



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Program nauczania edukacji wczesnoszkolnej ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności matematycznych, TIK oraz przedsiębiorczości

Projekt: Innowacje Gwarancją Skutecznej Edukacji

Spis treści

I.	WSTĘP	3
II.	KONCEPCJA PROGRAMU	5
III.	SPECYFIKA PRACY Z UCZNIEM SZEŚCIOLETNIM	7
IV.	CELE GŁÓWNE PROGRAMU	11
V.	CELE KIERUNKOWE	13
VI.	OPIS SPOSOBU REALIZACJI CELÓW KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA.....	17
VII.	TREŚCI NAUCZANIA	25
A.	Klasa I	25
B.	Klasa II	36
C.	Klasa III.....	50
VIII.	TIK W EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ ZE SZCZEGÓLNYM UWZGLĘDNIENIEM EDUKACJI MATEMATYCZNEJ I ELEMENTÓW PRZEDSIĘBIORCZOŚCI	64
IX.	PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW	69
X.	OCENIANIE OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH DZIECI.....	71
XI.	PRZEWIDYWANE EFEKTY OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH NA KONIEC PIERWSZEGO ETAPU EDUKACYJNEGO	81
XII.	JAK PRACOWAĆ Z DZIECKIEM ZDOLNYM	83
XIII.	JAK PRACOWAĆ Z DZIECKIEM ZE SPECYFICZNYMI POTRZEBAMI W NAUCE	90
	PLAN DYDAKTYCZNY	93
I.	Plan dydaktyczny dla klasy I	93
A.	I półrocze	93
B.	II półrocze	113
II.	Plan dydaktyczny dla klasy II	140
C.	I półrocze	140
D.	II półrocze	164
III.	Plan dydaktyczny dla klasy III	184
E.	I półrocze	184
F.	II półrocze	215
XIV.	Bibliografia	239

I. WSTĘP

W trakcie naszego – dorosłych ludzi – życia dokonuje się proces, od którego, czy tego chcemy, czy nie, nie ma już odwrotu. Rzeczywistość przez nas tworzona ma zasięg ogólnoswiatowy. Globalizacja pozostaje w ścisłym związku z rozwojem technologii, a przyspieszyła znacznie wraz z pojawieniem się technologii informacyjno-komunikacyjnej, która utożsamiana jest najczęściej z Internetem. Pamiętamy jeszcze czasy, kiedy żyło się bez tego medium, choć coraz częściej zadajemy sobie pytanie: jak? Dzieci już sobie tego nawet nie wyobrażają. Różne gry i zabawy porzuciły dla tych komputerowych, a „surfowanie w sieci” idzie im czasami lepiej, niż jazda na rowerze. Mamy oczywiście obowiązek czuwać, by życie wirtualne nie zastąpiło im realnego, ale powinniśmy jako rodzice i nauczyciele wykorzystać miłość do komputera i możliwości przez niego stwarzanych, aby wprowadzić nasze dzieci i uczniów w dorosłość we współczesnym świecie, do której droga prowadzi przede wszystkim przez edukację. Bardzo ważnym jej elementem jest edukacja matematyczna.

Umiejętności matematyczne i zainteresowanie nimi wykazuje niewielki procent dzieci, co nie znaczy, że uczniów zdolnych matematycznie jest mało. Problem stanowi ich odnalezienie i takie pokierowanie ich rozwojem, aby każdy osiągnął sukces na swoją miarę. Dzięki technologii informacyjno-komunikacyjnej (**TIK**) nauczyciele mogą sięgnąć do niewiarygodnie bogatej skarbnicy metod i środków pracy, która dzieciom zapewni atrakcyjne, motywujące do działania zajęcia.

Postęp w dziedzinie nowych technologii informatycznych zrewolucjonizował naszą cywilizację. Komputery i inne urządzenia nowej technologii są wszechobecne w codziennym życiu i posługuje się nimi wiele dzieci. Szkoła może wyposażyć uczniów w umiejętność właściwego korzystania z TIK, a to pozwoli na rozwój dzieci, ich zainteresowań. Komputer, laptop, smartfon są obecnie urządzeniami, które mogą zastąpić książkę, telewizję, odtwarzacz obrazu i dźwięku. Internet z kolei to międzynarodowy system wymiany informacji pozwalający rozwijać zainteresowania, kontakty interpersonalne, poznawanie innych kultur.

Zadaniem nauczyciela jest nauczenie takiego korzystania z TIK, aby dzieci umiały:

- korzystać z nich bezpiecznie,
- odróżnić świat realny od świata cyfrowego,
- porównać informacje i programy,
- poznać ogólnoswiatowy język symboli.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Program adresowany jest do nauczycieli, którzy otworzą przed dziećmi nowe drogi, ułatwiające im uczenie się, sprawiają, że matematyka stanie się ich ulubionym przedmiotem, a one wyrosną na przedsiębiorczych, twórczych, odważnych i odpowiedzialnych mieszkańców „globalnej wioski”.

Program prezentuje innowacyjne podejście do edukacji matematycznej, zajęć komputerowych oraz zagadnień z przedsiębiorczości w korelacji z pozostałymi treściami edukacji wczesnoszkolnej. Jest on dostosowany do pracy z dzieckiem 6-letnim oraz do pracy wielopoziomowej, pozwalającej kształcić dzieci zdolne i takie, których rozwój musi być wspierany.

Dostosowanie programu musi być poprzedzone diagnozą wstępną, opartą na teorii inteligencji wielorakich H. Gardnera. Przeprowadzenie takiej diagnozy oraz zgromadzenie niezbędnych informacji od rodziców pozwoli nauczycielowi na dostosowanie programu dla dzieci niepełnosprawnych ruchowo, niedosłyszających i niedowidzących.

II. KONCEPCJA PROGRAMU

Zgodnie z obowiązującą Podstawą Programową Kształcenia Ogólnego do najważniejszych umiejętności zdobywanych w trakcie kształcenia ogólnego należą:

1. czytanie – rozumiane zarówno jako prosta czynność, jak i umiejętność rozumienia, wykorzystywania i przetwarzania tekstów w zakresie umożliwiającym zdobywanie wiedzy, rozwój emocjonalny, intelektualny i moralny oraz uczestnictwo w życiu społeczeństwa,
2. myślenie matematyczne – umiejętność korzystania z podstawowych narzędzi matematyki w życiu codziennym oraz prowadzenia elementarnych rozumowań matematycznych,
3. myślenie naukowe – umiejętność formułowania wniosków opartych na obserwacjach empirycznych, dotyczących przyrody i społeczeństwa,
4. umiejętność komunikowania się w języku ojczystym i w języku obcym, zarówno w mowie, jak i w piśmie,
5. umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, w tym także dla wyszukiwania i korzystania z informacji,
6. umiejętność uczenia się jako sposób zaspokajania naturalnej ciekawości świata, odkrywania swoich zainteresowań i przygotowania do dalszej edukacji,
7. umiejętność pracy zespołowej¹.

Wyznaczony przez ustawodawców cel stał się podstawą do podjęcia działań edukacyjnych i stworzenia programu nauczania adresowanego do dzieci klas I-III ze szczególnym naciskiem na umiejętność myślenia matematycznego oraz elementy przedsiębiorczości.

NAUCZYCIELE realizujący program winni kłaść nacisk na tworzenie przestrzeni sprzyjającej zdobywaniu umiejętności przez wszystkie dzieci. Aby ten cel został osiągnięty, założono **indywidualizację procesu dydaktycznego** (dostosowanie trudności i liczby zadań oraz czasu na ich wykonanie, dostosowanie miejsca pracy i narzędzi) oraz **dostosowanie tempa pracy do możliwości dziecka**. Rozwój każdego ucznia objętego programem zagwarantuje **praca wielopoziomowa** oraz **zadania twórcze**, dostosowane do jego poziomu.

¹ Podstawa Programowa Kształcenia Ogólnego dla szkół podstawowych, Rozporządzenie MEN z dnia 20 maja 2014 r.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Źródłem poznania jest **działanie**, manipulowanie przedmiotami i osobisty kontakt z przyrodą, kulturą, ludźmi. **Praca w parach i grupach** w czasie rozwiązywania zadań rozwinięciem umiejętności pracy w zespole i nauczy zasad **komunikowania się**, śmiałości i pewności siebie. Nauka rozpocznie się **od tego, co dziecku najbliższe** i będzie je prowadziła na coraz dalsze obszary.

Kolejnym założeniem programu jest opanowanie **umiejętności matematycznych, które będą eksponowane we wszystkich edukacjach**. Nauczyciel, który będzie przewodnikiem, zachęci dzieci do stosowania **umiejętności matematycznych w codziennym życiu** oraz wskaże narzędzia pomocne w rozwiązywaniu problemów matematycznych, którymi są **TIK**. Zajęcia komputerowe rozwinięciem u dzieci umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technikami komunikacyjnymi. Rolą nauczyciela w tym programie będzie ciągle **wspieranie i motywowanie dzieci** do samodzielnej pracy. Zarówno umiejętności matematyczne, jak i posługiwanie się nowoczesnymi technologiami ukształtują w dziecku cechy przedsiębiorczego człowieka przyszłości.

Zajęcia prowadzone w ramach programu zapewnią dziecku i nauczycielowi **wolność** w wyborze metod pracy i form aktywności.

W czasie zajęć dzieci objęte programem będą (w miarę możliwości placówki) korzystały z komputera, laptopa, tabletu, smartfonu, prostego aparatu fotograficznego. Uatrakcyjnią to zajęcia oraz umożliwią uczniom większe zaangażowanie się w zadania.

III. SPECYFIKA PRACY Z UCZNIEM SZEŚCIOLETNIM

Planowanie procesu edukacyjnego z uczniem klasy I

Niniejszy program zakłada przede wszystkim taki dobór i rozkład treści, form, metod oraz proponowanych działań edukacyjnych, aby każdy uczeń w procesie kształcenia na etapie klas I-III miał zapewniony wielostronny, holistyczny rozwój. Uczniowie obecnej klasy pierwszej to zarówno sześciolatki, jak i siedmiolatki, a czasami także ośmiolatki. Może więc zdarzyć się tak, że różnica wieku między uczniami będzie wynosiła dwa lata, co stanowi ogromną różnicę w rozwoju psychofizycznym uczniów na tym etapie kształcenia. Należy w taki sposób planować pracę pedagogiczną, aby uwzględnić wszelkie uwarunkowania wynikające z różnic wiekowych uczniów w klasie pierwszej.

Na pierwszym miejscu jest zawsze **uczeń i jego „ja”**, poczucie własnej wartości, świadomość mocnych i słabych stron, bezpieczeństwo oraz nabycie zaufania do nauczyciela, który począwszy od klasy pierwszej jest dla dziecka pedagogiem w każdym znaczeniu tego słowa, tzn. edukuje, wychowuje i opiekuje się nim. Dalej, ważne jest poczucie **przynależności do grupy rówieśniczej**. Każdy człowiek potrzebuje poczucia, że gdzieś przynależy – czy jest to rodzina, czy jakakolwiek grupa społeczna. Dla każdego ucznia taką grupą stają się koledzy i koleżanki z klasy. Uczeń powinien czuć się przede wszystkim bezpiecznie, bez względu na to, jaką rolę społeczną będzie pełnił w grupie koleżeńskiej. Kolejno pojawia się **przynależność do środowiska szkolnego**, która u ucznia sześcioletniego przyjdzie nieco później w porównaniu z uczniami siedmioletnimi. Wypracowana zostanie z biegiem lat nauki w danej szkole.

Portret sześciolatka

Organizując proces edukacyjny z uwzględnieniem sześciolatka w klasie I należy pamiętać, że uczniowie w tym wieku chcą się głównie bawić i to właśnie zabawa jest najprostszą formą pracy, która trafia do ucznia. Uczeń sześcioletni potrzebuje zachęty, natomiast bardzo szybko zniechęca się jakimikolwiek uwagami, naganami, słowami krytyki. Ponadto uczniowie w tym wieku bardzo szybko się rozpraszają, potrafią skupić uwagę na zaledwie kilka, kilkanaście minut, dlatego też zajęcia zaplanowano w taki sposób, aby każdy uczeń, szczególnie sześcioletni, mógł skupić się na danym zadaniu i odpowiednio w nie zaangażować.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Prawidłowości rozwojowe dziecka sześciolatniego według A. Brzezińskiej²:

- mowa – potoczna, zależna i niezależna, częste występowanie rzeczowników i czasowników,
- uwaga – nietrwała, mimowolna, skoncentrowana na atrakcyjnych, silnych bodźcach,
- myślenie – konkretno-obrazowe o charakterze magicznym, pojawiają się definicje,
- pamięć – niezamierzona, obrazowa i konkretna, słaba umiejętność kierowania procesami zapamiętywania i przypominania,
- aktywność (zabawa, nauka, praca) – zabawa jako podstawowa forma aktywności, zabawa samodzielna i zbiorowa twórcza, czynnościowa, kształtowanie nawyków pracy społecznej.

Stosując odpowiednie metody i formy pracy należy pamiętać o organizowaniu procesu uczenia zgodnie z zalecanymi, zapisanymi w podstawie programowej, warunkami i sposobami jej realizacji. Ważne jest m.in. odpowiednie dostosowanie sali lekcyjnych, w których powinny być wytyczone miejsca do nauki i zabawy. Zespoły klasowe powinny liczyć nie więcej niż 26 uczniów. W przypadku, kiedy w klasie są sześciolatki dobrze byłoby, aby w klasie było mniej uczniów. Umożliwiłoby to bowiem bardziej indywidualne podejście nauczyciela do dzieci.

Umiejętności matematyczne sześciolatka

Sześciolatek nie ma ukształtowanego pojęcia liczby, a wszelkie słowne wyjaśnienia nie dają oczekiwanych efektów. Niezbędne jest więc organizowanie sytuacji opartych na bliskiej rzeczywistości, w których dziecko będzie mogło zbierać doświadczenia poprzez przeliczanie elementów, gdyż działanie na konkretach jest podstawą do tworzenia wyobrażeń. Manipulowanie liczmanami, guziczkami, koralikami, szyszkami oraz innymi przedmiotami w następnym etapie powinno być wyeliminowane na rzecz tworzenia zbiorów zastępczych, a potem interpretacji graficznej. Żadnych operacji myślowych nie powinno wymagać się zbyt wcześnie i wszystkie one powinny być kształtowane na czynnościach konkretnych.

Wnioski do pracy z uczniem sześcioltnim

Jak wynika z badań przeprowadzonych przez ekspertów z Instytutu Badań Edukacyjnych w roku szkolnym 2012/2013 nad dziećmi sześcioltnimi i siedmioletnimi, zarówno jedni

² A. Brzezińska, *Psychologiczne portrety człowieka. Praktyczna psychologia rozwojowa*, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2005.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

uczniowie, jak i drudzy wykazują postępy w nauce. Oto najważniejsze wnioski z badania opublikowane na stronie Instytutu Badań Edukacyjnych:

1. Bez względu na to, czy dziecko trafiło do „zerówki” czy szkoły, widać postęp, dzieci rozwijają się bez względu na to, jaką szły ścieżką edukacyjną.
2. Sześciolatki w I klasie na koniec roku osiągnęły taki sam poziom umiejętności matematycznych, co siedmiolatki w I klasie. Oznacza to, że w zakresie umiejętności matematycznych najwięcej zyskały dzieci 6-letnie uczęszczające do klasy I szkoły podstawowej.
3. Wśród badanych dzieci największy rozwój wszystkich trzech typów umiejętności obserwowany jest w grupie najsłabszej, czyli w tej, w której dzieci miały w jesiennym pomiarze najniższe wyniki.
4. Największy rozwój umiejętności związanych z nauką czytania obserwowano w grupie 6-latków uczęszczających do klasy I szkoły podstawowej.
5. Pod względem umiejętności związanych z nauką pisania i czytania dzieci 6-letnie uczęszczające do „zerówek” szkolnej i przedszkolnej osiągnęły podobny poziom. Również 6- i 7-latki uczęszczające do klasy I osiągnęły podobny poziom.
6. Kompetencje dzieci w I klasie zawsze były wyższe od kompetencji dzieci z „zerówek”, a niższe od kompetencji siedmiolatków w II klasie (czyli dzieci, które poszły do szkoły jako sześciolatki). Jednym słowem decyduje tutaj nie wiek dziecka, ale to, czego się uczy.
7. Siedmiolatki uczęszczające do klasy II, czyli dzieci, które do I klasy poszły jako sześciolatki, mają wyższy poziom kompetencji niż siedmiolatki w I klasie³.

Wyżej cytowane wnioski jasno wskazują, że dobór odpowiedniego programu nauczania umożliwi uczniowi sześciolalnemu prawidłowe przyswajanie wiedzy i osiągnięcie wysokich kompetencji w czasie realizowania procesu edukacyjnego.

Niniejszy program zawiera metody i treści, które pozwalają organizować ciekawe sytuacje dydaktyczne, uaktywniające różne sfery psychiki dziecka. Dzieci w młodszym wieku szkolnym, w szczególności sześciolatki, najlepiej przyswajają wiedzę, ucząc się w sposób czynnościowy. Nauczyciel powinien jak najczęściej wykorzystywać zabawę jako metodę

³ <http://eduentuzjasci.pl/wydarzenia/852-wyniki-badania-6-i-7-latkow-na-starcie-szkolnym.html>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

nauczania, stosować krótkie sekwencje pracy dydaktycznej, przeplatając ze sobą różne rodzaje aktywności ucznia, wykorzystując środki dydaktyczne rozwijające jak najwięcej zmysłów ucznia. Dziecko powinno pracować w grupie, zespołowo, a nauczyciel powinien je do tego wdrażać od początku roku szkolnego. Ucznia należy jak najczęściej chwalić i nagradzać, nie deprimować częstymi negatywnymi uwagami, które uczniów sześcioletnich dotyczą w sposób szczególny.

Już we wczesnym dzieciństwie dzieci mają kontakt z urządzeniami multimedialnymi, które świetnie sprawdzają się jako narzędzie do kształcenia umiejętności szkolnych. Korzystanie z narzędzi TIK wzbogaci każdego sześciolatka o umiejętności manualne, rozwinię percepcję wzrokowo-ruchową. Treści dydaktyczne (szczególnie z zakresu matematyki i podstaw przedsiębiorczości) zostaną ubrane w atrakcyjny, bliski dziecku świat. Program nauczania poprzez wykorzystanie właśnie tych narzędzi kładzie nacisk głównie na rozwój sześciolatków w zakresie edukacji matematycznej oraz podstaw przedsiębiorczości. Dzieje się tak dzięki wielowymiarowości TIK, które wykorzystują obraz, dźwięk, ruch, a także posiadają formę nagradzania w postaci feedbacków dźwiękowych oraz animacji. Atrakcyjne zdobywanie umiejętności poprzez zabawę, narzędzia TIK sprzyja dobremu startowi sześciolatka.

IV. CELE GŁÓWNE PROGRAMU

Cele programu są następujące:

- Rozbudzanie zainteresowań matematycznych uczniów
- Ukazywanie życiowej przydatności rozumienia pojęć matematycznych
- Uczenie matematycznego porządku
- Uczenie wyciągania wniosków z wykonywanych ćwiczeń
- Kształcenie myślenia logicznego
- Kształtowanie osobowości przedsiębiorczej
- Rozwijanie umiejętności komunikowania się
- Ukazywanie wszechstronnego wykorzystania TIK
- Zapoznanie z elementami wychowania ekonomicznego
- Zachęcanie do budowania własnych strategii myślowych
- Kształcenie umiejętności śmiałego prezentowania swojego sposobu myślenia
- Rozwijanie pomysłowości i oryginalności w podejściu do zadań i ćwiczeń
- Poszerzanie horyzontów myślenia
- Rozbudzanie w dziecku wiary we własne siły i w zdolności do osiągnięcia trudnych celów
- Rozwijanie wytrwałości w dochodzeniu do poprawnego rozwiązywania zadania
- Uświadomienie, że w uczeniu popełnia się błędy konieczne do poznania świata
- Angażowanie aktywności emocjonalnej w każdym działaniu
- Zachęcanie do podejmowania wysiłku fizycznego

Podstawa programowa zapewnia dzieciom ochronę przed zbyt wygórowanymi wymaganiami.

Z przedszkola w zakresie edukacji matematycznej dziecko przynosi następujące umiejętności:

- przewiduje, w miarę swoich możliwości, jakie będą skutki czynności manipulacyjnych na przedmiotach (wnioskowanie o wprowadzanych i obserwowanych zmianach),
- grupuje obiekty w sensowny sposób (klasyfikuje) i formułuje uogólnienia typu: to do tego pasuje, te obiekty są podobne, a te są inne,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- liczy obiekty i odróżnia błędne liczenie od poprawnego,
- wyznacza wynik dodawania i odejmowania, pomagając sobie liczeniem na palcach lub na innych zbiorach zastępczych,
- ustala równoliczność dwóch zbiorów, a także posługuje się liczebnikami porządkowymi,
- rozróżnia stronę lewą i prawą, określa kierunki i ustala położenie obiektów w stosunku do własnej osoby, a także w odniesieniu do innych obiektów,
- wie, na czym polega pomiar długości i zna proste sposoby mierzenia: krokami, stopa za stopą,
- zna stałe następstwo dni i nocy, pór roku, dni tygodnia, miesięcy w roku⁴.

W pierwszych miesiącach nauki nauczyciel klasy I powinien poświęcić najwięcej uwagi rozwojowi czynności umysłowych niezbędnych do uczenia się matematyki, a więc przeliczaniu, spostrzeganiu zaistniałych zmian, wnioskowaniu, klasyfikowaniu, rozumowaniu przyczynowo-skutkowemu. Umiejętności te powinny być rozwijane na prostych przykładach, zainspirowanych życiem codziennym dziecka, do których należą:

- a) liczenie przyborów szkolnych, dzieci w klasie,
- b) porównywanie liczebności zbiorów,
- c) układanie zabawek w kąciku,
- d) zabawy ze zmianą sekwencji elementów (co zniknęło, co się zmieniło),
- e) obserwacje zmian w pogodzie,
- f) prowadzenie kalendarza.

⁴ Podstawa Programowa Wychowania Przedszkolnego dla przedszkoli oraz innych form wychowania przedszkolnego, Rozporządzenie MEN z dnia 20 maja 2014 r.

V. CELE KIERUNKOWE

Zadaniem szczegółowym dla nauczyciela jest rozpoznanie poziomu sprawności intelektualnych oraz zdolności każdego dziecka. W programie cele kierunkowe oparto o Teorię Inteligencji Wielorakich H. Gardnera⁵. Przedstawiają się one następująco:

Inteligencja językowa

- Ukształtowanie języka matematycznego oraz wdrażanie do rozumienia tekstów matematycznych
- Kształtowanie umiejętności czytania i pisania
- Rozwijanie komunikacji językowej
- Rozwijanie zainteresowań literaturą
- Przygotowanie do korzystania z różnych źródeł informacji
- Zachęcanie do wypowiedzania się poprzez małe formy teatralne
- Poznanie podstawowych pojęć ekonomicznych

Inteligencja matematyczno-logiczna

- Kształtowanie pojęcia liczby naturalnej – zabawy dydaktyczne, multimedialne i tradycyjne gry matematyczne, operacje na konkretach, przeliczanie zbiorów, chodniczki liczbowe
- Prowadzenie do nabywania i rozwijania umiejętności wykonywania działań arytmetycznych, posługując się różnymi narzędziami – liczmany, symulowane sytuacje realne, gry multimedialne, karty matematyczne, domino liczbowe, kości
- Rozwijanie umiejętności systematyzacji i wstępnej matematyzacji konkretnych sytuacji życiowych – zabawy w sklep, bank, biuro podróży, kiermasz, aukcje, licytacje
- Poznanie programów komputerowych usprawniających umiejętności matematyczne i logiczne myślenie
- Posługiwanie się narzędziami TIK

⁵ H. Gardner, *Inteligencje wielorakie. Nowe horyzonty w teorii i praktyce*, MT BIZNES, Warszawa 2009.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- Tworzenie możliwości zdobywania doświadczeń i umiejętności, w tym matematycznych, warunkujące osiągnięcie sukcesu na dalszych etapach edukacyjnych – konkursy, quizy, współzawodnictwo indywidualne i grupowe
- Ćwiczenie giętkości myślenia poprzez tworzenie analogii i kategoryzowania pojęć poprzez klasyfikowanie, porównywanie, tworzenie zbiorów zastępczych.

Inteligencja ruchowa

- Rozwijanie aktywności ruchowej dotyczącej samodzielności, twórczości artystycznej, zajęć sportowych
- Rozwijanie małej motoryki
- Wykorzystywanie czynności ruchowych w uczeniu się

Inteligencja wizualno-przestrzenna

- Uczenie pomysłowości i oryginalności w podejściu do zadań i ćwiczeń - rozwiązywanie zadań metodą symulacyjną, guziczkową, kruszenia, ilustrowanie zadań, rozwiązywanie zadań nietypowych, poprawianie zadań źle skonstruowanych, metoda projektu, planowanie przedsięwzięć (aukcja, kiermasz), układanie zadań do sytuacji realnych i podanych działań
- Kształcenie umiejętności orientacji w schemacie własnego ciała na płaszczyźnie i w przestrzeni - zabawy ruchowe, marsz na dyktando, kodowanie drogi, zabawa w lustro, labirynty, praca z ekranem dotykowym
- Tworzenie sytuacji do wyrażania się różnymi technikami artystycznymi
- Rozwijanie twórczości – tworzenie gier planszowych.

Inteligencja muzyczna

- Rozwijanie zainteresowań muzycznych
- Zachęcanie do słuchania muzyki i odczytywania jej wartości emocjonalnych
- Stwarzanie sytuacji do odtwarzania rytmów, reagowania na tempo, dynamikę
- Zachęcanie do gry na instrumentach

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Inteligencja przyrodnicza

- Rozwijanie zainteresowań przyrodniczych poprzez tworzenie kącika przyrodniczego
- Zachęcanie do poznawania zwierząt i roślin w ich naturalnym środowisku
- Rozumienie zagrożeń ze strony człowieka
- Kształtowanie umiejętności odpowiedzialności za środowisko poprzez udział w akcjach ekologicznych

Inteligencja intrapersonalna

- Pobudzenie i zachęcenie do samodzielnego, logicznego myślenia – łamigłówki, zagadki, labirynty
- Umacnianie wiary dziecka we własne siły i w zdolności do osiągnięcia trudnych celów – prezentacja efektów swojej pracy, wycenianie własnoręcznie wykonanych produktów
- Uwzględnianie indywidualnych potrzeb dziecka i troszczenie się o zapewnienie mu równych szans – możliwość wyboru roli w zespole zgodnie ze zdolnościami i chęciami
- Stwarzanie warunków do rozwijania samodzielności
- Planowanie swojego działania – planowanie indywidualnych przedsięwzięć
- Rozwijanie poznawczych możliwości uczniów, tak aby mogli oni przechodzić od dziecięcego do bardziej dojrzałego i uporządkowanego rozumienia świata – posługiwanie się narzędziami TIK,
- Przygotowanie do podejmowania zadań wymagających systematycznego i dłuższego wysiłku intelektualnego – obserwacje, prowadzenie kalendarzy
- Kształtowanie poczucia odpowiedzialności za podjęte decyzje
- Wzmacnianie motywacji – atrakcyjna grafika obudowy programu, powierzanie zadań, bycie liderem
- Rozwijanie umiejętności
- Konsekwentne dążenie do celu

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Inteligencja interpersonalna

- Rozwijanie umiejętności pracy w zespole, grupie dającej możliwości uczenia się od siebie nawzajem, w parach mieszanych – burza mózgów, metoda projektu, gry multimedialne w parach i zespołach, gry tradycyjne w parach i zespołach,
- Kształcenie umiejętności poczucia odpowiedzialności za wspólną pracę na rzecz zespołu – metoda projektu, gry multimedialne, gry tradycyjne, kręcenie filmu, przygotowywanie materiałów na kiermasze, aukcje,
- Tworzenie sytuacji do podejmowania działań na rzecz innych osób – metoda projektu, aukcja, kiermasz, teatrzyk, przedstawienia,
- Kształcenie postawy kulturalnego członka zespołu – konkurs mistrz savoir vivre’u, tworzenie kodeksu klasowego, gry i zabawy zespołowe.

VI. OPIS SPOSOBU REALIZACJI CELÓW KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA

Warunki realizacji celów, zgodnie z nową podstawą programową, wynikają z portretu psychofizycznego dziecka 6-letniego. Wśród niezbędnych warunków podstawa programowa wymienia:

- **Edukację w klasach I-III** szkoły podstawowej. Realizuje się ją w formie kształcenia zintegrowanego. Ze względu na prawidłowości rozwoju umysłowego dzieci, treści nauczania powinny narastać i rozszerzać się w układzie spiralnym, tzn. w każdym następnym roku edukacji wiadomości i umiejętności nabyte przez ucznia mają być powtarzane i pogłębiane, a potem rozszerzane.
- **Edukację matematyczną.** W pierwszych miesiącach nauki w centrum uwagi jest wspomaganie rozwoju czynności umysłowych ważnych dla uczenia się matematyki oraz budowanie podstawowych intuicji matematycznych. Dominującą formą zajęć są w tym czasie zabawy, gry i sytuacje zadaniowe, w których dzieci manipulują specjalnie dobranymi przedmiotami, np. liczmanami, klockami. Dbą się o budowanie w umysłach dzieci pojęć liczbowych, sprawności rachunkowych i pojęć geometrycznych. W klasie I szkoły podstawowej uczniowie przez około jedną trzecią czasu przeznaczonego na edukację matematyczną mogą zajmować się rysowaniem i pisanie, siedząc przy stolikach. W klasach II i III szkoły podstawowej czas poświęcany na pisanie i rysowanie może być stopniowo wydłużany; nie powinien jednak w całości wypełniać czasu przeznaczonego na edukację matematyczną. Przy układaniu i rozwiązywaniu zadań trzeba zadbać o wstępną matematyzację: dzieci rozwiązują zadania matematyczne, manipulując przedmiotami lub obiektami zastępczymi, potem przedstawiają rozwiązanie w dogodny dla siebie sposób, np. ustnie lub za pomocą rysunku, a podczas zajęć rozmawiają o proponowanych rozwiązaniach zadania.
- **Zajęcia komputerowe.** Należy je rozumieć dosłownie jako zajęcia z komputerami, prowadzone w korelacji z pozostałymi obszarami edukacji. Nie oznacza to jednak rezygnacji z metod nauczania zakładających prezentowanie poprzez zabawę i w sposób prosty działania urządzeń komputerowych bez ich wykorzystania. Należy zadbać o to, aby w sali lekcyjnej było kilka kompletnych zestawów komputerowych

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

z oprogramowaniem odpowiednim do wieku, możliwości i potrzeb uczniów. Komputery w klasach I-III szkoły podstawowej są wykorzystywane jako urządzenia, które wzbogacają proces nauczania i uczenia się o teksty, rysunki i animacje tworzone przez uczniów, kształtują ich aktywność (gry i zabawy, w tym zabawy logiczne, mogące być wstępem do nauki programowania), utrwalają umiejętności (programy edukacyjne na płytach i w sieci), rozwijają zainteresowania itp. Uczniom klas I-III należy umożliwić korzystanie ze szkolnej pracowni komputerowej. Zaleca się, aby podczas zajęć uczeń miał do swojej dyspozycji osobny komputer z dostępem do Internetu.

Opierając się na tych warunkach niniejszy program wykorzystuje następujące metody pracy (wg W. Okonia):

- metody podające – oparte na przyswajaniu,
- metody problemowe – oparte na odkrywaniu,
- metody waloryzacyjne – oparte na przeżywaniu,
- metody praktyczne – oparte na działaniu.

Wśród metod podających program wykorzystuje: pogadankę, dyskusję, wykład problemowy, pracę z tekstem. Aby wywołać u dziecka ciekawość i utrzymać koncentrację uwagi, ta grupa metod będzie wzbogacona animacjami, obrazami.

Metody problemowe oparte są na aktywności poznawczej niezbędnej przy tworzeniu. Ich celem jest rozwiązanie problemu. Kreatywne myślenie program wykorzystuje poprzez posługiwanie się: zabawą, w tym inscenizacją (która dla dzieci jest przyjemnością), grą (ułatwia poznanie, uczy przestrzegania zasad, rozwija umiejętność współdziałania, uspołecznia, uczy wygrywania i przegrywania), giełdą pomysłów (uczy współzawodnictwa, stwarza atmosferę swobody, kształci myślenie kreatywne, angażuje intuicję, uczy wartościowania).

Metody waloryzacyjne opierają się na aktywności emocjonalnej, kształtowanej poprzez wartości: estetyczne, naukowe, moralne. Metody te znajdują zastosowanie w czasie wycieczek, tworzenia prac, we wspólnym przygotowaniu przedstawień, kręceniu filmów, np. jako element projektu edukacyjnego.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Największe zastosowanie w programie mają metody praktyczne. Opierają się one na działaniu i koniecznej aktywności umysłowej. Dzięki tym metodom dzieci dostrzegają wykorzystanie tego, czego się nauczyły w działaniu. Rozumieją, że nauka służy pracy i przekształcaniu otoczenia. Metody ćwiczebne doskonalą umiejętności, a wytwórcze prowadzą do powstania dzieła – wytworu. Metody praktyczne będą obecne w czasie przeprowadzania doświadczeń, wykonywania projektów, prowadzenia obserwacji.

Zabawy stanowią element codziennego życia dzieci. Towarzyszą im zarówno w szkole, jak i w domu. Obserwując dzieci podczas zabaw, można wyróżnić zabawy **spontaniczne i kierowane** przez konkretną osobę. Zabawy spontaniczne to takie, w których dzieci samodzielnie wymyślają ich przebieg i dobierają zabawki, przedmioty itp. Taki rodzaj zabaw można często zauważyć w domu lub podczas pobytu na świeżym powietrzu. Rodzaj zabaw kierowanych przez konkretną osobę można dostrzec między innymi na zajęciach edukacji wczesnoszkolnej, kiedy osobą prowadzącą jest nauczyciel. Najczęściej to on czuwa nad ich przebiegiem i określa zasady.

„Zabawa jest nauką, nauka – zabawą. Im więcej zabawy, tym więcej nauki”.

Glenn Doman

Zabawy powinny być stosowane codziennie podczas zajęć z edukacji wczesnoszkolnej. Powodów jest wiele. Jednym z nich jest chociażby fakt, że zabawy wyzwalają takie aktywności u uczniów, jak np.: aktywność ruchowa, umysłowa, twórcza, społeczna. **Rozwijają inteligencje wielorakie** oraz pomysłowość. Pomaga to w zdobywaniu nowych umiejętności i przyswajaniu wiedzy. W czasie ich trwania uczniowie mogą przyswajać nowe określenia i definicje, które przekazane w tradycyjny sposób (np. zapisane na tablicy) mogą być dla nich nudne. Jest to szczególnie istotne w poznawaniu zagadnień matematycznych przez dzieci sześciolatnie rozpoczynające naukę w pierwszym etapie edukacyjnym ze względu na fakt, iż u dzieci tych dominuje jeszcze myślenie konkretno-wyobrażeniowe. Trudniejsze pojęcia, np. przestrzeni, przyczyny czy skutku, sześciolatek najszybciej i najskuteczniej odkrywa w działaniu, szczególnie poprzez zabawę.

Dzięki zabawom dzieci uczą się **rozwiązywania problemów, pokonywania trudności**. Potrafią cieszyć się z wygranej i uczą się godzenia z przegraną. Wczuwają się

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

w sytuację drugiej osoby i nabywają umiejętność **współpracy w grupie**. Podczas zabaw dzieci niekiedy odreagowują uczucia, które się wcześniej w nich nagromadziły. Dzięki temu nauczyciel może obserwować zachowanie uczniów i w razie niepokojących zmian odpowiednio na nie reagować.

Ze względu na wiele walorów, jakie posiadają zabawy, w niniejszym programie nauczania starano się je traktować **priorytetowo**. Będą one uwzględniane w codziennych zajęciach.

W programie proponuje się zabawy ruchowe, przy muzyce, nawiązujące do treści edukacji polonistycznej, matematycznej, przyrodniczej, społecznej i przedsiębiorczości. Zabawy matematyczne: „spadająca gwiazda”, „co nie pasuje”, „kukułcze jajo”, „tańcz, policz, połącz”, „co się zmieniło”, „chłopki”, „rzucanie do celu”, „zbieranie punktów”, „tworzenie liczb”. Zabawy związane z przedsiębiorczością: „targowanie się”, „licytacja”, „zabawa w sklep”, „bank”, „biuro podróży”. Szczegółowe opisy znajdują się w scenariuszach zajęć.

Istotną metodą rozwoju umiejętności matematycznych i podstaw przedsiębiorczości są gry multimedialne i tradycyjne. Na zajęciach bardzo często powinno korzystać się z różnych gier tradycyjnych, także tych powiązanych z aktywnością ruchową, jak również gier multimedialnych rozwijających małą motorykę oraz koordynację wzrokowo ruchową. Gry multimedialne w bardzo atrakcyjny dla dziecka sposób pozwalają przećwiczyć sprawność rachunkową przez zastosowanie matematyki w konkretnych sytuacjach. W tym celu nauczyciel i ułatwiać rozumienie pojęcia liczby może korzystać z szeregu materiałów dostępnych w Internecie, zebranych na wielu dedykowanych do tego celu serwisach i portalach (np. scholaris.pl, matzoo.pl).

Zarówno zabawy jak i gry stwarzają właściwą atmosferę dydaktyczną dla dzieci sześciolatków oraz dzieci ze specyficznymi potrzebami edukacyjnymi. Poprzez zawołaną formę uczenia dziecko przyswaja sobie niezbędne umiejętności, uczy się strategii, przewiduje konsekwencje swojego działania. Wszystko to może zostać nagrodzone zwycięstwem, osiągnięciem wysokiego wyniku.

W sali lekcyjnej zalecane jest wydzielenie **kącików zabaw**: umysłowych (gry planszowe, układanki, karty z zagadkami logicznymi dostosowanymi do poziomu klasy), matematycznych (klocki geometryczne, geoplany, mozaiki, kostki do gry, miary, waga, zegary, kalendarze, fiszki autokorektywne z zadaniami i ćwiczeniami), ruchowych (piłki, szarfy, balony, skakanki) oraz kącika zabawek, w którym znajdować się powinny różne rodzaje liczmanów (małe samochodziki, guziki, koraliki, żołnierzyki, figurki zwierząt,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

żetony, guziki, kulki, korale liczbowe itp.).

Jedną z zaproponowanych metod jest **metoda E. Gruszczyk-Kolczyńskiej i E. Zielińskiej**. Sprzyja ona stymulowaniu uzdolnień matematycznych u dzieci, dobrze przygotowuje do nauki matematyki w szkole. Jest to metoda, której celem jest wspomaganie rozwoju umysłowego dzieci, zwłaszcza w zakresie kształtowania pojęć matematycznych, ćwiczenie odporności emocjonalnej dziecka oraz budowanie pozytywnego obrazu samego siebie. W metodzie tej nie stosuje się tradycyjnego podziału treści nauczania. Ułożone są one zgodnie z rozwojem możliwości uczniów na danym etapie rozwoju dziecka, a nie według podziału na grupy wiekowe. Program edukacji matematycznej podzielony jest na **dwanaście kręgów**, są to: orientacja przestrzenna, rytmy, kształtowanie umiejętności liczenia oraz dodawania i odejmowania, wspomaganie rozwoju operacyjnego rozumowania, rozwijanie umiejętności mierzenia długości, klasyfikacja, układanie i rozwiązywanie zadań arytmetycznych, zapoznanie dzieci z wagą i sensem ważenia, mierzenie płynów, intuicje geometryczne, konstruowanie gier przez dzieci, zapisywanie czynności matematycznych. Należy pamiętać, że każda z tych czynności powinna następować jedna po drugiej w wyżej wymienionej kolejności. Jest to metoda pracy z dziećmi w młodszym wieku szkolnym, a więc jak najbardziej wpisuje się w program nauczania dostosowany do ucznia sześciolatniego.

Nauczanie czynnościowe oparte jest właśnie na metodach praktycznych i pozostaje w ścisłym związku z uczeniem matematyki. Stroną aktywną na zajęciach jest wtedy uczeń, a nauczyciel pełni funkcję doradcy, podsuwa pomysły. Dziecko angażuje się wtedy emocjonalnie, intelektualnie i praktycznie. W klasach I-III wykorzystuje się sytuacje realne do uczenia podstawowych umiejętności matematycznych.

Program eksponuje treści praktyczne, które również będą realizowane dzięki **metodom czynnościowym**. Formą pracy, którą proponuje program, są zajęcia w terenie. Dzięki wykorzystaniu różnych sposobów mierzenia (kroki, skakanka, miara metrowa) uczniowie będą mierzyli długość różnych naturalnych obiektów. W ramach jednego z bloków klasy pierwszej dzieci wybiorą się na wycieczkę do banku. Tam w sposób praktyczny poznają słownictwo związane z bankiem, w sposób naturalny przyswoją pojęcie oszczędzania.

Na zajęciach dzieci będą rozwiązywały zadania rozwijające logiczne myślenie, kreatywność i elastyczność myślenia oraz wyrabiające zdolność dostrzegania związków między wielkościami. Dzięki rozwiązywaniu tego typu zadań dzieci:

- ukształtują i poszerzą podstawowe pojęcia matematyczne z analizy realnych sytuacji życiowych,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- skonkretyzują i pogłębią rozumienie tych pojęć poprzez odniesienie ich do różnych sytuacji praktycznych, zawierających aspekty matematyczne,
- rozumieją, jak matematyka wiąże się z życiem i przygotowuje do rozwiązywania różnych problemów praktycznych,
- rozwiną umiejętność analizy i rozumienia tekstów matematycznych,
- usprawnią umiejętności rachunkowe,
- nauczą się twórczego posługiwania się poznanymi prawami i własnościami działań arytmetycznych,
- zaktywizują i rozwiną myślenie wykorzystując wiele operacji myślowych oraz rozumowań logicznych.

Realne sytuacje, które służą kształceniu podstawowych pojęć i umiejętności matematycznych to: tworzenie list, przeliczanie elementów, tworzenie kolekcji, porządkowanie, mierzenie długości, porównywanie objętości, ważenie, pożyczanie, oddawanie, oszczędzanie, płacenie, tworzenie kosztorysów, planowanie wydatków, planowanie podróży, posługiwanie się rozkładami jazdy, programem telewizyjnym.

W programie nauczyciel znajdzie wiele wskazówek do pracy z uczniem sześciolatkiem, które skupiają się między innymi na innowacyjnym podejściu do nauczania matematyki. Kształtując pojęcia matematyczne metodą czynnościową, warto skorzystać z listy ćwiczeń zaproponowanej przez profesor Zofię Krygowską.

Oto ta lista:

1. ćwiczenia proste, w których uczeń ma wykonać prostą czynność lub ciąg czynności prowadzących do opanowania danej operacji,
2. ćwiczenia odwrotne, wymagające wykonania czynności odwrotnej do poprzedniej,
3. ćwiczenia na różnych materiałach, w różnych położeniach, w różnych sytuacjach,
4. ćwiczenia prowadzące do różnych ciągów czynności o tym samym rezultacie, np. różne dowody tego samego twierdzenia, różne sposoby rozwiązania tego samego zadania,
5. ćwiczenia w słownym opisie czynności, czyli wykonywanie operacji podanych słownie lub słowne opisywanie operacji, którymi uczeń się posługuje,
6. ćwiczenia prowokujące konflikt myślowy, czyli takie, w których uczeń musi wypracować nowy schemat postępowania, gdyż przyswojone schematy zawodzą,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

7. ćwiczenia w różnych formach przedstawiania, ilustrowania lub zapisu tego samego zadania⁶.

W klasach I-III dzieci zaczynają uczyć się **rozwiązywać problemy matematyczne, czyli zadania**. Program zakłada użycie takich metod, aby na poziomie edukacji wczesnoszkolnej, a potem kolejnych, każdy uczeń wierzył w swoje możliwości i potrafił samodzielnie rozwiązywać problemy matematyczne. Rozwiązywanie zadań program opiera na następujących metodach:

- **symulacyjnej:** tworzenie sytuacji realnych do treści zadania oraz manipulowanie wartościami (np. przy rozwiązywaniu zadania o orzechach posługujemy się orzechami, przy rozwiązywaniu zadań o tworzeniu par – ustawiamy dzieci w pary),
- **guziczkowej:** która stanowi kolejny etap po symulacji, użycie schematu rysunkowego z użyciem kółek, kresek itp.,
- **kruszenia:** służącej przekształcaniu treści zadania; która pozwala wykorzystać jedno zadanie w sposób wieloraki i swobodny, pobudza dziecko do kreatywności i samodzielnego myślenia; metodę tę warto wykorzystać w pracy zespołowej.

Edukacja z zakresu przedsiębiorczości posługuje się następującymi formami pracy:

- planowanie wydatków – poprzez ćwiczenia interaktywne, gry multimedialne, gry tradycyjne, filmy edukacyjne, korzystanie z zasobów Internetu,
- wyszukiwanie informacji w różnych źródłach – poprzez korzystanie z zasobów Internetu, zapoznanie się z wyszukiwarkami internetowymi oraz przeglądarkami internetowymi,
- wycieczki – poprzez wycieczki tradycyjne, spacery wirtualne, filmy edukacyjne, prezentacje multimedialne,
- aukcje i kiermasze - poprzez korzystanie z edytorów tekstów,
- sondy i wywiady – poprzez wykorzystanie prostych programów graficznych do opracowania plakatów, transparentów, ulotek, korzystanie z dyktafonu,
- tworzenie kosztorysów - poprzez korzystanie z edytorów tekstów, ćwiczenia interaktywne, korzystanie ze stron sklepów internetowych,
- tworzenie kolekcji – tworzenie listy przebojów, poznanie formatów muzycznych MP3, korzystanie z dyktafonu, ćwiczenia interaktywne.

⁶ Z. Krygowska, *Zarys dydaktyki matematyki*, cz. 1, Warszawa 1977.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Edukacja z zakresu matematyki posłuży się następującymi formami pracy:

- zabawy naśladowcze - zabawy w sklep, w biuro podróży, w bank z wykorzystaniem kalkulatorów, tabletów, stron internetowych,
- zabawy konstrukcyjne - zabawy z wykorzystaniem geoplanów, klocków, zapalek, patyczków, ćwiczenia interaktywne z tangramem, układanki,
- zabawy ruchowe,
- zajęcia w terenie - mierzenie odległości, zapisywanie danych na różnych narzędziach multimedialnych,
- gry - multimedialne, planszowe, logiczne, łamigłówki,
- ćwiczenia - ćwiczenia interaktywne, strony internetowe,
- projekty edukacyjne - wykorzystanie dyktafonu, formatów mp3, aparatów cyfrowych,
- zadania twórcze - programy graficzne, ćwiczenia interaktywne.

VII. TREŚCI NAUCZANIA

(na czerwono zaznaczono treści ponadpodstawowe)

A. Klasa I

1. Edukacja polonistyczna:

- porozumiewanie się i kultura języka:

a) słuchanie:

- obdarza uwagę rówieśników i dorosłych,
- słucha wypowiedzi innych,
- rozumie treść przekazu,

b) uczestniczenie w rozmowie:

- bierze udział w rozmowach związanych z rodziną, szkołą,
- komunikuje się w jasny sposób,
- zwraca się kulturalnie do rozmówcy,
- panuje nad emocjami w czasie rozmowy,
- potrafi wypowiadać się na temat,

c) zadawanie pytań, udzielanie odpowiedzi:

- swobodnie zadaje pytanie,
- odpowiada na pytania innych,
- udziela zrozumiałych odpowiedzi,

d) samodzielne wypowiadanie się:

- **systematycznie rozszerza słownictwo czynne,**
- wypowiada się na tematy związane z życiem codziennym,

- czytanie i pisanie:

a) kodowanie i odkodowywanie:

- rozumie sens kodowania i odkodowywania,
- odczytuje sens piktogramów i znaków informacyjnych,
- zna wszystkie litery alfabetu,
- pisze zgodnie z kierunkiem wszystkie litery alfabetu,
- dba o estetykę pisma,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- stosuje wielką literę w pisowni imion i nazwisk, państw i miast,
- potrafi czytać ze zrozumieniem krótkie teksty podręcznikowe,
- potrafi przepisać i pisać z pamięci wyrazy i krótkie proste zdania,
- pisze ze słuchu proste wyrazy, krótkie zdania,

b) czytanie:

- koncentruje uwagę na słuchaniu tekstów,
- odpowiada na pytania związane z rozumieniem tekstów,
- czyta proste i krótkie teksty,
- na miarę własnych możliwości czyta lektury,
- korzysta z biblioteki klasowej i szkolnej,

- wiedza o języku:

- stosuje pojęcia: „wyraz”, „głoska”, „litera”, „sylaba”, „zdanie”,
- potrafi dzielić wyrazy na sylaby,
- wyróżnia wyrazy w zdaniu,
- układa i zapisuje proste zdania pod kierunkiem nauczyciela,
- układa rozsypankę zdaniową,
- przelicza litery, głoski, sylaby i wyrazy,

- małe formy teatralne:

a) uczestniczenie w zabawach teatralnych:

- uczestniczy w zabawach, inscenizacjach teatralnych,
- wykorzystuje mimikę i gest do ilustrowania postaci,

b) nauka na pamięć:

- uczy się na pamięć tekstów wierszy, piosenek i fragmentów prozy.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- ćwiczenia interaktywne,
- multimedialne gry edukacyjne,
- zasoby Internetu (m.in. YouTube, <http://www.lulek.tv/>).

