

Wymagania edukacyjne z edukacji wczesnoszkolnej do klasy

2a Treści nauczania – wymagania szczegółowe

Semestr I

EDUKACJA POLONISTYCZNA - Osiągnięcia z zakresu:

- słuchania:

- słucha z uwagą wypowiedzi rówieśników i dorosłych kierowanych do grupy i do niego/niej osobiście, i je rozumie;
- słucha w skupieniu instrukcji, poleceń, wypowiedzi nauczyciela, zapamiętuje je i wykorzystuje w dalszej pracy;
- uważnie słucha tekstów literackich, wierszy, lektur czytanych przez nauczyciela i rówieśników; • słucha wypowiedzi innych osób podczas uroczystości szkolnych, koncertów, przedstawień teatralnych, apeli z okazji świąt narodowych;
- zachowuje kulturę słuchania, nie przerywa osobie mówiącej, akceptuje fakt, że rozmówca może mieć inne zdanie, przyjmuje kulturalną postawę ciała podczas słuchania;

- mówienia:

- wypowiada się wyraziście, stosuje pauzy gramatyczne, odpowiednią intonację, tempo i siłę głosu;
- ustala kolejność pytań do tekstu;
- układa opowiadanie na podstawie ilustracji, historyjki obrazkowej, tekstu literackiego oraz na temat wykonanej pracy, stosując zgromadzone słownictwo i używając rozbudowanych zdań; • stosuje słowa określające następstwa czasu: na początku, najpierw, potem, następnie, później, w końcu, na koniec, na zakończenie;
- wypowiada z pamięci rymowanki;
- recytuje wiersze z różną siłą głosu,
- w różnym tempie, z odpowiednią pauzą i intonacją, stosuje różne sposoby interpretacji wiersza; • odgrywa proste scenki w parze i w zespole;
- zwraca się do rozmówcy z szacunkiem;
- właściwie buduje i odbiera informacje zwrotne;
- dba o kulturę języka w życiu codziennym;
- wymyśla inne nazwy dla przedmiotów w otoczeniu;
- dobiera rymy do podanych słów;
- szyfruje wypowiedzi według własnego pomysłu.

- czytania:

- koduje i dekoduje informacje;
- czyta płynnie, poprawnie i wyraziście fragment lektury, wiersze, dziecięce czasopisma, dialog z podziałem na role;
- czyta reklamy, ogłoszenia i zaproszenia;
- czyta po cichu polecenia w podręczniku, treść zadań oraz je analizuje;
- układa opowiadanie do ilustracji lub dotekstu (także zanim go przeczyta);
- wymyśla kolejne przygody do przeczytanego fragmentu opowiadania;
- udziela wskazówek i rad bohaterom;
- wyróżnia dialogi w tekstach literackich;
- wyróżnia w opowiadaniach wstęp, rozwinięcie i zakończenie;
- wyszukuje w tekstach opisy przedmiotów, postaci, przyrody
- korzysta z biblioteki szkolnej;
- czyta samodzielnie książkę wybraną według swoich zainteresowań.

- pisanie:

- czytelnie przepisuje wyrazy i zdania, zachowując właściwy kształt i wielkość liter oraz ich połączenia; • poprawia swoje błędy;
- właściwie rozmieszcza tekst na stronie zeszytu;
- dba o estetykę zapisu na stronie zeszytu;
- w zespole tworzy opowiadanie i opis

- w oparciu o podany plan i zgromadzone słownictwo;
- porządkuje zdania we właściwej kolejności według opisu lub planu wydarzeń;
- uzupełnia opis określeniami zgromadzonymi lub własnymi;
- samodzielnie pisze opis według planu;
- poznaje zasady pisowni *ó* wymiennego na *o*, *e*, *a* oraz *u* na końcu wyrazu, *ch* na końcu wyrazu, *rz* wymiennego na *r*, *rz* pospółgłoskach, *-ów* na końcu wyrazów;
- stosuje przecinek oraz dwukropek przy wyliczaniu;
- używa cudzysłowu w tytułach książek, piosenek, czasopism i tekstów literackich;
- stosuje skróty: kg, dag, g, km, m, cm, l, godz., zł, gr, ul., nr, np.;
- zna na pamięć polski alfabet (32 litery);
- porządkuje wyrazy według pierwszej drugiej litery w wyrazie;
- zapisuje liczebniki główne w zakresie 100;
- zapisuje plan wydarzeń za pomocą zdań oznajmujących lub równoważników zdań.

- kształcenia językowego:

- wyodrębnia zdania w mowie i w różnorodnych tekstach;
- sprawnie dzieli wyrazy na sylaby, głoski i litery,
- sprawnie wyróżnia w wyrazach samogłoski i spółgłoski;
- rozwija zdania;
- rozpoznaje i układa zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące w wypowiedziach ustnych;
- rozumie pojęcie *rodzina wyrazów* i podaje przykłady;
- wskazuje wyrazy pokrewne w grupie wyrazów;
- wyjaśnia pisownię wyrazów, wykorzystując wyrazy pokrewne;
- rozumie pojęcie: *wyrazy bliskoznaczne* oraz: *wyrazy o znaczeniu przeciwnym* i podaje przykłady;
- układa zdania z podanymi zwrotami i wyrażeniami;
- układa zdania, korzystając z podanych wyrazów;
- wyróżnia liczbę wersów w zwrotce;
- rozróżnia pojęcia: *pisarz*, *poeta*;
- rozpoznaje zagadkę, list, ogłoszenie, życzenie, opis, opowiadanie, podziękowanie, pozdrowienia.

- samokształcenia:

- podejmuje próby zapisu nowych, samodzielnie poznanych wyrazów i samodzielnie sprawdza poprawność ich zapisu, korzystając ze słownika ortograficznego;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- w miarę możliwości i potrzeb korzysta z różnych źródeł informacji, w tym ze słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci na I etapie edukacyjnym, oraz z Internetu;
- wykorzystuje nabyte umiejętności, tworząc tematyczne książeczki, plakaty, Lapbooki.

EDUKACJA MATEMATYCZNA - osiągnięcia z zakresu:

- stosunki przestrzenne i cechy wielkościowe

- określa strony i kierunki: *prawa*, *lewa*, *w prawo*, *w lewo* z różnych punktów widzenia;
- stosuje pojęcia: *poziomo*, *pionowo*, *ukośnie*;
- planuje i zapisuje drogę za pomocą różnych kodów;
- porównuje przedmioty według określonej cechy;
- numeruje przedmioty w ciągu;
- posługuje się pojęciami: *pion*, *poziom*, *skos*.

- rozumienia liczb i ich własności

- Liczy wprzód i wstecz od podanej liczby: po 1, po 2, po 5, po 10, do 100
- Odczytuje i zapisuje liczby za pomocą cyfr do 100 i w dostępnym zakresie;
- Zna strukturę liczby dwucyfrowej, wyróżnia rzędy jedności i dziesiątek;
- Określa kolejność, posługując się liczbą porządkową;
- Porównuje liczby w zakresie 100 z zastosowaniem znaków: $<$, $>$, $=$;
- Porządkuje liczby według ustalonych zasad: od największej, od najmniejszej itp.;
- Używa określeń: liczba o tyle większa, o tyle mniejsza

- posługiwania się liczbami

- odczytuje i zapisuje liczby za pomocą cyfr od 0 do 100;
- intuicyjnie stosuje prawo przemienności i łączności dodawania (w celu ułatwienia wykonania działania);
- porównuje sumy i różnice – wyjaśnia związki między dodawaniem i odejmowaniem;
- posługuje się znakiem równości i znakami czterech podstawowych działań; poprawnie zapisuje przeprowadzane obliczenia;
- rozkłada liczby na składniki;
- dodaje w pamięci do podanej liczby i odejmuje w pamięci od podanej liczby: liczbę jednocyfrową, liczbę 10, liczbę 100;

- czytania tekstów matematycznych

- czyta i analizuje typowe, proste zadania z treścią;
- rozwiązuje typowe zadania z treścią;
- analizuje i rozwiązuje zadania logiczne oraz zadania z nadmiarem danych lub ich brakiem; tworzy własną strategię rozwiązywania zadania za pomocą równań z okienkiem, rysunków lub tworzy łamigłówki matematyczne z wykorzystaniem aktywności artystycznej, technicznej, konstrukcyjnej lub prostych aplikacji komputerowych;
- rozwiązuje i układa łamigłówki z zapalkami i Sudoku.

- rozumienia pojęć geometrycznych

- rozpoznaje, nazywa i odnajduje podstawowe figury geometryczne (kwadrat, prostokąt, koło, trójkąt) w otoczeniu i w architekturze;
- odtwarza kształty figur za pomocą patyczków, klocków, z plasteliny; tnie kartkę papieru, otrzymując wskazane figury;
- koduje ułożenie klocków, tworząc dowolne konstrukcje;
- rysuje figury przy użyciu linijki;
- rysuje kolejne elementy, zachowując regularności w szlaczkach, rozetach, ciągach, także z wykorzystaniem programów komputerowych.

- stosowania matematyki w sytuacjach życiowych oraz w innych obszarach edukacji.

- klasyfikuje obiekty i elementy środowiska społeczno-przyrodniczego według podanej cechy lub dwóch warunków;
- posługuje się jednostkami czasu: *godzina, minuta, kwadrans*;
- wie, że doba to 24 godziny;
- zapisuje i odczytuje liczby rzymskie od I do XX;
- zapisuje daty różnymi sposobami;
- zaznacza w kalendarzu ważne dni i święta;
- wykonuje obliczenia z użyciem kalendarza;
- mierzy i zaznacza temperaturę wody, swojego ciała, powietrza za pomocą różnych termometrów;
- porównuje temperatury;
- zapisuje temperatury w stopniach;
- szacuje ceny i koszt zakupów w prostych sytuacjach życiowych;
- szacuje ilość płynów, odległość, długość, szerokość, wysokość, koszt, czas, ciężar, liczbę elementów;
- weryfikuje swoje szacunki za pomocą narzędzi do pomiaru;
- waży różne przedmioty;
- używa określeń: *kilogram, dekagram, gram*;
- używa określeń: *litr, pół litra, ćwierć litra*;
- wykorzystuje gry planszowe, warcaby szachy do rozwoju myślenia

EDUKACJA SPOŁECZNA - osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia środowiska społecznego

- wie, czym interesują się koleżanki i koledzy z klasy, spędza z nimi czas;

- bierze udział w przygotowaniach klasowych uroczystości;
- pomaga kolegom i koleżankom oraz uczestniczy w obowiązkach domowych; · zna i respektuje normy i zasady postępowania w grupach, do których należy (sportowych, naukowych, społeczności lokalnej);
- opowiada o zwyczajach i tradycjach rodzinnych oraz narodowych;
- wymienia kraje i stolice wchodzące w skład Unii Europejskiej, zna wybrane tradycje krajów UE; · zna warunki życia i zabawy dzieci z różnych krajów;
- zna legendy i fakty związane z historią Polski;
- opowiada ciekawostki historyczne dotyczące miejsca zamieszkania, regionu oraz stolicy, korzysta z własnych doświadczeń;
- tworzy zasady regulaminu klasowego i ich przestrzega;
- organizuje wspólnie z klasą akcje na rzecz potrzebujących ludzi i zwierząt;
- zna nazwę: Unia Europejska i rozumie, na czym polega taka umowa między państwami; · zna tradycje świąteczne w swojej rodzinie, regionie i kraju: opisuje palmę wielkanocną, zna sposoby ozdabiania jajek;
- zna tradycje i zwyczaje świąteczne innych krajów i je szanuje;
- prezentuje efekty pracy grupowej;
- komunikuje się za pomocą Internetu w bezpieczny sposób.

- orientacji w czasie historycznym

- przedstawia legendy dotyczące regionu, w którym mieszka lub inne;
- wyjaśnia związek legendy z powstaniem godła i barw narodowych;
- rozumie pojęcie *patriotyzm*;
- śpiewa dwie zwrotki hymnu narodowego i godnie zachowuje się podczas jego śpiewania lub słuchania; · szanuje symbole narodowe;
- wyjaśnia pojęcie *patron*;
- zna kilka informacji na temat patrona szkoły;
- prezentuje wybrane zabytki swojego miasta, regionu
- wskazuje korzyści płynące z wynalazków i wskazuje kilka z nich, wymyśla własny wynalazek;

EDUKACJA PRZYRODNICZA - osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia środowiska przyrodniczego

- rozpoznaje i opisuje wybrane gatunki roślin i zwierząt;
- zna zwierzęta, które zasypiają na zimę;
- zna ptaki zimujące w Polsce, odlatujące do ciepłych krajów oraz przylatujące do Polski na zimę;
- rozróżnia ssaki, ptaki, płazy, ryby oraz owady;
- rozpoznaje drzewa owocowe, iglaste oraz liściaste w najbliższym otoczeniu;
- opowiada o rozwoju motyla;
- zna budowę rośliny i wskazuje jej główne części;
- zna części jadalne roślin;
- zna budowę kwiatu;
- przedstawia obowiązki opiekuna psa, zna różne funkcje, jakie pełnią psy;
- prowadzi obserwacje związane z hodowlą fasoli i soi;
- tworzy notatki z obserwacji, wyjaśnia istotę obserwowanych zjawisk według procesu przyczynowo - skutkowego i czasowego;

- funkcji życiowych człowieka, ochrony zdrowia, bezpieczeństwa i odpoczynku

- opowiada o pracy swoich rodziców;
- wie, czym się zajmują: weterynarz, ogrodnik, ratownik, naukowiec, dziennikarz, sportowiec itp.;
- posługuje się numerami telefonów alarmowych, formułuje komunikat – wezwanie o pomoc:
- **zna podstawowe zasady udzielania pierwszej pomocy:**
- Policji, Pogotowia Ratunkowego, Straży Pożarnej;
- zna podstawowe potrzeby człowieka i wie, jak je zaspokoić.
- dba o higienę osobistą oraz higienę miejsca pracy;

- dba o ład i porządek;
- zna zasady korzystania z urządzeń elektrycznych;
- zna sygnały alarmowe (w razie pożaru);
- zna zagrożenia ze strony zjawisk atmosferycznych, takich jak: śnieżyca, lawina, powódź, ulewa, burza, susza;
- potrafi poruszać się w internecie, korzystając z wyszukiwarki;
- korzysta ze stron internetowych przeznaczonych dla dzieci;
- wie, że nadmierne korzystanie z urządzeń cyfrowych ma wpływ na zdrowie;
- rozumie konieczność stosowania haseł;
- bezpiecznie korzysta z urządzeń technicznych w domu;
- wie, że technologie mają wpływ na rozwój człowieka.

- rozumienia przestrzeni geograficznej

- wymienia i rozpoznaje rośliny i zwierzęta typowe dla okolicy jego/jej zamieszkania oraz dla wybranych rejonów Polski;
- wyjaśnia znaczenie stolicy dla całego kraju, wskazuje na mapie jej położenie;
- wyznacza kierunki główne w terenie na podstawie cienia;
- rozpoznaje charakterystyczne rodzaje opadów;
- nazywa planety Układu Słonecznego, wymieniając je we właściwej kolejności.

EDUKACJA PLASTYCZNA - osiągnięcia w zakresie:

- percepcji wizualnej, obserwacji i doświadczeń.

