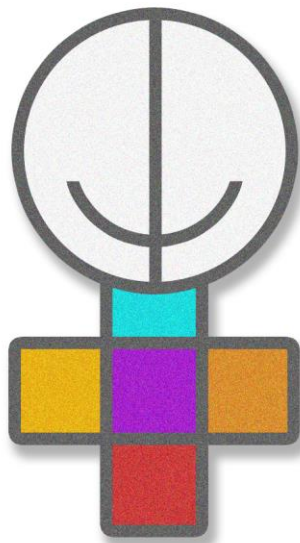


PROGRAM NAUCZANIA



**GRA W KLASY**  
**ROZWÓJ BEZ GRANIC**

KLASY I-III



**KAPITAŁ LUDZKI**  
CZŁOWIEK – NALEPSZA INWESTYCJA!



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# **Program „Gra w klasy: rozwój bez granic”**

---

**Stworzony w ramach w ramach projektu „Gra w klasy: rozwój bez granic” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego – Program Operacyjny Kapitał Ludzki, Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty; Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia, Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia - projekty konkursowe**

**Przeznaczony do realizacji dla:**

**I etapu edukacyjnego**

**Obejmuje nauczanie zintegrowane: edukację polonistyczną, edukację społeczną, edukację przyrodniczą, edukację matematyczną, zajęcia techniczne (łącznie 1150 godzin); zajęcia komputerowe (95 godzin); edukację muzyczną (95 godzin); edukację plastyczną (95 godzin); wychowanie fizyczne (290 godzin).**

**Przez Inicjatywę Rozwoju Osobistego**

**Autorzy: Małgorzata Bazan, Anna Ejme, Piotr Mazur,  
Małgorzata Nowicka, Aleksandra Puskiewicz,  
Aleksandra Wzorek, Andrzej Wójcik, Aleksandra Olszańska**

## SPIS TREŚCI

<b>Rozdział 1. Wstęp.....</b>	<b>6</b>
Kwestie problemowe .....	6
Analiza problemu: wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych.....	6
Analiza problemu: rozwój emocjonalny i społeczny.....	8
Analiza problemu: motywacja i zaangażowanie w naukę .....	8
Analiza problemu: wykorzystanie innowacyjnych metod nauczania .....	9
Główne założenia praktyczne .....	10
<b>Rozdział 2. Cele edukacyjne, czyli cele kształcenia i wychowania.....</b>	<b>14</b>
Szczegółowe cele kształcenia oraz wychowywania .....	14
I.    Ogólne cele edukacyjne, wspólne dla kształcenia i wychowania .....	15
II.   Cele kształcenia: .....	15
III.  Cele wychowania: .....	18
<b>Rozdział 3. Organizacja procesu kształcenia oraz sposób realizacji celów programu nauczania.....</b>	<b>23</b>
Organizacja materiału.....	24
Narracje.....	24
Ścieżki.....	25
Zadania.....	26
Organizacja zajęć edukacyjnych - sposoby realizacji celów i warunki pracy .....	26
Dzień w „Grze w klasy” .....	27
O czym pamiętać przy pracy z programem.....	32
Znaczenie indywidualizacji i interdyscyplinarności w programie.....	32
Wykorzystanie nowoczesnych technologii w programie .....	33
Aktywizowanie różnych sfer inteligencji .....	34
<b>Rozdział 4. Treści kształcenia i założone osiągnięcia ucznia .....</b>	<b>36</b>
Podstawa programowa a program ”Gra w klasy: rozwój bez granic” .....	36
Edukacja polonistyczna .....	36
Edukacja muzyczna .....	36
Edukacja plastyczna .....	37
Edukacja społeczna .....	37
Edukacja przyrodnicza.....	38
	3

Edukacja matematyczna .....	38
Zajęcia komputerowe.....	39
Zajęcia techniczne .....	39
Wychowanie fizyczne .....	39
Etyka - propozycja realizacji w klasach I-III .....	40
Cele wprowadzenia etyki do zadań programu nauczania .....	41
Osiągnięcia dla klasy I.....	41
Osiągnięcia po klasie III: .....	43
Psychologia życia codziennego - dodatkowe osiągnięcia dla klas I-III .....	45
Treści kształcenia i rozkład materiału .....	46
Przedsiębiorczość – dodatkowe osiągnięcia dla klas I-III .....	50
Podział materiału nauczania .....	52
<b>Rozdział 5. Kryteria oceniania oraz sprawdzania postępów uczniów i uczennic.....</b>	<b>64</b>
Ocenianie kształtujące .....	64
Atmosfera sprzyjająca uczeniu się .....	65
Cele lekcji .....	67
Uważność na potrzeby dzieci.....	68
Kryteria oceniania .....	69
Informowanie dzieci o kryteriach oceniania, czyli „nacobezu” .....	69
Karty indywidualnej obserwacji dziecka – monitorowanie efektywności nauczania .....	70
Jak reagować na błąd dziecka? .....	74
Informacja zwrotna dla dzieci i rodziców .....	78
Praca na lekcji .....	80
Informacja zwrotna od dziecka dla nauczyciela .....	82
Ocena kształtująca a ocena sumująca – prawne uwarunkowania .....	83
<b>Bibliografia .....</b>	<b>84</b>
<b>Autorzy .....</b>	<b>86</b>
Język angielski .....	90
Etyka.....	93
Matematyka.....	106
Muzyka .....	116
Plastyka .....	121



Zajęcia techniczne .....	126
Język polski .....	132
Zajęcia komputerowe.....	141
Przyroda .....	144
Wychowanie społeczne .....	151
Wychowanie fizyczne .....	159
<b>Załącznik nr 2. Rozkład materiału z matematyki.....</b>	<b>164</b>
<b>Załącznik nr 3. Lista lektur uzupełniających .....</b>	<b>184</b>
<b>Załącznik nr 4. Źródła .....</b>	<b>186</b>
<b>Załącznik nr 5. Przykładowe scenariusze zajęć.....</b>	<b>187</b>

## ROZDZIAŁ 1. WSTĘP.

Poniższy program nauczania powstał w wyniku realizacji projektu „Gra w klasy: rozwój bez granic” współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego – Program Operacyjny Kapitał Ludzki, Priorytet III, Działanie 3.3, Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia - projekty konkursowe. Obejmuje on szczegółowy opis realizowanych treści na I etapie edukacyjnym, dodatkowe osiągnięcia obejmujące psychologię życia codziennego oraz przedsiębiorczość, a także szczegółowe propozycje metodologiczne.

### Kwestie problemowe

Punktem wyjścia do stworzenia poniższego programu nauczania była analiza kwestii problemowych, naświetlonych w badaniach:

- niewielka liczba programów nauczania wykorzystujących technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) celem realizacji podstawy programowej;
- silny nacisk istniejących programów nauczania na rozwój intelektualny uczniów i uczennic, a zaniedbywanie innych ich potrzeb (rozwoju emocjonalnego, fizycznego, twórczego i społecznego);
- niskie zaangażowanie uczniów i uczennic w proces nauczania, w tym problem dyskryminacji edukacyjnej ze względu na płeć;
- słabe wykorzystanie potencjału innowacyjnych metod nauczania, objawiające się m.in.: brakiem indywidualnego podejścia do uczniów i uczennic, niedocenianiem roli bezpośredniego doświadczenia oraz korzyści płynących z zastosowania procesów gamifikacyjnych w nauczaniu.

### Analiza problemu: wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych

Według raportu CBOS „Korzystanie z Internetu” z 2011 r. obecność w internecie jest powszechna wśród badanych w wieku 18-24 (94 proc.) i 25-34 lat (89 proc.). Jednocześnie jednak CBOS prognozuje, że najważniejszym czynnikiem ograniczającym dostęp do zasobów sieci będzie nie, jak dotąd, wiek użytkowników, lecz ich umiejętność wyboru informacji oraz

korzystania z aplikacji i usług, czego szkoły nadal nie uczą w kontekście nowoczesnych technologii.

W sondażu przeprowadzonym w ramach projektu Moj@ Edukacja (CBOS, 2011 r.) nauczyciele najczęściej skarżą się na brak czasu na szersze wykorzystanie nowych technologii w procesie kształcenia (45 proc.). Można z tego wnioskować, że w znakomitej większości dostępne dotąd programy nie przewidywały wykorzystania technologii jako jednego z podstawowych narzędzi, a jedynie jako pomocy dodatkowej. Dla 16,5 proc. nauczycieli problemem jest natomiast brak wiedzy o nowoczesnych narzędziach dydaktycznych. Jednocześnie internet stanowi dla współczesnego człowieka (czyli także ucznia czy uczennicy) podstawowe miejsce sprawdzania informacji, ich weryfikowania i odkrywania. Komputer stwarza możliwości samodzielnego pogłębiania wiedzy, materiały znalezione w sieci są często bardzo atrakcyjne wizualnie i pomagają w zrozumieniu i przyswojeniu wiedzy. Brak wykorzystania nowych technologii ogranicza lekcje szkolne i czyni je mało atrakcyjnymi i nieadekwatnymi w dzisiejszym świecie.

Z raportu EURIDICE „Edukacja matematyczna w Europie: wspólne wyzwania oraz krajowe polityki” (raport obejmuje dane za lata 2010/2011) wynika, że w większości krajów zaleca się wykorzystywanie TIK w nauczaniu matematyki. Jednak, mimo że komputery są powszechnie dostępne w szkołach, uczniowie i uczennice nie korzystają z nich na lekcjach matematyki. Ta sprzeczność pokazuje, że szkołom na ogół nie udaje się wzmocnić znaczenia matematyki poprzez połączenie jej z technologiami, z których uczniowie korzystają na co dzień.

Należy również pamiętać, że dzieci są stale obecne w nowym wirtualnym świecie, który jest bardzo atrakcyjny, pociągający i który czasem trudno odróżnić od realiów normalnego życia. Konieczne zatem staje się nauczanie młodych ludzi umiejętności bezpiecznego korzystania z internetu, zwłaszcza że, jak wykazują wyniki badania „Dzieci Sieci. Kompetencje komunikacyjne najmłodszych” (Gdańsk, 2012 r.), młodzi użytkownicy internetu wielokrotnie mają okazję spotkać się z agresją i nękaniami ze strony innych dzieci. Co więcej, w badaniu wykazano, że obserwowane dzieci miały ograniczoną świadomość powiązań oraz różnic między komunikacją zapośredniczoną i niezapośredniczoną przez internet. Rozróżnienie owo przebiegało przeważnie na osi: wirtualność-realność i często miało charakter „magicznego” opisu kontaktu zapośredniczonego. „Wirtualność” definiowana była przez uczniów w sposób różnorodny, jednakże w opisach dość wyraźnie wybrzmiewało poczucie nieprzenoszenia tego, co w sieci, do rzeczywistości pozawirtualnej.

## Analiza problemu: rozwój emocjonalny i społeczny

Jak wykazała prof. Halina Sowińska (UAM) w swoim raporcie “Dziecko w szkolnej rzeczywistości. Założony a rzeczywisty obraz edukacji elementarnej” (Poznań, 2011 r.), edukacja wczesnoszkolna powinna wspomagać dziecko w harmonijnym rozwoju wrodzonych predyspozycji we wszystkich sferach: fizycznej, psychicznej, intelektualnej, społecznej i moralnej, gdyż przewaga oddziaływań skierowanych na jedną z nich odbija się niekorzystnie na rozwoju pozostałych. Sowińska podkreśla, że rozwój emocjonalny czy społeczny warunkuje osiągnięcia w rozwoju poznawczym i odwrotnie, rozumienie świata i uwewnętrznienie wiedzy o nim pomaga w panowaniu nad sobą i budowaniu pozytywnych relacji.

W powyższej pracy wskazywano również na bardzo niski poziom umiejętności radzenia sobie z własnymi emocjami przez uczniów i uczennice w wieku wczesnoszkolnym: „Stosują oni strategie nieadaptacyjne lub też zupełnie nie radzą sobie z własnymi przeżyciami. Szczególnie martwi w tym kontekście wykorzystywanie przez uczniów strategii eksternalizujących, takich jak eskalacja walki i zachowania agresywne w sytuacjach konfliktu”.

Problemem jest również rozwijanie umiejętności społecznych uczniów i uczennic, które w obecnych programach nauczania, choć ujmowane, często nie są podkreślane, zwłaszcza jeśli chodzi o pracę nauczyciela lub nauczycielki. Jak zwraca uwagę Sowińska w kwestii kompetencji społecznych dziecka na etapie edukacji wczesnoszkolnej, z badań wynika, że współczesny uczeń i uczennica uczestniczy w różnych dziedzinach życia społecznego w wymiarze globalnym. Natomiast w szkole „doznaje totalnego poczucia zależności od nauczyciela. Nauczyciel zainteresowany wyłącznie realizacją programu decyduje o tym, co dziecko jest zobowiązane robić, co ma myśleć, w jaki sposób pracować i jak realizować zadania, przy czym samodzielne myślenie i alternatywne działanie dziecka są przedmiotem restrykcji ze strony nauczyciela”.

## Analiza problemu: motywacja i zaangażowanie w naukę

Ponieważ w trakcie edukacji od pierwszych lat w szkole uczniowie i uczennice w niewielkim stopniu mogą się zaangażować w proces nauczania, ograniczona jest ich dalsza kreatywność i motywacja do pracy. Jak podkreślono w „Raporcie o stanie edukacji w 2010 roku” przygotowanym przez Instytut Badań Edukacyjnych, badani uczniowie i uczennice dobrze radzą sobie głównie z zadaniami algorytmicznymi i mało złożonymi, natomiast relatywnie rzadziej niż ich rówieśnicy z innych krajów potrafią odnaleźć się w sytuacjach mniej znanych,

niedookreślonych, wymagających własnej inicjatywy i samodzielnego rozumowania, myślenia krytycznego i twórczego. Z danych tych wynika, że przy porównywalnych zdolnościach matematycznych chłopcy i dziewczynki różnią się pod względem postrzegania własnej osoby przez siebie i innych i ulegają niekorzystnym stereotypom. Należy więc zmienić - zdemokratyzować - podejście do chłopców i dziewczynek w nauczaniu przedmiotów ścisłych.

Zgodnie z danymi Instytutu Badań Edukacyjnych aż 52 proc. polskich uczniów i uczennic stwierdziło, że nigdy lub prawie nigdy nie wymagano od nich, by zaplanowali, w jaki sposób dane zagadnienie można zbadać doświadczalnie, podczas gdy średnia tych negatywnych odpowiedzi dla krajów OECD wynosi 37 proc.

Motywacja do nauki lub jej brak wiąże się niejednokrotnie z uprzedzeniami. Stereotyp płci, obecny również w nauczycielskich przed-sądach, może wpływać na efektywność edukacji. Cierpi na tym na przykład matematyka, uważana stereotypowo za domenę chłopców. Analiza wyników dwóch dużych badań międzynarodowych: Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) i Programme for International Student Assessment (PISA), w których wzięło udział 493,5 tys. uczniów w wieku 14-16 lat z 69 krajów pokazuje, że chłopcy i dziewczynki radzą sobie podobnie. Natomiast to, co charakteryzuje chłopców, to silniejsza motywacja do pogłębiania wiedzy w zakresie matematyki i mocniejsze przekonanie o własnych umiejętnościach.

Odwrotny problem pojawia się natomiast w edukacji lingwistycznej uważanej za silniejszą stronę dziewczynek.

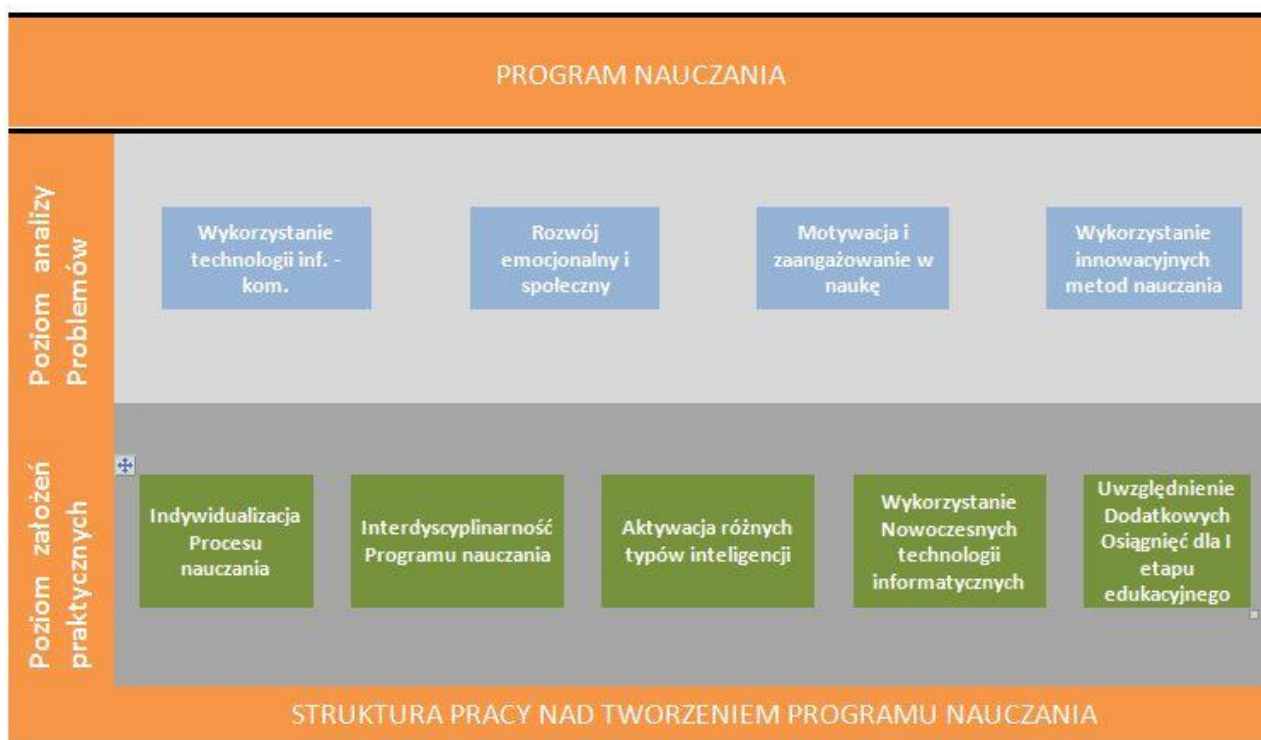
### **Analiza problemu: wykorzystanie innowacyjnych metod nauczania**

Badanie realizowane przez CKE w maju 2011 roku wykazało, że w praktyce szkolnej w przypadku nauczania matematyki dominują algorytmy i schematy wskazane przez nauczyciela, uczniowie mają je tylko przyswoić i stosować. Uczniowie są ćwiczeni w stosowaniu podanej i akceptowanej przez nauczyciela metody. Aż 82,8 proc. badanych nauczycieli uważa umiejętność stosowania algorytmów za jedną z najbardziej życiowo przydatnych umiejętności matematycznych.

W powszechnym odbiorze nauczycieli indywidualizowanie nauczania w typowej klasie szkolnej jest trudne, a pedagodzy nie mają poczucia, że zostali dobrze przygotowani do realizacji tych zadań. W polskiej części międzynarodowego badania TEDS-M (Teacher Education and Development Survey – Mathematics) nauczycieli matematyki pytano o ich

ocenę przygotowania do nauczania w różnych zakresach. Jak się okazało, badani wysoko oceniają swoje kompetencje w zakresie wiedzy matematycznej, ale sytuacja wygląda zdecydowanie gorzej, gdy idzie o rozpoznawanie stylów uczenia się dzieci i młodzieży, technik ich motywowania do nauki, pracę z uczniami mającymi trudności, a także kierowanie dyskusją grupową oraz kierowanie klasą. W innych badaniach realizowanych w roku 2008 większość (58 proc.) nauczycieli edukacji początkowej zgodziła się ze stwierdzeniem, że praktycznie niemożliwe jest indywidualizowanie pracy w 25–30-osobowej klasie (Dąbrowski, Wiatrak, 2009).

Z raportu EURIDICE “Edukacja matematyczna w Europie: wspólne wyzwania oraz krajowe polityki” (raport obejmuje dane za lata 2010/2011) wynika, że efektywne nauczanie matematyki zakłada wykorzystywanie różnych metod. Ogólnie wiadomo, że niektóre z metod aktywizujących, tj. metoda problemowa (twórcze rozwiązywanie problemów), metody oparte na samodzielnym dochodzeniu do wiedzy i kontekstualizacji są szczególnie skuteczne w poprawianiu wyników i zmianie nastawienia uczniów na przykład do matematyki.



## Główne założenia praktyczne

Zidentyfikowane powyżej problemy stanowią istotną barierę dla osiągnięcia wysokiej jakości nauczania oraz zapewnienia uczniom i uczennicom angażującego środowiska edukacyjnego.

Program nauczania „Gra w klasy: rozwój bez granic” tworzony był z uwzględnieniem tych kwestii i w odpowiedzi na postawione w nich problemy.

Główne założenia, które przyjął zespół metodyczny, w trakcie tworzenia programu, obejmowały:

- a. **indywidualizację procesu nauczania** - Choć praca taka jest od lat postulowana przez pedagogów i psychologów, praktyczne wdrożenie ich zaleceń jest w szkole tradycyjnej bardzo trudne i w niewielkim stopniu stosowane. Kluczowym celem indywidualizacji w programach nauczania jest zwiększenie możliwości uczniów i uczennic, a więc zarówno pomoc dzieciom zdolnym, jak i tym, których zdolności w danym zakresie są przeciętne bądź niskie. Warto pamiętać, że najlepsze efekty indywidualnego podejścia do ucznia nie wymagają indywidualnych zajęć, lecz angażowania dzieci podczas zwykłych zajęć w pracę w małych grupach, obserwowania sposobu ich uczestniczenia w tej pracy oraz ujawniających się mocnych i słabych stron dziecka. Na indywidualizację procesu nauczania ma wpływ sposób dokonywania oceny efektywności nauczania. Przyjęte w programie „Gra w klasy: rozwój bez granic” ocenianie kształtujące zakłada w swej istocie indywidualne podejście do dziecka, porównywanie dziecka z samym sobą, a nie z innymi. W stworzonych przez nas programach z pomocą nauczycielom przyjdą dodatkowo narzędzia informatyczne pomagające śledzić postępy i trudności poszczególnych uczniów i uczennic. Także zastosowane metody dydaktyczne – odwołujące się do różnych stylów i strategii uczenia się – będą ułatwiały wcielenie innowacyjnych rozwiązań edukacyjnych w praktykę.

Indywidualizacja będzie najpełniej doświadczalna na poziomie poszczególnych zadań: ich efekty, sposoby realizacji oraz punkty ciężkości mogą być uzależnione od potrzeb i umiejętności poszczególnych uczniów i uczennic;

- b. **interdyscyplinarność programu nauczania** - oznacza tworzenie zadań łączących wiedzę i kompetencje z przynajmniej dwóch odrębnych dziedzin wiedzy. Realizacja treści w programie w rzeczywisty sposób ma ujmować integrację elementów łączących się ze sobą, jednocześnie pokazując złożoność różnych elementów zdobywanej wiedzy. Tym samym poniższy program ma prowadzić do zebrania spójnej wiedzy dzięki usuwaniu sztucznych podziałów między dziedzinami kształcenia, a także wykształcenia umiejętności łączenia zebranych fragmentów wiedzy;



- c. **aktywację różnych typów inteligencji** – twórcy programu „Gra w klasy: rozwój bez granic” poświęcili wiele uwagi zrównoważeniu zadań występujących w różnych scenariuszach lekcyjnych. Uwzględniając w programie metodologię inteligencji wielorakich H. Gardnera, wyłoniono zadania aktywizujące inteligencję: interpersonalną, intrapersonalną, lingwistyczną, matematyczną i logiczną, wizualną i przestrzenną, muzyczną, kinestetyczną oraz przyrodniczą. Należy przy tym zaznaczyć, że ponad połowa zadań w programie (70 proc.) aktywizuje co najmniej trzy typy inteligencji. Tworząc program, metodycy zwracali szczególną uwagę na różnorodność zadań pod względem aktywizowanych typów inteligencji, co oznacza, że żaden nie jest dominujący.

Zwrócenie uwagi na dywersyfikację sposobów poznawania ma szczególne znaczenie przy budowaniu zaangażowania i motywacji uczniów i uczennic w proces kształcenia. Dzięki temu dziecko zaczynające edukację szkolną może odnaleźć dla siebie miejsce w rzeczywistości szkolnej, natomiast nauczyciel lub nauczycielka uświadomiony o zdolnościach różnych dzieci lepiej i łatwiej opracuje plan pracy z daną grupą uczniów i uczennic.

- d. **wykorzystanie nowoczesnych technologii informacyjnych** – program nauczania w dużej części opiera się na wykorzystywaniu internetu, narzędzi multimedialnych, interaktywnych gier edukacyjnych oraz edytorów tekstowych. Należy przy tym zaznaczyć, że wykorzystanie TIK w procesie kształcenia nie ma być elementem dodatkowym czy tylko urozmaicającym tradycyjne nauczanie. Wręcz przeciwnie - ma stanowić jeden z trzonowych elementów programu nauczania, ponieważ umiejętność wyboru informacji oraz korzystania z aplikacji i usług, staje się obecnie jedną z najbardziej podstawowych umiejętności człowieka nowoczesnego.

Uczniowie i uczennice mają korzystać z narzędzi informatycznych nie w oderwaniu od treści kształcenia, jak funkcjonuje to w wielu dotychczasowych programach nauczania, ale jako wykorzystanie narzędzi, które ułatwiają zbieranie i przetwarzanie tej wiedzy oraz pozwalają na dalsze jej rozwijanie. Zastosowanie TIK sprawi również, że dla uczniów i uczennic, którzy są przyzwyczajeni do korzystania z technologii na co dzień, edukacja będzie bardziej angażująca, a jednocześnie nieoderwana od naturalnego środowiska życia.

- e. **uwzględnienie dodatkowych osiągnięć dla I etapu edukacyjnego**, obejmujących

kwestie z zakresu psychologii życia codziennego oraz przedsiębiorczości. Twórcy programu po dogłębnej analizie podstawy programowej stwierdzili, że istnieje wiele osiągnięć edukacyjno-rozwojowych związanych z psychologią oraz przedsiębiorczością, które powinien uwzględniać program kształcenia na poziomie edukacji wczesnoszkolnej. W związku z powyższym zdecydowano się na uzupełnienie programu o proponowane osiągnięcia programowe do realizacji w ciągu pierwszych trzech klas edukacji w szkole podstawowej. Należy przy tym zaznaczyć, że osiągnięcia te, co do zasady, nie wskazują zakresu wiedzy, które dziecko powinno posiadać. Koncentrują się natomiast na rozwijaniu określonych umiejętności i kompetencji emocjonalno-społecznych. Realizacja osiągnięć nie jest wymagana, natomiast szczegółowa lista ma pomóc nauczycielowi korzystającemu z programu „Gra w klasy: rozwój bez granic” najpełniej rozwijać możliwości zarówno swoje, jak i klasy, z którą pracuje.

Wskazane założenia stanowią również sposoby realizacji celów kształcenia oraz wychowywania (o których w następnym rozdziale) i będą szerzej opisane w przełożeniu na praktykę szkolną w rozdziale 3. *Organizacja procesu kształcenia.*

## ROZDZIAŁ 2. CELE EDUKACYJNE, CZYLI CELE KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA

Cele programu nauczania, w tym cele kształcenia i wychowania, są kluczowym jego elementem. Mogą wyrażać intencje twórców w różnym stopniu ogólności, a ich doniosłość przejawia się w tym, że określają i wyznaczają kierunek dla całego programu. Zdaniem H. Sowińskiej (Poznań, 2011 r.) podstawę programu nauczania mogą stanowić jedynie cele mniej ogólne, które zakładają mierzalne rezultaty i konkretniejsze przedziały czasowe. Dobrze i przejrzysto sformułowane, pozwalają określić pozostałe składowe programu, takie jak: sposób organizacji kształcenia czy realizowane treści. Dzięki nim nauczyciel ma możliwość zaplanować i dostrzec związki między rozkładem materiału, a także strukturą poszczególnych pojęć.

Zgodnie z rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz.U. 2012 poz. 977 z późn. zm.), głównym celem edukacji wczesnoszkolnej jest wspomaganie dziecka w rozwoju intelektualnym, emocjonalnym, społecznym, etycznym, fizycznym oraz estetycznym. Ważne jest takie wychowanie, aby dziecko w miarę swoich możliwości było przygotowane do życia w zgodzie z samym sobą, ludźmi, a także przyrodą.

### Szczegółowe cele kształcenia oraz wychowywania

W ramach programu „Gra w klasy - rozwój bez granic” procesowi nauczania postawiono cele, z podziałem na cele kształcenia (dotyczące stricte poznania świata i zdobywania wiedzy) oraz cele wychowania (obejmujące budowanie postaw i wartości). Jednak nadrzędnym celem twórców programu jest taki dobór treści i metod kształcenia, który umożliwia wychowanie dziecka samodzielnego, świadomego swoich emocji, swoich potrzeb, umiającego skutecznie komunikować się w różnych sytuacjach, a także efektywnie współpracować w grupie. Twórcy programu duży nacisk położyli na rozwój kompetencji kluczowych, które pozwalają zapewnić młodemu pokoleniu edukację, dającą możliwość pomyślnego funkcjonowania w dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości.

