



SKALA ROZWOJU KOMPETENCJI KLUCZOWYCH UCZNIÓW (III klasa)

Drogi Nauczycielu! Poniżej znajduje się 76 twierdzeń dotyczących podstawowych osiągnięć w zakresie rozwoju kompetencji kluczowych uczniów w I etapie edukacyjnym. Oceń indywidualnie, w jakim stopniu dany uczeń spełnia każde kryterium sprawnościowe na skali 1-2-3, gdzie oznacza „nie spełnia”, 2 – „spełnia częściowo”, 3 – spełnia. Ocena 3 „spełnia” dopuszcza możliwość popełniania błędów przez ucznia w danym zakresie pod warunkiem, że poprawne wykonania czynności/zadania zdecydowanie dominują nad błędnymi.

KOMPETENCJA JĘZYKOWA I KOMUNIKACYJNA		
1	Zadaje pytania i udziela odpowiedzi, rozumiejąc kontekst komunikacyjny.	3 – 2 – 1
2	Stosuje zwroty grzecznościowe w relacji komunikacyjnej nadawca-odbiorca.	3 – 2 – 1
3	Komunikuje i opisuje własne stany wewnętrzne.	3 – 2 – 1
4	Wyraża w rozmowie własne zdanie na dany temat, bierze udział w dyskusji.	3 – 2 – 1
5	Recytuje wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji.	3 – 2 – 1
6	Czyta wybrane przez siebie i wskazane przez nauczyciela książki, wypowiada się na ich temat.	3 – 2 – 1
7	Tworzy kilkuzdaniowe wypowiedzi w formie ustnej, z uwzględnieniem takich form, jak życzenia, zaproszenie, opowiadanie, opis.	3 – 2 – 1
8	Tworzy kilkuzdaniowe wypowiedzi w formie pisemnej, z uwzględnieniem takich form, jak list, życzenia, zaproszenie, opowiadanie, opis.	3 – 2 – 1
9	Rozumie kontekst społeczny komunikacji i uwzględnia go w swoich wypowiedziach.	3 – 2 – 1
10	Poprawnie artykułuje głoski.	3 – 2 – 1
11	Stosuje pauzy i właściwą intonację w zdaniu oznajmującym, pytającym i rozkazującym.	3 – 2 – 1
12	Pisze czytelnie i estetycznie.	3 – 2 – 1



13	Dbą o poprawność gramatyczną, ortograficzną i interpunkcyjną wypowiedzi pisemnych.	3 - 2 - 1
14	Przepisuje teksty, pisze z pamięci i ze słuchu.	3 - 2 - 1
KOMUNIKOWANIE SIĘ W JĘZYKU OBCYM		
15	Rozumie proste polecenia i właściwie na nie reaguje.	3 - 2 - 1
16	Rozróżnia znaczenie wyrazów o podobnym brzmieniu.	3 - 2 - 1
17	Rozpoznaje zwroty stosowane na co dzień i potrafi się nimi posługiwać.	3 - 2 - 1
18	Rozumie sens prostych dialogów.	3 - 2 - 1
19	Rozumie sens opowiadanych i czytanych historyjek.	3 - 2 - 1
20	Czyta ze zrozumieniem wyrazy i proste zdania.	3 - 2 - 1
21	Korzysta ze słowników obrazkowych.	3 - 2 - 1
22	Zdaje pytania i udziela odpowiedzi w ramach wyuczonych zwrotów.	3 - 2 - 1
KOMPETENCJA MUZYCZNA		
23	Śpiewa proste melodie i piosenki z repertuaru dziecięcego.	3 - 2 - 1
24	Odtwarza i gra na instrumentach perkusyjnych proste rytmy i wzory rytmiczne.	3 - 2 - 1
25	Odtwarza i gra na instrumentach melodycznych proste melodie i akompaniamenty.	3 - 2 - 1
26	Realizuje sylabami rytmicznymi, gestem oraz ruchem proste rytmy i wzory rytmiczne.	3 - 2 - 1
27	Wyraża nastrój i charakter muzyki, pływając i tańcząc (reaguje na zmianę tempa i dynamiki).	3 - 2 - 1
28	Tańczy podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego tańca ludowego.	3 - 2 - 1
29	Rozróżnia znaki notacji muzycznej (wyraża ruchowo czas trwania wartości rytmicznych, nut i pauz).	3 - 2 - 1
30	Orientuje się w rodzajach głosów ludzkich.	3 - 2 - 1