2. Edukacja muzyczna:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- odbiór muzyki:

a) śpiewanie:

- powtarza proste melodie,
- śpiewa poznane piosenki, śpiewanki i rymowanki,

b) muzykowanie:

- realizuje proste rytmy zgodnie z metrum,
- powtarza proste rytmy za pomocą instrumentów,
- **liczy wartości rytmiczne,**

c) zabawy przy muzyce:

- angażuje uczucia przy słuchaniu muzyki i interpretuje werbalnie i niewerbalnie doznania,
- określa nastrój i charakter,
- płąsa i tańczy,
- reaguje na zmianę tempa i dynamiki,

d) słuchanie muzyki:

- potrafi właściwie zachować się na koncercie,
- wie, jaką pozę przyjąć przy śpiewaniu hymnu,

- tworzenie muzyki:

a) wiedza o muzyce:

- wie, że muzykę można zapisać i odczytać,
- rozpoznaje różne rodzaje muzyki,
- dostrzega różnice w charakterze muzyki,

b) posługiwanie się znakami muzycznymi:

- rozumie pojęcia: „metrum”, „klucz wiolinowy”, „półnuta”, „ćwierćnuta”, „pauza półnutowa”, „pauza ćwierćnutowa”.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry edukacyjne,
- zasoby Internetu (m.in. YouTube).

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

3. Edukacja plastyczna:

- rozpoznawanie wytworów sztuki:

- potrafi rozpoznać malarstwo, rzeźbę, grafikę,
- wypowiada się na temat poznanych form sztuki,
- nazywa przedmioty charakterystyczne dla sztuki swojego regionu,

- wyrażanie własnego „ja” poprzez formy plastyczne:

a) tworzenie form płaskich:

- tworzy pracę plastyczną na płaszczyźnie,
- przy wykonywaniu prac posługuje się barwą, kształtem, fakturą,
- **tworzy plakaty reklamowe,**

b) tworzenie form przestrzennych:

- wykonuje prace przestrzenne w formie rzeźby, np. z plasteliny, masy solnej, gliny, gipsu,
- potrafi wykonać lalkę, kukielkę itp.,
- wykonuje przedmioty charakterystyczne dla sztuki swojego regionu,

c) ilustrowanie:

- wykonuje ilustracje do sytuacji realnych,
- ilustruje sceny inspirowane wyobraźnią,
- przedstawia za pomocą ilustracji treści utworów literackich,

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- edytor tekstu i program graficzny,
- zasoby Internetu (m.in. YouTube).

4. Edukacja społeczna z elementami etyki:

- odróżnianie dobra od zła:

a) kontakty z dorosłymi, rówieśnikami:

- odróżnia dobro w kontaktach z rówieśnikami i dorosłymi,
- rozumie znaczenie odwagi, mądrości i pomagania potrzebującym,
- stara się przeciwdziałać kłamstwu,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- rozumie pojęcie pożyczki,
- docenia wartość cudzej własności,

b) współpraca w grupie, reguły:

- współpracuje z innymi w różnych sytuacjach,
- stara się przestrzegać reguł obowiązujących wśród dzieci i dorosłych,
- kulturalnie zwraca się do innych,
- jest uczynny i uprzejmy,

c) bezpieczeństwo:

- stosuje zasady bezpieczeństwa przy organizowaniu zabaw,
- pomaga innym,
- rozumie zagrożenia ze strony innych ludzi,
- potrafi zwrócić się o pomoc,

- rodzina, społeczność lokalna:

a) rodzina:

- zna relacje rodzinne,
- wywiązuje się z obowiązków domowych,
- rozumie, że potrzeby innych są tak samo ważne jak jego,
- wie, że praca jest nagradzana pieniędzmi,
- stara się dostosować do budżetu rodziny,
- wie, że nie należy chwalić się bogactwem,
- nie dokucza dzieciom żyjącym w rodzinach o niższym standardzie,
- bierze udział w akcjach charytatywnych.

b) społeczność lokalna:

- dostrzega różnice i podobieństwa między wsią, a miastem,
- zna status administracyjny swojej miejscowości,
- zna prace ludzi w wybranych zawodach,

- wychowanie patriotyczne, przynależność do Europy:

a) przynależność narodowa:

- zna symbole narodowe,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- wie, jakiej jest narodowości,
- wie, co jest stolicą kraju, w którym mieszka,

b) przynależność do Europy:

- wie, że Polska jest krajem europejskim,
- zna flagę i hymn Unii Europejskiej.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne,
- zasoby Internetu (m.in. YouTube).

5. Edukacja przyrodnicza:

- świat roślin i zwierząt:

- wyróżnia wybrane ekosystemy: las, pole, sad, ogród i rozpoznaje niektóre żyjące tam rośliny i zwierzęta,
- odróżnia ssaki i ptaki,
- wyróżnia części roślin oraz nazywa części ciała zwierząt,
- uczestniczy w planowaniu wycieczki w celu obserwacji roślin i zwierząt w naturalnym środowisku,
- **dokonyuje pomiarów obiektów naturalnych (np. obwód drzew, długość grządki),**
- dostrzega warunki konieczne do rozwoju roślin i zwierząt,
- potrafi pielęgnować rośliny i zwierzęta w klasie,
- współtworzy kącik przyrody,
- zna typowe zachowania zwierząt związane z porami roku,
- rozumie korzyści, jakie przynoszą środowisku zwierzęta,
- wie, które rośliny i zwierzęta mogą być niebezpieczne,
- rozumie sens postaw proekologicznych,
- bierze aktywny udział w akcjach ekologicznych,

- warunki atmosferyczne:

- rozpoznaje pory roku,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- zna zjawiska towarzyszące porom roku,
- wie, jak należy ubierać się stosownie do pory roku,
- obserwuje pogodę, prowadzi kalendarz obrazkowy,
- potrafi unikać niebezpieczeństwa wynikającego z pogody.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- ćwiczenia interaktywne,
- animacje komputerowe,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry edukacyjne,
- zasoby Internetu (m.in. YouTube, scholaris.pl).

6. Edukacja matematyczna:

- kształtowanie myślenia matematycznego:

a) określanie położenia przedmiotów:

- określa położenie przedmiotów w przestrzeni i na płaszczyźnie,
- określa położenie obiektów względem siebie,
- posługuje się umiejętnością orientacji **w przestrzeni** i na płaszczyźnie w sytuacjach praktycznych,
- interpretuje graficznie określanie kierunku,
- orientuje się w schemacie własnego ciała,
- **określa strony ciała osoby stojącej naprzeciw,**

b) klasyfikacja i porządkowanie przedmiotów:

- **klasyfikuje przedmioty według podanego warunku,**
- określa warunki kolekcji,
- tworzy serie rosnące i malejące,
- **wskazuje następniki i poprzedniki,**
- **tworzy zbiory o cechach przeciwstawnych,**
- tworzy zbiory zastępcze,
- porównuje liczebności zbiorów,
- **dopełnia zbiory dla uzyskania równoliczności,**

c) symetria i rytm:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- kontynuuje regularny wzór,
- powtarza sekwencje,
- układa rytmy z przedmiotów,
- uzupełnia brakujące elementy w rytmie,
- rozumie rytm liniowy i kołowy,
- dostrzega zjawiska symetrii w przedmiotach, figurach geometrycznych,
- dokańcza rysunki wg osi symetrii,

d) figury geometryczne:

- rozpoznaje i nazywa figury geometryczne: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt,
- klasyfikuje figury według podanej cechy,
- układa figury geometryczne na geoplanie, w terenie z wykorzystaniem patyków, sznurków,

- sprawność rachunkowa:

a) kształtowanie pojęcia liczby:

- przelicza obiekty,
- przelicza wspank (zakres do 20),
- zapisuje liczby cyframi w zakresie 20,
- rozumie pojęcia liczby w trzech aspektach: głównym, porządkowym i miarowym,
- numeruje obiekty,
- poznaje cyfry rzymskie I-XII,

b) działania arytmetyczne i ich praktyczne zastosowanie:

- tworzy sumy i różnice w czynnościach praktycznych,
- oblicza sumy i różnice na zbiorach zastępczych,
- zapisuje działania sumy i różnicy,
- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 10,
- posługuje się dodawaniem i odejmowaniem w sytuacjach życiowych,
- oblicza i zapisuje proste działania z niewiadomą,

c) rozwiązywanie zadań tekstowych:

- tworzy sytuacje realne do treści zadania i odwrotnie,
- zapisuje formułę matematyczną jako rozwiązanie zadania,
- układa treść zadania z rozsypanki zdaniowej,
- układa treści zadań do rysunku i formuły,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- układa treści zadań z niewiadomą,

- umiejętności praktyczne:

a) długość:

- dokonuje pomiarów różnymi miarami,
- posługuje się linijką w celu mierzenia,
- porównuje długość obiektów,

b) ciężar:

- waży przedmioty,
- porównuje ciężary,

c) objętość:

- odmierza ilość płynów, materiałów sypkich różnymi miarami,
- porównuje ilość płynów,

d) czas:

- nazywa dni tygodnia i miesiący,
- numeruje dni tygodnia i miesiący,
- korzysta z kalendarza,
- odczytuje pełne godziny na zegarze,

e) obliczenia pieniężne:

- zna monety i banknoty o wartości do 10 zł,
- wypłaca wartość różnymi sposobami,
- radzi sobie w sytuacjach kupna i sprzedaży,
- układa i rozwiązuje proste zadania z treścią o kupowaniu i płaceniu.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacja multimedialna,
- multimedialne gry matematyczne,
- animacje komputerowe,
- zasoby Internetu (YouTube, scholaris.pl, matzoo.pl, <http://www.lulek.tv/>, program “2+2”).

7. Zajęcia komputerowe:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- obsługa komputera:

- nazywa główne elementy zestawu komputerowego,
- korzysta z drukarki, skanera,
- posługuje się myszką i klawiaturą,
- wykonuje proste zadania w edytorze tekstowym i graficznym,
- nazywa niektóre urządzenia multimedialne (tablet, smartfon, laptop) oraz nowe powstałe dzięki postępowi technologicznemu,

- bezpieczeństwo pracy z komputerem:

- przyjmuje właściwą postawę przy pracy z komputerem,
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera,
- uświadamia sobie niebezpieczeństwa występujące w Internecie.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- ćwiczenia interaktywne,
- multimedialne gry edukacyjne,
- prezentacje multimedialne,
- zasoby Internetu (YouTube).

8. Zajęcia techniczne:

- wychowanie techniczne:

- zna urządzenia domowe i ogólne zasady ich obsługi,
- posługuje się niektórymi urządzeniami domowymi,
- wykonuje prace z papieru, korzystając z krótkiego planu działania,
- konstruuje z gotowych elementów różne urządzenia,
- korzystając z materiałów dostępnych w otoczeniu potrafi skonstruować wagę, tor przeszkód,

- dbałość o bezpieczeństwo:

- zachowuje porządek na stoliku,
- sprząta po wykonanej pracy,
- rozumie znaczenie porządku w miejscu w pracy,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- wie o zagrożeniach związanych ze złym korzystaniem z urządzeń domowych,
- wie, jak bezpiecznie poruszać się po drodze jako pieszy,
- zna zasady zachowania się w środkach transportu jako pasażer,
- wie, jak powinien poruszać się na rowerze.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- ćwiczenia interaktywne,
- multimedialne gry edukacyjne,
- prezentacje multimedialne,
- zasoby Internetu (YouTube).

9. Wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna:

- sprawność fizyczna:

- wykonuje ćwiczenia ruchowe z przyborami i bez przyborów wg instruktażu,
- potrafi ustawić się w szeregu i dwuszeregu,
- chwyta piłkę, rzuca do celu,
- pokonuje naturalne i sztuczne tory przeszkód,
- wykonuje przewrót w przód,
- przemierza dystans maszerując, biegnąc i czołgając się,
- uczestniczy w uproszczonych zabawach, grach sportowych i terenowych, przestrzegając reguł,
- potrafi w sposób kulturalny wyrazić emocje zwycięstwa i porażki,

- edukacja zdrowotna:

- przyjmuje właściwą postawę w czasie siedzenia w ławce, przy stole,
- rozumie znaczenie ruchu fizycznego i właściwego odżywiania dla zachowania zdrowia,
- wie, że lekarstwa i inne środki nie mogą być przyjmowane bez kontroli rodzica,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa w czasie zajęć ruchowych,
- potrafi wybrać bezpieczne miejsce do zabawy.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- ćwiczenia interaktywne,
- multimedialne gry edukacyjne,
- prezentacje multimedialne,
- zasoby Internetu (YouTube, <http://www.lulek.tv/>).

10. Elementy przedsiębiorczości:

- pojęcia ekonomiczne:

- rozumie pojęcia długu i konieczności spłacenia go,
- próbuje szacować wartości,
- poznaje historię pieniądza,
- rozumie pojęcia: „moneta” i „banknot”,
- rozumie rolę reklamy,
- poznaje słownictwo związane z bankiem,

- zagadnienia praktyczne:

- radzi sobie w realnych sytuacjach kupna i sprzedaży,
- radzi sobie w sytuacjach trudnych,
- planuje zakupy,
- określa wartości,
- wskazuje cel oszczędzania.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- ćwiczenia interaktywne,
- multimedialne gry edukacyjne,
- multimedialne gry matematyczne,
- prezentacje multimedialne,
- zasoby Internetu (YouTube, scholaris.pl, <http://www.lulek.tv/>).

B. Klasa II

1. Edukacja polonistyczna:

- porozumiewanie się i kultura języka:

a) słuchanie:

- obdarza uwagą rówieśników i dorosłych,
- słucha wypowiedzi innych oraz tekstów czytanych i odtwarzanych,
- słucha ze zrozumieniem poleceń i instrukcji wypowiedzianych przez nauczyciela i kolegów,
- rozumie treść przekazu,

b) uczestniczenie w rozmowie:

- bierze udział w rozmowach związanych z zainteresowaniami, czytаныmi i słuchanymi tekstami i oglądanymi filmami, sztukami teatralnymi,
- komunikuje się w jasny sposób,
- zwraca się kulturalnie do rozmówcy,
- panuje nad emocjami w czasie rozmowy,
- potrafi wypowiadać się na temat,
- zwraca uwagę na poprawność gramatyczną wypowiedzi,
- wzbogaca słownictwo czynne i bierne,

c) zadawanie pytań, udzielanie odpowiedzi:

- swobodnie zadaje pytania,
- odpowiada na pytania innych w formie poprawnie skonstruowanego zdania,
- udziela zrozumiałych odpowiedzi,
- układa pytania do podanych zdań,

d) samodzielne wypowiadanie się:

- systematycznie rozszerza słownictwo czynne,
- wypowiada się na tematy związane z życiem codziennym,

- czytanie i pisanie:

a) kodowanie i odkodowywanie,

- rozumie sens kodowania i odkodowywania,
- odczytuje sens piktogramów i znaków informacyjnych,
- zna wszystkie litery alfabetu,
- pisze czytelnie i płynnie wyrazy i zdania zgodnie z zasadami kaligrafii,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- dba o estetykę pisma,
- przepisuje teksty drukowane,
- pisze z pamięci i ze słuchu zdania oraz krótkie teksty z poznanymi zasadami ortograficznymi: wielka litera w pisowni imion i nazwisk, państw i miast, „rz”, „ó” wymienne, końcówka „-ów”, „rz” po spółgłoskach, wyrazy z „h”, „ch”, „nie” z czasownikami,
- pisze zdania, krótkie teksty na podstawie własnych przeżyć oraz **krótkie teksty swobodne**,

b) czytanie:

- czyta głośno w sposób płynny krótkie teksty,
- czyta po cichu i głośno ze zrozumieniem krótkie teksty, pytania, polecenia, zadania tekstowe,
- czyta z podziałem na role,
- korzysta z biblioteki – czyta lektury,
- wyodrębnia w utworze zdarzenia, osoby oraz fragmenty tekstu i zdania na określony temat,
- na miarę swoich możliwości wyszukuje informacje w dostępnych źródłach,

- wiedza o języku:

- stosuje pojęcia: „wyraz”, „słowo”, „głoska”, „litera”, „sylaba”, „zdanie”,
- potrafi dzielić wyrazy na sylaby i wyróżnia wyrazy w zdaniu,
- zna kolejność liter w alfabecie,
- wskazuje rzeczowniki, czasowniki oraz przymiotniki,
- intuicyjnie wykonuje ćwiczenia związane z rodzajem i liczbą rzeczownika i czasownika,
- rozpoznaje zdania pytające, rozkazujące,
- dobiera wyrazy o znaczeniu przeciwnym, wieloznacznym,
- tworzy rodziny wyrazów,
- układa rozsypanki wyrazowe i zdaniowe.

- małe formy teatralne:

a) uczestniczenie w zabawach teatralnych:

- uczestniczy w zabawach teatralnych, inscenizacjach, dramie,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- wykorzystuje mimikę i gest do ilustrowania postaci,

b) nauka na pamięć:

- uczy się na pamięć tekstów wierszy, piosenek i fragmentów prozy,
- wygłasza wiersze z pamięci stosując odpowiednią intonację, siłę głosu, tempo.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, wikipedia, <http://pisupisu.pl/>),
- ćwiczenia interaktywne.

2. Edukacja muzyczna:

- odbiór muzyki:

a) śpiewanie:

- powtarza proste melodie,
- śpiewa w zespole poznane piosenki, śpiewanki i rymowanki,

b) muzykowanie:

- realizuje proste rytmy zgodnie z metrum,
- gra proste melodie na instrumentach melodycznych,
- powtarza proste rytmy za pomocą instrumentów,
- realizuje za pomocą taktu, gestu, ruchu proste rytmy,
- **liczy wartości rytmiczne,**

c) zabawy przy muzyce:

- angażuje uczucia przy słuchaniu muzyki i interpretuje werbalnie i niewerbalnie doznania,
- określa nastrój i charakter,
- płąsa i tańczy,
- reaguje na zmianę tempa, metrum i dynamiki,

d) słuchanie muzyki:

- potrafi właściwie zachować się na koncercie,
- rozpoznaje utwory wykonane solo i zespołowo,
- orientuje się w rodzajach głosów ludzkich (sopran, bas),
- rozpoznaje instrumenty: dęte, strunowe, perkusyjne,
- wie, jaką pozę przyjąć przy śpiewaniu hymnu,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- tworzenie muzyki:

a) wiedza o muzyce:

- wie, że muzykę można zapisać i odczytać,
- rozumie pojęcia: „metrum”, „klucz wiolinowy”, „półnuta”, „ćwierćnuta”, „pauza półnutowa”, „pauza ćwierćnutowa”,
- rozpoznaje różne rodzaje muzyki,

b) tworzenie:

- tworzy proste ilustracje dźwiękowe do tekstów,
- tworzy improwizacje ruchowe do muzyki,
- wykonuje proste utwory.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, wikipedia),
- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne.

3. Edukacja plastyczna:

- rozpoznawanie wytworów sztuki:

- potrafi rozpoznać malarstwo, rzeźbę, grafikę, architekturę,
- wypowiada się na temat poznanych form sztuki,
- nazywa przedmioty charakterystyczne dla sztuki swojego regionu,
- rozpoznaje dzieła architektury i sztuk plastycznych należących do dziedzictwa kulturowego Polski,

- wyrażanie własnego „ja” poprzez formy plastyczne:

a) tworzenie form płaskich:

- tworzy pracę plastyczną na płaszczyźnie,
- przy wykonywaniu prac posługuje się barwą, kształtem, fakturą,
- wykonuje prace plastyczne związane ze sztuką użytkową: plakaty, karty ortograficzne,
- **tworzy plakaty reklamowe,**

b) tworzenie form przestrzennych:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- wykonuje prace przestrzenne w formie rzeźby, np. z plasteliny, masy solnej, gliny, gipsu,
- potrafi wykonać proste rekwizyty i lalki teatralne,
- wykonuje przedmioty charakterystyczne dla sztuki swojego regionu,

c) ilustrowanie:

- wykonuje ilustracje do sytuacji realnych,
- ilustruje sceny inspirowane wyobraźnią,
- przedstawia za pomocą ilustracji treści utworów literackich,
- tworzy historyjki obrazkowe uwzględniając przyczynę i skutek,

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- edytor tekstu, edytor grafiki,
- zasoby Internetu (m.in. YouTube).

4. Edukacja społeczna z elementami etyki:

- odróżnianie dobra od zła:

a) kontakty z dorosłymi i rówieśnikami:

- stara się oceniać postępowanie swoje i innych,
- potrafi odróżnić, co jest dobre, a co złe,
- nie kłamie,
- docenia wartość cudzej własności,

b) współpraca w grupie, reguły:

- nawiązuje pozytywne kontakty w grupie,
- zna prawa i obowiązki ucznia,
- stara się właściwie zachować w sytuacjach konfliktowych,

c) bezpieczeństwo:

- właściwie reaguje w sytuacjach niebezpiecznych,
- szuka lub udziela pomocy w sytuacjach zagrożenia,
- zna numery alarmowe,
- potrafi zwrócić się o pomoc,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- rodzina, społeczność lokalna:

a) rodzina:

- wykazuje poczucie przynależności do rodziny,
- zna swoje obowiązki w domu rodzinnym,

b) społeczność lokalna:

- poznaje najbliższą okolicę i jej najważniejsze obiekty,
- zna nazwę swojego województwa,
- zna prace ludzi w różnych zawodach,

- wychowanie patriotyczne, przynależność do Europy:

a) przynależność narodowa:

- zna swoją narodowość i symbole narodowe,
- śpiewa hymn,
- zna kilka zabytków Krakowa i Warszawy,

b) przynależność do Europy:

- wie, że Polska jest państwem należącym do Unii Europejskiej,
- zna flagę i hymn Unii Europejskiej.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, wikipedia),
- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry edukacyjne.

5. Edukacja przyrodnicza:

- świat roślin i zwierząt:

- wymienia kilka typowych dla danego ekosystemu roślin i zwierząt,
- wymienia i rozpoznaje niektóre zwierzęta egzotyczne,
- nazywa części roślin oraz części ciała zwierząt,
- uczestniczy w planowaniu wycieczki w celu obserwacji roślin i zwierząt w naturalnym środowisku,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- obserwuje zmiany zachodzące w przyrodzie,
- zna warunki konieczne do życia ludzi, zwierząt i roślin,
- dostrzega w przyrodzie cykle i regularność,
- współtworzy kącik przyrody,
- przeprowadza proste obserwacje, pomiary, ćwiczenia, doświadczenia,
- rozumie wpływ człowieka na przyrodę,
- rozumie konieczność ochrony przyrody,
- bierze aktywny udział w akcjach ekologicznych,

- zdrowie:

- dba o czystość ciała, higienę osobistą,
- zna podstawowe zasady zdrowego odżywiania,
- wie, że lekarstwa i inne środki nie mogą być przyjmowane bez kontroli rodzica,
- dostrzega niebezpieczeństwa związane z obsługą urządzeń domowych,
- wie, jak bezpiecznie zachować się w czasie zabaw nad wodą, na śniegu i lodzie,
- potrafi zachować się w czasie niebezpiecznych zjawisk atmosferycznych.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, abc.tvp.pl, cartoonnetwork.pl, sieciaki.pl, wirtualne spacery, Google Sky, Google grafika),
- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry edukacyjne.

6. Edukacja matematyczna:

- kształtowanie myślenia matematycznego:

a) określanie położenia przedmiotów:

- określa położenie przedmiotów w przestrzeni w sytuacjach praktycznych,
- określa położenie obiektów względem siebie,
- interpretuje graficznie określanie kierunku,
- określa strony ciała osoby stojącej naprzeciw,

b) klasyfikacja i porządkowanie przedmiotów:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- tworzy zbiory i określa dla nich warunek,
- porównuje liczebności zbiorów,
- łączy zbiory,

c) symetria i rytm:

- tworzy układy rytmiczne z różnych elementów w różnych układach,
- wskazuje następniki i poprzedniki,
- rozumie ciągi liczbowe i odczytuje zasadę ich tworzenia,
- tworzy proste ciągi liczbowe,
- wykonuje rysunki symetryczne,

d) figury geometryczne:

- rozpoznaje i nazywa figury geometryczne: koło, kwadrat, trójkąt, prostokąt,
- rysuje figury geometryczne posługując się linijką (bez koła),
- rysuje figury w powiększeniu i pomniejszeniu,

- sprawność rachunkowa:

a) kształtowanie pojęcia liczby:

- przelicza obiekty,
- przelicza wspank (zakres do 100),
- zapisuje liczby cyframi w zakresie 100,
- liczy dziesiątkami do 100 i setkami do tysiąca (w przód i w tył),
- porównuje liczby,
- posługuje się cyframi rzymskimi I-XII,

b) działania arytmetyczne i ich praktyczne zastosowanie:

- ilustruje sumy i różnice i zapisuje działania do sytuacji realnych i ilustracji,
- oblicza sumy i różnice w zakresie 100 z wykorzystaniem konkretów,
- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 50,
- rozumie związek dodawania z odejmowaniem,
- wykonuje działania z okienkiem,
- wykorzystuje własności działań i analogię do ułatwienia obliczeń,
- tworzy sytuacje realne do obliczeń prostych iloczynów i ilorazów,
- wykorzystuje różne dostępne gry i zabawy do nauki tabliczki mnożenia,
- rozumie związek mnożenia z dzieleniem,
- mnoży i dzieli w zakresie 50,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- korzysta z kalkulatora przy obliczeniach przekraczających jego możliwości,
- c) rozwiązywanie zadań tekstowych:
- układa treść zadania z rozsypanki zdaniowej,
 - układa treści zadań do rysunku i formuły,
 - układa treści zadań z niewiadomą,
 - rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe,
 - rozwiązuje zadania złożone za pomocą tworzenia sytuacji realnej i rysunku,
 - wykorzystuje dane z tabelki do układania zadań,

- umiejętności praktyczne:

a) długość:

- posługuje się linijką w celu mierzenia,
- zapisuje wyniki pomiaru stosując jednostki: cm, m,
- rysuje figury geometryczne zgodnie z podanymi wymiarami,
- dokonuje prostych obliczeń związanych z długością,

b) ciężar:

- waży przedmioty,
- posługuje się jednostkami masy: dag, kg,
- rozumie pojęcie „pół kilograma”,
- oblicza proste zadania związane z ważeniem,
- rozwiązuje łamigłówki związane z ważeniem,

c) objętość:

- odmierza ilość płynów, materiałów sypkich,
- posługuje się miarą litrową, rozumie pojęcie „pół litra”,
- oblicza proste zadania związane z mierzeniem objętości,
- rozwiązuje łamigłówki związane z przelewaniem,

d) czas:

- wymienia po kolei miesiące zaczynając w dowolnym miejscu,
- korzysta z kalendarza,
- odczytuje pełne godziny,
- posługuje się pojęciami: „godzina”, „pół godziny”, „kwadrans”,
- oblicza proste zadania związane z obliczeniami kalendarzowymi i zegarowymi,
- odczytuje daty,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- zapisuje daty różnymi sposobami,

e) obliczenia pieniężne:

- zna monety i banknoty o wartości do 100 zł,
- wypłaca wartość różnymi sposobami,
- radzi sobie w sytuacjach kupna i sprzedaży,
- układa i rozwiązuje proste zadania z treścią o kupowaniu i płaceniu,
- rozumie wartość nabywczą pieniądza,

f) temperatura:

- zna różne termometry,
- odczytuje wskazania termometru.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, abc.tvp.pl, cartoonnetwork.pl, sieciaki.pl, <http://smartygames.com>, <http://www.mapadrogowapolski.pl/>, <http://dladzieci.pl/gry.html>, www.matzoo.pl, www.matmag.pl, www.necio.pl),
- ćwiczenia interaktywne,
- animacje komputerowe,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry matematyczne.

7. Zajęcia komputerowe:

- obsługa komputera:

- zna i stosuje się do regulaminu pracowni komputerowej,
- korzysta z zestawu komputerowego oraz **urządzeń do niego podłączonych**,
- wykorzystuje do swej pracy multimedialne źródła informacji,
- sprawnie wykonuje zadania w edytorze graficznym i tekstowym,
- korzysta z gier i ćwiczeń ze stron internetowych poleconych przez nauczyciela,
- potrafi wskazać różnice między laptopem a palmtopem,

- bezpieczeństwo pracy z komputerem:

- **zna i stosuje zasadę ograniczenia czasowego przed komputerem**,
- bezpiecznie podłącza i wyłącza zestaw komputerowy oraz inne urządzenia,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- bezpiecznie porusza się po Internecie.

wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, internetowe radio),
- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry edukacyjne,
- edytor tekstu, edytor graficzny,
- przeglądarki internetowe.

8. Zajęcia techniczne:

- wychowanie techniczne:

- orientuje się w sposobach wytwarzania przedmiotów codziennego użytku,
- realizuje drogę powstania przedmiotów, od pomysłu do wytworu,
- umiejętnie odmierza potrzebną ilość materiału,
- tnie papier, tekturę, montuje elementy,

- dbałość o bezpieczeństwo:

- zachowuje porządek w miejscu pracy,
- rozumie znaczenie porządku w miejscu w pracy,
- wie o zagrożeniach związanych ze złym korzystaniem z urządzeń domowych,
- wie, jak bezpiecznie poruszać się po drodze jako pieszy.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- prezentacje multimedialne,
- zasoby Internetu (m.in. YouTube).

9. Wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna:

- sprawność fizyczna:

- poprawnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne i proste układy taneczne,
- przyjmuje prawidłową postawę do ćwiczeń,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- poprawnie wykonuje ćwiczenia korygujące postawę,
- potrafi wykonać zwroty w prawo, w lewo, w tył,
- sprawnie kołuje piłkę w miejscu, marszu,
- pokonuje naturalne i sztuczne tory przeszkód,
- wykonuje przewrót w przód,
- uczestniczy w uproszczonych zabawach, grach sportowych i terenowych, przestrzegając reguł,
- pomaga dzieciom niepełnosprawnym,
- potrafi w sposób kulturalny wyrazić emocje zwycięstwa i porażki,

- edukacja zdrowotna:

- przyjmuje właściwą postawę w czasie siedzenia w ławce, przy stole,
- rozumie znaczenie ruchu fizycznego i właściwego odżywiania dla zachowania zdrowia,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa w czasie zajęć ruchowych,
- potrafi wybrać bezpieczne miejsce do zabawy.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube),
- prezentacje multimedialne.

10. Elementy przedsiębiorczości:

- pojęcia ekonomiczne:

- rozumie pojęcie długu i konieczności spłacenia go,
- szacuje wartości,
- posługuje się pieniędzmi,
- rozumie pojęcia: „moneta” i „banknot”,
- rozumie rolę reklamy,
- poznaje słownictwo związane z ekonomią: budżet, wpływy, wydatki, kosztorys, producent, konsument, konkurencja,

- zagadnienia praktyczne:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- radzi sobie w realnych sytuacjach kupna i sprzedaży,
- rozumie, że należy odpowiadać za swoje decyzje,
- planuje zakupy, etapy swojego działania,
- próbuje stworzyć prosty kosztorys,
- próbuje systematycznie oszczędzać,
- wskazuje cel oszczędzania.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, abc.tvp.pl, cartoonnetwork.pl, sieciaki.pl, <http://smartygames.com>, <http://dladzieci.pl/gry.html>, www.necio.pl, <http://www.krainakiko.pl/>, sklep internetowy, rozkłady jazdy),
- ćwiczenia interaktywne,
- animacje komputerowe,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry matematyczne,
- multimedialne gry edukacyjne.

C. Klasa III

1. Edukacja polonistyczna:

- porozumiewanie się i kultura języka:

a) słuchanie:

- obdarza uwagą rówieśników i dorosłych,
- słucha przekazywanych informacji,
- rozumie treść przekazu,
- potrafi wyciągać wnioski z treści słuchanych,

b) uczestniczenie w rozmowie:

- uczestniczy w rozmowach, także inspirowanych literaturą: zadaje pytania, udziela odpowiedzi, prezentuje własne zdanie i formułuje wnioski; poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych,
- dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach społecznych,
- dba o kulturę wypowiedzi, stosuje formy grzecznościowe,
- aktywnie uczestniczy w dyskusji, argumentuje własne zdanie,

c) wypowiada się samodzielnie:

- buduje spójne wypowiedzi wielozdaniowe,
- wypowiada się swobodnie stosując poprawne formy gramatyczne,

- czytanie i pisanie:

a) kodowanie i odkodowywanie:

- odczytuje sens piktogramów i znaków informacyjnych,
- odczytuje uproszczone rysunki,
- pisze czytelnie i estetycznie,
- dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną i interpunkcyjną,
- przepisuje teksty, pisze z pamięci i ze słuchu,
- pisze zdania, krótkie teksty na podstawie własnych przeżyć oraz krótkie teksty swobodne,
- zapisuje kilkuzdaniową wypowiedź, krótkie opowiadanie, krótki opis, list, życzenia, zaproszenie, ogłoszenie,

b) czytanie:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- czyta głośno w sposób płynny nowe teksty,
- czyta po cichu i głośno ze zrozumieniem pytania, polecenia, zadania tekstowe i inne teksty,
- czyta z podziałem na role,
- korzysta z biblioteki – samodzielnie czyta lektury,
- w tekście literackim wyodrębnia czas i miejsce akcji, zdarzenia, osoby oraz fragmenty tekstu,
- wyszukuje informacje w dostępnych źródłach,

- wiedza o języku:

- rozumie pojęcia: „wyraz”, „słowo”, „głoska”, „litera”, „sylaba”, „zdanie”,
- potrafi dzielić wyrazy na sylaby i wyróżnia wyrazy w zdaniu,
- zna kolejność liter w alfabecie,
- wskazuje rzeczowniki, czasowniki oraz przymiotniki,
- intuicyjnie wykonuje ćwiczenia związane z odmianą czasownika przez osoby, czasy, rodzaje,
- rozpoznaje zdania oznajmujące, pytające, rozkazujące, wykrzyknikowe,
- dobiera wyrazy o znaczeniu przeciwnym,
- tworzy rodziny wyrazów,
- rozumie pojęcie wieloznaczności,
- układa rozsypanki wyrazowe i zdaniowe,

- małe formy teatralne:

a) uczestniczenie w zabawach teatralnych:

- uczestniczy w zabawach teatralnych, inscenizacjach, dramie,
- ilustruje mimiką, gestem, ruchem zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego,
- posługuje się świadomie rekwizytem,

b) nauka na pamięć:

- uczy się na pamięć tekstów wierszy, piosenek i fragmentów prozy,
- wygłasza wiersze z pamięci stosując odpowiednią intonację, siłę głosu, tempo.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, wikipedia, <http://www.komiksydladzieci.pl/>, <http://www.zyraffa.pl/>, <http://marcinmilkowski.pl/pl/sownik-ortograficzny-topmenu-33>, <http://www.kalbi.pl>)
- ćwiczenia interaktywne,
- multimedialne gry edukacyjne.

2. Edukacja muzyczna:

- odbiór muzyki:

a) śpiewanie:

- śpiewa samodzielnie piosenki,
- **śpiewa w kanonie**,
- śpiewa w zespole poznane piosenki, śpiewanki i rymowanki,

b) muzykowanie:

- realizuje proste rytmy zgodnie z metrum: głosem, sylabami, ruchem,
- gra proste melodie na instrumentach melodycznych,
- powtarza proste rytmy za pomocą instrumentów,
- liczy wartości rytmiczne,

c) zabawy przy muzyce:

- angażuje uczucia przy słuchaniu muzyki i interpretuje werbalnie i niewerbalnie doznania,
- wyraża ruchem charakter muzyki,
- płąsa i tańczy,
- reaguje na puls rytmiczny, czas trwania wartości rytmicznych, zmianę tempa, metrum i dynamiki,

d) słuchanie muzyki:

- potrafi właściwie zachować się na koncercie,
- rozpoznaje utwory wykonane solo, zespołowo, w kanonie,
- orientuje się w rodzajach głosów ludzkich (sopran, bas),
- rozpoznaje utwory wykonywane przez chór i orkiestrę,
- rozpoznaje brzmienie instrumentów perkusyjnych, dętych, strunowych,
- rozpoznaje formy muzyczne: AB i ABA,
- wie, jaką pozę przyjąć przy śpiewaniu hymnu,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- tworzenie muzyki:

a) wiedza o muzyce:

- wie, że muzykę można zapisać i odczytać,
- rozumie pojęcia: „metrum”, „klucz wiolinowy”, „cała nuta”, „półnuta”, „ćwierćnuta”, „ósemka”, „pauza półnutowa”, „pauza ćwierćnutowa”,
- rozróżnia podstawowe elementy muzyki: melodię, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamikę,
- rozpoznaje różne rodzaje muzyki,

b) tworzenie:

- ilustruje sceny i sytuacje inspirowane muzyką,
- improwizuje głosem i na instrumentach według ustalonych zasad,
- tworzy improwizacje ruchowe do muzyki,
- wykonuje proste utwory, interpretuje je zgodnie z ich rodzajem i funkcją.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, wikipedia),
- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne.

3. Edukacja plastyczna:

- rozpoznawanie wytworów sztuki:

- potrafi rozpoznać malarstwo, rzeźbę, grafikę, architekturę,
- rozróżnia dyscypliny sztuki (fotografia, film), przekazy medialne (telewizja, Internet), a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową,
- wypowiada się na temat poznanych form sztuki,
- nazywa przedmioty charakterystyczne dla sztuki swojego regionu,
- rozpoznaje dzieła architektury i sztuk plastycznych należących do dziedzictwa kulturowego Polski i Europy, opisuje ich cechy charakterystyczne,

- wyrażanie własnego „ja” poprzez formy plastyczne:

a) tworzenie form płaskich i przestrzennych:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- tworzy pracę plastyczną na płaszczyźnie posługując się znanymi środkami wyrazu artystycznego: barwą, kształtem, fakturą,
- wykonuje prace plastyczne związane ze sztuką użytkową: plakaty, ulotki reklamowe,
- stosuje określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne,
- wykonuje proste projekty w zakresie sztuki użytkowej,

b) ilustrowanie:

- wykonuje ilustracje do sytuacji realnych i fantastycznych,
- przedstawia za pomocą ilustracji treści utworów literackich i muzycznych,

c) wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- korzysta z edytora tekstu i programu graficznego do działalności twórczej,
- wykorzystuje zasoby Internetu do poznawania dorobku kulturalnego Polski i Europy,
- korzysta z narzędzi multimedialnych przy tworzeniu i recepcji plastycznej.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- edytor tekstu, edytor grafiki, PowerPoint,
- zasoby Internetu (m.in. YouTube, <http://www.photofancy.pl/app/collage>).

4. Edukacja społeczna z elementami etyki:

- odróżnianie dobra od zła:

a) kontakty z dorosłymi i rówieśnikami:

- potrafi odróżnić, co jest dobre, a co złe,
- stara się być prawdomówny i sprawiedliwy,
- nie krzywdzi innych,
- pomaga słabszym i potrzebującym,
- docenia wartość cudzej własności,

b) współpraca w grupie, reguły:

- współpracuje z grupą w czasie zabawy, nauki i w sytuacjach życiowych,
- przestrzega reguł obowiązujących wśród rówieśników i dorosłych,
- stosuje właściwe formy grzecznościowe,
- zna prawa i obowiązki ucznia,
- zachowuje się właściwie w sytuacjach konfliktowych,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

c) bezpieczeństwo:

- wie, gdzie można bezpiecznie organizować zabawy, a gdzie nie można i dlaczego,
- zna zagrożenia ze strony ludzi,
- potrafi powiadomić dorosłych o zaistniałym wypadku, grożącym niebezpieczeństwem,
- zna numery alarmowe,

- rodzina, społeczność lokalna:

a) rodzina:

- zna podstawowe relacje między najbliższymi,
- wypełnia obowiązki domowe,
- identyfikuje się ze swoją rodziną i jej tradycjami,
- wie, jaką pracę wykonują jego najbliżsi i że otrzymują za to pieniądze,
- stara się dostosować do statusu ekonomicznego rodziny,

b) społeczność lokalna:

- rozumie potrzebę utrzymania dobrych relacji z sąsiadami, szanuje ich prawo do pracy i odpoczynku,
- jest chętny do pomocy,
- jest tolerancyjny wobec innych narodowości i tradycji kulturowej,
- wie, że wszyscy ludzie mają równe prawa,
- wie, w jakim mieszka regionie, województwie,
- uczestniczy w wydarzeniach organizowanych przez społeczność lokalną,
- zna ludzi zasłużonych dla swojej miejscowości,

- wychowanie patriotyczne, przynależność do Europy:

a) przynależność narodowa:

- zna ważne obiekty i tradycje własnego regionu,
- zna swoją narodowość i symbole narodowe,
- zna najważniejsze wydarzenia historyczne,
- wymienia kilku sławnych Polaków,

b) przynależność do Europy:

- wie, że Polska jest krajem należącym do Unii Europejskiej,
- zna flagę i hymn Unii Europejskiej.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, wikipedia, klasoteka.pl, <http://www.warszawa360.pl>),
- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry edukacyjne.

5. Edukacja przyrodnicza:

- prowadzi i obserwuje proste doświadczenia przyrodnicze, dostrzega zależność przyczynowo-skutkową,
- zna życie wybranych ekosystemów: las, ogród, łąka, sad, pole, zbiornik wodny,
- zna warunki konieczne do życia roślin i zwierząt,
- wie, jaki pożytek przynoszą ludziom i środowisku zwierzęta,
- nazywa zwierzęta i rośliny charakterystyczne dla wybranych regionów Polski,
- nazywa podstawowe narządy wewnętrzne człowieka i zwierząt,
- zna wpływ przyrody nieożywionej na życie ludzi, zwierząt i roślin,
- rozróżnia typowe krajobrazy Polski,
- podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody,
- chroni przyrodę: nie śmieci, pomaga zwierzętom, oszczędza wodę, szanuje rośliny,
- rozumie zasady racjonalnego odżywiania,
- rozumie konieczność kontrolowania stanu zdrowia,
- w miarę możliwości dba o zdrowie i bezpieczeństwo innych,
- wie, jak zachować się odpowiednio do warunków atmosferycznych.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, sieciaki.pl, wirtualne spacerzy, Google Sky, G0ogle Earth, <https://pomagam.wwf.pl>, <http://www.dla-dzieci.com.pl>, klasoteka.pl , <http://wirtualnykraj.pl/>, <http://ekodzieciaki.mos.gov.pl/ekozabawa>),
- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry edukacyjne.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

6. Edukacja matematyczna:

- kształtowanie myślenia matematycznego:

- klasyfikuje obiekty,
- tworzy serie,
- ustala równoliczność,
- dostrzega i kontynuuje regularność,
- uzupełnia układ poprzez dodanie obiektów nowych spełniających warunek,
- dostrzega relacje między obiektami i łączy je,
- określa położenie obiektów względem innych,
- wyprowadza kierunki od siebie i innych,
- dostrzega symetrię,
- rozumie i stosuje powiększenie i pomniejszenie figur,

- sprawność rachunkowa:

a) kształtowanie pojęcia liczby:

- liczy w przód i w tył od danej liczby o 1, o 10,
- liczy setkami do 1 000,
- rozumie dziesiętkowy system pozycyjny,
- zapisuje i odczytuje liczby w zakresie 1 000,
- porównuje liczby w zakresie 1 000,

b) działania arytmetyczne i ich praktyczne zastosowanie:

- dodaje i odejmuje w zakresie 100,
- sprawdza odejmowanie za pomocą dodawania,
- poznaje pojęcia: „iloczyn” i „iloraz”,
- mnoży i dzieli w pamięci w zakresie 100,
- używa mnożenia jako sprawdzenia dzielenia,
- oblicza działania z niewiadomą,
- radzi sobie w obliczeniach wielodziałaniowych stosując kolejność wykonywania działań,
- używa tabeli systemu dziesiętnego do obliczania sum i różnic,
- wykorzystuje własności działań w trudniejszych obliczeniach,
- kształci rachunek pamięciowy korzystając z gier i portali edukacyjnych,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

c) rozwiązywanie zadań tekstowych:

- rozwiązuje proste zadania z treścią,
- oblicza zadania na porównywanie różnicowe,
- tworzy sytuacje realne do zadań na porównywanie ilorazowe,
- potrafi złączyć dwa zadania uzupełniające się w jedno złożone,
- zmienia dane w zadaniu tworząc zadania analogiczne,
- stara się poprawiać zadania źle sformułowane i je rozwiązuje,
- wyjaśnia swój sposób dochodzenia do rozwiązania,

- umiejętności praktyczne:

a) długość:

- posługuje się linijką w celu mierzenia długości, wysokości i szerokości przedmiotów,
- dokonuje pomiaru odległości,
- stosuje jednostki: mm, cm, m, km,
- rysuje figury geometryczne zgodnie z podanymi wymiarami,
- dokonuje prostych obliczeń związanych z długością,

b) ciężar:

- waży przedmioty,
- różnicuje przedmioty według masy,
- posługuje się jednostkami masy: g, dag, kg, t,
- oblicza proste zadania związane z ważeniem,
- rozwiązuje łamigłówki związane z ważeniem,

c) objętość:

- odmierza ilość płynów, materiałów sypkich,
- posługuje się miarą litrową, rozumie pojęcia: „pół litra”, „**ćwierć litra**”,
- oblicza proste zadania związane z mierzeniem objętości,
- rozwiązuje łamigłówki związane z przelewaniem,

d) czas:

- wymienia po kolei miesiące zaczynając w dowolnym miejscu,
- korzysta z kalendarza przy planowaniu,
- odczytuje godziny z zegarów cyfrowych i tradycyjnych w systemie 12- i 24-godzinnym,
- posługuje się pojęciami: „godzina”, „pół godziny”, „kwadrans”,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- oblicza proste zadania związane z obliczeniami kalendarzowymi i zegarowymi,
- porządkuje daty chronologicznie,
- korzysta z cyfr rzymskich,

e) obliczenia pieniężne:

- zna monety i banknoty będące w obiegu,
- wypłaca wartość różnymi sposobami,
- rozumie pojęcia: „cena”, „wartość” i „ilość”,
- radzi sobie w sytuacjach kupna i sprzedaży,
- układa i rozwiązuje proste zadania z treścią o kupowaniu i płaceniu,
- rozumie wartość nabywczą pieniądza,

f) temperatura:

- zna różne termometry,
- odczytuje wskazania termometru powyżej i poniżej zera.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, <http://abecadlo.cauchy.pl/>, <http://smartygames.com>, <http://dladzieci.pl/gry.html>, www.matzoo.pl, www.matmag.pl, [klasoteka.pl](http://www.klasoteka.pl), <http://www.gry.jeja.pl>, <http://www.yummy.pl>),
- ćwiczenia interaktywne,
- animacje komputerowe,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry matematyczne.

7. Zajęcia komputerowe:

- obsługa komputera:

- zna i stosuje się do regulaminu pracowni komputerowej,
- korzysta z zestawu komputerowego oraz urządzeń do niego podłączonych,
- poszukuje źródeł informacji w Internecie, wie, jak je kopiować i wykorzystywać do swojej pracy,
- zna pojęcia: „Wi-Fi” i „router”; wie, jak korzystać z sieci bezprzewodowej,
- zna bezpieczne strony internetowe, korzysta z testów, ćwiczeń i gier online,
- sprawnie korzysta ze swojej skrzynki pocztowej,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- zna pojęcia: „spam”, „wirus” oraz rozumie płynące z nich zagrożenia,
- **korzysta z oprogramowania antywirusowego,**
- formatuje zdjęcia oraz obrazy,
- wykonuje prezentację multimedialną w parze lub grupie,
- sprawnie wykonuje zadania w edytorze graficznym, tekstowym,
- zapisuje pliki na różnych nośnikach pamięci,
- **zna nowości technologiczne, poszukuje nowych, ciekawych programów i gadżetów,**
- potrafi wskazać różnice między laptopem a laptopem konwertowalnym,

- bezpieczeństwo pracy z komputerem:

- przyjmuje właściwą postawę przy pracy z komputerem,
- bezpiecznie podłącza urządzenia multimedialne do komputera,
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera,
- bezpiecznie porusza się po Internecie, zna zagrożenia płynące z Internetu.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, internetowe radio),
- ćwiczenia interaktywne,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry edukacyjne,
- edytor tekstu, edytor graficzny,
- przeglądarki internetowe,
- komunikator: Skype,
- GPS.