- wyróżnia w kompozycjach poznane kształty i określa ich położenie względem siebie;
- posługuje się pojęciami: poziom (pozycja pejzażowa), pion (pozycja portretowa);
- określa, co widzi na pierwszym, a co na drugim planie;
- nazywa barwy pochodne;
- dostrzega symetrię, odróżnia kompozycję symetryczną od rytmicznej.

- działalności ekspresji twórczej

- tworząc prace plastyczne na płaszczyźnie i w przestrzeni, wyraża własne doznania;
- modyfikuje instrukcję wykonania pracy według własnego uznania, doskonaląc umiejętność posługiwania się wybranymi technikami plastycznymi;
- wykonuje przedmioty użyteczne, upominki, wykorzystując równocześnie różne techniki;
- tworząc prace, inspirowane sztuką (dzieła znanych artystów, rzeźby itp.);
- wykorzystuje narzędzia informatyczne (wybrane edytory tekstu, aplikacje) do tworzenia plakatów, infografik;
- bierze udział w projektach edukacyjnych, podczas których prezentuje swoje prace plastyczne.

- recepcji sztuk plastycznych

- rozpoznaje i nazywa wybrane dziedziny sztuki użytkowej: ceramika, grafika komputerowa;
- rozpoznaje i nazywa gatunek dzieł malarskich – scena rodzajowa;
- wyjaśnia pojęcia: *miniatura obrazu*, *miniatura rzeźby*, *reprodukcja*;
- wskazuje miejsca prezentacji sztuk plastycznych (muzeum, wystawa).

EDUKACJA TECHNICZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- organizacji pracy

- planuje i wykonuje własne prace i projekty techniczne;
- planuje i wykonuje pracę, współpracując w zespole, dzieli się zadaniami z członkami zespołu;
- przygotowuje miejsce pracy, niezbędne materiały i narzędzia;
- dba o porządek i bezpieczeństwo w miejscu pracy;
- rozsądnie gospodaruje czasem, materiałami i narzędziami;
- kończy pracę w wyznaczonym czasie;
- dokonuje samooceny pracy zgodnie z podanymi kryteriami;

- planuje pracę, ustala kolejność niezbędnych czynności.

- znajomości informacji technicznej, materiałów i technologii wytwarzania

• samodzielnie korzysta z instrukcji (pisemnej, ustnej, multimedialnej);

- wykonuje pracę zgodnie z instrukcją;

• wykonuje: modele, dekoracje, makiety, prezenty itp. wiążąc i sklejając elementy; łącząc elementy spinaczami i zszywaczem; wykonując modele origami; wykorzystując kartonowe nacinane modele; wykorzystując prąd elektryczny (np. dekoracja świąteczna z wykorzystaniem lampek); • wykorzystuje podczas pracy przydatne narzędzia lub urządzenia;

- wykonuje pracę zgodnie z własnym planem, podaje kolejne etapy wykonywania zadania.

stosowania narzędzi i obsługi urządzeń technicznych.

- krótko wyjaśnia, do czego służą narzędzia wykorzystywane w domu (np. młotek, śrubokręt, igła, przybory kuchenne, przybory biurowe);

- krótko wyjaśnia, do czego służą wykorzystywane w domu urządzenia elektryczne;

• wyjaśnia zasady bezpiecznego posługiwania się narzędziami i urządzeniami dostępnymi w szkole i w domu;

- bezpiecznie posługuje się podstawowymi przyborami biurowymi, narzędziami, przyborami kuchennymi (np. nożyczkami, dziurkaczem, zszywaczem, młotkiem, śrubokrętem, nożykiem, igłą); • w bezpieczny sposób korzysta z urządzeń dostępnych w domu lub szkole (np. z komputera, telefonu, telewizora, radia, urządzeń służących do odtwarzania muzyki).

EDUKACJA MUZYCZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- słuchania muzyki

- słucha z uwagą dźwięków z dalszego otoczenia i je identyfikuje;
- słucha z uwagą muzycznych utworów instrumentalnych i wokalnych, rozróżnia muzykę wykonywaną przez solistę, chór, orkiestrę;
- rozpoznaje dźwięk przynajmniej dwóch wybranych instrumentów;
- wie, co to jest filharmonia.

- ekspresji muzycznej, śpiew

- naśladuje różne odgłosy bliskiego i dalszego otoczenia, tworzy proste Bitboksy;
- śpiewa melodie, wykorzystując poznane sylaby solmizacyjne oraz fa, si, do’;
- wykonuje tematy rytmiczne, wykorzystując poznane sylaby oraz ta-a-a (półnuta z kropką), es (pauza ósemkowa), sza-a (pauza półnutowa), ti-ta-ti (synkopa);
- w różnych okolicznościach nuci poznane melodie, wyliczanki, piosenki, również tworzone przez siebie;
- śpiewa poznane piosenki, kolędy i pastorałki oraz wybrane pieśni patriotyczne;
- śpiewa przynajmniej dwie zwrotki hymnu Polski;

- improwizacja ruchowa, rytmika i taniec

- porusza się i tańczy w parze, w trójce, zachowuje odpowiednią postawę taneczną;
- tańczy według układów charakterystycznych dla poznanych tańców oraz dla krakowiaka, walca, kujawiaka;
- odtwarza sekwencje i układy ruchowe charakterystyczne dla tańców z różnych krajów Europy i świata;
- tworzy swobodne improwizacje ruchowe inspirowane baletem

- gra na instrumentach muzycznych

- gra proste i rozbudowane schematy rytmiczne na poznanych instrumentach perkusyjnych oraz na talerzach, kastanietach;
- wykonuje proste tematy rytmiczne poznanych utworów z użyciem instrumentów perkusyjnych i wzbogaca je własnymi pomysłami;
- gra wybrane melodie na instrumencie melodycznym.

- znajomości form zapisu dźwięku

- dekoduje i koduje zapis dźwięków za pomocą obrazków, piktogramów, kolorów, klocków, nut;
- posługuje się poznanymi literowymi nazwami dźwięków w gamie C-dur oraz f1, h1, c2;
- zna i posługuje się poznanymi pojęciami oraz znakami związanymi

EDUKACJA INFORMATYCZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów

- układa sekwencje zdarzeń w logicznym porządku
- analizuje kolejne polecenia planu działania, które prowadzi do celu
- koduje drogę w labiryncie oraz koduje obrazek
- gra w grę planszową

- programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

- programuje skrypt w środowisku Scratch
- zna podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint
- umie kopiować i wklejać elementy rysunku
- rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego
- potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D i wstawić obiekt graficzny (2D, 3D)
- umie wybrać kolor, krój i rozmiar czcionki przepisuje proste teksty
- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy
- posługuje się wybranymi narzędziami programu Word

- posługiwania się komputerem, urządzenia cyfrowymi i sieciami

- komputerowymi** · zna nazwy elementów zestawu komputerowego i potrafi je wskazać
- posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia i wyłącza komputer, otwiera i zamyka programy, korzysta z myszy i klawiatury
- wie czym są i jak się tworzy foldery i podfoldery
- wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej
- umie uruchomić program Kalkulator

- rozwijania kompetencji społecznych

- współpracuje z uczniami
- podczas rozwiązywania problemów wymienia się pomysłami z kolegami i koleżankami
- używa technologii do komunikowania się w czasie nauki

- przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa

- wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
- ocenia różne sposoby korzystania z technologii
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z Internetu

WYCHOWANIE FIZYCZNE - Osiągnięcia w zakresie:

- profilaktyki zdrowia i bezpieczeństwa

- przestrzega zasad higieny osobistej;
- dobiera strój odpowiednio do miejsca prowadzenia zajęć i pogody;
- wymienia przykłady aktywności fizycznej, którą podejmuje w domu i na świeżym powietrzu;
- wie, jak aktywnie spędzać przerwy i weekendy;
- nazywa formy aktywności fizycznej, które podejmuje każdego dnia;
- nazywa formy aktywności fizycznej, które są dla niego nowe;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące szyi (skłony głową w przód, w tył, na boki, krążenia głową);
- wykonuje ćwiczenia dotyczące ramion i pasa barkowego (wznoszenie i opuszczanie ramion w różnych kierunkach, krążenia ramionami, wymachy ramionami: jednoczesne, naprzemianstronne, w przód, w tył);
- wykonuje ćwiczenia dotyczące tułowia we wszystkich płaszczyznach z różnym ułożeniem ramion;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące nóg (wspięcia, przysiady, podskoki w różnych kierunkach, ćwiczenia przeciw płaskostopiu);
- wykonuje podstawowe ćwiczenia na rozgrzewkę;
- proponuje ćwiczenia na rozgrzewkę;
- uświadamia sobie potrzebę przestrzegania zasady stopniowania wysiłku;

- zna i respektuje przepisy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas uprawiania sportu;
- dogania współwiczającego i wyprzedza go z lewej strony zgodnie z zasadami ruchu drogowego;
- wie, że osoby i grupy należy wymijać zgodnie z zasadami ruchu drogowego, niezależnie od sposobu poruszania się (pieszo, na rowerze, na hulajnodze, na rolkach);
- omija przeszkody zgodnie z zasadami ruchu drogowego, niezależnie od sposobu poruszania się (pieszo, na rowerze, na hulajnodze, na rolkach);
- zna zasady bezpiecznego przebywania nad wodą i w górach;
- podejmuje aktywność fizyczną w środowisku naturalnym.

- sprawności fizycznej

- ma świadomość własnego ciała;
- maszeruje ze zmianą kierunku i tempa;
- chodzi ze zmianą kierunku i tempa;
- maszeruje rytmicznie;
- zachowuje koordynację podczas chodu i marszu;
- wykonuje marsz, marszobieg, trucht, bieg w różnych warunkach terenowych;
- biega po prostej, slalomem, po okręgu;
- biega do wyznaczonego miejsca (5–10 m);
- wykonuje 20-metrowy bieg wytrzymałościowy;
- biega po wyznaczonej trasie;
- biega indywidualnie i w grupie;
- bierze udział w biegu sztafetowym;
- umie startować do biegu z różnych pozycji (wysokiej, niskiej);
- biega wolno i szybko na sygnał ze startu wysokiego i niskiego;
- wykonuje bieg 5 x 10 m;
- bierze udział w zabawach bieżnych z wysokim unoszeniem kolan, bokiem, tyłem, z przyspieszaniem i zwalnianiem;
- bierze udział w zabawach bieżnych z użyciem różnych przyborów;
- biega między przeszkodami;
- pokonuje przeszkody;
- skacze w górę (obunóż, jedenonóż);
- wykonuje skoki z pokonywaniem przeszkód (obunóż, jedenonóż);
- wykonuje skoki z wysokości (do 1 m) na miękkie podłoże;
- wykonuje wieloskoki;
- wykonuje skok w dal z miejsca i z rozbiegu (mierzenie długości skoku);
- bierze udział w zabawach skocznych z użyciem różnych przyborów;
- wspina się na niskie przyrządy;
- schodzi z niskich przyrządów;
- pokonuje przeszkody dołem i górą;
- wspina się po skośnie ustawionej ławeczce;
- wspina się, podciąga i wbiega na różne przyrządy;
- wykonuje pełzanie z przyborem;
- czołga się w różnych kierunkach, pod niskimi przeszkodami;
- wykonuje rzuty jedną ręką;
- wykonuje rzuty na odległość małymi przedmiotami;
- rzuca do nieruchomego celu;
- rzuca do ruchomego celu;
- rzuca piłeczką palantową na odległość z miejsca w pozycji wykroczonej (pomiar odległości);
- wykonuje rzuty oburącz: zza głowy, znad głowy, sprzed głowy, dołem, w przód, w tył, z miejsca, w ruchu;
- bierze udział w grze w minipiłkę nożną (podania piłki zewnętrznym i wewnętrznym podbiciem stopy do współpartnera, prowadzenie piłki nogą, strzały na bramkę, gra według ustalonych zasad);
- wykonuje rzuty i chwyt piłki w zabawach rzutnych;

- wykonuje podania piłki z wykonywaniem dodatkowych czynności, np. klaśnięć;
- bierze udział w grze w ringo (rzucanie kółka oburącz i jednorącz, chwytanie kółka oburącz w miejscu, w wyskoku i w przysiadzie, rzucanie kółkiem do celu (gra według ustalonych zasad);
- bierze udział w grze w dwa ognie i w ringo;
- uczestniczy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych z użyciem rakiety;
- przenosi przybory oburącz, pojedynczo i w parze (do 3 kg);
- rzuca przyborem do wyznaczonego celu;
- kopie przybór do wyznaczonego celu;
- uderza przybór z intencją, by trafił do wyznaczonego celu;
- przechodzi z zamkniętymi oczami po linii rozłożonej na podłodze;
- wykonuje przejście równoważne po różnych przyrządach;
- wykonuje przejścia po ławeczce różnymi sposobami, z przyborami i bez;
- obraca się w miejscu i w ruchu wokół własnej osi;
- wykonuje skręty w sposób kontrolowany;
- wykonuje zwroty w sposób kontrolowany;
- prawidłowo przenosi ciężar ciała z jednej strony na drugą;
- przyjmuje pozycje niskie: przysiad podparty; siady: prosty, skrzyżny, skulny, kłęczny, równoważny; kłęk: jednoonóż, obunóż; leżenie: przodem, tyłem; stanie rozkroczone;
- wykonuje podpór leżąc przodem na przedramionach;

- zabaw i gier ruchowych, gier zespołowych oraz rekreacyjnych

- rytmicznie maszeruje;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące rąk w rytmie muzyki;
- ilustruje ruchem rytm piosenek i melodii;
- organizuje zabawy rytmiczno-taneczne;
- uczestniczy w zabawach i grach zespołowych, z wykorzystaniem różnych rodzajów piłek;
- bierze udział w grze w dwa ognie (podawanie i chwytanie piłki w miejscu i w ruchu, rzucanie do celu, gra według ustalonych zasad);
- wykonuje rzuty i chwyt w zabawach rzutnych z użyciem różnych przyborów;
- szybko reaguje na sygnał wzrokowy lub słuchowy;
- zmienia kierunek ruchu i zatrzymuje się na sygnał;
- naśladuje ruchy współwiczającego;
- wykonuje ruchy przeciwstawne do ruchów współwiczającego;
- uczestniczy w zabawach i grach orientacyjno-porządkowych;
- uczestniczy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- jeździ na sankach;
- jeździ (na sankach, rowerze, rolkach, łyżwach, hulajnodze itp.) po linii prostej do wyznaczonego miejsca, umie hamować;
- jeździ (na sankach, rowerze, rolkach, łyżwach, hulajnodze itp.) zmienia kierunek jazdy: skręty w prawo i w lewo;
- uprawia inne sporty, np. pływanie (zależnie od bazy szkoły);
- zna zasady bezpieczeństwa podczas korzystania z różnego rodzaju sprzętu sportowego;
- zna i respektuje przepisy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas uprawiania sportu.

Wymagania edukacyjne z edukacji wczesnoszkolnej do klasy

2a Treści nauczania – wymagania szczegółowe

Semestr II

EDUKACJA POLONISTYCZNA - Osiągnięcia z zakresu:

- słuchania:

- słucha z uwagą wypowiedzi rówieśników i dorosłych kierowanych do grupy i do niego/niej osobiście, i je rozumie;
- odczytuje i interpretuje przekaz niewerbalny
- wykonuje wieloetapowe zadania powysłuchaniu instrukcji;
- uczestniczy w grach i zabawach po wysłuchaniu instrukcji nauczyciela lub ucznia;
- prosi o powtórzenie w sytuacji braku zrozumienia lub braku pewności zrozumienia;
- słucha z uwagą tekstów literackich, opowiadań, wierszy i podejmuje próby ich analizy;
- naśladuje wzorcową recytację;
- słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedziania się, szczególnie w momencie wskazywania potrzeby przez drugą osobę.