Autorzy większości programów nauczania koncentrują się głównie na intelektualnym rozwoju dziecka, pomijając pozostałe sfery jego osobowości. Dzieje się tak, mimo iż w ogólnych celach rozmaitych programów nauczania pojawiają się zapowiedzi skupiania uwagi właśnie na różnych strefach osobowości dziecka. Program „Gra

w klasy: rozwój bez granic” ma odpowiadać na ten problem. Dokonuje się to poprzez integrację pomiędzy sferami rozwoju ze zwróceniem uwagi na wszystkie potrzeby uczniów i uczennic, nie tylko intelektualne, ale i fizyczne, emocjonalne, twórcze oraz społeczne. W programie zaproponowano szczegółowe scenariusze lekcji, które zostały ułożone w taki sposób, by sukcesywnie rozwijać kompetencje kluczowe u dzieci.

## **I. Ogólne cele edukacyjne, wspólne dla kształcenia i wychowania**

- Rozwijanie kompetencji kluczowych (kompetencje komunikacyjne, kompetencje matematyczne, umiejętność sprawnego posługiwania się technologią informacyjną, umiejętność efektywnego współdziałania w zespole, umiejętność samodzielnego uczenia się, umiejętność twórczego rozwiązywania problemów, inicjatywność i przedsiębiorczość);
  - Kształtowanie samodzielności i odpowiedzialności;
  - Realizowanie programu nauczania skoncentrowanego na dziecku, na jego indywidualnym tempie rozwoju, z poszanowaniem dla jego rozwijającej się emocjonalności i osobowości
  - Rozwijanie ciekawości poznawczej do otaczającego świata, kształtowanie postawy badawczej i umiejętności odkrywania prawdy
  - Kształtowanie u dziecka pozytywnego obrazu własnej osoby
  - Wzbudzenie świadomości powiązań między zjawiskami (procesami) i rozwinięcie umiejętności ich wykorzystywania w życiu;
  - Budowanie zaangażowania uczniów i uczennic jako spoiwa kształcenia i wychowania.
- Stąd konieczność uwzględnienia w programie takich elementów jak:

- emocje;
- indywidualne doświadczenie;
- potrzeby dziecka;
- destereotypizacja.

## **II. Cele kształcenia:**

Kształcenie definiuje się jako system działań zmierzających do tego, aby uczącej się jednostce umożliwić poznanie świata, przygotowanie do jego zmieniania i ukształtowanie jej własnej osobowości (W. Okoń, Warszawa 1998).

Przed programem postawiono cele kształcenia obejmujące:

- **uświadomienie zależności między różnymi treściami kształcenia;**

Wskazywanie powiązań między różnymi elementami rzeczywistości oraz odnajdywanie zależności, należą do najbardziej pożądaných umiejętności, które powinny zostać wykształcone już w okresie wczesnoszkolnym. Jest to baza, na której można w późniejszych latach budować poznanie skomplikowanych zjawisk, zawierających w sobie różnorodne elementy. Buduje także w uczniach i uczennicach sposób myślenia o świecie i otaczającej rzeczywistości, który nie podlega zasufladkowaniu w zależności od przedmiotu. Pozwala dostrzegać sens poznawania treści kształcenia z różnych dziedzin

- **zapoznanie ze źródłami wiedzy (w tym innowacyjnymi) i nowoczesnymi sposobami jej przyswajania;**

Realizacja programu ma doprowadzić do tego, że uczniowie i uczennice kończący I etap edukacyjny będą potrafili skorzystać z dostępnych źródeł wiedzy w sytuacjach życiowych oraz szkolnych. Dzieci realizujące program będą wiedziały, w jaki sposób korzystać z internetu i innych środków masowego przekazu, aby zdobyć potrzebne dane. Zakłada się także, że dzieci w trakcie trzyletniej nauki zapoznają się z różnymi sposobami przyswajania wiedzy adekwatnymi do nowoczesnego stanu wiedzy. Chodzi tutaj przede wszystkim o nowoczesne metody uczenia się i nauczania.

- **zapoznanie z technologiami informacyjno-komunikacyjnymi i rozwinięcie umiejętności korzystania z nich;**

Twórcy programu zakładają, że dziecko kończące klasę trzecią szkoły podstawowej nie tylko będzie znało różne elementy technologii, ale będzie także wiedziało, w jaki sposób oraz przy okazji jakich zadań można z nich korzystać. Wykorzystanie TIK w nauce ma być naturalnym elementem funkcjonowania na lekcji, tak jak to funkcjonuje w codziennym życiu uczniów i uczennic. Dzieci będą zachęcane do korzystania z nowoczesnych technologii, poznając równocześnie ich ograniczenia i zasady bezpieczeństwa z nimi związane.

- **rozwinięcie umiejętności samooceny (porównywanie się ze sobą, bicie własnych rekordów);**

Każde dziecko, aby efektywnie się uczyć i poznawać świat, potrzebuje rozwiniętej umiejętności samooceny. Program „Gra w klasy: rozwój bez granic” zakłada, że uczniowie i uczennice po trzech latach nauki będą potrafili oceniać swoje poczynania i wskazywać obszary, nad którymi chcą pracować. Chodzi przy tym o rozwinięcie

autorefleksji związanej z porównywaniem się do samego siebie i pobijaniem własnych wyników, a nie o porównywanie siebie z innymi. Nauka nie ma być w tym przypadku rywalizacją z innymi, tylko pokonywaniem własnych słabości i odkrywaniem możliwości. Cele te będą realizowane dzięki specjalnie przygotowanym scenariuszom lekcji oraz dzięki wprowadzeniu przez nauczyciela oceniania kształtującego.

- **wzbudzenie poczucia odpowiedzialności za swój proces kształcenia (wpływ na treści kształcenia);**

Aby dziecko rzeczywiście angażowało się w proces kształcenia i chciało być jego częścią, konieczne jest zapewnienie poczucia odpowiedzialności za to, co robi. Pozbawienie uczniów i uczennic ciężaru odpowiedzialności powoduje, że nie są tym procesem zainteresowane, „wyłączają się” i nie znajdują w tym prawdziwej pasji. Poczucie odpowiedzialności, o którym mówimy w programie, to nie odpowiedzialność za wyniki czy oceny, ale odpowiedzialność za decyzje i uczenie się radzenia sobie z konsekwencjami swoich decyzji, które niekoniecznie mają formę oceny. Istotne jest też to, że część zadań przewiduje, iż istnieje możliwość wyboru przez dziecko treści najbardziej je interesujących.

- **rozwijanie umiejętności współpracy i komunikacji;**

W programie duży nacisk położono na zadania, które rozwijają umiejętność pracy w zespole oraz zdolność komunikowania swoich problemów, uczuć oraz potrzeb. W przeciwieństwie do innych programów, w których praca w grupach jest bardziej sposobem na organizację lekcji niż elementem kształcenia, w „Grze w klasy” ważnym składnikiem zadań grupowych jest także omawianie współpracy z innymi oraz szukanie (samodzielne oraz z pomocą nauczyciela) rozwiązań ułatwiających realizowanie zadań w grupie. Dziecko po zakończeniu trzeciej klasy szkoły podstawowej łatwiej odnajdzie się dzięki temu w sytuacjach społecznych, wymagających współpracy (np. w pracy projektowej).

- **uczenie się przekładania teorii na praktykę;**

Dzięki przełożeniu teorii na praktykę dzieciom łatwiej jest zrozumieć różne poznawane pojęcia, zjawiska i procesy, równocześnie są w stanie zapamiętać więcej. Zaobserwowanie opisywanych wcześniej wyłącznie „na sucho” elementów umiejscawia wiedzę w przestrzeni.

- **uczenie się przez doświadczenie;**

W ciągu trzech lat nauki przyswajanie treści programowych przez uczniów i uczennice ma się odbywać w dużej mierze poprzez doświadczenie. W przeciwieństwie do przekładania teorii na praktykę, dzieci ucząc się przez doświadczenie, najpierw obserwują i doświadcniają, a następnie szukają odpowiedzi „dlaczego”. Dziecko kończące pierwszy etap edukacyjny będzie rozumiało ten proces i będzie w stanie samodzielnie poszukiwać pytań i odpowiedzi.

- **rozwijanie umiejętności uczenia się na własnych błędach;**

Uczenie się na własnych błędach jest niezwykle istotną umiejętnością dla procesu kształcenia. Dzieci kończące klasę trzecią powinny wiedzieć, jak wyciągać wnioski ze swoich niepowodzeń oraz czerpać wiedzę również z ujawnionych błędów. W programie silnie zaznacza się, że nie sam wynik końcowy, ale droga do niego mają być dla uczniów i uczennic najważniejsze. Zadania budowane są w ten sposób, aby proces pracy i nauki był omawiany oraz podsumowywany. Aby proces ten był pełny, zaleca się stosowanie przez nauczyciela oceniania kształtującego, które koncentruje się na możliwości nauki poprzez popełnione błędy, a nie karze.

- **destereotypizacja procesu zdobywania wiedzy.**

Zarzucanie stereotypów związanych z płcią czy pochodzeniem w procesie zdobywania wiedzy to cel programu ujawniający się w proponowanych zadaniach. Dzieci kończące klasę trzecią powinny z otwartością wchodzić w kolejny etap edukacyjny, dzięki czemu nie będą zamykały się na różnorodne możliwości edukacyjne. Destereotypizacja dotyczy w dużej mierze usunięcia podziału na „typowo dziewczęce” i „typowo chłopięce” zainteresowania, ale również mniej oczywistych obszarów, jak dyskryminacja ubogich, słabiej wykształconych dzieci z różnego rodzaju zaburzeniami, które coraz częściej funkcjonują w tradycyjnych szkołach itp.

### III. Cele wychowania:

Wychowanie akcentuje spontaniczne i celowe nabywanie trwałych orientacji wartościujących, względnie stabilnych kompetencji do działania, czyli postaw, kształtowanie spójnych i specyficznych dla danej osoby właściwości





zachowania się w zmiennych sytuacjach w różnych okresach życia, czyli charakteru i tożsamości (Z. Kwieciński, B. Śliwerski, Warszawa 2010). Można je także rozumieć jako świadome i celowe działanie pedagogiczne, zmierzające do osiągnięcia względnie stałych skutków (zmian rozwojowych) w osobowości wychowanka (W. Okoń, Warszawa 1998).

Przed programem postawiono cele wychowania obejmujące:

- **budowanie odpowiedzialności (w tym samodzielności) za podejmowanie decyzji dotyczących własnego rozwoju;**

Dziecko kończące klasę trzecią szkoły podstawowej powinno zdawać sobie sprawę, że to ono, a nie rodzice, opiekunowie czy nauczyciele, jest odpowiedzialne za swój rozwój. Choć może wydawać się to trudne, i rzeczywiście takie jest, dziecko z całą pewnością nie sformułuje tej zdolności w ten sposób. Jednak jest możliwe budowanie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za samych siebie. W programie zadania z różnych dziedzin mają wspomagać ten proces, dając podstawę do pracy z dzieckiem w następnych latach edukacji szkolnej.

- **budowanie postawy krytycznej i dociekliwej;**

W programie „Gra w klasy: rozwój bez granic” przykłada się ogromną rolę do rozwoju postawy krytycznej oraz dociekliwości w dzieciach. Krytyczna refleksja jest wymiarem podkreślającym podmiotowość człowieka. Pozwala na weryfikację i rozumienie sensu otaczającej rzeczywistości kulturowej, społecznej i interpersonalnej. Uczniowie i uczennice, którzy mają przestrzeń na zadawanie pytań i „drążenie tematu” lepiej radzą sobie zarówno w szkole, jak i w kontaktach społecznych.

- **rozwijanie poczucia wpływu na swoje życie oraz na działania społeczności, w której dziecko funkcjonuje;**

Poczucie realnego wpływu na swoje życie oraz na własną społeczność jest niezbędne dla rozwoju. Są rzeczy, których nie można nauczyć się inaczej, niż wchodząc w interakcje z innymi. Przedsiębiorczości, inicjatywy czy szacunku dla demokracji nie da się nauczyć tylko teoretycznie. Zapewnienie uczniom i uczennicom szerokiego wpływu na życie własnej społeczności jest naszą odpowiedzialnością na tę potrzebę. Jeśli na przykład sami mogą ustanawiać zasady, inaczej na nie patrzą i chętniej ich przestrzegają. Dziecko kończące pierwszy etap edukacyjny będzie chętniej podejmowało inicjatywy, które mają wpływ na jego życie lub na całą społeczność.

- **umiejętność identyfikowania swoich mocnych stron (umiejętności, talenty, elastyczność wyboru ścieżki);**

Uczniowie i uczennice po zakończeniu klasy trzeciej szkoły podstawowej powinny umieć wskazywać swoje mocne strony, w tym umiejętności i talenty. Dzięki temu z większą pewnością siebie i zapałem wejdą w dalsze etapy edukacyjne. Warto jest poszukiwać mocnych stron u każdego dziecka z osobna, u każdego je wzmacniać, jednocześnie nie wytwarzając w klasie atmosfery rywalizacji czy „wyścigu szczurów”. Dzieci będą coraz lepiej sobie radzić z otaczającym je światem, jeśli nie będą bez końca współzawodniczyć ze sobą w wyścigu, w którym tylko nieliczni wygrają. Dlatego w programie zawarto wiele zadań, która mają wspomagać proces poszukiwania oraz identyfikowania mocnych stron przez dzieci.

- **budowanie otwartej postawy, nieopartej na stereotypach;**

Ważnym celem programu jest walka ze stereotypami oraz podziałem na „typowo męskie” i „typowo żeńskie” zajęcia, umiejętności, uczucia czy cechy. Dzieci wykształcają otwartą postawę wobec osób o innej płci, narodowości, czy różnym pochodzeniu etnicznym.

- **rozwijanie otwartości i akceptacji;**

Zgoda na mnogość rozwiązań, zgoda na to, że coś jest jeszcze nieodkryte. Otwartość:

- **na ciekawość świata**
- **na świadomość inności**

- **budowanie postawy wobec błędów, nastawionej na ich akceptowanie i wyciąganie wniosków;**

W programie kładzie się duży nacisk na rozwijanie w uczniach postawy, która akceptuje fakt, że człowiek popełnia błędy. Chodzi przy tym o różnorodne błędy pojawiające w interakcjach społecznych oraz zachowaniach, nad którymi należy pracować. Dziecko po klasie trzeciej szkoły podstawowej jest lepiej dzięki temu przygotowane na wyzwania społeczno-edukacyjne w toku dalszego kształcenia.

- **wzmacnianie aktywnej postawy w sytuacjach trudnych (w tym w obliczu porażki);**

Celem programu jest rozwijanie w uczniach i uczennicach aktywnej postawy w sytuacjach trudnych i jednocześnie zapobieganie bezradności. W drodze realizacji programu dziecko ma uzyskać narzędzia do pracowania w trudnych sytuacjach.

- **rozwijanie postawy przedsiębiorczej;**

Postawa przedsiębiorcza przejawia się podejmowaniem różnorodnych działań, twórczym podejściem do otaczającej rzeczywistości oraz zdolnością do samodzielnego dbania o zaspokojenie własnych potrzeb. Dziecko kończące pierwszy etap edukacyjny zdaje

sobie sprawę z najważniejszych procesów społecznych i potrafi się w nich odnaleźć w miarę swoich możliwości.

- **rozwijanie postawy empatycznej.**

Postawa empatyczna sprzyja budowaniu więzi, zrozumienia, wspomaga współdziałanie. Dziecko kończące trzecią klasę będzie dzięki temu potrafiło nazywać emocje, radzić sobie z nimi i budować trwałe więzi.

<p>Wykształcenie i wychowanie jednostki <b>samodzielnej i społecznej.</b></p> <p><b>Zrównoważony rozwój</b> uczniów i uczennic pod względem intelektualnym, fizycznym, emocjonalnym, twórczym i społecznym – dziecko rozwija się całościowo.</p>		
<p><b>Zaangażowanie</b> - spoiwo kształcenia i wychowania: - emocje; - indywidualne doświadczenie; - potrzeby psychiczne dziecka; - destereotypizacja.</p>	<p><b>Cele kształcenia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wiedza;</li> <li>- poznanie;</li> <li>- umiejętności.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uświadomienie zależności między różnymi treściami kształcenia;</li> <li>• zapoznanie z innowacyjnymi źródłami wiedzy i nowoczesnymi sposobami jej przyswajania;</li> <li>• zapoznanie i rozwinięcie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych;</li> <li>• wpływ na poznawane treści kształcenia;</li> <li>• rozwinięcie umiejętności samooceny;</li> <li>• wzbudzenie poczucia odpowiedzialności za swój proces kształcenia,</li> <li>• rozwijanie umiejętności współpracy i komunikacji;</li> <li>• uczenie się przez doświadczenie;</li> <li>• uczenie się przekładania teorii na praktykę</li> <li>• rozwijanie umiejętności uczenia się na własnych błędach;</li> <li>• destereotypizacja procesu zdobywania wiedzy.</li> </ul>
	<p><b>Cele wychowania</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• budowanie odpowiedzialności (w tym</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- postawy;</li> <li>- wartości;</li> <li>- środowisko.</li> </ul>	<p>samodzielności) za podejmowanie decyzji dotyczących własnego rozwoju;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• budowanie postawy krytycznej i dociekliwej;</li> <li>• wzrost poczucia wpływu na swoje życie oraz na działania społeczności, w której uczeń lub uczennica funkcjonuje;</li> <li>• budowanie otwartej postawy (nieopartej na stereotypach);</li> <li>• umiejętność identyfikowania swoich mocnych stron (umiejętności, talentów, elastyczności wyboru ścieżki);</li> <li>• rozwijanie otwartości i akceptacji: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ na ciekawość świata,</li> <li>○ na świadomość inności;</li> </ul> </li> <li>• wzmacnianie aktywnej postawy w sytuacjach trudnych (w tym w obliczu porażki);</li> <li>• rozwijanie postawy przedsiębiorczej;</li> <li>• rozwijanie postawy empatycznej;</li> <li>• budowanie postawy wobec błędów, nastawionej na ich akceptowanie i wyciąganie wniosków.</li> </ul>
--	--	--

## ROZDZIAŁ 3. ORGANIZACJA PROCESU KSZTAŁCENIA ORAZ SPOSÓB REALIZACJI CELÓW PROGRAMU NAUCZANIA

Opisane w rozdziale 2. cele kształcenia i wychowania mają nie tylko pozostać intelektualnie interesującymi koncepcjami, ale powinny ujawniać się w każdym elemencie praktyki szkolnej. W związku z tym poniższy rozdział omawia zarówno proponowane rozwiązania organizacyjne w zakresie ułożenia materiału programowego, jak i rozwiązania stosowane w pracy dydaktycznej w szkole.

W zakresie ogólnych sposobów realizacji celów program nastawiony jest na:

- 1 Rozwijanie uczniów i uczennic poprzez działanie i doświadczanie. Dlatego preferowanymi metodami pracy są tzw. metody aktywne, takie jak na przykład drama, gry dydaktyczne czy dyskusje.
- 2 Indywidualizację procesu nauczania poprzez zachęcanie dzieci do angażowania się podczas zwykłych zajęć w pracę w małych grupach, obserwowania sposobu ich uczestniczenia w tej pracy oraz ujawniających się mocnych i słabych stron dziecka. Bierze się przy tym pod uwagę, że dzieci różnią się od siebie znacznie predyspozycjami i stopniem rozwoju w poszczególnych dziedzinach, a chęć rozwijania świadomych swoich decyzji uczniów i uczennic wymaga jednostkowego podejścia w trakcie edukacji.
- 3 Pracę w sposób interdyscyplinarny, dzięki czemu uczniowie i uczennice poznają różnorodność powiązań w treściach kształcenia. Jednocześnie pokazuje im to życiowość nabywanej wiedzy i umiejętności.
- 4 Budowanie więzi i integrację w ramach grupy klasowej poprzez preferowanie metod nastawionych na interakcję społeczną. Jednocześnie praca dydaktyczna organizowana jest w taki sposób, że dzieci znajdują czas z jednej strony na wymianę doświadczeń i przeżyć z innymi, a z drugiej – na autorefleksję nad swoimi postawami i kompetencjami.

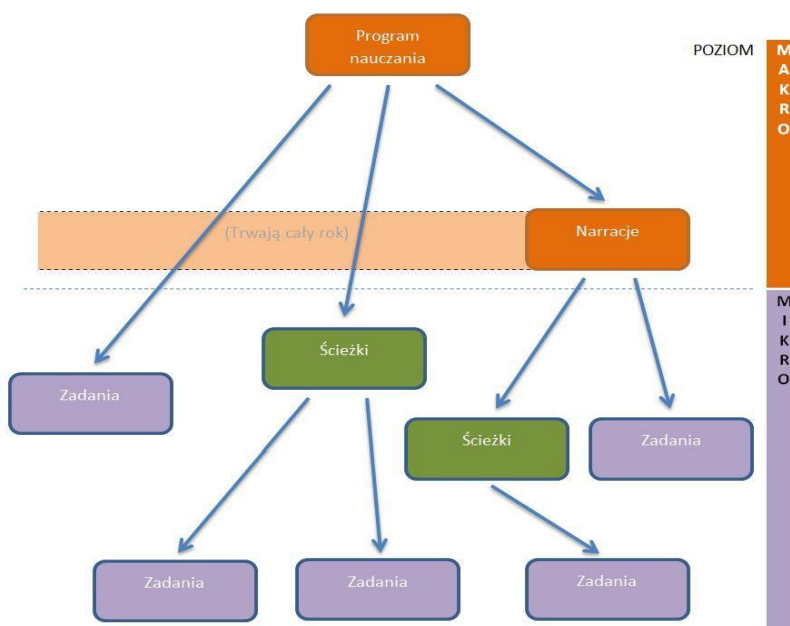
Program „Gra w klasy: rozwój bez granic” został zaprojektowany tak, by dać uczniom przestrzeń do podejmowania znaczących decyzji. Jak wykazała Beata Krzywosz-Rynkiewicz (*Odpowiedzialność podmiotowa uczniów*, Kraków 2007), prawo do dokonywania nawet

drobnych wyborów w codziennym, szkolnym życiu dzieci zmienia ich nastawienie do nauki oraz relacje z nauczycielem.

## Organizacja materiału

Program “Gra w klasy: rozwój bez granic” wśród swoich głównych celów edukacyjnych wymienia integrację między różnymi sferami osobowości dziecka. Fakt ten realizuje się także w sposobie organizacji materiału na różnych poziomach:

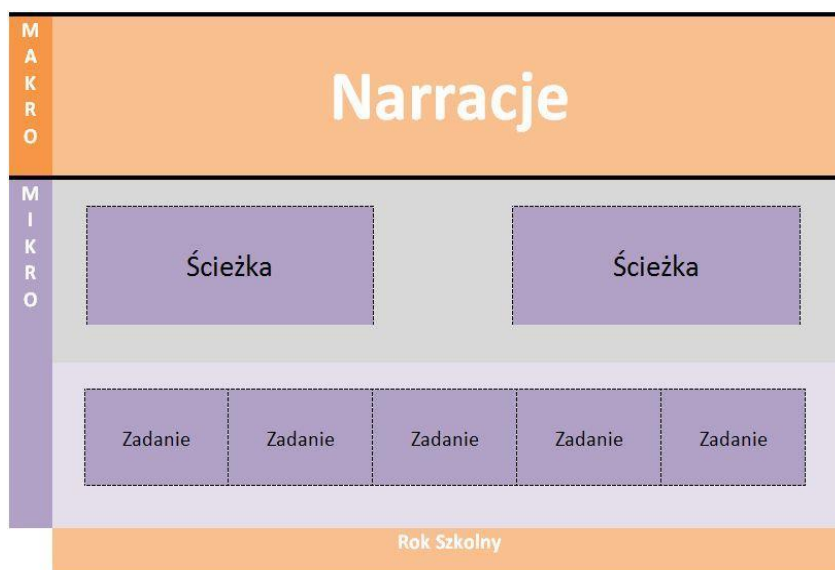
- poziomie makro, w postaci “narracji” stanowiących zarówno tło realizacji zadań, jak i łącznik dający poczucie wynikania z siebie nauczanych treści;
- poziomie mikro, w postaci proponowanych i dostosowanych do programu “zadań”, z których każde ma charakter interdyscyplinarny i wieloaspektowy, a część z nich zawarta jest w “ścieżkach”.



1.1. Funkcjonalna budowa programu

## Narracje

Cały materiał trzech lat nauki wczesnoszkolnej w programie został zorganizowany w małe partie nazwane “narracjami”. Ich głównym zadaniem jest zwiększanie zaangażowania uczniów i uczennic w proces kształcenia poprzez tworzenie tła do realizowanych w czasie roku szkolnego zadań. Każda narracja ma swój charakter i pozwala



1.2. Struktura czasowa programu

dzieciom spojrzeć na rozwiązywane problemy w swoisty sposób. Chodzi o to, aby treści kształcenia wpisać w określoną tematykę, bliską dzieciom, a jednocześnie wspomagającą wyobraźnię. Należy przy tym zaznaczyć, że narracja ma być elementem łączącym, pokazującym poznawany materiał jako całość, jednak nie musi się pojawiać w każdym realizowanym na lekcjach zadaniu.

Zajęcia w klasie pierwszej zostaną ubrane w takie narracje, jak na przykład:

- Podróżnicy i podróżniczki poznają świat - narracja, która ma w lekki sposób wprowadzić uczniów i uczennice w rzeczywistość szkolną;
- Tajni Agenci i Agentki - narracja zawierająca przede wszystkim elementy poznawania liter oraz czytania;
- Mali odkrywcy - narracja nastawiona na rozwijanie w uczniach i uczennicach ciekawości świata i chęci eksplorowania nieznanego;
- Dawno, dawno temu - narracja, która w dużej mierze pracuje nad umiejętnością budowania prostych opowieści i bajek.

Wszystkie narracje wraz z dokładnym opisem zastosowania i szczegółowo realizowanych celów kształcenia, zawarte są w rozdziale 4. *Treści kształcenia i założone osiągnięcia ucznia.*

Podsumowując, klasa, która jest w trakcie „wyprawy dokoła świata”, nie zdziwi się, gdy nauczyciel zaproponuje na przykład rysowanie map, planowanie podróży, zapoznanie się z obcymi kulturami i ich zwyczajami, liczenie długości tras i zużycia paliwa przez pojazdy. Tym samym zadania z różnych tradycyjnych dziedzin nauki zyskają dzięki narracjom kontekst zrozumiały dla dzieci.

## Ścieżki

Pod pojęciem ścieżki w programie rozumie się zestaw zadań połączonych w całość. W zależności od charakteru zadań wpisanych w tę strukturę, występują trzy rodzaje ścieżek:

1. niepodzielne, których zadania muszą być wykonane w określonej kolejności, ponieważ każde kolejne wynika z poprzedniego;
2. tematyczne, których zadania są połączone ze sobą głównie tematycznie i zalecane jest wykonanie wszystkich zadań ze ścieżki, jednak nie jest konieczne zachowanie określonej kolejności lub kolejność ta wymagana jest w nielicznych przypadkach;
3. mieszane.



Przykładami ścieżek zawartych w programie są na przykład „Leśny dzień” (dzieci zapoznają się ze środowiskiem leśnym, wcielają się w mieszkańców lasu, rozwiązują konflikt społeczny; ścieżka koncentruje się zagadnieniach z muzyki, przyrody, wiedzy społecznej i etyki) czy „Telewizja dzieci” (dzieci tworzą własną telewizję i przygotowują swoje audycje; zdobywają wiedzę o różnych przekazach medialnych). Ich przeprowadzenie do końca, wiąże się z uzyskaniem przez dzieci określonych kompetencji.

## Zadania

Najdrobniejszymi i najbardziej szczegółowymi elementami programu nauczania są zadania. Każde z nich posiada określoną strukturę, w której określone są:

- cele danego zadania - opisane są z punktu widzenia nauczyciela;
- osiągnięcia realizowane przez zadanie - opisane z punktu widzenia uczniów i uczennic;
- aktywizowane sfery inteligencji - istotne ze względu na dywersyfikację rozwoju dzieci, uwzględniają inteligencję: interpersonalną, intrapersonalną, przyrodniczą, lingwistyczną, matematyczną i logiczną, wizualną i przestrzenną, muzyczną, kinestetyczną;
- wykorzystywane w zadaniu metody pracy;
- tryb pracy - sposób organizacji zadania pod kątem pracy uczniów i uczennic: całą klasą, w grupach, w parach i indywidualny;
- zakres przedmiotowy - ze względu na cel, jakim jest uświadomienie zależności między różnymi treściami kształcenia (interdyscyplinarność);
- potrzebne materiały - w tej części opisu zadania zawierają się nie tylko przedmioty potrzebne do organizacji zajęć, ale także wszelkie warunki zewnętrzne (potrzebna przestrzeń, pogoda, pora roku itp.);
- informacja o tym, czy zadanie wykorzystuje TIK;
- szczegółowy opis zadania wraz z wyznaczonym czasem trwania.