8. Zajęcia techniczne:

- wychowanie techniczne:

- zna urządzenia i maszyny transportowe i wytwórcze,
- zna niektóre urządzenia elektryczne,
- orientuje się w rodzajach budowli,
- zna niektóre urządzenia elektryczne,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- określa wartość urządzeń technicznych wg kryterium użyteczności, ekonomicznego i estetycznego,
- posiada umiejętności: odmierzania potrzebnej ilości materiału, cięcia papieru, tektury, montażu modeli z różnych materiałów według prostych schematów i instrukcji,
- planuje kolejne czynności, dobiera materiały i narzędzia,

- dbałość o bezpieczeństwo:

- utrzymuje ład i porządek w swoim miejscu pracy, właściwie używa urządzeń i narzędzi.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- prezentacje multimedialne,
- zasoby Internetu (m.in. YouTube).

9. Wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna:

- sprawność fizyczna:

- realizuje marszobieg co najmniej 15-minutowy,
- potrafi wykonać próbę siły mięśni brzucha i gibkości,
- pokonuje przeszkody naturalne,

- trening zdrowotny:

- przyjmuje właściwe pozycje i ustawienia do ćwiczeń,
- wykonuje przewrót w przód,
- skacze na skakance,
- przeskakuje nad przeszkodą jedno- i obunóż,
- wykonuje ćwiczenia równoważne,

- sport i wypoczynek:

- rzuca, chwyta, kozłuje, prowadzi i podaje piłkę,
- jeździ na rowerze, wrotkach, łyżwach,
- bierze udział w grach i zabawach ruchowych przestrzegając zasad i norm,
- wie, jak zachować się w sytuacji porażki i zwycięstwa,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- edukacja zdrowotna:

- dba o czystość i higienę osobistą,
- dba o prawidłową postawę siedząc, stojąc, idąc,
- dostrzega znaczenie aktywności ruchowej i odżywiania dla zdrowia,
- posługuje się przyborami zgodnie z ich przeznaczeniem.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube),
- prezentacje multimedialne.

10. Elementy przedsiębiorczości:

- pojęcia ekonomiczne:

- konsument,
- handel wymienny,
- waluta,
- podatek,
- ciąg technologiczny.

- zagadnienia praktyczne:

- planuje własną pracę,
- szuka oszczędnych rozwiązań w życiu codziennym,
- przewiduje skutki własnego działania, dokonuje samooceny,
- stara się uświadomić sobie, co jest potrzebne do osiągnięcia sukcesu.

- wykorzystanie narzędzi multimedialnych:

- zasoby Internetu (m.in. YouTube, abc.tvp.pl, sieciaki.pl, <http://smartygames.com>, <http://dladzieci.pl/gry.html>, www.necio.pl, <http://www.krainakiko.pl/>, sklep internetowy, rozkłady jazdy),
- ćwiczenia interaktywne,
- animacje komputerowe,
- prezentacje multimedialne,
- multimedialne gry matematyczne,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- multimedialne gry edukacyjne.

Uwagi końcowe do treści nauczania:

- A. przedstawione treści nauczania są skierowane do wszystkich dzieci bez względu na wiek rozpoczęcia nauki, specyficzne potrzeby edukacyjne oraz rozpoznane zdolności,
- B. spiralne ułożenie treści w planie dydaktycznym pozwala na kilkakrotne powracanie do treści edukacyjnych, co ułatwia utrwalenie, uzupełnienie i poszerzenie umiejętności w tym również uzupełnienie powstałych braków, jeśli uczeń nie opanował ich wcześniej,
- C. warunki pracy w klasach mieszanych, pozwalające na dostosowanie form pracy do uczniów w młodszym i starszym wieku, jak również dla tych o specyficznych potrzebach edukacyjnych:
 - a. dostosowywanie tempa pracy w klasie,
 - b. zróżnicowanie zadań, gier i zabaw,
 - c. częste stosowanie pracy w parach, grupach,
 - d. stworzenie odpowiedniej atmosfery zachęcającej do działania poprzez częste pochwały, a wyeliminowanie uwag krytycznych,
 - e. indywidualizacja podejścia do każdego dziecka poprzez poznanie go i wnikliwą obserwację,
 - f. różnicowanie prac domowych,
 - g. stosowanie kart pracy z zadaniami do wyboru,
 - h. organizowanie konkursów,
 - i. stosowanie metody projektu,
 - j. drama,
 - k. stosowanie bajek i opowieści,
 - l. zadanie twórcze.
- D. zaproponowany w dalszej części programu system oceniania opiera się na umiejętnościach uczniów, co umożliwi nauczycielowi rozpoznanie ich mocnych i słabych stron. System oceniania pozwala na sformułowanie szerokiej oceny opisowej uwzględniającej aktualny poziom umiejętności, co jest idealnym narzędziem do indywidualizacji pracy z każdym uczniem,
- E. stosowanie kompleksowego systemu weryfikowania umiejętności pozwala na odpowiednie stosowanie proponowanych w programie metod pracy adresowanych indywidualnie do każdego dziecka.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

VIII. TIK W EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ ZE SZCZEGÓLNYM UWZGLĘDNIENIEM EDUKACJI MATEMATYCZNEJ I ELEMENTÓW PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

Cel wprowadzenia TIK

Celem wprowadzania narzędzi TIK do procesu edukacyjnego jest konieczność podążania za postępem cywilizacyjnym. Obecnie technologie informacyjno-komunikacyjne są niezbędne do życia i pracy w społeczeństwie informacyjnym, co stawia przed szkołami wyzwanie odnośnie zmian w zakresie dydaktyki pracy z uczniami, przy wykorzystaniu tych funkcjonalnych narzędzi, które pozwolą dzieciom wyszukiwać, przetwarzać i korzystać z dostępnych informacji. Dostęp do nich jest coraz bardziej powszechny. Zbiorowość szkolna złożona jest z uczniów o standardowych potrzebach, uczniów zdolnych, różnicowanych wiekowo (np. 6 i 7 latki) jak również o specyficznych potrzebach edukacyjnych (SPE). Dostarczenie kompleksowego rozwiązania stwarza równe szanse dla odkrywania swoich zdolności, rozwijania ich, osiągnięcia harmonii rozwojowej wszystkim uczestnikom procesu edukacyjnego. Jednym ze sposobów podniesienia jakości edukacji jest stosowanie narzędzi TIK. W dzisiejszym świecie prawie niemożliwe jest funkcjonowanie bez umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

TIK w nauczaniu 6 latków i uczniów o SPE

Program zakłada wykorzystanie narzędzi TIK w pracy z każdym uczniem. Uczniowie sześciolatek oraz uczniowie o SPE korzystają na tym najbardziej. Pozwalają one rozwijać kreatywność, wspomagają samokontrolę oraz procesy uczenia się. Atrakcyjna grafika zasobów multimedialnych wyzwała u dzieci większą motywację do wykonywania zadań. Pracując z klawiaturą i ekranem dotykowym uczniowie usprawniają małą motorykę, orientację na płaszczyźnie. Materiały multimedialne uprzystępniają trudniejsze treści i wizualizują nieznanym dzieciom pojęcia. Wykorzystanie tablicy multimedialnej pozwala dostosować nauczycielowi treści dla uczniów niedowidzących poprzez zastosowanie wysokiego kontrastu w elementach multimedialnych. Formą nagradzania są wykorzystane w zasobach multimedialnych informacje zwrotne w postaci feedbacków.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Należy pamiętać, że komputer używany na co dzień, stał się łącznikiem między uczniem, a nauczycielem. Włączenie do nauki komputera ożywia atmosferę i mobilizuje do pracy na zajęciach.

Zindywidualizowanie nauczania wymaga zwrócenia uwagi na potrzeby wszystkich uczniów, w szczególności uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, w tym uczniów niepełnosprawnych. Zastosowanie TIK pozwala uczniom ze SPE na uczestnictwo w edukacji na równi z innymi, służąc im w lepszym przygotowaniu się do uczenia się przez całe życie i późniejszej pracy. TIK jest dodatkowym środkiem dydaktycznym, który można wielokrotnie wykorzystać poprzez powtarzanie zadań.

Korzyści płynące z wykorzystania TIK

Program przewiduje realizację zajęć z zastosowaniem TIK we wszystkich edukacjach.

Korzyści:

A. po stronie nauczyciela:

- a. przygotowanie warsztatu pracy- obudowa multimedialna, zasoby Internetu,
- b. dokumentowanie pracy ucznia- filmy, zdjęcia, nagrania stworzone w ramach projektów edukacyjnych,
- c. ocenianie i ewaluacja,
- d. stosowanie różnych form przekazu treści – multimedialne gry, animacje, ćwiczenia interaktywne, programy komputerowe, edytory tekstów, zasoby Internetu, GPS, kamera, telefon komórkowy, MP 3, MP 4,
- e. uatrakcyjnienie procesu dydaktycznego,
- f. poszerzenie oferty dydaktycznej szkoły,
- g. alternatywa tradycyjnych narzędzi placówki edukacyjnej.

B. po stronie ucznia:

- a. ćwiczenie małej motoryki – obsługa ekranu dotykowego, klawiatury,
- b. powiązanie zagadnień matematycznych z innymi dziedzinami nauki- ćwiczenia interaktywne, gry multimedialne,
- c. nauka orientacji na płaszczyźnie – ćwiczenia interaktywne, gry multimedialne, zasoby Internetu,
- d. rozwijanie aktywności poznawczej – multimedialne gry, animacje, ćwiczenia interaktywne, programy komputerowe, edytory tekstów, zasoby Internetu, GPS, kamera, telefon komórkowy, MP 3, MP 4,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- e. wizualizowanie nieznanymi pojęć – filmy, prezentacje multimedialne, animacje,
- f. pozyskiwanie informacji z różnych źródeł – zasoby Internetu, pozyskiwanie informacji za pomocą nagrań audio i video, rejestracja efektów pracy podczas projektów edukacyjnych,
- g. praca w grupie – gry multimedialne,
- h. nadążanie za postępem technologicznym,
- i. przeciwdziałanie wykluczeniu technologicznemu – dostępność narzędzi TIK w czasie zajęć dydaktycznych.

Przykłady proponowanych działań innowacyjnych w zakresie TIK ujętych w obecnym planie dydaktycznym w postaci środków dydaktycznych wraz z przykładami ich wykorzystania w edukacji matematycznej i podstaw przedsiębiorczości w powiązaniu z innymi edukacjami:

- a) filmy edukacyjne z zasobów Internetu do przekazywania treści podstaw przedsiębiorczości, przyrodniczych, społecznych,
- b) ćwiczenia interaktywne mają na celu indywidualizację, ułatwienie rozumienia treści nauczania, aktywizację i funkcjonalność stosowania w dowolnym momencie zajęć. Proponowane ćwiczenia dotyczą: klasyfikowania zbiorów, porównywania elementów, rozpoznawania figur geometrycznych, dokonywania obliczeń matematycznych w zakresie czterech działań, wskazań zegara i obliczeń zegarowych. Są one skorelowane z treściami innych edukacji, np. szeregowanie dzieci wg wzrostu, rozdzielanie przyborów szkolnych między dziećmi, odszyfrowywanie haseł poprzez działania matematyczne.
- c) prezentacje multimedialne służą uprzystępnieniu treści, rozwijaniu umiejętności, dostrzegania następstwa czasowego, stanowią wstęp do treści wykorzystywanych w edukacji matematycznej oraz podstaw przedsiębiorczości, np. prezentacje o segregowaniu śmieci, posługiwaniu się tabelą liczbową, o banku, o rozkładzie jazdy,
- d) animacje komputerowe służą wizualizacji treści, stanowią wstęp do treści z różnych edukacji, np. animacja o locie w kosmos, system dziesiętny,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- e) multimedialne gry edukacyjne ćwiczą pamięć, uczą przestrzegania reguł, zasad zdrowej rywalizacji, uczą ograniczeń czasowych, w osobliwy sposób łączą technikę rachunkową z treściami z pozostałych edukacji,
- f) multimedialne gry, łamigłówki, zagadki rozwijają logiczne myślenie. Są to szyfry, rebusy, labirynty, gry typu memo, gry planszowe, kolorowanki matematyczne, puzzle, łączące edukację matematyczną z polonistyczną, przyrodniczą,
- g) strony internetowe i programy z zasobami matematycznymi służą wzmocnieniu motywacji, budują wiarę w siebie, pozwalają osiągnąć sukces, np. matzoo, 2+2,
- h) proste programy graficzne wykorzystywane w czasie zajęć komputerowych oraz projektów edukacyjnych, np. Paint, Mały Malarz, rozwijające kreatywność, wyobraźnię, wspomagają edukację matematyczną,
- i) korzystanie z nowoczesnych urządzeń elektronicznych: komputer, tablet, telefon komórkowy, pendrive, aparat cyfrowy, dyktafon, odtwarzacze MP3 i MP4, GPS, służące zajęciom ruchowym, muzycznym,
- j) komunikatory służące budowaniu relacji społecznych, np. Gadu- Gadu, Skype.

Wszystkie zasoby wykorzystywane są do korelacji edukacji matematycznej i podstaw przedsiębiorczości z pozostałymi edukacjami. Narzędzia TIK stanowią punkt wyjściowy do treści z edukacji matematycznej i elementów przedsiębiorczości lub służą rozwijaniu umiejętności określonej w celu zajęć.

Ogólnodostępne narzędzia TIK

W Internecie dostępnych jest wiele narzędzi TIK umożliwiających nauczycielowi samodzielne tworzenie zasobów edukacyjnych. Zalecane jest skorzystanie z poniższej listy linków lub stworzenie własnej bazy takich narzędzi. Dzięki temu nauczyciel będzie mógł wykorzystać dodatkowe materiały na lekcje lub stworzyć je samodzielnie dostosowując je do potrzeb uczniów i warunków nauczania:

Lista linków

www.didakta.pl (programy i gry on-line oraz ćwiczenia on-line)

www.edu.tvp.pl (nagrania, prezentacje, filmy, programy telewizyjne)

www.ninateka.pl (baza materiałów)

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

www.scholaris.pl (portal z zasobami edukacyjnymi)

<http://gry-dladziewczyn.pl/gry-matematyczne/> (gry dla dzieci)

www.matzoo.pl (gry i ćwiczenia matematyczne)

www.matmag.pl (platforma e-learningowa do matematyki)

<http://gry-dladzeci.pl/gry-edukacyjne/> (gry matematyczne; gry ekologiczne)

<http://ciufcia.pl/> (gry dla dzieci)

<http://www.abecadlo.cauchy.pl> (zagadki, łamigłówki)

www.matematyka.net

<http://wirtualnykraj.pl/>

www.klasoteka.pl (gry edukacyjne dla dzieci)

<http://smartygames.com> (gry edukacyjne w języku angielskim)

<http://www.gry.jeja.pl/> (różne rodzaje gier, w tym także matematyczne)

<http://ekodzieciaki.mos.gov.pl> (gry w temacie ekologii)

IX. PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW

Diagnoza wstępna jako początek poznania dzieci

Dzieci przychodzące do klasy pierwszej są dla nauczyciela wielolicznym zbiorem osobowości, które trzeba dość szybko rozpoznać, aby dostosować program do potrzeb edukacyjnych każdego ucznia.

Na początku klasy I należy przeprowadzić diagnozę wstępną. Poznanie dziecka to nie tylko jego stan psychofizyczny na początku nauki, ale również jego przeszłość. Dlatego należy poznać otoczenie ucznia poprzez przeprowadzenie rozmów z rodzicami (opiekunami) w celu poznania historii życia dziecka, jego problemów zdrowotnych, wychowawczych oraz sumienne nazwanie ewentualnych trudności (mogą do tego posłużyć przygotowane kwestionariusze pytań, ankiet). Na tym etapie należy za zgodą rodziców zgromadzić dokumenty od specjalistów, którzy wskażą istniejące problemy (również zdolności) dziecka i określą sposoby pomocy zapewnianych przez szkołę. Następnym aspektem poznania będzie osobowość ucznia i jego stylu uczenia. Nauczyciel może skorzystać z **profilu dominacji**⁷ Carli Hannaford, dzięki któremu określi, która półkula mózgowa jest dominująca. Preferowana strona mózgu zawiaduje jedną stroną ciała i wyznacza sposób poznania. Kiedy się uczymy, zawsze odwołujemy się do swojego profilu, który determinuje, jakimi zmysłami łatwiej przyswajamy nowe informacje.

W profil dominacji wpisuje się również **teoria Howarda Gardnera**⁸, który stwierdził, że każda jednostka posiada zbiór zdolności, decydujących o jej indywidualności i sposobie funkcjonowania. Gardner wyróżnił dziewięć inteligencji, wśród których znalazły się:

- inteligencja logiczno-matematyczna, która cechuje dzieci kreatywne, logiczne i dociekliwe,
- inteligencja wizualno-przestrzenna, która dominuje u dzieci myślących obrazami, z bogatą wyobraźnią i dobrą orientacją przestrzenną,
- inteligencja interpersonalna, która jest preferowana u dzieci komunikatywnych, łatwo nawiązujących znajomości, odważnych w komunikowaniu się z innymi i lubiących towarzystwo rówieśników,
- inteligencja kinestetyczna, która jako sposób poznania przyjmuje ruch i kontakt fizyczny.

⁷ C. Hannaford, *Profil dominujący. Jak rozpoznać Twoje Dominujące Oko, Ucho, Półkulę Mózgową, Rękę i Nogę*, Międzynarodowy Instytut Neuro-Kinezylogii 2003 r.

⁸ H. Gardner, *Inteligencje wielorakie. Nowe horyzonty w teorii i praktyce*, MT BIZNES, Warszawa 2009.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Posługując się tymi koncepcjami nauczyciel może przygotować właściwy dobór metod i środków nauczania dla każdego ucznia. Jednym z narzędzi do diagnozy dominującej półkuli i stylu uczenia są szeroko opisane w literaturze „leniwe ósemki”.

Po poznaniu profilu psychologicznego dziecka należy określić poziom umiejętności umysłowych i społecznych niezbędnych do rozpoczęcia nauki w szkole.

Po przeprowadzeniu diagnozy wstępnej nauczyciel dostosowuje treści i metody pracy do potrzeb dziecka. Nawiązuje współpracę z innymi pracownikami szkoły, a przede wszystkim z rodzicami.

X. OCENIANIE OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH DZIECI

1. Sposób i funkcja oceny

Ocenianie osiągnięć edukacyjnych polega na rozpoznawaniu przez nauczycieli poziomu i postępów w opanowaniu przez uczniów wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania uwzględniających tę podstawę.

Funkcja oceny w klasach I-III:

- diagnozuje, tzn. pozwala ocenić nauczycielowi, na jakim poziomie znajduje się uczeń, poznać jego mocne i słabe strony,
- informuje ucznia i rodzica, na jakim poziomie opanowania wiedzy znajduje się aktualnie uczeń,
- motywuje do działania, zachęca do zdobywania wiedzy.

Sposób oceniania:

- ocena cząstkowa (bieżąca), śródroczna i roczna ucznia o charakterze opisowym,
- ocena jest zawsze konstruktywna, zawiera opis tego, co uczeń już osiągnął i umie,
- w ocenie opisowej wymienione są umiejętności, które uczeń musi doskonalić (zalecenia),
- jako najważniejszą ocenę dla ucznia proponuje się jak najczęstsze stosowanie oceny ustnej (słownej), która następuje zaraz po wykonaniu zadania. Powinna być krótka, rzeczowa i sformułowana w sposób zrozumiały dla słuchacza, głównie w formie pochwał, np.
 - płynnie to przeczytałeś,
 - dobrze pracujesz,
 - twój rysunek jest bardzo staranny,
 - starannie wykonałeś tę pracę,
- w pierwszym miesiącu nauki klasy I nie należy stosować oceny negatywnej, zarówno pisemnej, jak i ustnej.

Częstotliwość oceniania

Nauczyciel dokonuje oceny:

- bieżącej/cząstkowej,
- śródrocznej,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- rocznej.

Trend oceniania

Zauważalna jest tendencja do odchodzenia od sztywnych kryteriów ocen, które nie oddają pełnego obrazu dokonywanych przez ucznia postępów ani posiadanych przez niego umiejętności. Zgodnie z założeniami projektu ustawy o zmianie ustawy o systemie oświaty wszelkie oceny dokonywane wobec uczniów klas I- III (zarówno bieżące, jak i śródroczne oraz roczne) powinny mieć formę opisową. Forma opisowa ma mieć postać opinii, zawierających informacje o tym, co uczeń zrobił dobrze, co i jak powinien poprawić i jak ma się dalej uczyć. Oceny w formie opisowej pozwalają dać uczniom i ich rodzicom jasny przekaz, o poziomie osiągnięć edukacyjnych, a także pomóc dzieciom pokonać trudności w nauce poprzez wskazanie błędów i sposobów radzenia sobie z nimi. Należy zwrócić również uwagę na silny nacisk na operowanie zwrotami pozytywnymi, bez elementów negatywnych, które mogą zniechęcić uczniów do dalszej pracy. Zamiast używać słów wartościujących typu: pięknie, cudownie, lepiej zwrócić uwagę na to, co zauważalne i odczuwalne w danej pracy czy aktywności ucznia (np. *Bardzo spodobał mi się sposób w jaki opowiedziałas swoją historyjkę., Widzę, że użyłaś pięknych kolorów do namalowania jesiennego drzewa*). Warto odnosić aktualne osiągnięcie ucznia do jego poprzednich osiągnięć (np. *Jeszcze wczoraj napisanie cyfry „4” sprawiało ci trudność, a dziś już potrafisz ją napisać, gratuluję!*).

Wszystkie oceny zarówno śródroczne, jak i oceny roczne powinny być ocenami wspierającymi. Czyli powinny stymulować rozwój ucznia. Ocena musi być uzasadniona i wyposażona w komentarz.

2. Co podlega ocenie?

Ocenie podlegają wszystkie wytwory pracy ucznia, tzn. wypowiedzi ustne, prace pisemne, praca na zajęciach, prace domowe, aktywność na zajęciach, zachowanie oraz praca w grupie. Szczegółowy zakres umiejętności i wiedzy podlegającej ocenianiu zawarty jest w poniższej tabelce.

Należy pamiętać, że proponowane formy oceniania muszą uwzględniać indywidualne cechy oraz możliwości każdego z uczniów, a także wiek rozwojowy w związku z sześciolatkami w klasie pierwszej. Niezależnie od formy oceny, nie powinna

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

być ona jednoznacznie negatywna, ponieważ każdy uczeń ma mocne i słabe strony. Przykładowo: jeżeli jakieś zadanie zostało wykonane źle, należy dowiedzieć się, dlaczego tak się stało (być może uczeń nie zrozumiał polecenia, zadania), a następnie wskazać uczniowi popełnione błędy z jednoczesnym zaznaczeniem, że może to poprawić oraz pokazać sposób, w jaki może to zrobić, np.:

- napisałeś tę literkę w dobrych liniach, ale spójrz na kierunek pisania, przy następnej literce zwróć na to uwagę,
- działanie zapisałeś dobrze, ale sprawdź wynik na liczmanach, używaj ich przy każdym liczeniu,
- twoja technika czytania bardzo się poprawiła, pamiętaj jednak o znakach interpunkcyjnych.

W edukacji wczesnoszkolnej ocenianiem obejmuje się następujące umiejętności:

- umiejętność wypowiedzania się,
- umiejętność czytania,
- umiejętność pisania,
- poprawność wypowiedzi pisemnych,
- sprawność rachunkową w zakresie od poziomu nauczania,
- myślenie matematyczne,
- rozwiązywanie zadań tekstowych,
- ogólną wiedzę o otaczającym świecie,
- zajęcia komputerowe,
- umiejętności o charakterze plastyczno – technicznym,
- umiejętności sportowe.

3. W jaki sposób należy zbierać informacje do oceniania?

W zbieraniu informacji do oceniania przydatne są:

- rozmowa z rodzicami/opiekunami ucznia,
- diagnoza wstępna,
- obserwacja na zajęciach,
- analiza wytworów ucznia,
- sprawdziany i testy,
- prace domowe,
- edukacyjne gry multimedialne i tradycyjne,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- matematyczne gry multimedialne i tradycyjne,
- filmy, zdjęcia, nagrania audio powstałe w czasie realizacji zajęć oraz projektów edukacyjnych
- praca z zasobami portalu internetowego.

4. Ocena opisowa

W klasach I-III jako ocenę cząstkową, semestralną i roczną stosuje się ocenę opisową.

Proponowane kryteria cząstkowej oceny opisowej do niektórych umiejętności:

- W zakresie edukacji polonistycznej:
 - a) mówienie:
 - wymowa: prawidłowo wymawia wszystkie głoski, nieprawidłowo wymawia głoski (przykłady),
 - wypowiedzi: zamyka myśli w granicach zdania, wypowiada się pojedynczymi wyrazami, jego wypowiedzi są zrozumiałe, bierze udział w dyskusjach, nie bierze udziału w dyskusjach.
 - b) czytanie:
 - płynność: głośkuje, sylabizuje, czyta metodą mieszaną, całościowo wyrazami, płynnie bez zatrzymywania się,
 - tempo: za wolne, prawidłowe, szybkie,
 - wyrazistość: zwraca uwagę/nie zwraca uwagi na znaki przestankowe, stosuje/nie stosuje pauzy logiczne, z naturalną intonacją.
 - c) pisanie:
 - czytelność: prawidłowo, zgodnie z kierunkiem/nieprawidłowo, niezgodnie z kierunkiem odtwarza kształt liter, prawidłowo/nieprawidłowo łączy litery,
 - estetyka: pisze estetycznie/niestetycznie.
 - d) poprawność wypowiedzi pisemnych:
 - ortograficzna: pisze bezbłędnie/popelnia nieliczne błędy/popelnia liczne błędy (można określić rodzaj błędów),
 - interpunkcyjna: stosuje znaki interpunkcyjne/nie stosuje znaków interpunkcyjnych.
 - gramatyczna: popelnia/nie popelnia błędy gramatyczne.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- W zakresie edukacji matematycznej:
 - a) pojęcie liczby: rozumie/nie rozumie pojęcie liczby w trzech aspektach,
 - b) technika rachunkowa: opanował/nie opanował pamięciowo, wykonuje obliczenia na konkretach w zakresie czterech działań,
 - c) myślenie matematyczne: rozumie/nie rozumie pojęcia matematyczne, potrafi/nie potrafi korzystać z metod matematycznych w życiu codziennym,
 - d) rozwiązywanie zadań: potrafi/nie potrafi, potrzebuje pomocy w rozwiązywaniu zadań matematycznych, układ/nie układa treści zadań do formuły matematycznej, ilustracji, sytuacji realnej,
 - e) umiejętności praktyczne: posługuje/nie posługuje się zegarem, kalendarzem, wagą, linijką, potrafi/nie potrafi dokonywać obliczeń pieniężnych.
- Zajęcia komputerowe:
 - a) obsługa komputera: potrafi/nie potrafi posługiwać się zestawem komputerowym, wykonuje/nie wykonuje zadania w edytorze tekstowym i graficznym, korzysta/nie korzysta/nie korzysta z komputera i zasobów Internetu w różnych sytuacjach edukacyjnych,
 - b) bezpieczeństwo pracy z komputerem: stosuje się/nie stosuje się do regulaminu pracowni komputerowej, przyjmuje/nie przyjmuje właściwą postawę pracując przy komputerze, przestrzega/nie przestrzega zasad poruszania się w Internecie, uświadamia/nie uświadamia sobie niebezpieczeństwa występujące w Internecie.

Nauczyciele przy formułowaniu ocen semestralnych oraz rocznych mogą dowolnie wybierać z poniższych stwierdzeń w zależności od uznania i potrzeby.

Klasa III

Umiejętność czytania	Czyta słabo, głośkując, zniekształca wyrazy wielosylabowe, często nie rozumie czytanego tekstu, popełnia liczne	Czyta sposobem mieszanym: sylabami i wyrazami, zazwyczaj rozumie przeczytany tekst, potrzebuje jednak dodatkowych pytań,	Czyta zdaniami z odpowiednią interpretacją. Rozumie przeczytany tekst. Czyta z podziałem na role, w dobrym tempie, samodzielnie opowiada	Czyta ze zrozumieniem tekst literacki oraz proste teksty informacyjne. Czyta płynnie znany i nowy tekst z
-----------------------------	---	--	--	---

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	błędy podczas wyodrębniania części mowy w tekście.	czyta z podziałem na role pod kierunkiem nauczyciela, tempo czytania wolne, popełnia błędy podczas wyodrębniania poznanych części mowy.	treść czytanego tekstu po jednorazowym przeczytaniu, szybko wyszukuje w tekście fragmenty na określony temat, samodzielnie wyodrębnia w tekście poznane części mowy.	elementami własnej interpretacji oraz z podziałem na role. Korzysta z różnych źródeł informacji, np. słownik ortograficzny, encyklopedia, Internet itp.
Umiejętność mówienia / słuchania	<p>Uczeń wypowiada się niechętnie, najczęściej jednak nie podejmuje próby odpowiedzi. Ma bardzo ubogi zasób słownictwa.</p> <p>Wypowiada swoje myśli nieprawidłowo pod względem rzeczowym, nieskładnie gramatycznie.</p> <p>Odpowiada na pytania tylko pojedynczymi słowami. Nie jest pewny swoich odpowiedzi nawet wtedy, gdy są prawidłowe. Czeką na wsparcie, dodatkowe wyjaśnienia, powtórzenie pytania.</p>	<p>Uczeń wypowiada się niezbyt chętnie, nie zawsze potrafi zamykać myśl w formie zdania, popełnia błędy podczas stosowania poznanych form gramatycznych, potrzebuje czasu na zastanowienie i udzielenie odpowiedzi na zadane pytanie, czasami wypowiada się na temat tekstu i wysłuchanego utworu muzycznego, odpowiedzi są na ogół poprawne, konieczna jest pomoc ze strony nauczyciela.</p>	<p>Uczeń wypowiada się samorzutnie zdaniami na dany temat, posiada dość duży zasób słów, poprawnie stosuje formy gramatyczne, wypowiada się na temat tekstu i wysłuchanego utworu muzycznego. Udziela odpowiedzi na zadane pytania, próbuje uzasadnić swoje zdanie.</p>	<p>Uczeń wypowiada się samorzutnie, w uporządkowanej formie na zadany temat, posiada bogaty zasób słownictwa, poprawnie stosuje formy gramatyczne, samodzielnie wypowiada się na temat tekstu i wysłuchanego utworu muzycznego, udziela odpowiedzi na pytania pełnymi zdaniami, uzasadnia swoje zdanie, wyróżnia zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące, rozpoznaje części mowy: rzeczownik, czasownik,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

				przymiotnik.
Umiejętność pisania	Pisze mało estetycznie, popełnia dużo błędów przy pisaniu z pamięci i ze słuchu, a nawet przy przepisywaniu, nie potrafi napisać opowiadania, opisu, listu i krótkiej notatki.	Pismo mało staranne, niekształtne, popełnia błędy przy przepisywaniu z tablicy, pisaniu z pamięci i ze słuchu, z pomocą nauczyciela potrafi napisać opowiadanie, opis, list, mało estetycznie prowadzi zeszyty.	Potrafi napisać krótkie opowiadanie, list, życzenia i zaproszenie przy pomocy planu, schematu. W pisaniu z pamięci i ze słuchu popełnia czasami błędy, pisze starannie, oczekuje potwierdzenia nauczyciela w trakcie pisania samodzielnych wypowiedzi.	Pisze bezbłędnie ze słuchu i z pamięci, potrafi napisać krótkie opowiadanie, list, życzenia i zaproszenia, pismo płynne, kształtne, staranne, prawidłowo rozmieszczone na stronie.
Umiejętność liczenia	Liczy na konkretach, oczekuje pomocy nauczyciela przy wykonywaniu rachunku pamięciowego w zakresie czterech podstawowych działań oraz przy rozwiązywaniu prostych zadań tekstowych. Wymaga stałej pomocy przy pracach samodzielnych. Potrzebuje pomocy przy odczytywaniu wskazań zegara, przelicza i sumuje pieniądze, datę	Liczy w pamięci wolno w zakresie 100, zastanawia się, zapisuje cząstkowe obliczenia, dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli w zakresie 50 w wolnym tempie, rozwiązuje proste zadania tekstowe, czasami potrzebuje pomocy nauczyciela, popełnia błędy, przy trudniejszych obliczeniach posługuje się liczmanami. Odczytuje wskazania zegara, dokonuje obliczeń pieniężnych, zapisuje daty, ale zdarzają się błędy.	Na ogół szybko wykonuje obliczenia w zakresie 100, rozwiązuje i próbuje układać zadania tekstowe, potrafi sprawdzić obliczenia i poprawić ewentualne błędy, potrafi również wykonywać obliczenia w zakresie 1000. Odczytuje wskazania zegara, dokonuje obliczeń pieniężnych, wydaje resztę, poprawnie zapisuje daty.	Liczy biegle w zakresie 100. Bez wahań i pomyłek dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli w zakresie 100, potrafi liczyć w zakresie 1000, samodzielnie rozwiązuje złożone zadania tekstowe, czasami podaje ciekawe rozwiązania przedstawionych problemów. Odczytuje wskazania zegara, sprawnie wykonuje obliczenia zegarowe, sprawnie dokonuje obliczeń pieniężnych,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	zapisuje nie stosując numeracji miesiąca.			poprawnie zapisuje daty różnymi sposobami oraz wykonuje obliczenia kalendarzowe.
Umiejętności społeczno-przyrodnicze	Wyłącznie przy pomocy nauczyciela obserwuje i analizuje zjawiska przyrodnicze, myli związki przyczynowo-skutkowe w przyrodzie, myli gatunki roślin, wymaga podpowiedzi nauczyciela, słabo zna i nie zawsze stosuje podstawowe zasady zachowania się i przepisy ruchu drogowego.	Przy pomocy nauczyciela obserwuje, analizuje zjawiska przyrodnicze, dostrzega związki przyczynowo-skutkowe w przyrodzie, rozpoznaje po dwie rośliny z poznanych gatunków roślin, ogranicza się do podstawowych zasad bezpieczeństwa w ruchu drogowym, przy pomocy nauczyciela posługuje się mapą.	Obserwuje, analizuje zjawiska przyrodnicze, dostrzega związki przyczynowo-skutkowe w przyrodzie, rozpoznaje popularne poznane gatunki roślin i zna warunki wpływające na ich wzrost i rozwój, rozróżnia rodzaje transportu oraz zna przepisy ruchu drogowego, posługuje się mapą, zna kierunki świata i rodzaje krajobrazów.	Obserwuje, analizuje i wyjaśnia zjawiska przyrodnicze, dostrzega związki przyczynowo-skutkowe w przyrodzie, rozpoznaje wszystkie poznane gatunki roślin i zna warunki wpływające na ich wzrost i rozwój, rozróżnia rodzaje transportu oraz zna przepisy ruchu drogowego, posługuje się mapą, samodzielnie wyznacza kierunki świata, zna rodzaje krajobrazów i potrafi wskazać na mapie większe miasta, morza, góry.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Umiejętności artystyczno-techniczne	Prace artystyczno-techniczne wykonuje niechętnie, mało estetycznie, często wymaga zachęty ze strony nauczyciela, najczęściej nie potrafi umiejętnie wykorzystać przyniesionych materiałów.	Prace artystyczne podejmuje niezbyt chętnie, nie zawsze doprowadza je do końca, widoczny jest brak pomysłowości oraz umiejętnego wykorzystania materiałów, tempo pracy wolne, brak samodzielności.	Chętnie podejmuje się zadań artystycznych (plastycznych, technicznych muzycznych), umiejętnie stosowanie podstawowych środków plastycznych i technicznych, doprowadza każdą pracę do końca.	Bardzo pomysłowo i estetycznie wykonuje prace plastyczno-techniczne, wykorzystując poznane techniki, rozsądnie korzysta z przyniesionych materiałów.
Umiejętności fizyczno-ruchowe	Ćwiczy niechętnie, wymaga stałej pomocy i mobilizacji, nie zawsze przestrzega ustalonych zasad. Niechętnie uczestniczy w grach zespołowych. Często zapomina o stroju.	Ćwiczenia ruchowe wykonywane nie zawsze starannie i prawidłowo, stara się, ale wymaga pomocy nauczyciela, zwykle przygotowany do zajęć, stara się przestrzegać dyscypliny.	Chętnie uczestniczy w zajęciach ruchowych i współdziała w grupie przy wykonywaniu ćwiczeń, aktywnie uczestniczy w zabawach muzyczno-ruchowych, śpiewa poznane piosenki, jest zdyscyplinowany.	Improwizuje ruchem i śpiewa piosenki oraz aktywnie uczestniczy w zajęciach muzyczno-ruchowych, niezwykle starannie wykonuje ćwiczenia ruchowe, jest zdyscyplinowany.
Umiejętności obsługi komputera	Korzystając ze wskazówek nauczyciela uruchamia zestaw komputerowy, wykonuje rysunek w edytorze graficznym korzystając z prostych narzędzi, ma kłopoty z posługiwaniem się klawiaturą, samodzielnie nie pisze wielkich liter ani znaków polskich.	Kierując się wskazówkami nauczyciela uruchamia programy multimedialne, korzysta ze wszystkich przycisków przybornika tworząc kompozycje graficzne w edytorze graficznym, potrafi zapisać tekst we wskazanym miejscu, z pomocą nauczyciela przenosi rysunek do	Dostrzega niebezpieczeństwa tkwiące w sieci, wykonuje proste prezentacje multimedialne, stosuje animację, pracując w edytorze graficznym wycina, kopiuje, przenosi rysunki do edytora tekstowego, tworzy tabele, wyróżnia w nich nagłówki, kolumny i wiersze, formatuje tekst.	Rozumnie korzysta z zasobów Internetu, mając świadomość występujących tam zagrożeń, tworzy oryginalne prezentacje multimedialne wykorzystując zasoby sieci, swobodnie posługuje się przybornikiem edytora graficznego, tworzy w nim pole

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	Formatuje tekst przy pomocy nauczyciela.	edytora tekstowego.		tekstowe, koloruje tekst, tworzy tabele, wyróżnia nagłówki, kolumny i wiersze, formatuje tekst i obraz przy tekście.
--	--	---------------------	--	--

XI. PRZEWIDYWANE EFEKTY OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH NA KONIEC PIERWSZEGO ETAPU EDUKACYJNEGO

Przewidywane w programie efekty osiągnięć edukacyjnych na koniec pierwszego etapu edukacyjnego są zgodne z podstawą programową. Proponowane przez program treści przewidują rozszerzenie efektów z edukacji matematycznej, zajęć komputerowych i przedsiębiorczości.

Edukacja matematyczna:

- liczenie:

- wykorzystuje własne, ciekawe sposoby dla usprawnienia operacji rachunkowych,
- zapoznaje innych z własnym sposobem wykonywania działań,
- wykazuje się dużą pomysłowością i oryginalnością w tworzeniu ćwiczeń rachunkowych,

- rozwiązywanie problemów:

- wykorzystuje umiejętności rachunkowe w grach i zabawach dydaktycznych,
- poprawnie i ciekawie przedstawia interpretacje graficzne zadań,
- często posługuje się równaniem przy rozwiązywaniu zadań,
- potrafi podać kilka sposobów rozwiązania tego samego zadania,
- poprawnie przedstawia rozwiązanie zadania arytmetycznego w jednym zapisie,
- wykazuje się własną fantazją przy układaniu ciekawych zadań tekstowych,
- potrafi grupować zadania tego samego typu i układać zadania analogiczne,
- poprawnie koryguje zadania nietypowe i biegle je rozwiązuje,
- potrafi samodzielnie układać ciekawe zadania nietypowe,
- posiada umiejętność tworzenia rzadkich i zaskakujących a przy tym adekwatnych rozwiązań sytuacji problemowej,
- aktywnie poszukuje ciekawych zadań w różnych źródłach,

- rozumienie pojęć:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- często używa pojęć matematycznych w sytuacjach codziennych,
- tworzy poprawne polecenia zapisu działań zawierających pojęcia matematyczne,
- wzbogaca interpretację rozwiązania zadania posługując się słownictwem matematycznym,
- samodzielnie układa i „reżyseruje” scenki przedstawiające treść zadań,
- poprawnie używa przyrządów kreślarskich,
- poprawnie używa pojęć matematycznych w grach i zabawach dydaktycznych,
- często posługuje się symbolami przy wyjaśnianiu własnego przebiegu myślenia.

Zajęcia komputerowe:

- sprawnie obsługuje komputer, skaner, drukarkę, projektor,
- potrafi podłączać urządzenia multimedialne do komputera: pendrive, telefon, aparat, tablet, kamerę,
- potrafi samodzielnie pracować w edytorach tekstowych, programach graficznych,
- wykorzystuje darmowe oprogramowanie znajdujące się w sieci do realizacji własnych pomysłów,
- tworzy ciekawe prezentacje multimedialne,
- korzysta z poczty elektronicznej,
- wykorzystuje komputer i zasoby Internetu w różnych sytuacjach edukacyjnych,
- bezpiecznie korzysta z zasobów Internetu,
- wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadweręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne.

Elementy przedsiębiorczości:

- potrafi gospodarować zasobami i czasem,
- rozsądnie planuje wydatki,
- rozumie wybrane pojęcia ekonomiczne,
- zna rolę reklamy,
- potrafi oszacować wartość,
- samodzielnie planuje proste przedsięwzięcia,
- nie zraża się porażkami.

XII. JAK PRACOWAĆ Z DZIECKIEM ZDOLNYM

Choć, jak twierdzą teoretycy, uczniów zdolnych jest niewielu, to jednak każdy nauczyciel w czasie pracy dydaktycznej spotyka kilku. Aby ich nie pominąć i w ogóle dostrzec, najlepiej na początku nauki dokonać diagnozy całego zespołu, a potem konkretyzować wyniki poprzez obserwację poczynić takiego dziecka.

Rozpoznanie zdolności jest możliwe dzięki często łatwo dostrzegalnym cechom dziecka zdolnego, którymi są:

- ✓ ciekawość poznawcza,
- ✓ wnikliwość,
- ✓ dobra pamięć,
- ✓ podzielność uwagi,
- ✓ bogate słownictwo,
- ✓ aktywność,
- ✓ upór w dążeniu do celu,
- ✓ oryginalność wykonywanych zadań.

W rozdziale VII wyszczególniono treści ponadpodstawowe, które są adresowane do dzieci zdolnych. W tym miejscu znajdują się tylko te, które dotyczą matematyki i przedsiębiorczości.

Klasa I

Edukacja matematyczna:

a) określanie położenia przedmiotów:

posługuje się umiejętnością orientacji w przestrzeni

- określa strony ciała osoby stojącej naprzeciw,

b) klasyfikacja i porządkowanie przedmiotów:

- klasyfikuje przedmioty według podanego warunku,
- wskazuje następniki i poprzedniki,
- tworzy zbiory o cechach przeciwstawnych,
- dopełnia zbiory dla uzyskania równoliczności,

c) symetria i rytm:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- uzupełnia brakujące elementy w rytmie,
- rozumie rytm liniowy i kołowy,

- sprawność rachunkowa:

- poznaje cyfry rzymskie I-XII,

rozwiązywanie zadań tekstowych:

- wypłaca wartość różnymi sposobami,

umiejętności praktyczne:

- odmierza ilość płynów, materiałów sypkich różnymi miarami,
- numeruje dni tygodnia i miesiący,
- układa treść zadania z rozsypanki zdaniowej,
- układa treści zadań do rysunku i formuły,
- układa treści zadań z niewiadomą.

Elementy przedsiębiorczości:

- pojęcia ekonomiczne:

- rozumie pojęcia długu i konieczności spłacenia go,
- próbuje szacować wartości,
- poznaje historię pieniądza,
- rozumie pojęcia: „moneta” i „banknot”,
- rozumie rolę reklamy,
- poznaje słownictwo związane z bankiem,

- zagadnienia praktyczne:

- radzi sobie w realnych sytuacjach kupna i sprzedaży,
- radzi sobie w sytuacjach trudnych,
- planuje zakupy,
- określa wartości,
- wskazuje cel oszczędzania.

Klasa II

- kształtowanie myślenia matematycznego:

a) klasyfikacja i porządkowanie przedmiotów:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- tworzy zbiory i określa dla nich warunki,

b) symetria i rytm:

- rozumie ciągi liczbowe i odczytuje zasadę ich tworzenia,
- tworzy proste ciągi liczbowe,

c) figury geometryczne:

- rysuje figury geometryczne posługując się linijką (bez koła),
- rysuje figury w powiększeniu i pomniejszeniu,

- sprawność rachunkowa:

- posługuje się cyframi rzymskimi I-XII,

a) kształtowanie pojęcia liczby:

b) działania arytmetyczne i ich praktyczne zastosowanie:

- tworzy sytuacje realne do obliczeń prostych iloczynów i ilorazów,
- wykorzystuje różne dostępne gry i zabawy do nauki tabliczki mnożenia,

Elementy przedsiębiorczości:

- pojęcia ekonomiczne:

- rozumie pojęcie długu i konieczności spłacenia go,
- szacuje wartości,
- posługuje się pieniędzmi,
- rozumie pojęcia: „moneta” i „banknot”,
- rozumie rolę reklamy,
- poznaje słownictwo związane z ekonomią: budżet, wpływy, wydatki, kosztorys, producent, konsument, konkurencja,

- zagadnienia praktyczne:

- radzi sobie w realnych sytuacjach kupna i sprzedaży,
- rozumie, że należy odpowiadać za swoje decyzje,
- planuje zakupy, etapy swojego działania,
- próbuje stworzyć prosty kosztorys,
- próbuje systematycznie oszczędzać,
- wskazuje cel oszczędzania.

Klasa III

Edukacja matematyczna:

- kształtowanie myślenia matematycznego:

- uzupełnia układ poprzez dodanie obiektów nowych spełniających warunek,
- dostrzega relacje między obiektami i łączy je,

- sprawność rachunkowa:

a) działania arytmetyczne i ich praktyczne zastosowanie:

- poznaje pojęcia: „iloczyn” i „iloraz”,
- korzysta z kalendarza przy planowaniu,
- radzi sobie w obliczeniach wielodziałaniowych stosując kolejność wykonywania działań,
- używa tabeli systemu dziesiętnego do obliczania sum i różnic,
- wykorzystuje własności działań w trudniejszych obliczeniach,
- kształci rachunek pamięciowy korzystając z gier i portali edukacyjnych,

b) rozwiązywanie zadań tekstowych:

- tworzy sytuacje realne do zadań na porównywanie ilorazowe,
- potrafi złączyć dwa zadania uzupełniające się w jedno złożone,
- zmienia dane w zadaniu tworząc zadania analogiczne,
- stara się poprawiać zadania źle sformułowane i je rozwiązuje,
- wyjaśnia swój sposób dochodzenia do rozwiązania,

umiejętności praktyczne:

objętość:

- posługuje się miarą litrową, rozumie pojęcia: „pół litra”, „ćwierć litra”,
- tworzy sytuacje realne do zadań na porównywanie ilorazowe,
- potrafi złączyć dwa zadania uzupełniające się w jedno złożone,
- zmienia dane w zadaniu tworząc zadania analogiczne,
- stara się poprawiać zadania źle sformułowane i je rozwiązuje,
- wyjaśnia swój sposób dochodzenia do rozwiązania.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Elementy przedsiębiorczości:

- pojęcia ekonomiczne:

- konsument,
- handel wymienny,
- waluta,
- podatek,
- ciąg technologiczny.

- zagadnienia praktyczne:

- planuje własną pracę,
- szuka oszczędnych rozwiązań w życiu codziennym,
- przewiduje skutki własnego działania, dokonuje samooceny,
- stara się uświadomić sobie, co jest potrzebne do osiągnięcia sukcesu.

Nauczyciel pracujący z dzieckiem zdolnym powinien dostrzegać jego potrzeby i w sposób indywidualny dostosować program nauczania. Takiemu uczniowi należy stworzyć przestrzeń umożliwiającą wszechstronny rozwój. Na poziomie klas I-III dotyczy to będzie stworzenia niezbędnej atmosfery, dzięki której dziecko będzie akceptowane przez zespół oraz takiego pokierowania jego nauką, aby jego zdolności były wykorzystane w pełnej mierze.