- mówienia:

- wypowiada się wyraziście, stosuje pauzy gramatyczne, odpowiednią intonację, tempo i siłę głosu;
- interpretuje rymowanki, stosując różne sposoby mówienia, np. jak robot, jak dziecko, jak zwierzę;
- formułuje pytania dotyczące różnych pojęć i treści;
- nadaje tytuły fragmentom tekstu i obrazom;
- układa pytania do quizów i konkursów, gier i zabaw;
- formułuje dłuższą wypowiedź na temat własnych przeżyć dotyczących tekstów, książek, sztuk teatralnych, filmów;
- stosuje zdania rozwinięte;
- tworzy ustny opis przedmiotów oraz opowiada zgodnie z planem wydarzeń lub według ilustracji;
- tworzy opowiadania twórcze na podstawie piktogramów;
- dobiera właściwe słownictwo;
- wypowiada się na swój temat;
- podejmuje próby autoprezentacji;
- układa w kolejności obrazki historyjki obrazkowej i nadaje im tytuły, uwzględnia związki przyczynowo - skutkowe, porządkuje plan wypowiedzi;

- czytania:

- czyta po cichu drukowane teksty podręcznikowe, dziecięce czasopisma, zagadki, instrukcje gier, opisy doświadczeń;
- czyta po cichu krótką lekturę przeznaczoną do samodzielnego czytania;
- określa cechy i ocenia postępowanie bohaterów;
- określa relacje pomiędzy bohaterami występującymi w opowiadaniu;
- ustala kolejność zdarzeń w tekstach literackich i opowiadaniach oraz wskazuje związki przyczynowo - skutkowe;
- określa nastrój wiersza i prozy;
- wyszukuje w tekście fragmenty na podany temat, np. najciekawsze, najsmutniejsze, zaskakujące;
- wyszukuje w tekście niezrozumiałe i trudne wyrazy i wyrażenia;
- wyszukuje w tekście odpowiedzi na pytania nauczyciela;

- pisania:

- czytelnie przepisuje wyrazy i zdania, zachowując właściwy kształt i wielkość liter oraz ich połączenia;
- poprawia swoje błędy;
- właściwie rozmieszcza tekst na stronie zeszytu;
- dba o estetykę zapisu na stronie zeszytu;
- indywidualnie i zbiorowo pisze życzenia, ogłoszenie, zaproszenie, podziękowania, list z wykorzystaniem zgromadzonego słownictwa;
- pisze życzenia, ogłoszenie, zaproszenie, korzystając z prostych aplikacji komputerowych;
- pisze z pamięci i ze słuchu, w tym z komentowaniem, wyrazy i zdania w zakresie opracowanego słownictwa;
- dokonuje samokontroli zapisu;
- tworzy słowniczek obrazkowy, piktogramy do wyrazów z trudnościami ortograficznymi;
- pisze wyrazy ze spółgłoskami miękkimi;
- prawidłowo pisze *q* i *ę* w wyrazach niezgodnie z brzmieniem;
- pisze wyrazy z *ó*, *h*, *ch*, *ż*, *rz* opracowane na zajęciach;
- poprawnie pisze wyrazy i wyrażenia związane z różnymi dyscyplinami naukowymi;

- zapisuje wielką literą imiona i nazwiska, tytuły książek i czasopism;
- nadaje tytuły wydarzeniom;
- układa chronologicznie podane tytuły wydarzeń;

- kształcenia językowego:

- wyodrębnia zdania w mowie i w różnorodnych tekstach;
- sprawnie dzieli wyrazy na sylaby, głoski i litery,
- sprawnie wyróżnia w wyrazach samogłoski i spółgłoski;
- rozwija zdania;
- rozpoznaje i układa zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące w wypowiedziach ustnych;
- układa pytania do zdań oznajmujących;
- definiuje rzeczowniki jako nazwy osób, zwierząt, roślin i rzeczy;
- definiuje czasowniki jako wyrazy oznaczające czynności;
- wskazuje rzeczowniki i czasowniki w zdaniach w mowie i w piśmie;
- dobiera określenia do podanych rzeczowników;
- rozumie pojęcie *rodzina wyrazów* i podaje przykłady;
- wskazuje wyrazy pokrewne w grupie wyrazów;

- samokształcenia:

- podejmuje próby zapisu nowych, samodzielnie poznanych wyrazów i samodzielnie sprawdza poprawność ich zapisu, korzystając ze słownika ortograficznego;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- w miarę możliwości i potrzeb korzysta z różnych źródeł informacji, w tym ze słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci na I etapie edukacyjnym, oraz z Internetu;
- wykorzystuje nabyte umiejętności, tworząc tematyczne książeczki, plakaty, Lapbooki.

EDUKACJA MATEMATYCZNA - osiągnięcia z zakresu:

- stosunki przestrzenne i cechy wielkościowe

- określa strony i kierunki: *prawa, lewa, w prawo, w lewo* z różnych punktów widzenia;
- stosuje pojęcia: *poziomo, pionowo, ukośnie*;
- planuje i zapisuje drogę za pomocą różnych kodów;
- porównuje przedmioty według określonej cechy;
- numeruje przedmioty w ciągu;
- posługuje się pojęciami: *pion, poziom, skos*.

- rozumienia liczb i ich własności

- Liczy wprzód i wstecz od podanej liczby: po 1, po 2, po 5, po 10, do 100
- Odczytuje i zapisuje liczby za pomocą cyfr do 100 i w dostępnym zakresie;
- Zna strukturę liczby dwucyfrowej, wyróżnia rzędy jedności i dziesiątek;
- Określa kolejność, posługując się liczbą porządkową;
- Porównuje liczby w zakresie 100 z zastosowaniem znaków: $<$, $>$, $=$;

- posługiwania się liczbami

- odczytuje i zapisuje liczby za pomocą cyfr od 0 do 100;
- intuicyjnie stosuje prawo przemienności i łączności dodawania (w celu ułatwienia wykonania działania);
- porównuje sumy i różnice – wyjaśnia związki między dodawaniem i odejmowaniem;
- posługuje się znakiem równości i znakami czterech podstawowych działań; poprawnie zapisuje przeprowadzane obliczenia;
- rozkłada liczby na składniki;
- dodaje w pamięci do podanej liczby i odejmuje w pamięci od podanej liczby: liczbę jednocyfrową, liczbę 10, liczbę 100;
- oblicza sumy i różnice większych liczb w prostych przykładach typu: $250 + 50$, $180 - 30$.

- czytania tekstów matematycznych

- czyta i analizuje typowe, proste zadania z treścią;
- rozwiązuje typowe zadania z treścią;

- analizuje i rozwiązuje zadania logiczne oraz zadania z nadmiarem danych lub ich brakiem; • tworzy własną strategię rozwiązania zadania za pomocą równań z okienkiem, rysunków lub innych piktogramów;
- koduje i odkodowuje informacje matematyczne;
- odczytuje i analizuje dane z diagramów;
- układa treść zadania do podanego schematu lub rysunku;
- tworzy łamigłówki matematyczne z wykorzystaniem aktywności artystycznej, technicznej, konstrukcyjnej lub prostych aplikacji komputerowych; • rozwiązuje i układa łamigłówki z zapałkami i Sudoku.

- rozumienia pojęć geometrycznych

- rozpoznaje, nazywa i odnajduje podstawowe figury geometryczne (kwadrat, prostokąt, koło, trójkąt) w otoczeniu i w architekturze;
- odtwarza kształty figur za pomocą patyczków, klocków, z plasteliny; tnie kartkę papieru, otrzymując wskazane figury;
- koduje ułożenie klocków, tworząc dowolne konstrukcje;
- rysuje figury przy użyciu linijki;
- rysuje wielokąty i zna ich cechy (pojęcia: *bok, kąt, wierzchołek*);
- rysuje drugą część figury, obrazka w symetrii osiowej; rozumie kontynuowanie regularności w prostych motywach: szlaczki, rozety;
- rysuje kolejne elementy, zachowując regularności w szlaczkach, rozetach, ciągach, także z wykorzystaniem programów komputerowych.

- stosowania matematyki w sytuacjach życiowych oraz w innych obszarach edukacji.

- klasyfikuje obiekty i elementy środowiska społeczno-przyrodniczego według podanej cechy lub dwóch warunków;
- dokonuje klasyfikacji przedmiotów, obrazków według własnych kryteriów;
- dzieli na dwie i cztery równe części, np. kartkę papieru, używa pojęć: *połowa, cztery równe części, ćwierć*;
- zna nominały wszystkich polskich monet i banknotów;
- wykonuje obliczenia pieniężne; zna pojęcia: *cena, ilość, wartość*;
- stosuje obliczenia pieniężne w sytuacjach wymagających takich obliczeń;
- rozpoznaje pełne godziny, połowy i minuty na zegarze tarczowym
- oraz elektronicznym w systemie 12- i 24-godzinny;
- posługuje się jednostkami czasu: *godzina, minuta, kwadrans*;
- wie, że doba to 24 godziny;
- zapisuje i odczytuje liczby rzymskie od I do XX;
- zapisuje daty różnymi sposobami;
- zaznacza w kalendarzu ważne dni i święta;
- wykonuje obliczenia z użyciem kalendarza;
- mierzy i zaznacza temperaturę wody, swojego ciała, powietrza za pomocą różnych termometrów;
- porównuje temperatury;
- zapisuje temperatury w stopniach;
- szacuje ceny i koszt zakupów w prostych sytuacjach życiowych;
- szacuje ilość płynów, odległość, długość, szerokość, wysokość, koszt, czas, ciężar, liczbę elementów;
- weryfikuje swoje szacunki za pomocą narzędzi do pomiaru;
- waży różne przedmioty;

EDUKACJA SPOŁECZNA - osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia środowiska społecznego

- potrafi przyznać się do błędu i porażki;
- wykazuje postawę odpowiedzialności za własne czyny i słowa;

- zgodnie współpracuje w zespole;
- odróżnia dobro od zła;
- rozumie, co to znaczy być: sprawiedliwym, dobrym, odpowiedzialnym, honorowym, życzliwym, powściągliwym, pomocnym;
- pomaga słabszym i potrzebującym;
- rozumie, co to znaczy tolerancja i okazuje ją w swoim zachowaniu;
- zna adres szkoły;
- zna zawody i miejsca pracy rodziców;
- potrafi skontaktować się telefonicznie z rodzicami;
- jest powściągliwa/powściągliwy
- w używaniu danych w sytuacjach nowych i wirtualnych;
- zna warunki życia i zabawy dzieci z różnych krajów;
- zna legendy i fakty związane z historią Polski;
- opowiada ciekawostki historyczne dotyczące miejsca zamieszkania, regionu oraz stolicy, korzysta z własnych doświadczeń;
- tworzy zasady regulaminu klasowego i ich przestrzega;
- organizuje wspólnie z klasą akcje na rzecz potrzebujących ludzi i zwierząt;
- zna nazwę: Unia Europejska i rozumie, na czym polega taka umowa między państwami;
- odpowiedzialnie wykonuje powierzone zadania, podejmuje rolę lidera oraz inne wskazane role;
- prezentuje efekty pracy grupowej;
- komunikuje się za pomocą Internetu w bezpieczny sposób.

- orientacji w czasie historycznym

- przedstawia legendy dotyczące regionu, w którym mieszka lub inne;
- wyjaśnia związek legendy z powstaniem godła i barw narodowych;
- rozumie pojęcie *patriotyzm*;
- śpiewa dwie zwrotki hymnu narodowego i godnie zachowuje się podczas jego śpiewania lub słuchania;
- szanuje symbole narodowe;
- podaje pełną nazwę swojej ojczyzny;
- opisuje godło państwowe;
- zachowuje odpowiednią postawę
- w czasie uroczystości i podczas śpiewania hymnu;
- wie, z czego składa się strój galowy i kiedy go należy nosić;
- wskazuje korzyści płynące z wynalazków i wskazuje kilka z nich, wymyśla własny wynalazek;
- prezentuje informacje o wielkich Polakach: Jan Paweł II, Maria Skłodowska- Curie, Janusz Korczak.

EDUKACJA PRZYRODNICZA - osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia środowiska przyrodniczego

- rozpoznaje i opisuje wybrane gatunki roślin i zwierząt;
- rozpoznaje i wyróżnia cechy ekosystemów, takich jak: sad, las, park, łąka, rzeka;
- określa składowe i funkcje ekosystemu na wybranym przykładzie;
- zna bogactwa Ziemi;
- zna znaczenie wody w przyrodzie;
- zna stany skupienia wody;
- poznaje środowisko życia pingwina;
- zna stany skupienia wody;
- poszukuje informacji w książkach przyrodniczych oraz w Internecie na temat wybranych gatunków roślin i zwierząt;
- wykonuje plakat, książkę, stronę gazety o tematyce przyrodniczej, korzystając ze zdobytych informacji;
- prowadzi hodowlę fasoli;
- zna warunki konieczne do życia rośliny, potrafi dbać o rośliny w warunkach klasowych;

- przedstawia obowiązki opiekuna psa, zna różne funkcje, jakie pełnią psy;
- prowadzi obserwacje związane z hodowlą fasoli i soi;
- tworzy notatki z obserwacji, wyjaśnia istotę obserwowanych zjawisk według procesu przyczynowo - skutkowego i czasowego;

- funkcji życiowych człowieka, ochrony zdrowia, bezpieczeństwa i

odpoczynku • opowiada o pracy swoich rodziców;

- wie, czym się zajmują: weterynarz, ogrodnik, ratownik, naukowiec, dziennikarz, sportowiec itp.;
- posługuje się numerami telefonów alarmowych, formułuje komunikat – wezwanie o pomoc: •

zna podstawowe zasady udzielania pierwszej pomocy;

- Policji, Pogotowia Ratunkowego, Straży Pożarnej;
- zna podstawowe potrzeby człowieka i wie, jak je zaspokoić.
- dba o higienę osobistą oraz higienę miejsca pracy;
- dba o ład i porządek;
- zna podstawowe zasady unikania chorób;
- wie, jak się zachować w przypadku choroby;
- zna zasady zachowania się w środkach komunikacji;
- zna drogę ewakuacyjną w szkole;
- przestrzega regulaminu przerw i wycieczek szkolnych;
- rozpoznaje piktogramy związane z bezpieczeństwem w szkole;
- zna zasady korzystania z urządzeń elektrycznych;
- zna sygnały alarmowe (w razie pożaru);
- zna zagrożenia ze strony zjawisk atmosferycznych, takich jak: śnieżyca, lawina, powódź, ulewa, burza, susza;
- potrafi poruszać się w internecie, korzystając z wyszukiwarki;
- korzysta ze stron internetowych przeznaczonych dla dzieci;
- wie, że nadmierne korzystanie z urządzeń cyfrowych ma wpływ na zdrowie; •
- rozumie konieczność stosowania haseł;
- bezpiecznie korzysta z urządzeń technicznych w domu;
- wie, że technologie mają wpływ na rozwój człowieka.