## Organizacja zajęć edukacyjnych - sposoby realizacji celów i warunki pracy

Wskazaniem do pracy jest praca w kręgu, a w przypadku zadań przy ławkach, zalecane jest ustawienie biurek w podkowę lub koło.

## Dzień w „Grze w klasy”

Poniższe rozwiązania organizacyjne mają za zadanie takie zagospodarowanie czasu, jaki dzieci spędzają w szkole, aby realizować wszystkie kluczowe dla programu cele. W tej koncepcji, w ciągu całego dnia odbywają się różne aktywności, które można skategoryzować jako:

- zebranie,
- pracę wspólną,
- pracę grupową,
- pracę samodzielną,
- pracę zindywidualizowaną;
- czas zabawy,
- podsumowanie dnia.

Żaden z tych etapów nie ma sztywno zarysowanych ram czasowych ani kolejności (poza zebraniem i podsumowaniem dnia). Elementy te mogą się przeplatać, pojawiać w różnej kolejności i w różnym natężeniu czasowym. Może się także zdarzyć, choć nie co do zasady, że dany dzień będzie na przykład poświęcony głównie na pracę grupową. Należy jednak stwierdzić, że nie jest to rozwiązanie preferowane.

### Zebranie klasy

Każde dziecko przychodzi do szkoły z pewnym bagażem emocji i myśli. Gdyby miało od razu przystąpić do uczenia się, zwłaszcza abstrakcyjnego, bagaż ten byłby obciążeniem, odciągającym uwagę od tego, co dzieje się w klasie. Dlatego pierwszym elementem w ciągu dnia jest **zebranie klasy**. Główne cele tego etapu, z punktu widzenia nauczyciela to:

- rozpoznanie poziomu energii grupy;
- skupienie uwagi uczniów i uczennic na „tu i teraz” życia klasy.

Zebranie klasy jest dobrym momentem na zorientowanie się w ogólnym poziomie energii grupy. Dla uczniów i uczennic jest to czas, w którym mają możliwość wyrażenia swoich emocji, jednocześnie integrując się z resztą klasy, lepiej się poznając. Na tym etapie realizuje się cel rozwijania umiejętności współpracy i komunikacji, a także budowania otwartości i akceptacji.

Na tym etapie najlepiej sprawdzają się tzw. “energizery” oraz zadania integracyjne, które uwzględnione są wśród proponowanych zadań programowych.

## Praca wspólna

Jest to sposób pracy, który ma przede wszystkim zapewnić kontekst dla nauki, jednocześnie zaradzając problemowi fragmentaryzacji pracy szkolnej. W tradycyjnie zorganizowanych klasach, każda lekcja jest osobną całością. Ponieważ w „Grze w klasy” proponuje się umieszczenie każdego dnia w kontekście realizowanych narracji, praca wspólna jest czasem, kiedy można nawiązać do tego kontekstu.

W tej kategorii pracy mieszczą się takie aktywności, w które wpisują się:

- wspólne czytanie,
- tworzenie opowieści,
- oglądanie filmów,
- wspólne słuchanie muzyki;
- przeprowadzanie eksperymentów.

W ten sposób realizuje się między innymi cel tworzenia powiązań między różnymi treściami kształcenia, ponieważ w ramach opowiadanych historii, czytanych wspólnie książek oraz oglądanych filmów, dzieci mogą podejmować różne tematy, poznawać różne łączące się ze sobą elementy.

Przykładem zadania nastawionego na pracę wspólną jest np. zadanie, w którym dzieci słuchają wspólnie muzyki klasycznej powiązanej z tematyką przyrodniczą, jednocześnie wdrażając się w narrację dotyczącą lasu i świata leśnego.

## Praca grupowa

W programie preferowanym trybem pracy jest praca grupowa. Dzięki temu realizuje się takie cele nauczania jak rozwijanie umiejętności współpracy, a także wzmocnienie aktywnej postawy w sytuacjach trudnych. Jest to dobry czas na zadania niewymagające ciągłej interakcji z nauczycielem, promujące samodzielność i umiejętności samodzielnego radzenia sobie ze stawianymi problemami. Aktywności, które mają charakter pracy grupowej to m.in.:

- projekty grupowe, takie jak na przykład:
  - tworzenie książek, gazetek klasowych;
  - tworzenie programów telewizyjnych, klasowej kroniki telewizyjnej;
  - budowanie makiet (miast, Układu Słonecznego);
  - przygotowywanie sztuki teatralnej (w tym strojów, scenariusza, scenografii);

- konstruowanie własnych gier planszowych, karcianych.
- gry i zabawy edukacyjne, w tym:
  - gry karciane i kościane nastawione na rozwój umiejętności matematycznych i logicznych;
  - gry terenowe;
  - quizy.
- zadania dramowe;
- dyskusje.

Podstawowa, proponowana w programie metoda pracy zakłada, że wszyscy uczniowie i uczennice pracują nad tym samym zadaniem: wspólnie, w podgrupach lub indywidualnie. Jednak często konkretna ścieżka przewidywać będzie zarówno czytanie i pisanie, jak też rysowanie, ćwiczenia fizyczne, prowadzenie obserwacji itp. Nauczyciel czujący się pewnie w zarządzaniu klasą może zostawić uczniom swobodę w wyborze aktualnie wykonywanych zadań.

### **Praca samodzielna**

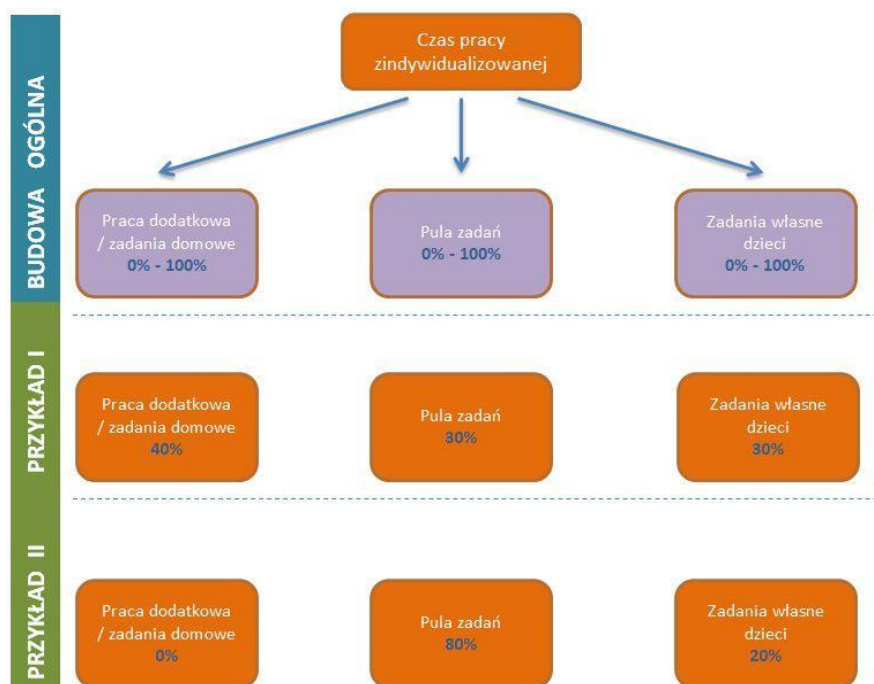
Samodzielna praca nad zadaniami to czas, w którym dzieci koncentrują się na niezależnym od siebie wykonywaniu zadań, utrwalają zdobyte umiejętności, ćwiczą określone kompetencje. Jest to szczególnie ważny moment umożliwiający dzieciom koncentrację na sobie, swoich umiejętnościach i konsekwencjach swoich działań. W ramach pracy indywidualnej zaleca się przeprowadzanie różnorodnych zadań pod względem metodycznym:

- webquesty;
- obserwacje naukowe;
- ćwiczenia;
- tworzenie portfolio;
- tworzenie moodboard'a;
- praca z książką oraz praca z internetem.

### **Praca zindywidualizowana**

To czas, w którym uczniowie i uczennice pracują według swoich potrzeb. Mogą w tym czasie:

- samodzielnie pracować nad swoimi pracami domowymi;<sup>1</sup>
- współpracować między sobą, pomagając sobie i oceniając swoje postępy;
- robić zadania programowe i ponadprogramowe według swoich zainteresowań i potrzeb.



1.3. Czas pracy zindywidualizowanej – przykłady rozwiązań

W programie zaleca się przeprowadzenie zajęć wpisujących się do kategorii pracy nad sobą raz w tygodniu. W zależności od potrzeb, czas poświęcony na taką pracę powinien wynosić od jednej do dwóch godzin lekcyjnych. Daje to

okazję dzieciom do rozwoju umiejętności identyfikacji swoich mocnych stron, budowania odpowiedzialności za podejmowane decyzje oraz poczucia wpływu na treści kształcenia. Proponuje się zorganizowanie pracy poprzez wydzielenie czasu pracy na:

- pracę dodatkową (zadania domowe),
- zadania przygotowane przez nauczyciela (z założeniem, że przygotowana pula zadań obejmuje różne zakresy przedmiotowe - co najmniej trzy),
- zadania własne dzieci (dowolnie wybrane, uzależnione tylko od dostępnych środków).

### Czas zabawy

Po okresie przedszkolnym, w którym zabawa odgrywała dominującą rolę, dziecko przechodzi nierzadko trudny etap przystosowania społecznego do warunków szkolnych. Tym ważniejsze staje się, by zabawa wciąż była obecna w codziennej aktywności dziecka, jako że stymuluje

<sup>1</sup> w klasie I nie dopuszcza się zadawania prac domowych, w takim przypadku można pomyśleć o pracach dodatkowych, jeśli takie zapotrzebowanie zgłosi dziecko

zarówno rozwój fizyczny dzieci, jak i emocjonalny (przyczynia się do uspołecznienia dziecka). Pozwala również na spontaniczną i swobodną aktywność dziecka, pozwalając mu tworzyć, odkrywać i przeżywać różne sytuacje, a także samodzielnie decydować o stopniu zaangażowania w daną aktywność.

W tym etapie można zaproponować takie metody i zadania, jak:

- gry planszowe, karciane i kościane;
- gry i zabawy ruchowe;
- zabawy taneczne i muzyczno-ruchowe;
- gry i zabawy zespołowe;
- zadania konstrukcyjne;
- odgrywanie ról;
- opieka nad klasowym pupilem;
- rozwiązywanie zagadek.

Czas spędzony w taki sposób pozwala na zapoznanie uczniów i uczennic z materiałami i treściami kształcenia, budując w nich zaangażowanie, a jednocześnie dając im radość z nauki. W ten sposób najlepiej realizuje się osiągnięcia z matematyki, języka polskiego, ale także wychowania fizycznego i społecznego.

### Podsumowanie dnia

Kończącym punktem dnia jest **podsumowanie**. To miejsce na krótkie omówienie wydarzeń całego dnia, wspólne uczczenie sukcesów i pożegnanie się.

Zaleca się przeprowadzenie podsumowania w kręgu, z zapewnieniem bezpiecznej i przyjaznej atmosfery. W tej części nie chodzi o to, żeby sprawdzać, co dzieci zapamiętały, tylko jak odbierają swoją pracę tego dnia. Jest to miejsce na domknięcie dnia pracy i wprowadzenie rytuału wyraźnie oznaczającego granice nauki i czasu wolnego. Do takiej pracy można zastosować różne techniki, na przykład:

- uzupełnianie zdań niedokończonych - forma samooceny;
- wyjawianie swojego samopoczucia w jednym zdaniu;
- tworzenie rzeźby metodą dramy;
- przedstawianie ciałem swoich emocji.

## O czym pamiętać przy pracy z programem

### Znaczenie indywidualizacji i interdyscyplinarności w programie

#### I. Indywidualizacja

Kluczowym celem indywidualizacji w programach nauczania jest zwiększenie możliwości uczniów i uczennic, a więc zarówno pomoc dzieciom zdolnym, jak i tym, których zdolności są przeciętne bądź niskie. Warto pamiętać, że najlepsze efekty indywidualnego podejścia do ucznia nie wymagają indywidualnych zajęć, lecz angażowania dzieci podczas zwykłych zajęć w pracę w małych grupach, obserwowania sposobu ich uczestniczenia w tej pracy oraz ujawniających się mocnych i słabych stron dziecka.

Indywidualizacja będzie najpełniej doświadczalna na poziomie poszczególnych zadań: ich efekty, sposoby realizacji oraz punkty ciężkości mogą być uzależnione od potrzeb i umiejętności poszczególnych uczniów i uczennic.

Szczególne rolę odgrywa indywidualizacja kształcenia w ramach tzw. “pracy zindywidualizowanej”, kiedy uczniowie i uczennice mogą rozwijać wybrane obszary, które je najbardziej interesują albo, z którymi mają szczególne problemy. Jednocześnie jest to okazja dla nauczyciela do zaproponowania różnych zadań wyrównujących lub rozszerzających realizowany program nauczania, dostosowując wybierane zadania do umiejętności i możliwości danej grupy (dokładny opis znajduje się w części dot. organizacji zajęć edukacyjnych).



\*Raz w tygodniu lub w zależności od potrzeb i możliwości



Znaczenie indywidualizacji poszczególnych zadań - zadanie nie musi koniecznie koncentrować się na jednym dziecku, chodzi również o dostosowanie do potrzeb grupy, z drugiej strony zadania wielokrotnie przewidują możliwość wykonania przez dzieci zgodnie z ich chęciami i potrzebami.

Jeszcze innym obszarem, który ma istotne znaczenie dla indywidualizacji programu nauczania, jest ocenianie. Proponowany w programie system oceniania postępów dzieci nie opiera się na anonimizujących ocenach. Najważniejszym elementem jest uświadomienie uczniom i uczennicom ich mocnych stron oraz obszarów do pracy (więcej w rozdziale 5.).

Pracując programem należy pamiętać przede wszystkim o uwzględnianiu zainteresowań i możliwości uczniów i uczennic.

W trakcie roku program przewiduje także możliwość korzystania z zadań „szytych na miarę”, dostosowanych do różnych elementów rzeczywistości szkolnej. Przewiduje się więc na przykład możliwość zorganizowania przez uczniów i uczennice wydarzeń szkolnych, wycieczek, zielonych szkół, świąt.

## **II. Interdyscyplinarność**

Realizacja treści w programie w rzeczywisty sposób ma ujmować integrację elementów łączących się ze sobą, jednocześnie pokazując złożoność różnych elementów zdobywanej wiedzy. Tym samym poniższy program ma prowadzić do zebrania spójnej wiedzy dzięki usuwaniu sztucznych podziałów między dziedzinami kształcenia, a także wykształcenia umiejętności łączenia zebranych fragmentów wiedzy.

Na poziomie proponowanych w programie zadań, interdyscyplinarność przejawia się poprzez łączenie przynajmniej dwóch zakresów przedmiotowych. Ważne jest przy tym, aby realizowane zadania nie były “nienaturalne” w swojej interdyscyplinarności, zwłaszcza, że jej główne znaczenie wynika z realizacji celu uświadomienia zależności między różnymi treściami kształcenia.

Stosowanie interdyscyplinarnych rozwiązań pozwala jednocześnie zmotywować uczniów i uczennice do pracy nad mniej lubianymi dziedzinami wiedzy.

## **Wykorzystanie nowoczesnych technologii w programie**

Uczniowie i uczennice mają korzystać z narzędzi informatycznych nie w oderwaniu od treści kształcenia, jak funkcjonuje to w wielu dotychczasowych programach nauczania, ale w taki

sposób, który ułatwia zbieranie i przetwarzanie wiedzy oraz pozwala na dalsze jej rozwijanie. Zastosowanie TIK sprawi również, że dla uczniów i uczennic, którzy są przyzwyczajeni do korzystania z technologii na co dzień, edukacja będzie bardziej angażująca, a jednocześnie nieoderwana od naturalnego środowiska życia.

Prostym sposobem wykorzystania nowych technologii jest na przykład prowadzenie przez dzieci bloga klasowego. W programie przygotowane są zadania, które uwzględniają możliwość prezentowania wyników pracy uczniów w internecie. Prowadzenie bloga przez dzieci ma dużo zalet:

1. poznawanie sposobu powstawania stron internetowych;
2. poczucie bycia twórcą;
3. poczucie, że praca ma cel i cel ten może być ujawniony i upubliczniony.

Jednocześnie program przewiduje zastosowanie w procesie kształcenia gier komputerowych, które urozmaicają naukę i pozwalają dzieciom ćwiczyć swoje umiejętności i zdobywać wiedzę w sposób bardziej dostępny.

Bardzo ważnym elementem programu jest rozwijanie umiejętności korzystania z internetu, w zakresie wyszukiwania informacji oraz poznanie zasad komunikacji za pośrednictwem internetu. Dlatego realizując program należy zwrócić uwagę, aby dzieci miały w miarę częsty dostęp do komputerów tak, aby korzystanie z nich nie było nagrodą, czy wydarzeniem - wręcz przeciwnie mają się one stać narzędziami, takimi jak zeszyt czy linijka.

## **Aktywizowanie różnych sfer inteligencji**

### **I. Inteligencja interpersonalna, intrapersonalna**

W programie nauczania szczególną uwagę zwraca się na emocje, które stanowią element przekazywanych treści. Dzieci mają rozmawiać o swoich uczuciach oraz wrażeniach z lekcji, opowiadać o tym, jak im się współpracowało przy różnych zadaniach z innymi, np. w części podsumowującej dzień pracy.

W tej sferze program przewiduje też zajęcia integracyjne oraz nastawione na budowanie cieplej, akceptującej atmosfery. Wykonywanie takich zadań przez dzieci pozwala na:

- ujawnienie i rozwiązanie konfliktów wewnątrz grupy;

- budowanie więzi przez dzieci z innymi dziećmi, z którymi na co dzień mają mniejszy kontakt, co zapobiega podziałom w klasie lub je łagodzi.

W ten sposób poszczególne zadania pomagają i dają okazję dzieciom na nazwanie tego, co się dzieje i na wypracowanie adekwatnych rozwiązań. Dysponując takimi obserwacjami, nauczyciel może skorzystać z okazji i pomóc dzieciom nazwać to, co się dzieje i wspólnie z nimi wypracować rozwiązania.

Program koncentruje się na wzmacnianiu silnych stron uczniów i uczennic, dlatego warto pamiętać o tym, aby dzieci odbywały zajęcia, dzięki którym potrafią je wskazywać i określać.

## **II. Inteligencja przyrodnicza, logiczna i matematyczna, lingwistyczna**

W ramach programu zachęca się do rozwijania sfery intelektualnej uczniów i uczennic poprzez wykorzystanie gier i zabaw, jako ważnej metody edukacyjnej, a nie tylko elementu dającego dzieciom wytchnienie od codziennej pracy.

Pracując programem należy także pamiętać o rozwijaniu w dzieciach krytycznego spojrzenia na zdobywaną wiedzę. Niech uczniowie i uczennice zadają pytania, dociekają, zastanawiają się. Treści nie powinny im być przekazywane “na tacy” w formie pogadank, które są nieangażujące i najczęściej nieciekawe.

## **III. Inteligencja wizualna i przestrzenna, muzyczna**

Przy pracy programem zachęca się do korzystania z rozwiązań twórczych w zapoznawaniu i utrwalaniu wiedzy. Rozwijanie sfery twórczej stanowi element wpływu na postawę empatyczną i proaktywną.

## **IV. Inteligencja kinestetyczna**

W programie zaleca się zwrócenie szczególnej uwagi na doświadczenia kinestetyczne uczniów i uczennic, postrzeganie poprzez dotyk i fizyczne doświadczanie pewnych stanów, procesów.

## ROZDZIAŁ 4. TREŚCI KSZTAŁCENIA I ZAŁOŻONE OSIĄGNIĘCIA UCZNIA

### Podstawa programowa a program „Gra w klasy: rozwój bez granic”

Poniższy program nauczania realizuje w pełni wymagania podstawy programowej ujętej w Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz.U. z 2009 r., nr 4 poz. 17), przy czym należy zwrócić uwagę, że została ona dokładnie przeanalizowana i przetransponowana na jego potrzeby wraz z wyszczególnieniem przykładowych wskaźników opisujących realizację poszczególnych osiągnięć. Szczegółowe informacje co do realizowanych w programie osiągnięć, a także analiza podstawy programowej zawarte są w „Załączniku nr 1: Analiza podstawy programowej”.

### Edukacja polonistyczna

#### Po klasie I

- Porozumiewanie się w sposób zrozumiały i kulturalny;
- Umiejętność pisanie i czytania;
- Małe formy teatralne.

#### Po klasie III

- Korzystanie z informacji;
- Analiza i interpretacja tekstów;
- Tworzenie wypowiedzi w formie ustnej i pisemnej.

### Edukacja muzyczna

#### Po klasie I

- Śpiewanie oraz proste schematy rytmiczne;
- Słuchanie oraz przekazywanie wrażeń;
- Znajomość społecznych uwarunkowań dotyczących muzyki.

### Po klasie III

- Śpiewanie oraz inna aktywność muzyczna;
- Znajomość podstawowych elementów muzyki;
- Aktywne słuchanie oraz analiza muzyczna;
- Tworzenie muzyki.

## Edukacja plastyczna

### Po klasie I

- Działanie twórcze na płaszczyźnie oraz w przestrzeni;
- Działanie twórcze teatralne oraz regionalne;
- Znajomość dziedzin sztuki.

### Po klasie III

- Umiejętność osobistej oraz społecznej percepcji sztuki;
- Działalność twórcza, tworzenie projektów;
- Znajomość podstawowej wiedzy teoretycznej.

## Edukacja społeczna

### Po klasie I

- Znajomość systemu wartości;
- Współdziałanie z rówieśnikami;
- Znajomość funkcji rodziny;
- Znajomość przynależności społeczno-narodowej.

### Po klasie III

- Posiadanie zinternalizowanych wartości moralnych;
- Identyfikacja z rodziną oraz jej tradycjami;
- Znajomość sposobów komunikacji w relacjach międzyludzkich;
- Tożsamość kulturowa oraz narodowa;
- Znajomość uwarunkowań społecznych związanych z pracą oraz bezpieczeństwem.

## **Edukacja przyrodnicza**

### **Po klasie I**

- Rozumienie oraz szanowanie świata roślin i zwierząt;
- Rozumienie warunków atmosferycznych.

### **Po klasie III**

- Prowadzenie prostych obserwacji oraz eksperymentów;
- Znajomość wybranych ekosystemów;
- Znajomość krajobrazu Polski;
- Wyjaśnianie zależności przyrodniczych związanych z porami roku;
- Podejmowanie działań związanych z ochroną przyrody;
- Znajomość relacji między fauną a florą;
- Dbłość o zdrowie oraz racjonalne odżywianie się.

## **Edukacja matematyczna**

### **Po klasie I**

- Klasyfikacja oraz operacje na zbiorach;
- Określanie kierunków oraz dostrzeganie symetrii;
- Umiejętność liczenia (do 20) oraz dodawania i odejmowania (do 10);
- Umiejętność dokonywania prostych pomiarów;
- Proste obliczenia pieniężne.

### **Po klasie III**

- Umiejętność prowadzenia operacji na liczbach (do 100) oraz liczenia (do 1000);
- Umiejętność rozwiązywania zadań;
- Proste obliczenia pieniężne;
- Dokonywanie prostych pomiarów (ważenie, odmierzanie, odczytywanie temperatury);
- Znajomość kalendarza oraz zegara;
- Znajomość podstawowych figur matematycznych, symetria;
- Znajomość liczb w systemie rzymskim.

## Zajęcia komputerowe

### Po klasie I

- Znajomość podstaw obsługi komputera;
- Znajomość bezpieczeństwa oraz higieny pracy z komputerem.

### Po klasie III

- Znajomość podstaw obsługi komputera oraz programów komputerowych;
- Umiejętność wyszukiwania i korzystania z informacji za pośrednictwem komputera.
- Umiejętność tworzenia tekstów i rysunków za pośrednictwem komputera.

## Zajęcia techniczne

### Po klasie I

- Wykorzystanie sił przyrody;
- Umiejętność obsługi urządzeń domowych;
- Konstruowanie oraz budowanie;
- Wiedza na temat dbałości o innych i bezpieczeństwa podczas pracy.

### Po klasie III

- Znajomość środowiska technicznego;
- Umiejętność organizacji pracy;
- Umiejętności obróbki materiałów;
- Dbłość o bezpieczeństwo własne i innych.

## Wychowanie fizyczne

### Po klasie I

- Doświadczenie w uczestniczeniu w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną;
- Umiejętność zabawy piłką;
- Dbłość o prawidłową postawę;
- Wiedza na temat chorób i zagrożeń z ich strony;
- Świadomość istnienia osób niepełnosprawnych.



### Po klasie III

- Umiejętności z zakresu sprawności fizycznej;
- Umiejętności z zakresu treningu zdrowotnego;
- Umiejętności sportowe i wypoczynkowe;
- Umiejętności z zakresu bezpieczeństwa i edukacji zdrowotnej.

Realizując program nauczania należy przede wszystkim zwrócić uwagę na elementy silnie koncentrujące się na potrzebach i możliwościach uczniów i uczennic. W związku z tym przygotowane scenariusze lekcyjne w największym stopniu koncentrują się na stosowaniu metod aktywnych i aktywizujących, ogromną rolę przykładając do gier oraz uczenia się na własnym doświadczeniu (tzw. hands-on education).

Zadania proponują wielokrotnie rozwiązania nietypowe dla wychowania fizycznego:

- ćwiczenia z zakresu kreatywnego myślenia (w tym tworzenie sieci skojarzeń);
- metody dramowe;
- metody uczenia się poprzez nauczanie innych.

Jednocześnie w scenariuszach można znaleźć wiele elementów interdyscyplinarnych, których wprowadzenie pozwala na uatrakcyjnienie zajęć oraz stworzenie połączeń z innymi dziedzinami wiedzy i poznania.

Koncentrując się na umiejętnościach inter- i intrapersonalnych dzieci, w zadaniach zwraca się szczególną uwagę na integrowanie grupy, omówienie ćwiczeń pod kątem emocjonalnym (radzenie sobie z przegraną, przewycięzanie swoich słabości) i przekazanie informacji zwrotnej. Realizując program należy pamiętać, że nie są to elementy fakultatywne, które można zrobić, ale które powinny być zrobione, aby zapewnić swojej grupie rzeczywiście całościowy i zrównoważony rozwój.

### Etyka - propozycja realizacji w klasach I-III

Przygotowując program nauczania dla klas I-III brano również pod uwagę podstawę programową z etyki. Została ona zanalizowana przez zespół metodyków i dostosowana do potrzeb programu. Etyka jako taka nie może być uczona w oderwaniu od rzeczywistości czy praktyki szkolnej. Dlatego zdecydowano się uwzględnić osiągnięcia z etyki w ramach proponowanych zadań i scenariuszy lekcyjnych. Zgodnie z założeniami projektu „Gra w klasy: rozwój bez granic” przedmiot ten został zintegrowany z innymi, a jego realizacja opiera się na indywidualizacji procesu nauczania oraz uwzględnieniu różnych sfer

rozwojowych uczniów i uczennic. Oznacza to, że etyka w programie nie stanowi przedmiotu wydzielonego i niezależnie realizowanego, ale jej osiągnięcia są brane pod uwagę przy okazji omawiania lektur, jak i przy okazji pozyskiwania wiedzy i umiejętności innego rodzaju.

## **Cele wprowadzenia etyki do zadań programu nauczania**

- rozbudzenie wrażliwości moralnej uczniów i uczennic;
- rozwinięcie umiejętności rozpoznawania i hierarchizowania podstawowych wartości;
- rozwinięcie umiejętności zabierania głosu w dyskusji, mówienia o sobie, otwarcia na to, co mówią inni;
- rozwinięcie umiejętności przedstawiania własnych racji,
- orientacja w głównych systemach etycznych;
- uświadomienie uczniom i uczennicom istnienia różnic kulturowych oraz ich konsekwencji w codziennym życiu;
- otwarcie uczniów i uczennic na inność i różnorodność poglądów;
- umiejętność dawania przykładów, obrazujących ważne problemy etyczne.

## **Osiągnięcia dla klasy I**

Znajomość zasad funkcjonujących między ludźmi

- dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi podczas zabaw oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania
- dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi w sytuacjach zadaniowych oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania
- dziecko zna podstawowe zasady grzecznościowe (wie, że inni mogą od niego oczekiwać, aby grzecznie się do nich zwracało, ustępowało osobom starszym miejsca w autobusie, podawało upuszczony przedmiot itp.)

Świadomość konsekwencji niewłaściwego zachowania oraz radzenie sobie z trudnymi emocjami

- dziecko zna konsekwencje zaspokajania swoich pragnień kosztem innych osób
- dziecko zna konsekwencje niszczenia swojego otoczenia
- dziecko zna inne niż niszczenie otoczenia metody zaspokajania własnych emocji i potrzeb, takich jak: złość, zapewnienie sobie wygody, chęć tworzenia itp.