Aby takie dziecko nie nudziło się, potrzebne są metody aktywizujące: projekt, doświadczenie, drama, burza mózgów, portfolio, gry dydaktyczne, skojarzenia. Oprócz właściwej atmosfery pracy nauczyciel powinien angażować ucznia zdolnego do dodatkowych aktywności:

- stawianie w roli lidera, roli twórcy, roli organizatora, roli wspierającej inne dzieci i nauczyciela. Dostarczenie zadań twórczych zapewni uczniowi zdolnemu dalszy rozwój wyobraźni oraz wykorzystanie swej wiedzy i umiejętności w praktyce.

W czasie prowadzenia zajęć nauczyciel powinien tak je prowadzić, aby przynajmniej kilka razy porozmawiać z uczniem zdolnym, wskazać mu nowe zadania, skłonić do elastyczności myślenia oraz zachęcić do stosowania oryginalnych rozwiązań problemów.

W czasie sprawdzianów nauczyciel powinien dostarczyć uczniowi zdolnemu zadania o podwyższonym stopniu trudności lub większą ilość pracy. Ważne jest, aby wśród zadań znalazły się zadania twórcze, angażujące prawą i lewą półkulę.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

Szczególną rolę w rozwijaniu zdolności jest indywidualizacja procesu nauczania. Dlatego też należy wzmacniać mocne strony ucznia, umożliwić mu dalszy rozwój i wspierać w rozwijaniu zdolności, które posiada. Służyć temu mogą następujące działania nauczyciela:

- zróżnicowanie zadań, gier i zabaw pod kątem dzieci ze zdolnościami,
- różnicowanie prac domowych, możliwość wyboru i dostosowania zadań do chęci i poziomu ucznia ze zdolnościami,
- stosowanie kart pracy z zadaniami do wyboru oraz z zadaniami dodatkowymi oznaczonymi symbolem/ piktogramem oznaczającym zadania dla uczniów chętnych,
- organizowanie konkursów, zachęcanie do brania udziału w konkursach szkolnych i pozaszkolnych,
- stosowanie metody projektu oraz powierzanie uczniom ze zdolnościami funkcji lidera,
- zadanie twórcze,
- stwarzanie możliwości angażowania się w zadania dodatkowe, tworzenie pomocy dydaktycznych, pomoc uczniom z trudnościami w nauce (koleżeńskie korepetycje).

W procesie edukacyjnym w pracy z uczniem zdolnym, niezwykle ważne jest wykorzystanie czasu wolnego na lekcji, który często uczniowie wygospodarowują z racji szybkiego wykonywania zadań. Nie może być to czas „stracony”. U ucznia, który wykonał prawidłowo wszystkie zadania i nie zostały powierzone mu dodatkowe prace, pojawiać się będzie zniechęcenie oraz frustracja. Zdolności i umiejętności, które posiada uczeń, a które w czasie procesu dydaktycznego nie będą rozwijane, mogą zostać zaprzepaszczone. Mając na uwadze ukierunkowanie programu na umiejętności matematyczne z wykorzystaniem TIK, proponuje się używanie dodatkowych pomocy dydaktycznych. Powinny być one dostępne dla ucznia po zakończeniu wykonywania zadań. Nie mogą one zaburzać procesu dydaktycznego pozostałych uczniów, ale mają być wsparciem oraz dodatkowym bodźcem do rozwijania umiejętności uczniów ze zdolnościami. Warunkiem jest ogólnodostępność materiałów i pomocy dydaktycznych tak, aby uczeń po wykonaniu pracy mógł dowolnie z nich korzystać. Najlepiej, żeby uczniowie przechodzili do kącików tematycznych na tego typu aktywność. Może to się odbywać również na dywanie, uczeń wówczas pracuje swobodnie, w wygodnej dla siebie pozycji, ma dowolność zarówno w doborze formy, ale także, co ważne u dzieci na pierwszym etapie edukacyjnym, pozycji i miejsca pracy. Pomocami takimi mogą być:

- tangramy,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- geoplany,
- klocki,
- liczby w kolorach,
- puzzle,
- klocki i kostki (np. z serii „Moje Bambino”),
- palety (np. Trefl),
- domino (np., tradycyjne, wyrazowe, sylabowe, ortograficzne),
- jeśli jest taka możliwość praca przy komputerze lub na tablecie (gry edukacyjne, korzystanie z zasobów Internetu).

Wymienione pomoce uatrakcyjniają proces edukacyjny, umożliwiają rozwój uczniów ze zdolnościami, są świetnym rozwiązaniem na zagospodarowanie wolnego czasu. Można również stosować zindywidualizowane karty pracy, dodatkowe zadania w formie pisemnej, jednak mając na uwadze uczniów sześciolatek należy pamiętać, że to właśnie poprzez manipulację, działanie i doświadczanie uczniowie uczą się najwięcej oraz rozwijają swoje zdolności.

Poprzez wykorzystanie powyższych form pracy oraz wszelkich propozycji, które zawarte są w programie, szczególnie przy wykorzystaniu narzędzi TIK, zindywidualizowany zostanie proces nauczania do możliwości uczniów zdolnych, a tym samym umożliwiony będzie rozwój posiadanych zdolności. Proponowane działania pozwalają na wspieranie ucznia w osiągnięciu celów.

XIII. JAK PRACOWAĆ Z DZIECKIEM ZE SPECYFICZNYMI POTRZEBAMI W NAUCE

W szkole, tak jak w każdym innym środowisku społecznym, mamy do czynienia z różnymi ludźmi. Można tu spotkać zarówno uczniów bardzo zdolnych, jak i tych, którzy mają duże problemy z nauką. Jeśli wśród tych dzieci da się zaobserwować trudności związane z nauką czytania, pisania i liczenia, to mówimy wówczas o *specyficznych trudnościach w uczeniu się*. Należą do nich:

- dysleksja – trudności w opanowaniu techniki czytania,
- dysortografia – popełnianie błędów ortograficznych pomimo znajomości zasad ortograficznych,
- dysgrafia – zaburzenie w opanowaniu umiejętności poprawnego pisania pod względem graficznym,
- dyskalkulia – trudności w uczeniu się matematyki.

Według podstawy programowej szkoła powinna organizować zajęcia zwiększające szanse edukacyjne uczniów mających trudności w nauce. Udzielenie pomocy uczniom słabym w opanowaniu podstawowych wiadomości i umiejętności nie powinno ograniczać się jedynie do prowadzenia zespołów wyrównawczych. Należy pamiętać, aby podczas codziennych zajęć dostosowywać tempo pracy i metody do indywidualnych potrzeb i możliwości tych dzieci. Podczas zajęć z edukacji matematycznej warto jak najczęściej posługiwać się konkretnymi. Wykonywanie obliczeń jest o wiele prostsze, gdy wykonuje się je na dowolnych liczmanach. W trakcie rozwiązywania zadań tekstowych nauczyciel powinien upewnić się, czy dziecko zrozumiało samodzielnie przeczytane zadanie. Można także dodatkowo kierować tokiem myślenia dziecka poprzez zadawanie pytań. W pracy z dziećmi słabymi bardzo ważne jest, aby dostrzegać i nagradzać ich wysiłek i trud włożony w rozwiązywanie różnych zadań.

Sprawdzając wiedzę uczniów z trudnościami w uczeniu się, trzeba dobrać odpowiednie formy i wziąć pod uwagę wolniejsze tempo pracy. W różnego rodzaju testach czy sprawdzianach można skracać liczbę zadań lub niektóre z nich upraszczać. Czas pisania takiego sprawdzianu może być wydłużony.

Dzieci ze specyficznymi potrzebami w nauce powinny mieć stworzony dla nich indywidualnie program z dostosowanymi do potrzeb form pracy.

Proponowane dostosowania:

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- Dodatkowy czas na rozwiązanie zadania,
- Nie oceniania tempa wykonania zadania,
- Nie odpytywanie dziecka na forum klasy,
- Stosowanie testów wyboru,
- Kierowanie do ucznia pytań precyzyjnych i konkretnych,
- Wyrabianie nawyku pracy z pomocami,
- Zwiększenie czasu oczekiwania na odpowiedź,
- Używanie prostych wskazówek,
- Niezadawanie zbyt wielu poleceń i poleceń złożonych,
- Korzystanie z pomocy audiowizualnych w tym TIK.

Tak jak w pracy z uczniem zdolnym, nauczyciel powinien indywidualizować proces nauczania w celu usuwania barier pojawiających się przed uczniem, wspierając go w osiągnięciu celów.

Wyżej wymienione dostosowanie pozwalają na indywidualizację procesu nauczania. Należy pamiętać, że diagnoza, planowanie procesu edukacyjnego, praca z uczniem oraz ocenianie to proces powtarzalny. Ma to duże znaczenie, szczególnie z uczniami mającymi trudności w nauce. Nauczyciel dzięki ocenianiu bieżącemu może wybrać dowolny moment diagnozy danej umiejętności. Mając na uwadze uczniów sześciolletnich, to nauczyciel w ciągu pierwszego etapu edukacyjnego decyduje, kiedy i jakich umiejętności wymagać. Zgodnie z założeniami programu, powinno mieć to również zastosowanie przypadku uczniów z trudnościami w nauce. Poza zaproponowanym w programie dostosowaniem form pracy, nauczyciel ma możliwość dostosowanie oceniania pod kątem uczniów ze specyficznymi problemami w nauce.

Kierując się zasadą: „powiesz- zapomną, pokażesz- zapamiętam, pozwolisz zrobić- zrozumieć” należy umożliwić uczniom poznawanie, okrywanie, doświadczanie i przeżywanie. Do dyspozycji nauczyciela program przedstawia wyżej wymienione dostosowania form pracy, którym towarzyszyć powinny narzędzia TIK.

W dostosowaniu wymagań i organizacji procesu edukacyjnego skierowanego na pokonywanie barier przez uczniów z trudnościami w nauce pomocne będą wszelkie pomoce dydaktyczne ułatwiające zrozumienie danego zagadnienia:

- liczmany, koraliki, liczydła, patyczki,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

- gry edukacyjne (tradycyjne i multimedialne),
- ćwiczenia interaktywne,
- fiszki.

W pracy z dziećmi o SPE ważny jest czas opanowania umiejętności. Nauczyciel nie powinien przyspieszać, poganiać, przechodzić do kolejnych zadań, jeśli dziecko nie opanowało umiejętności bazowej. Czas przeznaczony na opanowanie jednej umiejętności powinien zawierać urozmaicone ćwiczenia, zabawy i gry, które wyeliminują zniechęcenie, a zapewnią osiągnięcie celu.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

PLAN DYDAKTYCZNY

I. Plan dydaktyczny dla klasy I

A. I półrocze

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

BLOKI TEMATYCZNE	TREŚCI NAUCZANIA	OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ W POSTACI CELÓW OPERACYJNYCH	PROCEDURY OSIĄGANIA ZAŁOŻONYCH CELÓW EDUKACYJNYCH
I. Dzień dobry szkoło	<ul style="list-style-type: none"> - Mam na imię... - Moja klasa. - W szkole. - Mój tornister. - Pierwszak – uczeń. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha wypowiedzi innych, - dokonuje analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej, - wypowiada się swobodnie na temat ilustracji, treści piosenki, - mówi o sobie, - przedstawia się grupie, - udziela odpowiedzi w formie krótkiego zdania. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - używa określeń: nad, obok, za, pod, w, - stosuje określenia: dużo, mało, - przelicza elementy, - ustawia w pary, - tworzy układy rytmiczne z dwóch elementów, - porównuje dzieci w klasie, - porządkuje elementy wg cech jakościowych. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zasady bezpieczeństwa obowiązujące w szkole, obowiązki ucznia i dyżurnego. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi nazwać części swego ciała, - uczestniczy w planowaniu kącika przyrody. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - koloruje obrazki, - wykonuje rysunek kredką. <p>Edukacja techniczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy klasowy album portretów. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bawi się przy muzyce, - śpiewa piosenkę „Hej ho, pierwsza klasa”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zasady zachowania w pracowni 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Spacer po szkole. Środki dydaktyczne: ćw. interaktywne, karty pracy, zagadki logiczne, liczmany, cegiełki, zabawki, przybory szkolne, blok, kredki, tornistry, tradycyjne gry edukacyjne, animacje komputerowe, prezentacje multimedialne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		komputerowej. Wychowanie fizyczne: - uczestniczy w ruchowych zabawach integrujących, - reaguje na sygnał nauczyciela, - poznaje i rozumie zasady bezpiecznego zachowania się w sali gimnastycznej.	
II. Za nami lato	- Moje wakacje. - O wakacyjnych pamiątkach. - Złote lato. - Zdjęcia z wakacji – wprowadzenie litery A, a (aparat).	Edukacja polonistyczna: - słucha wypowiedzi innych, - dokonuje analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej, - kalkuje obrazki, - rysuje szlaczki literopodobne, - pisze literę A, a, - wypowiada się na określony temat, - zna wybrane rośliny i zwierzęta, - określa cechy pogody letniej. Edukacja matematyczna: - tworzy kolekcje wg cech jakościowych, - tworzy zbiory zastępcze, - sortuje elementy wg podanego warunku, - tworzy zbiory o cechach przeciwstawnych, - dopasowuje cień do liczby, - poznaje cyfry: 1 i 2. Edukacja społeczna: - opowiada o przeżyciach wakacyjnych. Edukacja przyrodnicza: - opisuje krajobrazy widziane podczas wakacji. Edukacja plastyczna: - maluje farbami wspomnienia z wakacji. Zajęcia techniczne: - ozdabia pudełko na wakacyjne skarby. Edukacja muzyczna: - rozpoznaje dźwięki przyrody. Zajęcia komputerowe: - zna elementy tworzące zestaw komputerowy. Wychowanie fizyczne:	Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: cegiełki, ćw. interaktywne, karty pracy, pamiątki z wakacji, ilustracje zwierząt, prezentacja multimedialna, animacje komputerowe, liczmany, kalka, cegiełki, alfabet obrazkowy, muszelki, kamyki, sznurek do układania szlaczków, farby, pudełko po butach, koronka, koraliki, suszone kwiatki, nagranie dźwięków przyrody, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - kształtuje zwinność, szybkość i reakcję na sygnał, - aktywnie uczestniczy w grach i zabawach ruchowych. 	
III. W drodze do szkoły	<ul style="list-style-type: none"> - Sokole oko – wprowadzenie litery O, o (oko). - Na ulicy. - Jestem pieszym. - Stój – czerwone! - Uwaga – nieznajomy! 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dokonuje analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej, - kreśli po śladzie rysunki, - obrysowuje szablony w kształcie znaków drogowych, - pisze literę O, o. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna figury geometryczne, - określa strony ciała, - stosuje w przestrzeni określenia: po prawej, po lewej stronie, - tworzy serie rosnące i malejące, - poznaje cyfrę 3, - układa regularny wzór z figur geometrycznych, <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, że nie wolno rozmawiać z nieznajomymi. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje okolicę szkoły podczas spaceru. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykleja kontury znaku drogowego plasteliną. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna podstawowe zasady ruchu drogowego, - zna niektóre znaki drogowe. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę „W drodze do szkoły”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje zasady ergonomii w pracy z komputerem. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ćwiczenia kształtujące zręczność i koordynację wzrokowo-ruchową, - bawi się przy muzyce, ilustruje melodię ruchem, tańcem. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Wycieczka na skrzyżowanie. Środki dydaktyczne: cegiełki, ilustracje, znaki drogowe, ćw. interaktywne, karty pracy, prezentacja multimedialna, animacje komputerowe, licznymy, alfabet, obrazkowy, szarfy, figury geometryczne, plastelina, kredki, patyki, kamizelki odbłaskowe, odbłaski, tradycyjne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop.</p>

<p>IV. Złota polska jesień</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jesienny spacer – wprowadzenie litery T, t (tata). - Jesienny pejzaż. - Złote słońko, chmurka siwa. - Jesień w świecie zwierząt. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dokonuje analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej, - rysuje jesiennie wzory na folii, - pogrubia kontur po śladzie, - pisze literę T, t. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - orientuje się na zamkniętej płaszczyźnie, - porządkuje rosnąco i malejąco elementy zbioru, - poznaje cyfrę 4, - dopełnia do 4, - dorysowuje symetryczną część liścia. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zasady zachowania się podczas spaceru. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna wybrane rośliny i zwierzęta, - opisuje pogodę. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy kompozycję z liści techniką frotażu. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ludziki z kasztanów i żołędzi. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rytmizuje wyrazy, - wykonuje proste ćwiczenia gimnastyczne, - zgodnie uczestniczy w grupowych grach i zabawach ruchowych przy muzyce. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje różne zastosowanie komputera w wybranych sprzętach domowych. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w zabawach grupowych, - bezpiecznie bawi się na placu zabaw. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Spacer do parku. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, folia, materiał przyrodniczy przyniesiony z wycieczki, liczmany, liście, ilustracje, ćw. interaktywne, animacje komputerowe, karty pracy, farby, blok, prezentacje multimedialne, tradycyjne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>
<p>V. Co jesień w worku niesie?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dary z parku i lasu. - Przetwory mamy – wprowadzenie litery M, m 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dokonuje analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej, - uzupełnia elementy obrazka wg wzoru, - pisze literę M, m, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Wycieczka do lasu, parku lub sadu. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, film, owoce, warzywa, przetwory z warzyw i</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	<p>(mama). - W sadzie i ogrodzie. - Jesienne co nieco. - Kolorowa sałatka.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - czyta i pisze proste wyrazy z poznanymi literami. Edukacja matematyczna: <ul style="list-style-type: none"> - łączy zbiory, - poznaje znak „+” i „=”, - układa działanie do sytuacji realnej, - tworzy sytuację realną do zapisanego działania, - przelicza i podpisuje liczebność zbioru. Edukacja społeczna: <ul style="list-style-type: none"> - współpracuje w grupie, - wie, jak zachować się w parku. Edukacja przyrodnicza: <ul style="list-style-type: none"> - gromadzi skrzynie jesiennych skarbów, - zna wybrane owoce i warzywa, - wskazuje żywność wartościową. Edukacja plastyczna: <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną „Dary jesieni” techniką wydzieranki. Zajęcia techniczne: <ul style="list-style-type: none"> - nawleka owoce jarzębiny na nitkę, - przyrządza sałatkę z owoców lub warzyw. Edukacja muzyczna: <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę „Jesień w ogrodzie”. Zajęcia komputerowe: <ul style="list-style-type: none"> - poznaje urządzenia: laptop, tablet, smartfon. Wychowanie fizyczne: <ul style="list-style-type: none"> - pokonuje naturalny tor przeszkód, - poznaje i rozumie zasady zdrowej rywalizacji, - aktywnie uczestniczy w ćwiczeniach szybkościowych na czas. Elementy przedsiębiorczości: <ul style="list-style-type: none"> - planuje swoją pracę przed jej wykonaniem. 	<p>owoców, ilustracje, jarzębina, szyszki, żołądźcie, laptop, tablet, smartfon, miseczek, talerzyk, łyżka, szarfy, sznurek, ćw. interaktywne, karty pracy, animacje komputerowe, multimedialne gry matematyczne, prezentacje multimedialne, tradycyjne gry matematyczne, tradycyjne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>
<p>VI. Mój świat</p>	<p>- W kinie – wprowadzenie litery E, e (ekran). - Widzę, słyszę, czuję... - Moje</p>	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na określony temat, - bogaci słownictwo, - rysuje obrazki poprzez łączenie punktów, - kreśli szlaczki literopodobne, - pisze literę E, e, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, ilustracje, film, zabawki podwórkowe, materiały do ćwiczeń sensorycznych, monety i liczmany z pieniędzy, żetony, tabelki do</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	<p>podwórko. - W świecie telewizji. - Bezpiecznie przy komputerze.</p>	<p>- czyta i pisze wyrazy z poznanymi literami. Edukacja matematyczna: - poznaje cyfrę 5, - dodaje i odejmuje na konkretach, - poznaje monety złotowe, - dokonuje zakupu za określoną kwotę, - dokonuje zapłaty, - łączy zbiory i podpisuje rysunek działaniem, - tworzy serie, w których wskazuje elementy następne i poprzednie. Edukacja społeczna: - wie, że telewizję należy oglądać z umiarem, - przestrzega zasad w zabawach z rówieśnikami. Edukacja przyrodnicza: - poznaje pięć zmysłów. Edukacja plastyczna: - wykonuje prace z wycinanki – zabawy na podwórku. Zajęcia techniczne: - dba o porządek wokół siebie. Edukacja muzyczna: - słucha różnych stylów muzycznych. Zajęcia komputerowe: - poznaje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu. Wychowanie fizyczne: - uczestniczy w zabawach ruchowych na świeżym powietrzu, - rozumie, że ruch to zdrowie, - prawidłowo współdziała w grupie podczas zabaw i gier ruchowych. Elementy przedsiębiorczości: - bawi się w kasę kinową, - przelicza wartość biletu posługując się żetonami.</p>	<p>układania serii, szablon do wycinania, nagrania muzyki w różnych stylach, prezentacja multimedialna, karty pracy, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, animacje komputerowe, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>
<p>VII. W starym pudle z zabawkami</p>	<p>- Miodowe puzzle – wprowadzenie litery U, u (układanka, ul). - Moje gry i zabawy.</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - prezentuje i krótko omawia własne materiały, - pisze litery węglem na kartce, - rysuje po śladzie bez odrywania ręki, - pisze litery U, u oraz L, l, - doskonali analizę i syntezę</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Spotkanie z babcią lub dziadkiem (zabawki i zabawy dziadków). Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, ilustracje, zabawki, prezentacja multimedialna,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	<p>- Zabawki i zabawy dziadków. - Klocki i lalki – wprowadzenie litery L, l (lala).</p>	<p>wzrokowo-słuchową, - czyta proste wyrazy, - posługuje się pojęciami: „głoska”, „litera”, „sylaba”, - porównuje ilustracje. Edukacja matematyczna: - rozwiązuje zagadki logiczne z wykorzystaniem figur geometrycznych, - dodaje w zakresie 5 dwa składniki, - poznaje cyfrę 6, - orientuje się w schemacie własnego ciała, - oblicza wartość zakupów, - tworzy i odczytuje układ rytmiczny figur. Edukacja społeczna: - docenia wartość rodzinnych pamiątek. Edukacja przyrodnicza: - wie, czym jest ul, - rozumie wartość pracy pszczół. Edukacja plastyczna: - wykonuje pracę plastyczną „Moja zabawka” techniką kolażu. Zajęcia techniczne: - wykonuje puzzle. Edukacja muzyczna: - słucha rytmu dźwiękowego i układa go z klocków. Zajęcia komputerowe: - włącza i wyłącza komputer, przesuwa kursorem myszki po ekranie, posługuje się lewym przyciskiem myszki. Wychowanie fizyczne: - bawi się przy ruchowych zabawach muzycznych babć i dziadków, - wie, że taniec jest jedną z form aktywności fizycznej, - doskonali koordynację wzrokowo-ruchową przy ćwiczeniach sprawnościowych. Elementy przedsiębiorczości: - bawi się w sklep.</p>	<p>węgiel, zagadki logiczne, liczmany – pieniądze, klocki, wycinki z kolorowej prasy, karty pracy, ćw. interaktywne, rodzinne pamiątki, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop.</p>
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

<p>VIII. Szaruga jesienna</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Zgaduj-zgadula. - Zabawy z Mruczkiem – wprowadzenie litery K, k (kot). - Oj, znowu pada! - Jesienne układanki. - Co robić w niepogodę? 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - układa rozsypanki sylabowe, - czyta tekst wyrazowo-obrazkowy, - wie, że zdanie rozpoczyna się wielką literą i kończy kropką, - wykleja kontury litery K, k z plasteliny, - pisze literę K, k, - pisze proste wyrazy z poznanymi literami. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje cyfrę 7, - nazywa dni tygodnia, - numeruje dni tygodnia, - tworzy prostą grę planszową lub stolikową, - ilustruje czynnościami dodawanie w zakresie 7, - czyta proste zadanie obrazkowe i układa formułę matematyczną, - dopełnia do 7. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prawidłowo bawi się z rówieśnikami. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prowadzi obrazkowy kalendarz pogody, - potrafi zaplanować czas wolny w domu, - obserwuje pogodę. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje barwy ciepłe i zimne, - koloruje według instrukcji słownej. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oblepia butelkę plasteliną. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje instrumenty perkusyjne. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - posługuje się myszką: pojedyncze i podwójne kliknięcia, klikanie na elementy stałe i ruchome. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doskonali reakcję na sygnał, - kształtuje siłę w zabawach z mocowaniem, - rozumie zasadę zdrowej rywalizacji, - aktywnie uczestniczy w wyścigach 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, tekst wyrazowo-obrazkowy, ilustracje, karty pracy, kartki z kalendarzy, plastelina, ususzone liście, ćw. interaktywne, instrumenty perkusyjne, prognozy pogody, ikonki do kalendarza pogody, animacje komputerowe, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, , zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.necio.pl/gra/myszka), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>
-----------------------------------	--	--	---

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		rzędów. Elementy przedsiębiorczości: - planuje i organizuje swój wolny czas.	
IX. Mój dom, moja rodzina	- W domu – wprowadzenie litery D, d (dom). - Mama, tata, rodzeństwo. - Rodzice rodziców. - Rodziny album. - Sukienka dla lalki – wprowadzenie litery I, i (igła).	Edukacja polonistyczna: - czyta sylaby, wyrazy i proste zdania, - poznaje zasady pisowni imion i nazwisk wielką literą, - zawiązuje supełki na nitce, - pisze litery D, d oraz I, i, - pisze krótkie zdania oznajmujące. Edukacja matematyczna: - stosuje określenia: starszy, młodszy, - ustawia trzy elementy o różnej wysokości na wszystkie możliwe sposoby, - poznaje przemienność dodawania (bez pojęcia), - uzupełnia układ rytmiczny o brakujące elementy, - wykonuje odejmowanie na rysunkach, - rozwiązuje proste zadania tekstowo-obrazkowe. Edukacja społeczna: - nazywa członków najbliższej rodziny, - wypowiada się na temat pracy rodziców, nazywa ich zawody. Edukacja przyrodnicza: - zdrowo i aktywnie spędza czas z rodziną. Edukacja plastyczna: - wykonuje pracę plastyczną „W moim domu” dowolną techniką. Zajęcia techniczne: - ozdabia ramkę do zdjęcia. Edukacja muzyczna: - śpiewa piosenki z rodzinnego repertuaru, - rozpoznaje dźwięki i źródła ich dochodzenia. Zajęcia komputerowe: - posługuje się myszką: przenosi i puszcza elementy, zaznacza elementy. Wychowanie fizyczne: - uczestniczy w zabawach ruchowo-naśladowczych,	Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, zdjęcia rodziny, nitka, klocki, ilustracje, karty pracy, bibuła, nagrane dźwięki domowe, animacje, ćw. interaktywne, liczniki, kwiaty doniczkowe, tradycyjne gry edukacyjne, prezentacje multimedialne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.

		<ul style="list-style-type: none"> - aktywnie uczestniczy w zabawach i grach zespołowych, - dostrzega pozytywny wpływ ruchu na zdrowie fizyczne. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostrzega wartość pracy rodziców. 	
X. Polska moją ojczyzną	<ul style="list-style-type: none"> - Kto ty jesteś? - Jestem Polakiem – wprowadzenie litery P, p (Polska). - Śpiewamy hymn. - W Warszawie. - To nasza historia. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - układa historyjkę obrazkową na podstawie słuchanej legendy, - uważnie słucha czytanego tekstu, - rysuje pod dyktando nauczyciela, - pisze literę P, p, - wie o pisowni nazw miast i państw, - doskonali technikę czytania, - poznaje znak „,?””, zdanie pytające. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ustawia elementy w dwójki, trójki, czwórki, - zaznacza wskazane kolumny i wiersze, - poznaje cyfrę 8, - rozkłada liczbę 8 na składniki, - dopełnia do 8, - ćwiczy odejmowanie na konkretach, - poznaje znak „-””, - kojarzy odejmowanie z ubywaniem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia symbole narodowe, - zna wybrane zabytki Warszawy, - utożsamia się z Polską jako ojczyzną. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wylepia kontury godła plasteliną. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje flagę Polski. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa hymn Polski. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - posługuje się myszką w edukacyjnych grach komputerowych. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ćwiczy z przyborami doskonaląc skoczność i równowagę, - maszeruje, truchta oraz biega w wyznaczonym tempie, - aktywnie uczestniczy w grach i zabawach ruchowych, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, historyjka obrazkowa, liczman, flagi Polski (mała i duża), godło, album o Warszawie, film, ćw. interaktywne, karty pracy, prezentacja multimedialna, ilustracje, tradycyjne gry edukacyjne, multimedialne gry edukacyjne, multimedialne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.kula.gov.pl/warszawa/bajki-i-legendy/wars-i-sawa/), komputer/laptop.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		- współdziała w grupie.	
XI. Dbam o zdrowie	<ul style="list-style-type: none"> - Kalosze i bambosze – wprowadzenie litery B, b (buty). - U lekarza. - Spotkał katar Katarzynę. - Na cebulkę. - Lody waniliowe – wprowadzenie litery y (lody). 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uważnie słucha tekstu czytanego przez nauczyciela, - udziela odpowiedzi na pytania do tekstu, - pisze literę B, b oraz y, - czyta proste teksty z poznanymi literami, - układa proste zdania z rozsypanek wyrazowych. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dopełnia do 8, - układa zadania tekstowe o ubywaniu na podstawie realnej sytuacji, - układa formułę matematyczną, - dokonuje prostych obliczeń pieniężnych, - liczy wspak, - określa strony ciała osoby stojącej tyłem i przodem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje wybrane specjalizacje lekarskie, - przewiduje skutek na podstawie podanej przyczyny. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dobiera strój do pogody, - poznaje zasady racjonalnego odżywiania. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje reklamę lodów. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczy się wiązać sznurowadła. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczy się słów i śpiewa piosenkę „Myj zęby”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uruchamia i zamyka programy, - poznaje pojęcia: „pulpit”, „ikona”, „okno programu”, „kursor”. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w zabawach rzutnych, bieżnych i skocznych, - wie, że zdrowe odżywianie wpływa 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Spotkanie z pielęgniarką. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, rozsypanka wyrazowa, sznurowadła, ilustracje, historyjka obrazkowa, reklamy różnych produktów, liczmany, karty pracy, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, prezentacje multimedialne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		na zdrowie fizyczne, - naśladowanie ruchy nauczyciela (elementy aerobiku dla dzieci). Elementy przedsiębiorczości: - poznaje pojęcie reklamy.	
XII. Bajki na dobranoc	- A, a, a, kotki dwa. - W nocy – wprowadzenie litery N, n (noc). - Zabawa w teatr cieni. - Moje ulubione bajki. - Moi bajkowi bohaterowie.	Edukacja polonistyczna: - opowiada o swoich ulubionych bajkach i ich bohaterach, - ocenia postępowanie bohaterów bajek, - uczy się roli, - prowadzi dialog, - posługuje się rekwizytem podczas przedstawienia, - poznaje znak „!” , zdanie rozkazujące, - pisze wyrazy z pamięci, - pisze literę N, n, - podpisuje obrazki. Edukacja matematyczna: - pisze cyfrę 9, - tworzy zbiory o jeden większe, o jeden mniejsze, - próbuje wykonywać dodawanie z niewiadomą na podstawie sytuacji realnej, - układa treść prostego zadania z rozsypanki zdaniowej, - wskazuje pytanie w zadaniu z treścią, - dopasowuje przedmiot do jego cienia. Edukacja społeczna: - przestrzega zasad współżycia w grupie. Edukacja przyrodnicza: - porównuje dzień z nocą, - dostrzega znaczenie snu. Edukacja plastyczna: - wykonuje pracę plastyczną „Moi bajkowi bohaterowie” techniką wyklejanki. Zajęcia techniczne: - wykonuje kontury do teatru cieni. Edukacja muzyczna: - śpiewa kołysankę „Idzie niebo”. Zajęcia komputerowe: - pracuje z oknem programu, minimalizuje, maksymalizuje, poszerza	Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, ilustracje, rekwizyty, książki i filmy z bajkami, przedmioty i ich cienie, figury do teatru cieni, liczman, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, multimedialne gry matematyczne, prezentacje multimedialne, animacje komputerowe, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry edukacyjne.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>i zwęża.</p> <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pokonuje tor przeszkód, - wie, że sen jest niezbędny do zachowania zdrowia, - rzuca oraz odbiera piłkę jednorącz i oburącz. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak należy gospodarować czasem. 	
<p>XIII. Przygotowania do zimy</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Co się śni misiowi? – wprowadzenie litery S, s (sen). - Zwierzęta idą spać. - Leśny paśnik. - Będzie zimno! - Dwa gile – wprowadzenie litery G, g (gil). - Na zimę do Polski. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - czyta proste teksty z poznanymi literami, - rysuje kształty zwierząt przez kalkę techniczną, - pisze litery S, s oraz G, g, - uzupełnia zdania brakującymi wyrazami, - pisze z pamięci zdania. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostrzega związek odejmowania z dodawaniem, - konstruuje z klocków geometrycznych różne kompozycje, - klasyfikuje figury według kształtu, - doskonali dodawanie i odejmowanie w zakresie 9, - dopełnia do 9, - rozkłada 9 na 2 i 3 składniki, - przedstawia rozwiązanie zadania na liczmanach. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie potrzebę pomagania zwierzętom. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia zwierzęta zapadające w sen zimowy, - opisuje ptaki zimujące w Polsce, - przygotowuje zapasy do klasowej stołówki dla ptaków, - dostrzega zmiany zachodzące w przyrodzie. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną „Ptaki w karmniku”. <p>Zajęcia techniczne:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, albumy przyrodnicze, klocki geometryczne, zapasy do ptasiej stołówki, ilustracje, karty pracy, liczmany, ćw.</p> <p>interaktywne, animacje komputerowe, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor graficzny, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje karmidełko dla ptaków. Edukacja muzyczna: - wyklaskuje rytm. Zajęcia komputerowe: - poznaje program graficzny, - ćwiczy posługiwanie się narzędziami: ołówek, gumka, pędzel. Wychowanie fizyczne: - spaceruje i bawi się na świeżym powietrzu, - wie, jak bezpiecznie organizować zabawy na śniegu, - aktywnie uczestniczy w zajęciach sportowych. Elementy przedsiębiorczości: - planuje i organizuje pracę w grupie. 	
XIV. Magiczny czas świąt	<ul style="list-style-type: none"> - Hej, kolęda! - Prezenty pod choinką. - Na gałązce choinkowej. - Co ma Mikołaj – wprowadzenie litery W, w (worek). - Wigilia klasowa. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - pisze literę W, w, - pisze wyrazy z poznanymi literami, - pisze ze słuchu wyrazy złożone z sylab otwartych, - czyta proste teksty. Edukacja matematyczna: - poznaje cyfrę 0, - wykonuje działania z 0, - rozumie pojęcie zbioru pustego, - wykorzystuje rytm w tworzeniu ozdób choinkowych, - wskazuje położenie przedmiotu na podstawie współrzędnych, - rozwiązuje zadanie rysunkowe typu: prawda- fałsz, - doskonalą dodawanie i odejmowanie w zakresie 9. Edukacja społeczna: - zna tradycje bożonarodzeniowe, - docenia czas spędzany z rodziną. Edukacja przyrodnicza: - poznaje rodzaje drzew iglastych. Edukacja plastyczna: - wykonuje pracę plastyczną „Moje święta” pastelami. Zajęcia techniczne: - wykonuje ozdoby choinkowe, - zdobi pudełeczka do prezentów. Edukacja muzyczna: 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Kiermasz ozdób choinkowych i świątecznych.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, kolędy, choinka, ozdoby choinkowe, materiały do wykonania ozdób na kiermasz, liczmany, karty pracy, animacje komputerowe, film, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, prezentacje multimedialne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://wierszykolandia.pl), komputer/laptop, edytor graficzny, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>- śpiewa pastorałkę „Bosy pastuszek”.</p> <p>Zajęcia komputerowe:</p> <p>- pracuje w programie graficznym posługując się narzędziami: kształt, wypełnianie kolorem.</p> <p>Wychowanie fizyczne:</p> <p>- uczestniczy w grze „Piłka parzy”,</p> <p>- zna zasady zdrowej rywalizacji,</p> <p>- bezpiecznie bawi się na świeżym powietrzu.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <p>- planuje wykonanie drobnych upominków.</p>	
XV. Do siego roku!	<p>- Moje postanowienia noworoczne.</p> <p>- Trzy siostry i brat.</p> <p>- Od stycznia do grudnia – wprowadzenie litery R, r (rok).</p> <p>- Kalendarz też mierzy czas.</p>	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <p>- wypowiada się na temat tradycji noworocznych,</p> <p>- odwzorowuje szlaczki literopodobne,</p> <p>- pisze literę R, r,</p> <p>- próbuje czytać z podziałem na role,</p> <p>- dobiera wyrazy do ilustracji,</p> <p>- pisze z pamięci krótkie zdania.</p> <p>Edukacja matematyczna:</p> <p>- porządkuje nazwy pór roku i miesięcy,</p> <p>- określa warunek zbioru,</p> <p>- poznaje ós liczbową,</p> <p>- ćwiczy układanie rytmów w układzie kołowym,</p> <p>- graficznie ilustruje dodawanie i odejmowanie.</p> <p>Edukacja społeczna:</p> <p>- formułuje postanowienia noworoczne.</p> <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <p>- wymienia i charakteryzuje pory roku.</p> <p>Edukacja plastyczna:</p> <p>- wykonuje w grupie pracę plastyczną „Pory roku” dowolną techniką.</p> <p>Zajęcia techniczne:</p> <p>- wykonuje kartkę z kalendarza na jeden miesiąc.</p> <p>Edukacja muzyczna:</p> <p>- ilustruje gestem, ruchem ciała i mimiką nastrój muzyki,</p> <p>- określa tempo i dynamikę.</p> <p>Zajęcia komputerowe:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, kalendarze, ilustracje, liczmany, karty pracy, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, animacje komputerowe, prezentacje multimedialne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - poznaje pojęcie „plik” i zapisuje swoją pracę w pliku. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - skacze na skakance, - buduje stacyjny tor przeszkód (12 stacji – utrwalenie nazw miesięcy), - zgodnie współdziała w grupie. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planuje tygodniowe zajęcia wg kalendarza. 	
XVI. Zimą jest wesoło	<ul style="list-style-type: none"> - W karnawale same bale. - Bal Kopciuszka <p>lektura – wprowadzenie litery Z, z (zegar).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bal klasowy. - Zabawy na śniegu. - Dookoła biało. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha lektury czytanej przez nauczyciela, - wyodrębnia i ocenia postaci, - pisze literę Z, z, - układa zdania do obrazków, - przepisuje tekst. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje liczbę 10, - dokonuje rozkładu liczby 10 na konkretach, - poznaje banknot 10 zł, - tworzy sytuacje realne do zapisanej formuły matematycznej, - utrwała nazwy miesięcy poprzez uzupełnianie, - dodaje i odejmuje w zakresie 10 posługując się konkretami, - zapisuje formułę matematyczną do rysunku, - gra w grę planszową. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna tradycje karnawałowe. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bada właściwości śniegu, - opisuje zimowy krajobraz. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje zimowy pejzaż techniką wycinanki. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy projekt maski karnawałowej i wykonuje ją. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bawi się przy muzyce, - poznaje kroki poleczki. <p>Zajęcia komputerowe:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, nagrania muzyki tanecznej, banknoty – liczmany, ilustracje, materiał do wykonania maski, gra planszowa „Skaczące liczby”, narzędzia do badania śniegu, karty pracy, ćw.</p> <p>Interaktywne, animacje komputerowe, multimedialne gry matematyczne, prezentacje multimedialne, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), edytor graficzny, komputer/laptop, tradycyjne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje dowolną pracę w programie graficznym wykorzystując poznane narzędzia. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aktywnie uczestniczy w zabawie tanecznej, - aktywnie uczestniczy w zajęciach ruchowych, - bierze udział w zabawach zimowych na śniegu, - rozumie potrzebę hartowania organizmu. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dba o oszczędność materiału. 	
XVII. Dla Babci, dla Dziadka	<ul style="list-style-type: none"> - Dziadkowie opowiadają o swojej szkole. - Przedstawienie dla dziadków. - Miła niespodzianka. - Goście w naszej klasie. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat treści wiersza, - uczy się na pamięć roli, - zadaje pytania, - czyta tekst obrazkowo-wyrazowy, - pisze po śladzie, - przepisuje tekst. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje centymetr, - mierzy przedmioty za pomocą różnych miar, - posługuje się linijką, - szacuje długość, - rysuje kwadraty i prostokąty na siatce kwadratowej. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje i stosuje zasady związane z przyjmowaniem gości. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, że w zimie organizm potrzebuje więcej witamin. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje laurkę. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy rekwizyty i scenografię, - projektuje i wykonuje upominki wg własnego pomysłu, - przygotowuje wafłowe ciasteczka. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę „Dziadkowie”. <p>Zajęcia komputerowe:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Projekt edukacyjny „Dla Babci i Dziadka”.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, różne miary, spinacze, gumki, tasiemki itp., miara metrowa, linijka, geoplany, materiały do laurki, rekwizytów, karty pracy, ćw. Interaktywne, aukcja, prezentacje multimedialne, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, program graficzny „Mały malarz”), komputer/laptop.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - poznaje darmowy program graficzny „Mały malarz”. Wychowanie fizyczne: - ćwiczy na równoważni i na drabinkach, - przedstawia gestem i ruchem całego ciała słyszana melodię, - prawidłowo współdziała w zespołowych grach ruchowych. Elementy przedsiębiorczości: - planuje przebieg tygodnia, - proponuje własne pomysły argumentując je, - wycenia i sprzedaje swoje prace plastyczne. 	
XVIII. Przed nami ferie	<ul style="list-style-type: none"> - Będę Małym. - Uwaga, ślisko! - Zbójnicki – wprowadzenie litery Ó, ó (góral). - W góry. - Moje ferie. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - uważnie słucha czytanego tekstu, - czyta teksty z poznanymi literami, - kreśli arabeski przez kalkę techniczną, - pisze literę Ó, ó, - ćwiczy zapamiętanie poznanych wyrazów z ó poprzez gry dydaktyczne, - wypowiada się na określony temat całymi zdaniami. Edukacja matematyczna: - wskazuje kolejność elementów w zbiorze 10-elementowym, - rozdziela zbiór 10-elementowy na kilka mniejszych, - przedstawia na konkretach odejmowanie od 10, - układa proste zadania tekstowe z rozsypanki zdaniowej, - uzupełnia formułę dodawania o brakujący składnik posługując się konkretami, - próbuje liczyć w pamięci w zakresie 10. Edukacja społeczna: - poznaje sylwetki znanych polskich sportowców zimowych, - zapoznaje się z folklorem góralskim, - rozumie konieczność bezpiecznego zachowania w czasie zabaw zimowych i ferii. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, kalka, gra dydaktyczna, rozsypanka do zadania, liczniki, ilustracje, piktogramy zimowych dyscyplin sportowych, papier ścierny, szablon skoczka, karty pracy, ćw. interaktywne, animacje komputerowe, tradycyjne gry edukacyjne, prezentacje multimedialne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, tradycyjne gry edukacyjne, multimedialne gry edukacyjne, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- zbiera informacje o różnych sportach zimowych,- eksperymentuje ze zjawiskiem ślizgania w klasie i na dworze. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje pracę plastyczną „Zima w górach” kredą na papierze ściernym. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje postać narciarza skoczka z gotowych elementów. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- słucha muzyki góralskiej i określa jej nastrój. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje pojęcie „folder”,- tworzy foldery na pulpicie. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje ćwiczenia gimnastyczne i zabawy na śniegu,- aktywnie uczestniczy w grze w „Dwa ognie”,- prawidłowo wykonuje ćwiczenia gimnastyczne. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none">- planuje zajęcia podczas ferii.	
--	--	---	--

B. II półrocze

BLOKI TEMATYCZNE	TREŚCI NAUCZANIA	OSIĄGNIĘCIA UCZNI W POSTACI CELÓW OPERACYJNYCH	PROCEDURY OSIĄGANIA ZAŁOŻONYCH CELÓW EDUKACYJNYCH
XIX. Bracia mniejsi	<ul style="list-style-type: none"> - Pies moim przyjacielem – wprowadzenie litery J, j (jamnik). - Nasi milusińscy. - Myślmy o bezdomnych zwierzętach. - Pies pomocnik. - Dbam o swojego pupila – wprowadzenie litery Ł, ł (łapa). 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na dany temat na podstawie ilustracji i własnych doświadczeń, - pisze ze słuchu wyrazy z poznanymi literami, - czyta głośno wyrazy, zdania, - pisze litery J, j oraz Ł, ł. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doskonali technikę rachunkową w czasie zabaw ruchowych, - rozwiązuje zagadki logiczne rozwijające wnioskowanie, - oblicza działania 3-, 4-składnikowe, - planuje zakupy i prognozuje ich wartość, - bada zależność liczb w prostych ciągach liczbowych, - dopełnia do 10, - odejmuje od 10, - układa proste relacje między liczbami: jestem większa, jestem mniejsza. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostrzega potrzebę niesienia pomocy zwierzętom bezdomnym. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpoznaje wybrane rasy 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka do weterynarza, schroniska dla zwierząt.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, ilustracje, albumy, fotografie własnych zwierząt, aparat fotograficzny, zagadki logiczne, liczmany – pieniądze, instrumenty perkusyjne, materiały do wykonania plakatu, wieszak, waga, karty pracy, ćw. interaktywne, prezentacja multimedialna, animacje komputerowe, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, tradycyjne gry edukacyjne, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>psów, - nazywa zwierzęta domowe i dzikie, odróżnia je od drugich, - zna obowiązki dotyczące opieki nad zwierzętami. Edukacja plastyczna: - wykonuje w grupie plakat zachęcający do zbiórki karmy dla zwierząt w schronisku. Zajęcia techniczne: - wycina i przykleja tkaninę do szablonu kota. Edukacja muzyczna: - rytmizuje tekst. Zajęcia komputerowe: - zapoznaje się z klawiaturą, - poznaje klawisze ENTER, SPACJA, SHIFT. Wychowanie fizyczne: - wykonuje ćwiczenia bieżne, - aktywnie uczestniczy w grze w „Dwa ognie”, - wykonuje ćwiczenia gimnastyczne z woreczkami. Elementy przedsiębiorczości: - bierze aktywny udział w akcji charytatywnej na rzecz schroniska dla zwierząt.</p>	
XX. Na przedwiośniu	<p>- Najmniejszy ogródek świata – wprowadzenie litery C, c (cebula). - Kaprysy marcowej pogody. - Śniadanie dla fasoli – wprowadzenie litery F, f (fasola).</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - słucha uważnie tekstu czytanego przez nauczyciela, - wypowiada się na temat wysłuchanego utworu, - ustnie opisuje wybrany wiosenny kwiat,</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, waga, odważniki, ziemia doniczkowa, cebule i nasiona, doniczki, korytka, gałązki wierzby, ilustracje, zegar, małe zegary dla każdego dziecka,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	<ul style="list-style-type: none"> - Na wierzbowej gałązce. - Wreszcie wracamy. 	<ul style="list-style-type: none"> - pisze litery C, c, F, f, - przepisuje tekst drukowany, - czyta krótkie instrukcje ze zrozumieniem. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje kilogram, - posługuje się wagą i odważnikami, - poznaje liczbę 12, - poznaje strukturę liczby 12, - eksperymentuje z rozkładem liczby 12 na konkretach wyznaczając 2, 3, 4 podzbiory, - rozdziela elementy do właściwych zbiorów, - oblicza rachunek numeracyjny, - uzupełnia tabelki posługując się iloczynem kartezjańskim, - poznaje zegar, - wskazuje pełne godziny. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - odpowiednio zachowuje się podczas spaceru. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia warunki potrzebne roślinom do życia, - wymienia ptaki powracające z ciepłych krajów, - zakłada hodowlę wybranych roślin w doniczkach, - obserwuje marcową pogodę, - prowadzi słowno-obrazkowy kalendarz pogody, - zna pierwsze wiosenne kwiaty. 	<p>bibuła, papier, liczmany, karty pracy, ćw. interaktywne, kalendarz pogody, animacje komputerowe, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, prezentacje multimedialne, tradycyjne gry matematyczne, tradycyjne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor tekstu.</p>
--	---	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykleja kontury wiosennych kwiatów kulkami z bibuły. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zagina i tnie papier wg instrukcji (bocian). <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę pt. „Maszeruje wiosna”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje klawisze: Backspace, Delete oraz Alt, - pisze w edytorze tekstowym wyrazy używając poznanych narzędzi. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aktywnie gra w „Dwa ognie”, - prawidłowo współpracuje w grupie, - rzuca i odbiera piłkę oburącz. 	
XXI. Zdrowy jak ryba	<ul style="list-style-type: none"> - W aptece. - Leki z domowej apteki. - Wiosenny pokaz mody. - W mojej szafie – wprowadzenie dwuznaku Sz, sz (szafa). - Wyginam śmiało ciało. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na dany temat na podstawie czytanego tekstu i własnych doświadczeń, - pisze dwuznak Sz, sz, - dobiera wyrazy do obrazków, - układa zdania z rozsypanki wyrazowej, - czyta teksty z poznanymi literami. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje liczbę 11, - poznaje strukturę liczby 11, - eksperymentuje z rozkładem liczby 11 na konkretach wyznaczając 2, 3, 4 podzbiory, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe Wycieczka do apteki. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, rozsypanka wyrazowa, odzież, waga, odważniki, liczmany, ilustracje, nagrania muzyki, opakowania po lekach ziołowych, karty pracy, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, prezentacje multimedialne, multimedialne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, www.dladzieci.pl, http://klasoteka.pl/category/dla-dzieci/, http://czasdzieci.pl/gry-dla-dzieci/, http://grajlandia.pl/, http://www.cartoonnetwork.pl/), komputer/laptop,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- redaguje formułę matematyczną w czasie zabaw na śniegu,- wskazuje elementy w układach rytmicznych (poprzednik, następnik, piąty, szósty... z kolei),- dobiera liczby, które tworzą podaną sumę,- szuka błędnych obliczeń,- posługuje się pojęciami: „cięższe”, „lżejsze” szacując wagę,- wykonuje doświadczenia ważąc różne przedmioty. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wie, gdzie kupuje się leki i że można je zażywać tylko pod ścisłą kontrolą dorosłych. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje domowe sposoby leczenia przeziębienia,- dzieli produkty na zdrowe do jedzenia i te, które nie są zdrowe,- ubiera się stosownie do pogody. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- projektuje zimowe ubrania. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje wagę z wieszaka,- wykonuje ubranie dla lalki według instrukcji nauczyciela. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- ilustruje muzykę mimiką, gestem i ruchem. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje w Internecie darmową grę dla dzieci	
--	--	---	--