- rozumienia przestrzeni geograficznej

- wymienia i rozpoznaje rośliny i zwierzęta typowe dla okolicy jego/jej zamieszkania oraz dla wybranych rejonów Polski;
- rozpoznaje poszczególne typy krajobrazów (nizinny, górski, nadmorski), wymienia różnice i podobieństwa między tymi krajobrazami;
- rozpoznaje kierunki główne;
- odczytuje legendę mapy fizycznej Polski;
- wskazuje granice Polski i jej sąsiadów;
- wskazuje swoją miejscowość na mapie Polski;
- wskazuje znajdujące się w okolicy miejsca warte odwiedzenia;
- wymienia nazwę stolicy Polski i jej charakterystyczne obiekty;
- wyjaśnia znaczenie stolicy dla całego kraju, wskazuje na mapie jej położenie; •
- wyznacza kierunki główne w terenie na podstawie cienia;
- rozpoznaje charakterystyczne rodzaje opadów;
- nazywa planety Układu Słonecznego, wymieniając je we właściwej kolejności.

EDUKACJA PLASTYCZNA - osiągnięcia w zakresie:

- percepcji wizualnej, obserwacji i doświadczeń.

- wyróżnia w kompozycjach poznane kształty i określa ich położenie względem siebie; •
- posługuje się pojęciami: poziom (pozycja pejzażowa), pion (pozycja portretowa) •
- określa, co widzi na pierwszym, a co na drugim planie;
- nazywa barwy pochodne;

- dostrzega symetrię, odróżnia kompozycję symetryczną od rytmicznej.

- działalności ekspresji twórczej

- tworząc prace plastyczne na płaszczyźnie i w przestrzeni, wyraża własne doznania; · modyfikuje instrukcję wykonania pracy według własnego uznania, doskonalić umiejętność posługiwania się wybranymi technikami plastycznymi;
- wykonuje przedmioty użyteczne, upominki, wykorzystując równocześnie różne techniki; · tworząc prace, inspiruje się sztuką (dzieła znanych artystów, rzeźby itp.);
- wykorzystuje narzędzia informatyczne (wybrane edytory tekstu, aplikacje) do tworzenia plakatów, infografik;
- bierze udział w projektach edukacyjnych, podczas których prezentuje swoje prace plastyczne. -

recepcji sztuk plastycznych

- rozpoznaje i nazywa wybrane dziedziny sztuki użytkowej: ceramika, grafika komputerowa; · rozpoznaje i nazywa gatunek dzieł malarskich – scena rodzajowa;
- wyjaśnia pojęcia: *miniatura obrazu, miniatura rzeźby, reprodukcja*;
- wskazuje miejsca prezentacji sztuk plastycznych (muzeum, wystawa).

EDUKACJA TECHNICZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- organizacji pracy

- planuje i wykonuje własne prace i projekty techniczne;
- planuje i wykonuje pracę, współpracując w zespole, dzieli się zadaniami z członkami zespołu; · przygotowuje miejsce pracy, niezbędne materiały i narzędzia;
- dba o porządek i bezpieczeństwo w miejscu pracy;
- rozsądnie gospodaruje czasem, materiałami i narzędziami;
- kończy pracę w wyznaczonym czasie;
- dokonuje samooceny pracy zgodnie z podanymi kryteriami;
- planuje pracę, ustala kolejność niezbędnych czynności.

- znajomości informacji technicznej, materiałów i technologii wytwarzania ·

- samodzielnie korzysta z instrukcji (pisemnej, ustnej, multimedialnej);
- wykonuje pracę zgodnie z instrukcją;
- wykorzystuje podczas pracy przydatne narzędzia lub urządzenia;
- wykonuje pracę zgodnie z własnym planem, podaje kolejne etapy wykonywania zadania. -

stosowania narzędzi i obsługi urządzeń technicznych.

- krótko wyjaśnia, do czego służą narzędzia wykorzystywane w domu (np. młotek, śrubokręt, igła, przybory kuchenne, przybory biurowe);
- krótko wyjaśnia, do czego służą wykorzystywane w domu urządzenia elektryczne; · wyjaśnia zasady bezpiecznego posługiwania się narzędziami i urządzeniami dostępnymi w szkole i w domu;

EDUKACJA MUZYCZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- słuchania muzyki

- odróżnia głosy ludzkie: wysoki żeński (sopran), niski żeński (alt), wysoki męski (tenor), niski męski (bas);
- słucha w skupieniu krótkich utworów muzycznych;
- rozpoznaje dźwięk przynajmniej dwóch wybranych instrumentów;
- wie, co to jest filharmonia.

- ekspresji muzycznej, śpiew

- naśladuje różne odgłosy bliskiego i dalszego otoczenia, tworzy proste Bitboksy; · śpiewa melodie, wykorzystując poznane sylaby solmizacyjne oraz fa, si, do’;
- w różnych okolicznościach nuci poznane melodie, wyliczanki, piosenki, również tworzone przez siebie;
- śpiewa poznane piosenki, kolędy i pastorałki oraz wybrane pieśni patriotyczne; · śpiewa przynajmniej dwie zwrotki hymnu Polski;

- śpiewa, dbając o prawidłową postawę, artykulację głosek i oddech;
- śpiewa wybrane piosenki w języku obcym.

- improwizacja ruchowa, rytmika i taniec

- porusza się i tańczy w parze, w trójce, zachowuje odpowiednią postawę taneczną;
- odtwarza sekwencje i układy ruchowe charakterystyczne dla tańców z różnych krajów Europy i świata;
- tworzy swobodne improwizacje ruchowe inspirowane baletem

- gra na instrumentach muzycznych

- gra proste i rozbudowane schematy rytmiczne na poznanych instrumentach perkusyjnych oraz na talerzach, kastanietach;
- tworzy akompaniament do utworów muzycznych, wykorzystując instrumenty perkusyjne lub efekty akustyczne, wykorzystuje swoje umiejętności podczas zabaw i zadań edukacyjnych;
- gra wybrane melodie na instrumencie melodycznym.

- znajomości form zapisu dźwięku

- dekoduje i koduje zapis dźwięków za pomocą obrazków, piktogramów, kolorów, klocków, nut;
- posługuje się poznanymi literowymi nazwami dźwięków w gamie C-dur oraz f1, h1, c2;
- zna i posługuje się poznanymi pojęciami oraz znakami związanymi z notacją muzyczną, a także wie, co znaczą pojęcia: metrum nieparzyste (3/4), klucz wiolinowy, forma AB i ABA, kanon, synkopa, crescendo, diminuendo, legato, staccato;
- rozróżnia poznane formy zapisu dźwięków, podejmując próby zapisywania dźwięku.

EDUKACJA INFORMATYCZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów

- układa sekwencje zdarzeń w logicznym porządku
- analizuje kolejne polecenia planu działania, które prowadzi do celu
- koduje drogę w labiryncie oraz koduje obrazek
- gra w grę planszową

- programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

- programuje skrypt w środowisku Scratch
- zna podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint
- umie kopiować i wklejać elementy rysunku
- rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego
- umie wybrać kolor, krój i rozmiar czcionki
- przepisuje proste teksty
- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy
- posługuje się wybranymi narzędziami programu Word

- posługiwania się komputerem, urządzenia cyfrowymi i sieciami komputerowymi

- wie, do czego służy edytor Scratch i zna elementy budowy jego okna
- umie uruchomić edytor Scratch w chmurze
- wie czym są i jak się tworzy foldery i podfoldery
- wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej
- umie uruchomić program Kalkulator

- rozwijania kompetencji społecznych

- współpracuje z uczniami
- podczas rozwiązywania problemów wymienia się pomysłami z kolegami i koleżankami
- używa technologii do komunikowania się w czasie nauki

- przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa

- wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
- ocenia różne sposoby korzystania z technologii
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z Internetu

WYCHOWANIE FIZYCZNE - Osiągnięcia w zakresie:

- profilaktyki zdrowia i bezpieczeństwa

- przestrzega zasad higieny osobistej;
- dobiera strój odpowiednio do miejsca prowadzenia zajęć i pogody;
- wymienia przykłady aktywności fizycznej, którą podejmuje w domu i na świeżym powietrzu;
- wie, jak aktywnie spędzać przerwy i weekendy;
- nazywa formy aktywności fizycznej, które podejmuje każdego dnia;
- nazywa formy aktywności fizycznej, które są dla niego nowe;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące szyi (skłony głową w przód, w tył, na boki, krążenia głową);
- wykonuje ćwiczenia dotyczące ramion i pasa barkowego (wznoszenie i opuszczanie ramion w różnych kierunkach, krążenia ramionami, wymachy ramionami: jednocześnie, naprzemianstronne, w przód, w tył);
- wykonuje ćwiczenia dotyczące tułowia we wszystkich płaszczyznach z różnym ułożeniem ramion;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące nóg (wspięcia, przysiady, podskoki w różnych kierunkach, ćwiczenia przeciw płaskostopiu);
- wykonuje podstawowe ćwiczenia na rozgrzewkę;
- proponuje ćwiczenia na rozgrzewkę;
- uświadamia sobie potrzebę przestrzegania zasady stopniowania wysiłku;
- zna i respektuje przepisy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas uprawiania sportu;
- dogania współcwiczącego i wyprzedza go z lewej strony zgodnie z zasadami ruchu drogowego;
- wie, że osoby i grupy należy wymijać zgodnie z zasadami ruchu drogowego, niezależnie od sposobu poruszania się (pieszo, na rowerze, na hulajnodze, na rolkach);
- omija przeszkody zgodnie z zasadami ruchu drogowego, niezależnie od sposobu poruszania się (pieszo, na rowerze, na hulajnodze, na rolkach);
- zna zasady bezpiecznego przebywania nad wodą i w górach;
- podejmuje aktywność fizyczną w środowisku naturalnym.

- sprawności fizycznej

- ma świadomość własnego ciała;
- maszeruje ze zmianą kierunku i tempa;
- chodzi ze zmianą kierunku i tempa;
- maszeruje rytmicznie;
- zachowuje koordynację podczas chodu i marszu;
- wykonuje marsz, marszobieg, trucht, bieg w różnych warunkach terenowych;
- biega po prostej, slalomem, po okręgu;
- biega do wyznaczonego miejsca (5–10 m);
- wykonuje 20-metrowy bieg wytrzymałościowy;
- biega po wyznaczonej trasie;
- biega indywidualnie i w grupie;
- bierze udział w biegu sztafetowym;
- umie startować do biegu z różnych pozycji (wysokiej, niskiej);
- biega wolno i szybko na sygnał ze startu wysokiego i niskiego;
- wykonuje bieg 5 x 10 m;
- bierze udział w zabawach bieżnych z wysokim unoszeniem kolan, bokiem, tyłem, z przyspieszaniem i zwalnianiem;
- bierze udział w zabawach bieżnych z użyciem różnych przyborów;
- biega między przeszkodami;
- pokonuje przeszkody;
- skacze w górę (obunóż, jedenonóż);
- wykonuje skoki z pokonywaniem przeszkód (obunóż, jedenonóż);
- wykonuje skoki z wysokości (do 1 m) na miękkie podłoże;
- wykonuje wieloskoki;

- wykonuje skok w dal z miejsca i z rozbiegu (mierzenie długości skoku);
- bierze udział w zabawach skocznych z użyciem różnych przyborów;
- wspina się na niskie przyrządy;
- schodzi z niskich przyrządów;
- pokonuje przeszkody dołem i górą;
- wspina się po skośnie ustawionej ławeczce;
- wspina się, podciąga i wbiega na różne przyrządy;
- wykonuje pełzanie z przyborem;
- czołga się w różnych kierunkach, pod niskimi przeszkodami;
- wykonuje rzuty jedną ręką;
- wykonuje rzuty na odległość małymi przedmiotami;
- rzuca do nieruchomego celu;
- rzuca do ruchomego celu;
- rzuca piłeczką palantową na odległość z miejsca w pozycji wykroczonej (pomiar odległości);
- wykonuje rzuty oburącz: zza głowy, znad głowy, sprzed głowy, dołem, w przód, w tył, z miejsca, w ruchu;
- bierze udział w grze w minipilkę nożną (podania piłki zewnętrznym i wewnętrznym podbiciem stopy do współpartnera, prowadzenie piłki nogą, strzały na bramkę, gra według ustalonych zasad);
- wykonuje rzuty i chwyt piłki w zabawach rzutnych;
- wykonuje podania piłki z wykonywaniem dodatkowych czynności, np. kłaśnięcia;
- bierze udział w grze w ringo (rzucanie kółka oburącz i jednorącz, chwytywanie kółka oburącz w miejscu, w wyskoku i w przysiadzie, rzucanie kółkiem do celu (gra według ustalonych zasad);
- bierze udział w grze w dwa ognie i w ringo;
- uczestniczy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych z użyciem rakiety;
- przenosi przybory oburącz, pojedynczo i w parze (do 3 kg);
- rzuca przyborem do wyznaczonego celu;
- kopie przybór do wyznaczonego celu;
- uderza przybór z intencją, by trafił do wyznaczonego celu;
- przechodzi z zamkniętymi oczami po linii rozłożonej na podłodze;
- wykonuje przejście równoważne po różnych przyrządach;
- wykonuje przejścia po ławeczce różnymi sposobami, z przyborami i bez;
- obraca się w miejscu i w ruchu wokół własnej osi;
- wykonuje skręty w sposób kontrolowany;
- wykonuje zwroty w sposób kontrolowany;
- prawidłowo przenosi ciężar ciała z jednej strony na drugą;
- przyjmuje pozycje niskie: przysiad podparty; siady: prosty, skrzyżny, skulny, klęczny, równoważny; klęk: jednoonóż, obunóż; leżenie: przodem, tyłem; stanie rozkroczone;
- wykonuje podpór leżąc przodem na przedramionach;

- zabaw i gier ruchowych, gier zespołowych oraz rekreacyjnych

- rytmicznie maszeruje;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące rąk w rytmie muzyki;
- ilustruje ruchem rytm piosenek i melodii;
- organizuje zabawy rytmiczno-taneczne;
- uczestniczy w zabawach i grach zespołowych, z wykorzystaniem różnych rodzajów piłek;
- bierze udział w grze w dwa ognie (podawanie i chwytywanie piłki w miejscu i w ruchu, rzucanie do celu, gra według ustalonych zasad);
- wykonuje rzuty i chwyt w zabawach rzutnych z użyciem różnych przyborów;
- szybko reaguje na sygnał wzrokowy lub słuchowy;
- zmienia kierunek ruchu i zatrzymuje się na sygnał;
- naśladuje ruchy współwiczającego;
- wykonuje ruchy przeciwstawne do ruchów współwiczającego;
- uczestniczy w zabawach i grach orientacyjno-porządkowych;

- uczestniczy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- jeździ na sankach;
- jeździ (na sankach, rowerze, rolkach, łyżwach, hulajnodze itp.) po linii prostej do wyznaczonego miejsca, umie hamować;
- jeździ (na sankach, rowerze, rolkach, łyżwach, hulajnodze itp.) zmienia kierunek jazdy: skręty w prawo i w lewo;
- uprawia inne sporty, np. pływanie (zależnie od bazy szkoły);
- zna zasady bezpieczeństwa podczas korzystania z różnego rodzaju sprzętu sportowego;
- zna i respektuje przepisy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas uprawiania sportu.

Zawarte w dokumencie wymagania mogą ulec modyfikacji w ciągu roku szkolnego.