#### Praca na postawach: prawda i kłamstwo

- dziecko wie, co oznaczają takie pojęcia jak prawdomówność i szczerłość
- dziecko zna konsekwencje kłamstwa
- dziecko potrafi opisać, jak się czuje, kiedy ktoś je okłamuje
- dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo skierowane do niego
- dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo, kiedy jest jego świadkiem

#### Praca na postawach: obmowa

- dziecko zna konsekwencje obmawiania kogoś
- dziecko wie, jak może reagować w sytuacji, w której jest świadkiem obmowy
- dziecko wie, jak może reagować w sytuacji, w której jest obiektem obmowy
- dziecko wie, co to jest obmowa i zna różnice między obmawianiem a rozmową na czyjś temat

#### Praca na postawach: obchodzenie się z cudzą własnością

- dziecko zna konsekwencje zabierania cudzej własności bez pozwolenia
- dziecko zna zasady savoir-vivre'u dotyczące pożyczania
- dziecko zdaje sobie sprawę z konsekwencji nieoddania komuś pożyczonej rzeczy
- dziecko zna sposoby na to, jak zwiększyć szanse zapamiętania kwestii, które są dla niego ważne
- dziecko potrafi upomnieć się o oddanie pożyczonej rzeczy dziecko zna zasady savoir-vivre'u dotyczące pożyczania

#### Praca na postawach: pomaganie innym

- dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym
- dziecko zna konsekwencje nieudzielenia komuś pomocy, w sytuacji, kiedy ktoś o nią prosi lub w sposób widoczny jej potrzebuje

#### Świadomość różnic społeczno-gospodarczych

- dziecko wie, że ludzie żyją w różnych warunkach (kulturowych, finansowych etc.)
- dziecko wie, jakie mogą być konsekwencje obnoszenia się ze stanem majątkowym

- dziecko wie, jakie mogą być konsekwencje dokuczania innym

### Osiągnięcia po klasie III:

#### Tolerancja i szacunek dla innych

- dziecko rozumie, że ludzie zasługują na równe prawa niezależnie od miejsca urodzenia, wyglądu, religii, statusu materialnego
- dziecko wie, dlaczego istnieją normy społeczne dotyczące okazywania szacunku osobom starszym
- dziecko zna normy kulturowe dotyczące okazywania szacunku osobom starszym

#### Budowanie samoświadomości

- dziecko potrafi wymienić kwestie, na które ma wpływ i te, na które nie ma
- dziecko potrafi powiedzieć, na czym mu zależy
- dziecko potrafi rozpoznać (na niezbyt złożonych przykładach), czy dane działanie wyrządza komuś krzywdę, czy nie
- dziecko zna inne (niż niszczenie otoczenia) metody zaspokajania własnych emocji i potrzeb, takich jak: złość, zapewnienie sobie wygody, chęć tworzenia itp.

#### Praca na postawach: pomaganie innym II

- dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym
- dziecko zna konsekwencje nieudzielenia komuś pomocy, w sytuacji, kiedy ktoś o nią prosi lub w sposób widoczny jej potrzebuje
- dziecko potrafi opisać, jak się czuje, kiedy potrzebuje pomocy
- dziecko wie, w jaki sposób może zareagować, jeśli czuje, że komuś dzieje się krzywda

#### Praca na postawach: prawda i kłamstwo II

- dziecko wie, co oznaczają takie pojęcia jak: prawdomówność, szczerłość
- dziecko zna konsekwencje kłamstwa
- dziecko potrafi opisać, jak się czuje, kiedy ktoś je okłamuje
- dziecko zna zalety postawy związanej z byciem prawdomównym, szczerym
- dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo skierowane do niego
- dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo, kiedy jest jego świadkiem

- dziecko wie, jakie korzyści można mieć z ujawnienia prawdy (przeciwstawienia się kłamstwu)
- dziecko wie, w jakich sytuacjach szczególnie ważne jest przeciwstawienie się kłamstwu
- dziecko potrafi postawić się w sytuacji osoby okłamanej

#### Praca na postawach: obmowa II

- dziecko zna konsekwencje obmawiania kogoś
- dziecko wie, jak może reagować w sytuacji, w której jest świadkiem obmowy
- dziecko wie, jak może reagować w sytuacji, w której jest obiektem obmowy
- dziecko wie, co to jest obmowa i zna różnice między obmawianiem a rozmową na czyjś temat
- dziecko potrafi oceniać zachowania bohaterów baśni, opowiadań, legend i komiksów z perspektywy ich prawdopodobności oraz ich odwagi w kwestii przeciwstawiania się kłamstwu i obmowie

#### Praca na postawach: obchodzenie się z cudzą własnością II

- dziecko zna konsekwencje zabierania cudzej własności
- dziecko wie, jak może naprawić wyrządzoną szkodę
- dziecko zna konsekwencje naprawienia wyrządzonej szkody
- dziecko potrafi dostrzec, kiedy postaci z baśni, opowiadań, legend, komiksów nie przestrzegają reguły „nie kradnij”

#### Budowanie relacji międzyludzkich

- dziecko wie, jakie cechy chciałoby, aby miał jego przyjaciel
- dziecko wie, czym jest dla niego przyjaźń
- dziecko wie, w jaki sposób można pielęgnować przyjaźń

#### Budowanie relacji z przyrodą i otoczeniem

- dziecko wie, że człowiek i przyroda mają na siebie wzajemny wpływ
- dziecko wie, do czego może prowadzić brak dbania o przyrodę
- dziecko zna sposoby ochrony przyrody

- dziecko zna konsekwencje niszczenia swojego otoczenia

Nauczycielom, którzy będą szczególnie zainteresowani realizacją osiągnięć z etyki w ramach nauczanego materiału zaleca się uważność na bieżące procesy i codzienne postawy uczniów i uczennic. W ramach zadań warto poświęcić czas na omówienie kwestii szczególnie problematycznych i trudnych (np. różnice kulturowe).

Z konkretnych metod szczególnie korzystne są wszelkie ćwiczenia angażujące dzieci w wyrażanie własnej tożsamości oraz budowanie świadomości kulturowej:

- zadania dramowe, zwłaszcza wykorzystujące techniki symulacji sytuacyjnej, gorącego krzesła czy wczuwania się w czyjąś sytuację;
- metody, które uczą poprzez metaforę, pozwalającą na interpretację indywidualną, dostosowaną do potrzeb każdego dziecka poprzez jego własne postrzeganie i rozumienie. Do takich metod należą np. baśnie terapeutyczne;
- dyskusja i wszelkie metody uczące dzieci wypowiedzenia własnych odczuć, opinii, przedstawiania swojego poglądu;
- spotkania z ekspertami, w trakcie których dzieci mogą zadawać pytania i wykonać zadanie wiążące się z profesją eksperta. Poznają dzięki temu różne sposoby myślenia i poglądy.

## Psychologia życia codziennego - dodatkowe osiągnięcia dla klas I-III

W programie osiągnięcia związane z kompetencjami psychologicznymi nie wskazują zakresu wiedzy, który dziecko powinno osiąść. Koncentrują się natomiast na rozwijaniu określonych umiejętności i kompetencji emocjonalno-społecznych. Realizacja osiągnięć ma na celu pomóc nauczycielowi korzystającemu z programu „Gra w klasy: rozwój bez granic” najpełniej rozwijać możliwości swoje, jak i klasy w kontekście społecznym.

### I. Rozwinięcie umiejętności „rozumienia siebie”

Uczniowie i uczennice dowiadują się, w jaki sposób radzić sobie ze swoimi emocjami oraz diagnozować ich pochodzenia. Jednocześnie dostrzegają swoją wartość. Dzieci kończące I etap edukacyjny potrafią wskazać swoje mocne strony i radzić sobie z niepowodzeniami. Zwracają uwagę na swoje zachowanie oraz działania wobec innych. Starają się obserwować same siebie oraz stawiają przed sobą wyzwania, aby móc się dalej rozwijać.

## II. Rozwinięcie umiejętności związanych z kontaktem się z innymi

Uczniowie i uczennice kończące klasę trzecią potrafią komunikować się w sposób, który nie obraża innych. Umieją przedstawić swoje zdanie, jednocześnie biorąc pod uwagę potrzeby i uczucia osób je otaczających. Starają się rozwiązywać konflikty w sposób im dostępny. Dzieci kończące I etap edukacyjny wiedzą, jak różne emocje są wyrażane przez innych i jakie źródło mogą mieć niektóre zachowania. Współpracują w grupie, potrafią działać w zgodzie z innymi. Jednocześnie są asertywne.

## III. Rozwinięcie umiejętności myślenia twórczego

Uczniowie i uczennice znają metody pozwalające na poszukiwanie rozwiązań niestandardowych, kreatywnych. Korzystają w ramach pracy własnej z takich metod, jak burza mózgów czy mapa myśli. Wiedzą, jakie są korzyści wyjścia poza utarte ścieżki myślowe. Nie boją się podejmować wyzwań i są otwarte na przyjmowanie informacji zwrotnej.

### Treści kształcenia i rozkład materiału

Całość programu została stworzona tak, aby wprowadzać dzieci w każdy z tematów i pogłębiać związane z nimi kompetencje.

- **emocje** – są wywoływane przez doświadczenia ważne dla dziecka. Reakcje emocjonalne są naturalną reakcją na te doświadczeniach. Może to być zespół zmian cielesnych i psychicznych jak np. pobudzenie fizjologiczne, uczucia, procesy poznawcze i reakcja na dana sytuację. Dany obszar programu skupiony jest na rozwijaniu umiejętności rozpoznawania emocji oraz powiększaniu zasobów radzenia sobie ze stresem.
- **komunikacja i postawa asertywna** – wspierają nie tylko umiejętności pracy w grupie, osiąganie celów, ale też znacząco wpływają na jakość procesu edukacji. Zadanie z tego obszaru ćwiczą umiejętności aktywnego słuchania i asertywnego komunikowania własnych potrzeb oraz opinii.
- **twórcze myślenie** – rozwijanie twórczego myślenia wiąże się z rozbudzaniem w dzieciach postawy ciekawej świata oraz kreatywnego rozwiązywania problemów. Celem jest wprowadzenie myślenia dywergencyjnego, czyli odnajdywaniu wielu rozwiązań w każdej sytuacji.



- **poczucie własnej wartości** – pozytywna samoocena to wiara we własne umiejętności i możliwości poradzenia sobie z każdym problemem. Równocześnie jest to przekonanie, że każdy ma prawo do realizowania własnych potrzeb i planów.
- **szczęście** – celem zadań z tego obszaru jest utrwalanie w dzieciach przekonania, że same są odpowiedzialne za własne poczucie szczęścia. Dzieci zapoznają się z metodami formułowania własnych celów i dążenia do ich realizacji. Zadania skłaniają do refleksji nad tym, co czyni mnie szczęśliwym.
- **rozwiązywanie konfliktów** – konflikty są nieodłącznym elementem sytuacjach grupowych. Są naturalną konsekwencją tego, że każdy jest unikalną jednostką. Ta odmienność może być także zasobem. Aby tak było, musimy umieć skutecznie i z szacunkiem dla wszystkich stron rozwiązywać konflikty.
- **dbanie o relacje** – osiągnięcia tego obszaru skupiają się na rozwijaniu umiejętności polepszania relacji z innymi poprzez komunikację, okazywanie uczuć oraz szacunku w stosunku do drugiej osoby. Zapoznaje dzieci z powszechnymi błędami atrybucji podczas oceny zachowania innych.
- **wpływ grupy** – jest nie tylko jednym z kluczowych elementów dorastania, ale również ważnym aspektem kolejnych etapów życiowych. Ten obszar stara się odpowiedzieć na pytania: dlaczego grupy są potrzebne i jak się tworzą, jakie procesy zachodzą w grupie (takich jak konformizm, rozproszenie odpowiedzialności, zwiększenie produktywności itp.).
- **zmysły** – zadania tego obszaru pozwalają dziecku dokładnie poznać zmysły człowieka. Zapoznaje dzieci z powszechnymi błędami percepcji takie jak złudzenia czy iluzje spostrzegania oraz z tym jak odbiór zmysłów może wpływać na samopoczucie.
- **różnice kulturowe** – Celem jest nabywanie wrażliwości na różnice kulturowe. Osiągnięcia mają również zapoznać dzieci ze stereotypami. Dzięki zrozumieniu skąd się biorą, zapobiega ich powstawaniu i pomaga radzić sobie z ich funkcjonowaniem w społeczeństwie.

- **myślenie o śmierci** – temat wyjątkowo trudny, a jednocześnie szczególnie ważny w szczególności, kiedy doświadczenia dzieci z grupy rówieśniczej znacząco się różnią, a któreś dziecko doświadczyło osobiście straty.
- **odżywianie** – na obecnym etapie rozwoju zachodniej cywilizacji problemy z odżywianiem zajmują znaczące miejsce. Nie tylko coraz częściej wśród dzieci pojawia się nadwaga, ale również problemy takie jak anoreksja czy bulimia. Celem jest nabywanie zdrowych nawyków żywieniowych oraz uzmysłowienie dzieciom, że emocje mają wpływ na sposób odżywiania się.

Obszar	Osiągnięcie	Kod
Emocje	dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje	Int-Psych-I-III.1.1(od)
	dziecko wie, że każdy ma prawo do swoich emocji	Int-Psych-I-III.1.2(od)
	dziecko rozumie różnicę między odczuwaniem (emocji) a zachowaniem (reakcją na emocję)	Int-Psych-I-III.1.3(od)
	dziecko zna podstawowe emocje, wie, czym się charakteryzują	Int-Psych-I-III.1.4(od)
	dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)	Int-Psych-I-III.1.5 (od)
	dziecko wie, jak na różne sposoby może wyrażać swoje emocje	Int-Psych-I-III.1.6(od)
	dziecko wie, w jaki sposób można rozpoznawać emocje u innych ludzi	Int-Psych-I-III.1.7(od)
	dziecko wie, że emocje są naturalną częścią życia oraz, że są zawsze obecne w życiu człowieka i zwierząt	Int-Psych-I-III.1.8(od)
	dziecko wie, że zwierzęta również odczuwają emocje	Int-Psych-I-III.1.9(od)
	dziecko wie, że warto dbać o swój stan emocjonalny i wie, jak może to robić	Int-Psych-I-III.1.10(od)
	dziecko zna sposoby radzenia sobie ze stresem	Int-Psych-I-III.1.11(od)
Zasady komunikowania się	dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do własnych potrzeb i opinii	Int-Psych-I-III.2.1(od)
	dziecko potrafi komunikować się asertywnie, czyli z szacunkiem do innych	Int-Psych-I-III.2.2(od)
	dziecko potrafi sformułować jasny komunikat	Int-Psych-I-III.2.3(od)
	dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli z uwagą i zrozumieniem	Int-Psych-I-III.2.4(od)
	dziecko potrafi słuchać aktywnie, czyli aktywnie wyraża zrozumienie dla wypowiedzi drugiej osoby	Int-Psych-I-III.2.5(od)

<b>Twórcze myślenie</b>	dziecko potrafi rozwiązywać problemy wykorzystując techniki twórczego myślenia	Int-Psych-I-III.3.1 (od)
	dziecko potrafi przełamywać schematy myślowe (twórcze myślenie)	Int-Psych-I-III.3.2 (od)
<b>Poczucie własnej wartości</b>	dziecko zna pojęcie akceptacji	Int-Psych-I-III.4.1(od)
	dziecko wie, że konkretne osiągnięcia nie wpływają na jego wartość jako człowieka	Int-Psych-I-III.4.2(od)
<b>Szczęście</b>	dziecko dba o własne potrzeby i komunikuje je	Int-Psych-I-III.5.1(od)
	dziecko zna zalety posiadania czasu dla siebie	Int-Psych-I-III.5.2(od)
	dziecko wie, że każdy ma prawo dążyć do szczęścia	Int-Psych-I-III.5.3(od)
	dziecko zastanawia się, co czyni go szczęśliwym	Int-Psych-I-III.5.4(od)
<b>Konflikty</b>	dziecko posiada umiejętność radzenia sobie z własnymi emocjami w sytuacji konfliktowej	Int-Psych-I-III.6.1(od)
	dziecko wie, jak może się zachować w sytuacji konfliktu	Int-Psych-I-III.6.2(od)
<b>Relacje</b>	dziecko wie, że pozytywne komunikaty wzmacniają relacje	Int-Psych-I-III.7.1(od)
	dziecko wie, że słuchanie innych pozytywnie wpływa na relacje	Int-Psych-I-III.7.2(od)
	dziecko wie, że zwracanie uwagi na czyjeś emocje, potrzeby pozytywnie wpływa na relacje	Int-Psych-I-III.7.3(od)
	dziecko potrafi rozdzielić ocenę zachowania danej osoby od oceny tej osoby	Int-Psych-I-III.7.4(od)
	dziecko wie, że dawanie samo w sobie może wywoływać przyjemne emocje	Int-Psych-I-III.7.5(od)
	dziecko wie, że istnieje reguła wzajemności w relacjach międzyludzkich	Int-Psych-I-III.7.6(od)
<b>Ja a grupa</b>	dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zabawy	Int-Psych-I-III.8.1(od)
	dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych	Int-Psych-I-III.8.2(od)
<b>Zmysły</b>	dziecko wie, że muzyka wpływa na samopoczucie	Int-Psych-I-III.9.1(od)
	dziecko potrafi rozpoznać iluzje spostrzegania, złudzenia, obrazki wieloznaczne	Int-Psych-I-III.9.2(od)
	dziecko wie, jakimi zmysłami posługuje się człowiek	Int-Psych-I-III.9.3(od)
<b>Różnice kulturowe</b>	dziecko wie, że różne kultury to nie tylko odmienne języki i warunki życia, ale również odmienne zachowania czy sposób wyrażania emocji	Int-Psych-I-III.10(od)
<b>Myślenie o śmierci</b>	dziecko rozumie, że życie zawsze kończy się śmiercią	Int-Psych-I-III.11(od)
<b>Odżywianie</b>	dziecko wie, że sposób odżywiania wpływa na samopoczucie	Int-Psych-I-III.12(od)

Nauczycielom, którzy więcej uwagi chcieliby poświęcić wymienionym kompetencjom polecamy przede wszystkim uważność na bieżące procesy i emocje dzieci. Zadawanie pytań: co w danej sytuacji im przeszkadza, co pomaga, co chciałyby powiedzieć – może być niezwykle skutecznym narzędziem w rozwijaniu tych kompetencji. Czas poświęcony na spontaniczną rozmowę w klasie w połączeniu z otwartością na odmienne opinie uczniów i uczennic jest sprawdzonym narzędziem. Takim narzędziem jest również pozostawienie przestrzeni – aby dzieci same rozwiązały konflikty między sobą zanim nauczyciel wkroczy z siłą autorytetu.

Z konkretnych metod szczególnie korzystne są wszelkie ćwiczenia angażujące dzieci we współpracę i wyrażanie własnej tożsamości:

- rozwijające są ćwiczenia dramatyczne, które polegają na nauczaniu przez działanie. Aktywnie angażują uczestników i uczestniczki w tworzenie i przeżywanie omawianych zagadnień;
- metody, które uczą poprzez metaforę, pozwalającą na interpretację indywidualną, dostosowaną do potrzeb każdego dziecka poprzez jego własne postrzeganie i rozumienie. Do takich metod należą np. baśnie terapeutyczne.
- dyskusja, i wszelkie metody uczące dzieci wyrażania własnych odczuć, opinii.

### Przedsiębiorczość - dodatkowe osiągnięcia dla klas I-III

Poniższe osiągnięcia, co do zasady, nie wskazują zakresu wiedzy, które dziecko powinno osiągnąć. Koncentrują się natomiast na rozwijaniu określonych umiejętności i kompetencji emocjonalno-społecznych. Realizacja osiągnięć nie jest wymagana, natomiast szczegółowa lista ma pomóc nauczycielowi korzystającemu z programu „Gra w klasy: rozwój bez granic” najlepiej rozwijać możliwości swoje, jak i klasy, z którą pracuje.

Twórcy programu w pierwszych trzech latach edukacji szkolnej proponują skoncentrowanie pracy na zapoznawaniu dzieci z funkcjonowaniem na rynku produktów i usług. Znajomość środków płatniczych i umiejętność posługiwania się nimi w typowych sytuacjach dnia codziennego, to jedno z podstawowych kompetencji, jakie dzieci powinny osiągnąć.

Jednak program idzie o krok dalej, biorąc pod uwagę potrzeby nowoczesnego społeczeństwa, w którym jednostki nie powinny być bierne, a ich sukces i poczucie spełnienia życiowego jest uzależnione od zaradności i życiowej przedsiębiorczości. Stąd pojawiły się w programie dwa osiągnięcia „dziecko potrafi wskazać proste sposoby zarobienia pieniędzy” oraz „dziecko

odkrywa własne talenty i zdolności”. Jednym ze szczegółowych celów programu nauczania jest rozwijanie w dzieciach proaktywności i zaradności. Te dwa osiągnięcia są jego istotną realizacją. Chodzi o to, by dzieciom dać narzędzia do poznawania swoich silnych stron i zachęcić do ich rozwijania – nie ma przy tym znaczenia czy zdolności te mają charakter czysto intelektualny. Według twórców programu niezwykle ważne jest dostrzeganie wszystkich umiejętności dzieci i ich rozwijanie, dzięki czemu lepiej motywują się do pracy w obszarach, których jeszcze nie znają.

	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
środki płatnicze	dziecko rozróżnia monety i banknoty	Int-Przed-I.1(od)	dziecko wskazuje monety i banknoty dziecko opisuje, czym się różni moneta od banknotu
	dziecko wie, że pieniądź służy do płacenia za usługi i towary	Int-Przed-I.2(od)	dziecko opisuje, do czego służy pieniądź dziecko płaci np. za wycieczki klasowe, składki
	dziecko wie, czym jest karta płatnicza	Int-Przed-I.3(od)	dziecko zapytane wyjaśnia, czym jest karta płatnicza dziecko rozróżnia kartę płatniczą od innych środków finansowych (banknoty, monety)
	dziecko potrafi wskazać proste sposoby zarobienia pieniędzy	Int-Przed-I.4(od)	dziecko wymienia proste sposoby zarobienia pieniędzy dziecko wymyśla sposoby zarobienia pieniędzy na określony cel
dziecko jako konsument	dziecko wie, jak zrobić zakupy (np. sklep, budka z lodami, jarmark)	Int-Przed-I.5(od)	dziecko odgrywa scenki "w sklepie" dziecko opisuje proces robienia zakupów
	dziecko zna przybliżoną wartość produktów i usług, z których korzysta	Int-Przed-I.6(od)	dziecko wymienia przybliżoną wartość produktów i usług dziecko szereguje produkty lub/i towary w kolejności rosnącej lub malejącej ze względu na ich wartość
odkrywanie talentów	dziecko odkrywa własne talenty i zdolności	Int-Przed-I.7(od)	dziecko opisuje swoje talenty dziecko uczestniczy w zajęciach dodatkowych dziecko prezentuje swoje zdolności

Program zawiera wiele zadań, które realizują dodatkowe osiągnięcia z przedsiębiorczości. Nauczycielom, którzy chcieliby dalej rozwijać zaproponowane kompetencje u swoich uczniów, proponujemy korzystanie przede wszystkim z metod aktywnych, wiążących się z doświadczaniem „w praktyce” np.:

- spotkania z ekspertami, w trakcie których dzieci mogą zadawać pytania lub/i wykonać zadanie wiążące się z profesją eksperta;
- wycieczki aktywne - wyjścia połączone z realizacją określonego zadania (przykładowo: wycieczka do sklepu spożywczego, gdzie dzieci muszą zrobić zakupy za określoną kwotę, składające się wyłącznie ze zdrowej żywności;

albo: wycieczka do sklepu papierniczego, gdzie dzieci muszą kupić odpowiednią liczbę różnych materiałów koniecznych do wykonania scenarii swojego przedstawienia teatralnego);

- webquesty – często mogą być stosowane jako alternatywa dla wycieczek aktywnych; w tym przypadku dzieci realizując zadanie, jednocześnie uczą się korzystać z zasobów internetowych;
- „krąg talentów i zdolności” – dzieci wraz z nauczycielem lub nauczycielką, siadają w kręgu i opowiadają sobie o swoich talentach i zdolnościach, które ostatnio odkryli, mogą też opowiadać o zainteresowaniach oraz o tym, co aktualnie je pochłania. Jest to świetna okazja nie tylko do lepszego poznania swoich uczniów i uczennic, ale przede wszystkim do zachęcenia dzieci do pozytywnego myślenia o sobie i odszukiwania swoich mocnych stron. Uwaga! Zalecamy, aby nauczyciel nie był tylko w tym przypadku zewnętrznym obserwatorem, ale uczestniczył aktywnie w opowiadaniu o swoich pasjach.

## Podział materiału nauczania

W programie wyróżniono kilkadziesiąt narracji (po kilkanaście na każdy rok szkolny), które ujmują treści nauczania w całość i budują poczucie spójności realizowanych treści kształcenia. Należy przy tym zwrócić uwagę, że przedstawione poniżej opisy są ogólne i wskazują tylko główne elementy narracji, nie ujmują natomiast wszystkich osiągnięć realizowanych w trakcie ich trwania.