		<p>„Ubieranki”.</p> <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, że ruch to zdrowie, - ćwiczy przy muzyce, - wykonuje ćwiczenia doskonalące koordynację wzrokowo-ruchową. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dobiera muzykę do pokazu mody, - zgodnie pracuje w grupie, - rozwija swoją kreatywność. 	
XXII. Grosz do grosza	<ul style="list-style-type: none"> - Skąd się wzięły pieniądze. - W banku – wprowadzenie dwuznaku Cz, cz (czek). - Rzeczy ważne i ważniejsze. - Oszczędzam na... - Lubię zakupy. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na dany temat pełnymi zdaniami, - pisze dwuznak Cz, cz, - przepisuje zdania z pamięci, - czyta z podziałem na role krótkie dialogi, - pisze poprawnie pod względem graficznym wyrazy i zdania z poznanymi literami. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje liczbę 13, - poznaje strukturę liczby 13, - eksperymentuje z rozkładem liczby 13 na konkretach wyznaczając 2, 3, 4 podzbiory, - przelicza monety i podaje wartość kilku, - wartościuje niektóre przedmioty, - bada różne układy monet, aby otrzymać daną wartość, - doskonali rachunek numeracyjny. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka do banku.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, ilustracje, film, liczmany – pieniądze, książeczki oszczędnościowe, nagrania muzyki, materiał na skarbonkę, karty pracy, ćw.</p> <p>Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, prezentacje multimedialne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor tekstu, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wie, skąd się wzięły pieniądze,- wie, jak należy zachowywać się w banku,- cieszy się z wygranej i potrafi pogodzić się z przegraną. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- wie, że należy oszczędzać wodę. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje w grupie plakat zachęcający do oszczędzania. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje skarbonkę z papieru według instrukcji nauczyciela. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- rozpoznaje fortepian i pianino,- tworzy własne rytmy. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje narzędzia: pogrubienie, podkreślenie, kursywa. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- bierze udział w zawodach sportowych,- doskonali szybkość, zwinność oraz zręczność,- prawidłowo współdziała w grupie,- rzuca do celu. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none">- potrafi rozróżnić rzeczy niezbędne do codziennego życia od tych, które kupowane są dla przyjemności,- poznaje słownictwo związane z bankiem,- wyznacza sobie cel oszczędzania.	
--	--	--	--

XXIII. Raz, dwa, trzy i... wiosna	<ul style="list-style-type: none"> - Pierwszy dzień wiosny. - Nad rzeką – wprowadzenie dwuznaku Rz, rz (rzeka). - Wiosenne przebudzenie. - Wiosenna wyprawa – wprowadzenie litery Ź, ż (żaba). - Wiosenne porządki. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat wysłuchanego tekstu, - pisze dwuznak Rz, rz oraz literę Ź, ż, - poprawnie zapisuje wybrane wyrazy z rz oraz ż, - uzupełnia zdania brakującymi wyrazami, - czyta tekst ze zrozumieniem. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje liczbę 14, - poznaje strukturę liczby 14, - eksperymentuje z rozkładem liczby 14 na konkretach wyznaczając 2, 3, 4 podzbiory, - odlicza miesiące od początku roku i przyporządkowuje im numer, - obserwuje rachunek numeracyjny wykonywany na konkretach i próbuje sformułować wniosek, - układa zadania z treścią z rozsypanki zdaniowej, - wskazuje błąd w zadaniu i układa zadanie poprawnie. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zwyczaje związane z pierwszym dniem wiosny. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - obserwuje zmiany w przyrodzie podczas wycieczki do parku, - wymienia zwierzęta, które obudziły się ze snu 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka nad rzekę, nad staw.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, ilustracje, liczmany, rozsypanka do zadania, tekst z lukami, materiał naturalny z wyprawy, farby, materiały na marzannę, karty pracy, ćw. interaktywne, animacje komputerowe, aparat fotograficzny, smartfon, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, prezentacje multimedialne, multimedialne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), edytor tekstu, komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>zimowego,</p> <ul style="list-style-type: none"> - opowiada o wiosennych porządkach w domu i w ogrodzie. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną „Wiosna nad rzeką” (maluje farbami). <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje w grupie marzannę z gotowych elementów. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę „Maszeruje wiosna”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstowym, - formatuje zdania przy użyciu poznanych narzędzi. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bierze udział w zabawach orientacyjno-porządkowych, - bawi się i wykonuje ćwiczenia na świeżym powietrzu, - aktywnie uczestniczy w wyścigach rzędów. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planuje wiosenne porządki w swoim pokoju. 	
XXIV. Jestem zwycięzcą!	<ul style="list-style-type: none"> - Mistrz czytania – wprowadzenie litery H, h (humor). - Klasowy omnibus. - Lubię matematykę. - Klasowy wodzirej – wprowadzenie dwuznaku Ch, ch (chusta). - Medal za dobre zachowanie. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stara się czytać płynnie, poprawnie i wyraźnie, zwracając uwagę na znaki przestankowe, - czyta prosty tekst ze zrozumieniem, - czyta z podziałem na role, - zadaje pytania, - pisze ze słuchu proste 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Projekt edukacyjny „Jestem zwycięzcą”.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, pytania na konkurs Omnibus, rebusy, zagadki, gry komputerowe, klocki, liczmany, ilustracje, tangramy, karty konkursowe, materiał na zrobienie medalu, animacje komputerowe,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>zdania, - pisze literę H, h oraz dwuznak Ch, ch, - poprawnie zapisuje wybrane wyrazy z ch oraz h, - wyszukuje i podkreśla w tekście wyrazy z ch oraz h.</p> <p>Edukacja matematyczna: - rozwiązuje rysunkowe zagadki logiczne, - zamienia formuły matematyczne przedstawione rysunkami na wartość, - sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 10, 14, - mierzy figury geometryczne i porządkuje w układzie malejącym i rosnącym, - rozwiązuje zadania z treścią, - rozwiązuje zadania związane z ważeniem, - układa tangramy, - tworzy kompozycje z figur geometrycznych, - używa liczb w aspekcie porządkowym, - posługuje się kalkulatorem.</p> <p>Edukacja społeczna: - wie, co to znaczy wzorowe zachowanie, - jest koleżeński.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - rozpoznaje dotychczas poznane gatunki zwierząt i roślin, - przyporządkowuje zwierzęta do odpowiednich</p>	<p>multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, program „2+2”), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>
--	--	---	---

		<p>ekosystemów.</p> <p>Edukacja plastyczna: - tworzy zagadki i rebusy w formie rysunku.</p> <p>Zajęcia techniczne: - projektuje i wykonuje medal za wzorowe zachowanie.</p> <p>Edukacja muzyczna: - odróżnia dźwięki wysokie i niskie, - poznaje pięciolinię.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje darmowy program „2+2”.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - sprawnie pokonuje tor przeszkód, - bawi się i wykonuje ćwiczenia z wykorzystaniem hula-hoop, - wykonuje ćwiczenia gimnastyczne na drabinkach.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w praktyce, - potrafi planować zabawy dla całej klasy.</p>	
XXV. Wielkanoc	<p>- Co w jajku piszczy? – wprowadzenie liter ą, ę (pisklą, kaczątko).</p> <p>- Wielkanoc na wsi.</p> <p>- W wielkanocnym koszyczku.</p> <p>- Wiejskie podwórko – wprowadzenie litery Ź, ź (żrebak).</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - czyta zdania ze zrozumieniem, - dobiera podpisy do ilustracji, - układa proste zdania z rozsypanek wyrazowych, - pisze litery ą, ę oraz Ź, ź, - poprawnie zapisuje wybrane wyrazy z ą, ę oraz ź, - klasyfikuje nazwy ludzi, zwierząt, roślin i rzeczy.</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka do gospodarstwa wiejskiego.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, ilustracje, elementy dekoracji wielkanocnych, liczmany, prezentacja multimedialna, karty pracy, ćw. interaktywne, film, materiały do prac plastycznych i technicznych, tradycyjne gry edukacyjne, multimedialne gry matematyczne, tradycyjne gry</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje liczbę 15,- poznaje strukturę liczby 15,- wykonuje operacje odejmowania do schematu: $15 - \square = 10$ posługując się konkretami,- dopełnia rysunkiem brakujące elementy, aby uzyskać daną liczbę,- wykonuje kolorowanke połączoną z dodawaniem i odejmowaniem w zakresie 15,- rozwiązuje zadania tekstowe wykonując rysunek. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- zna tradycje wielkanocne,- wie, jak należy zachowywać się przy stole. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- wymienia zwierzęta żyjące na wiejskim podwórku,- posługuje się nazwami zwierzęcych matek i ich potomstwa. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- ozdobi pisanke układem rytmicznym. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- odrysowuje i wycina szablon,- wykonuje wielkanocny koszyczek z papieru. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje kroki krakowiaka,- reaguje na zmianę tempa i dynamiki.	matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor graficzny, multimedialne gry edukacyjne.
--	--	---	--

		<p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje kombinację klawiszy Ctrl+C (kopiuj), Ctrl+V (wklej), - wykonuje kartkę świąteczną w programie graficznym. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ćwiczenia z woreczkami, - wykonuje ćwiczenia kształtujące skoczność, - aktywnie uczestniczy w grach i zabawach ruchowych. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje zdobytą wiedzę w praktyce, - projektuje i wykonuje kartkę wielkanocną w programie graficznym. 	
XXVI. Uwaga – niebezpieczeństwo!	<ul style="list-style-type: none"> - Na rowerze – wprowadzenie dwuznaku Dz, dz (dzwonek). - Na ulicy, na drodze. - Kto mi pomoże? - Ten pies gryzie! - Uczymy się pierwszej pomocy. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - odgrywa scenki dramowe, - wypowiada się na dany temat na podstawie tekstu, ilustracji i własnych doświadczeń, - pisze dwuznak Dz, dz, - czyta teksty z poznanymi literami, - układa historyjkę obrazkową, - dobiera zdania do ilustracji i poprawnie je przepisuje. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje liczby 16 i 17, - poznaje strukturę liczby 16 i 17, - tworzy rozkłady tych liczb na konkretach, - porównuje zbiory przeliczając elementy, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Spotkanie z policjantem lub strażakiem. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, historyjka obrazkowa, ilustracje, film, przybory do nauki pierwszej pomocy, liczmany, karty pracy, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry matematyczne, prezentacje multimedialne, animacje komputerowe, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor tekstu, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- grupuje elementy zbioru, aby ułatwić sobie liczenie,- tworzy wszystkie możliwe kombinacje 4 elementów,- dodaje i odejmuje w pamięci,- układa treść zadania do rysunku. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wymienia służby ratownicze,- zna numery telefonów alarmowych,- potrafi udzielić pierwszej pomocy. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- zachowuje zasady bezpieczeństwa w kontaktach ze zwierzętami. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- projektuje znaczek odblaskowy. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje budowę roweru,- uczy się zasad bezpieczeństwa na drodze. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje klucz wiolinowy,- śpiewa piosenkę „Jadą rowery”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje klawisze służące do stawiania znaków przestankowych (. ! ? : ,)- pisze w edytorze tekstowym zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- kładzie piłkę w miejscu i w marszu,	
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - potrafi celnie rzucać woreczkiem, - aktywnie uczestniczy w grach i zabawach rozwijających szybkość. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje zdobytą wiedzę w praktyce. 	
XXVII. W świecie kultury i sztuki	<ul style="list-style-type: none"> - W teatrze. - W muzeum. - Wycieczka do kina. - Kręcimy film – wprowadzenie dwuznaku Dź, dź (dźwięk). - Na babcinym strychu. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna słownictwo związane z teatrem, - wypowiada się na temat wizyty w teatrze, kinie lub muzeum, - zna rodzaje lalek teatralnych, - uczy się krótkich tekstów na pamięć, - czyta tekst z podziałem na role, - ocenia zachowanie bohaterów, - pisze dwuznak Dź, dź, - dba o poprawność i poziom graficzny pisma. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje liczby 18 i 19, - poznaje strukturę liczby 18 i 19, - tworzy rozkłady tych liczb na konkretach, - klasyfikuje przedmioty, - tworzy kolekcje, - poznaje znaki rzymskie I-XII, - odczytuje wskazania zegara ze znakami rzymskimi, - dokonuje prostych obliczeń zegarowych posługując się zegarem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak należy zachowywać się w 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, kamera filmowa, starocie znalezione w domach – eksponaty do klasowej galerii muzealnej, zegar demonstracyjny i zegary dla dzieci, liczmany, zagadki dźwiękowe, farby, drukarka, karty pracy, ćw. interaktywne, ilustracje, albumy, plakaty, tradycyjne gry edukacyjne, multimedialne gry edukacyjne, prezentacje multimedialne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, wirtualny spacer: http://fotowizualizacja.pc-expert.pl), edytor graficzny, komputer/laptop, edytor tekstu, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>teatrze, kinie i muzeum, - docenia wartość starych przedmiotów, - zgodnie współpracuje w grupie.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - wie, że niektóre materiały (np. plastikowe butelki, kartony itp.) można ponownie wykorzystać.</p> <p>Edukacja plastyczna: - tworzy plakat reklamujący ulubiony film/bajkę.</p> <p>Zajęcia techniczne: - wykonuje kukielkę z plastikowej butelki, kubeczka i patyków.</p> <p>Edukacja muzyczna: - odgaduje zagadki dźwiękowe, - naśladuje określone dźwięki.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje drukarkę oraz kombinację klawiszy Ctrl+ P (drukuj), - drukuje swoją pracę.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - potrafi skakać na skakance, - turla się, czołga po materacu, - wykonuje przewrót w przód.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - potrafi zareklamować swój ulubiony film.</p>	
XXVIII. Na majówkę	<p>- W siatce na motyle – wprowadzenie litery Ć, ć (ćma). - Majówka w maju. - Rodzinny piknik. - Wyprawa na łąkę –</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - słucha tekstu czytanego przez nauczyciela, - układa według kolejności historyjkę obrazkową,</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Wycieczka na łąkę. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, historyjka obrazkowa, ilustracje,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	<p>wprowadzenie litery Ś, ś (ślimak). - Majowe święta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - próbuje ustnie wymyślić dalszy ciąg opowiadania, - czyta zdania ze zrozumieniem, - wyszukuje w tekście fragmenty według podanego warunku, - pisze litery Ś, ś, Ć, ć, - pisze ze słuchu proste zdania. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje liczbę 20, - liczy od 1 do 20 i wstak, - liczy od wskazanej cyfry w górę i w dół, - wskazuje na osi liczbowej poprzednika i następcę danej liczby, - porusza się na 20-elementowym chodniczku liczbowym wykonując dodawanie i odejmowanie, - wykonuje operacje odejmowania do schematu: $\square - 8 = 10$ posługując się konkretami, - szuka niewiadomej, - liczy na kalkulatorze, - dodaje i odejmuje wewnątrz drugiej dziesiątki. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje majowe święta. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia rośliny i zwierzęta żyjące na łące. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną „Majowa łąka” techniką kolażu. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wycina, zagina i przykleja papier wg 	<p>chodnik liczbowy, karty z kalendarza, kalkulator, nagrania muzyki, skaner, karty pracy, ćw. interaktywne, instrukcja wyrazowo-obrazkowa, tradycyjne gry matematyczne, animacje komputerowe, multimedialne gry edukacyjne, multimedialne gry matematyczne, prezentacje multimedialne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, tradycyjne gry edukacyjne.</p>
--	---	--	---

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>instrukcji wyrazowo-obrazkowej (motyl).</p> <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aktywnie słucha muzyki klasycznej „Wiosna”, „Lato” z cyklu „Cztery pory roku” A. Vivaldiego, - określa nastrój muzyki, - wskazuje znane instrumenty słyszane w muzyce. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje zastosowanie skanera, - skanuje ilustracje i uczy się je zapisywać w pliku. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - buduje i pokonuje stacyjny tor przeszkód, - kołkuje jednorącz, - gra w „Dwa ognie”, - zna zasady zdrowej rywalizacji. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planuje zorganizowanie rodzinnego pikniku. 	
<p>XXIX. Zakładamy klasową bibliotekę</p>	<ul style="list-style-type: none"> - W szkolnej bibliotece. - Dbam o książki. - Gazeta, gazetka, czasopismo. - Klasowa biblioteczka. - Oszczędzam papier. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozróżnia gazety, czasopisma, - uczy się wiersza na pamięć, - pisze wyrazy i teksty z poznanymi literami, - układa zdania z rozsypanki wyrazowej, - czyta zdania wykrzyknikowe z właściwą intonacją, - tworzy prosty regulamin klasowej biblioteczki. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dodaje i odejmuje wewnątrz drugiej dziesiątki, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, rozsypanka wyrazowa, książki do klasowej biblioteki, linijka, waga, licznany, różne rodzaje papieru, ilustracje, karty pracy, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry matematyczne, prezentacje multimedialne, tradycyjne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.juniormedia.pl/poradnik), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- posługuje się linijką,- waży makulaturę,- dodaje i odejmuje w pamięci,- zapisuje formułę matematyczną do zadania,- używa znaków rzymskich do oznaczania książek. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wie, na czym polega praca bibliotekarza i jak należy zachowywać się w szkolnej bibliotece,- wie, że o książki należy dbać. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- rozumie pojęcie ekologii,- wie, że papier powstaje z drzewa,- rozumie, że papier może być surowcem wtórnym. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- samodzielnie wykonuje rysunki do czasopisma/gazety. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- zagina, wycina, klei, łączy papier różnymi elementami (gazeta). <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- aktywnie słucha piosenki ekologicznej dla dzieci pt. „Poważna sprawa”,- gestykułuje i pokazuje ruchem słowa piosenki. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- tworzy foldery z tytułami książek, gazet i czasopism z klasowej biblioteki. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- uczestniczy w konkursach	
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>sprawnościowych i zwinnościowych (wyścigi rzędów),</p> <ul style="list-style-type: none"> - prawidłowo współpracuje w grupie, - przestrzega zasad zdrowej rywalizacji. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak oszczędnie korzystać z papieru, - zbiera makulaturę, - projektuje i tworzy w grupie czasopismo/gazetę o swojej klasie. 	
XXX. Tydzień Rodziny	<ul style="list-style-type: none"> - Prezentuję swoją rodzinę. - Dla Mamy i Taty. - Słodkie co nieco dla rodziny – wprowadzenie dwuznaku Dż, dż (dżem). - Rodzinne potyczki. - Rodzinne spotkanie. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opowiada o swojej rodzinie, - próbuje napisać życzenia dla rodziców, - stosuje formę grzecznościową w życzeniach, - uczy się wiersza na pamięć, - pisze dwuznak Dż, dż, - pisze z pamięci krótkie wyrazy. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - grupuje drobne przedmioty po 10 i tworzy dziesiątki, - liczy dziesiątkami do 100 i wspan, - porządkuje dziesiątki wg podanego warunku, - dodaje i odejmuje pełne dziesiątki, - poznaje monety groszowe, manipuluje nimi i oblicza ich wartość, - wydaje resztę. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna wartość rodziny w swoim życiu, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Projekt edukacyjny „Święto rodziny”.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, alfabet rysunkowy, ilustracje, materiały do wykonania upominków i słodkich smakołyków, karty pracy, ćw. interaktywne, film, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, multimedialne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop..</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- wie, że należy szanować dorosłych,- rozumie, że nie wszystkie dzieci mają rodziców. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- zna zasady zdrowego odżywiania się,- rozpoznaje i nazywa kwiaty cięte (róża, tulipan). <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje upominki dla rodziców według własnego pomysłu,- przygotowuje laurki na Dzień Mamy i Dzień Ojca. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- samodzielnie przygotowuje smakołyki dla rodziców,- zna zasady bezpieczeństwa i higieny pracy na zajęciach. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- rozpoznaje ćwierćnutę i pauzę ćwierćnutową,- śpiewa piosenkę pt. „Ta piosenka jest dla mamy” Arki Noego. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- współpracuje w grupie podczas klasowego konkursu z zajęć komputerowych (test). <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- bierze udział w zabawie tanecznej z rodzicami,- aktywnie uczestniczy w rodzinnych zawodach sportowych,- wie, że ruch i sport to zdrowie. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p>	
--	--	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - planuje i organizuje klasową uroczystość, - planuje rodzinne potyczki. 	
XXXI. Dziecięce marzenia	<ul style="list-style-type: none"> - Dzieci świata. - Dzień Dziecka. - Moje marzenia. - Nie wszystkie dzieci są szczęśliwe. - Dzieci – dzieciom. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opowiada o swoich marzeniach, - czyta tekst płynnie i wyraziście, - uzupełnia zdania brakującymi wyrazami, - poprawnie i estetycznie pisze wyrazy i zdania. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - eksperymentuje z pomiarem objętości płynów, - poznaje miarę objętości, - porządkuje naczynia wg zawartości płynów, - czyta wskazania zegara, - dodaje i odejmuje trzy liczby z dopełnieniem do 10 i przekroczeniem progu, - manipuluje liczbami ustawiając je w sposób ułatwiający obliczenia, - wykorzystuje przedmioty codziennego użytku do obliczeń (miara krawiecka, karta kalendarza, korale), - rozwiązuje zadania związane z mierzaniem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, kiedy obchodzony jest Dzień Dziecka, - poznaje dzieci różnych narodowości, - wie, że niektóre dzieci nie mają szczęśliwego dzieciństwa. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpoznaje kontury 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, ilustracje, mapa świata, naczynia do mierzenia objętości, miara krawiecka, karty kalendarza, korale, zegar, materiały do wykonania lalki szmacianki, karty pracy, ćw. Interaktywne, prezentacje multimedialne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://portalwiedzy.onet.pl), komputer/tablet, edytor graficzny, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>kontynentów i powtarza nazwy kontynentów po nauczycielu,</p> <ul style="list-style-type: none">- wie, że kulę ziemską w większości zajmują wody. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- maluje swój portret farbami patrząc w lusterko. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje lalkę szmaciankę dla kolegów z innych krajów. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- aktywnie słucha piosenki pt. „Wszystkie dzieci nasze są” Majki Jeżowskiej,- wypowiada się na temat tekstu,- biega do rytmu ósemkowego, maszeruje do rytmu ćwierćnutowego. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje i drukuje dowolną pracę w edytorze graficznym w prezencie dla kolegi/koleżanki. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- tańczy oraz zaprasza do zabawy inne dzieci,- zna elementy aerobiku dla dzieci,- powtarza ruchy po nauczycielu,- zapamiętuje krótkie sekwencje ruchowe. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none">- bierze udział w akcji charytatywnej dla dzieci z domu dziecka.	
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

<p>XXXII. Pociągiem, autobusem, samolotem</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Czym podróżujemy? - Od Bałtyku... - ...aż po Tatry. - Na skrzydłach. - Wycieczka do... swojego miasta. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na dany temat na podstawie tekstu i własnych doświadczeń, - dobiera zdania do ilustracji, - czyta tekst ze zrozumieniem, - poznaje zasady pisowni nazw krain geograficznych, - utrwała zasadę pisowni imion, nazwisk, nazw państw i miejscowości wielką literą. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - porusza się po sieci kwadratowej wg szyfru, - porównuje odległości, - na konkretach dodaje i odejmuje z przekroczeniem progu, - odejmuje z przekroczeniem progu przez skreślanie, - tworzy zadania rysunkowe dla kolegi. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna wybrane środki transportu, - zna ciekawe miejsca, zabytki w swojej miejscowości. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, że w Polsce można spędzić czas zarówno nad morzem, jak i w górach. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna barwy podstawowe oraz pochodne, - miesza kolory farb, - tworzy pejzaż morza/gór barwnymi plamami (gąbką, wacikiem). <p>Zajęcia techniczne:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, mapa Polski i Europy, geoplan, liczmany, materiały do pracy plastycznej i technicznej, instrumenty perkusyjne, aparat fotograficzny, kamera, albumy fotograficzne, karty pracy, prezentacja multimedialna, animacja komputerowa, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, tradycyjne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop.</p>
---	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje model samolotu ze styropianu. Edukacja muzyczna: - rozpoznaje ćwierćnutę, ósemkę, pauzę ćwierćnutową i ósemkową, - powtarza rytm po nauczycielu, - odtwarza proste rytmy na instrumentach perkusyjnych. Zajęcia komputerowe: - współpracuje w grupie podczas klasowego konkursu z zajęć komputerowych (zadania praktyczne). Wychowanie fizyczne: - prawidłowo zachowuje się podczas spaceru po swojej miejscowości, - rzuca do celu, - uczestniczy w grach i zabawach ruchowych. Elementy przedsiębiorczości: - planuje podróż, - tworzy uproszczoną trasę wycieczki po mieście. 	
XXXIII. Hej, wakacje, miła pora!	<ul style="list-style-type: none"> - Wakacyjne podróże. - Bez mamy, bez taty. - Żeby było bezpiecznie. - Do zobaczenia w drugiej klasie! 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - czyta tekst płynnie i wyraziście, - układa zdania do obrazków, - dba o poprawność i estetykę pisma, - swobodnie wypowiada się na temat wakacji, - wymienia nazwy miejsc, które odwiedzi w wakacje, - rozwiązuje łamigłówki, - pisze z pamięci. Edukacja 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, łamigłówki, geoplan, liczmany, rysunki, karty pracy, materiał do wykonania gry planszowej, ćw.</p> <p>Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, prezentacje multimedialne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor graficzny.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- tworzy z grupą grę planszową,- dodaje i odejmuje z przekroczeniem progu wykorzystując grę,- planuje wydatki,- powiększa figury na sieci kwadratowej,- projektuje z figur geometrycznych wzory. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wie, jak bezpiecznie bawić się podczas wakacji,- wymienia miejsca, do których można podróżować,- wie, do kogo może zwrócić się o pomoc,- zna numery alarmowe. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- zna i potrafi opisać podstawowe zjawiska atmosferyczne (wiatr, deszcz, burza, grad). <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje techniką kolażu pracę na temat „Bezpieczne wakacje”,- współpracuje w grupie. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonują ramkę na zdjęcie z wakacji,- ozdabia ramkę wg własnego pomysłu. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- śpiewa poznane piosenki z repertuaru dziecięcego. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- potrafi wykorzystać w praktyce zdobyte wiadomości i umiejętności z zakresu obsługi edytora graficznego – tworzy	
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>wakacyjną pocztówkę.</p> <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- zna wartość aktywnego odpoczynku,- powtarza krótkie sekwencje taneczne po nauczycielu (zumba dla dzieci),- samodzielnie organizuje zabawy ruchowe. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none">- planuje wakacyjny wyjazd.	
--	--	--	--

II. Plan dydaktyczny dla klasy II

C. I półrocze

BLOKI TEMATYCZNE	TREŚCI NAUCZANIA	OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ W POSTACI CELÓW OPERACYJNYCH	PROCEDURY OSIĄGANIA ZAŁOŻONYCH CELÓW EDUKACYJNYCH
I. Po wakacjach	<ul style="list-style-type: none"> - Jestem drugoklasistą! - Wspomnień czar. - Pamiątki i pamiątniki. - Co zmieniło się w naszej szkole? - Zabawy wakacyjne. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aktywnie uczestniczy w rozmowie z rówieśnikami, - czyta ze zrozumieniem tekst, - udziela odpowiedzi na pytania do tekstu, - dobiera podpisy do ilustracji, - uzupełnia brakujące wyrazy w zdaniach. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przelicza elementy, - porównuje ilość, - stosuje określenia: mniej, więcej, tyle samo, - określa położenie przedmiotów względem siebie (przed, za, obok), - tworzy ciągi liczbowe według podanego warunku, - wykonuje proste obliczenia kalendarzowe. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - integruje się z zespołem klasowym, - zgodnie bawi się w grupie, - zna zasady zachowania w klasie i w szkole. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje krajobraz wakacyjny, - prezentuje naturalne pamiątki wakacyjne (np. muszle, kamyki itp.). <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - maluje farbami wakacyjne wspomnienia. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bezpiecznie posługuje się nożyczkami, - wykonuje puzzle przedstawiające wakacyjne krajobrazy. <p>Edukacja muzyczna:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Spacer po szkole.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, liczniki, kalendarz, pamiątki wakacyjne, farby, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw.</p> <p>Interaktywne, multimedialne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - odczytuje taktizację schematy rytmiczne, - poznaje wartość rytmiczną całej nuty i półnuty, - uczy się piosenki „Podajmy sobie ręce”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna regulamin pracowni komputerowej, - przypomina i utrwała nazwy elementów tworzących zestaw komputerowy. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rzuca i chwytą piłkę, - uczestniczy w zespołowych grach ruchowych, - przyjmuje prawidłową postawę do ćwiczeń ruchowych. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi kreatywnie organizować zabawy z rówieśnikami. 	
II. Jestem bezpieczny	<ul style="list-style-type: none"> - Co można, czego nie wolno! - Kodeks klasowy. - Na przejściu dla pieszych. - Jestem pasażerem. - Stoi przy drodze... 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha i rozumie czytany przez nauczyciela tekst, - głośno czyta fragmenty wiersza, - buduje spójne wypowiedzi wielozdaniowe, - odgrywa w parach scenki, - zapisuje zdania rozkazujące, - doskonali analizę i syntezę wzrokowo-słuchową, - posługuje się pojęciami: „głoska”, „litera”, „sylaba”, - układa rozsypanki wyrazowe. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rysuje figury geometryczne w powiększeniu i pomniejszeniu na siatce kwadratowej, - przedstawia liczby w postaci sum i różnic, - odczytuje dane z tabelki, - praktycznie stosuje przemienność dodawania, - zapisuje liczby w zakresie 20, - wskazuje dziesiątki i jedności, - rozwiązuje zadania z treścią, - szuka błędów w zadaniu źle sformułowanym. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wyjście na ulicę, drogę – obserwacja ruchu drogowego, pieszych.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, rozsypanka wyrazowa, siatka kwadratowa, tabelki, ilustracje, kartoniki z cyframi i znakami, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, ćw. Interaktywne, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.headlog.de/enetosh/pzu.swf), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, tradycyjne gry matematyczne.</p>

		<p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna rodzaj znaków drogowych, - wie, jak zachować się w różnych środkach lokomocji, - zna zasadę przechodzenia przez jezdnię, - rozumie konieczność przestrzegania zasad. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozróżnia krajobraz miejski i wiejski. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ilustruje zasady do kodeksu klasowego. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje znak drogowy. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpoznaje formę AB, - poznaje nutę „do” (C₁). <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje w programie graficznym znak drogowy korzystając z narzędzi poznanych w I klasie. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - szybko reaguje na sygnały dźwiękowe i wizualne, - współpracuje z partnerem w czasie ćwiczeń ruchowych, - skacze na skakance. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - współtworzy kodeks klasowy. 	
<p>III. Znamy się coraz lepiej</p>	<ul style="list-style-type: none"> - To już potrafimy. - Każdy będzie dyżurnym. - Klasowe portrety. - Jesteśmy samorządni. - Wybory klasowe. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w rozmowie na temat obowiązków dyżurnego, - buduje kilkudzaniowe wypowiedzi ustne na dany temat, - utrwała poznane dwuznaki, - poszerza słownictwo czynne, - wymienia czynności dyżurnego, - wymienia cechy kandydatów do samorządu, - utrwała pisownię trudnych wyrazów, - ćwiczy kształtne pisanie. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utrwała rachunek numeracyjny, - wykonuje obliczenia wewnątrz drugiej dziesiątki, - wykonuje proste obliczenia pieniężne, - klasyfikuje obiekty według podanej 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, cegiełki, liczmany, pieniądze – liczmany, pastele, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, ćw. Interaktywne, multimedialne gry matematyczne, tradycyjne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor graficzny, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>cechy, - korzysta z graficznej interpretacji działań, - wykonuje dodawanie z okienkiem.</p> <p>Edukacja społeczna: - dostrzega rolę ładu i porządku w klasie, - aktywnie uczestniczy w wyborach klasowych.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - dba o rośliny w klasie.</p> <p>Edukacja plastyczna: - wykonuje portret kolegi pastelami.</p> <p>Zajęcia techniczne: - wycina karty wyborcze.</p> <p>Edukacja muzyczna: - określa nastrój wysłuchanych utworów, - powtarza rytmy.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - projektuje kartę do wyborów samorządu klasowego, łącząc umiejętność rysowania w programie graficznym ze wstawianiem tekstu.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - doskonali zwinność i skoczność, - pokonuje tor przeszkód, - wykonuje ćwiczenia z piłką.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - rozumie pojęcie „samorządność”, - rozumie, że każdy uczeń ma wpływ na życie klasy.</p>	
IV. Przyjaciele Ziemi	<p>- Ekologia – słuszną sprawą. - Segregujemy śmieci. - Co można zrobić z odpadów. - Sprzątamy świat. - Jak pomogliśmy Ziemi.</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - wzbogaca słownictwo czynne i bierno, - uzupełnia tabelkę nazwami rzeczy, ludzi, - czyta krótki tekst informacyjny, - wyszukuje fragmenty według instrukcji nauczyciela, - podpisuje ilustracje, - układa i zapisuje krótkie zdania, - mówi wiersz z pamięci.</p> <p>Edukacja matematyczna: - układa zadania na podstawie ilustracji, - dodaje i odejmuje wewnątrz drugiej dziesiątki, - dostrzega analogie typu 4+2, 14+2, - dostrzega symetrię w kształtach i</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Udział w akcji „Sprzątanie świata”. Środki dydaktyczne: ilustracje, pieniądze – liczmany, monety i banknoty, zestaw demonstracyjny, plakaty, odpady (puszki, plastikowe butelki), gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, ćw. Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>przedmiotach, - dokonuje obliczeń pieniężnych, - posługuje się monetami i banknotami, - gromadzi dane liczbowe w tabelce dotyczącej segregacji śmieci, - rozwiązuje proste zadania tekstowe. Edukacja społeczna: - uczestniczy w akcji „Sprzątanie świata”.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - rozumie pojęcia: „ekologia”, „segregacja”, „recykling”, - zna zasady segregacji śmieci.</p> <p>Edukacja plastyczna: - wykonuje w grupie plakat zachęcający do segregacji śmieci.</p> <p>Zajęcia techniczne: - wykonuje instrument z odpadów.</p> <p>Edukacja muzyczna: - gra na własnoręcznie wykonanych instrumentach, - śpiewa piosenkę „Ziemia, wyspa zielona”.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - podłącza telefon do komputera i przenosi z niego zdjęcia (wykonane podczas akcji „Sprzątanie świata”) do utworzonego na pulpicie folderu.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - aktywnie uczestniczy w zabawach ruchowych, - zręcznie posługuje się przyborem, - wykonuje przewrót w przód.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - dostrzega ekonomiczną wartość postaw proekologicznych.</p>	<p>matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>
<p>V. Jesienne zbiory</p>	<p>- Poszukujemy jesieni. - Jesień w ogródku. - Zdrowie prosto z sadu. - Prace w polu. - Co nam przyniosła jesień?</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - układa pytania do rozmowy z ogrodnikiem, sadownikiem, - układa wypowiedzi reklamujące zdrowe odżywianie, - układa odpowiedzi na pytania, - segreguje nazwy owoców i warzyw, - poznaje kolejność liter w alfabecie, - starannie przepisuje tekst, - utrwała zmiękczenia,</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Wycieczka: szukamy jesieni. Środki dydaktyczne: ilustracje, ruchomy alfabet, cegiełki, plakaty, foldery dotyczące zdrowego odżywiania, waga, odważniki, pieniądze – liczmany, gry,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - czyta z podziałem na role, - cicho czyta zagadki, - wskazuje w tekście fragment będący odpowiedzią na pytanie. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy kompozycje rytmiczne z warzyw i owoców, - orientuje się na płaszczyźnie, - przekształca zadania źle skonstruowane, - posługuje się wagą, - wydaje resztę, - rozmienia pieniądze, - dopełnia do podanej liczby, - sprawnie odejmuje wewnątrz drugiej dziesiątki. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie znaczenie pracy rolnika, ogrodnika, sadownika. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyróżnia część nadziemną, podziemną rośliny, - odróżnia i nazywa owoce i warzywa, - wie, że owoce i warzywa są źródłem witamin. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje etykietę na przetwory. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje sałatkę owocową. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje nutę „re” (D), - określa dynamikę utworu muzycznego, - poznaje instrumenty dęte. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje darmową grę „Super farmer”. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ćwiczenia równoważne, - przestrzega reguł w grach drużynowych, - gra w „Dwa ognie”, - wykonuje ćwiczenia kształtujące mięśnie grzbietu i brzucha. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bawi się w sklep warzywny. 	<p>animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, ćw. Interaktywne, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, gra „Super farmer”, http://rudkiewiczanna.republika.pl/z_kroniki_klasy_2.htm), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>
--	--	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

VI. Jesień wokół nas	<ul style="list-style-type: none"> - Jesień w lesie. - Drzewa i krzewy. - Obserwujemy ptaki. - Krasnal i borsuk. - Kolory jesieni. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - buduje wypowiedzi ustne na podstawie tekstu oraz własnych doświadczeń, - uczestniczy w rozmowie kierowanej na podstawie tekstu, - układa zdania opisujące drzewa i krzewy, - czyta tekst ze zrozumieniem, - rozwiązuje krzyżówkę, - gromadzi informacje związane ze zwierzętami leśnymi, - układa historyjkę obrazkową, - porządkuje wyrazy według alfabetu, - ćwiczy pisownię trudnych wyrazów, - klasyfikuje nazwy zwierząt i roślin jako przygotowanie do wprowadzenia rzeczownika, - układa proste zagadki. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - porządkuje elementy podpisując je kolejnymi cyframi, - rozwiązuje proste zagadki logiczne, - rozwiązuje zadania na podstawie sytuacji realnych, - dobiera pytanie do treści zadania, - utrwala strony lewą i prawą, - wskazuje kierunek za pomocą wektora, - oblicza działania z okienkami. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak zachować się w lesie, - zgodnie współpracuje w grupie. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - odróżnia drzewo od krzewu, - zna budowę drzewa i krzewu, - zna owoce drzew i krzewów, - zakłada hodowlę kasztana, śliwy, - prowadzi obserwacje przyrodnicze, - zna wybrane gatunki ptaków, - segreguje elementy w kąciku przyrody, - rozpoznaje wybrane grzyby trujące. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy w grupie karty roślin i zwierząt leśnych do albumu. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy album z przygotowanych kart. <p>Edukacja muzyczna:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka do lasu, parku.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, plansze dydaktyczne, krzyżówka, zagadki, kartoniki z nazwami zwierząt i roślin, liczmany, materiał przyrodniczy, doniczka, ziemia, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, ćw.</p> <p>Interaktywne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.wykop.pl/ramka/1438447/katalog-ptakow-polski-pelna-lista-glosy-niemal-wszystkich-ptakow/), komputer/laptop, edytor tekstu, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>
----------------------	---	--	---

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - rytmicznie czyta przysłowia o jesieni, - utrwała pojęcie ćwierćnuty i ósemki, - uczy się piosenki pt. „Jarzębina”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje narzędzie „Sortuj”, - porządkuje napisane w edytorze tekstowym nazwy drzew i krzewów według kolejności alfabetycznej. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w zabawach ruchowych w lesie, - pokonuje naturalny tor przeszkód, - rzuca do celu, - aktywnie spędza czas na świeżym powietrzu. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oszczędnie gospodaruje materiałami. 	
VII. Nasze szkolne sprawy	<ul style="list-style-type: none"> - W dawnej szkole. - Dziękujemy... - Pomoc koleżeńska. - Obowiązkowy uczeń. - Bez barier. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prowadzi kulturalną rozmowę na temat wycieczki, - słucha tekstu czytanego przez nauczyciela, - poszerza zasób słownictwa czynnego i biernego, - czyta uwzględniając tempo, z odpowiednią intonacją, stosując znaki interpunkcyjne, - układa życzenia dla nauczyciela z rozsypanki wyrazowej, - dba o czytelność i estetykę pisma, - improwizuje scenki dramatyczne z życia szkoły, - poznaje pojęcie „rzeczownik”. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje pojęcia: „składnik” i „suma”, - proponuje różne sposoby dodawania i odejmowania z przekroczeniem progu, przedstawiając je na konkretach, - ćwiczy dodawanie i odejmowanie, - wykorzystuje grafy i oś liczbową do obliczania, - rozumie zależność dodawania z odejmowaniem, - tworzy sytuacje realne tłumaczące odwrotność, - układa do sytuacji realnych zadania z 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka do skansenu.</p> <p>Środki dydaktyczne: rozsypanka wyrazowa, plansze dydaktyczne, liczmany, oś liczbowa, kartoniki z cyframi i znakami, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, ćw. Interaktywne, multimedialne gry matematyczne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor tekstu.</p>