Wymagania edukacyjne z edukacji wczesnoszkolnej do klasy

2b Treści nauczania – wymagania szczegółowe

Semestr I

EDUKACJA POLONISTYCZNA - Osiągnięcia z zakresu:

- słuchania:

- słucha z uwagą wypowiedzi rówieśników i dorosłych kierowanych do grupy i do niego/niej osobiście, i je rozumie;
- słucha w skupieniu instrukcji, poleceń, wypowiedzi nauczyciela, zapamiętuje je i wykorzystuje w dalszej pracy;
- uważnie słucha tekstów literackich, wierszy, lektur czytanych przez nauczyciela i rówieśników; • słucha wypowiedzi innych osób podczas uroczystości szkolnych, koncertów, przedstawień teatralnych, apeli z okazji świąt narodowych;
- zachowuje kulturę słuchania, nie przerywa osobie mówiącej, akceptuje fakt, że rozmówca może mieć inne zdanie, przyjmuje kulturalną postawę i słucha podczas słuchania;

- mówienia:

- wypowiada się wyraziście, stosuje pauzy gramatyczne, odpowiednią intonację, tempo i siłę głosu;
- ustala kolejność pytań do tekstu;
- układa opowiadanie na podstawie ilustracji, historyjki obrazkowej, tekstu literackiego oraz na temat wykonanej pracy, stosując zgromadzone słownictwo i używając rozbudowanych zdań; • stosuje słowa określające następstwa czasu: na początku, najpierw, potem, następnie, później, w końcu, na koniec, na zakończenie;
- wypowiada z pamięci rymowanki;
- recytuje wiersze z różną siłą głosu,
- w różnym tempie, z odpowiednią pauzą i intonacją, stosuje różne sposoby interpretacji wiersza; • odgrywa proste scenki w parze i w zespole;
- zwraca się do rozmówcy z szacunkiem;
- właściwie buduje i odbiera informację zwrotną;
- dba o kulturę języka w życiu codziennym;
- wymyśla inne nazwy dla przedmiotów w otoczeniu;
- dobiera rymy do podanych słów;
- szyfruje wypowiedzi według własnego pomysłu.

- czytania:

- koduje i dekoduje informacje;
- czyta płynnie, poprawnie i wyraziście fragment lektury, wiersze, dziecięce czasopisma, dialog z podziałem na role;

- czyta reklamy, ogłoszenia i zaproszenia;
- czyta po cichu polecenia w podręczniku, treść zadań oraz je analizuje;
- układa opowiadanie do ilustracji lub dotekstu (także zanim go przeczyta);
- wymyśla kolejne przygody do przeczytanego fragmentu opowiadania;
- udziela wskazówek i rad bohaterom;
- wyróżnia dialogi w tekstach literackich;
- wyróżnia w opowiadaniach wstęp, rozwinięcie i zakończenie;
- wyszukuje w tekstach opisy przedmiotów, postaci, przyrody
- korzysta z bibliotek szkolnej;
- czyta samodzielnie książkę wybraną według swoich zainteresowań.

- **pisanie:**

- czytelnie przepisuje wyrazy i zdania, zachowując właściwy kształt i wielkość liter oraz ich połączenia;
- poprawia swoje błędy;
- właściwie rozmieszcza tekst na stronie zeszytu;
- dba o estetykę zapisu na stronie zeszytu;
- w zespole tworzy opowiadanie i opis
- w oparciu o podany plan i zgromadzone słownictwo;
- porządkuje zdania we właściwej kolejności według opisu lub planu wydarzeń;
- uzupełnia opis określeniami zgromadzonymi lub własnymi;
- samodzielnie pisze opis według planu;
- poznaje zasady pisowni *ó* wymiennego na *o*, *e*, *a* oraz *u* na końcu wyrazu, *ch* na końcu wyrazu, *rz* wymiennego na *r*, *rz* pospółgłoskach, *-ów* na końcu wyrazów;
- stosuje przecinek oraz dwukropek przy wyliczaniu;
- używa cudzysłowu w tytułach książek, piosenek, czasopism i tekstów literackich;
- stosuje skróty: kg, dag, g, km, m, cm, l, godz., zł, gr, ul., nr, np.;
- zna na pamięć polski alfabet (32 litery);
- porządkuje wyrazy według pierwszej drugiej litery w wyrazie;
- zapisuje liczebniki główne w zakresie 100;
- zapisuje plan wydarzeń za pomocą zdań oznajmujących lub równoważników zdań.

- **kształcenia językowego:**

- wyodrębnia zdania w mowie i w różnorodnych tekstach;
- sprawnie dzieli wyrazy na sylaby, głoski i litery,
- sprawnie wyróżnia w wyrazach samogłoski i spółgłoski;
- rozwija zdania;
- rozpoznaje i układa zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące w wypowiedziach ustnych;
- rozumie pojęcie *rodzina wyrazów* i podaje przykłady;
- wskazuje wyrazy pokrewne w grupie wyrazów;
- wyjaśnia pisownię wyrazów, wykorzystując wyrazy pokrewne;
- rozumie pojęcie: *wyrazy bliskoznaczne* oraz: *wyrazy o znaczeniu przeciwnym* i podaje przykłady;
- układa zdania z podanymi zwrotami i wyrażeniami;
- układa zdania, korzystając z podanych wyrazów;
- wyróżnia liczbę wersów w zwrotce;
- rozróżnia pojęcia: *pisarz*, *poeta*;
- rozpoznaje zagadkę, list, ogłoszenie, życzenie, opis, opowiadanie, podziękowanie, pozdrowienie.

- **samokształcenia:**

- podejmuje próby zapisu nowych, samodzielnie poznanych wyrazów i samodzielnie sprawdza poprawność ich zapisu, korzystając ze słownika ortograficznego;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- w miarę możliwości i potrzeb korzysta z różnych źródeł informacji, w tym ze słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci na I etapie edukacyjnym, oraz z Internetu;
- wykorzystuje nabyte umiejętności, tworząc tematyczne książeczki, plakaty, Lapbooki.

EDUKACJA MATEMATYCZNA - osiągnięcia z zakresu:

-stosunki przestrzenne i cechy wielkościowe

- określa strony i kierunki: *prawa, lewa, w prawo, w lewo* z różnych punktów widzenia;
- stosuje pojęcia: *poziomo, pionowo, ukośnie*;
- planuje i zapisuje drogę za pomocą różnych kodów;
- porównuje przedmioty według określonej cechy;
- numeruje przedmioty w ciągu;
- posługuje się pojęciami: *pion, poziom, skos*.

- rozumienia liczb i ich własności

- Liczy wprzód i wstecz od podanej liczby: po 1, po 2, po 5, po 10, do 100
- Odczytuje i zapisuje liczby za pomocą cyfr do 100 i w dostępnym zakresie;
- Zna strukturę liczby dwucyfrowej, wyróżnia rzędy jedności i dziesiątek;
- Określa kolejność, posługując się liczbą porządkową;
- Porównuje liczby w zakresie 100 z zastosowaniem znaków: $<$, $>$, $=$;
- Porządkuje liczby według ustalonych zasad: od największej, od najmniejszej itp.;
- Używa określeń: liczba o tyle większa, o tyle mniejsza

- posługiwania się liczbami

- odczytuje i zapisuje liczby za pomocą cyfr od 0 do 100;
- intuicyjnie stosuje prawo przemienności i łączności dodawania (w celu ułatwienia wykonania działania);
- porównuje sumy i różnice – wyjaśnia związki między dodawaniem
- i odejmowaniem;
- posługuje się znakiem równości i znakami czterech podstawowych działań; poprawnie zapisuje przeprowadzane obliczenia;
- rozkłada liczby na składniki;
- dodaje w pamięci do podanej liczby i odejmuje w pamięci od podanej liczby: liczbę jednocyfrową, liczbę 10, liczbę 100;

- czytania tekstów matematycznych

- czyta i analizuje typowe, proste zadania z treścią;
- rozwiązuje typowe zadania z treścią;
- analizuje i rozwiązuje zadania logiczne oraz zadania z nadmiarem danych lub ich brakiem;
- tworzy własną strategię rozwiązywania zadania za pomocą równań z okienkiem, rysunków lub
- tworzy łamigłówki matematyczne z wykorzystaniem aktywności
- artystycznej, technicznej, konstrukcyjnej lub prostych aplikacji komputerowych;
- rozwiązuje i układa łamigłówki z zapalkami i Sudoku.

- rozumienia pojęć geometrycznych

- rozpoznaje, nazywa i odnajduje podstawowe figury geometryczne (kwadrat, prostokąt, koło, trójkąt) w otoczeniu i w architekturze;
- odtwarza kształty figur za pomocą patyczków, klocków, z plasteliny; tnie kartkę papieru, otrzymując wskazane figury;
- koduje ułożenie klocków, tworząc dowolne konstrukcje;
- rysuje figury przy użyciu linijki;
- rysuje kolejne elementy, zachowując regularności w szlaczkach, rozetach, ciągach, także z wykorzystaniem programów komputerowych.

- stosowania matematyki w sytuacjach życiowych oraz w innych obszarach edukacji.

- klasyfikuje obiekty i elementy środowiska społeczno-przyrodniczego według podanej cechy lub dwóch warunków;
- posługuje się jednostkami czasu: *godzina, minuta, kwadrans*;
- wie, że doba to 24 godziny;
- zapisuje i odczytuje liczby rzymskie od I do XX;
- zapisuje daty różnymi sposobami;
- zaznacza w kalendarzu ważne dni i święta;

- wykonuje obliczenia z użyciem kalendarza;
- mierzy i zaznacza temperaturę wody, swojego ciała, powietrza za pomocą różnych termometrów;
- porównuje temperatury;
- zapisuje temperatury w stopniach;
- szacuje ceny i koszt zakupów w prostych sytuacjach życiowych;
- szacuje ilość płynów, odległość, długość, szerokość, wysokość, koszt, czas, ciężar, liczbę elementów;
- weryfikuje swoje szacunki za pomocą narzędzi do pomiaru;
- waży różne przedmioty;
- używa określeń: *kilogram, dekagram, gram*;
- używa określeń: *litr, pół litra, ćwierć litra*;
- wykorzystuje gry planszowe, warcaby szachy do rozwoju myślenia

EDUKACJA SPOŁECZNA - osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia środowiska społecznego

- wie, czym interesują się koleżanki i koledzy z klasy, spędza z nimi czas;
- bierze udział w przygotowaniach klasowych uroczystości;
- pomaga kolegom i koleżankom oraz uczestniczy w obowiązkach domowych; • zna i respektuje normy i zasady postępowania w grupach, do których należy (sportowych, naukowych, społeczności lokalnej);
- opowiada o zwyczajach i tradycjach rodzinnych oraz narodowych;
- wymienia kraje i stolice wchodzące w skład Unii Europejskiej, zna wybrane tradycje krajów UE; • zna warunki życia i zabawy dzieci z różnych krajów;
- zna legendy i fakty związane z historią Polski;
- opowiada ciekawostki historyczne dotyczące miejsca zamieszkania, regionu oraz stolicy, korzysta z własnych doświadczeń;
- tworzy zasady regulaminu klasowego i ich przestrzega;
- organizuje wspólnie z klasą akcje na rzecz potrzebujących ludzi i zwierząt;
- zna nazwę: Unia Europejska i rozumie, na czym polega taka umowa między państwami; • zna tradycje świąteczne w swojej rodzinie, regionie i kraju: opisuje palmę wielkanocną, zna sposoby ozdabiania jajek;
- zna tradycje i zwyczaje świąteczne innych krajów i je szanuje;
- prezentuje efekty pracy grupowej;
- komunikuje się za pomocą Internetu w bezpieczny sposób.

- orientacji w czasie historycznym

- przedstawia legendy dotyczące regionu, w którym mieszka lub inne;
- wyjaśnia związek legendy z powstaniem godła i barw narodowych;
- rozumie pojęcie *patriotyzm*;
- śpiewa dwie zwrotki hymnu narodowego i godnie zachowuje się podczas jego śpiewania lub słuchania; • szanuje symbole narodowe;
- wyjaśnia pojęcie *patron*;
- zna kilka informacji na temat patrona szkoły;
- prezentuje wybrane zabytki swojego miasta, regionu
- wskazuje korzyści płynące z wynalazków i wskazuje kilka z nich, wymyśla własny wynalazek;

EDUKACJA PRZYRODNICZA - osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia środowiska przyrodniczego

- rozpoznaje i opisuje wybrane gatunki roślin i zwierząt;
- zna zwierzęta, które zasypiają na zimę;
- zna ptaki zimujące w Polsce, odlatujące do ciepłych krajów oraz przylatujące do Polski na zimę;
- rozróżnia ssaki, ptaki, płazy, ryby oraz owady;
- rozpoznaje drzewa owocowe, iglaste oraz liściaste w najbliższym otoczeniu;
- opowiada o rozwoju motyla;

- zna budowę rośliny i wskazuje jej główne części;
- zna części jadalne roślin;
- zna budowę kwiatu;
- przedstawia obowiązki opiekuna psa, zna różne funkcje, jakie pełnią psy;
- prowadzi obserwacje związane z hodowlą fasoli i soi;
- tworzy notatki z obserwacji, wyjaśnia istotę obserwowanych zjawisk według procesu przyczynowo - skutkowego i czasowego;

- funkcji życiowych człowieka, ochrony zdrowia, bezpieczeństwa i

odpoczynku · opowiada o pracy swoich rodziców;

- wie, czym się zajmują: weterynarz, ogrodnik, ratownik, naukowiec, dziennikarz, sportowiec itp.;
- posługuje się numerami telefonów alarmowych, formułuje komunikat – wezwanie o pomoc:

zna podstawowe zasady udzielania pierwszej pomocy:

- Policji, Pogotowia Ratunkowego, Straży Pożarnej;
- zna podstawowe potrzeby człowieka i wie, jak je zaspokoić.
- dba o higienę osobistą oraz higienę miejsca pracy;
- dba o ład i porządek;
- zna zasady korzystania z urządzeń elektrycznych;
- zna sygnały alarmowe (w razie pożaru);
- zna zagrożenia ze strony zjawisk atmosferycznych, takich jak: śnieżycy, lawina, powódź, ulewa, burza, susza;
- potrafi poruszać się w internecie, korzystając z wyszukiwarki;
- korzysta ze stron internetowych przeznaczonych dla dzieci;
- wie, że nadmierne korzystanie z urządzeń cyfrowych ma wpływ na zdrowie; · rozumie konieczność stosowania haseł;
- bezpiecznie korzysta z urządzeń technicznych w domu;
- wie, że technologie mają wpływ na rozwój człowieka.

- rozumienia przestrzeni geograficznej

- wymienia i rozpoznaje rośliny i zwierzęta typowe dla okolicy jego/jej zamieszkania oraz dla wybranych rejonów Polski;
- wyjaśnia znaczenie stolicy dla całego kraju, wskazuje na mapie jej położenie; · wyznacza kierunki główne w terenie na podstawie cienia;
- rozpoznaje charakterystyczne rodzaje opadów;
- nazywa planety Układu Słonecznego, wymieniając je we właściwej kolejności.

EDUKACJA PLASTYCZNA - osiągnięcia w zakresie:

- percepcji wizualnej, obserwacji i doświadczeń.

- wyróżnia w kompozycjach poznane kształty i określa ich położenie względem siebie; · posługuje się pojęciami: poziom (pozycja pejzażowa), pion (pozycja portretowa) · określa, co widzi na pierwszym, a co na drugim planie;
- nazywa barwy pochodne;
- dostrzega symetrię, odróżnia kompozycję symetryczną od rytmicznej.