Pierwsza klasa	
<b>Podróżnicy i podróżniczki poznają świat</b>	<p>Jest to narracja, która nawiązując do tematyki podróżniczej ma w przyjazny sposób wprowadzić dzieci w rzeczywistość szkolną oraz zintegrować klasę.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci biorą udział w licznych zabawach integracyjnych, które mają na celu zapoznanie ich ze sobą, budowanie przyjaznych relacji w klasie oraz stworzenie bezpiecznej atmosfery i kształtowanie motywacji do nauki, do ciekawości świata.</li> <li>- Uczą się zasad panujących w szkole, odbywają podróż po szkole, zapoznając się z bezpiecznym funkcjonowaniem w środowisku szkolnym;</li> <li>- Dzieci uczą się opowiadać o swoich przeżyciach, których doświadczyły podczas wakacji, uczą się słuchać siebie nawzajem, poznają się nawzajem, a także poznają same siebie uświadamiając sobie własny rozwój od wczesnego dzieciństwa.</li> <li>- W narracji znajdują się różnorodne ćwiczenia związane z tematyką</li> </ul>



	<p>podróżniczą, przygotowujące dzieci do nauki pisania i czytania (rozwijanie słuchu fonematycznego, doskonalenie analizy i syntezy wzrokowej, orientacji w schemacie własnego ciała i w przestrzeni, ćwiczenie małej i dużej motoryki)</p>
<b>Tajni Agenci i Agentki</b>	<p>Jest to narracja, która ma zachęcić dzieci do poznawania liter poprzez różnorodne zagadki, gry i zabawy.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci próbując rozszyfrować tajne szyfry i poznać ich znaczenie w atrakcyjny sposób uczą się pisania i czytania, jako praktycznej umiejętności – rozumieją znacznie przełożenia teorii na praktykę.</li> <li>- Dzieci wdrażają się do pracy grupowej bez nieustanego nadzoru nauczyciela, do wzajemnego słuchania się oraz do umiejętności współpracy i rozwiązywania konfliktów.</li> <li>- Realizując poszczególne zadania w ramach narracji dzieci poznają znaczenie odpowiedzialności i konsekwencji swoich działań;</li> <li>- Nauczyciel/nauczycielka zapoznaje dzieci z podstawowymi zasadami oceniania kształtującego.</li> </ul>
<b>W magicznych krainach</b>	<p>Narracja ta ukazuje dzieciom sposób i wartość myślenia naukowego, eksperymentowania, ma zaciekawiać dzieci nauką, kształtować w nich otwartość i umiejętność zadawania pytań na różnorodne tematy..</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci uczą się przeprowadzać proste eksperymenty pod okiem nauczyciela lub nauczycielki – rozwijają umiejętność uczenia się poprzez doświadczenie, poszukując odpowiedzi na pytanie „dlaczego?”;</li> </ul>
<b>Dawno, dawno temu...</b>	<p>Zapoznając dzieci z różnorodnymi opowieściami i historiami, wprowadzamy je w świat wartości, zachęcamy do poznawania różnorodnych opowieści, wprowadzamy dzieci w świat książki. Podczas tej narracji dzieci uczą się samodzielnie tworzyć proste opowiadania lub bajki.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci uczą się tworzyć własne historie dotyczące określonych tematów, również z pomocą rekwizytów, mając przy tym wolność tworzenia i ekspresji – dzieci poszukują własnych środków wyrazu, poznają narzędzia ułatwiające wymyślanie własnych opowiadań;</li> <li>- poszukiwanie granicy między tym, co wymyślone, a co prawdziwe, szukanie historycznych elementów w legendach, wyjaśnianie prostej symboliki bajek.</li> </ul>
<b>Opowieść wigilijna</b>	<p>Narracja ta jest zbliżona do poprzedniej, nadal poruszany jest z dziećmi temat różnych wartości, wrażliwości na drugiego człowieka. Narracja wprowadza w tematykę świąteczną, zwracając uwagę uczniów i uczennic na określone problemy społeczne, takie jak bieda, samotność, odrzucenie społeczne oraz rozwinięcie postawy empatycznej.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci wspólnie przygotowują się do świąt: tworzą własnoręczne prezentów dla najbliższych, zastanawiają się na uczuciami związanymi z obdarowywaniem innych.</li> <li>- Dzieci rozwijają swoje umiejętności manualne poprzez tworzenie niestandardowych ozdób.</li> <li>- Narracja ma za zadanie zwracać uwagę dzieci na ich relacje z rodzicami/opiekunami, na rolę rodziny w ich życiu, na rolę przyjaciół.</li> </ul>
<b>W grocie Króla Gór</b>	<p>Narracja zwraca uwagę dzieci na naturę, na środowisko, na świat również kontekście działalności człowieka.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci poznają różne krainy geograficzne, wskazują elementy środowiska w nich występujące.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci uczą się poszukiwać artystycznej inspiracji w naturze, poznają dzieła kultury, które powstały w wyniku obserwacji świata – przekładanie wiedzy na praktykę.</li> <li>- Dzieci tworzą inscenizacje muzyczno-teatralną do wybranego utworu/dzieła kultury – rozwijają umiejętności współpracy.</li> </ul>
<p><b>Podróżnicy i podróżniczeki: Polska i Europa</b></p>	<p>Jest to narracja, której przeprowadzenie zakłada się w pierwszych tygodniach drugiego semestru. Ma ona ponownie wprowadzić dzieci w rzeczywistość szkolną, być okazją do opowiedzenia o swoich feriach oraz do przypomnienia w lekki sposób treści poznanych w poprzednim semestrze.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci podróżują autostopem przez Europę, dzięki wspólnej podróży „odwiedzają” słynne miejsca, „poznają” sławnych ludzi, rozwijają umiejętności motoryczne w zadaniach terenowych – budowanie bardziej świadomego wyobrażenia o Europie, jako miejscu historycznym i ciekawym, pełnym niezwykłych historii i tajemnic.</li> <li>- Dzieci doskonalą umiejętność prowadzenia rozmowy oraz tworzenia opowiadań o własnych podróżach oraz swoich marzeniach o podróżowaniu, poszukiwanie cech wspólnych dla różnych dzieci – integracja grupy, budowanie samoświadomości uczniów i uczennic.</li> </ul>
<p><b>Projektując przyszłość</b></p>	<p>W tej narracji na pierwsze miejsce wysuwa się rozwijanie umiejętności konstrukcyjnych uczniów i uczennic, przy czym chodzi zarówno o konstrukcje realne: w przestrzeni i na płaszczyźnie, jak i konstrukcje myślowe: lingwistyczne i matematyczne. Narracja ma rozbudzać motywację do nauki i rozwijać w dzieciach odpowiedzialność za własne losy.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci zastanawiają się nad własną przyszłością, nad tym, kim chcieliby zostać i jak osiągnąć zamierzony cel. Rozwijają swoją samoświadomość.</li> </ul>
<p><b>Orientalna przygoda – w stronę Dalekiego Wschodu</b></p>	<p>Narracja jest skoncentrowana na poznawaniu innych kultur, budowaniu otwartości i ciekawości światem.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci zapoznają się z bajkami i opowiadaniem z różnych stron świata, wspólnie poszukują wyjaśnień dla elementów niezrozumiałych – budowanie świadomości różnic kulturowych oraz postawy otwartości na inność.</li> <li>- Dzieci poszukują różnic i podobieństw w sposobie życia i diecie, dzieci realizują projekt wykorzystując nowoczesne technologie, dowiadują się, gdzie żyją i co jedzą ludzie mieszkający na Dalekim Wschodzie, jak bardzo różni się od tego, co znają na co dzień – rozwijanie umiejętności pracy projektowej i współpracy oraz ciekawości światem zewnętrznym.</li> </ul>
<p><b>Na tropie – czyli w świecie zagadek detektywistycznych</b></p>	<p>Ta narracja bazuje na fascynacji dzieci rozwiązywaniem zagadek i odkrywaniem tajemnic. Jest to bardzo dobra okazja do rozwijania kompetencji kluczowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wspólne poszukiwanie rozwiązania dla postawionych problemów i zagadek z wykorzystaniem zdobytych kompetencji – przełożenie zdobytej wiedzy i umiejętności na praktykę, rozwijanie umiejętności współpracy;</li> <li>- dzieci ścigają sprawcę przestępstwa, przebywają przeszkody, dowiadują się, do kogo mogą się zwrócić w sytuacji zagrożenia – rozwijanie umiejętności motorycznych i umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- odkrywają tajemnicę swojej okolicy, dowiadują się więcej o miejscu, w którym żyją, angażują się w życie swojej społeczności – budowanie proaktywnej postawy, rozwijanie ciekawości światem;</li> <li>- poznawanie i czytanie historii detektywistycznych, odkrywanie prawdy, tworzenie alternatywnych rozwiązań, dzieci uczą się, jakie znaczenie ma odpowiednia argumentacja, przekonywanie innych do swoich racji;</li> <li>- zastanawiają się, czy etyczne jest szpiegowanie lub podglądanie innych, rozwijają umiejętność uzasadniania swojego zdania.</li> </ul>
<b>Podróż w czasie</b>	<p>Dzięki tej narracji uczniowie i uczennice dzieci zapoznają się z pojęciem czasu, uczą się korzystać z zegara, planować swoje zadania w czasie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci budują wehikułu czasu, dzieci zastanawiają się, z jakich materiałów mogą skorzystać, same decydują o tym, jak wehikuł będzie działał i dokąd może je zabrać – rozwijanie wyobraźni oraz umiejętności współpracy w grupie;</li> <li>- Dzieci piszą listu/e-maila do przyszłych pokoleń, rozwijają umiejętności zastosowania najprostszej formy użytkowej w połączeniu z umiejętnością pisania i rysowania, opowiadanie o sobie – zastosowanie umiejętności w praktyce oraz budowanie samoświadomości („co chcę o sobie powiedzieć innym”);</li> <li>- Dzieci odgrywają scenki przedstawiających wyobrażaną przeszłość lub przyszłość, jak kiedyś żyli lub będą żyli ludzie;</li> <li>- Dzieci zastanawiają się nad znaczeniem ekologii oraz nad wpływem człowieka na środowisko naturalne - budowanie świadomości konsekwencji działań.</li> </ul>
<b>Świat wyobraźni i książek</b>	<p>Jest to narracja, która ma rozwinąć fascynację dzieci literaturą. Uczniowie i uczennice są wprowadzane w magiczny świat książek.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci dowiadują się, jak powstają książki, mają okazję prześledzić proces tworzenia książki i zobaczyć, jak wiele osób jest w niego zaangażowanych oraz jak różne umiejętności są potrzebne do stworzenia produktu końcowego.</li> <li>- Dzieci uczą się jak korzystać z biblioteki, poznają tradycyjne sposoby korzystania z zasobów, jak i możliwości elektroniczne, dowiadują się jak wyszukiwać potrzebne informacje o książkach i ich autorach w internecie – wykorzystanie nowoczesnych technologii;</li> <li>- Jest to okazja do rozmowy o literaturze, ulubionych książkach, do doskonalenia umiejętność opowiadania historii i logicznego łączenia różnych faktów.</li> </ul>
<b>Letnia olimpiada</b>	<p>Narracja idealna na radosne zakończenie roku, wypełniona zadaniami ruchowymi, grami i zabawami, ale również konkursami wiedzy oraz quizami. Ma być okazją na pokazanie wszystkim uczniom i uczennicom ich talentów i zainteresowań.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci rozwijają koordynację i kondycję wykonując zadania fizyczne, jednocześnie uczą się współpracy i znaczenia pomagania słabszym i mniej sprawnym fizycznie – budowanie postawy empatycznej, rozwój wieloaspektowy;</li> </ul>
<b>Druga klasa</b>	<p><b>Poszukiwacze zaginionych skarbów</b></p> <p>Jest to narracja na początek roku, która ma pozwolić dzieciom łatwiej zaaklimatyzować się, powrócić do koleżanek i kolegów oraz całej rzeczywistości szkolnej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kompletowanie wyprawy w nieznaną, jako przygotowanie na pełen</li> </ul>

	<p>przygód rok szkolny, dzieci mają okazję opowiedzieć o swoich lękach, a także nadziejach na nadchodzące miesiące oraz lepiej poznać się w grupie – praca z emocjami, integracja grupy;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci tworzą klub podróżników po niezwykłych krainach, mają okazję fantazjować o podróżach, tworzą wspólnie mapę świata, wskazują miejsca, w które chciałyby się wybrać – angażowanie uczniów i uczennic w proces nauczania;</li> <li>- rozwijają wiedzę o zwierzętach i roślinach, także egzotycznych, zastanawiają się, dlaczego niektóre zwierzęta mieszkają w Polsce, a inne nie – rozwijanie umiejętności myślenia krytycznego;</li> <li>- dzieci rozwijają swoją wyobraźnię przestrzenną oraz umiejętność myślenia symbolami, poznają zastosowanie map, uczą się je czytać oraz tworzyć.</li> </ul>
<p><b>Było sobie życie</b></p>	<p>Narracja, która ma przybliżyć uczniom i uczennicom tematy związane z biologią człowieka, jak i problemy etyczne związane ze znaczeniem ludzkiego życia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci „składają” człowieka, uczą się wskazywać różne części ciała i organy wewnętrzne, zastanawiają się nad znaczeniem różnych organów w funkcjonowaniu ciała – rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia;</li> <li>- rozpatrują problemy związane z zapobieganiem chorobom i ze zdrowym trybem życia, uczą się podstawowych umiejętności kulinarnych oraz rozwijają umiejętność radzenia sobie w typowych sytuacjach życia codziennego – budowanie proaktywnej postawy, zaradności;</li> <li>- sprawdzają działanie różnych zmysłów, sprawdzają czy można je oszukać – rozwijanie wiedzy poprzez doświadczenie;</li> <li>- dzieci starają się odnaleźć wyjaśnienie dla tajemnic ludzkiego życia: narodzin i śmierci, uczą się rozmawiać na tematy trudne.</li> </ul>
<p><b>W krainie Smoków</b></p>	<p>Jest to narracja, która ma promować dobroć wobec zwierząt, rozwijać entuzjizm dzieci w wiedzę na temat potrzeb zwierząt oraz świadomość zagrożeń ze strony natury:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- w miarę możliwości szkolnych dzieci opiekują się zwierzątkiem klasowym, opowiadają o swoich pupilach i o zwierzętach, które chciałyby mieć w przyszłości, odgrywają scenki problemowe związane z opieką nad zwierzętami – budowanie postawy proaktywnej, empatycznej;</li> <li>- smoki wiążą się nierozdzielnie z tematem dinozaurów, dzieci rozwiązują zadania związane z tym tematem, jednocześnie rozwijają wiedzę na temat historii ziemi;</li> <li>- dzieci poznają historie i baśnie o smokach, które występują w różnych kulturach, oglądają i tworzą różne wyobrażenia smoków – budowanie świadomości różnic kulturowych;</li> <li>- tworząc własne skrzydła i latawce, dzieci rozwijają umiejętności motoryczne oraz rozwijają praktyczną wiedzę o zasadach fizyki – poznawanie poprzez doświadczenie.</li> </ul>
<p><b>Mali odkrywcy</b></p>	<p>Narracja nastawiona na rozwijanie w uczniach i uczennicach ciekawości świata i chęci eksplorowania nieznanego. Najważniejszym jej elementem jest rozwijanie w dzieciach od najmłodszych lat szkolnych „myślenia naukowego”:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dokonując pierwszych obserwacji, dzieci dowiadują się, w jaki sposób</li> </ul>

mogą odnotowywać zjawiska, które je zainteresowały – zdobywanie wiedzy poprzez doświadczenie;

- dzieci uczą się przeprowadzać proste eksperymenty pod okiem nauczyciela lub nauczycielki – rozwijają umiejętność uczenia się poprzez doświadczenie, poszukując odpowiedzi na pytanie „dlaczego?”;
- odkrywanie to nie tylko doświadczenia i obserwacje, ale także poznawanie nowych miejsc, dzieci odbywają pierwsze wycieczki, dowiadują się o ludziach, którzy kiedyś tak jak one odkrywały nieznanne miejsca i lądy – odniesienie własnego doświadczenia do doświadczeń innych;
- dzieci odkrywają tajemnicze lądy, poznają różne gatunki zwierząt i roślin egzotycznych;
- dowiadują się, jak sobie radzić w sytuacjach, gdy znajdują się w nowym otoczeniu po raz pierwszy - rozwijanie umiejętności interpersonalnych.

### **Podróż z Pinokiem – świat teatru**

Dzięki tej narracji dzieci będą miały okazję rozwinąć umiejętność współpracy w grupie, jednocześnie odkrywając przyjemność poznawania historii opowiadanych w formie przedstawienia:

- dzieci przygotowują przedstawienie na wybrany temat, uczą dzielić się zadaniami, nadawać sobie role do wykonania – rozwijanie postawy otwartej, proaktywnej;
- rozwijają zdolności motoryczne oraz kreatywność przygotowując własnoręcznie scenografię, rekwizyty, przebrania – rozwijanie wiedzy poprzez doświadczenie;
- dowiadują się, jakie są sposoby opowiadania historii, uczą się, na czym polega odgrywanie roli, rozróżniają wydarzenia rzeczywiste od fikcyjnych;
- dzieci poznają znaczenie różnych emocji, wskazują sytuacje, w jakich pojawiają się określone uczucia, odgrywają scenki prezentując określone emocje – budowanie postawy empatycznej
- wymyślają zakończenia dla zaproponowanych historii i odgrywają je, rozwijają umiejętność improwizacji;
- teatr to także role, role społeczne, w które wchodzi każdy, dzieci poznają różne zawody oraz sytuacje życiowe, w jakich one same występują, zastanawiają się, kim chciałyby być w przyszłości;
- dzieci przygotowują przedstawienie świąteczne – narracja przypada na okres bożonarodzeniowy.

### **Zimowa olimpiada**

Narracja analogiczna do „Letniej olimpiady”. Ma być okazją na pokazanie uczniom i uczennicom ich talentów i zainteresowań:

- dzieci poznają sporty zimowe, a jeśli pogoda na to pozwoli budują budowle ze śniegu;
- dzieci odbywają wycieczki i gry terenowe, z których przynoszą swoje zdobycze, opowiadają o zebranych „skarbach” – rozwijanie umiejętności samooceny;
- rozwijają koordynację i kondycję wykonując zadania fizyczne, jednocześnie uczą się współpracy i znaczenia pomagania słabszym i mniej sprawnym fizycznie – budowanie postawy empatycznej, rozwój wieloaspektowy;
- pokazują innym swoje zainteresowania i talenty, mają okazję wykazać się nieznanymi innym zdolnościami – budowanie motywacji do nauki i zaangażowania w proces kształcenia

<p><b>Księga dżungli: z wizytą u króla zwierząt</b></p>	<p>Narracja ma z jednej strony mówić o przyrodzie i kwestiach związanych z orientacją w terenie, z drugiej ma opracować z dziećmi kwestie społeczne i etyczne związane z funkcjonowaniem w grupie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci opracowują samodzielnie krótkie informacje dotyczące różnych zwierząt i roślin egzotycznych, opowiadają innym o swoich odkryciach – angażowanie uczniów i uczennic w proces nauczania;</li> <li>- w dżungli można przede wszystkim napotkać wiele niebezpiecznych zwierząt i roślin, dzieci wskazują, na czym może polegać niebezpieczeństwo;</li> <li>- w ramach wycieczki lub gry terenowej, dzieci uczą się wyznaczać kierunki, wskazywać je na prostej mapie, ćwiczą orientację w terenie;</li> <li>- przyjmując role różnych zwierząt, dzieci zastanawiają się, jakie znaczenie ma pomaganie słabszym i potrzebującym – budowanie postawy empatycznej i proaktywnej;</li> <li>- dzieci odgrywając różne role, poznają znaczenie różnic kulturowych.</li> </ul>
<p><b>Piraci na morzach i oceanach</b></p>	<p>Narracja pozwalająca wprowadzić do sali lekcyjnej atmosferę przygody, rozwijająca w uczniach i uczennicach wiedzę o świecie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dzieci jako członkowie załogi statku przyjmują różnorodne role związane z morską żeglugą, rozwijają przede wszystkim umiejętności współpracy,</li> <li>- Dzieci zdobywają różne sprawności związane z dokonywaniem morskich obliczeń, obserwacją pogody, analizą map, prowadzeniem dziennika kapitańskiego.</li> <li>- Dzieci tworzą swój hymn oraz kodeks dobrych piratów, wskazują zasady, jakimi chcą się kierować i na których łamanie się nie zgadzają – budowanie w uczniach i uczennicach odpowiedzialności za siebie;</li> <li>- Dzieci poznają różne stworzenia zamieszkujące morza i oceany, wskazują cechy różniące od zwierząt spotykanych na lądach, szukają wyjaśnień dla swoich obserwacji – rozwijanie postawy krytycznej.</li> </ul>
<p><b>Noc w muzeum</b></p>	<p>Jest to narracja, która koncentruje się na zapoznaniu uczniów i uczennic z zasadami korzystania z różnych instytucji kultury oraz rozwija ciekawość w stosunku do różnych dziedzin życia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- odbycie wycieczki do muzeum, zapoznanie z zasadami funkcjonującymi w różnych instytucjach kultury i koniecznością ich przestrzegania – rozwijanie kompetencji społecznych;</li> <li>- wycieczka po wirtualnym muzeum, dzieci dowiadują się, jak można korzystać z cyfrowych dóbr kultury, wyszukują rzeczy, które są dla nich najbardziej interesujące, opowiadają o nich – budowanie samoświadomości i motywacji w uczniach;</li> <li>- eksponaty w muzeach historycznych to okienko na dawny świat, dzieci opowiadają, czego dowiedziały się z wybranego eksponatu, co je najbardziej zainteresowały, wyobrażają sobie osobę, która była z danym przedmiotem związana – rozwijanie kreatywności i myślenia krytycznego;</li> <li>- na przestrzeni trwania narracji dzieci tworzą „swoje” muzeum, zbierają przedmioty, które chciałyby, żeby się w nim znalazły, opisują je i tworzą ich katalog.</li> </ul>
<p><b>W 80 dni dookoła świata</b></p>	<p>Narracja nawiązująca do literatury podróżniczej, ma rozwinąć w uczniach i uczennicach ciekawość świata oraz umiejętności organizacyjne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci „podróżując” po całym świecie poznają różne miejsca i kultury,</li> </ul>

	<p>każde dziecko przygotowuje wybrany przez siebie zakątek globu i o nim opowiada – rozwijanie otwartości na inne kultury i akceptacji;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- w ramach różnych zadań, dzieci wypełniają określone cele, ich spełnienie pozwoli im okrążyć świat w 80 dni i osiągnąć wyznaczony wcześniej cel, uczą się przy tym współpracy;</li> <li>- tworzenie dziennika podróży pozwoli dzieciom lepiej zapamiętać przeprowadzone zajęcia i utrwalić zdobyte umiejętności, jest też okazją do twórczego wykorzystania różnych technik plastycznych, jak i zdobytych umiejętności w zakresie korzystania z nowoczesnych technologii;</li> <li>- rozwijanie wiedzy na temat różnych środków transportu, zasad korzystania z nich, odgrywanie scenek, tworzenie własnych pojazdów – rozwijanie typowych umiejętności dnia codziennego, pobudzenie kreatywności.</li> </ul>
<p><b>W świecie filmu</b></p>	<p>Dzięki tej narracji dzieci rozwijają wiedzę na temat filmów, ich tworzenia, a także rozwijają umiejętność współpracy twórczej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci tworzą film na wybrany temat, uczą dzielić się zadaniami, nadawać sobie role do wykonania – rozwijanie postawy otwartej, proaktywnej;</li> <li>- tworząc kronikę filmową, dzieci dokumentują swoje postępy w nauce, jednocześnie uwieczniając ważne wydarzenia szkolne i klasowe, uczą się o nich opowiadać – budowanie samoświadomości efektów pracy;</li> <li>- uczą się zadawać pytania i prowadzić rozmowy z innymi, przeprowadzając wywiady;</li> <li>- tworząc recenzje filmowe, rozwijają umiejętność wskazywania różnych cech oglądanych filmów, które im odpowiadają oraz które im się nie podobają, uzasadniają swoją ocenę – budowanie postawy krytycznej.</li> </ul>
<p><b>Superbohaterowie i superbohaterki</b></p>	<p>Narracja ma w łatwy sposób przybliżyć dzieciom problem pomagania potrzebującym, jednocześnie uaktywnić je pokazując, że każde z nich, w miarę swoich możliwości może dokonać czegoś wielkiego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci wymyślają i tworzą swój znak rozpoznawczy superbohatera, opowiadają jak się nazywają, jako superbohaterki i superbohaterowie, wyjaśniają, jakie emocje budzą w ludziach oraz jakie mają super moce – rozwijanie kreatywności i postawy empatycznej;</li> <li>- pokonując przeciwników dzieci uczą się współpracy, rozwijają zdolności motoryczne i kondycję fizyczną, stosując zdobytą wiedzę w praktyce, aby osiągnąć określony cel – przekładanie wiedzy na praktykę;</li> <li>- opowiadają znane im historie o superbohaterach, czytają opowiadania, w których postacie mają różne „moce”, zastanawiają się, co oznacza bycie superbohaterem;</li> <li>- poszukują własnych super mocy, uczą się, na czym polega pomaganie innym, biorą udział w drobnych akcjach o charakterze społecznym, opowiadają, o tym, jak się czują, kiedy pomagają innym – budowanie postawy empatycznej.</li> </ul>
<p><b>W starym lesie</b></p>	<p>W tej narracji dzieci zapoznają się ze środowiskiem leśnym, wcielają się w mieszkańców lasu oraz uczą się rozwiązywać konflikty społeczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci uczą się poznawać świat różnymi zmysłami, poznają dźwięki lasu oraz utwory muzyczne inspirowane naturą, wskazują podobieństwa i różnice – poznawanie poprzez doświadczanie;</li> <li>- w lesie żyje wiele różnych stworzeń, dzieci poznają ich nazwy i sposób funkcjonowania, wcielają się w ich role – zaangażowanie w proces</li> </ul>



	<p>kształcenia;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- umiejętność radzenia sobie z konfliktami ma istotne znaczenie w życiu społecznym, dzieci zostają postawione przed konkretnym problemem i poszukują możliwych rozwiązań, wczuwając się w swoje role, uczą się, jak reagować w sytuacji konfliktu – budowanie postawy proaktywnej, empatycznej;</li> <li>- dzieci poznają nowe słowa i wyrażenia idiomatyczne, równocześnie rozwijają umiejętność rozwijania zasobu słownictwa;</li> <li>- na pamiętkę rozwiązanych problemów i konfliktów, dzieci budują pomniki upamiętniające wykonany trud, uczą się doceniać efekty swojej pracy – motywowanie do współpracy i nauki.</li> </ul>
<p><b>Trzecia klasa</b></p>	
<p><b>Powrót do krainy czarów</b></p>	<p>Tak jak narracje zaczynające poprzednie lata szkolne, ta ma być lekkim wprowadzeniem w rzeczywistość szkolną po wakacjach:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- kompletowanie wyprawy w nieznaną jako przygotowanie na pełen przygód rok szkolny, dzieci mają okazję opowiedzieć o swoich lękach, a także nadziejach na nadchodzące miesiące oraz lepiej poznać się w grupie – praca z emocjami, integracja grupy;</li> <li>- odkrywanie tajemnej drogi do krainy czarów, dzieci wykonują zadania, które pozwalają im przedostać się do niezwykłego królestwa - ugruntowanie wiedzy i osadzenie umiejętności uczniów i uczennic.</li> <li>- poznawanie nowych przyjaciół w krainie czarów, przedstawianie swoich mocnych stron, rozwijanie umiejętności interpersonalnych;</li> <li>- rozwijanie zdolności motorycznych i kondycji fizycznej w trakcie zajęć, na których dzieci budują wyobrażone przez siebie miejsce, na podstawie przeczytanych lektur i obejrzanych filmów – przekładanie wiedzy na praktykę.</li> </ul>
<p><b>Mali inżynierowie</b></p>	<p>Narracja nastawiona na rozwijanie umiejętności konstrukcyjnych i wyobraźni uczniów i uczennic, ma rozwinąć zainteresowanie nowymi technologiami:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci „budują” miasta, projektują ulice, budynki, tworzą rysunki i makiety różnymi technikami, uczą się przy tym dzielić zadaniami i ponosić odpowiedzialność za określoną część – poznawanie poprzez doświadczenie;</li> <li>- rozwijają wiedzę o systemie miar i wag poprzez potrzebę ich praktycznego zastosowania w różnych projektach i planach, dowiadują się, do czego służy skala;</li> <li>- tworzą konstrukcje o różnym stopniu złożoności z różnych materiałów, proponują rozwiązania konstrukcyjne i szukają rozwiązań dla zaproponowanych problemów – rozwijanie wyobraźni i kreatywności;</li> <li>- pracują na słowach i zdaniach, konstruują opowiadania, historie, opisy, wskazują najważniejsze ich elementy, tworzą neologizmy i zastanawiają się nad ich możliwym znaczeniem.</li> </ul>
<p><b>Baśniowe królestwa</b></p>	<p>Narracja ujmująca przede wszystkim ważny w tym okresie temat współzawodnictwa i współpracy, jednocześnie jest dobrą okazją na powtórkę i ugruntowanie dotychczas poznanego materiału:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci tworzą nazwy swoich królestw, elementy dla nich szczególne i je wyróżniające, wymyślają swoje herby, zastanawiają się przy tym nad znaczeniem przynależności do określonej grupy;</li> <li>- dzieci uczą się przyjaznego współzawodnictwa i przestrzegania jego reguł, jednocześnie poznając znaczenie współpracy w dążeniu do</li> </ul>



	<p>wspólnego celu – budowanie postawy empatycznej;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- poznają zasady gier i zabaw opartych na współzawodnictwie, a także takich, które koncentrują się na współpracy, zastanawiają się nad tym, co wolą, kiedy lepiej się czują – budowanie samoświadomości.</li> </ul>
<b>Zdobywamy kosmos</b>	<p>Narracja ma przybliżyć w pasjonujący sposób wiedzę na temat kosmosu i gwiazd, jednocześnie rozwijając umiejętności motoryczne, sprawność fizyczną oraz wyobraźnię:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- na podstawie samodzielnie zebranych informacji i pomocy nauczyciela, dzieci tworzą wyobrażenie Układu Słonecznego, uczą się pracować w grupie nad zadaniem technicznym – rozwijanie wiedzy poprzez doświadczenie;</li> <li>- wyjaśniają znaczenie gwiazd i Księżyca dla człowieka, jednocześnie poznając baśnie, legendy i opowiadania, które mówią o ciałach niebieskich;</li> <li>- dzieci przygotowują się do wyprawy w kosmos, budują wspólnie statek kosmiczny i razem wypełniają przygotowane misje kosmiczne wymagające zastosowania umiejętności zdobytych w ciągu roku szkolnego – integracja grupy, budowanie umiejętności współpracy, ugruntowanie wiedzy i osadzenie umiejętności uczniów i uczennic.</li> </ul>
<b>Historie rodzinne</b>	<p>Jest to narracja realizowana w okresie świątecznym, nastawiona na rozmowy o osobach najbliższych dzieciom, zastanawianie się nad relacjami rodzinnymi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci tworzą drzewa genealogiczne swoich rodzin, opowiadają o swojej rodzinie innym, jednocześnie wskazują, jakie zasady panują w ich domach i uczą się o tym, jakie prawa im przysługują – budowanie świadomości społecznej;</li> <li>- tworzą opowieści o członkach swojej rodziny, uczą się, w jaki sposób je zapisywać i przedstawiać, odgrywają różne scenki, tworzą całą grupą dalszy ciąg przedstawianych historii;</li> <li>- przygotowują prezenty indywidualnie dla wybranych członków swojej rodziny, rozwijają przy tym wyobraźnię, zdolności twórcze i umiejętności motoryczne – budowanie postawy empatycznej;</li> <li>- przygotowują całą klasą niestandardowe ozdoby choinkowe i świąteczne przysmaki – integracja grupy poprzez wspólną pracę.</li> </ul>
<b>Łowcy bitów – podróż do świata dźwięków</b>	<p>Narracja, która uświadamia uczniom i uczennicom znaczenie dźwięku i muzyki w odbieraniu rzeczywistości:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci przemierzają specjalnie przygotowane labirynty, kierując się wyłącznie dźwiękiem i głosem, rozwijają umiejętność koncentracji i pamięć słuchową – poznawanie poprzez doświadczenie;</li> <li>- tworzą prezentacje na temat różnych twórców muzyki, zapoznają się z najważniejszymi utworami muzycznymi, rozwijają umiejętność wypowiedzania się i kojarzenia faktów – uczenie się poprzez nauczanie innych;</li> <li>- świat dźwięku to także nuty, dzieci rozszyfrowują tajemnicze zapisy nutowe, poznają ich znaczenie dla wykonawców muzyki;</li> <li>- dzieci rozwijają umiejętność koordynacji ciała i synchronizowania ruchów z muzyką, poznają znaczenie dźwięku i muzyki w relaksacji i koncentracji myśli – budowanie samoświadomości.</li> </ul>
<b>Poszukując zaginionych barw – podróż do świata obrazów</b>	<p>Kontynuacja rozwijania percepcji uczniów i uczennic, tym razem skoncentrowana na myśleniu obrazami i pamięci wzrokowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci tworzą rysunkowe wyobrażenia pojęć i wyrażen</li> </ul>

	<p>niematerialnych, rozwijają przy tym wyobraźnię, zasób słownictwa i wiedzę – rozwijanie kreatywności;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- na podstawie wydarzeń z życia klasowego, dzieci tworzą komiksy, będące kroniką życia szkolnego, poznają nowe środki wyrazu, rozwijają umiejętność zwięzłego pisania i tworzenia opisów;</li> <li>- dzieci tworzą proste animacje, dowiadują się, w jaki sposób powstaje film rysunkowy, rozwijają wyobraźnię przestrzenną – poznawanie przez doświadczenie;</li> <li>- tworzą album klasowy, w którym zawierają stworzone komiksy, zdjęcia oraz inne rysunki związane z życiem klasowym, uczą się przy tym współpracy i planowania pracy – budowanie postawy proaktywnej;</li> <li>- wymyślają historie do wybranych obrazów, na których występują różni ludzie, zastanawiają się nad tym, kim są, jak się nazywają przedstawione osoby, co robią i jakie emocje im towarzyszą – budowanie postawy empatycznej.</li> </ul>
<p><b>Mali naukowcy i naukowczynie</b></p>	<p>Eksperymenty, doświadczenia i obserwacje są oczywistym głównym punktem tej narracji, a co najważniejsze chodzi o rozwijanie umiejętności myślenia naukowego w różnych kontekstach życiowych:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci przeprowadzają proste eksperymenty pod okiem nauczyciela lub nauczycielki – rozwijają umiejętność uczenia się poprzez doświadczenie, poszukując odpowiedzi na pytanie „dlaczego?”;</li> <li>- uczą się zapisywać swoje spostrzeżenia oraz tworzyć proste hipotezy na podstawie danego przypadku;</li> <li>- poznają zasady mieszania i łączenia różnych materiałów, barw, elementów stałych, uczą się przy tym na własnych błędach – poznawanie znaczenia własnych błędów w procesie kształcenia;</li> <li>- rozwijają wiedzę o systemie miar i wag poprzez potrzebę ich praktycznego zastosowania w różnych eksperymentach.</li> </ul>
<p><b>Na zamku</b></p>	<p>Narracja skoncentrowana na elementach historycznych oraz krajoznawczych:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci poznają baśnie i legendy osadzone na zamkach, zwłaszcza związanym z okresem średniowiecza, zastanawiają się nad tym, jak ludzie funkcjonowali w dawnych czasach;</li> <li>- biorą udział w turnieju rycerskim, w którym każde z dzieci może wykazać się swoimi zdolnościami – językowymi, matematycznymi, fizycznymi itd. – utrwalenie zdobytych umiejętności;</li> <li>- na każdym zamku można spotkać duchy, jest to okazja do rozmowy o śmierci i przemijaniu – budowanie postawy prospołecznej, empatycznej;</li> <li>- tworząc obraz idealnego rycerza, dzieci zastanawiają się nad znaczeniem cech, takich jak odwaga czy honor, na przykładach wskazują, jakie jest ich znaczenie w życiu każdego człowieka;</li> <li>- w grupach tworzą makiety zamków uwzględniając najważniejsze elementy, wyjaśniając, do czego mogły być one potrzebne – zastosowanie wiedzy w praktyce i nauka przez doświadczenie;</li> <li>- biorąc udział w balu królewskim, uczą się zasad dobrego wychowania, odgrywając scenki poznają zasady wchodzenia w relacje z osobami, których nie znają.</li> </ul>
<p><b>Niekończąca się opowieść – w świecie książek</b></p>	<p>Jest to narracja, która ma rozwinąć pasje czytelnicze uczniów i uczennic, pokazując im różnorodność świata literatury:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci rozmawiają o literaturze, ulubionych książkach, próbują je recenzować i wskazują, jakie elementy czytanych książek są dla nich</li> </ul>

	<p>najbardziej interesujące – budowanie zainteresowania literaturą;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- w ramach pracy projektowej dzieci organizują akcję informacyjną w szkole, zachęcającą do czytania, przygotowują dzień książki oraz kiermasz książek – rozwijanie postawy przedsiębiorczej, proaktywnej;</li> <li>- w trakcie trwania narracji dzieci wspólnie tworzą opowieść, wchodzą w role różnych bohaterów, odgrywają sceny, wymyślają ciąg dalszy opowieści, jednocześnie rozwijają wiedzę z różnych dziedzin, w tym z matematyki i przyrody;</li> <li>- poznają różne rodzaje literatury, określają, które książki są dla nich najbardziej, a które najmniej interesujące – budowanie samoświadomości dzieci.</li> </ul>
<p><b>W świecie smaków</b></p>	<p>Narracja ta jest ma na celu rozwinięcie postrzegania świata różnymi zmysłami, w tym smakiem i węchem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci poznają elementy innych kultur poprzez pryzmat różnych rodzajów kuchni;</li> <li>- dzieci uczą się o zasadach zdrowego żywienia – przekładają poznane informacje na praktykę;</li> <li>- dzieci rozwijają umiejętność praktycznego zastosowania poznanej wiedzy w trakcie codziennych czynności: zakupów, przygotowywania posiłków, dbania o zdrowie i kondycję.</li> </ul>
<p><b>Osadnicy z Nowego Świata</b></p>	<p>W tej narracji uczniowie i uczennice wcielają się w osadników przybywających na nowy ląd, rozwijają umiejętności społeczne i wyobraźnię przestrzenną:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci poznają faunę i florę charakterystyczne dla ich regionu i miejsca zamieszkania, tworzą dzienniki obserwacyjne, zbierają próbki, uczą się je opisywać;</li> <li>- malują w plenerze; poznają wpływ natury na sztukę;</li> <li>- uprawiają zioła i warzywa, rozwijają umiejętność pielęgnacji roślin, rozwijają jednocześnie wiedzę na temat zdrowego odżywiania.</li> </ul>
<p><b>Mistrzowskie rozgrywki</b></p>	<p>Narracja analogiczna do „Letniej Olimpiady”. Idealna na radosne zakończenie roku, wypełniona zadaniami ruchowymi, grami i zabawami, ale również konkursami wiedzy oraz quizami. Ma być okazją na pokazanie wszystkim uczniom i uczennicom ich talentów i zainteresowań:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- dzieci odbywają wycieczki i gry terenowe, z których przynoszą swoje zdobycze, opowiadają o zebranych „skarbach” – rozwijanie umiejętności samooceny;</li> <li>- rozwijają koordynację i kondycję wykonując zadania fizyczne, jednocześnie uczą się współpracy i znaczenia pomagania słabszym i mniej sprawnym fizycznie – budowanie postawy empatycznej, rozwój wieloaspektowy;</li> <li>- pokazują innym swoje zainteresowania i talenty, mają okazję wykazać się nieznanymi innym zdolnościami – budowanie motywacji do nauki i zaangażowania w proces kształcenia.</li> </ul>

## ROZDZIAŁ 5. KRYTERIA OCENIANIA ORAZ SPRAWDZANIA POSTĘPÓW UCZNIÓW I UCZENNIC

Ocenianie jest ważnym aspektem nauczania, niosącym wiele trudności zarówno merytorycznych, jak i emocjonalnych – tak dla uczniów i uczennic, jak i dla nauczyciela. Wpływa na poczucie własnej wartości i akceptację samego siebie, pozwala budować obraz swojej osoby w oczach innych, którzy nas postrzegają i oceniają. Ważne jest, aby ocenianie przebiegało w atmosferze pozbawionej lęku, wolnej od uprzedzeń, by nie było sposobem na chwilowe odreagowanie emocji.

Na potrzeby tego rozdziału, „ocenianiem” nazwiemy wszystkie praktyki, które mają na celu sprawdzenie stopnia opanowania materiału przez ucznia oraz udzielenie mu informacji zwrotnej, pozwalającej na dalszy rozwój.

### Ocenianie kształtujące

Ze względu na podstawowe cele programu „Gra w klasy: rozwój bez granic”, spośród dostępnych modeli ewaluacji uczniów i uczennic wybrano ocenianie kształtujące, które jednocześnie realizuje wymagania wynikające z zasad oceniania w klasach I-III zgodnie z rozporządzeniem Ministerstwa Edukacji Narodowej (o czym dalej).

Ocenianie kształtujące nie jest wbrew swojej nazwie stricte ocenianiem. Jest pewnego rodzaju systemem działań logicznie ze sobą powiązanych, które stosuje nauczyciel w całym toku działań dydaktycznych i wychowawczych, w celu rozwijania i podnoszenia osiągnięć dzieci. Polega ono na ciągłej wymianie między nauczycielem a dziećmi, mającej na celu diagnozowanie postępów w nauce i dostosowywanie nauczania do indywidualnych potrzeb ucznia lub uczennicy. Pomaga również nauczycielom i dzieciom określić kolejne kroki w procesie uczenia się<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Najważniejsze dla stworzenia koncepcji oceniania kształtującego było postawienie pytania o formy udzielania informacji zwrotnej, wspomagającej procesy uczenia się. Podstawowym impulsem w tej kwestii była praca badawcza profesorów Paula Blacka i Dylana Wiliamsa z końca lat 90. XX wieku. Od czasu publikacji ich pierwszego zbiorczego raportu o ocenianiu w szkołach („Wewnątrz czarnej skrzynki”, 1998 r.), ich koncepcja została poddana wielu próbom praktycznym.

Do działań składających się na ocenianie kształtujące należą przede wszystkim działania nauczyciela wpływające na kształtowanie atmosfery sprzyjającej uczeniu się, przedstawianie celów lekcji oraz jasnych kryteriów oceniania w języku zrozumiałym dla dziecka, dawanie konkretnych informacji zwrotnych opartych na przedstawionych wcześniej kryteriach oceniania, wprowadzenie samooceny i oceny koleżeńskiej oraz podejmowanie współpracy z rodzicami.

Każde z tych działań ma swój własny zestaw wskazówek praktycznych.



## Atmosfera sprzyjająca uczeniu się

Korzystny klimat emocjonalny uznawany jest za jeden z najistotniejszych czynników efektywności funkcjonowania człowieka w każdym wymiarze, tym bardziej w sytuacjach edukacyjnych. Skuteczność procesu nauczania – uczenia się zależy w dużej mierze od pozytywnego, uczuciowego stosunku dziecka do wykonywanych zadań. Atmosfera panująca w klasie wpływa na samopoczucie dzieci, satysfakcję ze szkoły, aktywność dzieci w szkole oraz na budowanie bliskich relacji interpersonalnych. Wzmacnia również w dzieciach ich zaangażowanie i motywację do nauki, a także zmniejsza ryzyko występowania różnych dolegliwości psychofizycznych. W ogólnym ujęciu można przedstawić pozytywną atmosferę, jako relację uczniów i uczennic oraz nauczycieli, opartą na zaufaniu i akceptacji.

Przez atmosferę sprzyjającą uczeniu należy rozumieć taką organizację środowiska szkolnego, w którym występują takie czynniki jak:

- poczucie bezpieczeństwa,
- poczucie sensu i celowości realizowanych zadań,
- znane uczniom i uczennicom kryteria wymagań,
- budowanie w uczniach i uczennicach poczucia własnej wartości,
- umiejętność współpracy,
- zwiększenie zaangażowania dzieci w naukę,
- stopniowe przejmowanie odpowiedzialności za własną naukę,
- świadomość, na czym polega uczenie się,
- brak autorytarnych zachowań nauczyciela.

Ciężar budowania pozytywnego klimatu spoczywa przede wszystkim na nauczycielu. Są to między innymi takie elementy, jak: wytyczane i osiągnięte przez nauczyciela cele, stosowane metody, formy oraz środki dydaktyczne, styl nawiązywanych interakcji interpersonalnych czy też preferowane wzorce komunikacji. To od nauczyciela w znacznej mierze zależy, jak uczniowie i uczennice będą podchodzili do uczenia się, czy będą odczuwać lęk przed próbami nowych rozwiązań, na ile będą aktywni w tym procesie oraz w jakim stopniu wezmą odpowiedzialność za naukę.

Aktywną postawę w procesie edukacji wywołują tylko te sytuacje, które wzbudzają w dzieciach ciekawość, są źródłem głębszych przeżyć emocjonalnych, stwarzając zarazem warunki do działania, a tym samym do nauki i opanowywania wiedzy. Nauczyciel chcący wprowadzać ocenianie kształtujące i budować pozytywną atmosferę powinien stwarzać sytuacje wyzwalające aktywność uczących się dzieci, wzbudzające radość z działania, dodające odwagi do pokonywania trudności i wiary we własne siły.

Stymulatorami pożądanej atmosfery są:

- integracja klasy i budowanie relacji dzieci, jako zespołu,
- stosowanie zasad dobrej komunikacji interpersonalnej,
- otwarte rozmawianie z dziećmi o pojawiających się problemach i emocjach,
- wprowadzanie atmosfery ludycznej poprzez korzystanie z gier i zabaw, jako metod nauczania,

- stosowanie kontraktu, jako zbioru zasad, których wszyscy się trzymają,
- dawanie uczniom informacji zwrotnej, zgodnej z zasadami oceniania kształtującego,
- niewytwarzanie atmosfery rywalizacji.

## Cele lekcji

Kluczowe w ocenianiu kształtującym jest określenie celów nauczania w taki sposób, żeby były one jasne dla dzieci, aby dzieci wiedziały gdzie są i w jakim kierunku podążają.

Każdy człowiek wykonuje swoje zadanie lepiej, gdy wie, po co je robi. Dzieci nie różnią się pod tym względem od dorosłych. Już od wieku przedszkolnego często zadają pytanie „dlaczego?”, są ciekawe świata i chcą rozumieć zachodzące w nim zjawiska. Chcą także wiedzieć dlaczego muszą jeść szpinak i myć zęby, dlaczego gwiazdy są tak daleko, a gaz pali się na niebiesko. W wieku szkolnym dzieci nie przestają zadawać tych pytań, jednak bardzo często zadają je sobie po cichu lub rodzicom. Dziecko w szkole też chce wiedzieć, dlaczego siedzi na lekcji, po co uczy się alfabetu, pisania, odejmowania, dzielenia, ułamków zwykłych, dziesiętnych, budowy grzyba, historii starożytnej Grecji itp.

Aby podążać za tą naturalną dziecięcą ciekawością świata i radością odkrywania, nauczyciel powinien już na etapie planowania lekcji zastanawiać się w jakim celu będzie dany temat wprowadzał, w jakim celu chce się podzielić daną wiedzą z uczniami i uczennicami. Pozwoli mu to na sformułowanie jasnych i zrozumiałych celów, które będą pokazywały dzieciom kierunek nauki. Podczas definiowania celów najlepiej wyobrazić sobie dziecko (takie, które ma największe problemy w nauce) i ułożyć cele w języku dla niego przyswajalnym. Nauczyciel, zapoznając uczniów i uczennice z celami, angażuje ich w proces nauki i buduje ich motywację, zyskując w nich sojuszników, z którymi wspólnie będzie owe zakładane cele osiągał.

Warto jest monitorować czy dzieci na pewno rozumieją, dokąd zmierzają. Pomocne jest sprawdzanie wraz z uczniami i uczennicami pod koniec lekcji, czy cele zostały osiągnięte. Jedną z metod są zdania podsumowujące. Pod koniec lekcji możemy poprosić dzieci, by dokończyły zdanie:

- Dziś na zajęciach dowiedziała(e)m się / zrozumiała(e)m, że ...,
- Po dzisiejszej lekcji potrafię ...,
- Dziś na zajęciach zaskoczyło mnie, że...,
- Dziś osiągnąłem założony cel, ponieważ...,
- Przypomniałem sobie, że...,



- Na dzisiejszych zajęciach ważne/ciekawe dla mnie było....

Dzięki ocenie realizacji celów uczniowie i uczennice mają świadomość, że się czegoś konkretnego nauczyli i że czas w szkole spędzili pożytecznie.

Takie zakończenie jest też swoistą informacją zwrotną dla nauczyciela, a uważne słuchanie dzieci pozwala na wnioskowanie, na ile dany materiał jest jasny i zrozumiały, czy będzie potrzeba powtórzenia kluczowych kwestii, czy zastosowane metody przybliżyły dzieci do celu.

Dzięki jasno wyznaczonym celom możemy również „wciągnąć” rodziców do współpracy, gdyż dzieciom będzie łatwiej powiedzieć im, czego się w szkole danego dnia nauczyły.

Przy formułowaniu celów zajęć należy pamiętać o następujących zasadach:

- cele lekcji muszą być zrozumiałe dla dziecka;
- cele lekcji nie są tożsame z podaniem tematu lekcji (temat to nie cel);
- cele lekcji to nie informacja tzw. „nacobezu” („**na co będę zwracać uwagę**” - patrz dalej);
- cele lekcji powinny być konkretne;
- liczba celów musi być ograniczona (im więcej celów tym mniej prawdopodobne, że uczniowie i uczennice będą na koniec zajęć wiedzieli czego się nauczyli);
- po przygotowaniu scenariusza zajęć/lekcji warto sprawdzić, które aktywności i ćwiczenia realizują założone cele.

## Uważność na potrzeby dzieci

Z układaniem celów lekcji oraz ich codzienną realizacją wiąże się osobny wątek uważności na potrzeby dzieci. Często nauczyciele są skoncentrowani na realizacji podstawy programowej, przerabianiu materiału w określonej kolejności. Pośpiech utrudnia zauważenie tego, czy dzieci wciągnęły się w temat na tyle, że warto by było go kontynuować i na jego podstawie zrealizować inne, niezaplanowane wcześniej cele. W edukacji wczesnoszkolnej podstawa programowa skonstruowana jest w taki sposób, że daje nauczycielom czas na rozwijanie zainteresowań i pasji dzieci, a nie sztywnym trzymaniu się podręczników. Nauczyciel ma zatem więcej czasu i możliwości na współdziałanie z dziećmi, wspieranie ich w samodzielnym dochodzeniu do wiedzy.

Uważność wiąże się z:

- obserwacją dzieci,
- dostosowywaniem dnia do aktualnego poziomu energii w klasie,
- nie trzymaniem się sztywno wyznaczonych godzin lekcyjnych,
- wprowadzaniem zabaw i gier ruchowych lub relaksacyjnych w czasie lekcji.

Program „Gra w klasy: rozwój bez granic” wychodzi naprzeciw tym potrzebom. Jest skonstruowany w taki sposób, że nauczyciel może elastycznie planować realizację programu, dostosowywać go do potrzeb uczniów i uczennic.

## Kryteria oceniania

### Informowanie dzieci o kryteriach oceniania, czyli „nacobezu”

„Nacobezu”, czyli informacja „**na co będę zwracać uwagę**” w ocenianej pracy, ma wyjaśnić w przystępny i zrozumiały dla ucznia lub uczennicy sposób kryteria oceny. Cel informuje, po co dziecko ma się tego uczyć, „nacobezu” mówi mu, czego konkretnie ma się nauczyć, żeby do celu dojść.

Należy pamiętać, że dla ucznia lub uczennicy „nacobezu” nie musi w sposób oczywisty wynikać z celów lekcji, dlatego zawsze należy ją formułować niezależnie i otwarcie o niej mówić. Aby uniknąć błędnych celów i „nacobezu”, należy przy ich formułowaniu zadawać sobie następujące pytania:

- Pytanie o cele: po co chcę tego uczyć? Po co mamy się tego uczyć? Po co chcę przekazać tę wiedzę?
- Pytania o nacobezu: co będę chciała sprawdzać? O co zapytam na sprawdzianie?

Wyznaczenie kryteriów oceniania jest korzystne dla uczniów i uczennic, ponieważ daje im konkretne informacje o tym, jakie wiadomości i umiejętności muszą opanować. Z czasem ucą się wykorzystywać kryteria w samodzielnej pracy, ponieważ wiedzą, co jest ważne oraz potrafią sprawdzić swoją wiedzę przed sprawdzianem. Dobrze sformułowane kryteria mogą dostarczyć uczniowi i uczennicy precyzyjnych informacji o tym, co już umie, a co wymaga udoskonalenia, poprawy.

„Nacobezu” są również pomocne dla nauczyciela, ponieważ ułatwiają sprawiedliwe ocenianie oraz monitorowanie postępów dziecka.

Określenie „nacobezu” jest ważne, ponieważ nauczyciel zobowiązuje się przed uczniami i uczennicami do sprawdzania tylko tego, co zapowiedział (czyli jednocześnie do niesprawdzania tego, na co się z uczniami nie umówił). Na początku może być to trudne, ponieważ nauczyciel szybko zauważa błędy w pracach uczniów i uczennic, które nie były ujęte w „nacobezu”. Uruchamia się naturalny odruch poprawy i oceny tego błędu. Jednak, jeśli decydujemy się na ocenianie kształtujące należy zdać sobie sprawę z tych trudności i je przezwyciężyć, inaczej dzieci stracą zaufanie do nauczyciela, co przełoży się na ogólną niekorzystną atmosferę.

### **Karty indywidualnej obserwacji dziecka – monitorowanie efektywności nauczania**

W ocenianiu kształtującym niezwykle pomocna dla nauczyciela może być karta indywidualnej obserwacji ucznia. Jest to arkusz, w którym nauczyciel zawiera istotne kryteria oceniania dla danego etapu edukacyjnego i systematycznie odnotowuje informacje na temat aktywności, postępów, szczególnych uzdolnień oraz ewentualnych trudności dziecka. Karty obserwacji pomagają nauczycielowi, rodzicom i dziecku ocenić aktualne możliwości dziecka i kierunkować wysiłki w celu ewentualnego nadrabiania zaległości. Obserwacja pozwala określić poziom rozwoju umysłowego, fizycznego i emocjonalnego. Celem obserwacji jest rozwój, a nie ocena. Umożliwia ona początek budowania indywidualnej drogi dziecka, powinna dawać odpowiedź na pytania: Co ułatwia, a co utrudnia funkcjonowanie dziecka w szkolnej rzeczywistości? Jakie kroki należy podjąć, żeby umożliwić dziecku harmonijny rozwój?

Obserwacje powinny być prowadzone regularnie, tak aby dało się zauważyć dokonujące się zmiany w profilu dziecka. Oceniać dziecko należy bardzo dyskretnie i w toku codziennych zajęć. Nauczyciel powinien wybrać jedno dziecko do obserwacji, którą prowadzi podczas naturalnych zabaw oraz nauki dziecka.

Prowadzenie usystematyzowanej karty indywidualnej obserwacji pozwoli na monitorowanie rozwoju dziecka i oszczędza czas nauczyciela, gdyż sam sposób uzupełniania informacji w arkuszu jest szybki. Nauczyciel wypełnia go posługując się znakami „+” i „-”. Daje też diagnozę efektywności nauczania w całej klasie. Przykładowe arkusze są zamieszczone

poniżej. W zależności od celu obserwacji i momentu jej przeprowadzania nauczyciel może oceniać różne aspekty i budować własne karty indywidualnej obserwacji.

### **Metody i narzędzia służące gromadzeniu informacji**

Kartę indywidualnej obserwacji dziecka nauczyciel wypełnia zbierając informację z różnych źródeł. Nauczyciel może gromadzić informacje poprzez:

- obserwację dzieci na lekcjach;
- analizę wytworów ich pracy;
- zadania praktyczne dzieci;
- rozmowy i wywiady;
- karty pracy lub ewentualnie karty pracy wykonywane w domu.

\

.

Imię i nazwisko obserwowanego dziecka

.....

**OGÓLNE INFORMACJE O DZIECKU**

<div style="text-align: right;"><b>Data oceny</b></div> <div style="text-align: left;"><b>Kryterium</b></div>									<b>Inne uwagi/wskazówki</b>
Inicjuje zabawę i pracę w grupie									
Jest lubiane w gronie rówieśników									
Potrafi współpracować w grupie									
Posiada cechy przywódcy, wykazuje chęć i umiejętność kierowania innymi w zabawie									
Pomaga innym									
Postępuje zgodnie z zasadami i normami uzgodnionymi w zespole klasowym									
Życzliwie i przyjaźnie odnosi się do innych dzieci									
Jest samodzielne									
Panuje nad swoimi emocjami									
Przygotowuje się do zajęć									
Koncentruje się na wykonywanym zadaniu									
Utrzymuje porządek w miejscu pracy									
Zachowuje prawidłową postawę, siedząc w ławce.									
Lubi zabawy ruchowe,									

ćwiczenia fizyczne.							
Przestrzega zasad bezpiecznej zabawy i pracy							
Stosuje się do zasad poznanych zabaw i gier sportowych							
Przestrzega zasad rywalizacji							
Dokładnie i sprawnie wykonuje ćwiczenia fizyczne							
Posiada zdolności manualne							
Lubi szkicować, rysować, wycinać, lepić, modelować							
Lubi słuchać muzyki							
Ma wyczucie rytmu, potrafi wyrażać melodię ruchem							
Szybko i z łatwością powtarza zasłyszaną melodię							
Jest bystrym obserwatorem świata przyrody							
Lubi eksperymentować							

Karta indywidualnej obserwacji ucznia/uczennicy 1 klasy. Edukacja polonistyczna.

<b>Imię i nazwisko obserwowanego dziecka</b>							
.....							
<b>EDUKACJA POLONISTYCZNA</b>							
<b>Data oceny</b>							<b>Inne uwagi/wskazówki</b>
<b>Kryterium</b>							
Komunikuje swoje potrzeby, odczucia, spostrzeżenia							
Potrafi zadawać pytania							
Potrafi odpowiadać na pytania							
Potrafi prowadzić kulturalną rozmowę na tematy inspirowane życiem szkolnym lub rodzinnym lub zainteresowaniami dziecka							
Angażuje się w scenki dramowe							
Potrafi nauczyć się tekstu na pamięć							
Rozumie polecenia							
Dzieli wyraz na sylaby							
Dzieli wyraz na głoski							
Poprawnie wymawia głoski							
Kreśli linie i figury literopodobne							
Zna wprowadzone litery							
Zna kolejność liter w alfabecie							
Poprawnie łączy litery w wyrazach							
Pisze czytelnie							



Przepisuje wyrazy i/lub zdania							
Pisze ze słuchu wyrazy i zdania							
Pisze z pamięci wyrazy i zdania							
Czyta samodzielnie nowy tekst							
Rozumie przeczytany tekst							
Wymyśla samodzielnie historie, opowiada bajki							
Chętnie słucha czytanego tekstu, opowiadania, bajki							
Posługuje się bogatym, jak na swój wiek słownictwem							
Lubi słuchać/czytać/oglądać książki związane z tematyką sportową/przyrodniczą lub tematyką .....							

Karta indywidualnej obserwacji ucznia/uczennicy 1 klasy. Edukacja matematyczna.

<b>Imię i nazwisko obserwowanego dziecka</b>							
.....							
<b>EDUKACJA MATEMATYCZNA</b>							
Data oceny	Kryterium						Inne uwagi/wskazówki
	Potrafi określi kierunki i położenie obiektów względem siebie						
	Wyodrębnia zbiory, podzbiory, klasyfikuje przedmioty						
	Potrafi kontynuować regularny wzór						
	Potrafi dostrzec symetrię						
	Potrafi liczyć od 0 do... wyłącznie na konkretach						
	Potrafi liczyć od 0 do...						
	Odczytuje, zapisuje i porównuje liczby od 0 do ...						
	Dodaje i odejmuje liczby od 0 do ...						
	Sprawdza dodawanie za pomocą odejmowania i odwrotnie						
	Rozwiązuje proste zadania tekstowe						
	Rozpoznaje figury geometryczne: koło, trójkąt, prostokąt, kwadrat						
	Potrafi mierzyć długość przedmiotów						
	Potrafi ważyć przedmioty						
	Rozpoznaje monety: 1 złoty, 2 złote, 5 złotych i banknoty: 10 złotych, 20						

złotych							
Wykonuje proste obliczenia pieniężne							
Nazywa i zapisuje nazwy dni tygodnia, pór roku, miesiący							
Potrafi korzystać z kalendarza							
Rozpoznaje pełne godziny na zegarze w systemie dwunastogodzinnym							
Lubi gry planszowe wymagające logicznego myślenia							

## Jak reagować na błąd dziecka?

Czy nauczyciel stosujący „nacobezu” ma pozostawić bez komentarza błędy uczniowskie, które nie zostały uwzględnione wśród wspomnianych kryteriów? Najlepszym rozwiązaniem jest zauważenie tego błędu, poprawienie go innym kolorem długopisu i pozostawienie bez oceny, bez komentarza. Konsekwentne stosowanie tej procedury, dzięki swej przewidywalności, daje dzieciom oraz rodzicom poczucie bezpieczeństwa, a jednocześnie jest motywujące do dalszej pracy.

Edukacja wczesnoszkolna jest okresem w życiu dziecka, gdy przechodzi ono mnóstwo istotnych zmian, z małego dziecka staje się istotą coraz bardziej samodzielną. Jeśli w tym okresie nie będzie czuło prawa do eksperymentowania i ćwiczenia nowopoznanych umiejętności, które łączą się nierozdzielnie z popełnianiem błędów, z wiekiem może nabierać nieufności i niechęci do systemu edukacyjnego.

Maria Montessori, twórczyni metody zindywidualizowanego nauczania, przyznawała prawo do błędu wszystkim ludziom. Traktowała błąd, jako kompana, który jest nierozdzielnie związany z naszym życiem. Większości rzeczy człowiek uczy się metodą prób i błędów. To rozpoznanie błędu, jego zauważenie i poprawa dają satysfakcję z doprowadzenia pracy do końca oraz wiedzę, jak daną pracę należy wykonywać. Tradycyjna ocena wyrażona stopniem w edukacji wczesnoszkolnej niesie ze sobą ryzyko karania dziecka za błędy wynikające z faktu, że powoli nabiera ono wprawy w opanowywaniu poszczególnych osiągnięć. Co więcej, ocena, nawet słowna reprimenda, stanowi rodzaj poniżenia. Odbiera ona dziecku wiarę we własne siły; traci zapał potrzebny do poznawania nowej wiedzy. Zmiana funkcji oceny z karzącej na informacyjną, pomaga dziecku w uczeniu się przez dostrzeganie, analizę i poprawę własnych błędów. Świadomość błędów pozwala na ich unikanie.

## Informacja zwrotna dla dzieci i rodziców

Informacja zwrotna (IZ) jest przekazywana dziecku, aby mogło ocenić dotychczasowe osiągnięcia i rozpoznać, jakie powinny być następne kroki, żeby zrealizować założony cel.

Nauczyciel dając informację zwrotną dziecku, powinien pomóc mu odpowiedzieć na trzy podstawowe pytania:

1. Dokąd idę?
2. Gdzie jestem?

### 3. Jak dojść do celu uzupełniając lukę w wiedzy?

Informacja zwrotna ma pomóc nauczycielowi, rodzicom, a przede wszystkim samemu uczniowi lub uczennicy zaplanować dalszą pracę i naukę.

Prawidłowo skonstruowana informacja zwrotna, która pomoże uczniowi się doskonalić, powinna:

- wskazywać dobre elementy w pracy dziecka,
- pokazać to, co wymaga poprawy i nad czym uczeń lub uczennica musi jeszcze popracować,
- dawać konkretne sugestie, jak należy to poprawić,
- dać wskazówki, w jakim kierunku dziecko powinno pracować dalej,
- być ściśle powiązana z „nacobezu”,
- być stosunkowo krótka, konkretna, skierowana do ucznia lub uczennicy (nie do rodzica), napisana w języku zrozumiałym dla dziecka,
- odnosić się tylko do ocenianego dziecka, bez porównywania do innych dzieci,
- zawierać informacje o pracy ucznia lub uczennicy, a nie o nim samym.

Nauczyciel wprawiający się w formułowaniu informacji zwrotnej, może po jej napisaniu spróbować wczuć się w konkretne dziecko i wyobrazić sobie czy taki komunikat jest przydatny, jak on by przyjął taki komunikat i na ile wpłynąłby konstruktywnie na jego podejście do dalszej nauki. Czy jako dziecko wiedziałby, co ma teraz zrobić? Czy byłby zmotywowany do dalszej pracy?

Główny cel informacji zwrotnej polega na wspieraniu i wzmacnianiu ucznia lub uczennicy, budowaniu w nim wiary we własne możliwości, docenianiu i motywowaniu. Aby miała ona rzeczywisty, pozytywny wpływ na dziecko, powinna być stosowana regularnie i możliwe często. IZ podana dziecku raz w miesiącu nie będzie w istotny sposób wpływać na uczenie się i jego rozwój.

Ponieważ przygotowywanie IZ może być dla nauczyciela początkowo pracochłonne, można uprościć sobie pracę i każdorazowo przygotowywać tabelę, w której w wierszach umieścimy kolejne umiejętności podane w nacobezu. Można stosować ustalone z dziećmi znaki np. +, +-, -, które informują dziecko czy opanowało daną umiejętność czy też nie, a w kolejnych kolumnach można opisać, co powinno zrobić, żeby poradzić sobie z uzupełnieniem wiedzy.

W sytuacji, w której w pracy nie znajdujemy żadnych mocnych stron odnoszących się do „nacobezu” warto i tak postarać się wzmocnić ucznia i docenić samą próbę zmierzenia się z zadaniem.

Informacja zwrotna nie będzie pełniejsza, gdy wzbogacimy ją stopniem, ponieważ ocena wyrażona stopniem na ogół nie daje precyzyjnej informacji o poziomie wiedzy i umiejętności ucznia.<sup>3</sup> Jeśli IZ jest napisana dobrze, będą w niej wszystkie niezbędne dziecku i rodzicom informacje o tym, co uczeń lub uczennica potrafi. W edukacji wczesnoszkolnej nie ma potrzeby stosowania ocen sumujących i nie należy łączyć oceny kształtującej z oceną sumującą. Uczniowie i uczennice, kiedy dostają pracę zakończoną oceną, zaczynają porównywać oceny, liczyć punkty i nie zwracają uwagi na zaznaczone przez nauczyciela błędy. Jeżeli ocena opatrzona była komentarzem nauczyciela, uczniowie często ją ignorują. Zastosowanie informacji zwrotnej bez wystawienia oceny daje dzieciom odwagę do podejmowania nowych wyzwań, eksperymentowania i popełniania błędów. Jednak ważna tu jest konsekwencja nauczyciela, gdyż raz złamane zaufanie nie daje się szybko odbudować.

## Praca na lekcji

Warto jest na bieżąco weryfikować, czy dzieci podążają za materiałem wprowadzanym na lekcji, czy rozumieją, co się dzieje.

W ocenianiu kształtującym ważne jest ciągłe dbanie o bezpieczną atmosferę do nauki, dlatego aby sprawdzić czy dzieci rozumieją tok lekcji nie pyta poszczególnych uczniów, tylko całą klasę. Ponieważ takie ciągłe monitorowanie jest dla wielu nauczycieli nawykiem nowym, poniżej zaprezentowana została technika, która usprawnia ten proces.

1. Nauczyciel podczas przeprowadzania lekcji, wprowadzania nowego tematu, prosi klasę, by podniosła karteczkę sygnalizującą stopień zrozumienia danego materiału (metodą świateł drogowych, czyli zielone – rozumiem, żółte – nie do końca rozumiem, czerwona – zupełnie nie rozumiem).
2. Jeśli nauczyciel widzi przewagę świateł czerwonych i żółtych tłumaczy dany temat jeszcze raz, ale stara się to zrobić w inny sposób.

<sup>3</sup> Butler R., Enhancing and undermining intrinsic motivation: the effects of task-involving and ego-involving evaluation on interest and performance, *British Journal of Educational Psychology*, nr 58/1988, s. 1-14

3. Po każdorazowym wytłumaczeniu nauczyciel sprawdza, na ile zmienił się w klasie rozkład świateł drogowych. Jeśli nauczyciel zauważy przewagę świateł zielonych, z niewielką liczbą czerwonych i żółtych, wówczas:
  - a. proponuje połączenie się żółtych i zielonych świateł w celu wzajemnego wyjaśniania danego tematu. Tłumaczenie to odbywa się wtedy językiem, jakiego dzieci używają w sposób naturalny, dodatkowo uczniowie i uczennice mogą łatwiej sobie nawzajem zadać kluczowe pytania, które naprowadzą ich cel.
  - b. uczniom i uczennicom „czerwonym” nauczyciel samodzielnie wyjaśnia temat.
4. Nauczyciel może poprosić uczniów i uczennice, żeby ocenili swoje własne prace klasowe czy domowe metodą świateł drogowych. Nauczyciel ma wtedy przed wystawianiem oceny sygnał, jak dziecko samodzielnie odczuwa stopień opanowania materiału.

Stosując metodę świateł drogowych nauczyciel powinien pamiętać, aby nie oceniać dzieci, nie wyśmiewać samemu ani nie pozwalać na wyśmiewanie się dzieci przez dzieci. Należy podkreślać to, że każdy rozwija się w innym tempie, w różnym tempie uczy się różnych rzeczy, każdy ma prawo nie zrozumieć początkowo jakiegoś tematu i każdy ma prawo do błędów.

Nauczyciel wprowadzając ocenianie kształtujące, powinien poważnie rozważyć zmianę zasad zgłaszania się do odpowiedzi na lekcji i wyeliminować takie sytuacje, w których uczniowie mają bardzo krótki czas na odpowiedź lub takie sytuacje, w których aktywnie bierze udział tylko część klasy i które wprowadzają rywalizację między dziećmi (jak pytanie przez podniesienie ręki). Ponadto, warto wystrzegać się komentowania i karania za odpowiedzi błędne.

Sposobem sprawdzania wiedzy na lekcji może być także praca z tzw. „kartami A, B, C, D”. Nauczyciel zadaje uczniom i uczennicom pytanie z możliwością czterech różnych odpowiedzi. Dzieci po zastanowieniu się (najlepiej w parach) decydują, którą odpowiedź wybierają.

Innym sposobem są nieduże, białe tablice zmywalne (suchościernalne). Nauczyciel zadaje pytanie, a uczniowie i uczennice piszą odpowiedź ścieralnym flamastrem na białej tablicy.



Podnoszą swoją tablicę i nauczyciel ma obraz odpowiedzi całej klasy. Obydwie metody angażują wszystkie dzieci.

Nauczyciel, który wytworzy bezpieczną atmosferę, ma szansę na wzbudzenie zaangażowania całej klasy. Jeśli nauczyciel zauważy w klasie pobudzenie, brak koncentracji, rozproszenie, to może zamiast dyscyplinować dzieci, odpowiedzieć na ich aktualne potrzeby i zaproponować dzieciom ćwiczenie energetyzujące, koncentrujące, relaksacyjne. Zestaw propozycji ćwiczeń jest zawarty w programie „Gra w klasy: rozwój bez granic”.

### Informacja zwrotna od dziecka dla nauczyciela

Nie tylko uczniowie i uczennice potrzebują informacji zwrotnej. Jest ona też ważnym elementem rozwoju zawodowego nauczyciela. W tradycyjnym systemie szkolnym nauczyciel nie ma możliwości ich zdobycia lub zdobywa wyłącznie komunikaty negatywne. Natomiast stosując ocenianie kształtujące, nauczyciel konsekwentnie buduje u uczniów i uczennic umiejętność dawania informacji zwrotnej. Po pewnym czasie może poprosić o taką informację w stosunku do siebie. Dzięki temu będzie wiedział, jak dzieci odbierają pracę z nim oraz które metody pomagają im w nauce, a które utrudniają przyswajanie informacji. Nauczyciel może zachęcać uczniów i uczennice pod koniec narracji lub na koniec miesiąca do oceny jego zajęć. Pomoże mu to konstruować ciekawe i angażujące uczniów i uczennice lekcje, które przyczyniają się do rozwoju dzieci.

Takie zbieranie informacji zwrotnej można w tym przypadku przeprowadzić w kręgu, kiedy dzieci w sposób swobodny odpowiadają na pytania, co w lekcjach lub narracji podobało się uczniom i uczennicom, co było ciekawe, co było nudne, niezrozumiałe.

Aby zebrać prawdziwe informacje, a nie tylko „wypowiedzi laurki”, dzieci muszą czuć, że mogą wypowiedzieć prawdziwą opinię i że nie niesie ona za sobą konsekwencji w postaci reakcji nauczyciela (tłumaczenia się, zaprzeczenia, oceniania, a czasem nawet spojrzenia czy dopytywania).

## Ocena kształtująca a ocena sumująca - prawne uwarunkowania

W praktyce szkolnej, nawet w klasach I-III wyraźnie widać przesunięcie środka ciężkości w prowadzonym przez nauczycieli procesie oceniania w kierunku oceniania sumującego w ocenianiu bieżącym.

Zgodnie z rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 kwietnia 2007 r. w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych (Dz. U. Nr 83, poz. 562, z późn. zm.), szkoły w zakresie oceniania bieżącego i śródrocznego mogą ustalać oceny klasyfikacyjne z zajęć edukacyjnych według skali określonej w statucie szkoły (§ 13 ust. 1). Należy jednak pamiętać, że równocześnie w klasach I-III szkoły podstawowej śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z zajęć edukacyjnych **muszą** być ocenami opisowymi (§ 13 ust. 3). Zgodnie z §11 ust. 4, klasyfikacja roczna w klasach I-III szkoły podstawowej polega na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych z zajęć edukacyjnych i zachowania ucznia lub uczennicy w danym roku szkolnym oraz ustaleniu jednej rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych i rocznej oceny klasyfikacyjnej zachowania - rozumianych, jako oceny opisowe.

Dlatego najlepszym rozwiązaniem jest korzystanie z ocen opisowych również w ramach bieżącego oceniania, aby na koniec roku było możliwe zbudowanie rzetelnej oceny rocznej. Zwłaszcza, że (zgodnie z ust. 3a § 13) roczna opisowa ocena klasyfikacyjna z zajęć edukacyjnych **uwzględnia poziom opanowania przez ucznia lub uczennicę wiadomości i umiejętności z zakresu wymagań określonych w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego oraz wskazuje potrzeby rozwojowe i edukacyjne ucznia lub uczennicy** związane z przewyższaniem trudności w nauce lub rozwijaniem uzdolnień. W formułowaniu takich ocen, praktyki oceniania kształtującego są bardzo pomocne.

## BIBLIOGRAFIA

- ARMSTRONG T., *Multiple Intelligences in the Classroom*, ed. 3, May 2009 r.
- BARTSCH K, WELLMAN H. M., *Children Talk About the Mind*, Oxford 1995 r.
- BLACK P., HARRISON Ch., LEE C., MARSHALL B., WILIAM D., *Jak oceniać, aby uczyć?*, Warszawa 2006
- BLAKEMORE S.J., *Jak uczy się mózg*, Kraków 2008 r.
- BROWN R., *Procesy grupowe. Dynamika wewnątrzgrupowa i międzygrupowa*, Gdańsk 2006 r.
- BRUDNIK E. et al. *Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących*, Kielce 2000 r.
- BUTLER R., *Enhancing and undermining intrinsic motivation: the effects of task-involving and ego-involving evaluation on interest and performance*, *British Journal of Educational Psychology*, nr 58/1988, s. 1-14
- COLES R., *Inteligencja moralna dzieci*, Poznań 1999 r.
- DRYDEN G., Vos J., *Rewolucja w uczeniu*, Poznań 2003 r.
- DZIAMSKA D., GUDRO M., *Bawię się i uczę*, Kielce 2010 r.
- GARDNER H., *Inteligencje wielorakie. Nowe horyzonty w teorii i praktyce*, Warszawa 2009 r.
- GARDNER H., *Inteligencje wielorakie. Teoria w praktyce*, Poznań 2002 r.,
- GARDNER H., *Pięć umysłów przyszłości*, Warszawa 2009 r.
- GOLEMAN D., *Inteligencja emocjonalna*, Poznań 1997 r.
- GOLEMAN D., *Inteligencja społeczna*, Poznań 2007 r.
- GOŹLIŃSKA E., *Jak skonstruować grę dydaktyczną*, Warszawa 2004 r.
- GRUSZCZYK-KOLCZYŃSKA E. (red.), *O dzieciach uzdolnionych matematycznie*, Nowa Era 2013 r.
- GRUSZCZYK-KOLCZYŃSKA E., ZIELIŃSKA E., *Wspomaganie dzieci w rozwoju do skupiania uwagi*
- GRZEGORZEWSKA S., *Różnicowanie kształcenia w klasach początkowych*, Kraków 2009 r.
- GUZ S., *Rozwój i edukacja dziecka. Szanse i zagrożenia*, Lublin 2005 r.
- i zapamiętywania*, Warszawa 2005 r.
- JANOWSKI A. (red.), *Nauczanie w praktyce, t. 1*, Warszawa 2009 r.
- JAROSZ E., WYSOCKA E., *Diagnoza psychopedagogiczna. Podstawowe problemy i rozwiązania*, Warszawa 2006 r.
- JASTRZĘBOWSKA G., *Podstawy teorii i diagnozy logopedycznej*, Opole 1998 r.
- KARWOWSKA-STRUCZYK M. (red.), *Pedagogika przedszkolna i wczesnoszkolna. Badania, opinie, inspiracje*, Warszawa 2011 r.
- KLAUS-STĄŃSKA D., NOWICKA M., *Sensy i bezsensy edukacji wczesnoszkolnej*, Warszawa 2005 r.
- KOHN A., *Punished by Rewards: The Trouble with Gold Stars, Incentive Plans, A's, Praise, and Other Brib*, September 1999 r.
- KRZYWOSZ-RYMKIEWICZ B., *Odpowiedzialność podmiotowa dzieci. Jak rozumieć i inspirować jej rozwój?*, Oficyna Wydawnicza IMPULS, Kraków 2007 r.
- KWIECIŃSKI Z., ŚLIWERSKI B., *Pedagogika*, Warszawa 2010 r., str. 11
- MACHULSKA M., *Drama – poradnik dla nauczycieli i wychowawców*, Animator, Warszawa 1/1991, 3/1992.
- MINTZ J., RICCI C. (red.), *Turning Points*, 2010 r.
- MITCHELL P, RIGGS K. J., *Children's Reasoning and the Mind*, Norfolk 2008 r.

- NEĆKA E., *Trening twórczości*, Gdańsk 2005 r.
- NIEMIERKO B., *Ocenianie szkolne bez tajemnic*, WSiP, Warszawa 2002 r.
- OKOŃ W., *Nowy słownik pedagogiczny*, Warszawa 1998 str. 189-191 r.
- PANKOWSKA K., *Drama – zabawa – myślenie*, WSiP, Warszawa 1990 r.
- SCHNEIDER W. et al, *Young Children's Cognitive Development*, London 2005 r.
- SCHWAKE S. et al, *Art Projects for Kids*, Feb 2012 r.
- SIKORSKA ŻYREK B., *Drama w edukacji wczesnoszkolnej*, Życie szkoły nr 2/1997 r.
- SOWIŃSKA H. (red.), *Dziecko w szkolnej rzeczywistości. Założony a rzeczywisty obraz edukacji elementarnej*, Poznań 2011 r.
- STERNA D, *Ocenianie kształtujące w praktyce*, Warszawa 2006
- SZMIGIELSKA B. (red.), *Cale życie w Sieci*, Kraków 2008 r.
- SZYMAŃSKA M.A., *Drama w nauczaniu początkowym - Przewodnik metodyczny dla nauczyciela*, Wydawnictwo Juka, Warszawa 1998 r.
- ŚLIWIERSKI B., *Kontrowersje oceniania w edukacji wczesnoszkolnej*, Miesięcznik "Wychowanie na co dzień" nr 1-2/1994 R.
- TYSZKA T., *Psychologiczne pułapki oceniania i podejmowania decyzji*, GWP, Gdańsk 1999
- VASTA R., HAITH M. M., Miller S. A., *Psychologia dziecka*, Warszawa 2004 r.
- WASZKIEWICZ H., *Edukacja w naturze*, Warszawa 2000 r.
- WAY Brian, *Drama w wychowaniu dzieci i młodzieży*, Warszawa 1995 r.
- WITERSKA K., *Drama na różnych poziomach kształcenia*, Wydawnictwo Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi, Łódź 2010 r.
- ZESPÓŁ AUTORÓW, *Ocenianie kształtujące. Dzielimy się tym co wiemy. Zeszyty 1-7*, Centrum Edukacji Obywatelskiej i Polsko-Amerykańska Fundacja Wolności.

## AUTORZY

**Małgorzata Bazan** - ukończyła filologię polską na Uniwersytecie Śląskim, Podyplomowe Studia Edytorskie, Podyplomowe Studia Wiedzy o Kulturze Polskiej Akademii Nauk oraz Podyplomowe Studia dla Nauczycieli „StArt!” w Warszawskiej Szkole Filmowej. Nauczycielka języka polskiego i wiedzy o kulturze w warszawskich liceach: im. Klementyny Hoffmanowej i Liceum Filmowym. Współpracowała ze Stowarzyszeniem Nowe Horyzonty, Centrum Edukacji Filmowej w Wołominie (konsultacja podstawy programowej dla ogólnopolskiego projektu Lekcja w Kinie), Stołecznym Centrum Edukacji Kulturalnej (prowadzenie zajęć z edukacji filmowej). Autorka scenariuszy lekcji w ramach projektu Filmoteka Szkolna prowadzonego przez Państwowy Instytut Sztuki Filmowej. Konsultantka merytoryczna Fundacji Akcja Animacja.

**Anna Ejme** – psycholog, trener i coach z wieloletnim doświadczeniem w prowadzeniu warsztatów z zakresu umiejętności psychospołecznych. Specjalizuje się w szkoleniach z komunikacji, autoprezentacji, kreatywności, budowania zespołu i rozwiązywania konfliktów, jest również moderatorem i facylitorem procesu grupowego. Ukończyła psychologię na UW (ze specjalizacją Wspierania Rozwoju Osobowości), Szkołę Trenerów Biznesu i Szkołę Coachów TROP oraz Studium Treningu Grupowego i Edukacji o Człowieku, a także podyplomowe studia z zakresu Społecznie Odpowiedzialnego Biznesu. Jest członkiem Polskiego Towarzystwa Psychologicznego. W szkoleniach wykorzystuje m.in. techniki dramy brytyjskiej. Współautorka i coach w ramach szkoleń dla nauczycieli i trenerów *Educoaching* oraz twórczyni projektu *E2 – Empatia w Edukacji* (realizowanego w ramach ogólnopolskiej akcji Współpraca oparta na empatii związanej z Kongresem Obywatelskim) oraz *MAGE - Mali Ambasadorzy Globalnej Edukacji*. Prowadziła i współtworzyła programy rozwojowe i wyrównawcze dla uczniów i uczennic szkół podstawowych klas 1-3.

**Piotr Mazur** - absolwent Wydziału Prawa i Administracji Uniwersytetu Warszawskiego. Specjalizuje się w prawie oświatowym, międzynarodowym oraz prawie karnym. Tworzy i prowadzi zajęcia obejmujące tematykę prawną dla osób nie mających wykształcenia prawniczego. Posiada doświadczenie w merytorycznym i technicznym przygotowywaniu programów zajęć dla dzieci i młodzieży w różnych przedziałach wiekowych. Jest współtwórcą gier edukacyjnych, głównie w zakresie tworzenia koncepcji oraz level-designu.

Tworzy produkty edukacyjne skierowane do dzieci i młodzieży. Współautor programu *Lato w mieście* realizowanego przez Dalekowschodnie Centrum Kulturalno-Sportowe SOTO.

**Małgorzata Nowicka** - magister pedagogiki w zakresie Komunikacji Społecznej, doradca zawodowy, trener i coach, fundraiser. Posiada ponad 10 letnie doświadczenie zawodowe zdobyte podczas pracy pedagogicznej na różnych szczeblach edukacji dzieci i dorosłych. Twórczyni jednego z pierwszych Szkolnych Ośrodków Doradztwa Zawodowego w Polsce. Nauczyciel psychologii, przedsiębiorczości i kultury w placówkach edukacyjnych. Trenerka warsztatów dla dzieci i młodzieży głównie w zakresie relacji, emocji oraz radzenia sobie z agresją. Współautorka programów nauczania dla szkół podstawowych oraz szkół ponadgimnazjalnych.

Trener i doradca zawodowy w programach skierowanych do grup zagrożonych wykluczeniem społecznym, do grup z dysfunkcjami rozwojowymi oraz zagrożonych agresją i przemocą. Współtwórczyni programu warsztatów pracy z emocjami i agresją w Zakładach Karnych dla Kobiet w Polsce. Współpracownik organizacji pozarządowych w zakresie fundraisingu oraz projektów edukacyjno- szkoleniowych, w tym program „Lubię Pomagać” Fundacji Hospicyjnej dotyczący m.in. psychologicznych aspektów opieki hospicyjnej, edukacji dzieci i młodzieży, pracy wolontariuszy i lekarzy oraz pielęgniarek.

Ekspert w Zespołach i Grupach doradczych przy Ministerstwie Edukacji Narodowej, Ministerstwie Pracy i Polityki Społecznej, Kancelarii Premiera RP i Kancelarii Prezydenta RP.

**Krzysztof Kolski** – historyk, absolwent Instytutu Historycznego Uniwersytetu Warszawskiego. Specjalizuje się w tworzeniu kreatywnych scenariuszy oraz fabuły i mechaniki gier, w tym gier dydaktycznych. Autor publikacji *Wioska fabularna* oraz propozycji zastosowania rozwiązań takich jak storytelling czy gamifikacja w praktyce edukacyjnej i społecznej. Ma szerokie doświadczenie w sferze medialnej jako copywriter i dyrektor kreatywny, zajmował się tworzeniem kampanii internetowych, scenariuszy spotów radiowych oraz telewizyjnych.

**Aleksandra Puskiewicz** - psycholog społeczny i trener z wieloletnim doświadczeniem w badaniach edukacyjnych. Absolwentka SWPS i Szkoły Treningu i Warsztatu Psychologicznego przy Ośrodku INTRA. Ukończyła podyplomowe studia z zakresu edukacji przedszkolnej i wczesnoszkolnej z pedagogiką Marii Montessori. Przez 10 lat prowadziła badania w obszarze ewaluacji, marketingu, badań społecznych oraz edukacyjnych dla Instytutu Badań Edukacyjnych i Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego. Tworzyła



metodologię i koordynowała badania uczniów i nauczycieli na wszystkich poziomach edukacyjnych. Prowadziła obserwacje pracy nauczycieli na lekcjach, oceniała sposoby realizacji podstawy programowej i wykorzystania różnorodnych metod dydaktycznych. Od 2005 roku jako trener realizuje projekty szkoleniowe z zakresu efektywnej komunikacji w zespole, budowania zespołu oraz doskonalenia współpracy w zespole. Ma wieloletnie doświadczenie w prowadzeniu treningów twórczości dla dzieci i młodzieży. Realizowała programy profilaktyczne dla dzieci i młodzieży ze środowisk zagrożonych alkoholizmem i wykluczeniem społecznym.

**Aleksandra Wzorek** - prawniczka, dziennikarka, nauczycielka w ramach zajęć wyrównawczo-psychologicznych dla dzieci i młodzieży *Coaching edukacyjny*. Prowadzi także cykle warsztatów dla nauczycieli, dzieci i rodziców dotyczące postrzegania emocji w procesie edukacji *E2 – Empatia w Edukacji*, a także korepetycje przedmiotowo-terapeutyczne w zakresie przedmiotów matematyczno-przyrodniczych oraz języków, wykorzystujące innowacyjne metody nauczania. Twórczyni warsztatów rozwojowych dla nauczycieli, wychowawców i trenerów, projektu *Szkoła Odpowiedzialna Społecznie*, warsztatów umiejętności społecznych oraz programu naprawczego dla grup rówieśniczych w sytuacjach kryzysowych. Współautorka podręcznika *(Nie)bój się bloga! Jak wykorzystywać blog w edukacji* powstałego w ramach projektu *Medialab – pracownia edukacji i kultury*. Współautorka zwycięskiego projektu technologicznego w ramach Startup Sprint Edukacja. Laureatka nagrody Fundacji Dzieci Niczyje za pracę *Wykorzystywanie seksualne dzieci w internecie. Prawna analiza zjawiska oraz sposobów przeciwdziałania tzw. „pornografii dziecięcej”*. Autorka cyklu artykułów dotyczących zmian w systemie oświaty oraz realizacji reformy przez władze samorządowe na łamach tygodnika samorządowego *Wspólnota* oraz dla miesięcznika *Pracownik Samorządowy*.

**Aleksandra Olszańska** - psycholog, trener, prezes Stowarzyszenia na rzecz Innowacyjnej Edukacji *Ineida*. Ukończyła Wydział Psychologii Uniwersytetu Warszawskiego ze specjalizacją Wspieranie Rozwoju Osobowości. Obecnie kontynuuje pracę naukową na studiach doktoranckich na tym samym wydziale. Stale współpracuje z wydziałem psychologii Uniwersytetu Airlangga w Surabai (Indonezja) oraz z Uniwersytetem Stanu Nowy Jork Fredonia (USA). Prowadzi własną pracę badawczą, warsztaty dydaktyczne dla kadry uniwersyteckiej oraz szkolenia otwarte. Posiada ponad siedmioletnią praktykę trenerską, współpracowała z organizacjami pozarządowymi, m.in. Amnesty International oraz Polskim



Stowarzyszeniem Fundraisingu, zarówno jako pracownik, jak i niezależny konsultant. Nauczycielka w ramach projektu nauczania domowego *Odpowiedzialna szkoła*.