		<p>treścią.</p> <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - docenia prace nauczyciela, - wykazuje szacunek i zrozumienie dla innych osób, - stara się ocenić postępowanie innych, - akceptuje różnice między ludźmi. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - obserwuje przyrodę i krajobraz wiejski. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje kartkę z życzeniami dla nauczyciela. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wycina i skleja papier wg instrukcji. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje nutę „sol” (G), - gra na dzwonkach układ rytmiczny „do”, „re”, „sol”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przepisuje w edytorze tekstowym ułożone wcześniej życzenia używając czcionki ozdobnej, - poznaje narzędzie „WordArt”. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ćwiczenia na drabinkach, - doskonali koordynację ruchową w ćwiczeniach gimnastycznych, - uczestniczy w grach i zabawach z piłką. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi zaplanować pomoc koleżeńską. 	
VIII. Nasze rodzinne sprawy	<ul style="list-style-type: none"> - Dobrze mieć rodzeństwo. - Mój kącik pracy. - Dbam o swój dom. - Co nam pomaga? - Razem z rodziną. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się swobodnie na temat rodziny, - słucha wypowiedzi kolegów, - ocenia postępowanie bohaterów, - wskazuje postacie główne i drugoplanowe, - określa miejsce akcji, - czyta z podziałem na role, - wymienia czynności wykonywane przez członków rodziny, - poznaje wyrazy z „rz” i utrwala ich pisownię, - rozwiązuje rebusy, - pisze z pamięci proste zdania. <p>Edukacja matematyczna:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, rebusy, wyrazy z trudnościami ortograficznymi, zegar demonstracyjny, małe zegary dla dzieci, kartoniki z cyframi i znakami, liczmany, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor tekstowy, multimedialne gry</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - doskonali dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 z przekroczeniem progu, - poznaje pojęcia: „odjemna”, „odjemnik”, - sprawdza odejmowanie za pomocą dodawania, - oblicza działania z okienkiem, - dokonuje prostych obliczeń zegarowych, - zapisuje daty oznaczając miesiące cyframi rzymskimi, - rozumie pojęcie „pół godziny”, - rozwiązuje proste zadania na porównywanie różnicowe, - posługuje się pojęciami „o tyle więcej”, „o tyle mniej”. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - czuje przynależność do rodziny, - zna swoje obowiązki jako członka rodziny, - jest opiekuńczy. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dba o czystość, ład i porządek otoczenia, - wie, jakie zagrożenie niesie za sobą brak higieny. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje karty ortograficzne. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje zasadę działania wybranych sprzętów domowych. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gra na instrumentach proste układy rytmiczne, - rozwiązuje zagadki muzyczne. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje narzędzie „Obiekt Clipart”, - tworzy w edytorze tekstowym proste rebusy. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doskonali przewrót w przód, - uczestniczy w zabawach w parach z kołem hula-hoop, - wykonuje ćwiczenia ogólnorozwojowe. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie konieczność oszczędzania 	<p>matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>
--	--	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		energii elektrycznej oraz wody.	
IX. Listopadowy czas	<ul style="list-style-type: none"> - Tym, których nam brakuje. - Listopadowe muzykowanie. - Wieczorne opowieści. - Szara cisza, szary deszcz. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat świąt listopadowych na podstawie własnych doświadczeń oraz wysłuchanego tekstu, - słucha wypowiedzi innych, - prezentuje własne zdanie w rozmowie, - poznaje pojęcie „czasownik”, - czyta wiersz z odpowiednią intonacją, - określa nastrój wiersza, - uczy się na pamięć słów tekstu piosenki, - czyta z podziałem na role, - wyszukuje fragmenty wg wskazówek nauczyciela, - pisze wyrazy w kolejności alfabetycznej, - układa i zapisuje zdania z podanymi wyrazami. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwiązuje łamigłówki matematyczne, - różnicuje zbiory „o tyle więcej”, „o tyle mniej”, - rysuje figury wg osi symetrii, - oblicza wartość zaszyfrowaną kodem nutowym, - rozwiązuje zadania z treścią, - wyszukuje dane w zadaniach i dostrzega związki między nimi, - porównuje wartości działań bez obliczeń. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak zachować się na cmentarzu, - oddaje hołd zmarłym, - rozumie pojęcie miejsca pamięci narodowej. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje jesienną pogodę, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wyjście na cmentarz, w miejsce pamięci narodowej.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, nagrania muzyki i piosenek, alfabet, łamigłówki matematyczne, farby, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ów. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://ulub.pl/xHR1eAmwTz/rain-sound-dzwiek-deszczu , http://ulub.pl/DnOL3da8RV/wind-sound-dzwiek-wiatru, http://tradycja.wikia.com/wiki/Jesienny_kujawiaczek?veaction=edit), komputer/laptop, edytor tekstu, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - nazywa elementy pogody. Edukacja plastyczna: - wykonuje pracę plastyczną techniką „mokre na mokre”. Zajęcia techniczne: - wykonuje lampion. Edukacja muzyczna: - śpiewa piosenkę pt. „Pan Listopad”, - tworzy do piosenki akompaniament perkusyjny. Zajęcia komputerowe: - poznaje narzędzie „Kształty”, - projektuje i wykonuje w edytorze tekstowym symbole elementów pogody wykorzystując poznane narzędzia. Wychowanie fizyczne: - wykonuje przeskok zawrotny, - sprawnie wykonuje ćwiczenia równoważne, - reaguje na sygnał w ćwiczeniach ruchowych. Elementy przedsiębiorczości: - rozsądnie gospodaruje materiałem. 	
X. Legendy polskie	<ul style="list-style-type: none"> - Historia rodzinna. - Nasza Ojczyzna. - Wars i Sawa. - Krakowskie gołębie. - Święto Niepodległości. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - układa historyjkę obrazkową, - opowiada legendę na podstawie historyjki obrazkowej, - poznaje pojęcia: „legenda”, „ojczyzna”, „hejnał”, - słucha nagrania legendy, - wymienia i opisuje ustnie symbole narodowe, - czyta proste teksty informacyjne, - czyta z podziałem na role, - wyodrębnia bohaterów legendy, wskazuje miejsce akcji, - wie, że nazwy państw i miast pisze się wielką literą, - podpisuje ilustracje, - układa rozsypankę sylabową, - pisze ze słuchu wyrazy. Edukacja matematyczna: - mierzy odcinki, - rysuje odcinki o podanej długości, - porządkuje odcinki wg długości, - tworzy rytmy arytmetyczne i 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: historyjka obrazkowa, ilustracje, rozsypanka sylabowa, linijka, figury geometryczne, godło, flaga, nagranie z muzyką Chopina, mapa, plansze dydaktyczne, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor tekstu, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>geometryczne,</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w grach i zabawach matematycznych, - układa treść zadania do podanego pytania, - dopełnia do 20. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zasady zachowania się podczas uroczystości państwowych, - poznaje elementy historii Polski, - utożsamia się ze swoją ojczyzną. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wskazuje na mapie Polski Warszawę, Kraków i Wisłę. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ilustruje wydarzenie w legendzie. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje kotylion. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje postać Fryderyka Chopina, - słucha polskiej muzyki poważnej, - poznaje instrumenty strunowe i dęte. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje narzędzie „ABC”, - przepisuje ułożone wcześniej z rozsypanki wyrazowej zdania, - sprawdza poprawność zapisanego tekstu używając narzędzia „ABC”. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje podstawowe kroki krakowiaka, - tańczy prosty układ taneczny, - koźluje piłkę w miejscu i w marszu, - doskonali podania piłką. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykazuje się pomysłowością i oryginalnością. 	
XI. Jestem odkrywcą	<ul style="list-style-type: none"> - Jak powstaje deszcz i wiatr. - Skąd się bierze sól. - Jak działa telefon? - Ciekawa praca chemików. - Trudne pytania. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - swobodnie wypowiada się na dany temat, - nazywa kolejne etapy powstawania zjawisk, - zbiera informacje z różnych źródeł, - czyta ze zrozumieniem krótkie instrukcje, - układa i zapisuje pytania, - czyta głośno teksty naukowe, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Spotkanie z chemikiem.</p> <p>Środki dydaktyczne: plansze dydaktyczne, ilustracje, instrukcje, encyklopedie, słowniki, albumy, alfabet, łamigłówki logiczne, kalkulator, oś liczbowa, zegar</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - utrwała pojęcie czasownika i porządkuje wyrazy wg alfabetu. Edukacja matematyczna: - rozwiązuje łamigłówki logiczne, - oblicza działania z okienkiem, - dokonuje prostych obliczeń z wykorzystaniem kalkulatora, - wykonuje obliczenia zegarowe, - poznaje pojęcie „kwadrans”, - zaznacza na osi liczbowej upływ czasu, - rozwiązuje zadania z treścią, - sprawnie wykonuje rachunek pamięciowy w zakresie 20. Edukacja społeczna: - docenia dorobek cywilizacyjny, - poznaje pracę ludzi w zawodzie chemika, górnika, konstruktora, - bierze udział w wycieczce do centrum naukowego. Edukacja przyrodnicza: - wyjaśnia zjawisko powstania deszczu i wiatru, - wykonuje doświadczenia, - zakłada hodowlę solną, - wyciąga proste wnioski z przebiegu doświadczeń, - rozumie pojęcie „bogactwo naturalne”. Edukacja plastyczna: - przeprowadza doświadczenia plastyczne z plamą i symetrią. Zajęcia techniczne: - wykonuje prosty telefon wg instrukcji. Edukacja muzyczna: - określa metrum, - rytmizuje zdania, - gra na instrumencie melodycznym. Zajęcia komputerowe: - poznaje pojęcie „wirtualny spacer”, - uczestniczy w wirtualnym spacerze. Wychowanie fizyczne: - pokonuje tor przeszkód metodą stacyjną z wykorzystaniem elementów konstrukcyjnych, - wykonuje ćwiczenia korekcyjne, - bierze udział w zabawie bieżnej „Chemik i cząsteczki”, 	<p>demonstracyjny, małe zegary, materiały do założenia hodowli solnej (słoik, solona woda, patyk, gruba nitka), kubki po jogurcie, sznurek, instrument (flażolet, dzwonki chromatyczne), gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.kopalnia.pl/zwiedzanie/trasa-turystyczna/multimedia/filmy,wirtualny-spacer http://wieliczka.wkraj.pl/), komputer/laptop, edytor tekstu, telefon.</p>
--	--	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - prawidłowo współpracuje w grupie. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planuje doświadczenia, - umiejętnie dobiera narzędzia, - oszczędnie gospodaruje materiałami. 	
XII. Klasowe radio	<ul style="list-style-type: none"> - Przed andrzejkami. - Nasza lista przebojów. - Przygotowujemy wróżby. - Zaproszenie na bal. - Montujemy materiał dźwiękowy. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na wskazany temat, - czyta teksty dotyczące tradycji andrzejkowych, - poprawnie zapisuje tytuły piosenek, - wspólnie redaguje zaproszenie, - czyta przygotowane teksty zwracając uwagę na intonację, tempo i głośność, - układa pytania do wywiadów, - zna pisownię wybranych wyrazów z „h”, - argumentuje swoje wybory, - porządkuje materiał dźwiękowy. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przelicza dziesiątki i jedności w zakresie 30, - zapisuje liczby w zakresie 30, - odmierza długości za pomocą linijki, - odmierza czas za pomocą stopera wykorzystując telefon komórkowy, - dodaje i odejmuje wewnątrz trzeciej dziesiątki, - rozwiązuje kwadraty magiczne - układa zadanie z treścią do sytuacji powstałych w czasie prac nad projektem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje tradycje andrzejkowe jako element kultury, - rozumie, że wróżby są formą zabawy. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dba o słuch, - przestrzega zasad higieny pracy umysłowej. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje gotowe elementy do wykonania zaproszenia. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - obsługuje sprzęt audio. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy listy przebojów, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Projekt edukacyjny.</p> <p>Środki dydaktyczne: nagrania piosenek, telefon (smartfon, dyktafon, magnetofon), linijka, stoper, kwadraty magiczne, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, radio internetowe), komputer/laptop, odtwarzacz MP4, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - rozróżnia style nowoczesnej muzyki rozrywkowej. Zajęcia komputerowe: - poznaje odtwarzacz mp4, - tworzy krótką listę przebojów. Wychowanie fizyczne: - aktywnie uczestniczy w zabawie tanecznej, - wykonuje ćwiczenia przy muzyce, - wykonuje ćwiczenia gimnastyczne z wykorzystaniem skakanki i szarfy. Elementy przedsiębiorczości: - realizuje planowo zadania powierzone mu w czasie trwania projektu, - docenia pracę swoją i innych, - współpracuje w grupie. 	
XIII. Za szkolnym oknem	<ul style="list-style-type: none"> - Śnieg, szron, lód. - Kto odleciał, kto przyleciał? - Ptasia stołówka. - Wizyta w leśniczówce. - Żeby było ciepło. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - uczy się na pamięć wiersza, - wypowiada się na temat słuchanego tekstu, - wyszukuje informacje w tekście, - wskazuje postaci, - dokonuje analizy i syntezy wyrazów ze zmiękczeniami, - intuicyjnie rozróżnia głoski miękkie, - ćwiczy poprawną pisownię wyrazów z „ó” oraz „ź” wymiennym. Edukacja matematyczna: - dodaje i odejmuje w zakresie 30 stosując analogię, - poznaje termometr, - odczytuje i zaznacza temperaturę powyżej zera, - rozwiązuje zadania z treścią, - rozwiązuje zadania metodą kruszenia. Edukacja społeczna: - poznaje pracę leśniczego, - docenia pracę górnika, - prawidłowo zachowuje się podczas wycieczki do lasu. Edukacja przyrodnicza: - nazywa ptaki zimujące w Polsce, - potrafi dobrać ubiór do pogody, - rozumie konieczność wietrzenia pomieszczeń, - rozumie potrzebę dokarmiania zwierząt. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Spotkanie z leśniczym. Środki dydaktyczne: cegiełki, alfabet ruchomy, ilustracje, termometr, prognozy pogody, plansze dydaktyczne, węgiel rysunkowy, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, ćw. Interaktywne, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, gra „Maths Mania”, http://tvnmeteo.tvn24.pl/informacje-pogoda/ciekawostki,49/dla-jednych-slonina-dla-innych-jablka-poradnik-dokarmiania-ptakow,151482,1,0.html, http://www.nwrkarbonia.pl/pl/media/magazyn-open-mine/open-mine-03-2012/przemysl-gornictwa-wegla-kamiennego-w-polsce, <a 843="" 884="" 966="" 982"="" data-label="Page-Footer" href="http://akcjonariatobywatelski.pl/pl/centrum-</p> </td> </tr> </table> </div> <div data-bbox="> <p>155</p> </p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Edukacja plastyczna: - wykonuje rysunek węglem.</p> <p>Zajęcia techniczne: - poznaje sposoby ogrzewania domów.</p> <p>Edukacja muzyczna: - śpiewa piosenkę „Zła zima”, - wykonuje ilustrację ruchową do piosenki.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje darmową grę „Maths Mania” doskonalącą umiejętność dodawania i odejmowania.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - bierze udział w marszobiegu terenowym, - wykonuje ćwiczenia na świeżym powietrzu, - wykonuje przewrót w przód.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - rozumie konieczność oszczędzania energii cieplnej, - zbiera materiały do ptasiej stołówki.</p>	<p>edukacyjne/gospodarka/802, Wydobycie-węgla-w-Polsce-kluczowy-dla-gospodarki-przemysl-w-kryzysie.html, http://www.ppwb.org.pl/wb/60/10.php), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>
<p>XIV. A kiedy wigilii przyjdzie czas...</p>	<p>- Tradycje bożonarodzeniowe. - Klasowa choinka. - Kolędnicy, wędrownicy. - Na wigilijnym stole. - Święta w klasie i szkole.</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - wypowiada się na temat świąt, - słownie opisuje choinkę, - czyta tekst ze zrozumieniem, - układa życzenia świąteczne, - starannie zapisuje życzenia, - poznaje wybrane wyrazy z „ch”, - dobiera rzeczowniki do czasowników, - wzbogaca słownictwo.</p> <p>Edukacja matematyczna: - uczestniczy w świątecznych zabawach matematycznych, - rozwiązuje zagadki i łamigłówki matematyczne, - usprawnia rachunek w zakresie 30, - oblicza działania z okienkiem, - uzupełnia ciągi liczbowe, - zapisuje datę za pomocą znaków rzymskich, - przelicza pieniądze, - wydaje resztę.</p> <p>Edukacja społeczna: - rozumie konieczność kontynuowania tradycji rodzinnych,</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: choinka, ilustracje, materiały do wykonania kart świątecznych, zagadki i łamigłówki matematyczne, pieniądze – liczmany, nagrania kolęd, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry matematyczne, tradycyjne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://miastodzieci.pl/piosenki-wiersze/115/975:choinka-stala-pod-sniegiem), komputer/laptop, edytor tekstu, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - utożsamia się z rodziną, - poznaje bożonarodzeniowe tradycje regionalne, - przygotowuje upominek dla potrzebujących dzieci. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje datę rozpoczęcia kalendarzowej zimy, - utrwała nazwy drzew iglastych. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - projektuje bombkę posługując się geometrycznymi układami rytmicznymi. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje kartki świąteczne z gotowych elementów. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa kolędy. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje narzędzia „Punktory” i „Numerowanie”, - tworzy listę zakupów potrzebnych do przygotowania wigilijnych potraw. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podaje i chwyta piłkę w biegu i marszu, - kształtuje koordynację wzrokowo-ruchową, - bierze udział w zabawach na śniegu. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - włącza się w szkolną akcję charytatywną, - włącza się w organizację klasowego straganu z kartkami świątecznymi, - podejmuje wspólną decyzję o przeznaczeniu funduszy zebranych w czasie sprzedaży kartek, - rozumie pojęcie „przychód” i „wydatek”. 	
<p>XV. Szczęśliwego Nowego Roku!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jak witałem nowy rok? - Jak mierzymy czas? - Dzień za dniem, miesiąc za miesiącem. - Wehikuł czasu. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat minionych świątecznych dni, - układa spójną wypowiedź na temat wymarzonej podróży w czasie, - czyta ze zrozumieniem tekst informacyjny, - wyszukuje informacje w tekście, - poprawnie zapisuje nazwy miesięcy, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: kalendarze, tekst z lukami, zegar demonstracyjny, małe zegary, linijki, szklane lub plastikowe butelki, kolorowa sól, plansze dydaktyczne,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - uzupełnia tekst z lukami, - pisze ze słuchu zdania, - intuicyjnie rozróżnia czasy czasowników. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - odczytuje wskazania zegara w systemie 12- i 24-godzinnym, - zapisuje godziny, - wykonuje obliczenia kalendarzowe, - poznaje pojęcie „kwartał”, - rozwiązuje złożone zadania z treścią, - mierzy odcinki, - zapisuje wyniki pomiaru, - oblicza długość łamanej, - poznaje pojęcia: „północ”, „południe” (pora dnia). <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje sposoby pomiaru czasu dawniej i dziś. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostrzega zmiany w przyrodzie w kolejnych miesiącach. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną „Powitanie Nowego Roku” – wydrapywanka. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje klepsydrę ze szklanych butelek i kolorowej soli. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje nuty: mi (E) oraz fa (F). - gra prostą melodię z poznanymi dźwiękami. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pisze test sprawdzający zdobyte dotychczas umiejętności. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje zasady gry w unihokeja, - ćwiczy umiejętności prowadzenia piłki, podania kijem do unihokeja, - zna zasady zdrowej rywalizacji. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - intuicyjnie szacuje czas. 	<p>liczmany, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, multimedialne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.lop.kielce.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=72&Itemid=135#top), komputer/laptop.</p>
--	--	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

<p>XVI. Kraina wiecznej zimy</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wyprawa polarna. - Życie pod polarną zorzą. - „Zaczarowana zagroda”. - Przygody Elegancika. - Jesteśmy polarnikami. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat przeczytanego tekstu, - słucha czytanego tekstu ze zrozumieniem, - wyszukuje informacje w różnych źródłach, - czyta ze zrozumieniem lekturę, - wyodrębnia postaci i wydarzenia, - uzupełnia metryczkę lektury, - pisze krótki tekst informacyjny, - redaguje stronę do albumu o Antarktydzie, - zna zasadę pisowni kontynentów wielką literą, - dobiera wyrazy o znaczeniu przeciwnym. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - układa mozaikę z klocków, - liczy sumy jednakowych składników, - ilustruje iloczyn na materiale konkretnym, - poznaje znak mnożenia „×” i „•”, - podpisuje iloczynem ilustracje, - zastępuje sumę iloczynem i odwrotnie, - sprawnie określa położenie przedmiotów na siatce kwadratowej. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zgodnie współpracuje w zespole, - poznaje ciekawe zawody: polarnik, naukowiec. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje zwierzęta żyjące na Antarktydzie, - opisuje klimat na Antarktydzie, - wskazuje na mapie kierunek północny i południowy, - pracuje z globusem. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wykonuje ilustracje do albumu. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pingwina z odpadów. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje nuty la (A) i si (H), - gra na instrumentach melodycznych melodie oparte na poznanych dźwiękach, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, film, encyklopedie, słowniki, leksykony, Internet, liczniki, kartki z cyframi i znakami, siatka kwadratowa, globus, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, szkoła.kaminski.pl), komputer/laptop, przeglądarka internetowa, multimedialne gry matematyczne.</p>
----------------------------------	---	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - tworzy proste melodie. Zajęcia komputerowe: - zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, - wie, że Internet jest jednym z wielu źródeł wiedzy, - wie, co to jest przeglądarka internetowa. Wychowanie fizyczne: - doskonalą technikę podań i rzutów piłką, - uczestniczy w zabawach z mocowaniem, - doskonalą grę w unihokeja. Elementy przedsiębiorczości: - wykorzystuje odpady do wykonania pingwina, - planuje swoje działania w pracy z grupą przy tworzeniu albumu. 	
XVII. Był sobie człowiek	<ul style="list-style-type: none"> - Z dziejów człowieka. - Było sobie życie. - W zdrowym ciele zdrowy duch. - Drzewo mojej rodziny. - Moi dziadkowie. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - układa opowiadanie do ilustracji, - buduje spójne wypowiedzi wielozdaniowe, - czyta z podziałem na role, - czyta ze zrozumieniem tekst informacyjny, - czyta ze zrozumieniem przepis na sałatkę owocową, - układa i zapisuje rady dotyczące zdrowego odżywiania się, - dba o estetykę pisma, - układa i zapisuje życzenia na Dzień Babci i Dzień Dziadka, - stosuje wielką literę w zwrotach grzecznościowych. Edukacja matematyczna: - szuka oryginalnych pomysłów na opanowanie tabliczki mnożenia, - oblicza iloczyny posługując się działaniem zastępczym, - oblicza iloczyny korzystając z tabeli, - rozwiązuje proste zadania z treścią (mnożenie) posługując się rysunkiem, - poznaje pojęcie „wiek”, - posługuje się cyframi rzymskimi, - wykonuje obliczenia pieniężne, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: filmy: „Był sobie człowiek”, „Było sobie życie”, tekst informacyjny, plansze dydaktyczne, przepis, tabela z tabliczką mnożenia, tabela, materiał do założenia hodowli pleśni (słoik, wilgotny kawałek chleba, nadpsuty owoc), gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, Wikipedia, http://www.gralandia.pl/piosenka/5158-Glowa-ramiona.html, http://www.matzoo.pl/klasa2/mnozenie-przez-4-w-zakresie-</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - zapisuje wydatki w tabeli tworząc uproszczony kosztorys. Edukacja społeczna: - zna życie ludzi pierwotnych, - zna historię swojej rodziny, - szanuje starsze osoby. Edukacja przyrodnicza: - zna budowę człowieka, - zakłada hodowlę pleśni, - rozumie wpływ odżywiania się na zdrowie człowieka. Edukacja plastyczna: - tworzy drzewo genealogiczne swojej rodziny. Zajęcia techniczne: - wykonuje sałatkę owocową wg przepisu, - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy. Edukacja muzyczna: - śpiewa piosenkę pt. „Kiedy babcia była mała”. Zajęcia komputerowe: - wyszukuje informacje na dany temat w Internecie, - poznaje Wikipedię, - potrafi skopiować tekst z Internetu i przenieść go do Worda. Wychowanie fizyczne: - poznaje kroki walczyka, - gra w „Dwa ognie”, - zna zasady zdrowej rywalizacji, - wykonuje ćwiczenia gimnastyczne z woreczkami i szarfami. Elementy przedsiębiorczości: - planuje i organizuje klasowy Dzień Babci i Dzień Dziadka, - planuje wydatki związane z organizacją uroczystości klasowej. 	<p>40_9_37 http://dladzieci.pl/ecid,39,eid,2404,title,Tabliczka-mnozenia,zabawa.html?ticaid=613ea4), komputer/laptop, edytor tekstu.</p>
XVIII. Zimowe zabawy	<ul style="list-style-type: none"> - Pogoda zimą. - Na kuligu. - Śnieżne budowle. - Na nartach i łyżwach. - Bal przebierańców. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - aktywnie słucha czytanego przez nauczyciela tekstu, - udziela odpowiedzi na pytania związane z tekstem, - czyta z odpowiednią intonacją, przestrzegając znaków przestankowych, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: historyjka obrazkowa, ilustracje, krzyżówka, termometr, łamigłówki</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - opowiada historyjkę obrazkową, - nadaje tytuł opowiadaniu, - układa i zapisuje zasady bezpieczeństwa podczas zabaw zimowych, - pisze z pamięci, - rozwiązuje krzyżówkę, - tworzy rodziny wyrazów lód i mróz, - opisuje zimowy strój jako przygotowanie do wprowadzenia pojęcia „przymiotnik”, - redaguje zaproszenie na bal. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - odczytuje wskazania termometru określając temperaturę poniżej zera, - porównuje temperatury, - układa zadania z treścią do ilustracji (mnożenie – 30), - tworzy układy liczmanów do iloczynów typu: $3 \cdot \square = 9$, - rozwiązuje łamigłówki matematyczne, - wyciąga wnioski z zagadek logicznych i na ich podstawie rozwiązuje je. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna i przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zabaw zimowych, - poznaje zawód sportowca. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje zimowy krajobraz, - prowadzi kalendarz pogody, - dostosowuje strój do warunków atmosferycznych. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - maluje zimowy krajobraz przy użyciu barw zimnych. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - projektuje i wykonuje maskę na bal karnawałowy. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - określa nastrój muzyki, - reaguje na zmianę tempa w muzyce, - planuje repertuar muzyczny na bal. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje w Internecie określone obrazki (Google grafika), - potrafi skopiować obrazek znaleziony 	<p>matematyczne, zagadki logiczne, tabela do kalendarza pogody, nagrania z muzyką taneczną, materiał do wykonania maski, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, Google grafika), komputer/laptop, edytor tekstu, multimedialne gry matematyczne.</p>
--	--	---	---

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>w Internecie i przenieść go do Worda.</p> <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- bawi się na świeżym powietrzu,- tańczy przy muzyce nowoczesnej,- aktywnie uczestniczy w wyścigach rzędów. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none">- oszczędnie gospodaruje materiałami plastycznymi,- planuje i organizuje klasowy bal karnawałowy.	
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

D. II półrocze

BLOKI TEMATYCZNE	TREŚCI NAUCZANIA	OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ W POSTACI CELÓW OPERACYJNYCH	PROCEDURY OSIĄGANIA ZAŁOŻONYCH CELÓW EDUKACYJNYCH
XIX. Mam talent	<ul style="list-style-type: none"> - Moje hobby. - Śpiewać każdy może. - Z boiska na stadion. - „You can dance”. - Talent show. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozszerza zasób słownictwa, - wypowiada się na temat swoich zainteresowań, - z zaangażowaniem słucha rówieśników, - przygotowuje się do wprowadzenia pojęcia przymiotnika poprzez określanie cech ludzkich, - dobiera określenia do rzeczowników, - układa i zapisuje zdania na temat zainteresowań rówieśników, - pisze samodzielnie zaproszenie na podstawie przygotowanego wzoru, - pisze wyrazy z „rz” po spółgłosce, - uzupełnia tekst wyrazami z trudnością „rz” po spółgłosce. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prezentuje swoje ulubione zabawy umysłowe, - stosuje ułatwienia w obliczaniu sum wieloskładnikowych, - intuicyjnie stosuje łączność i przemienność dodawania, - w zespole tworzy zestawienie wydatków i dochodów posługując się tabelą, - stosuje własne schematy myślenia do obliczania większych sum, - wykonuje obliczenia za pomocą kalkulatora. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi zauważyć mocne strony swoje i rówieśników, - rozwija swoje zainteresowania. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie znaczenie ruchu dla zdrowia człowieka, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Projekt edukacyjny.</p> <p>Aukcja starych płyt CD z muzyką lub grami komputerowymi.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, Internet, sprzęt audio, kalkulator, materiał do wykonania plakatu, aukcja, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.ekaraoke.pl/video/4743), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - dba o higienę ciała. Edukacja plastyczna: - przygotowuje w zespole plakat reklamujący klasowy „Talent show”. Zajęcia techniczne: - wykonuje proste origami wg instruktażu kolegi. Edukacja muzyczna: - słucha różnych rodzajów muzyki nowoczesnej, - rozpoznaje muzykę taneczną, - dokonuje wyboru utworu do samodzielnego wykonania. Zajęcia komputerowe: - poznaje serwis internetowy YouTube, - potrafi wyszukiwać teledyski, filmy. Wychowanie fizyczne: - wykonuje ćwiczenia wg instruktażu kolegi, - bierze udział w zabawach ruchowych polecanych przez rówieśników, - poznaje zasady gry w piłkę nożną, - nazywa dyscypliny sportu. Elementy przedsiębiorczości: - wykonuje prosty kosztorys wydatków na organizację klasowego „Talent show”, - rozwiązuje w zespole wynikię w czasie realizacji projektu problemy. 	
XX. W świecie kultury	<ul style="list-style-type: none"> - Kurtyna w górę. - Nasze wrażenia z teatru. - Na koncercie. - Muzyka Chopina. - Sztuka ludowa. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - dzieli się wrażeniami z obejrzanego spektaklu, - opisuje strój ludowy z wybranego regionu, - aktywnie słucha wypowiedzi innych, - wyszukuje informacje w różnych źródłach, - redaguje krótką notatkę z wycieczki do gazetki klasowej, - układa plan wydarzeń, - rozwija zdania. Edukacja matematyczna: - usprawnia tabliczkę mnożenia (30), - interpretuje mnożenie na osi liczbowej, - oblicza działania z okienkiem, - rozwiązuje zadania posługując się mnożeniem, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Wycieczka do teatru. Środki dydaktyczne: plansze dydaktyczne, encyklopedie, słowniki, Internet, oś liczbowa, pieniądze – liczmany, tabelki, grafy, nagrania z muzyką Chopina oraz z muzyką ludową z Mazowsza, materiał do wykonania wydzieranki i pacynki, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, multimedialne gry</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje obliczenia pieniężne posługując się iloczynem, - szacuje upływ czasu, - zapisuje daty w dowolny sposób, - uzupełnia tabelki, grafy. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kulturalnie zachowuje się w teatrze, - docenia wartość kultury i sztuki. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje region Mazowsza. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną „Strój z Mazowsza” techniką wydzieranki. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pacynkę. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje twórczość Fryderyka Chopina, - określa nastrój muzyki, - zapoznaje się z twórczością zespołu „Mazowsze”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje w Internecie informacje dotyczące życia i twórczości Fryderyka Chopina, zapisuje je w Wordzie, - kopiuje do Worda zdjęcie przedstawiające sławnego kompozytora, - potrafi wyszukać w YouTubie utwory skomponowane przez Fryderyka Chopina. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doskonalą technikę rzutów do celu, - uczestniczy w grach i zabawach z piłką, - wykonuje ćwiczenia na i przy drabinkach. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oszczędnie gospodaruje materiałami przy tworzeniu pacynki, - bawi się w kasę teatralną. 	<p>edukacyjne, multimedialne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop.</p>
XXI. Źródła wiedzy	<ul style="list-style-type: none"> - Od A do Z. - Słowniki i encyklopedie. - Globalna sieć. - W bibliotece miejskiej. - Telewizja. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje informacje w dostępnych źródłach wiedzy, - utrwała alfabet, - porządkuje wyrazy zgodnie z kolejnością alfabetyczną, - porządkuje części mowy, - poznaje pojęcie „przymiotnik”, - poznaje zasadę pisowni wyrazów z 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Wycieczka do biblioteki (poza szkołą). Kiermasz książek. Środki dydaktyczne: alfabet, encyklopedie, słowniki, katalogi, Internet, piramidy liczbowe,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>końcówką „-ówka”,</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje rodzaje książek, - rozwija słownictwo, - zapisuje rady dotyczące zasad korzystania z Internetu, - uzupełnia metryczki książek, - zespołowo udziela odpowiedzi na pytanie problemowe. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oblicza iloczyny i porównuje ich wartość, - rozwiązuje zadania modyfikując dane, a obliczenia zapisuje za pomocą tabeli, - określa warunek ciągu liczbowego, - uzupełnia ciągi liczbowe, - oblicza piramidy liczbowe, - sprawdza kwadraty magiczne, - tworzy kwadraty magiczne posługując się mnożeniem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie potrzebę korzystania z różnych źródeł wiedzy, - docenia pracę bibliotekarza. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje informacje związane z ciekawostkami przyrodniczymi, - rozpoznaje na ilustracjach zwierzęta i rośliny. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną propagującą korzystanie z różnych źródeł wiedzy w programie komputerowym. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje zakładkę do książki. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gra na instrumentach perkusyjnych rytm ćwierćnotowy i ósemkowy z uwzględnieniem pauz, - utrwała nazwy solmizacyjne i literowe nut. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczy się korzystać z multimedialnych słowników i encyklopedii, - poznaje pojęcia: „audiobook” i „e-book”. <p>Wychowanie fizyczne:</p>	<p>kwadraty magiczne, audiobooki, instrumenty perkusyjne, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, kiermasz, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, multimedialne gry matematyczne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://encyklopedia.pwn.pl/, http://www.slownik-online.pl/, http://pl.bab.la/slownik/, http://www.edupedia.pl/, http://www.scholaris.pl/zasob/106355, www.necio.pl, http://www.krainakiko.pl/, www.sieciaki.pl, http://www.yummy.pl/, babytvchannel.info, cartoonnetwork.pl, pl.da-vinci-learning.com, teletoonplus.pl, abc.tvp.pl, nick.com.pl, miniminiplus.pl, pl.jimjam.tv), komputer/laptop.</p>
--	--	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ćwiczenia doskonalące prawidłową postawę, - doskonalą szybkość i reakcję na szybkość, - wykonuje ćwiczenia wzmacniające mięśnie grzbietu i brzucha. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - argumentuje, broni własnego zdania. 	
XXII. Wstrzymał Słońce	<ul style="list-style-type: none"> - Sławny torunianin. - Układ Słoneczny. - Dzień i noc. - Wyprawa w kosmos. - Wycieczka do planetarium. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - czyta tekst popularnonaukowy, - bierze udział w rozmowie o sławnych Polakach, - gromadzi słownictwo wokół podanego tematu, - układa pytanie do podanego zdania, - odczytuje nazwy planet, - uzupełnia zdania wyrazami, - stosuje zasadę pisowni nazw planet wielką literą, - czyta i ocenia zdania w zabawie „Prawda-falsz”, - wyszukuje homonimy, - redaguje notatkę o M. Koperniku. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - odczytuje wskazania zegara, - zapisuje godzinę, - dokonuje podziału na równe części manipulując liczmanami, - poznaje znaki: „:” „÷” „/”, - wykonuje praktycznie czynność dzielenia na liczmanach i układa formułę matematyczną, - do podanego ilorazu tworzy sytuację realną, - dostrzega związek dzielenia z mnożeniem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje sylwetkę sławnego Polaka. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, dlaczego jest dzień i noc. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - koloruje elementy do wykonania klasowego Układu Słonecznego. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - łączy elementy według instrukcji. <p>Edukacja muzyczna:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka do planetarium, centrum nauki.</p> <p>Środki dydaktyczne: teksty popularnonaukowe, portret Kopernika, plansze dydaktyczne, film, zegar demonstracyjny, liczmany, kartki z cyframi i znakami, materiały do wykonania Układu Słonecznego, Internet, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, Google Sky, wirtualny spacer http://www.wkraj.pl, http://smartygames.com), komputer/laptop.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - dobiera do ilustracji przedstawiających kosmos muzykę elektroniczną, - ilustruje ruchem muzykę. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w wirtualnym spacerze po planetarium, - poznaje serwis Google Sky, służący do obserwacji nieba online. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w grach i zabawach ruchowych na boisku szkolnym, - prowadzi piłkę nogą po stronie wewnętrznej i zewnętrznej stopy, - maszeruje i biegnie w terenie. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykazuje się pomysłowością i oryginalnością przy tworzeniu klasowego Układu Słonecznego. 	
XXIII. W marcu jak w garncu	<ul style="list-style-type: none"> - Pierwsze kwiaty. - Witamy wiosnę. - Marcowe roztopy. - Pęczek rzodkiewek. - Syrop na kaszel. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zbiera przysłowia o wiosnie, - wyjaśnia przysłowia, - nazywa wiosenne kwiaty i warzywa, nowalijki, - rozwiązuje zagadki i rebusy, - bierze udział w rozmowie o zmianach zachodzących wczesną wiosną, - tworzy rodzinę wyrazów, - poznaje zasadę pisowni z „rz” wymiennym na „r”, - pisze z pamięci przysłowia. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - praktycznie posługuje się dzieleniem jako mieszaniem, - oblicza ilorazy wykorzystując liczmany, - rozwiązuje proste zadania tekstowe za pomocą dzielenia jako podziału i mieszania, - podpisuje rysunki iloczynami, - intuicyjnie dostrzega przemienność mnożenia, - sprawdza dzielenie za pomocą mnożenia. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie konieczność właściwego odżywiania i dbania o zdrowie wczesną wiosną. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka: szukamy wiosny.</p> <p>Środki dydaktyczne: przysłowia, ilustracje, zagadki, rebusy, liczmany, rysunki z iloczynami, plansze dydaktyczne, korytka, ziemia, cebulki, korzenie pietruszki, nasiona rzeżuchy, materiał do prac plastycznych i wykonania wiatromierza, nagrania odgłosów zwierząt, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, www.pisupisu.pl, http://scholaris.pl/resources/run/id/49533), komputer/laptop.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje elementy wiosennej pogody, - rozpoznaje ptaki przylatujące do Polski, - opisuje budowę ptaków, - opisuje budowę roślin, - zakłada „ogródek na parapecie”, - poznaje piramidę żywieniową. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną „Kwiatki, których nie zerwę” techniką papieroplastyki. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje wiatromierz. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę „Przyszła pani wiosna”, - rozpoznaje odgłosy zwierząt. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje stronę internetową, dzięki której można w ciekawy i wesoły sposób doskonalić między innymi ortografię (www.pisupisu.pl). <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doskonali zręczność i koordynację ruchową w zabawach, - uczestniczy w ćwiczeniach na materacach, - bierze udział w zabawach na świeżym powietrzu. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi dostrzec korzyści z założonej hodowli cebuli, pietruszki, rzeżuchy, ziół. 	
<p>XXIV. Jacy jesteście?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - „Samochwała”. - „Kłamczucha”. - „Skarżypyta”. - „Staś Pytalski”. - Piszemy wiersze. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat swoich wad i zalet, - określa nastrój wiersza, - recytuje wybrany wiersz, - tworzy rymy, - czyta głośno wiersze z naturalną intonacją, - uzupełnia tekst przymiotnikami, - układa i zapisuje proste rymowanki na temat zalet i wad ludzkich, - ćwiczy pisownię wyrazów ze zmiękczeniami, - poznaje zasadę pisowni „nie” z czasownikiem. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: cegiełki, tekst z lukami, pieniądze – liczmany, waga, odważniki, ilustracje, nagrania głosów: sopranu i basu, nagrania z muzyką operową, film, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przelicza do 100 dziesiątkami, - porównuje dziesiątki, - dodaje i odejmuje dziesiątki w zakresie 100, - zapisuje liczby dwucyfrowe, - wie, ile groszy jest w złotówce, - wykonuje obliczenia pieniężne, zapisuje wartość posługując się dwumianem, - wie, ile dekagramów jest w kilogramie, - waży przedmioty, zapisuje wagę. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi odróżnić dobro od zła, - stara się nie kłamać. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje przerwy w czasie pracy umysłowej. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modeluje w masie solnej bohatera wybranego wiersza. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mierzy, przycina papier, - wykonuje okładkę do klasowego tomiku wierszy. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę „A ja rosne”, - poznaje brzmienie najwyższego i najniższego głosu (sopran, bas), - słucha śpiewu operowego. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje i stosuje skróty: Ctrl+A, Ctrl+S. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak zachować się w przypadku zwycięstwa i porażki, - biega i skacze pokonując tor przeszkód, - bierze udział w zabawach ze współzawodnictwem. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje swoje mocne i słabe strony. 	<p>http://www.matzoo.pl/klasa2), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>
XXV. Wiosenne święta	<ul style="list-style-type: none"> - Co dzieje się w gniazdach i norach? - Zwierzęta na wsi. - Wielkanoc. - Święteczne życzenia. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha informacji i tekstu czytanego przez nauczyciela, - swobodnie wypowiada się na temat zmian zachodzących w przyrodzie, - czyta z podziałem na role, - czyta cicho wskazany fragment, a potem 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Wyjście do sklepu. Środki dydaktyczne: plansze dydaktyczne, ilustracje, instrument melodyczny, gry,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>wypowiada się na jego temat,</p> <ul style="list-style-type: none"> - układa i zapisuje życzenia wielkanocne, - poprawnie zapisuje wybrane wyrazy z utratą dźwięczności, - pisze z pamięci wybrany fragment prozy, - wskazuje czasownik w zdaniach i intuicyjnie zmienia formę czasu, np. z teraźniejszego na przeszły. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oblicza przypadki numeracyjne, - posługuje się analogią, - dodaje i odejmuje wewnątrz dziesiątek, - dodaje i odejmuje formuły typu: 23+20, 43-20, - tworzy zapisy analogiczne, - rozwiązuje zadania z treścią, - wykonuje obliczenia dotyczące zakupu towarów do wykonania pasty. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje regionalne tradycje wielkanocne, - poznaje pracę hodowcy zwierząt. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpoznaje i nazywa dzikie zwierzęta, - zna zwierzęta budzące się wiosną, - wie, co dzieje się wiosną w ptasich gniazdach, - wymienia zwierzęta hodowlane. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - maluje pisanki. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pastę serowo-jajeczną. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gra melodię „Panie Janie” na instrumencie melodycznym, - śpiewa melodię „Panie Janie” w kanonie. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje i stosuje skróty: Ctrl+X, Ctrl+Z, - zna i stosuje skrót Ctrl+V. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ćwiczy mięśnie brzucha, gibkość, - bierze udział w grach terenowych, - wybiera bezpieczne miejsce do zabawy. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p>	<p>animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, multimedialne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - poznaje korzyści hodowli zwierząt, - orientuje się w cenie nabiału i jajek. 	
XXVI. Dbam o zdrowie	<ul style="list-style-type: none"> - W gabinecie pielęgniarki. - Klub Wiewiórki. - Pierwsza pomoc. - Ruch to zdrowie. - Kolorowy talerz. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha wiersza z nagrania, - wyszukuje w wierszu informacje na wskazany temat, - czyta tekst informacyjny ze zrozumieniem, - wzbogaca słownictwo, - układa historyjkę obrazkową, - układa i zapisuje rady dotyczące higieny jamy ustnej, - układa pytanie do wywiadu z pielęgniarką, dentystą, - wyjaśnia przysłowia związane ze zdrowiem, - stosuje zasadę pisowni końcówki -arz w nazwach zawodów, - rozwiązuje krzyżówkę z czasownikami. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dodaje i odejmuje w zakresie 100, - tworzy zbiory różnicowe, - porównuje liczebność zbiorów stosując pojęcia: „o tyle mniej”, „o tyle więcej”, - rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe, - odczytuje dane przedstawione w tabeli, - pracując w zespole tworzy tabelę kosztorysową używając w niej obliczeń iloczynów i sum. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje pracę dentysty i ortodonta, - poznaje zasady udzielania pierwszej pomocy według programu „Ratujemy i uczymy ratować”. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostrzega zmiany w swoim wyglądzie na przestrzeni lat, - wie, jak dbać o higienę jamy ustnej, - wie, że niektóre produkty żywieniowe niszczą zęby, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka do gabinetu stomatologicznego, spotkanie z pielęgniarką.</p> <p>Środki dydaktyczne: historyjka obrazkowa, ilustracje, krzyżówka, liczmany, manekiny do nauki udzielania pierwszej pomocy, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://mamdziecko.interia.pl), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje doświadczenia o wpływie kwasów na kości, - układa swoje menu zgodnie z zasadami racjonalnego odżywiania. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje w grupie plakat zachęcający do aktywnego wypoczynku. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje wiosenne kanapki. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utrwala piosenkę „A ja rosnę”, - tworzy układ ruchowy do piosenki. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje i stosuje skróty: Ctrl+F, Ctrl+Delete, Ctrl+Backspace. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ćwiczenia na świeżym powietrzu, - sprawnie biega, skacze i rzuca do celu, - przyjmuje prawidłową postawę do ćwiczeń, - wie, jaką wartością dla zdrowia jest ruch. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy listę zakupów niezbędnych do wykonania kanapek, - poznaje pojęcia: „koszt”, „konsument”, - przewiduje koszty zakupów. 	
XXVII. Święto Ziemi	<ul style="list-style-type: none"> - Skarby Ziemi. - Źródło życia. - Cztery żywioły. - Kto zagraża Ziemi? - Świat woła o pomoc. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - czyta tekst popularnonaukowy, - szuka informacji w różnych źródłach wiedzy, - głośno i ze zrozumieniem czyta tekst dla dzieci, - wspólnie i indywidualnie uzupełnia i układa rymowanki związane z tematyką zajęć, - nadaje tytuły obrazkom historyjki obrazkowej, - opowiada na podstawie historyjki, - rozszerza zasób słownictwa, - układa zdania rozkazujące, - ćwiczy pisownię wyrazów z „ż”, - rozwija zdania. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dodaje i odejmuje w zakresie 100, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Happening. Środki dydaktyczne: ilustracje, Internet, historyjka obrazkowa, miara metrowa, materiały do wykonania transparentów, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.tvp.pl/), komputer/laptop, pendrive,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - szuka ułatwień w trudniejszych obliczeniach, - przedstawia własny tok myślenia, - poznaje jednostkę: metr, - wie, że metr to 100 centymetrów, - posługuje się miarą metrową do odmierzenia długości, - wykonuje obliczenia na jednostkach długości. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna numery alarmowe, - potrafi właściwie zachować się w sytuacjach niebezpiecznych, - potrafi zwrócić się o pomoc. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje zagrożenia ze strony przyrody, - rozumie wpływ człowieka na przyrodę, - promuje akcję ekologiczną zaproponowaną przez zespół klasowy. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ozdabia transparenty na akcję ekologiczną. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje transparenty. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rytmizuje tekst, - poznaje nutę do (C₂). <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje pendrive, - potrafi przenosić pliki i foldery z komputera do pendrive i na odwrot. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sprawnie ćwiczy, - uczestniczy w zabawach z wykorzystaniem hula-hoop, - wykonuje ćwiczenia równoważne. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planuje happening. 	tradycyjne gry matematyczne.
XXVIII. Umajony kraj	<ul style="list-style-type: none"> - Święto flagi. - Majowa jutrzienka. - Portret Jana Matejki. - Legendy z naszej okolicy. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha opowiadania nauczyciela o historii, - wypowiada się na temat przebiegu świąt, - czyta tekst historyczny, - czyta po cichu legendy, - recytuje wiersz, - opisuje wybrany obraz Matejki, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, filmy, obrazy Jana Matejki (reprodukcje), rozsypanki zdaniowe, tabelki rachunkowe, nagrania muzyki starej, nagrania</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - potrafi wyjaśnić, czym jest legenda, - zapisuje ważne wydarzenia dla Polski, - układa rozsypanki zdaniowe, - poznaje pojęcia: „portret”, „autoportret”, - stosuje wielką literę w tytułach dzieł, - wyodrębnia postacie i wydarzenia. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mnoży i dzieli w zakresie 30, - oblicza działania z okienkiem, - poznaje iloczyny z czwartej dziesiątki, - rozwiązuje zadania z wykorzystaniem mnożenia, - rozwiązuje zadania złożone z wykorzystaniem dodawania i mnożenia, - wskazuje dane w zadaniu, - dostrzega związek danych w zadaniu, - oblicza tabelki rachunkowe, - podaje różne formuły matematyczne o podanej wartości. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje elementy historii Polski oraz sylwetki sławnych Polaków, - opisuje symbole narodowe. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje pojęcie „jutrzienka”, - określa pory dnia. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje portret kolegi. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje ścieg za igłą, - szyje flagę z materiałów. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha muzyki historycznej, - rozpoznaje głosy niskie, - słucha nagrań orkiestry dętej. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, co to jest płyta CD, - poznaje pojęcie „nagrywarka” i uczy się obsługi tego urządzenia. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rzuca do celu stałego i ruchomego, - uczestniczy w zabawach naśladowczych, - ustawia się w szyku. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oszczędnie gospodaruje materiałem, - zgodnie współpracuje w grupie. 	<p>orkiestry dętej, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry matematyczne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.matzoo.pl/klasa2), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>
--	--	---	--

<p>XXIX. Bukiet kwiatów</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ogród pełen kwiatów. - Jak motyle... - „Calineczka”. - Teatrzyk dla mamy. - Tobie Mamo! 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uzupełnia tekst informacyjny o mamie, - czyta ze zrozumieniem tekst informacyjny o roślinach i zwierzętach ogrodu, - opisuje wygląd motyla, - czyta fragmenty lektury, - wyodrębnia postaci główne i drugoplanowe, - czyta z podziałem na role, - opowiada historyjkę obrazkową, - recytuje wiersz z odpowiednią intonacją, - układa i zapisuje zdania opisujące Calineczkę, - uzupełnia metryczkę lektury, - układa życzenia dla mamy, - poznaje wyjątek „pszczoła”. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dodaje w zakresie 100 przekraczając próg dziesiątkowy, - wykorzystuje tabelę liczbową do wykonywania obliczeń, - porównuje wartości działań, - rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe, - układa treść zadania dotyczącą porównywania różnicowego do formuły matematycznej, - poznaje miarę czasu: sekunda, - wie, że minuta ma 60 sekund, - wykorzystuje stoper do pomiaru czasu. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doceni rolę mamy w swoim życiu, - identyfikuje się z grupą rówieśniczą, - okazuje wdzięczność rodzicom. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozpoznaje wybrane rośliny ogrodowe, - poznaje etapy rozwoju motyla. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy scenografię do teatrzyku. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje kukielkę. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dobiera podkład muzyczny do przedstawienia, - poznaje i śpiewa gamę w tonacji C-dur. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka do ogrodu.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, historyjka obrazkowa, tekst informacyjny, tabela liczbowa, stoper, liczman, materiały do wykonania kukielki i scenografii, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.scholaris.pl, http://pl.e-stopwatch.eu/, http://splesko.home.pl/ked/temat/elfy/index.html), komputer/laptop, palmtop.</p>
-----------------------------	---	---	---