- działalności ekspresji twórczej

- tworząc prace plastyczne na płaszczyźnie i w przestrzeni, wyraża własne doznania; · modyfikuje instrukcję wykonania pracy według własnego uznania, doskonaląc umiejętność posługiwania się wybranymi technikami plastycznymi;
- wykonuje przedmioty użyteczne, upominki, wykorzystując równocześnie różne techniki; · tworząc prace, inspirowane sztuką (dzieła znanych artystów, rzeźby itp.);
- wykorzystuje narzędzia informatyczne (wybrane edytory tekstu, aplikacje) do tworzenia plakatów, infografik;
- bierze udział w projektach edukacyjnych, podczas których prezentuje swoje prace plastyczne. -

receptji sztuk plastycznych

- rozpoznaje i nazywa wybrane dziedziny sztuki użytkowej: ceramika, grafika komputerowa;
- rozpoznaje i nazywa gatunek dzieł malarskich – scena rodzajowa;
- wyjaśnia pojęcia: *miniatura obrazu*, *miniatura rzeźby*, *reprodukcja*;
- wskazuje miejsca prezentacji sztuk plastycznych (muzeum, wystawa).

EDUKACJA TECHNICZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- organizacji pracy

- planuje i wykonuje własne prace i projekty techniczne;
- planuje i wykonuje pracę, współpracując w zespole, dzieli się zadaniami z członkami zespołu;
- przygotowuje miejsce pracy, niezbędne materiały i narzędzia;
- dba o porządek i bezpieczeństwo w miejscu pracy;
- rozsądnie gospodaruje czasem, materiałami i narzędziami;
- kończy pracę w wyznaczonym czasie;
- dokonuje samooceny pracy zgodnie z podanymi kryteriami;
- planuje pracę, ustala kolejność niezbędnych czynności.

- znajomości informacji technicznej, materiałów i technologii wytwarzania

- samodzielnie korzysta z instrukcji (pisemnej, ustnej, multimedialnej);
- wykonuje pracę zgodnie z instrukcją;
- wykonuje: modele, dekoracje, makiety, prezenty itp. wiążąc i sklejając elementy; łącząc elementy spinaczami i zszywaczem; wykonując modele origami; wykorzystując kartonowe nacinane modele; wykorzystując prąd elektryczny (np. dekoracja świąteczna z wykorzystaniem lampek);
- wykorzystuje podczas pracy przydatne narzędzia lub urządzenia;
- wykonuje pracę zgodnie z własnym planem, podaje kolejne etapy wykonywania zadania.

stosowania narzędzi i obsługi urządzeń technicznych.

- krótko wyjaśnia, do czego służą narzędzia wykorzystywane w domu (np. młotek, śrubokręt, igła, przybory kuchenne, przybory biurowe);
- krótko wyjaśnia, do czego służą wykorzystywane w domu urządzenia elektryczne;
- wyjaśnia zasady bezpiecznego posługiwania się narzędziami i urządzeniami dostępnymi w szkole i w domu;
- bezpiecznie posługuje się podstawowymi przyborami biurowymi, narzędziami, przyborami kuchennymi (np. nożyczkami, dziurkaczem, zszywaczem, młotkiem, śrubokrętem, nożykiem, igłą);
- w bezpieczny sposób korzysta z urządzeń dostępnych w domu lub szkole (np. z komputera, telefonu, telewizora, radia, urządzeń służących do odtwarzania muzyki).

EDUKACJA MUZYCZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- słuchania muzyki

- słucha z uwagą dźwięków z dalszego otoczenia i je identyfikuje;
- słucha z uwagą muzycznych utworów instrumentalnych i wokalnych, rozróżnia muzykę wykonywaną przez solistę, chór, orkiestrę;
- rozpoznaje dźwięk przynajmniej dwóch wybranych instrumentów;
- wie, co to jest filharmonia.

- ekspresji muzycznej, śpiew

- naśladuje różne odgłosy bliskiego i dalszego otoczenia, tworzy proste Bitboksy;
- śpiewa melodie, wykorzystując poznane sylaby solmizacyjne oraz fa, si, do’;
- wykonuje tematy rytmiczne, wykorzystując poznane sylaby oraz ta-a-a (półnuta z kropką), es (pauza ósemkowa), sza-a (pauza półnutowa), ti-ta-ti (synkopa);
- w różnych okolicznościach nuci poznane melodie, wyliczanki, piosenki, również tworzone przez siebie;
- śpiewa poznane piosenki, kolędy i pastorałki oraz wybrane pieśni patriotyczne;
- śpiewa przynajmniej dwie zwrotki hymnu Polski;

- improwizacja ruchowa, rytmika i taniec

- porusza się i tańczy w parze, w trójce, zachowuje odpowiednią postawę taneczną; · tańczy według układów charakterystycznych dla poznanych tańców oraz dla krakowiaka, walca, kujawiaka;
- odtwarza sekwencje i układy ruchowe charakterystyczne dla tańców z różnych krajów Europy i świata;
- tworzy swobodne improwizacje ruchowe inspirowane baletem

- gra na instrumentach muzycznych

- gra proste i rozbudowane schematy rytmiczne na poznanych instrumentach perkusyjnych oraz na talerzach, kastanietach;
- wykonuje proste tematy rytmiczne poznanych utworów z użyciem instrumentów perkusyjnych i wzbogaca je własnymi pomysłami;
- gra wybrane melodie na instrumencie melodycznym.

- znajomości form zapisu dźwięku

- dekoduje i koduje zapis dźwięków za pomocą obrazków, piktogramów, kolorów, klocków, nut; · posługuje się poznаныmi literowymi nazwami dźwięków w gamie C-dur oraz f1, h1, c2; · zna i posługuje się poznаныmi pojęciami oraz znakami związanymi

EDUKACJA INFORMATYCZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów

- układa sekwencje zdarzeń w logicznym porządku
- analizuje kolejne polecenia planu działania, które prowadzi do celu
- koduje drogę w labiryncie oraz koduje obrazek
- gra w grę planszową

- programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

- programuje skrypt w środowisku Scratch
- zna podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint
- umie kopiować i wklejać elementy rysunku
- rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego
- potrafi uruchomić edytor grafiki Paint 3D i wstawić obiekt graficzny (2D, 3D) · umie wybrać kolor, krój i rozmiar czcionki przepisuje proste teksty
- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy
- posługuje się wybranymi narzędziami programu Word

- posługiwania się komputerem, urządzenia cyfrowymi i sieciami

- komputerowymi** · zna nazwy elementów zestawu komputerowego i potrafi je wskazać
- posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia i wyłącza komputer, otwiera i zamyka programy, korzysta z myszy i klawiatury
- wie czym są i jak się tworzy foldery i podfoldery
- wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej
- umie uruchomić program Kalkulator

- rozwijania kompetencji społecznych

- współpracuje z uczniami
- podczas rozwiązywania problemów wymienia się pomysłami z kolegami i koleżankami · używa technologii do komunikowania się w czasie nauki

- przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa

- wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
- ocenia różne sposoby korzystania z technologii
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z Internetu

WYCHOWANIE FIZYCZNE - Osiągnięcia w zakresie:

- profilaktyki zdrowia i bezpieczeństwa

- przestrzega zasad higieny osobistej;
- dobiera strój odpowiednio do miejsca prowadzenia zajęć i pogody;
- wymienia przykłady aktywności fizycznej, którą podejmuje w domu i na świeżym powietrzu;
- wie, jak aktywnie spędzać przerwy i weekendy;
- nazywa formy aktywności fizycznej, które podejmuje każdego dnia;
- nazywa formy aktywności fizycznej, które są dla niego nowe;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące szyi (skłony głową w przód, w tył, na boki, krążenia głową);
- wykonuje ćwiczenia dotyczące ramion i pasa barkowego (wznoszenie i opuszczanie ramion w różnych kierunkach, krążenia ramionami, wymachy ramionami: jednocześnie, naprzemianstronne, w przód, w tył);
- wykonuje ćwiczenia dotyczące tułowia we wszystkich płaszczyznach z różnym ułożeniem ramion;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące nóg (wspięcia, przysiady, podskoki w różnych kierunkach, ćwiczenia przeciw płaskostopiu);
- wykonuje podstawowe ćwiczenia na rozgrzewkę;
- proponuje ćwiczenia na rozgrzewkę;
- uświadamia sobie potrzebę przestrzegania zasady stopniowania wysiłku;
- zna i respektuje przepisy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas uprawiania sportu;
- dogania współćwiczącego i wyprzedza go z lewej strony zgodnie z zasadami ruchu drogowego;
- wie, że osoby i grupy należy wymijać zgodnie z zasadami ruchu drogowego, niezależnie od sposobu poruszania się (pieszo, na rowerze, na hulajnodze, na rolkach);
- omija przeszkody zgodnie z zasadami ruchu drogowego, niezależnie od sposobu poruszania się (pieszo, na rowerze, na hulajnodze, na rolkach);
- zna zasady bezpiecznego przebywania nad wodą i w górach;
- podejmuje aktywność fizyczną w środowisku naturalnym.

- sprawności fizycznej

- ma świadomość własnego ciała;
- maszeruje ze zmianą kierunku i tempa;
- chodzi ze zmianą kierunku i tempa;
- maszeruje rytmicznie;
- zachowuje koordynację podczas chodu i marszu;
- wykonuje marsz, marszobieg, trucht, bieg w różnych warunkach terenowych;
- biega po prostej, slalomem, po okręgu;
- biega do wyznaczonego miejsca (5–10 m);
- wykonuje 20-metrowy bieg wytrzymałościowy;
- biega po wyznaczonej trasie;
- biega indywidualnie i w grupie;
- bierze udział w biegu sztafetowym;
- umie startować do biegu z różnych pozycji (wysokiej, niskiej);
- biega wolno i szybko na sygnał ze startu wysokiego i niskiego;
- wykonuje bieg 5 x 10 m;
- bierze udział w zabawach bieżnych z wysokim unoszeniem kolan, bokiem, tyłem, z przyspieszaniem i zwalnianiem;
- bierze udział w zabawach bieżnych z użyciem różnych przyborów;
- biega między przeszkodami;
- pokonuje przeszkody;
- skacze w górę (obunóż, jednonóż);
- wykonuje skoki z pokonywaniem przeszkód (obunóż, jednonóż);
- wykonuje skoki z wysokości (do 1 m) na miękkie podłoże;
- wykonuje wieloskoki;
- wykonuje skok w dal z miejsca i z rozbiegu (mierzenie długości skoku);
- bierze udział w zabawach skocznych z użyciem różnych przyborów;
- wspina się na niskie przyrządy;

- schodzi z niskich przyrządów;
- pokonuje przeszkody dołem i górą;
- wspina się po skośnie ustawionej ławeczce;
- wspina się, podciąga i wbiega na różne przyrządy;
- wykonuje pełzanie z przyborem;
- czołga się w różnych kierunkach, pod niskimi przeszkodami;
- wykonuje rzuty jedną ręką;
- wykonuje rzuty na odległość małymi przedmiotami;
- rzuca do nieruchomego celu;
- rzuca do ruchomego celu;
- rzuca piłeczką palantową na odległość z miejsca w pozycji wykroczonej (pomiar odległości);
- wykonuje rzuty oburącz: zza głowy, znad głowy, sprzed głowy, dołem, w przód, w tył, z miejsca, w ruchu;
- bierze udział w grze w minipiłkę nożną (podania piłki zewnętrznym i wewnętrznym podbiciem stopy do współpartnera, prowadzenie piłki nogą, strzały na bramkę, gra według ustalonych zasad);
- wykonuje rzuty i chwytaki piłki w zabawach rzutnych;
- wykonuje podania piłki z wykonywaniem dodatkowych czynności, np. kłaśnięcia;
- bierze udział w grze w ringo (rzucanie kółka oburącz i jednorącz, chwytanie kółka oburącz w miejscu, w wyskoku i w przysiadzie, rzucanie kółkiem do celu (gra według ustalonych zasad);
- bierze udział w grze w dwa ognie i w ringo;
- uczestniczy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych z użyciem rakiety;
- przenosi przybory oburącz, pojedynczo i w parze (do 3 kg);
- rzuca przyborem do wyznaczonego celu;
- kopie przybór do wyznaczonego celu;
- uderza przybór z intencją, by trafił do wyznaczonego celu;
- przechodzi z zamkniętymi oczami po linii rozłożonej na podłodze;
- wykonuje przejście równoważne po różnych przyrządach;
- wykonuje przejścia po ławeczce różnymi sposobami, z przyborami i bez;
- obraca się w miejscu i w ruchu wokół własnej osi;
- wykonuje skręty w sposób kontrolowany;
- wykonuje zwroty w sposób kontrolowany;
- prawidłowo przenosi ciężar ciała z jednej strony na drugą;
- przyjmuje pozycje niskie: przysiad podparty; siady: prosty, skrzyżny, skulny, klęczny, równoważny; klęk: jedenonóż, obunóż; leżenie: przodem, tyłem; stanie rozkroczone;
- wykonuje podpór leżąc przodem na przedramionach;

- **zabaw i gier ruchowych, gier zespołowych oraz rekreacyjnych**

- rytmicznie maszeruje;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące rąk w rytmie muzyki;
- ilustruje ruchem rytm piosenek i melodii;
- organizuje zabawy rytmiczno-taneczne;
- uczestniczy w zabawach i grach zespołowych, z wykorzystaniem różnych rodzajów piłek;
- bierze udział w grze w dwa ognie (podawanie i chwytanie piłki w miejscu i w ruchu, rzucanie do celu, gra według ustalonych zasad);
- wykonuje rzuty i chwytaki w zabawach rzutnych z użyciem różnych przyborów;
- szybko reaguje na sygnał wzrokowy lub słuchowy;
- zmienia kierunek ruchu i zatrzymuje się na sygnał;
- naśladuje ruchy współwiczającego;
- wykonuje ruchy przeciwstawne do ruchów współwiczającego;
- uczestniczy w zabawach i grach orientacyjno-porządkowych;
- uczestniczy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- jeździ na sankach;

- jeździ (na sankach, rowerze, rolkach, łyżwach, hulajnodze itp.) po linii prostej do wyznaczonego miejsca, umie hamować;
- jeździ (na sankach, rowerze, rolkach, łyżwach, hulajnodze itp.) zmienia kierunek jazdy: skręty w prawo i w lewo;
- uprawia inne sporty, np. pływanie (zależnie od bazy szkoły);
- zna zasady bezpieczeństwa podczas korzystania z różnego rodzaju sprzętu sportowego;
- zna i respektuje przepisy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas uprawiania sportu.

Wymagania edukacyjne z edukacji wczesnoszkolnej do klasy 2b

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

Semestr II

EDUKACJA POLONISTYCZNA - Osiągnięcia z zakresu:

- słuchania:

- słucha z uwagą wypowiedzi rówieśników dorosłych kierowanych do grupy i do niego/niej osobiście, i je rozumie;
- odczytuje i interpretuje przekazniewerbalny
- wykonuje wieloetapowe zadania powysłuchaniu instrukcji;
- uczestniczy w grach i zabawach po wysłuchaniu instrukcji nauczyciela lubucznia; •
- prosi o powtórzenie w sytuacji brakuzrozumienia lub braku pewności zrozumienia; •
- słucha z uwagą tekstów literackich, opowiadań, wierszy i podejmuje próbyich analizy; •
- naśladuje wzorcową recytację;
- słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiadania się, szczególnie w momencie wskazywanej potrzeby przez drugą osobę.

- mówienia:

- wypowiada się wyraziście, stosuje pauzygramatyczne, odpowiednią intonację, tempo i siłę głosu;
- interpretuje rymowanki, stosując różnesposoby mówienia, np. jak robot, jak dziecko, jak zwierzę; •
- formuluje pytania dotyczące różnychpojęć i treści;
- nadaje tytuły fragmentom tekstui obrazom;
- układa pytania do quizów i konkursów, gier i zabaw;
- formuluje dłuższą wypowiedź na tematwłasnych przeżyć dotyczących tekstów, książek, sztuk teatralnych, filmów;
- stosuje zdania rozwinięte;
- tworzy ustny opis przedmiotów oraz opowiada zgodnie z planem wydarzeńlub według ilustracji; •
- tworzy opowiadania twórcze napodstawie piktogramów;
- dobiera właściwe słownictwo;
- wypowiada się na swój temat;
- podejmuje próby autoprezentacji;
- układa w kolejności obrazki historyjkiobrazkowej i nadaje im tytuły, uwzględnia związki przyczynowo - skutkowe, porządkuje plan wypowiedzi;

- czytania:

- czyta po cichu drukowane teksty podręcznikowe, dziecięce czasopisma, zagadki, instrukcje gier, opisy doświadczeń;
- czyta po cichu krótką lekturę przeznaczoną do samodzielnegoczytania;
- określa cechy i ocenia postępowaniebohaterów;
- określa relacje pomiędzy bohateramiwystępującymi w opowiadaniu;
- ustala kolejność zdarzeń w tekstachliterackich i opowiadaniach oraz wskazuje związki przyczynowo - skutkowe;
- określa nastrój wiersza i prozy;
- wyszukuje w tekście fragmenty napodany temat, np. najciekawsze, najsmutniejsze, zaskakujące; •
- wyszukuje w tekście niezrozumiałei trudne wyrazy i wyrażenia;
- wyszukuje w tekście odpowiedzi napytania nauczyciela;

- pisania:

- czytelnie przepisuje wyrazy i zdania, zachowując właściwy kształt i wielkość liter oraz ich połączenia;
- poprawia swoje błędy;
- właściwie rozmieszcza tekst na stronie zeszytu;
- dba o estetykę zapisu na stronie zeszytu;
- indywidualnie i zbiorowo pisze życzenia, ogłoszenie, zaproszenie, podziękowania, list z wykorzystaniem zgromadzonego słownictwa;
- pisze życzenia, ogłoszenie, zaproszenie, korzystając z prostych aplikacji komputerowych;
- pisze z pamięci i ze słuchu, w tym z komentowaniem, wyrazy i zdania w zakresie opracowanego słownictwa;
- dokonuje samokontroli zapisu;
- tworzy słowniczek obrazkowy, piktogramy do wyrazów z trudnościami ortograficznymi;
- pisze wyrazy ze spółgłoskami miękkimi;
- prawidłowo pisze *ą* i *ę* w wyrazach niezgodnie z brzmieniem;
- pisze wyrazy z *ó*, *h*, *ch*, *ż*, *rz* opracowane na zajęciach;
- poprawnie pisze wyrazy i wyrażenia związane z różnymi dyscyplinami naukowymi;
- zapisuje wielką literą imiona i nazwiska, tytuły książek i czasopism;
- nadaje tytuły wydarzeniom;
- układa chronologicznie podane tytuły wydarzeń;

- kształcenia językowego:

- wyodrębnia zdania w mowie i w różnorodnych tekstach;
- sprawnie dzieli wyrazy na sylaby, głoski i litery;
- sprawnie wyróżnia w wyrazach samogłoski i spółgłoski;
- rozwija zdania;
- rozpoznaje i układa zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące w wypowiedziach ustnych;
- układa pytania do zdań oznajmujących;
- definiuje rzeczowniki jako nazwy osób, zwierząt, roślin i rzeczy;
- definiuje czasowniki jako wyrazy oznaczające czynności;
- wskazuje rzeczowniki i czasowniki w zdaniach w mowie i w piśmie;
- dobiera określenia do podanych rzeczowników;
- rozumie pojęcie *rodzina wyrazów* i podaje przykłady;
- wskazuje wyrazy pokrewne w grupie wyrazów;

- samokształcenia:

- podejmuje próby zapisu nowych, samodzielnie poznanych wyrazów i samodzielnie sprawdza poprawność ich zapisu, korzystając ze słownika ortograficznego;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje;
- w miarę możliwości i potrzeb korzysta z różnych źródeł informacji, w tym ze słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci na I etapie edukacyjnym, oraz z Internetu;
- wykorzystuje nabyte umiejętności, tworząc tematyczne książeczki, plakaty, Lapbooki.

EDUKACJA MATEMATYCZNA - osiągnięcia z zakresu:

- stosunki przestrzenne i cechy wielkościowe

- określa strony i kierunki: *prawa*, *lewa*, *w prawo*, *w lewo* z różnych punktów widzenia;
- stosuje pojęcia: *poziomo*, *pionowo*, *ukośnie*;
- planuje i zapisuje drogę za pomocą różnych kodów;
- porównuje przedmioty według określonej cechy;
- numeruje przedmioty w ciągu;
- posługuje się pojęciami: *pion*, *poziom*, *skos*.

- rozumienia liczb i ich własności

- Liczy wprzód i wstecz od podanej liczby: po 1, po 2, po 5, po 10, do 100
- Odczytuje i zapisuje liczby za pomocą cyfr do 100 i w dostępnym zakresie;
- Zna strukturę liczby dwucyfrowej, wyróżnia rzędy jedności i dziesiątek;
- Określa kolejność, posługując się liczbą porządkową;
- Porównuje liczby w zakresie 100 z zastosowaniem znaków: $<$, $>$, $=$;

- posługiwania się liczbami

- odczytuje i zapisuje liczby za pomocą cyfr od 0 do 100;
- intuicyjnie stosuje prawo przemienności i łączności dodawania (w celu ułatwienia wykonania działania);
- porównuje sumy i różnice – wyjaśnia związki między dodawaniem i odejmowaniem;
- posługuje się znakiem równości i znakami czterech podstawowych działań; poprawnie zapisuje przeprowadzane obliczenia;
- rozkłada liczby na składniki;
- dodaje w pamięci do podanej liczby i odejmuje w pamięci od podanej liczby: liczbę jednocyfrową, liczbę 10, liczbę 100;
- oblicza sumy i różnice większych liczb w prostych przykładach typu: $250 + 50$, $180 - 30$. -

czytania tekstów matematycznych

- czyta i analizuje typowe, proste zadania z treścią;
- rozwiązuje typowe zadania z treścią;
- analizuje i rozwiązuje zadania logiczne oraz zadania z nadmiarem danych lub ich brakiem; • tworzy własną strategię rozwiązywania zadania za pomocą równań z okienkiem, rysunków lub innych piktogramów;
- koduje i odkodowuje informacje matematyczne;
- odczytuje i analizuje dane z diagramów;
- układa treść zadania do podanego schematu lub rysunku;
- tworzy łamigłówki matematyczne z wykorzystaniem aktywności artystycznej, technicznej, konstrukcyjnej lub prostych aplikacji komputerowych; • rozwiązuje i układa łamigłówki z zapalkami i Sudoku.

- rozumienia pojęć geometrycznych

- rozpoznaje, nazywa i odnajduje podstawowe figury geometryczne (kwadrat, prostokąt, koło, trójkąt) w otoczeniu i w architekturze;
- odtwarza kształty figur za pomocą patyczków, klocków, z plasteliny; tnie kartkę papieru, otrzymując wskazane figury;
- koduje ułożenie klocków, tworząc dowolne konstrukcje;
- rysuje figury przy użyciu linijki;
- rysuje wielokąty i zna ich cechy (pojęcia: *bok, kąt, wierzchołek*);
- rysuje drugą część figury, obrazka w symetrii osiowej; rozumie kontynuowanie regularności w prostych motywach: szlaczki, rozety;
- rysuje kolejne elementy, zachowując regularności w szlaczkach, rozetach, ciągach, także z wykorzystaniem programów komputerowych.

- stosowania matematyki w sytuacjach życiowych oraz w innych obszarach edukacji.

- klasyfikuje obiekty i elementy środowiska społeczno-przyrodniczego według podanej cechy lub dwóch warunków;
- dokonuje klasyfikacji przedmiotów, obrazków według własnych kryteriów;
- dzieli na dwie i cztery równe części, np. kartkę papieru, używa pojęć: *połowa, cztery równe części, ćwierć*;
- zna nominały wszystkich polskich monet i banknotów;
- wykonuje obliczenia pieniężne; zna pojęcia: *cena, ilość, wartość*;
- stosuje obliczenia pieniężne w sytuacjach wymagających takich obliczeń;
- rozpoznaje pełne godziny, połowy i minuty na zegarze tarczowym oraz elektronicznym w systemie 12- i 24-godzinny;
- posługuje się jednostkami czasu: *godzina, minuta, kwadrans*;
- wie, że doba to 24 godziny;
- zapisuje i odczytuje liczby rzymskie od I do XX;
- zapisuje daty różnymi sposobami;

- zaznacza w kalendarzu ważne dni i święta;
- wykonuje obliczenia z użyciem kalendarza;
- mierzy i zaznacza temperaturę wody, swojego ciała, powietrza za pomocą różnych termometrów;
- porównuje temperatury;
- zapisuje temperatury w stopniach;
- szacuje ceny i koszt zakupów w prostych sytuacjach życiowych;
- szacuje ilość płynów, odległość, długość, szerokość, wysokość, koszt, czas, ciężar, liczbę elementów;
- weryfikuje swoje szacunki za pomocą narzędzi do pomiaru;
- waży różne przedmioty;

EDUKACJA SPOŁECZNA - osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia środowiska społecznego

- potrafi przyznać się do błędu i porażki;
- wykazuje postawę odpowiedzialności za własne czyny i słowa;
- zgodnie współpracuje w zespole;
- odróżnia dobro od zła;
- rozumie, co to znaczy być: sprawiedliwym, dobrym, odpowiedzialnym, honorowym, życzliwym, powściągliwym, pomocnym;
- pomaga słabszym i potrzebującym;
- rozumie, co to znaczy tolerancja i okazuje ją w swoim zachowaniu;
- zna adres szkoły;
- zna zawody i miejsca pracy rodziców;
- potrafi skontaktować się telefonicznie z rodzicami;
- jest powściągliwa/powściągliwy
- w używaniu danych w sytuacjach nowych i wirtualnych;
- zna warunki życia i zabawy dzieci z różnych krajów;
- zna legendy i fakty związane z historią Polski;
- opowiada ciekawostki historyczne dotyczące miejsca zamieszkania, regionu oraz stolicy, korzysta z własnych doświadczeń;
- tworzy zasady regulaminu klasowego i ich przestrzega;
- organizuje wspólnie z klasą akcje na rzecz potrzebujących ludzi i zwierząt;
- zna nazwę: Unia Europejska i rozumie, na czym polega taka umowa między państwami;
- odpowiedzialnie wykonuje powierzone zadania, podejmuje rolę lidera oraz inne wskazane role;
- prezentuje efekty pracy grupowej;
- komunikuje się za pomocą Internetu w bezpieczny sposób.

- orientacji w czasie historycznym

- przedstawia legendy dotyczące regionu, w którym mieszka lub inne;
- wyjaśnia związek legendy z powstaniem godła i barw narodowych;
- rozumie pojęcie *patriotyzm*;
- śpiewa dwie zwrotki hymnu narodowego i godnie zachowuje się podczas jego śpiewania lub słuchania;
- szanuje symbole narodowe;
- podaje pełną nazwę swojej ojczyzny;
- opisuje godło państwowe;
- zachowuje odpowiednią postawę
- w czasie uroczystości i podczas śpiewania hymnu;
- wie, z czego składa się strój galowy i kiedy go należy nosić;
- wskazuje korzyści płynące z wynalazków i wskazuje kilka z nich, wymyśla własny wynalazek;
- prezentuje informacje o wielkich Polakach: Jan Paweł II, Maria Skłodowska-Curie, Janusz Korczak.

EDUKACJA PRZYRODNICZA - osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia środowiska przyrodniczego

- rozpoznaje i opisuje wybrane gatunki roślin i zwierząt;
- rozpoznaje i wyróżnia cechy ekosystemów, takich jak: sad, las, park, łąka, rzeka;
- określa składowe i funkcje ekosystemu na wybranym przykładzie;
- zna bogactwa Ziemi;
- zna znaczenie wody w przyrodzie;
- zna stany skupienia wody;
- poznaje środowisko życia pingwina;
- zna stany skupienia wody;
- poszukuje informacji w książkach przyrodniczych oraz w Internecie na temat wybranych gatunków roślin i zwierząt;
- wykonuje plakat, książkę, stronę gazety o tematyce przyrodniczej, korzystając ze zdobytych informacji;
- prowadzi hodowlę fasoli;
- zna warunki konieczne do życia rośliny, potrafi dbać o rośliny w warunkach klasowych;
- przedstawia obowiązki opiekuna psa, zna różne funkcje, jakie pełnią psy;
- prowadzi obserwacje związane z hodowlą fasoli i soi;
- tworzy notatki z obserwacji, wyjaśnia istotę obserwowanych zjawisk według procesu przyczynowo - skutkowego i czasowego;

- funkcji życiowych człowieka, ochrony zdrowia, bezpieczeństwa i

odpoczynku · opowiada o pracy swoich rodziców;

- wie, czym się zajmują: weterynarz, ogrodnik, ratownik, naukowiec, dziennikarz, sportowiec itp.;

- posługuje się numerami telefonów alarmowych, formułuje komunikat – wezwanie o pomoc: ·

zna podstawowe zasady udzielania pierwszej pomocy;

- Policji, Pogotowia Ratunkowego, Straży Pożarnej;
- zna podstawowe potrzeby człowieka i wie, jak je zaspokoić.
- dba o higienę osobistą oraz higienę miejsca pracy;
- dba o ład i porządek;
- zna podstawowe zasady unikania chorób;
- wie, jak się zachować w przypadku choroby;
- zna zasady zachowania się w środkach komunikacji;
- zna drogę ewakuacyjną w szkole;
- przestrzega regulaminu przerw i wycieczek szkolnych;
- rozpoznaje piktogramy związane z bezpieczeństwem w szkole;
- zna zasady korzystania z urządzeń elektrycznych;
- zna sygnały alarmowe (w razie pożaru);
- zna zagrożenia ze strony zjawisk atmosferycznych, takich jak: śnieżyca, lawina, powódź, ulewa, burza, susza;
- potrafi poruszać się w internecie, korzystając z wyszukiwarki;
- korzysta ze stron internetowych przeznaczonych dla dzieci;
- wie, że nadmierne korzystanie z urządzeń cyfrowych ma wpływ na zdrowie; ·
- rozumie konieczność stosowania haseł;
- bezpiecznie korzysta z urządzeń technicznych w domu;
- wie, że technologie mają wpływ na rozwój człowieka.