31	Odróżnia dźwięki instrumentów muzycznych (fortepian, gitara, skrzypce, trąbka, flet, perkusja).	3 – 2 – 1
32	Tworzy proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów oraz improwizacje ruchowe do muzyki.	3 – 2 – 1
33	Wykonuje proste utwory, interpretuje je zgodnie z ich rodzajem i funkcją.	3 – 2 – 1
KOMPETENCJA PLASTYCZNA		
34	Tworzy ilustracje scen i sytuacji inspirowanych wyobraźnią, tekstem literackim lub muzycznym.	3 – 2 – 1
35	Realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych.	3 – 2 – 1
36	Rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury. Opisuje je, dzieli się swoimi opiniami na ich temat.	3 – 2 – 1
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
37	Potrafi odróżnić, co jest dobre, a co złe w codziennych sytuacjach w szkole i w domu.	3 – 2 – 1
38	Wie, że nie należy kłamać i stara się nie kłamać.	3 – 2 – 1
39	Współpracuje innymi uczniami w zabawie i podczas zajęć właściwych.	3 – 2 – 1
40	Jest tolerancyjny wobec osób innej narodowości, religii, kultury.	3 – 2 – 1
41	Zna prawa i obowiązku ucznia. Respektuje je.	3 – 2 – 1
42	Dbą o bezpieczeństwo swoje i innych uczniów (np. podczas zabawy).	3 – 2 – 1
43	Rozpoznaje hymn, flagę i godło Polski. Zna najważniejsze wydarzenia historyczne dotyczące ojczyzny.	3 – 2 – 1
44	Wie, w jaki sposób zachować się w sytuacji zagrożenia bezpieczeństwa. Zna numery telefonów: pogotowia ratunkowego, straży pożarnej, policji oraz ogólnopolski numer alarmowy 112.	3 – 2 – 1
KOMPETENCJA MATEMATYCZNA		
45	Liczy (w przód i w tył) od danej liczby po 1, dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100 i setkami od danej liczby w zakresie 1000.	3 – 2 – 1



46	Zapisuje cyframi i odczytuje liczby w zakresie 1000.	3 - 2 - 1
47	Porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (słownie i z użyciem znaków: <, >, =).	3 - 2 - 1
48	Pomimo trudności dąży do wykonania zadania.	3 - 2 - 1
49	Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100.	3 - 2 - 1
50	Mnoży i dzieli liczby w zakresie tabliczki mnożenia.	3 - 2 - 1
51	Rozwiązuje łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka.	3 - 2 - 1
52	Rozwiązuje proste zadania tekstowe.	3 - 2 - 1
53	Wykonuje łatwe obliczenia pieniężne.	3 - 2 - 1
54	Posługuje się jednostkami: milimetr, centymetr, metr. Mierzy i zapisuje wynik pomiaru długości, szerokości i wysokości obiektów.	3 - 2 - 1
55	Waży przedmioty z użyciem określeń: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram. Wykonuje łatwe obliczenia, używając tych miar.	3 - 2 - 1
56	Odmierza płyny różnymi miarkami. Używa określeń: litr, pół litra, ćwierć litra.	3 - 2 - 1
57	Odczytuje temperaturę i interpretuje pomiar.	3 - 2 - 1
58	Odczytuje i zapisuje liczby w systemie rzymskim od I do XII.	3 - 2 - 1
59	Odczytuje wskazania zegarów. Posługuje się pojęciami: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta. Wykonuje proste obliczenia zegarowe (np. oblicza łączny czas przeznaczony na kilka czynności).	3 - 2 - 1
60	Rozpoznaje podstawowe figury geometryczne (koła, prostokąty, trójkąty).	3 - 2 - 1
61	Oblicza obwody trójkątów i prostokątów.	3 - 2 - 1
62	Rysuje odcinki o podanej długości.	3 - 2 - 1
63	Dostrzega symetrię i rysuje drugą połowę symetrycznej figury.	3 - 2 - 1



64	Rysuje figury w powiększeniu i pomniejszeniu.	3 - 2 - 1
POSŁUGIWANIE SIĘ KOMPUTEREM		
65	Korzysta z programów komputerowych, rozwijając swoje zainteresowania.	3 - 2 - 1
66	Wyszukuje i korzysta z informacji zamieszczonych w sieci.	3 - 2 - 1
67	Tworzy teksty i rysunki z wykorzystaniem programów komputerowych.	3 - 2 - 1
68	Bezpiecznie korzysta z komputera i nowych technologii.	3 - 2 - 1
SPRAWNOŚĆ FIZYCZNA		
69	Realizuje marszobiegi trwający co najmniej 15 minut.	3 - 2 - 1
70	Umie wykonać próbę siły mięśni brzucha oraz próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa.	3 - 2 - 1
71	Potrafi pokonywać przeszkody naturalne i sztuczne.	3 - 2 - 1
72	Wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i radzi sobie z porażkami.	3 - 2 - 1
73	Chętnie uczestniczy w grach zespołowych.	3 - 2 - 1
74	Zajęcia sportowe dają mu przyjemność.	3 - 2 - 1
75	Dbą o higienę osobistą i czystość odzieży.	3 - 2 - 1
76	Wie, w jaki sposób dbać o swoje zdrowie i stosuje tę wiedzę w praktyce.	3 - 2 - 1

Wynik ogólny: