebiera się przed zajęciami ruchowymi i po ich zakończeniu; wykonuje te czynności samodzielnie i w stosownym momencie.
- ◆ Dostosowuje strój do rodzaju pogody i pory roku w trakcie zajęć ruchowych odpowiednio na świeżym powietrzu i w pomieszczeniu.
- ◆ Wyjaśnia znaczenie ruchu w procesie utrzymania zdrowia.
- ◆ Przygotowuje we właściwych sytuacjach i w odpowiedni sposób swoje ciało do wykonywania ruchu.
- ◆ Ma świadomość znaczenia systematyczności i wytrwałości w wykonywaniu ćwiczeń.
- ◆ Uznaje, że każdy człowiek ma inne możliwości w zakresie sprawności fizycznej, akceptuje sytuację dzieci, które z uwagi na chorobę nie mogą być sprawne w każdej formie ruchu.
- ◆ przyjmuje podstawowe pozycje do ćwiczeń: postawa zasadnicza, rozkrok, wykrok, zakrok, stanie jednoonóż, klęk podparty, przysiad podparty, podpór przodem, podpór tyłem, siad klęczny, skrzyżny, skulony, prosty;
- ◆ Pokonuje w biegu przeszkody naturalne i sztuczne, biega z wysokim unoszeniem kolan, biega w połączeniu ze skokiem, przenoszeniem przyborów np. piłki, pałeczki, z rzutem do celu ruchomego i nieruchomego, bieg w różnym tempie, realizuje marszobieg.
- ◆ Rzuca i podaje jednorącz, w miejscu i ruchu, oburącz do przodu, znad głowy, piłką małą i dużą, rzuca małymi przyborami na odległość i do celu, skacze jednoonóż i obunóż ze zmianą tempa, kierunku, pozycji ciała, skacze w dal dowolnym sposobem, skacze przez skakankę, wykonuje przeskok zawrotny przez ławeczkę, naskoki i zeskoki, skoki zajęcze.
- ◆ Wykonuje ćwiczenia zwinnościowe: skłony, skrętoskłony, przetoczenie, czołganie, podciąganie, czworakowanie ze zmianą kierunku i tempa ruchu, wspina się, mocowanie w pozycjach niskich i wysokich, podnoszenie i przenoszenie przyborów; wykonuje przewrót w przód z przysiadu podpartego; wykonuje ćwiczenia równoważne bez przyboru i z przyborem np. na ławeczce gimnastycznej; samodzielnie wykonuje ćwiczenia prowadzące do zapobiegania wadom postawy.
- ◆ organizuje zespołową zabawę lub grę ruchową z wykorzystaniem przyboru lub bez;
- ◆ Zachowuje powściągliwość w ocenie sprawności fizycznej koleżanek i kolegów – uczestników zabawy, respektuje ich prawo do indywidualnego tempa rozwoju, radzi sobie w sytuacji przegranej i akceptuje zwycięstwo, np. drużyny przeciwnej, gratuluje drużynie zwycięskiej sukcesu.

- ◆ Respektuje przepisy, reguły zabaw i gier ruchowych, przepisy ruchu drogowego w odniesieniu do pieszych, rowerzystów, rolników, biegaczy i innych osób, których poruszanie się w miejscu publicznym może stwarzać zagrożenie bezpieczeństwa.
- ◆ Uczestniczy w zabawach i grach zespołowych, z wykorzystaniem różnych rodzajów piłek.
- ◆ Wykonuje prawidłowo elementy charakterystyczne dla gier zespołowych: rzuty i chwytaki ringo, podania piłki do partnera jednorącz i o buracz w miejscu lub w ruchu, odbicia piłki, kozłowanie w miejscu i w ruchu, podania piłki w miejscu i w ruchu, prowadzenie piłki, strzał do celu.
- ◆ Układa zespołowe zabawy ruchowe i w nich uczestniczy, ma świadomość, iż sukces w takiej zabawie odnosi się dzięki sprawności, zaradności i współdziałaniu.
- ◆ Jeździ na dostępnym sprzęcie sportowym, np. hulajnodze, rolkach, rowerze, sankach, łyżwach.

EDUKACJA JEZYKOWA. JEZYK OBCY NOWOŻYTNY

- ◆ **Uczeń posługuje się bardzo podstawowym zasobem środków językowych dotyczących jego samego i jego najbliższego otoczenia, umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów:** ja i moi bliscy(rodzina, przyjaciele), moje miejsce zamieszkania (mój dom, moja miejscowość), moja szkoła, mój dzień, moje zabawy, popularne zawody, jedzenie, sklep, mój czas wolny i wakacje, święta i tradycje, mój kraj, sport, moje, samopoczucie, przyroda wokół mnie, świat baśni i wyobraźni.
- ◆ Reaguje na polecenia.
- ◆ Rozumie sens krótkich wypowiedzi, opowiadań, bajek i historyjek oraz prostych piosenek i wierszyków, szczególnie gdy są wspierane np. obrazkami, rekwizytami, ruchem, mimiką, gestami, dodatkowymi dźwiękami.
- ◆ Znajduje w wypowiedzi określone informacje.
- ◆ Uczeń rozumie wyrazy oraz jedno- lub kilkuzdaniowe, bardzo proste wypowiedzi pisemne (np. historyjki obrazkowe z tekstem, opowiadania), rozumie ogólny sens tekstu, szczególnie gdy jest wspierany obrazem lub dźwiękiem, znajduje w wypowiedzi określone informacje.
- ◆ Powtarza wyrazy i proste zdania, tworzy bardzo proste i krótkie wypowiedzi według wzoru, np. nazywa obiekty z otoczenia i opisuje je, nazywa czynności, recytuje wiersze, rymowanki, odgrywa dialogi, śpiewa piosenki – samodzielnie lub w grupie np. w realizacji małych form teatralnych, używa poznanych wyrazów i zwrotów podczas zabawy.
- ◆ Przepisuje wyrazy i proste zdania, pisze pojedyncze wyrazy i zwroty, pisze bardzo proste i krótkie zdania według wzoru i samodzielnie.
- ◆ **reaguje werbalnie i niewerbalnie na polecenia.**
- ◆ Przedstawia siebie i inne osoby – mówi np. jak się nazywa, ile ma lat, skąd pochodzi, co potrafi robić, zadaje pytania i udziela odpowiedzi w ramach wyuczonych zwrotów, stosuje podstawowe zwroty grzecznościowe (np. wita się i żegna, dziękuje, prosi, przeprasza), wyraża swoje upodobania.
- ◆ **Wie, że ludzie posługują się różnymi językami i aby się z nimi porozumieć, warto nauczyć się ich języka.**

- ◆ Posiada podstawowe informacje o krajach, w których ludzie posługują się danym językiem obcym.
- ◆ Potrafi określić, czego się nauczył, i wie, w jaki sposób może samodzielnie pracować nad językiem (np. przez oglądanie bajek w języku obcym nowożytnym, korzystanie ze słowników obrazkowych i gier edukacyjnych).
- ◆ Współpracuje z rówieśnikami w trakcie nauki.
- ◆ Korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym (np. ze słowników obrazkowych, książeczek), również za pomocą technologii informacyjno- -komunikacyjnych.