- rozumienia przestrzeni geograficznej

- wymienia i rozpoznaje rośliny i zwierzęta typowe dla okolicy jego/jej zamieszkania oraz dla wybranych rejonów Polski;
- rozpoznaje poszczególne typy krajobrazów (nizinny, górski, nadmorski), wymienia różnice i podobieństwa między tymi krajobrazami;
- rozpoznaje kierunki główne;
- odczytuje legendę mapy fizycznej Polski;
- wskazuje granice Polski i jej sąsiadów;

- wskazuje swoją miejscowość na mapie Polski;
- wskazuje znajdujące się w okolicy miejsca warte odwiedzenia;
- wymienia nazwę stolicy Polski i jej charakterystyczne obiekty;
- wyjaśnia znaczenie stolicy dla całego kraju, wskazuje na mapie jej położenie;
- wyznacza kierunki główne w terenie na podstawie cienia;
- rozpoznaje charakterystyczne rodzaje opadów;
- nazywa planety Układu Słonecznego, wymieniając je we właściwej kolejności.

EDUKACJA PLASTYCZNA - osiągnięcia w zakresie:

- percepcji wizualnej, obserwacji i doświadczeń.

- wyróżnia w kompozycjach poznane kształty i określa ich położenie względem siebie;
- posługuje się pojęciami: poziom (pozycja pejzażowa), pion (pozycja portretowa);
- określa, co widzi na pierwszym, a co na drugim planie;
- nazywa barwy pochodne;
- dostrzega symetrię, odróżnia kompozycję symetryczną od rytmicznej.

- działalności ekspresji twórczej

- tworząc prace plastyczne na płaszczyźnie i w przestrzeni, wyraża własne doznania;
- modyfikuje instrukcję wykonania pracy według własnego uznania, doskonaląc umiejętność posługiwania się wybranymi technikami plastycznymi;
- wykonuje przedmioty użyteczne, upominki, wykorzystując równocześnie różne techniki;
- tworząc prace, inspiruje się sztuką (dzieła znanych artystów, rzeźby itp.);
- wykorzystuje narzędzia informatyczne (wybrane edytory tekstu, aplikacje) do tworzenia plakatów, infografik;
- bierze udział w projektach edukacyjnych, podczas których prezentuje swoje prace plastyczne.

- recepcji sztuk plastycznych

- rozpoznaje i nazywa wybrane dziedziny sztuki użytkowej: ceramika, grafika komputerowa;
- rozpoznaje i nazywa gatunek dzieł malarskich – scena rodzajowa;
- wyjaśnia pojęcia: *miniatura obrazu*, *miniatura rzeźby*, *reprodukcja*;
- wskazuje miejsca prezentacji sztuk plastycznych (muzeum, wystawa).

EDUKACJA TECHNICZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- organizacji pracy

- planuje i wykonuje własne prace i projekty techniczne;
- planuje i wykonuje pracę, współpracując w zespole, dzieli się zadaniami z członkami zespołu;
- przygotowuje miejsce pracy, niezbędne materiały i narzędzia;
- dba o porządek i bezpieczeństwo w miejscu pracy;
- rozsądnie gospodaruje czasem, materiałami i narzędziami;
- kończy pracę w wyznaczonym czasie;
- dokonuje samooceny pracy zgodnie z podanymi kryteriami;
- planuje pracę, ustala kolejność niezbędnych czynności.

- znajomości informacji technicznej, materiałów i technologii wytwarzania

- samodzielnie korzysta z instrukcji (pisemnej, ustnej, multimedialnej);
- wykonuje pracę zgodnie z instrukcją;
- wykorzystuje podczas pracy przydatne narzędzia lub urządzenia;
- wykonuje pracę zgodnie z własnym planem, podaje kolejne etapy wykonywania zadania.

- stosowania narzędzi i obsługi urządzeń technicznych.

- krótko wyjaśnia, do czego służą narzędzia wykorzystywane w domu (np. młotek, śrubokręt, igła, przybory kuchenne, przybory biurowe);
- krótko wyjaśnia, do czego służą wykorzystywane w domu urządzenia elektryczne;
- wyjaśnia zasady bezpiecznego posługiwania się narzędziami i urządzeniami dostępnymi w szkole i w domu;

EDUKACJA MUZYCZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- słuchania muzyki

- odróżnia głosy ludzkie: wysoki żeński (sopran), niski żeński (alt), wysoki męski (tenor), niski męski (bas);
- słucha w skupieniu krótkich utworów muzycznych;
- rozpoznaje dźwięk przynajmniej dwóch wybranych instrumentów;
- wie, co to jest filharmonia.

- ekspresji muzycznej, śpiew

- naśladuje różne odgłosy bliskiego i dalszego otoczenia, tworzy proste Bitboksy; · śpiewa melodie, wykorzystując poznane sylaby solmizacyjne oraz fa, si, do';
- w różnych okolicznościach nuci poznane melodie, wyliczanki, piosenki, również tworzone przez siebie;
- śpiewa poznane piosenki, kolędy i pastorałki oraz wybrane pieśni patriotyczne; · śpiewa przynajmniej dwie zwrotki hymnu Polski;
- śpiewa, dbając o prawidłową postawę, artykulację głosek i oddech;
- śpiewa wybrane piosenki w języku obcym.

- improwizacja ruchowa, rytmika i taniec

- porusza się i tańczy w parze, w trójce, zachowuje odpowiednią postawę taneczną; · odtwarza sekwencje i układy ruchowe charakterystyczne dla tańców z różnych krajów Europy i świata;
- tworzy swobodne improwizacje ruchowe inspirowane baletem

- gra na instrumentach muzycznych

- gra proste i rozbudowane schematy rytmiczne na poznanych instrumentach perkusyjnych oraz na talerzach, kastanietach;
- tworzy akompaniament do utworów muzycznych, wykorzystując instrumenty perkusyjne lub efekty akustyczne, wykorzystuje swoje umiejętności podczas zabaw i zadań edukacyjnych; · gra wybrane melodie na instrumencie melodycznym.

- znajomości form zapisu dźwięku

- dekoduje i koduje zapis dźwięków za pomocą obrazków, piktogramów, kolorów, klocków, nut; · posługuje się poznanymi literowymi nazwami dźwięków w gamie C-dur oraz f1, h1, c2; · zna i posługuje się poznanymi pojęciami oraz znakami związanymi
- z notacją muzyczną, a także wie, co znaczą pojęcia: metrum nieparzyste (3/4), klucz wiolinowy, forma AB i ABA, kanon, synkopa, crescendo, diminuendo, legato, staccato;
- rozróżnia poznane formy zapisu dźwięków, podejmując próby zapisywania dźwięku.

EDUKACJA INFORMATYCZNA - Osiągnięcia w zakresie:

- rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów

- układa sekwencje zdarzeń w logicznym porządku
- analizuje kolejne polecenia planu działania, które prowadzi do celu
- koduje drogę w labiryncie oraz koduje obrazek
- gra w grę planszową

- programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych

- programuje skrypt w środowisku Scratch
- zna podstawowe narzędzia edytora grafiki Paint
- umie kopiować i wklejać elementy rysunku
- rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego
- umie wybrać kolor, krój i rozmiar czcionki
- przepisuje proste teksty
- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy
- posługuje się wybranymi narzędziami programu Word

- posługiwania się komputerem, urządzenia cyfrowymi i sieciami

- komputerowymi** · wie, do czego służy edytor Scratch i zna elementy budowy jego okna

- umie uruchomić edytor Scratch w chmurze
- wie czym są i jak się tworzy foldery i podfoldery
- wie, czym się różni przeglądarka internetowa od wyszukiwarki internetowej
- umie uruchomić program Kalkulator

- rozwijania kompetencji społecznych

- współpracuje z uczniami
- podczas rozwiązywania problemów wymienia się pomysłami z kolegami i koleżankami
- używa technologii do komunikowania się w czasie nauki

- przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa

- wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
- ocenia różne sposoby korzystania z technologii
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z Internetu

WYCHOWANIE FIZYCZNE - Osiągnięcia w zakresie:

- profilaktyki zdrowia i bezpieczeństwa

- przestrzega zasad higieny osobistej;
- dobiera strój odpowiednio do miejsca prowadzenia zajęć i pogody;
- wymienia przykłady aktywności fizycznej, którą podejmuje w domu i na świeżym powietrzu;
- wie, jak aktywnie spędzać przerwy i weekendy;
- nazywa formy aktywności fizycznej, które podejmuje każdego dnia;
- nazywa formy aktywności fizycznej, które są dla niego nowe;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące szyi (skłony głową w przód, w tył, na boki, krążenia głową);
- wykonuje ćwiczenia dotyczące ramion i pasa barkowego (wznoszenie i opuszczanie ramion w różnych kierunkach, krążenia ramionami, wymachy ramionami: jednoczesne, naprzemianstronne, w przód, w tył);
- wykonuje ćwiczenia dotyczące tułowia we wszystkich płaszczyznach z różnym ułożeniem ramion;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące nóg (wspięcia, przysiady, podskoki w różnych kierunkach, ćwiczenia przeciw płaskostopiu);
- wykonuje podstawowe ćwiczenia na rozgrzewkę;
- proponuje ćwiczenia na rozgrzewkę;
- uświadamia sobie potrzebę przestrzegania zasady stopniowania wysiłku;
- zna i respektuje przepisy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas uprawiania sportu;
- dogania współwiczającego i wyprzedza go z lewej strony zgodnie z zasadami ruchu drogowego;
- wie, że osoby i grupy należy wymijać zgodnie z zasadami ruchu drogowego, niezależnie od sposobu poruszania się (pieszo, na rowerze, na hulajnodze, na rolkach);
- omija przeszkody zgodnie z zasadami ruchu drogowego, niezależnie od sposobu poruszania się (pieszo, na rowerze, na hulajnodze, na rolkach);
- zna zasady bezpiecznego przebywania nad wodą i w górach;
- podejmuje aktywność fizyczną w środowisku naturalnym.

- sprawności fizycznej

- ma świadomość własnego ciała;
- maszeruje ze zmianą kierunku i tempa;
- chodzi ze zmianą kierunku i tempa;
- maszeruje rytmicznie;
- zachowuje koordynację podczas chodu i marszu;
- wykonuje marsz, marszobieg, trucht, bieg w różnych warunkach terenowych;
- biega po prostej, slalomem, po okręgu;
- biega do wyznaczonego miejsca (5–10 m);
- wykonuje 20-metrowy bieg wytrzymałościowy;
- biega po wyznaczonej trasie;

- biega indywidualnie i w grupie;
- bierze udział w biegu sztafetowym;
- umie startować do biegu z różnych pozycji (wysokiej, niskiej);
- biega wolno i szybko na sygnał ze startu wysokiego i niskiego;
- wykonuje bieg 5 x 10 m;
- bierze udział w zabawach bieżnych z wysokim unoszeniem kolan, bokiem, tyłem, z przyspieszaniem i zwalnianiem;
- bierze udział w zabawach bieżnych z użyciem różnych przyborów;
- biega między przeszkodami;
- pokonuje przeszkody;
- skacze w górę (obunóż, jednonóż);
- wykonuje skoki z pokonywaniem przeszkód (obunóż, jednonóż);
- wykonuje skoki z wysokości (do 1 m) na miękkie podłoże;
- wykonuje wieloskoki;
- wykonuje skok w dal z miejsca i z rozbiegu (mierzenie długości skoku);
- bierze udział w zabawach skocznych z użyciem różnych przyborów;
- wspina się na niskie przyrządy;
- schodzi z niskich przyrządów;
- pokonuje przeszkody dołem i górą;
- wspina się po skośnie ustawionej ławeczce;
- wspina się, podciąga i wbiega na różne przyrządy;
- wykonuje pełzanie z przyborem;
- czołga się w różnych kierunkach, pod niskimi przeszkodami;
- wykonuje rzuty jedną ręką;
- wykonuje rzuty na odległość małymi przedmiotami;
- rzuca do nieruchomego celu;
- rzuca do ruchomego celu;
- rzuca piłeczką palantową na odległość z miejsca w pozycji wykroczonej (pomiar odległości);
- wykonuje rzuty oburącz: zza głowy, znad głowy, sprzed głowy, dołem, w przód, w tył, z miejsca, w ruchu;
- bierze udział w grze w minipiłkę nożną (podania piłki zewnętrznym i wewnętrznym podbiciem stopy do współpartnera, prowadzenie piłki nogą, strzały na bramkę, gra według ustalonych zasad);
- wykonuje rzuty i chwyt piłki w zabawach rzutnych;
- wykonuje podania piłki z wykonywaniem dodatkowych czynności, np. klaśnięć;
- bierze udział w grze w ringo (rzucanie kółka oburącz i jednorącz, chwytanie kółka oburącz w miejscu, w wysoku i w przysiadzie, rzucanie kółkiem do celu (gra według ustalonych zasad);
- bierze udział w grze w dwa ognie i w ringo;
- uczestniczy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych z użyciem rakiet;
- przenosi przybory oburącz, pojedynczo i w parze (do 3 kg);
- rzuca przyborem do wyznaczonego celu;
- kopie przybór do wyznaczonego celu;
- uderza przybór z intencją, by trafił do wyznaczonego celu;
- przechodzi z zamkniętymi oczami po linii rozłożonej na podłodze;
- wykonuje przejście równoważne po różnych przyrządach;
- wykonuje przejścia po ławeczce różnymi sposobami, z przyborami i bez;
- obraca się w miejscu i w ruchu wokół własnej osi;
- wykonuje skręty w sposób kontrolowany;
- wykonuje zwroty w sposób kontrolowany;
- prawidłowo przenosi ciężar ciała z jednej strony na drugą;
- przyjmuje pozycje niskie: przysiad podparty; siady: prosty, skrzyżny, skulny, klęczny, równoważny; klęk: jednonóż, obunóż; leżenie: przodem, tyłem; stanie rozkroczone;
- wykonuje podpór leżąc przodem na przedramionach;

- zabaw i gier ruchowych, gier zespołowych oraz rekreacyjnych

- rytmicznie maszeruje;
- wykonuje ćwiczenia dotyczące rąk w rytmie muzyki;
- ilustruje ruchem rytm piosenek i melodii;
- organizuje zabawy rytmiczno-taneczne;
- uczestniczy w zabawach i grach zespołowych, z wykorzystaniem różnych rodzajów piłek;
- bierze udział w grze w dwa ognie (podawanie i chwytanie piłki w miejscu i w ruchu, rzucanie do celu, gra według ustalonych zasad);
- wykonuje rzuty i chwyt w zabawach rzutnych z użyciem różnych przyborów;
- szybko reaguje na sygnał wzrokowy lub słuchowy;
- zmienia kierunek ruchu i zatrzymuje się na sygnał;
- naśladuje ruchy współwiczającego;
- wykonuje ruchy przeciwstawne do ruchów współwiczającego;
- uczestniczy w zabawach i grach orientacyjno-porządkowych;
- uczestniczy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- jeździ na sankach;
- jeździ (na sankach, rowerze, rolkach, łyżwach, hulajnodze itp.) po linii prostej do wyznaczonego miejsca, umie hamować;
- jeździ (na sankach, rowerze, rolkach, łyżwach, hulajnodze itp.) zmienia kierunek jazdy: skręty w prawo i w lewo;
- uprawia inne sporty, np. pływanie (zależnie od bazy szkoły);
- zna zasady bezpieczeństwa podczas korzystania z różnego rodzaju sprzętu sportowego;
- zna i respektuje przepisy w zabawach i grach ruchowych przygotowujących do gier zespołowych;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas uprawiania sportu.

Zawarte w dokumencie wymagania mogą ulec modyfikacji w ciągu roku szkolnego.