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje palmtopa, - dostrzega różnice pomiędzy laptopem, palmtopem oraz tradycyjnym zestawem komputerowym. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - biega na krótkim odcinku na czas, - skacze z miejsca, - rzuca piłeczką na odległość. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - angażuje się w przygotowanie klasowego Dnia Matki. 	
XXX. Wakacje nie muszą być drogie	<ul style="list-style-type: none"> - Jak zaoszczędzić na wakacje? - Raty do spłaty. - Planujemy budżet. - Wakacyjne promocje. - Rozsądnie gospodarujemy pieniędzmi. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się swobodnie na dany temat, - próbuje argumentować swoje zdanie, - układa hasło reklamowe i promocyjne, - czyta tekst ze zrozumieniem, - posługuje się piktogramami, - zapisuje swoje wakacyjne plany, - porządkuje wyrazy według alfabetu, - intuicyjnie odmienia czasownik przez czasy, - tworzy liczę mnogą rzeczowników, - wykazuje czujność ortograficzną. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje dodawanie i odejmowanie w zakresie 100, - korzysta z kalkulatora do trudniejszych obliczeń, - oblicza iloczyny i ilorazy w zakresie 40, - wykonuje obliczenia pieniężne, - wspólnie z grupą tworzy tabelę rozliczeń rat, - prognozuje swoje dochody, - płaci, wydaje resztę. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie potrzebę oszczędzania, - docenia cudzą własność. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje popularne miejsca wypoczynku w Polsce, - posługuje się mapą. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje kartę promocyjną techniką kolażu. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Projekt edukacyjny.</p> <p>Aukcja letnich akcesoriów</p> <p>Środki dydaktyczne: piktogramy, alfabet, foldery turystyczne, ilustracje, kalkulator, pieniądze – liczmany, mapa Polski, plansze dydaktyczne, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, aukcja, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, tradycyjne gry edukacyjne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Zajęcia techniczne: - przygotowuje swój „punkt handlowy”.</p> <p>Edukacja muzyczna: - gra gamę na instrumencie melodycznym, - słucha i rozpoznaje melodie grane na różnych instrumentach.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje pojęcie „konto internetowe” i zna jego zastosowanie w życiu codziennym.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - przestrzega reguł gier i zabaw, - wykonuje ćwiczenia naśladowcze, - ćwiczy z wykorzystaniem naturalnych elementów.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - rozumie pojęcia: „rata”, „pożyczka”, „kredyt”, „promocja”, - wie, do czego służy bankomat, karta kredytowa, - wyznacza sobie cel oszczędzania, - rozsądnie gospodarzy swoim kieszonkowym, - wie, że zbiórka surowców wtórnych przynosi korzyści materialne, - zna stan swoich oszczędności, - planuje swój budżet.</p>	
XXXI. Dzieciom całego świata	<ul style="list-style-type: none"> - Jesteśmy różni. - Dziecięce zabawy. - Pomagaj i przyjmuj pomoc. - Żyjmy w zgodzie. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat warunków życia dzieci w różnych krajach na podstawie ilustracji, filmów, - wypowiada się na temat dziecięcych marzeń, - uczestniczy w rozmowie na temat życia w zgodzie, - czyta z podziałem na role, - czyta tekst ze zrozumieniem, - poznaje formę listu, - stosuje wielką literę w zwrotach grzecznościowych, - uczestniczy w redagowaniu listu, - rozwiązuje zagadki, - utrwala poznane zasady ortograficzne, - tworzy zdania z czasownikami i rzeczownikami w liczbie mnogiej, - łączy dwa zdania pojedyncze w złożone. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, filmy, zagadki, zadania nietypowe, szyfry, mapa świata, nagrania muzyki z różnych stron świata, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.poomoc.pl/), komputer/laptop, aparat</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oblicza dodawanie i odejmowanie typu: 34+42, 86-33, - koryguje zadania z nadmiarem danych i rozwiązuje je, - układa zadania nietypowe, - uczestniczy w zabawach i grach matematycznych, - rozwiązuje zagadki logiczne, - odkodowuje wartości liczb ukrytych pod symbolami obrazkowymi, - wspólnie z grupą wymyśla własne szyfry. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie odmienność rasową, - szanuje każdego człowieka, - potrafi zwrócić się o pomoc, - poznaje funkcję rzecznika praw dziecka, - zna numer telefonu zaufania dla dzieci. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pracuje w grupie z mapą świata. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - lepi z gliny domy dzieci z różnych stron świata. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje zabawkę dla młodszego rodzeństwa według własnego pomysłu. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gra na instrumentach melodię „Mała Mary”, - słucha muzyki z różnych stron świata. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, co to jest aparat cyfrowy i poznaje jego podstawowe funkcje (robienie zdjęć i nagrywanie filmów), - poznaje pojęcie „lustrzanka”. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bawi się bezpiecznie na placu zabaw, - gra w „Dwa ognie”, - uczestniczy w „Wyścigach na wesoło”. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykazuje się oryginalnością i pomysłowością. 	<p>cyfrowy.</p>
<p>XXXII. Nasze podróże, małe i duże</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Polscy podróżnicy. - Palcem po mapie. - Za granicę. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat filmów podróżniczych, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	<p>- Ekstremalne podróże. - Bawimy się w biuro podróży.</p>	<p>- udziela odpowiedzi na pytania dotyczące ekstremalnych podróży, - czyta teksty popularnonaukowe, - czyta cicho ze zrozumieniem, - wyszukuje potrzebne informacje w różnych źródłach, - uzupełnia tekst nazwami geograficznymi w odpowiedniej formie, - poszerza zasób słownictwa, - dba o kulturę wypowiedzania się, - adresuje list, - stosuje wielką literę w zapisywanych nazwach zabytków i budowli, - redaguje krótką notatkę o wybranym podrózniku, - utrwała poznane zasady ortograficzne. Edukacja matematyczna: - utrwała wiadomości związane z pomiarem długości, - utrwała wiadomości związane z pomiarem czasu, - utrwała wiadomości związane z pomiarem masy, - utrwała umiejętności związane z obliczeniami pieniężnymi, - wykonuje obliczenia kalendarzowe. Edukacja społeczna: - poznaje sylwetki polskich podróżników. Edukacja przyrodnicza: - pracuje z mapą, - posługuje się wybranymi elementami legendy mapy. Edukacja plastyczna: - inspirując się wyobraźnią wykonuje pracę plastyczną na temat „Moja ekstremalna podróż”. Zajęcia techniczne: - przygotowuje elementy do zabawy w biuro podróży. Edukacja muzyczna: - uczy się piosenki „Niech żyją wakacje”. Zajęcia komputerowe: - poznaje pojęcie „JPEG”, - potrafi przenieść zdjęcia z aparatu cyfrowego do komputera lub pendrive. Wychowanie fizyczne:</p>	<p>Środki dydaktyczne: filmy, ilustracje, encyklopedie, słowniki, Internet, zdjęcia, linijki, zegar, kalendarze, waga, pieniądze – liczmany, foldery turystyczne, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ów. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.tvp.pl, http://www.mapadrogowapolski.pl/), komputer/laptop, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne.</p>
--	--	--	---

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - doskonalili pomysłowość w tworzeniu gier i zabaw ruchowych, - proponuje własne ćwiczenia, - uczestniczy w grach i zabawach na boisku szkolnym. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykazuje się pomysłowością i oryginalnością w zabawie w biurze podróży, - tworzy ofertę wyjazdów. 	
XXXIII. Lato czeka	<ul style="list-style-type: none"> - Na plaży. - Górskie wędrówki. - Wakacyjne rady. - Żegnaj druga klaso! 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - swobodnie wypowiada się na temat krajobrazów gór i morza, - uczestniczy w rozmowie na temat doświadczeń turystycznych, - czyta rymowanki na temat właściwego zachowania się na wakacjach, - czyta ze zrozumieniem, - wypowiada się na temat mijającego roku szkolnego, - tworzy listę wyposażenia turysty, - porządkuje listę alfabetycznie, - rozwiązuje rebusy, zagadki, - dopasowuje wyrazy zgodnie z ich rodzajem. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doskonalili dodawanie i odejmowanie w zakresie 100, - doskonalili mnożenie i dzielenie w zakresie 40, - oblicza działania z okienkami, - rozwiązuje różne zadania z treścią. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak zareagować w sytuacjach niebezpiecznych, - przestrzega zasad bezpieczeństwa. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przeprowadza doświadczenia związane z zatapianiem przedmiotów, - zna zasady bezpiecznego zachowania się nad wodą, - potrafi zachować się w czasie niebezpiecznych zjawisk atmosferycznych. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną na temat 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, mapa Polski, wyposażenie turysty, rebusy, zagadki, liczniki, przedmioty do doświadczeń i żagliki, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://dladzieci.pl/gry.html), komputer/laptop.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>„Moje najlepsze wspomnienie z drugiej klasy”.</p> <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje żaglówkę z samodzielnie wybranych materiałów, które nie toną. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- uczestniczy w muzycznych kalamburach. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- podsumowuje opanowaną w drugiej klasie wiedzę,- potrafi powiedzieć, gdzie i jak może wykorzystać zdobyte umiejętności. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- bawi się na świeżym powietrzu,- uczestniczy w grach i zabawach z piłką i skakanką,- wybiera bezpieczne miejsca do zabaw. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none">- wie, że jego marzenia rodzice mogą spełnić w zakresie swoich możliwości finansowych.	
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

III. Plan dydaktyczny dla klasy III

E. I półrocze

BLOKI TEMATYCZNE	TREŚCI NAUCZANIA	OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ W POSTACI CELÓW OPERACYJNYCH	PROCEDURY OSIĄGANIA ZAŁOŻONYCH CELÓW EDUKACYJNYCH
I. Wrzesień się zaczyna	<ul style="list-style-type: none"> - Wśród kolegów i koleżanek. - Nasze wakacje. - Co nas czeka w trzeciej klasie (pierwsze zajęcia z projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”). - Szkoła to prawa i obowiązki. - Wrzesień w historii. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha wypowiedzi rówieśników, - słucha ze zrozumieniem tekstów z nagrań historycznych, - wypowiada się na temat przeżyć wakacyjnych, - formułuje prawa i obowiązki ucznia klasy trzeciej, - posługuje się poznanymi częściami mowy, - utrwała pojęcia: „głoska”, „litera”, „sylaba”, „wyraz”, „zdanie”, - czyta ze zrozumieniem teksty, - szuka informacji w różnych źródłach, - konstruuje krótką wypowiedź pisemną o wakacjach, - wspólnie redaguje notatkę o wydarzeniach historycznych, - układa zdania oznajmujące i pytające, - zapisuje zasady realizacji projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - posługuje się dziesiętkowym systemem pozycyjnym, - zapisuje, odczytuje i porównuje liczby dwucyfrowe, - porządkuje liczby w zakresie 100, - dodaje i odejmuje w zakresie 30, - wykonuje obliczenia z niewiadomą w zakresie 30, - rozwiązuje zadania związane z obliczeniami kalendarzowymi, - dodaje i odejmuje działania wieloskładnikowe. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie, że jest członkiem grupy klasowej i społeczności szkolnej, - rozumie zasady kontraktu, decyduje o ich przestrzeganiu, - poznaje wydarzenia z historii Polski, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Projekt edukacyjny: „Fundujemy sobie wycieczkę”.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, alfabet ruchomy, leksykony, encyklopedie, nagrania historyczne, pamiątki wakacyjne, materiały do wykonania ramki, pastele, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, klasoteka.pl/category/dla-dzieci/matematyka/, encyklopedie multimedialne), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - potrafi zaprezentować się publicznie. Edukacja przyrodnicza: - opisuje krajobrazy wakacyjne, - posługuje się mapą, utrwała kierunki świata. Edukacja plastyczna: - ilustruje kodeks klasowy. Zajęcia techniczne: - wykonuje tryptykową ramkę na zdjęcia wakacyjne. Edukacja muzyczna: - prezentuje poznane na wakacjach śpiewanki i piosenki, - uczy się piosenki pt. „Plecaki pełne wspomnień” wykorzystując akompaniament rytmiczny. Zajęcia komputerowe: - zna regulamin pracowni komputerowej, - wyszukuje informacje na temat wydarzeń z września 1939 r. w Internecie, encyklopediach multimedialnych. Wychowanie fizyczne: - przypomina sobie zasady korzystania ze sprzętu szkolnego, - przestrzega zasad bezpieczeństwa w czasie zajęć ruchowych, - gra i bawi się na boisku szkolnym. Elementy przedsiębiorczości: - odważnie prezentuje się przed grupą, - proponuje własne pomysły na realizację projektu. 	
<p>II. To już wiemy</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Na drodze i na ulicy. - Rowerowe ABC. - W miasteczku ruchu drogowego. - Będę policjantem! - Quiz wiedzy o ruchu drogowym. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - swobodnie wypowiada się na dany temat, - słucha ze zrozumieniem tekstu czytanego przez nauczyciela, - słucha wypowiedzi zaproszonego gościa, - formułuje pytania do zaproszonego gościa, - czyta głośno z zachowaniem odpowiedniej płynności, - czyta ze zrozumieniem, - porządkuje wydarzenia historyjki 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, historyjka obrazkowa, tablice dydaktyczne, liczniki, figury geometryczne, geoplan, materiały do wykonania pracy technicznej, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>obrazkowej,</p> <ul style="list-style-type: none"> - podpisuje obrazki historyjki, - pisze czytelnie i estetycznie z zachowaniem czujności ortograficznej, - tworzy pary wyrazów składających się z rzeczownika i przymiotnika, - prawidłowo zapisuje wybrane wyrazy z „ż”, - umiejętnie gromadzi słownictwo opisujące postać. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - liczy dziesiątkami i po kolei w zakresie 100, - wykonuje dodawanie i odejmowanie na pełnych dziesiątkach w zakresie 100, - dodaje i odejmuje działania typu: 24+5, 38-4, - rozwiązuje proste zadania tekstowe, - rozpoznaje figury geometryczne, - rysuje figury w powiększeniu i pomniejszeniu, - dokonuje pomiaru drogi hamowania, - mierzy boki figur geometrycznych, - zapisuje wyniki pomiaru. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przestrzega zasad bezpiecznego poruszania się po drodze, - poznaje pracę policjanta. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - różnicuje krajobraz miejski i wiejski. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje medal „Superpolicjanta”. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje w grupie makietę ulicy, - zna najważniejsze znaki drogowe, - zna zasady poruszania się po drogach i ulicach, - wyróżnia części roweru, - wskazuje na elementy roweru służące do zachowania bezpieczeństwa. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy ilustracje dźwiękowe do tekstów za pomocą instrumentów perkusyjnych, - rozpoznaje odgłosy środków lokomocji, 	<p>YouTube, http://www.bezpiecznypuchatek.pl/), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne.</p>
--	--	--	---

		<p>- śpiewa piosenkę „Plecaki pełne wspomnień”.</p> <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje stronę internetową poświęconą bezpieczeństwu dzieci w szkole, w domu, podczas drogi do szkoły (http://www.bezpiecznypuchatek.pl/), - bierze udział online w teście dotyczącym bezpieczeństwa, wypełnia test na wyżej wymienionej stronie internetowej, sprawdza wyniki. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bierze udział w grach i zabawach z piłkami, skakankami, - wykonuje prezentacje sprawnościowe, - wykonuje marszobieg w terenie trwający 10 minut. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oszczędnie gospodaruje materiałem, - dokonuje samooceny własnych wytworów, - wie, że do osiągnięcia sukcesu potrzebna jest praca. 	
<p>III. Wokół nas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Moje koleżanki i koledzy. - W rodzinnym kręgu. - Jesień tuż-tuż. - Z ekologią za pan brat. - Sprzątanie świata (drugie zajęcia z projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”). 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat zmian, które zaszły w szkole i w klasie w czasie wakacji, - dostrzega i opisuje zmiany w wyglądzie rówieśników, - wypowiada się na temat dobrych relacji w rodzinie, - porównuje krajobraz letni z krajobrazem wczesnej jesieni, - gromadzi słownictwo związane z ekologią do budowania wypowiedzi na temat ochrony środowiska, - czyta tekst ze zrozumieniem, - wyszukuje fragmenty w tekście na wskazany temat, - dzieli tekst na fragmenty opisujące kolejne wydarzenia, - pisze zagadki na temat swoich koleżanek i kolegów, - wspólnie redaguje i zapisuje notatkę, - utrwala zasadę pisowni „nie” z czasownikami, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Wyjście w teren. Środki dydaktyczne: ilustracje, plastelina, materiały do wykonania pojemników na odpady, nagrania muzyki poważnej, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, www.opiekun.pl/strony-dla-dzieci.php), komputer/laptop.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- tworzy rodziny wyrazów. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje obliczenia w zakresie 100 typu 32+8, 40-3,- wykonuje dodawanie i odejmowanie z przekroczeniem progu typu 38+5, 23-4,- interpretuje dodawanie i odejmowanie na osi liczbowej,- układa i rozwiązuje zadania z treścią,- układa pytania do zadań z treścią,- układa treść do pytania,- rozwiązuje zadania ułożone łańcuchowo,- przedstawia sposób dochodzenia do wyniku,- oblicza tabelki rachunkowe. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- szanuje rówieśników, dostrzega ich potrzeby,- stara się być pomocny,- wypełnia obowiązki domowe. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- obserwuje zjawiska oraz procesy przyrodnicze i wyciąga z nich wnioski,- kształtuje nawyk segregowania odpadów, oszczędzania wody,- zobowiązuje się do całorocznej zbiórki puszek aluminiowych,- aktywnie uczestniczy w akcji ekologicznej. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje pojęcie „płaskorzeźba”,- wykonuje portret członka rodziny – płaskorzeźbę z plasteliny. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje kolorowe pojemniki do segregowania śmieci. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- zna pojęcia: „forte” i „piano”,- słucha muzyki poważnej,- tworzy improwizację ruchową do słuchanej muzyki. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- wie, jakie są zagrożenia ze strony Internetu,- wie, że nie wolno podawać swoich	
--	--	---	--

		<p>prawdziwych danych w Internecie bez zgody rodziców.</p> <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w zabawach bieżnych na świeżym powietrzu, - uczestniczy w zabawach i grach doskonalących umiejętności związane z piłką nożną, - zgodnie bawi się i gra w grupie. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - szuka oszczędnych rozwiązań w życiu codziennym, - przewiduje skutki własnego działania, - szuka informacji na temat wartości różnych surowców wtórnych. 	
IV. Pani jesień	<ul style="list-style-type: none"> - Jesienne kwiaty. - Jesień na wsi. - Skąd bierze się chleb? - Święto pieczonego ziemniaka. - „Jak to ze Inem było”. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje jesienną przyrodę na podstawie tekstu oraz własnych doświadczeń, - wypowiada się z szacunkiem o pracy rolnika, - w wypowiedziach stosuje określenia: dawno temu, w przeszłości, obecnie, - bogaci słownictwo związane z roślinami uprawianymi przez człowieka, - czyta ze zrozumieniem, - czyta z podziałem na role, - czyta głośno wybrane fragmenty bajki, - układa zdania i wskazuje w nich czasowniki, - zapisuje rodziny wyrazów, - poznaje wyrazy z „ó” niewymiennym, - rozwiązuje krzyżówki, - wyjaśnia znaczenie związków frazeologicznych. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dodaje i odejmuje w zakresie 100 z przekroczeniem progu dziesiątkowego, - rozwiązuje zadania z treścią proste i złożone, - dodaje i odejmuje działania wieloskładnikowe, - tworzy kompozycje rytmiczne i symetryczne, - wykonuje zadania związane z ważeniem, - rozwiązuje łamigłówki związane z 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, tablice dydaktyczne, film, krzyżówka, słownik związków frazeologicznych, łamigłówki matematyczne, eksponaty naturalne, ziarna zbóż, przetwory roślinne, mózdzierz, wałek, młotek, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, www.sszpitalne.edu.pl/pdf/rosliny_z_polskich_pol), komputer/laptop.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>ważeniem, - rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe.</p> <p>Edukacja społeczna: - okazuje szacunek dla chleba i dla ludzi przyczyniających się do jego powstania, - dostrzega znaczenie postępu technicznego.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - poznaje rośliny zbożowe, okopowe, oleiste, włókniste, - przynosi eksponaty do kącika przyrody związane z roślinami uprawianymi przez człowieka, - poznaje budowę roślin okopowych i zbożowych, - wie, co produkuje się z roślin zbożowych, okopowych, oleistych i włóknistych, - zna jesienne prace w polu.</p> <p>Edukacja plastyczna: - poznaje pojęcie „faktura”, - wykonuje mozaikę jesienną z ziaren różnych roślin.</p> <p>Zajęcia techniczne: - posługując się prostymi narzędziami mieli ziarno, łupie kasze, wyciska tłuszcz z nasion.</p> <p>Edukacja muzyczna: - poznaje instrumenty strunowe, - rozpoznaje brzmienie gitary akustycznej, elektrycznej i basowej, - poznaje piosenkę „Barwy jesieni”.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje pojęcia: „poczta elektroniczna”, „e-mail”, - zdobywa wiedzę na temat tego, co można przysyłać za pomocą poczty elektronicznej.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - podbija piłkę nogą, - prowadzi piłkę nogą naprzemiennie, - strzela do bramki.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - poznaje ciąg technologiczny wypieku chleba, produkcji tkaniny.</p>	
--	--	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

<p>V. Po leśnych duktach i ścieżkach</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Leśna wyprawa. - Leśny dom. - Mieszkańcy lasu. - Od mchu po czubek sosny. - Dary lasu. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha ze zrozumieniem tekstu czytanego przez nauczyciela, - obdarza uwagę rówieśników i osoby dorosłe, - wypowiada się na temat przebiegu wycieczki, - układa i prowadzi dialog między dwiema postaciami, - bogaci słownictwo związane z tematyką leśną, - układa zdania opisujące rośliny i zwierzęta leśne, - udziela odpowiedzi na zadane pytanie, - pisze ze słuchu krótkie teksty zachowując poprawność ortograficzną, - porządkuje zdarzenia z uwzględnieniem związków przyczynowo-skutkowych, - opisuje zwierzę lub roślinę leśną. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doskonali dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 z przekroczeniem progu dziesiątkowego, - układa treść zadania do podanej formuły matematycznej, - potrafi złożyć dwa zadania uzupełniające się w jedno złożone, - przekształca zadania źle sformułowane i je rozwiązuje, - rozwiązuje zagadki logiczne, - dokonuje pomiarów obiektów naturalnych, - mierzy odległości w terenie. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak należy zachowywać się na wycieczce w lesie. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - szanuje roślinność i zwierzyńę leśną, - wymienia wybrane gatunki roślin i zwierząt leśnych, - poznaje warstwową budowę lasu, - wymienia dary lasu, - zna niektóre trujące i jadalne gatunki grzybów. <p>Edukacja plastyczna:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Wycieczka do lasu.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, tablice dydaktyczne, albumy przyrodnicze, naturalne okazy przyniesione z lasu, miary, zagadki logiczne, farby, materiały do wykonania makiety, instrumenty perkusyjne, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, skrzynka email.</p>
--	--	--	---

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - maluje farbami pracę „Jesienny las”. Zajęcia techniczne: - wykonuje makietę „Warstwy lasu”. Edukacja muzyczna: - śpiewa piosenkę „Barwy jesieni”, - tworzy akompaniament perkusyjny do piosenki. Zajęcia komputerowe: - zakłada własną skrzynkę internetową. Wychowanie fizyczne: - pokonuje naturalny tor przeszkód, - uczestniczy w grach i zabawach w lesie, - rzuca do celu naturalnymi okazami. Elementy przedsiębiorczości: - planuje obserwacje przyrodnicze, - samodzielnie organizuje ekwipunek na wyjście do lasu. 	
VI. Od deseczki do półeczki	<ul style="list-style-type: none"> - Historia papieru. - Jak powstaje papier. - W tartaku. - Co robi stolarz (trzecie zajęcia z projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”). - Szanujmy las. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - słucha tekstów informacyjnych czytanych przez nauczyciela, - słucha z uwagą rówieśników, - wypowiada się na temat wysłuchanego tekstu, - buduje spójne wypowiedzi wielozdaniowe na dany temat, - opowiada historię papieru, - wypowiada się na temat pracy stolarza, - opisuje proces produkcji papieru w formie planu, - układa i zapisuje tekst z rozsypanki zdaniowej, - pisze starannie i estetycznie, - stosuje w praktyce zasady pisowni wyrazów z „rz”, - poprawnie pisze wyrazy ze zmiękczeniami, - tworzy liczbę pojedynczą i mnogą rzeczowników. Edukacja matematyczna: - utrwala pojęcia: „suma”, „składniki”, „odjemna”, „odjemnik”, „różnica”, - oblicza działania złożone korzystając z właściwości dodawania, - posługuje się miarą metrową, - rozwiązuje zadania związane z 	Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, film o produkcji papieru, farby, różne rodzaje drewna, miara metrowa, materiały na breloczek (kawałek drewna z dziurką przygotowany przez jednego z rodziców, ozdobny sznureczek, lakier, materiały zdobnicze), zagadki muzyczne i nagrania odgłosów, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry edukacyjne.

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>mierzeniem długości, - mierzy długość i szerokość, - zapisuje wyniki pomiaru, - usprawnia rachunek pamięciowy pracując na platformach edukacyjnych.</p> <p>Edukacja społeczna: - poznaje pracę stolarza, - docenia wartość ludzkiej pracy.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - zna gatunki drzew, z których produkuje się papier, - docenia rolę drzew w leśnym ekosystemie, - wie, że drzewa produkują tlen.</p> <p>Edukacja plastyczna: - poznaje pojęcie „martwa natura”, - maluje martwą naturę farbami.</p> <p>Zajęcia techniczne: - wykonuje breloczek z drewna na sprzedaż w ramach projektu.</p> <p>Edukacja muzyczna: - rozwiązuje zagadki muzyczne, - rozpoznaje odgłosy przyrody.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - wysyła e-mail do kolegów, nauczyciela, - odbiera e-maile od kolegów i nauczyciela.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - wykonuje ćwiczenia ruchowe z piłką, - wykonuje ćwiczenia gimnastyczne przy drabinkach, - sprawnie skacze w dal.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - oszczędza papier, - wykazuje się kreatywnością i starannością w wykonaniu pracy technicznej w ramach projektu, - poznaje ciąg technologiczny produkcji papieru.</p>	
<p>VII. W szkolnej gromadzie</p>	<p>- Żeby było miło. - Moja klasa, moja szkoła. - Prawa i obowiązki ucznia. - Kto pracuje w</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - słucha ze zrozumieniem tekstu czytanego przez nauczyciela, - ocenia wypowiedź rówieśników, - aktywnie uczestniczy w rozmowie, - wypowiada się na tematy społeczne,</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, kodeks ucznia, statut szkoły, elementy do tworzenia kącika przyrody, elementy do</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	<p>szkole. - Dzień Nauczyciela.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - czyta tekst artykułów prawnych związanych z prawami i obowiązkami ucznia, - przeprowadza i nagrywa wywiad z pracownikami szkoły, - pisze życzenia dla pracowników szkoły, - zapisuje cechy dobrego kolegi, - układa krótki opis klasy lub szkoły, - wspólnie redaguje zasady pomocy koleżeńskiej, - uzupełnia tekst przymiotnikami, - dobiera przymiotniki o znaczeniu przeciwnym, - posługuje się wielką literą w zwrotach grzecznościowych, - poznaje zasadę pisowni „nie” z przymiotnikami. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sprawdza swoje umiejętności w zakresie dodawania i odejmowania (100), - wykonuje działania przygotowujące do mnożenia, - układa sytuacje realne ilustrujące mnożenie, - układa zadania do ilustracji, - poznaje pojęcia: „iloczyn”, „czynniki”, - oblicza iloczyny w zakresie 30, - rozwiązuje proste zadania za pomocą mnożenia. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna i przestrzega praw i obowiązków kodeksu klasowego, - jest koleżeński i tolerancyjny, - wie, że wszyscy rówieśnicy mają takie same prawa, - szanuje pracę pracowników szkoły. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - współtworzy kącik przyrody. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje odbicie swojej sylwetki. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - w grupie wykonuje kartę z życzeniami dla pracowników szkoły z gotowych elementów. 	<p>wykonania kartki z życzeniami, duży arkusz brystolu, instrument melodyczny, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>
--	--	--	---

		<p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę pt. „Przyjaźń wielka sprawa”, - uczy się akompaniamentu do refrenu piosenki na instrumencie melodycznym, - poznaje znaczenie kropki przy nucie. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczy się wysyłać załączniki (np. swoje prace) pocztą elektroniczną, - wysyła odrobioną pracę domową nauczycielowi do sprawdzenia. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje przewrót w przód z miejsca i z marszu, - wykonuje skok w dal z rozbiegu i z miejsca z lądowaniem w przysiadzie, - uczestniczy w grach i zabawach ruchowych. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zgodnie planuje pracę w grupie, - ocenia swoją pracę. 	
<p>VIII. Nastala jesień</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Róża wiatrów. - Meteorologia. - Jesienne drzewa. - Jesienne pejzaże. - Smutny koniec października. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha ze zrozumieniem tekstu popularnonaukowego, - dzieli się swoimi przeżyciami, - wyszukuje informacje na wskazany temat w różnych źródłach, - swobodnie wypowiada się na temat wiersza, - wskazuje w wierszu zwrotki, wersy, rymy, - układa i zapisuje opis jesiennego krajobrazu, - uzupełnia teksty z lukami, - podpisuje ilustracje, - gromadzi przymiotniki, - rozwija zdania, - poprawnie zapisuje kierunki świata, - utrwała pisownię wyrazów z „u” i „ó”. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ilustruje na liczmanach dzielenie jako podział, dzielenie jako mieszczczenie, - zapisuje formułę dzielenia, - poznaje pojęcia: „dzielna”, „dzielnik”, „iloraz”, - sprawdza dzielenie za pomocą 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, przyrządy meteorologiczne, tablice dydaktyczne, słowniki ortograficzne, liczmany, mapa Polski, materiały do wykonania znicza, nagrania muzyki poważnej śpiewanej i granej przez orkiestrę, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, firewall, strony z aktualną prognozą pogody, http://tvnmeteo.tvn24.pl/mapa-pogody, http://tvnmeteo.tvn24.pl/magazyny/encyklopedia-pogody,3/odcinki-online,1,9,1,0/dzwieki-pogody,159.html, http://slideplayer.pl/slide/57983/,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>mnożenia, - mnoży i dzieli w zakresie 30, - rozwiązuje zadania za pomocą dzielenia i mnożenia, - wykonuje obliczenia kalendarzowe, - zapisuje daty różnymi sposobami.</p> <p>Edukacja społeczna: - poznaje pracę meteorologa, - identyfikuje się ze swoją rodziną, - szanuje pamięć o bliskich.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - wyjaśnia zjawisko powstawania wiatru, - wskazuje kierunki świata, - posługuje się mapą, - rozpoznaje gatunki drzew po wyglądzie liści.</p> <p>Edukacja plastyczna: - wyraża środkami plastycznymi nastrój jesieni.</p> <p>Zajęcia techniczne: - wykonuje znicz.</p> <p>Edukacja muzyczna: - określa nastrój w muzyce, - słucha muzyki poważnej, - rozpoznaje utwory wykonywane przez solistów i orkiestrę.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje pojęcie „spam”, - poznaje darmowe zapory internetowe (firewalle) i wie, jak można je zainstalować we własnym komputerze.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - żongluje, - uczestniczy w zabawach z elementem mocowania i równowagi, - rzuca oburącz znad głowy.</p>	<p>basiowegry.wordpress.com), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>
IX. Polska i Polacy	<p>- Sławni Polacy. - Poznajemy naszą historię. - Dlaczego Warszawa jest stolicą? - Dziadek na Kasztance. - Urodziny ojczyzny.</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - ogląda filmy prezentujące sylwetki sławnych Polaków, - słucha inscenizacji na temat Święta Niepodległości, - słucha opowieści z historii Polski, - wyszukuje informacje w różnych źródłach, - wzbogaca słownictwo związane z</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, albumy, portrety, film, alfabet, administracyjna mapa Polski, mapa Europy, zegar demonstracyjny i małe zegary dla dzieci, materiały do wykonania mapy</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>Warszawą,</p> <ul style="list-style-type: none"> - uzasadnia, dlaczego Józef Piłsudski był wielkim Polakiem, - ustnie opowiada treść tekstu wg planu, - recytuje wiersz, - czyta za zrozumieniem teksty informacyjne, - czyta tekst z podziałem na role, - czyta wiersz z odpowiednią intonacją, - udziela pisemnej odpowiedzi na zadane pytania, - porządkuje nazwy miast wg alfabetu, - stosuje zasadę pisowni nazw miast wielką literą, - poprawnie zapisuje nazwę kraju i jego mieszkańców, nazwę województwa i mieszkańców miast. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozszerza zakres mnożenia przez 5 i przez 10, - odlicza kolejno: co 5, co 10, - mnoży i dzieli w zakresie 50, - interpretuje mnożenie na osi liczbowej, - stosuje podwojenie, - dzieli na pół, - odczytuje godziny na zegarze w systemie dwunasto- i dwudziestoczwierogodzinnym, - wie, że pół godziny trwa 30 minut, - rozwiązuje zadania tekstowe z obliczeniami zegarowymi. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w rozmowie na temat patriotyzmu i poświęcenia dla ojczyzny, - poznaje ważniejsze wydarzenia historyczne, - wymienia sławnych Polaków. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyszukuje na mapie Europy Polskę, - wskazuje na mapie Warszawę, swoją miejscowość, - wie, że Polska jest podzielona na województwa. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje mapę krajobrazową Polski. <p>Zajęcia techniczne:</p>	<p>krajobrazowej Polski i okładki do albumu o sławnych Polakach, nagrania polskiej tanecznej muzyki ludowej, nagrania muzyki historycznej, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.warszawa360.pl/#/GigaWarszawa2/, wikipedia, darmowe programy antywirusowe), komputer/laptop.</p>
--	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje okładkę do albumu. Edukacja muzyczna: - słucha muzyki do polskich tańców ludowych, - słucha muzyki historycznej, - śpiewa piosenkę „Szara piechota”. Zajęcia komputerowe: - poznaje pojęcie „wirus komputerowy” i wie, jakie może on wyrządzić szkody w komputerze, - poznaje darmowe programy antywirusowe i wie, jak można je zainstalować w komputerze. Wychowanie fizyczne: - ćwiczy ze skakanką, - rozwija skoczność i koordynację ruchową, - uczestniczy w wyścigach z pokonywaniem przeszkód. Elementy przedsiębiorczości: - docenia wysiłek ludzki, dzięki któremu osiąga się sukces. 	
<p>X. Z biegiem Wisły</p>	<ul style="list-style-type: none"> - U źródeł Wisły. - Z nurtem rzeki. - Przez Małopolskę. - Na Mazowszu (czwarte zajęcia z projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”). - Na kaszebską nutę. 	<ul style="list-style-type: none"> Edukacja polonistyczna: - słucha ze zrozumieniem tekstów popularnonaukowych i udziela odpowiedzi na pytania do tekstu, - słucha legendy w języku kaszubskim, - wyszukuje informacje na dany temat, - wypowiada się na temat wysłuchanej legendy, - wskazuje postaci, - czyta z podziałem na role, - czyta cicho ze zrozumieniem, - inscenizuje fragmenty tekstu, - wzbogaca słownictwo, - odmienia czasowniki przez czasy, - zna zasadę pisowni czasowników z końcówką „-uje”, - wspólnie redaguje plan legendy, - pisze zdanie z czasownikami w różnych czasach, - poznaje strukturę opowiadania, - wspólnie pisze opowiadanie wg planu. Edukacja matematyczna: - rozszerza tabliczkę mnożenia przez 3, 6, 9, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, mapa Polski, albumy, encyklopedie, przewodniki turystyczne, materiały do wykonania wycinanki i akwarium, nagrania polskiej muzyki ludowej, instrument melodyczny, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://wirtualnykraj.pl/, http://www.malopolska.pl/Turysta/Panoramy/Strony/default.aspx, http://www.zyrafa.pl/tv/seria/szlak-orlich-gniazd/Ktho_ASLOnU, http://kerwl.cba.pl/sztuka%20udowa.htm), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- odlicza co 3, 6, 9,- uzupełnia ciągi liczbowe i określa ich warunek,- odkodowuje wartość piktogramów użytych do zapisu działań,- rozwiązuje zadania związane z objętością,- rozwiązuje zadania związane z obliczeniami pieniężnymi,- porównuje długości,- porusza się po siatce kwadratowej wg instrukcji nauczyciela,- wyznacza oś symetrii. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje kulturę wybranych regionów,- docenia wartość kultury niematerialnej. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- zna i wymienia wybrane regiony Polski,- poznaje bieg Wisły,- poznaje elementy budowy rzeki,- wymienia rośliny i zwierzęta żyjące w środowisku wodnym. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- posługując się rytmem i symetrią wykonuje wycinankę ludową w ramach projektu. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje akwarium w naczyniu szklanym. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- słucha muzyki ludowej z wybranych regionów Polski,- gra na instrumencie melodycznym fragment piosenki „Wisło moja”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje stronę internetową http://wirtualnykraj.pl/, dzięki której może podróżować online po Polsce. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- odtwarza proste kroki tańców ludowych z wybranych regionów Polski,- uczestniczy w ludowych zabawach ruchowych,- uczestniczy w zabawach i ćwiczeniach oddechowych,	
--	--	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - gra w „Dwa ognie”. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje pojęcie handlu wymiennego, - bawi się w „krakowski stragan sprzed lat”. 	
XI. Przyszła koza do woza	<ul style="list-style-type: none"> - Kozi bohater. - Prawdziwych przyjaciół poznajemy w biedzie. - Odwagi koziołku! - Zwierzęta w przysłowiach. - Mistrz ortografii. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat przeczytanej lektury, - wskazuje bohaterów, - ocenia postępowanie bohaterów, - wskazuje elementy fikcyjne, - szuka fragmentów potrzebnych do skonstruowania planu, - szuka przysłów, - czyta fragmenty lektury uzasadniające odpowiedź, - uzupełnia metryczkę lektury, - pisze zdania oceniające bohaterów, - układa przysłowia z rozsypanek, - wyjaśnia przysłowie i związki frazeologiczne, - doskonali umiejętności ortograficzne w zakresie „ó”, „rz”, „ź” wymiennego. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - posługuje się tabliczką mnożenia w tabeli, - eksperymentuje ze wskazywaniem wartości iloczynów w tabeli tabliczki mnożenia, - wyciąga wnioski z tabeli, - sprawdza dzielenie za pomocą mnożenia, - stosuje ułatwienia w obliczaniu iloczynu intuicyjnie posługując się rozdzielnością, - rozwiązuje zadania z treścią złożone z iloczynu i ilorazu, - oblicza tabelki rachunkowe, - posługuje się pojęciami „dwa razy więcej”, „dwa razy mniej” w sytuacjach konkretnych. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - docenia znaczenie przyjaźni w życiu człowieka, - odróżnia dobro od zła, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, słownik frazeologiczny, ortograficzny, lektura, rozsypanka wyrazowa, liczmany, farby, kredki, materiały do wykonania kart „Czarnego Piotrusia”, nagrania muzyki Musorgskiego (muzyka obrazkowa), gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, multimedialne gry matematyczne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.lulek.tv/), komputer/laptop, tradycyjne gry matematyczne.</p>

		<p>- wie, że trzeba pomagać słabszym i potrzebującym.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - utrwała nazwy zwierząt hodowanych przez człowieka.</p> <p>Edukacja plastyczna: - ilustruje wydarzenia z lektury.</p> <p>Zajęcia techniczne: - wykonuje karty do gry typu „Czarny Piotruś” do zasady wymienności ortograficznej.</p> <p>Edukacja muzyczna: - wykonuje ilustracje do muzyki Musorgskiego.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje stronę internetową z darmowymi grami edukacyjnymi (http://www.lulek.tv/), - uczestniczy online w grze ortograficznej „Nie strzelaj byków”.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - uczestniczy w grach i zabawach z krążkami i kółkiem ringo, - wykonuje ćwiczenia gimnastyczne kształtujące prawidłową postawę, - ćwiczy z piłką rehabilitacyjną.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - jest twórczy, pomysłowy i odważny.</p>	
<p>XII. Siła przyrody</p>	<p>- Woda źródłem energii. - Siła wiatru. - Energia słoneczna. - Co kryje wewnątrz Ziemi? - Oszczędzam dzięki przyrodzie.</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - wypowiada się na temat obejrzanych filmów i czytanych tekstów popularnonaukowych, - wzbogaca słownictwo, - gromadzi informacje na temat sił przyrody i umieszcza je w portfolio, - czyta tekst z lukami, - czyta cicho ze zrozumieniem, - pisze krótką notatkę, - odpowiada pisemnie na postawione pytania, - pisze ze słuchu, - porządkuje wyrazy, - rozwiązuje krzyżówki, łamigłówki, - dba o estetykę pisma, - utrwała pisownię wyrazów ze zmiękczeniami,</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, tablice dydaktyczne, krzyżówki, łamigłówki, zagadki logiczne, farby, pastele, materiały do wykonania wiatraka, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.matzoo.pl, http://ekodzieciaki.mos.gov.pl/)</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>- układa równoważniki zdań jako podpisy pod etapy produkcji energii.</p> <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ćwiczy mnożenie i dzielenie na platformach edukacyjnych, - rozwiązuje zagadki logiczne, - przedstawia mnożenie i dzielenie na grafach, - wykorzystuje mnożenie do tworzenia kwadratów magicznych, - koryguje zadania z nadmiarem i niedoborem informacji, - poznaje sposób mnożenia przez 9 na palcach, - sprawdza technikę rachunkową w zakresie tabliczki mnożenia. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, że człowiek powinien racjonalnie korzystać z sił przyrody. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia cztery żywioły, - eksperymentuje z siłą żywiołów, - wymienia naturalne bogactwa Ziemi. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje pracę plastyczną opartą o wyobraźnię na temat „Co kryje wewnątrz Ziemi” dowolnymi technikami. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje wiatrak. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje instrumenty dęte, - rozróżnia dźwięki wysokie i niskie, - reaguje ruchem na tempo i dynamikę muzyki. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doskonalą umiejętność mnożenia i dzielenia w zakresie 100 wykonując ćwiczenia na stronie internetowej http://www.matzoo.pl. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w wyścigach rzędów, - proponuje własne gry i zabawy ruchowe, - wykonuje ćwiczenia kształtujące prawidłową postawę ciała. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p>	<p>eko zabawa), komputer/laptop.</p>
--	--	--	---------------------------------------

		- szuka oszczędności w życiu codziennym.	
XIII. Zimowe pejzaże	<ul style="list-style-type: none"> - Zabawy na długie wieczory. - Cykle przyrody. - Za oknem zima. - Śniegowe gwiazdki. - Trudny czas (zwierzęta). 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w wypowiedziach swobodnych i kierowanych pytaniami, - wyszukuje potrzebne informacje w dostępnych źródłach, - czyta samodzielnie tekst popularnonaukowy, - czyta z podziałem na role, - określa nastrój czytanych utworów, - pisze poprawnie wyrazy z „rz” i „ó”, - wyjaśnia znaczenie związków frazeologicznych, - tworzy pary wyrazów o znaczeniu przeciwnym, - samodzielnie układa i zapisuje zdania oraz dialog, - używa właściwych spójników do połączenia zdań pojedynczych. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kreśli figury geometryczne posługując się linijką, ekierką, - rysuje figury w powiększeniu, pomniejszeniu (dwa razy większe, dwa razy mniejsze), - oblicza długość łamanej, - mierzy obwód różnych kształtów posługując się miarą zastępczą (sznurkiem, tasiemką), - oblicza obwody trójkątów i czworokątów, - posługuje się symetrią dokończając rysunki, - projektuje symetryczne kompozycje, - określa położenie przedmiotów na siatce kwadratowej posługując się współrzędnymi. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak ludzie przygotowują się do zimy. <p>Edukacja przyrodnicza:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, słownik ortograficzny i frazeologiczny, linijka, ekierka, materiały do wykonania witrażu, instrumenty perkusyjne, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, sklepy internetowe, http://www.gry.jeja.pl/1194,tangramy.html), komputer/laptop.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - wymienia ptaki spędzające zimę w Polsce, - rozumie konieczność dokarmiania zwierząt. Edukacja plastyczna: - kreśli płatek śniegu posługując się symetrią. Zajęcia techniczne: - wykonuje zimowy witrażyk. Edukacja muzyczna: - dobiera instrumenty perkusyjne do akompaniamentu, - śpiewa piosenkę „Jedź zima”. Zajęcia komputerowe: - poznaje pojęcie „zakupy internetowe”, - wie, jak można zrobić zakupy przez Internet i co można kupić, - wie, że bez zgody rodziców nie może dokonywać takich zakupów, - próbuje wyszukać ciekawe prezenty w Internecie dla swojego rodzeństwa. Wychowanie fizyczne: - uczestniczy w grach i zabawach rzutnych, - wykonuje ćwiczenia z piłką, - bierze udział w sztafecie wahadłowej. Elementy przedsiębiorczości: - rozsądnie planuje swój wolny czas, - bierze odpowiedzialność za podjęte decyzje. 	
XIV. Świąteczna krzątanina	<ul style="list-style-type: none"> - Boże Narodzenie w Europie. - Świąteczne potrawy. - Prezenty pod choinką. - Jak wprowadzić świąteczny nastrój? - Europejska wigilia. 	Edukacja polonistyczna: <ul style="list-style-type: none"> - wypowiada się na temat przeczytanego tekstu, - swobodnie wypowiada się na temat przygotowań do świąt, - poznaje tradycje świąteczne w różnych krajach, - udziela odpowiedzi na pytania do tekstu, - podaje różne sposoby upiększania domów w różnych krajach Europy, - uzasadnia swoją wypowiedź dobierając odpowiedni fragment tekstu, - wypowiada się na temat własnych doświadczeń, - wyszukuje informacje na temat 	Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Projekt edukacyjny „Europejskie święta”. Środki dydaktyczne: ilustracje, tablice dydaktyczne, atlasy geograficzne, administracyjna mapa Europy, encyklopedie, pieniądze demonstracyjne, fiszki autokorektywne, styropianowa bombka, farby, materiały do wykonania stroików, nagrania z europejskimi pieśniami świątecznymi, nagrania kolęd, instrument melodyczny, gry, animacje komputerowe, karty

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>bożonarodzeniowych potraw, - czyta głośno, poprawnie, z odpowiednią intonacją, - cicho czyta ze zrozumieniem, - dobiera podpisy do ilustracji, - pisze zaproszenie na europejską wigilię, - redaguje i zapisuje życzenia świąteczne, - uzupełnia zdania opisujące choinkę, - tworzy wyrazy z rozsypanek, - utrwała pisownie wyrazów z „ch” i „h”, - tworzy przymiotniki od rzeczowników, - pamięta o pisowni nazw świąt wielką literą.</p> <p>Edukacja matematyczna: - wykonuje obliczenia pieniężne w zakresie 100, - posługuje się banknotami 100 zł i 200 zł, - dodaje i odejmuje w zakresie 100, - mnoży i dzieli w zakresie 100, - oblicza wartość zakupów i wydaje resztę, - posługuje się obliczeniami matematycznymi w życiu codziennym, - układa zadania do sytuacji życiowych, - rozwiązuje zagadki logiczne, - pracuje z fiskalami autokorektywnymi.</p> <p>Edukacja społeczna: - porównuje zwyczaje bożonarodzeniowe różnych krajów Europy, - aktywnie uczestniczy w przygotowaniach rodziny do świąt, - wie, jak należy zachować się przy stole.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - posługuje się administracyjną mapą Europy, - wskazuje kraje europejskie na mapie.</p> <p>Edukacja plastyczna: - maluje styropianową bombkę.</p> <p>Zajęcia techniczne: - wykonuje stroiki świąteczne związane</p>	<p>pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor tekstu, edytor grafiki.</p>
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>z tradycjami różnych krajów Europy.</p> <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha europejskich pieśni świątecznych, - chóralnie i indywidualnie śpiewa kolędy, - gra na instrumencie melodycznym fragment kolędy. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pisze życzenia bożonarodzeniowe, - formatuje tekst, - używa czcionki ozdobnej, - wysyła życzenia e-mailem. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w ćwiczeniach gimnastycznych kształtujących prawidłową postawę, - uczestniczy w grach i zabawach ze współzawodnictwem, - bierze udział w grach i zabawach z kółkiem ringo. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wspólnie planuje prace na cały tydzień, - poznaje pojęcie „waluta”, - poznaje waluty krajów Europy, - określa wartość wykonanych przez siebie prac plastycznych i technicznych, - wspólnie organizuje świąteczny kiermasz (pieniądze zebrane w ramach projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”). 	
XV. W światłość nowego roku	<ul style="list-style-type: none"> - „O dwunastu miesiącach”. - Historia zegara. - List do pana Andersena. - Przygody Kaja i Gerdy. - „Dziewczynka z zaparkami”. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha tekstu ze zrozumieniem, - swobodnie wypowiada się na dany temat, - wypowiada się na temat przeczytanych baśni, - rozpoznaje na ilustracji bohaterów baśni, - określa nastrój lektur, - dopasowuje podpisy do ilustracji, - czyta tekst informacyjny, - czyta ze zrozumieniem lektury, - przygotowuje krótką notatkę na temat baśniopisarza, - zapisuje poprawnie nazwy miesięcy, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, tablice dydaktyczne, egzemplarze lektury, encyklopedie, kalendarz, zegar, farby, pastele, materiały do wykonania karty z kalendarza, nagrania instrumentów dętych, nagrania orkiestry, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - określa rodzaje rzeczowników, - prawidłowo zapisuje tytuły książek, - porządkuje i zapisuje zdania we właściwej kolejności, - dobiera przymiotniki określające cechy bohaterów, - redaguje szczęśliwe zakończenie baśni. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poprawnie zapisuje liczby słowami w zakresie 100, - utrwala pojęcia: „tydzień”, „miesiąc”, „kwartał”, „rok”, - poznaje pojęcie „wiek”, - utrwala pojęcia: „kwadrans”, „doba”, - sprawnie posługuje się kalendarzem, - zapisuje daty, - dokonuje obliczeń kalendarzowych, - odczytuje godziny na zegarze, - wykonuje obliczenia zegarowe, - posługuje się znakami rzymskimi, - poznaje kolejne symbole oznaczające pięćdziesiątkę (L) i setkę (C), - dodaje i odejmuje w zakresie 100. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie potrzebę pomocy potrzebującym, - porównuje własne święta ze świętami bohaterki baśni, - dostrzega, że nie wszystkie dzieci mają taki sam status materialny, - rozumie potrzebę poświęcenia dla bliskiej osoby. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utrwala umiejętność różnicowania miesięcy i pór roku na podstawie pogody i przyrody. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - maluje ilustrację do wybranego wydarzenia baśni. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przygotowuje kartę z kalendarza dla wybranego miesiąca. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje brzmienie różnych instrumentów dętych, - słucha utworów granych przez 	<p>matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor tekstu, edytor grafiki.</p>
--	--	--	--

		<p>orkiestrę dętą, - śpiewa gameę. Zajęcia komputerowe: - poznaje laptop konwertowalny, - wie, że taki laptop ma obracany, rozsuwany lub całkowicie odczepiany od klawiatury ekran, - wie, że dzięki odczepianemu, dotykowemu ekranowi można laptop zamienić w tablet. Wychowanie fizyczne: - bezpiecznie bawi się na śniegu, - uczestniczy w zabawach na śniegu, - pokonuje tor przeszkód. Elementy przedsiębiorczości: - poznaje pojęcie „podatek”, - rozumie potrzebę konieczności płacenia podatków.</p>	
<p>XVI. Chcemy być zdrowi</p>	<p>- Szaliki i rękawiczki. - Wiem, co jem. - Na śniegu. - Uwaga, przeręble. - Podróżnicy - polarnicy.</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - uważnie słucha wypowiedzi rówieśników, - aktywnie uczestniczy w rozmowie, - wyszukuje informacje na temat polskich podróżników, - czyta teksty poetyckie z odpowiednią intonacją, - cicho czyta ze zrozumieniem tekst popularnonaukowy, - decyduje o wyborze roli w inscenizacji, - posługuje się słownikiem języka polskiego oraz ortograficznym, - redaguje i zapisuje zasady bezpieczeństwa na lodzie i śniegu, - opisuje strój zimowy, - układa opowiadanie do historyjki obrazkowej, - utrwała pisownię zmiękczeń przez „i”, - utrwała pisownię wyrazów z „ó” i „rz” wymiennym, - rozwija zdania, - tworzy rodziny wyrazów. Edukacja matematyczna: - oblicza obwód prostokąta, kwadratu, trójkąta, - rysuje figury w pomniejszeniu i</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, encyklopedie przyrodnicze, atlasy podróżnicze, mapa świata, słowniki języka polskiego i ortograficzne, szary papier, materiały do wykonania makiety bieguna, instrumenty perkusyjne, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.yummy.pl/preschoolers/pl/game/pl/termometr), komputer/laptop, GPS.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>powiększeniu, obserwuje, jak zmienia się obwód, - eksperymentuje z rysowaniem figur do podanego obwodu, - zna pojęcie milimetra, - przelicza milimetry na centymetry i odwrotnie, - dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli w zakresie 100, - rozwiązuje zadania z treścią: proste i złożone, - odczytuje wskazania termometru, - określa w różny sposób temperaturę poniżej zera.</p> <p>Edukacja społeczna: - zna zasady bezpiecznych zabaw na lodzie i śniegu, - poznaje pracę polarników.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - wskazuje na mapie bieguny, - wyznacza kierunki, - zna warunki życia za kręgiem polarnym, - wie, jak się ubrać stosownie do pory roku.</p> <p>Edukacja plastyczna: - projektuje strój zimowy na odrysowanej od siebie sylwetce.</p> <p>Zajęcia techniczne: - tworzy makietę bieguna.</p> <p>Edukacja muzyczna: - śpiewa piosenkę pt. „Zimowe sporty”, - ilustruje ruchem słowa piosenki, - tworzy akompaniament na instrumentach perkusyjnych.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje grę „Termometr” na stronie internetowej www.yummy.pl, - poznaje urządzenie GPS i jego funkcje.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - pokonuje tor przeszkód metodą stacyjną, - wykonuje ćwiczenia równoważne na ławeczce gimnastycznej, - wykonuje ćwiczenia usprawniające mięśnie grzbietu.</p>	
--	--	---	--

		<p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - w zespole planuje wyprawę polarną śladami Jasia Meli, - wie, co jest potrzebne do osiągnięcia sukcesu. 	
XVII. Karnawałowe zabawy	<ul style="list-style-type: none"> - Przygotowujemy się na bal. - Zaproszenie do tańca. - Szkolny bal przebierańców. - Bawimy się z babcią i dziadkiem (aukcja w ramach projektu „Fundujemy sobie wycieczkę). - Pomagamy starszym. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha wypowiedzi innych, - aktywnie uczestniczy w rozmowie, - uczy się wiersza na pamięć, - recytuje wiersz z odpowiednią intonacją, - gromadzi słownictwo do tematu, - czyta głośno z odpowiednią intonacją, - czyta cicho ze zrozumieniem, - wyszukuje fragmenty w tekście, - redaguje zaproszenie na bal karnawałowy, - układa hasła reklamujące bal karnawałowy, - układa życzenia na Dzień Babci i Dzień Dziadka, - stosuje czasownik w różnych czasach, - odmienia czasowniki przez liczby, - utrwała zasadę pisowni wyrazów z dźwięcznością i ubezdźwięcznieniem. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje obliczenia w zakresie 100, - rozwiązuje proste zadania tekstowe, - wykonuje dodawanie typu: 24+36, - wykonuje odejmowanie typu: 60-36 jako działanie odwrotne do analogicznego dodawania, - utrwała dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 z przekroczeniem progu dziesiętkowego, - dokonuje obliczeń pieniężnych w zakresie 100, - oblicza obwód prostokąta, - przy zapisie obliczenia obwodu posługuje się wybranym przez siebie sposobem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - szanuje starszych, - uczestniczy w zabawach dramowych i pantomimicznych „Kontakt między 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, słowniki ortograficzne, karty dydaktyczne, brystoł, farby, pisaki, kolorowy papier, nagrania muzyki wokalne i instrumentalnej, instrumenty melodyczne, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, edytor tekstu.</p>

		<p>pokoleniami” - przestrzega ustalonych zasad w czasie zabaw. Edukacja przyrodnicza: - wykonuje proste doświadczenia ze śniegiem i lodem, - stawia hipotezy i wyciąga wnioski. Edukacja plastyczna: - w grupie wykonuje plakat reklamujący zabawę karnawałową. Zajęcia techniczne: - wykonuje bukiet dla babci i dziadka posługując się techniką origami, - pracuje wg instrukcji obrazkowej. Edukacja muzyczna: - dostrzega różnicę między muzyką wokalną a instrumentalną, - gra na instrumencie melodycznym melodię „Sto lat”, - śpiewa piosenkę „Sporty zimowe”. Zajęcia komputerowe: - poznaje narzędzie „Tabela” w programie Word, - tworzy tabelę według instrukcji nauczyciela. Wychowanie fizyczne: - bawi się na świeżym powietrzu, - organizuje wyścigi zaprzęgów saneczkowych. Elementy przedsiębiorczości: - reklamuje bal karnawałowy, - poznaje pojęcia: „aukcja” i „licytacja”, - organizuje aukcję prac wykonanych w ramach projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”.</p>	
<p>XVIII. Ferie, ferie, ferie.</p>	<p>- Zimą jest pięknie. - Nie tylko w górach. - Polski biegun zimna. - Ferie w domu. - Spotkamy się za dwa tygodnie.</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - słucha czytanego tekstu i zdaje z niego relację, - wypowiada się na temat zimowego krajobrazu, - gromadzi informacje o polskich górach, - czyta teksty informacyjne, - czyta wiersze, - układa i zapisuje zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące,</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, mapa Polski, encyklopedie, tekst z lukami, zagadki logiczne i obrazkowe, materiały do wykonania „Gniotka”, instrument melodyczny, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - samodzielnie zapisuje krótką notatkę, - układa i zapisuje swoje plany na ferie, - stopniuje przymiotniki, - uzupełnia tekst z lukami, - pisze poprawnie czasowniki z końcówką „-uje”, - dobiera w pary rzeczowniki z przymiotnikami. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ćwiczy dodawanie i odejmowanie w zakresie 100, - poznaje różne strategie obliczeń, - przedstawia własną strategię, - wykonuje działania kilkuskładnikowe posługując się własnościami działań, - rozwiązuje zadania o strukturze łańcuchowej, - rozwiązuje zagadki logiczne, matematyczne zagadki obrazkowe. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zasady bezpiecznego zachowania podczas ferii zimowych. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - docenia piękno krajobrazów Polski, - poznaje pasma górskie, - zna najwyższe szczyty, - posługuje się mapą. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje plakat reklamujący wypoczynek w górach. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje „Gniotka” – zabawka na ferie. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa gamę nutami solmizacyjnymi, - gra gamę na instrumencie melodycznym, - powtarza po nauczycielu i samodzielnie tworzy proste układy rytmiczne. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planuje zajęcia na ferie zimowe i zapisuje je w tabeli podzielonej na poszczególne dni, - formatuje tabelę. <p>Wychowanie fizyczne:</p>	<p>tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.matzoo.pl/), komputer/laptop.</p>
--	--	--	---

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- uczestniczy w grach i zabawach ruchowych z piłką,- doskonalą technikę podań i rzutów piłką,- poznaje zasady rzucanki siatkarskiej. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none">- dostosowuje swoje plany na ferie do możliwości finansowych rodziny.	
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

F. II półrocze

BLOKI TEMATYCZNE	TREŚCI NAUCZANIA	OSIĄGNIĘCIA UCZNIWA W POSTACI CELÓW OPERACYJNYCH	PROCEDURY OSIĄGANIA ZAŁOŻONYCH CELÓW EDUKACYJNYCH
XIX. Jestem członkiem zespołu	<ul style="list-style-type: none"> - Każdy jest potrzebny. - Kolega i przyjaciel. - Siła słowa. - Nie zazdroszczę. - Słowo droższe od pieniędzy. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - z uwagą i szacunkiem słucha wypowiedzi innych, - zna i stosuje zwroty grzecznościowe, - kulturalnie prowadzi rozmowę z rówieśnikami i dorosłymi, - udziela odpowiedzi na pytania na podstawie tekstu, - czyta tekst ze zrozumieniem, - czyta tekst z podziałem na role, - czyta przysłowia związane z tematami zajęć, - układa i zapisuje dialogi do improwizowanych scenek, - wyjaśnia przenośne znaczenie związków frazeologicznych, - pisze dalszy ciąg opowiadania, - zapisuje notatkę na temat kolegi i przyjaciela, - zapisuje przymiotniki o znaczeniu przeciwnym, - porządkuje wyrazy alfabetycznie, - korzysta ze słownika ortograficznego. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 100, - bierze udział w grach i zabawach matematycznych, - oblicza tabelki rachunkowe, - posługuje się fragmentami osi liczbowej do interpretacji dodawania i odejmowania, - rozwiązuje zadania z treścią na porównywanie różnicowe, - wykonuje obliczenia pieniężne. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - różnicuje przyjaźń i koleżeństwo, - rozumie, że każdy ma inny status 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, alfabet, słowniczki ortograficzne, gry matematyczne, materiały do wykonania medalu, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.photofancy.pl/app/collage, www.dla-dzieci.com.pl, http://marcinmilkowski.pl/pl/sownik-ortograficzny-topmenu-33), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>materialny, - jest prawdomówny, - rozumie zagrożenia ze strony innych ludzi.</p> <p>Edukacja przyrodnicza: - dba o zdrowie psychiczne.</p> <p>Edukacja plastyczna: - wykonuje niespodziankę plastyczną dla swojego przyjaciela.</p> <p>Zajęcia techniczne: - wykonuje medal dla najlepszego przyjaciela.</p> <p>Edukacja muzyczna: - śpiewa i bawi się przy muzyce, - stosuje pojęcia: „forte” i „piano”, - poznaje pojęcia: „fortissimo” i „pianissimo”.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - formatuje zdjęcia swoich kolegów, klasy, szkoły, - wykonuje kolaż w programie.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - aktywnie uczestniczy w zabawach orientacyjnych, - bierze udział w zabawach na świeżym powietrzu, - rzuca do celu.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - potrafi właściwie oszacować wartość niektórych przedmiotów.</p>	
<p>XX. Jak to dawniej było</p>	<p>- Dawne zawody. - Świat sprzed stu lat. - Od luczywa do żarówki. - Od dylizansu do samochodu. - Wynalazek braci Write.</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - słucha tekstów historycznych, - wybiera najistotniejsze fragmenty, - czyta tekst naukowy, - poszerza zasób słownictwa, - gromadzi informacje na temat polskich wynalazców, - podpisuje ilustracje, - układa zdania z rozsypanki, - układa i zapisuje fragmenty tekstu tworząc tekst jednolity, - ustala związek przyczynowo-skutkowy, - ustala chronologię zdarzeń posługując się ilustracjami, - pisze samodzielnie notatkę z zajęć,</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, rozsypanka wyrazowa, tablice dydaktyczne, encyklopedie techniczne, piórka, balony, świece, tusz, materiały do wykonania samolotu, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- poprawnie zapisuje nazwy zawodów,- stosuje równoważniki zdań,- zamienia równoważniki na zdania. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- uzupełnia tabelę mnożenia brakującymi iloczynami,- szacuje odległości,- odczytuje długości drogi,- oblicza długość łamanej jako długość drogi,- wytycza drogę najkrótszą i najdłuższą,- dostrzega odległość czasową zdarzeń korzystając z osi liczbowej,- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 100,- rozwiązuje zadania tekstowe z treścią związane z mierzaniem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje dawne zawody,- zna życie i pracę ludzi w dawnych czasach,- nazywa wynalazki. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje doświadczenia z siłą nośną powietrza. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje pracę plastyczną z użyciem wosku i tuszu. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje nowożytny nowinki technologiczne,- wykonuje prosty model samolotu. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- rozpoznaje i podpisuje nuty na pięciolinii,- słucha muzyki dawnej i współczesnej,- śpiewa piosenkę pt. „Świat to wielka tajemnica”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje nowość technologiczną – opaskę Razer Nabu, dzięki której można przesyłać dane ze smartfona prosto do opaski, znajdującej się na ręce. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- uczestniczy w grach i zabawach ruchowych,	zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://ujarani.com/169921 , http://www.esky.pl/radar), komputer/laptop, smartfon.
--	--	--	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ćwiczenia korygujące postawę ciała, - gra w koszykówkę. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie pojęcie postępu technologicznego. 	
XXI. Wesola gromadka	<ul style="list-style-type: none"> - Szwedzka łobuziara. - W Bullerbyn. - Szkoła w Wielkiej Wsi. - Zabawy dzieci z Bullerbyn. - W Bullerbyn wszyscy się kochamy. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha życiorysu Astrid Lindgren, - kulturalnie włącza się w rozmowę poprzez uzupełnianie wypowiedzi kolegów swoimi wiadomościami, - wypowiada się na temat przeczytanej lektury, - wyodrębnia postaci, - określa miejsce i czas akcji, - czyta samodzielnie lekturę, - układa zdania opisujące postaci, - układa i pisze dialogi, - pisze zdania o zabawach, - porównuje swoją szkołę ze szkołą w Bullerbyn, - poprawnie zapisuje tytuły książek, filmów, - samodzielnie uzupełnia metryczkę lektury, - dobiera wyrazy o znaczeniu przeciwnym, - wykazuje się czujnością ortograficzną. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mnoży i dzieli w zakresie 100, - intuicyjnie posługuje się prawem rozdzielności mnożenia i dzielenia względem dodawania, - ilorazowo porównuje liczebność zbiorów, - rozwiązuje proste zadania na porównywanie ilorazowe, - oblicza działania złożone z mnożenia i dodawania, - poznaje kolejność wykonywania działań, - oblicza zadania związane z czasem. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostrzega więzi łączące rówieśników, członków rodziny i społeczności, - zgodnie bawi się z rówieśnikami. 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, lektura, książki Astrid Lindgren, mapa Europy, materiały do wykonania latawca, instrument melodyczny, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.slideserve.com/se/nwe/astrid-lindgren, https://translate.google.pl/, http://www.hp.com/global/pl/pl/wireless/wireless-network-help4.html, https://vimeo.com/85835394), komputer/laptop.</p>

		<p>Edukacja przyrodnicza: - pracuje z mapą Europy, - wskazuje Szwecję.</p> <p>Edukacja plastyczna: - wykonuje ilustrację do komiksu „Zabawy dzieci z Bullerbyn”.</p> <p>Zajęcia techniczne: - wykonuje latawiec według instrukcji.</p> <p>Edukacja muzyczna: - aktywnie uczestniczy w ćwiczeniach i zabawach rozwijających słuch melodyczny, - gra na instrumencie melodycznym.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje pojęcie „Wi-Fi” i urządzenie „router”, - wie, jak połączyć się z Internetem bezprzewodowo, - wie, w jakich miejscach można korzystać z Wi-Fi za darmo.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - celnie rzuca na odległość, - doskonali zwinność, - precyzyjnie wykonuje ćwiczenia, - przestrzega zasad bezpieczeństwa.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - organizuje zabawy według pomysłów z lektury, - dostrzega postęp cywilizacyjny.</p>	
XXII. Marcowe kaprysy	- Dnia przybywa. - Ciepło-zimno, zimno-ciepło. - Na tropie wiosny. - Wiosenne powroty. - Razem z marzanną.	<p>Edukacja polonistyczna: - słucha tekstu czytanego przez nauczyciela, - wyjaśnia przysłowia i odnosi je do tekstu, - wypowiada się na temat różnic między językiem potocznym i literackim, - wyszukuje w różnych źródłach informacje o tradycjach ludowych, - czyta wiersze z właściwą intonacją, - opisuje zwiastuny wiosny posługując się zgromadzonym słownictwem, - wyjaśnia znaczenie przysłów, - podpisuje ilustracje, - stopniuje przymiotniki, - dobiera przymiotniki o znaczeniu przeciwnym,</p>	Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, przysłowia, leksykony, albumy przyrodnicze, encyklopedie, termometr, materiały do wykonania albumu, materiały do wykonania marzanny, nagrania przyśpiewek ludowych, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne,

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - poprawnie pisze przeczenie z przymiotnikiem, - pisze krótkie opowiadanie o poszukiwaniu wiosny, - segreguje części mowy, - utrwała pisownię zmiękczeń. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje cztery działania w zakresie 100, - rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe, - stosuje prawa dodawania ułatwiające obliczenia, - sprawdza dzielenie mnożeniem, - sprawdza odejmowanie dodawaniem, - uzupełnia tabelki liczbowe, - odczytuje wskazania termometru, - wykonuje obliczenia zegarowe. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia wiosenne tradycje regionalne i ogólnopolskie. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia ptaki przylatujące do Polski, - poznaje budowę ptaka, - wie, dlaczego ptaki mogą latać, - określa cechy pór roku na podstawie obserwacji, - wykonuje album wiosennych roślin chronionych, - zakłada hodowlę ziemniaka, fasoli lub groszku. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wspólnie wykonuje marzannę, - przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas pracy. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje znak repetycji, - układa melodię do przysłów, - słucha piosenek i przyśpiewek ludowych. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje darmowy program graficzny Inkscape, - posługuje się wybranymi narzędziami programu. <p>Wychowanie fizyczne:</p>	<p>zasoby Internetu (m.in. YouTube, Inkscape, http://www.kalbi.pl/przyslowi-a-polskie-na-marzec-2014, program graficzny „Mały malarz”), komputer/laptop.</p>
--	--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w marszobiegu terenowym, - wykonuje ćwiczenia kształtujące w parach, - uczestniczy w grach i zabawach terenowych. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śmiało przedstawia swoje pomysły, - kreatywnie uczestniczy w pracach technicznych. 	
XXIII. Dobre manieri	<ul style="list-style-type: none"> - Czarodziejskie słowa. - Co wypada, a co nie wypada. - Biuro rzeczy znalezionych. - Dama i džentelmen. - Mistrz savoir-vivre'u. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uczestniczy w rozmowach na temat właściwego zachowania się, - czyta z podziałem na role, - czyta ze zrozumieniem, - ocenia zachowanie bohaterów opowiadania, - odgrywa scenki dramatowe, - wspólnie redaguje ogłoszenie, - udziela rad bohaterom opowiadania, - układa hasła związane z właściwym zachowaniem, - pisze poprawnie wyrazy z „h”, - tworzy związki wyrazowe rzeczownika z czasownikiem i czasownika z przysłówkiem. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - liczy pełnymi setkami w zakresie 1000, - dodaje i odejmuje pełne setki, - porównuje liczby trzycyfrowe, - zapisuje liczby trzycyfrowe, - wyróżnia miejsce jedności, dziesiątek i setek, - wykonuje numeracyjne przypadki dodawania typu: 300+50+6, - wykonuje obliczenia pieniężne, - szacuje wartość rzeczy. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zasady kulturalnego zachowania się, - odróżnia dobro od zła, - rozumie, że cudzą własność należy oddać. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje technikę graffiti, - wykonuje na powierzchni boiska napisy (czarodziejskie słowa). 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Projekt edukacyjny.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, przykładowe ogłoszenia, materiały do wykonania transparentów, instrumenty perkusyjne, kolorowa kreda, gry, animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, Inkscape, http://www.tvp.pl/dla-dzieci/), komputer/laptop.</p>

		<p>Zajęcia techniczne: - wykonuje transparenty z hasłami promującymi dobre zachowanie.</p> <p>Edukacja muzyczna: - rytmizuje hasła, - gra na instrumentach perkusyjnych, - śpiewa piosenkę „Dorośle rady”.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - wykonuje proste rysunki w programie graficznym Inkscape przy użyciu poznanych narzędzi.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - rzuca do kosza z miejsca i z marszu, - kozłuje piłką zmieniając rękę i kierunek, - kształtuje koordynację i orientację przestrzenną.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - układa tygodniowy plan działania, - przygotowuje się do przeprowadzenia happeningu.</p>	
XXIV. Wiem, co mówię	<ul style="list-style-type: none"> - Kalambury i zagadki. - Złote myśli. - Artysta słowa. - Z ortografią za pan brat. - Pisać każdy może. 	<p>Edukacja polonistyczna: - słucha czytanego przez nauczyciela tekstu, - słucha ze zrozumieniem tekstu czytanego przez rówieśników, - czyta wierszyki ortograficzne, - wyjaśnia wieloznaczność wyrazów, - poznaje pojęcie: „aforyzm” – złote myśli, - wyjaśnia znaczenia aforyzmów, przysłów, związków frazeologicznych, - porównuje język poetycki z mową potoczną, - wskazuje porównanie poetyckie i wyrazy dźwiękonaśladowcze, - pisze list, - zapisuje ułożone przez siebie zagadki, krótkie rymowanki, - starannie pisze ułożony przez siebie krótki tekst, - uczestniczy w klasowym konkursie ortograficznym, - bierze udział w grach ortograficznych.</p> <p>Edukacja matematyczna: - wykonuje obliczenia typu: $264+20$,</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, słownik języka polskiego, słowniki frazeologiczne, tablice ortograficzne i gramatyczne, łamigłówki matematyczno-obrazkowe, gry matematyczne i ortograficzne, materiały do wykonania gry, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.pazyl.pl, http://www.dla-dzieci.com.pl, http://brainmax.pl/game/free-game/gam_id/4/referer/gry, http://www.zyrafa.pl/, http://abecadlo.cauchy.pl/), komputer/laptop.</p>

		<p>483-30,</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwiązuje zadania z treścią, - oblicza obwody prostokątów, kwadratów i trójkątów równobocznych posługując się mnożeniem, - szuka długości boku, - odczytuje szyfr i koduje wyrazy, - rozwiązuje łamigłówki matematyczno-obrazkowe, - uczestniczy w grach matematycznych. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - współpracuje w grupie. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostrzega charakterystyczne cechy zwierząt i przedstawia je ruchem i mimiką. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje planszową grę ortograficzną. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bawi się przy piosence „Dwóm tańczyć się zachciało”, - interpretuje ruchem muzykę, - śpiewa piosenkę „Dorośle rady”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje stronę internetową http://abecadlo.cauchy.pl/ – rozwiązuje magiczne kwadraty, łamigłówki i zagadki matematyczne, pokonuje labirynty liczb. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ćwiczenia gimnastyczne z przyborami, - wykonuje ćwiczenia na przyrządach z elementami wspinania, równowagi i skoku. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planuje swój tydzień nauki, - rozumie, że osiągnięcie sukcesu (dobrych stopni) wymaga systematycznej pracy. 	
XXV. Zielono nam	<ul style="list-style-type: none"> - Wiosna w lesie. - Wiosna w polu. - Smacznego jajka (piąte zajęcia z projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”). 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha wypowiedzi rówieśników, - słucha opowiadania nauczyciela, - czyta ze zrozumieniem świąteczne przepisy, - czyta tekst informacyjny o lesie i polu, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, styropianowe jajka, farby, masa solna, instrumenty perkusyjne, gry,</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	<ul style="list-style-type: none"> - Śmigus-dyngus. - Wielkanocne życzenia. 	<ul style="list-style-type: none"> - recytuje wiersz, - wypowiada się na temat zmian w przyrodzie, - wymienia zwyczaje wielkanocne, - samodzielnie redaguje życzenia, - opisuje wiosenny las, - pisze ze słuchu, - stopniuje przymiotniki, - tworzy przysłowki od przymiotników, - poprawnie pisze „nie” z czasownikami i wybranymi przysłówkami. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje obliczenia analogiczne typu: 3×2, 3×20, 3×200, - stosuje obliczenia analogiczne typu: $8:4$, $80:4$, $800:4$, - wykonuje proste obliczenia w zakresie 1000 posługując się rozdzielnością, - rozwiązuje zadania z treścią, - układa zadania do formuły matematycznej, - poznaje pojęcie „kilometr”, - wie, że kilometr ma 1000 metrów, - poznaje pojęcie „tona”, - wie, że tona ma 1000 kg, - rozwiązuje zadania związane z odległością i mierzeniem, - dokonuje obliczeń pieniężnych. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - docenia wartość lasu, - kultywuje tradycje rodzinne związane ze świętami. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dostrzega zmiany zachodzące wiosną w lesie i w polu, - nazywa narzędzia i prace rolnicze wykonywane na polu wiosną, - wymienia reprezentacyjne rośliny trzech warstw lasu. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ozdobi jajka wybraną techniką w ramach projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje baranka z masy solnej w ramach projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”. 	<p>animacje komputerowe, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, Power Point.</p>
--	---	---	--

		<p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę „Wesołego Alleluja!” - tworzy akompaniament do piosenki na instrumentach perkusyjnych, - uczestniczy w grach i zabawach ruchowych przy muzyce. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje podstawowe narzędzia programu PowerPoint, - potrafi tworzyć slajdy, formatować ich tło. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje zasady gry w minisiatkówkę, - odbija piłkę sposobem górnym i dolnym, - skacze w dal z miejsca i z rozbiegu. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - organizuje stragan klasowy na szkolnym kiermaszu świątecznym. 	
XXVI. Przyjaciele Doktora Dolittle	<ul style="list-style-type: none"> - Z wizytą u weterynarza. - W gabinecie Doktora Dolittle. - Jak rozmawiać z Polinezją? - Zwierzęta egzotyczne. - Ocalić przed wyginieciem. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uważnie słucha wypowiedzi weterynarza, - zapamiętuje najistotniejsze szczegóły, - zadaje pytania, - wypowiada się zwięźle na temat przeczytanej lektury, - rozróżnia elementy fikcyjne od realnych, - czyta tekst popularnonaukowy, - czyta z podziałem na role, - czyta cicho ze zrozumieniem, - samodzielnie czyta lekturę, - porządkuje wyrazy alfabetycznie, według drugiej litery, - pisze plan wydarzeń do lektury, - pisze samodzielnie krótkie opowiadanie, - uzupełnia tekst z lukami, - przelicza głoski, litery i sylaby, - układa spójny tekst z rozsypanych fragmentów, - uzupełnia metryczkę lektury, - poprawnie zapisuje czasowniki w licznie pojedynczej i mnogiej czasu teraźniejszego. <p>Edukacja matematyczna:</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, lektura, alfabet, rozsypanka zdaniowa, linijka, tablice dydaktyczne, instrumenty perkusyjne, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, https://pomagam.wwf.pl), komputer/laptop, multimedialne gry matematyczne.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none"> - mierzy odcinki, - rysuje odcinki, - rozwiązuje zadania na porównywanie długości odcinków, - oblicza obwody figur, - eksperymentuje z rysowaniem figur do podanego obwodu, - rozwiązuje zadania z zastosowaniem porównywania różnicowego i ilorazowego, - układa treści zadań na porównywanie różnicowe, - układa pytania do podanej treści. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje pracę weterynarza, - szanuje zwierzęta. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje zwierzęta egzotyczne, - poznaje sposoby komunikowania się zwierząt. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rysuje portret Polinezji zgodnie z instrukcją. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje zabawkę dla kota. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę „Dżungla”, - ilustruje piosenkę ruchem, - wykonuje akompaniament na instrumencie perkusyjnym. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - szuka informacji i zdjęć przedstawiających egzotyczne zwierzęta ze zwróceniem szczególnej uwagi na zagrożone gatunki, - zapisuje zdobyte zdjęcia, informacje na pendrive. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje ćwiczenia ogólnorozwojowe: biegi, skoki, mocowanie, - rzuca, chwyta, podaje i koźtuje piłkę, - bawi się na boisku szkolnym. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykazuje się pomysłowością i kreatywnością na zajęciach technicznych, - samodzielnie planuje wykonanie 	
--	--	--	--

		zadania.	
XXVII. O tym musimy wiedzieć	<ul style="list-style-type: none"> - Pierwsi władcy Polski. - Niech się święci 3 Maja! - Jesteśmy z nich dumni. - Moja mała ojczyzna. - Planujemy naszą wycieczkę (szóste zajęcia w ramach projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”). 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poszerza zasób słownictwa związany ze słuchanym tekstem, - wypowiada się na temat sławnych Polaków, - uważnie słucha wypowiedzi rówieśników, - słucha ze zrozumieniem tekstu historycznego czytanego przez nauczyciela, - czyta tekst informacyjny, - czyta notatki encyklopedyczne, - rozpoznaje i opisuje symbole narodowe, - szuka informacji na temat historii własnej miejscowości, - pisze notatkę o przebiegu świąt majowych, - opisuje krajobraz z najbliższej okolicy, - opisuje ważniejsze obiekty w swojej miejscowości, - pisze nazwy świąt, - zapisuje poprawnie imiona i nazwiska, nazwy własne, - poprawnie pisze czasowniki trzeciej osoby czasu przeszłego, - pracuje ze słownikiem ortograficznym. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje obliczenia w zakresie 1000, - rozwiązuje zadania z obliczeniami kalendarzowymi, - poznaje pojęcie „plan miejscowości”, - doskonali orientację w przestrzeni od siebie i od innych obiektów oraz na płaszczyźnie, - powiększa i zmniejsza figury, - zapisuje liczby trzycyfrowe w tabeli, - posługując się tabelą układu dziesiętnego oblicza proste przypadki dodawania i odejmowania pisemnego, - rozwiązuje zadania z treścią, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, poczet królów polskich, encyklopedie, portrety sławnych Polaków, słowniki ortograficzne, plan miejscowości, kalkulator, materiały do wykonania albumu, nagrania muzyki Chopina, Moniuszki, Szymanowskiego, Pendereckiego, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.kula.gov.pl/gniezno/godlo/zbuduj-osade/), komputer/laptop.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- sumuje dochody,- oblicza koszty,- przelicza wartość wycieczki na jednego ucznia (kalkulator). <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje wybrane fakty z dziejów Polski,- poznaje postaci wybitnych Polaków. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- zaznacza trasę na planie,- opracowuje plan wycieczki,- posługuje się nazwami kierunków świata,- poznaje walory przyrodnicze swojej miejscowości. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje projekt na widokówkę ze swojej miejscowości. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- w grupie wykonuje album o swojej miejscowości. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- słucha muzyki Chopina, Moniuszki, Szymanowskiego, Pendereckiego,- określa nastrój muzyki. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- tworzy w parach prezentację multimedialną o egzotycznych zwierzętach,- wstawia do slajdów i formatuje zdjęcia i tekst. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- pokonuje tor przeszkód,- wykonuje ćwiczenia na drabinkach,- gra w „Dwa ognie”. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none">- w grupie planuje przebieg wycieczki,- przelicza dochody,- szuka informacji na temat wydatków związanych z wycieczką,- w grupie tworzy kosztorys wycieczki,- akceptuje propozycję, która została wybrana większością głosów.	
--	--	---	--

<p>XXVIII. Parki narodowe</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Chronimy naszą przyrodę. - Pomnik, rezerwat i park. - Polskie parki narodowe. - Ochrona przyrody w mojej miejscowości. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha wypowiedzi uczestników rozmowy, - słucha w skupieniu tekstów popularnonaukowych, - twórczo opowiada treść przeczytanego tekstu, - aktywnie uczestniczy w rozmowie na dany temat, - ocenia postępowanie bohaterów, - czyta teksty popularnonaukowe, - notuje spostrzeżenia z wycieczki, - pisze z pamięci nazwy roślin i zwierząt, - pisze plan wydarzeń w formie równoważników zdań, - pisze krótką notatkę na temat wybranego parku narodowego, - rozpoznaje zdanie pojedyncze i złożone, - rozwiązuje krzyżówkę, - stosuje wielką literę w nazwach parków narodowych, - poprawnie pisze przeczenie „nie” z czasownikami. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poznaje proste przykłady dodawania i odejmowania pisemnego z przekroczeniem progu w jednym rzędzie, - dodaje i odejmuje w zakresie 1000, - sprawnie mnoży i dzieli w zakresie 100, - eksperymentuje z rysowaniem koła i obliczaniem jego obwodu, - porządkuje liczby w zakresie 1000, - dokonuje obliczeń kalendarzowych, - rozwiązuje złożone zadania z treścią. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - docenia właściwą postawę człowieka wobec przyrody, - rozumie, że ochrona przyrody objęta jest prawem. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna wybrane parki narodowe Polski, - wymienia roślinność i zwierzęta objęte ochroną w parkach narodowych, - poznaje logo niektórych parków krajobrazowych, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, albumy, encyklopedie przyrodnicze, krzyżówka, tablice dydaktyczne, materiały do gazetki ściennej, plan miejscowości, instrumenty melodyczne, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, Power Point, aparat.</p>
-------------------------------	---	--	---

		<p>- zna obiekty przyrodnicze najbliższej okolicy objęte ochroną.</p> <p>Edukacja plastyczna:</p> <p>- wykonuje plan prezentujący trasę wycieczki po najbliższej okolicy z zaznaczonymi obiektami przyrodniczymi.</p> <p>Zajęcia techniczne:</p> <p>- przygotowuje elementy na klasową gazetkę ścienną o parkach narodowych.</p> <p>Edukacja muzyczna:</p> <p>- poznaje pojęcie „partytura”,</p> <p>- podpisuje nuty nazwami solmizacyjnymi,</p> <p>- śpiewa i gra na instrumencie melodycznym utwór z partytury.</p> <p>Zajęcia komputerowe:</p> <p>- tworzy w parach prezentację multimedialną o egzotycznych zwierzętach,</p> <p>- używa animacji przy przejściach slajdów,</p> <p>- podłącza muzykę do wybranych slajdów.</p> <p>Wychowanie fizyczne:</p> <p>- uczestniczy w marszobiegu terenowym,</p> <p>- pokonuje naturalne przeszkody,</p> <p>- wykonuje ćwiczenia w parach z elementem mocowania.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <p>- jest pomysłowy i kreatywny przy organizowaniu klasowej gazetki,</p> <p>- oszczędnie gospodaruje materiałami tworząc gazetkę,</p> <p>- prawidłowo współpracuje w grupie przy tworzeniu gazetki klasowej.</p>	
<p>XXIX. Sobie najbliżsi</p>	<p>- Za co kocham moją mamę?</p> <p>- Za co kocham mojego tatę?</p> <p>- Kiedy rodzice byli mali.</p> <p>- Prezent dla rodziców.</p> <p>- Wspólnie z rodziną (siódme zajęcia w</p>	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <p>- słucha wypowiedzi kolegów,</p> <p>- aktywnie uczestniczy w rozmowie z kolegami,</p> <p>- swobodnie wypowiada się na temat rodziny,</p> <p>- buduje spójne wypowiedzi wielozdaniowe na temat dzieciństwa swoich rodziców,</p> <p>- wypowiada się na temat utworu</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Aukcja prac plastycznych i technicznych.</p> <p>Środki dydaktyczne: rzutnik, ilustracje, instrukcje i przepisy kulinarne, łamigłówki matematyczne, tusz kreślarski, brystol, nagrania utworów</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

	<p>ramach projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”).</p>	<p>poetyckiego,</p> <ul style="list-style-type: none"> - czyta wiersze z naturalną intonacją, - czyta instrukcje i przepisy kulinarne, - samodzielnie redaguje i pisze życzenia, - gromadzi skojarzenia wokół hasła „rodzina”, - poszerza zasób słownictwa o wyrazy określające stopień pokrewieństwa w rodzinie, - redaguje i zapisuje opis rodziców, - stosuje wielką literę w zwrotach grzecznościowych, - dba o estetykę pisma, - utrwała poznane części mowy, - tworzy różne formy czasu czasowników. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zapisuje daty, - wykonuje obliczenia kalendarzowe, - sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 100, - rozwiązuje łamigłówki matematyczne, - wykonuje interpretację graficzną na fragmencie osi liczbowej, - uzupełnia ciągi liczbowe, - bierze udział w grze matematycznej, - utrwała tabliczkę mnożenia w zakresie 100, - rozwiązuje zadania z treścią, - wykonuje obliczenia pieniężne, - wycenia wartość swoich prac. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak należy zachować się w stosunku do dorosłych, - szanuje członków rodziny, - wie, że może oczekiwać wsparcia w rodzinie. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie, jak należy się zdrowo odżywiać. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje portret z cienia. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa piosenkę „Z tobą mamę”, - wybiera piosenki do koncert życzeń dla rodziców. <p>Zajęcia komputerowe:</p>	<p>muzycznych, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, aukcja, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop.</p>
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - tworzy listę utworów do koncertu życzeń dla rodziców, - nagrywa utwory na płycie CD. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bierze udział w grach i zabawach doskonalących zwinność i moc, - bawi się na placu zabaw, - wykonuje ćwiczenia zręcznościowe z piłką. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none"> - planuje wspólne spędzanie czasu wolnego z rodziną, - organizuje klasową aukcję prac plastycznych i technicznych wykonanych w ciągu całego roku, - planuje przebieg spotkania z rodzicami. 	
XXX. Podróże małe i duże	<ul style="list-style-type: none"> - Na lotnisku. - W daleki rejs. - Podróż na kołach. - Podróż w kosmos. - Błękitna planeta i jej sąsiedzi. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha ze zrozumieniem tekstu informacyjnego, - wypowiada się na temat różnych środków lokomocji, - buduje spójne wypowiedzi wielozdaniowe na temat kosmosu, - poznaje pojęcia związane ze środkami transportu i porządkuje je w formie mapy myśli, - czyta komiks ze zrozumieniem, - czyta wiersz z zachowaniem odpowiedniej intonacji, - czyta tekst z podziałem na role, - porządkuje zdania w rozsypance zdaniowej, - pisze krótkie opowiadanie twórcze na temat „Moja podróż na Marsa”, - uzupełnia elementy ogłoszenia, - uzupełnia zdania złożone odpowiednim spójnikiem, - rozwija zdania, - stosuje wielką literę w pisowni nazw miast, państw, planet, - uzupełnia krzyżówkę ortograficzną. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przelicza metry na kilometry i odwrotnie, - przelicza grosze na złotówki i odwrotnie, 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, tablice dydaktyczne, encyklopedie, albumy, rozsypanka zdaniowa, słowniczki ortograficzne, kwadrat magiczny, pieniądze demonstracyjne, materiały do wykonania rakiety, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://www.komiksydladzieci.pl/, www.esa.int, http://www.thinglink.com/scene/523866891228282881), komputer/laptop, Skype</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<ul style="list-style-type: none">- rozwiązuje kwadraty magiczne,- porównuje wartość wyrażeń,- tworzy układankę z figur geometrycznych,- sprawnie posługuje się rachunkiem w zakresie 100,- uzupełnia działania z okienkami,- rozwiązuje zadania z treścią związane z objętością,- układa kilka pytań do treści zadania,- modyfikuje treść zadania zmieniając podane wartości. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- zna wybrane środki transportu. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- wymienia planety Układu Słonecznego,- opisuje wybrane planety,- dostrzega wyjątkowość Ziemi jako planety. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- ilustruje podróż w kosmos dostosowując ją do swojego opowiadania. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje raketę z dostępnych materiałów. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- uczestniczy w zabawach ruchowych przy muzyce,- tworzy proste układy rytmiczne w metrum 2/4,- śpiewa poznane piosenki rozumiejąc pojęcia „forte” i „piano”. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje popularny komunikator Skype do prowadzenia rozmów głosowych i wideokonferencji,- wie, jak zainstalować Skype na swoim komputerze. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- uczestniczy w grach i zabawach na boisku szkolnym,- wykonuje ćwiczenia równoważne z przyborami,- skacze nad przeszkodami z odbicia. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p>	
--	--	---	--

		- wyznacza najtańszy i najdroższy środek lokomocji.	
XXXI. Dziecko i słońce	<ul style="list-style-type: none"> - Dzień Dziecka. - Konwencja Praw Dziecka. - Nasza wycieczka. - Relacja z wycieczki (podsumowanie projektu „Fundujemy sobie wycieczkę”). 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uważnie słucha wypowiedzi nauczyciela, - z zainteresowaniem słucha przewodnika, - zadaje pytania na temat interesujących go spraw, - zapamiętuje najistotniejsze szczegóły, - poszerza zasób słownictwa, - uczestniczy w debacie klasowej, - argumentuje swoje zdanie, - czyta fragmenty Konwencji Praw Dziecka, - czyta wiersze ze zrozumieniem, - dostosowuje prawa zapisane w konwencji do języka dziecięcego i w takiej formie je zapisuje, - redaguje notatkę z wycieczki stosując poznane zasady gramatyczne i ortograficzne. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - doskonali rachunek pamięciowy w zakresie 1000, - odczytuje i zapisuje liczby w zakresie 10 000, - rozumie pozycję cyfry w układzie dziesiętkowym, - wykonuje kolorowankę połączoną z rachunkiem, - doskonali obliczenia rachunkowe sposobem pisemnym w zakresie 10 000, - rozwiązuje łamigłówki matematyczne, - rozlicza fundusze z wycieczki. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozumie zachowanie właściwej postawy wobec inności ludzi, - jest tolerancyjny wobec innych narodowości. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ogląda różne krajobrazy w czasie 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, Konwencja Praw Dziecka, farby, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube), komputer/laptop, Skype.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>wycieczki, - pracuje z mapą świata, - zapamiętuje ważne obiekty oglądane na wycieczce.</p> <p>Edukacja plastyczna: - wykonuje pracę plastyczną na podstawie przeżyć z wycieczki.</p> <p>Edukacja muzyczna: - śpiewa poznane piosenki.</p> <p>Zajęcia komputerowe: - poznaje dzieci z innej szkoły w Polsce lub za granicą poprzez Skype, - prowadzi rozmowę przez Skype z nowo poznanymi kolegami.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - aktywnie uczestniczy w wyścigach rzędów, - wykonuje marszobieg w czasie 15 minut.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - dostosowuje swoje oczekiwania do sytuacji ekonomicznej rodziny.</p>	
XXXII. Przed nami świat	<p>- Na Czarnym Łądzie. - W torbie kangura. - Kowboje i Indianie. - Kraj Kwitnącej Wiśni. - Tam, gdzie dojrzewa herbata.</p>	<p>Edukacja polonistyczna: - słucha i zapamiętuje ważniejsze informacje, - ogląda film i zdaje relację z jego treści, - wypowiada się w uporządkowanej, wielozdaniowej formie, - tworzy ustne opisy wybranych krajów, kontynentów, - wyszukuje informacje na wskazany temat, - wskazuje w tekście opis, opowiadanie i dialog, - czyta ze zrozumieniem, - konstruuje zdania opisujące mieszkańców różnych kontynentów, - poprawnie zapisuje zdania wykrzyknikowe i rozkazujące, - porządkuje części mowy w tabeli, - utrwała poznane zasady ortograficzne.</p> <p>Edukacja matematyczna: - porównuje odległości, - zapisuje liczby w zakresie 10 000, - porządkuje liczby w zakresie 10 000, - wykonuje dodawanie i odejmowanie</p>	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe. Środki dydaktyczne: ilustracje, film, mapa świata, nagrania muzyki z różnych stron świata, słowniczki ortograficzne, ćwiczenia z podręczników z różnych krajów, materiały do wykonania pióropusza, pastele, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw. Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, Google Earth, http://24timezones.com/zegar_czas.php), komputer/laptop.</p>

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>typu: 2 000+300+20+3, 3 452-400-50-2,</p> <ul style="list-style-type: none">- dokonuje obliczeń czasowych związanych ze strefami czasowymi,- wykonuje różne zadania z podręczników szkolnych z różnych stron świata,- proponuje rówieśnikom wymyślone przez siebie łamigłówki matematyczne. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje kulturę różnych krajów,- wykazuje się tolerancją dla inności kulturowej. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none">- pracuje z mapą świata,- rozumie pojęcia: „kraj” i „kontynent”,- poznaje typowe krajobrazy, roślinność i zwierzęta wybranych krajów,- poznaje strefy czasowe. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje pastelami portret dziecka z wybranego kraju. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- wykonuje pióropusz indiański. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje muzykę charakterystyczną dla omawianych krajów,- tańczy przy muzyce etnicznej,- poznaje krótkie śpiewanki z różnych stron świata. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- poznaje Google Earth,- zwiedza wybrane kontynenty i kraje wykorzystując Google Earth. <p>Wychowanie fizyczne:</p> <ul style="list-style-type: none">- utrwała elementy piłki siatkowej,- bierze udział w zabawach z czworakowaniem,- wybiera miejsca bezpieczne do zabawy,- przestrzega zasad bezpieczeństwa. <p>Elementy przedsiębiorczości:</p> <ul style="list-style-type: none">- dostrzega różnice ekonomiczne krajów świata.	
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
 Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

<p>XXXIII. Żegnamy trzecią klasę!</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Lato wokół nas. - Zgodnie z rozkładem jazdy. - Przyjemnie i bezpiecznie. - Mądrości trzecioklasisty. 	<p>Edukacja polonistyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - słucha prognozy pogody, - słucha poleceń, - wypowiada się na temat zmian zachodzących w przyrodzie latem, - ocenia zachowanie dzieci w różnych sytuacjach, - wypowiada się na temat wiadomości i umiejętności zdobytych w 3 klasie, - czyta ze zrozumieniem tekst, - czyta ze zrozumieniem rozkład jazdy, - odczytuje znaczenie piktogramów, - pisze zdania o swoich planach wakacyjnych, - redaguje wakacyjne przestrogi, - wykazuje się czujnością ortograficzną, - utrwała poznane części mowy, - poszerza zasób słownictwa, - poprawnie zapisuje nazwy geograficzne. <p>Edukacja matematyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje obliczenia zegarowe, - odczytuje dane z tablicy rozkładu jazdy, - wykonuje zadania związane z obliczaniem odległości, - rozwiązuje złożone zadania z treścią, - wskazuje w zadaniu dane, - określa problem matematyczny, - bierze udział w zabawach i grach matematycznych. <p>Edukacja społeczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zasady bezpiecznego zachowania się podczas wyjazdów wakacyjnych. <p>Edukacja przyrodnicza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje letnie krajobrazy. <p>Edukacja plastyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - maluje na tabliczce z gipsu letni krajobraz. <p>Zajęcia techniczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonuje różowe okulary. <p>Edukacja muzyczna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - śpiewa poznane w ciągu trzech lat piosenki, - gra na instrumentach poznane partytury. <p>Zajęcia komputerowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podsumowuje opanowaną w 3 klasie 	<p>Metody: waloryzacyjne, praktyczne, podające, problemowe.</p> <p>Środki dydaktyczne: ilustracje, rozkłady jazdy, tablice dydaktyczne, zegar, gips, materiały do wykonania okularów, instrument melodyczny, gry, animacje, karty pracy, prezentacja multimedialna, tradycyjne gry edukacyjne, tradycyjne gry matematyczne, multimedialne gry matematyczne, multimedialne gry edukacyjne, ćw.</p> <p>Interaktywne, zasoby Internetu (m.in. YouTube, http://smartygames.com), komputer/laptop.</p>
---------------------------------------	---	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

		<p>wiedzę, - potrafi powiedzieć, gdzie i jak może wykorzystać zdobyte umiejętności.</p> <p>Wychowanie fizyczne: - bierze udział w zabawach ruchowych na boisku szkolnym, - wykonuje ćwiczenia ruchowe różnymi przyborami, - uczestniczy w zawodach międzyklasowych.</p> <p>Elementy przedsiębiorczości: - planuje wakacyjne podróże, - bierze udział w quizie z przedsiębiorczości.</p>	
--	--	---	--

„Ludzie kreatywni uważają siebie za takich, a pozostali myślą, że twórczymi nie są.”
Roger von Oech, amerykański ekspert kreatywności, prezes Creative Think

XIV. Bibliografia

Podstawa Programowa Wychowania Przedszkolnego dla przedszkoli oraz innych form wychowania przedszkolnego, Rozporządzenie MEN z dnia 20 maja 2014 r.

Brzezińska A., *Psychologiczne portrety człowieka. Praktyczna psychologia rozwojowa*, Gdańskie Wydawnictwo Pedagogiczne, Gdańsk 2005.

Gardner H., *Inteligencje wielorakie. Nowe horyzonty w teorii i praktyce*, MT BIZNES, Warszawa 2009.

Hannaford C., *Profil dominujący. Jak rozpoznać Twoje Dominujące Oko, Ucho, Półkulę Mózgową, Rękę i Nogę*, Międzynarodowy Instytut Neuro-Kinezyjologii 2003 r.

Krygowska Z., *Zarys dydaktyki matematyki*, cz. 1, Warszawa 1977.

Okoń W., *Wprowadzenie do dydaktyki ogólnej*, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 1998.

Steiner D., Osborne E., Miller L., *Od sześciolatka do ośmiolatka*, Świat Książki, Warszawa 1997.