**Andrzej Wójcik** - nauczyciel i tłumacz. Ukończył Uniwersyteckie Kolegium Kształcenia Nauczycieli Języka Angielskiego. Prowadzący zajęcia i współautor programu *Warszawskie Narracje*, w ramach których odbywały się zajęcia narracyjne, rozwijające twórcze myślenie młodzieży z trudnych środowisk. Nauczyciel w ramach projektu nauczania domowego *Odpowiedzialna szkoła*.

## Język angielski

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Ang-I.1	rozumie proste polecenia i właściwie na nie reaguje	rozumie proste polecenia wypowiedziane w języku angielskim	<b>dziecko rozumie proste polecenia w języku angielskim</b>	Int-Ang-I.1.1	dziecko reaguje na proste polecenia w języku angielskim
		reaguje na proste polecenia w języku angielskim			
Int-Ang-I.2	nazywa obiekty w najbliższym otoczeniu	nazywa obiekty w najbliższym otoczeniu	<b>dziecko zna angielskie nazwy otaczających go przedmiotów</b>	Int-Ang-I.2.1	dziecko nazywa po angielsku otaczające go przedmioty
Int-Ang-I.3	recytuje wierszyki i rymowanki, śpiewa piosenki z repertuaru dziecięcego	potrafi wyrecytować co najmniej dwa wierszyki lub rymowanki w języku angielskim	<b>dziecko potrafi wyrecytować z pamięci co najmniej dwa wierszyki lub rymowanki w języku angielskim</b>	Int-Ang-I.3.1	dziecko recytuje z pamięci co najmniej dwa wierszyki lub rymowanki w języku angielskim
		potrafi zaśpiewać co najmniej dwie piosenki z repertuaru dziecięcego w języku angielskim	<b>dziecko potrafi zaśpiewać co najmniej dwie piosenki z repertuaru dziecięcego w języku angielskim</b>	Int-Ang-I.3.2	dziecko śpiewa co najmniej dwie piosenki z repertuaru dziecięcego w języku angielskim
Int-Ang-I.4	rozumie sens opowiedzianych historyjek, gdy są wspierane obrazkami, gestami, przedmiotami	rozumie sens opowiedzianych historyjek, gdy są wspierane obrazkami, gestami, przedmiotami	<b>dziecko rozumie opowiadane po angielsku proste, ilustrowane obrazkami, przedmiotami lub gestami historie</b>	Int-Ang-I.4.1	<p>dziecko opowiada swoimi słowami usłyszaną wcześniej w języku angielskim historię (w języku angielskim lub polskim)</p> <p>dziecko odpowiada, ilustruje obrazkami, przedmiotami lub gestami na pytania dotyczące sensu historii (w języku angielskim lub polskim)</p>

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Ang-III.1	wie, że ludzie posługują się różnymi językami i aby się z nimi porozumieć, trzeba nauczyć się ich języka (motywacja do nauki języka obcego)	wie, że ludzie posługują się różnymi językami i aby się z nimi porozumieć, trzeba nauczyć się ich języka (motywacja do nauki języka obcego)	<b>dziecko wie, że różne grupy ludzi posługują się różnymi językami i aby się z nimi porozumieć, trzeba nauczyć się ich języka</b>	Int-Ang-III.1.1	dziecko odpowiada, że ludzie posługują się różnymi językami
					dziecko odróżnia dźwięk języka ojczystego od innych języków

Int-Ang-III.2	reaguje werbalnie i niewerbalnie na proste polecenia nauczyciela	reaguje werbalnie i niewerbalnie na proste polecenia nauczyciela	<b>dziecko potrafi zareagować werbalnie i niewerbalnie na proste polecenia nauczyciela</b>	Int-Ang-III-2.1	dziecko reaguje werbalnie na proste polecenia nauczyciela
					dziecko reaguje niewerbalnie na proste polecenia nauczyciela
Int-Ang-III.3	rozdziela znaczenie wyrazów o podobnym brzmieniu	rozdziela znaczenie wyrazów o podobnym brzmieniu	<b>dziecko wie, że wyrazy podobnie brzmiące mogą znaczyć coś innego</b>	Int-Ang-III.3.1	dziecko rozdziela znaczenie angielskich wyrazów o podobnym brzmieniu
Int-Ang-III.4	rozpoznaje zwroty stosowane na co dzień i potrafi się nimi posługiwać	rozpoznaje zwroty stosowane na co dzień	<b>dziecko rozpoznaje stosowane na co dzień zwroty w języku angielskim</b>	Int-Ang-III.4.1	dziecko podaje znaczenie używanych na co dzień w języku angielskim zwrotów dziecko mówi "dzień dobry", "do widzenia", "dziękuję", "proszę" w języku angielskim
		potrafi posługiwać się zwrótami stosowanymi na co dzień	<b>dziecko potrafi posługiwać się stosowanymi na co dzień zwrótami w języku angielskim</b>	Int-Ang-III.4.2	dziecko posługuje się stosowanymi na co dzień w języku angielskim zwrótami
Int-Ang-III.5	rozumie ogólny sens krótkich opowiadań i baśni przedstawianych także za pomocą obrazów, gestów	dziecko rozumie ogólny sens krótkich opowiadań i baśni przedstawianych także za pomocą obrazów, gestów	<b>dziecko rozumie ogólny sens krótkich opowiadań i baśni przedstawianych także za pomocą obrazów, gestów</b>	Int-Ang-III.5.1	dziecko opowiada własnymi słowami krótkie opowiadania i baśnie przedstawiane także za pomocą obrazów, gestów
					dziecko opowiada krótko czego dotyczy dana baśń lub opowiadanie
					dziecko odpowiada na pytania dotyczące sensu krótkich opowiadań i baśni przedstawianych także za pomocą obrazów, gestów
Int-Ang-III.6	rozumie sens prostych dialogów w historyjkach obrazkowych (także w nagraniach audio i video)	rozumie sens prostych dialogów w historyjkach obrazkowych	<b>dziecko rozumie sens prostych, angielskich dialogów w historyjkach obrazkowych</b>	Int-Ang-III.6.1	dziecko opowiada własnymi słowami o dialogu obrazkowym przeczytanym w języku angielskim dziecko rysuje obrazek, opisujący zasłyszany dialog

					dziecko odpowiada na pytania dotyczące sensu dialogu przeczytanego w języku angielskim
		rozumie sens prostych dialogów w nagraniach audio i video	<b>dziecko rozumie sens prostych, anglojęzycznych dialogów w nagraniach audio i video</b>	Int-Ang-III.6.2	dziecko opowiada własnymi słowami o dialogach w anglojęzycznych nagraniach audio i video dziecko odpowiada na pytania dotyczące sensu dialogów w anglojęzycznych nagraniach audio i video
Int-Ang-III.7	czyta ze zrozumieniem wyrazy i proste zdania	czyta ze zrozumieniem wyrazy i proste zdania	<b>dziecko potrafi przeczytać ze zrozumieniem proste zdania i zwroty w języku angielskim</b>	Int-Ang-III.7.1	dziecko tłumaczy zdania z języka angielskiego na polski dziecko odczytuje wyrazy i proste zdania w języku angielskim na głos
Int-Ang-III.8	zadaje pytania i udziela odpowiedzi w ramach wyuczonych zwrotów, recytuje wiersze, rymowanki i śpiewa piosenki, nazywa obiekty z otoczenia i opisuje je, bierze udział w miniprzedstawieniach teatralnych	zadaje pytania i udziela odpowiedzi w ramach wyuczonych zwrotów	<b>dziecko zna podstawowe zwroty komunikacyjne w języku angielskim i potrafi zastosować je w dialogu</b>	Int-Ang-III.8.1	dziecko zadaje pytania i udziela odpowiedzi w ramach podstawowych zwrotów w języku angielskim
		recytuje przynajmniej dwa wiersze lub rymowanki	<b>dziecko zna przynajmniej dwa wiersze lub rymowanki w języku angielskim</b>	Int-Ang-III.8.2	dziecko recytuje przynajmniej dwa wiersze/rymowanki w języku angielskim
		śpiewa przynajmniej dwie piosenki	<b>dziecko zna angielskie nazwy obiektów znanych z życia codziennego</b>	Int-Ang-III.8.3	dziecko nazywa obiekty z otoczenia i opisuje je
		nazywa obiekty z otoczenia i opisuje je	<b>dziecko zna podstawowe sposoby opisywania obiektów z życia codziennego w języku angielskim</b>	Int-Ang-III.8.4	dziecko opisuje po angielsku obiekty z życia codziennego używając wybranych zwrotów
		bierze udział w miniprzedstawieniach teatralnych	<b>dziecko zna co najmniej dwie piosenki w języku angielskim</b>	Int-Ang-III.8.5	dziecko śpiewa przynajmniej dwie piosenki w języku angielskim
			<b>dziecko posiada swobodę wygłaszania zdań w języku angielskim przed innymi osobami (np.</b>	Int-Ang-III.8.6	dziecko bierze udział w miniprzedstawieniach teatralnych w języku angielskim

			poprzez udział w miniprzedstawieniach teatralnych)		dziecko recytuje wierszyki lub śpiewa piosenki w języku angielskim dziecko bierze udział w dialogach w języku angielskim
Int-Ang-III.9	przepisuje wyrazy i zdania	przepisuje wyrazy i zdania w języku angielskim	dziecko potrafi przepisywać wyrazy i zdania w języku angielskim	Int-Ang-III.9.1	dziecko przepisuje wyrazy i zdania w języku angielskim
Int-Ang-III.10	w nauce języka obcego nowożytnego potrafi korzystać ze słowników obrazkowych, książeczek, środków multimedialnych	w nauce języka obcego nowożytnego potrafi korzystać ze słowników obrazkowych	dziecko potrafi korzystać z anglojęzycznych słowników obrazkowych	Int-Ang-III.10.1	dziecko korzysta z anglojęzycznych słowników obrazkowych
		w nauce języka obcego nowożytnego potrafi korzystać z książeczek	dziecko potrafi korzystać z anglojęzycznych książeczek dla dzieci	Int-Ang-III.10.2	dziecko korzysta z anglojęzycznych książeczek dla dzieci
		w nauce języka obcego nowożytnego potrafi korzystać ze środków multimedialnych	dziecko potrafi korzystać ze środków multimedialnych do nauki języka angielskiego	Int-Ang-III.10.3	dziecko korzysta ze programów edukacyjnych do nauki języka angielskiego
Int-Ang-III.11	współpracuje z rówieśnikami w trakcie nauki	współpracuje z rówieśnikami w trakcie nauki	dziecko ma umiejętność pracy w grupie	Int-Ang-III.11.1	dziecko korzysta z słowników multimedialnych do nauki języka angielskiego

## Etyka

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Ety-I.1	przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej (współpracuje w zabawach i w sytuacjach zadaniowych) oraz w świecie dorosłych (grzecznie zwraca się do innych, ustępuje osobom starszym miejsca w autobusie, podaje upuszczony przedmiot itp.);	przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej (współpracuje w zabawach)	dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi podczas zabaw oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania	Int-Ety-I.1.1	dziecko współpracuje z innymi dziećmi podczas zabawy dziecko opowiada swoimi słowami o możliwych konsekwencjach zachowań wywołujących konflikty
		przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej (współpracuje w sytuacjach zadaniowych)	dziecko zna reguły obowiązujące pomiędzy dziećmi w sytuacjach zadaniowych oraz konsekwencje ich nieprzestrzegania	Int-Ety-I.1.2	dziecko współpracuje z innymi dziećmi w sytuacjach zadaniowych dziecko opowiada swoimi słowami o możliwych konsekwencjach nieprzestrzegania reguł podczas

					współpracy z innymi
		przestrzega reguł obowiązujących w świecie dorosłych (grzecznie zwraca się do innych, ustępuje osobom starszym miejsca w autobusie, podaje upuszczony przedmiot itp.)	<b>dziecko zna podstawowe zasady grzecznościowe (wie, że inni mogą od niego oczekiwać, aby grzecznie się do nich zwracało, ustępowało osobom starszym miejsca w autobusie, podawało upuszczony przedmiot itp.)</b>	Int-Ety-I.1.3	<p>dziecko używa w rozmowie słów „proszę”, „przepraszam” oraz „dziękuję”</p> <p>dziecko poprawnie stosuje formy grzecznościowe (np. „proszę pani”, „czy mógłbyś”)</p> <p>dziecko zwraca się do innych w sposób kulturalny</p> <p>dziecko ustępuje miejsca w autobusie osobom starszym</p> <p>dziecko podaje innej osobie upuszczony przez nią przedmiot</p> <p>dziecko podaje przykłady okazywania szacunku osobie starszej (poprawne zwrócenie się, ustąpienie miejsca)</p>
Int-Ety-I.2	wie, że nie można dążyć do zaspokojenia swoich pragnień kosztem innych; nie niszczy otoczenia;	wie, że nie można dążyć do zaspokojenia swoich pragnień kosztem innych	<b>dziecko zna konsekwencje zaspokajania swoich pragnień kosztem innych osób</b>	Int-Ety-I.2.1	<p>dziecko opowiada swoimi słowami o możliwych konsekwencjach zaspokajania swoich pragnień kosztem innych osób</p> <p>dziecko opowiada swoimi słowami o emocjach, które mogą towarzyszyć sytuacji, w której ktoś zaspokaja swoje pragnienia kosztem innych osób</p> <p>dziecko w sposób asertywny* wyraża swój sprzeciw w sytuacji, w której ktoś zaspokaja swoje pragnienia kosztem innych osób</p>
		nie niszczy otoczenia	<b>dziecko zna konsekwencje niszczenia swojego otoczenia</b>	Int-Ety-I.2.3	dziecko opowiada swoimi słowami o możliwych konsekwencjach niszczenia otoczenia (np. niezadowolenie współmieszkańców)

					czy rodziny, gorsze wrażenia estetyczne itp.
			<b>dziecko zna inne niż niszczenie otoczenia metody zaspokajania własnych emocji i potrzeb, takich jak: złość, zapewnienie sobie wygody, chęć tworzenia itp.</b>	Int-Ety-I.2.4	dziecko opowiada swoimi słowami o tym, skąd może brać się chęć niszczenia
		dziecko wyraża swoje emocje i potrzeby (np. złość) w sposób asertywny* (taki, który nie krzywdzi innych i nie niszczy otoczenia)			
		w razie silnej potrzeby niszczenia, dziecko stara się wyrazić odczuwane emocje lub potrzeby w sposób zastępczy (np. malowanie na ścianie, na której wolno malować itp.)			
Int-Ety-I.3	zdaje sobie sprawę z tego, jak ważna jest prawdomówność, stara się przeciwstawiać kłamstwu i obmowie;	zdaje sobie sprawę z tego, jak ważna jest prawdomówność	<b>dziecko wie, co oznaczają takie pojęcia jak prawdomówność i szczerłość</b>	Int-Ety-I.3.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, czym są prawdomówność i szczerłość
			<b>dziecko zna konsekwencje kłamstwa</b>	Int-Ety-I.3.2	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o możliwych konsekwencjach kłamstwa
			<b>dziecko potrafi opisać, jak się czuje, kiedy ktoś je okłamuje</b>	Int-Ety-I.3.3	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jak się czuje, kiedy ktoś je okłamuje
		stara się przeciwstawiać kłamstwu	<b>dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo skierowane do niego</b>	Int-Ety-I.3.4	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jak może zareagować w sytuacji, kiedy ktoś je okłamuje



					w sytuacji, w której ktoś je okłamuje, dziecko reaguje w sposób asertywny*
			<b>dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo, kiedy jest jego świadkiem</b>	Int-Ety-I.3.5	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jak może zareagować w sytuacji, kiedy widzi, że ktoś okłamuje kogoś innego
					w sytuacji, w której widzi, że ktoś okłamuje kogoś innego, dziecko reaguje w sposób asertywny*
			<b>dziecko zna konsekwencje obmawiania kogoś</b>	Int-Ety-I.3.6	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jakie mogą być konsekwencje obmawiania kogoś
			<b>dziecko wie, jak może reagować w sytuacji, w której jest świadkiem obmowy</b>	Int-Ety-I.3.7	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jak można zareagować w sytuacjach, kiedy ktoś kłamie
					w sytuacji, w której jest świadkiem obmowy, dziecko reaguje w sposób asertywny*
			<b>dziecko wie, jak może reagować w sytuacji, w której jest obiektem obmowy</b>	Int-Ety-I.3.8	w sytuacji, w której jest obiektem obmowy, dziecko reaguje w sposób asertywny*
			<b>dziecko wie, co to jest obmowa i zna różnice między obmawianiem a rozmową na czyjś temat</b>	Int-Ety-I.3.9	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) czym jest obmowa, jakie są jej cechy
					dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o różnicach pomiędzy
		stara się przeciwstawiać obmowie			

					obmawianiem a rozmową o kimś	
Int-Ety-I.4	wie, że nie wolno zabierać cudzej własności bez pozwolenia, pamięta o oddawaniu pożyczonych rzeczy i nie niszczy ich;	wie, że nie wolno zabierać cudzej własności bez pozwolenia	<b>dziecko zna konsekwencje zabierania cudzej własności bez pozwolenia</b>	Int-Ety-I.4.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o możliwych konsekwencjach zabierania cudzej własności bez pozwolenia	
		pamięta o oddawaniu pożyczonych rzeczy		<b>dziecko zna zasady savoir-vivre'u dotyczące pożyczania</b>	Int-Ety-I.4.5	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o zasadach savoir-vivre'u dotyczących pożyczania
				<b>dziecko zdaje sobie sprawę z konsekwencji nieoddania komuś pożyczonej rzeczy</b>	Int-Ety-I.4.6	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o możliwych konsekwencjach nieoddania pożyczonych rzeczy
				<b>dziecko zna sposoby na to, jak zwiększyć szanse zapamiętania kwestii, które są dla niego ważne</b>	Int-Ety-I.4.7	dziecko stosuje różne sposoby zwiększenia szans zapamiętania kwestii, które są dla niego ważne (np. wiąże supełki, rysuje, zapisuje etc.)
				<b>dziecko potrafi upomnieć się o oddanie pożyczonej rzeczy</b>	Int-Ety-I.4.8	dziecko kulturalnie i zdecydowanie upomina się o oddanie pożyczonej rzeczy
						dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jak kulturalnie i zdecydowanie upomnieć się o oddanie pożyczonej rzeczy
		nie niszczy pożyczonych rzeczy	<b>dziecko zna zasady savoir-vivre'u dotyczące pożyczania</b>	osiągnięcie identyczne z Int-Ety-I.4.4		

Int-Ety-I.5	niesie pomoc potrzebującym, także w sytuacjach codziennych;	niesie pomoc potrzebującym, także w sytuacjach codziennych	<b>dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym</b>	Int-Ety-I.5.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o sposobach pomagania potrzebującym
					dziecko bierze udział w akcji pomocy potrzebującym
	dziecko pomaga rówieśnikom w szkole				
	dziecko pomaga rodzicom w domu				
			<b>dziecko zna konsekwencje nieudzielenia komuś pomocy, w sytuacji, kiedy ktoś o nią prosi lub w sposób widoczny jej potrzebuje</b>	Int-Ety-I.5.2	dziecko opowiada swoimi słowami o możliwych konsekwencjach nieudzielenia komuś pomocy, w sytuacji, kiedy ktoś o nią prosi lub w sposób widoczny jej potrzebuje
Int-Ety-I.6	wie, że ludzie żyją w różnych warunkach i dlatego nie należy chwalić się bogactwem ani dokuczać dzieciom, które wychowują się w trudniejszych warunkach;	wie, że ludzie żyją w różnych warunkach i dlatego nie należy chwalić się bogactwem	<b>dziecko wie, że ludzie żyją w różnych warunkach (kulturowych, finansowych etc.)</b>	Int-Ety-I.6.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o różnych warunkach w jakich żyją ludzie
			<b>dziecko wie, jakie mogą być konsekwencje obnoszenia się ze stanem majątkowym</b>		Int-Ety-I.6.2
		ani dokuczać dzieciom, które wychowują się w trudniejszych warunkach	<b>dziecko wie, jakie mogą być konsekwencje dokuczania innym</b>	Int-Ety-I.6.3	

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
-----	------------------	---------	-------------------	---------	------------------------

Int-Ety-III.1	rozumie, że ludzie mają równe prawa, niezależnie od tego, gdzie się urodzili, jak wyglądają, jaką religię wyznają, jaki mają status materialny;	rozumie, że ludzie mają równe prawa, niezależnie od tego, gdzie się urodzili, jak wyglądają, jaką religię wyznają, jaki mają status materialny	<b>dziecko rozumie, że ludzie zasługują na równe prawa niezależnie od miejsca urodzenia, wyglądu, religii, statusu materialnego</b>	Int-Ety-III.1.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, że ludzie zasługują na równe prawa niezależnie od miejsca urodzenia, wyglądu, religii, statusu materialnego
		okazuje szacunek osobom starszym	<b>dziecko wie, dlaczego istnieją normy społeczne dotyczące okazywania szacunku osobom starszym</b>	Int-Ety-III.1.2	dziecko opowiada swoimi słowami o powodach okazywania szacunku osobom starszym
			<b>dziecko zna normy kulturowe dotyczące okazywania szacunku osobom starszym</b>	Int-Ety-III.1.3	dziecko opowiada swoimi słowami o normach kulturowych dotyczących okazywania szacunku starszym dziecko okazuje szacunek osobom starszym
Int-Ety-III.2	zastanawia się nad tym, na co ma wpływ, na czym mu zależy, do czego może dążyć nie krzywdząc innych; stara się nieść pomoc potrzebującym;	zastanawia się nad tym, na co ma wpływ	<b>dziecko potrafi wymienić kwestie, na które ma wpływ i te, na które nie ma</b>	Int-Ety-III.2.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o sytuacjach na które ma wpływ i o tych, na które nie ma wpływu dziecko rozpoznaje (wśród kilku przykładowych) sytuacje, na które ma wpływ oraz takie, na które nie ma wpływu
		zastanawia się nad tym, na czym mu zależy	<b>dziecko potrafi powiedzieć na czym mu zależy</b>	Int-Ety-III.2.2	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) na czym mu zależy
		zastanawia się nad tym, do czego może dążyć nie krzywdząc innych	<b>dziecko potrafi rozpoznać (na niezbyt złożonych przykładach), czy dane działanie wyrządza komuś krzywdę, czy nie</b>	Int-Ety-III.2.3	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jakie działania wyrządzają krzywdę innej osobie, a jakie nie

			<p><b>dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym</b></p>	<p>Int-Ety-III.2.6</p>	<p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o sposobach pomagania potrzebującym</p> <p>dziecko bierze udział w akcji pomocy potrzebującym</p> <p>dziecko pomaga rówieśnikom w szkole</p> <p>dziecko pomaga rodzicom w domu</p>
			<p><b>dziecko zna konsekwencje nieudzielenia komuś pomocy, w sytuacji, kiedy ktoś o nią prosi lub w sposób widoczny jej potrzebuje</b></p>	<p>Int-Ety-III.2.7</p>	<p>dziecko opowiada swoimi słowami o możliwych konsekwencjach nieudzielenia komuś pomocy, w sytuacji, kiedy ktoś o nią prosi lub w sposób widoczny jej potrzebuje</p>
		stara się nieść pomoc potrzebującym	<p><b>dziecko potrafi opisać, jak się czuje, kiedy potrzebuje pomocy</b></p>	<p>Int-Ety-III.2.8</p>	<p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jak się czuje, kiedy potrzebuje pomocy</p>
			<p><b>dziecko wie, w jaki sposób może zareagować, jeśli czuje, że komuś dzieje się krzywda</b></p>	<p>Int-Ety-III.2.9</p>	<p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jak może pomóc osobie, której zrobiono przykrość</p> <p>dziecko wymienia osoby, do których może zwrócić się o pomoc</p> <p>dziecko wymienia sposoby, w jakie może się zwrócić o pomoc</p> <p>dziecko w asertywny* sposób zwraca uwagę, kiedy jest świadkiem wyrządzanej krzywdy, przykrości</p>

Int-Ety-III.3	wie, na czym polega prawdomówność i jak ważna jest odwaga przeciwstawiania się kłamstwu i obmowie; potrafi z tej perspektywy oceniać zachowania bohaterów baśni, opowiadań, legend, komiksów;	wie, na czym polega prawdomówność	<b>dziecko wie, co oznaczają takie pojęcia jak: prawdomówność, szczerść</b>	Int-Ety-III.3.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, czym są prawdomówność i szczerść
			<b>dziecko zna konsekwencje kłamstwa</b>	Int-Ety-III.3.2	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o możliwych konsekwencjach kłamstwa
			<b>dziecko potrafi opisać, jak się czuje, kiedy ktoś je okłamuje</b>	Int-Ety-III.3.3	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jak się czuje, kiedy ktoś je okłamuje
			<b>dziecko zna zalety postawy związanej z byciem prawdomównym, szczerem</b>	Int-Ety-III.3.4	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o zaletach związanych z byciem prawdomównym, szczerem
	wie, jak ważna jest odwaga przeciwstawiania się kłamstwu	wie, jak ważna jest odwaga przeciwstawiania się kłamstwu	<b>dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo skierowane do niego</b>	Int-Ety-I.3.5	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jak może zareagować w sytuacji, kiedy ktoś je okłamuje  w sytuacji, w której ktoś je okłamuje, dziecko reaguje w sposób asertywny*
			<b>dziecko wie, jak może reagować na kłamstwo, kiedy jest jego świadkiem</b>	Int-Ety-I.3.6	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jak może zareagować w sytuacji, kiedy widzi, że ktoś okłamuje kogoś innego
					w sytuacji, w której widzi, że ktoś okłamuje kogoś

					innego, dziecko reaguje w sposób asertywny*
			<b>dziecko wie, jakie korzyści można mieć z ujawnienia prawdy (przeciwstawienia się kłamstwu)</b>	Int-Ety-III.3.7	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jakie korzyści można mieć z ujawnienia prawdy (przeciwstawienia się kłamstwu)
			<b>dziecko wie, w jakich sytuacjach szczególnie ważne jest przeciwstawienie się kłamstwu</b>	Int-Ety-III.3.8	dziecko rozpoznaje sytuacje, w których kłamstwo jest szczególnie szkodliwe
			<b>dziecko potrafi postawić się w sytuacji osoby okłamanej</b>	Int-Ety-III.3.9	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jak może się czuć osoba okłamana
		wie, jak ważna jest odwaga przeciwstawiania się obmowie	<b>dziecko zna konsekwencje obmawiania kogoś</b>	Int-Ety-III.3.10	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jakie mogą być konsekwencje obmawiania kogoś
			<b>dziecko wie, jak może reagować w sytuacji, w której jest świadkiem obmowy</b>	Int-Ety-III.3.11	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jak można zareagować w sytuacjach, kiedy ktoś kłamie
			<b>dziecko wie, jak może reagować w sytuacji, w której jest obiektem obmowy</b>	Int-Ety-III.3.12	w sytuacji, w której jest obiektem obmowy, dziecko reaguje w sposób asertywny*
			<b>dziecko wie, co to jest obmowa i zna różnice między obmawianiem a rozmową na czyjś temat</b>	Int-Ety-III.3.13	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) czym jest obmowa, jakie są jej cechy



					dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o różnicach pomiędzy obmawianiem a rozmową o kimś
		potrafi oceniać zachowania bohaterów baśni, opowiadań, legend, komiksów z perspektywy ich odwagi w kwestii przeciwstawiania się kłamstwu i obmowie	<b>dziecko potrafi oceniać zachowania bohaterów baśni, opowiadań, legend i komiksów z perspektywy ich prawdomówności oraz ich odwagi w kwestii przeciwstawiania się kłamstwu i obmowie</b>	Int-Ety-III.3.14	dziecko ocenia zachowania bohaterów baśni, opowiadań, legend i komiksów z perspektywy ich prawdomówności oraz ich odwagi w kwestii przeciwstawiania się kłamstwu i obmowie
Int-Ety-III.4	wie, że nie można zabierać cudzej własności i stara się tego przestrzegać; wie, że należy naprawić wyrządzoną szkodę; dostrzega, kiedy postaci z baśni, opowiadań, legend, komiksów nie przestrzegają reguły „nie kradnij”	wie, że nie można zabierać cudzej własności i stara się tego przestrzegać	<b>dziecko zna konsekwencje zabierania cudzej własności</b>	Int-Ety-III.4.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o konsekwencjach zabierania cudzej własności
		wie, że należy naprawić wyrządzoną szkodę	<b>dziecko wie, jak może naprawić wyrządzoną szkodę</b>	Int-Ety-III.4.4	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jak może naprawić wyrządzoną szkodę
			<b>dziecko zna konsekwencje naprawienia wyrządzonej szkody</b>	Int-Ety-III.4.5	dziecko naprawia wyrządzoną szkodę
		dostrzega, kiedy postaci z baśni, opowiadań, legend, komiksów nie przestrzegają reguły	<b>dziecko potrafi dostrzec, kiedy postaci z baśni, opowiadań, legend, komiksów nie przestrzegają reguły</b>	Int-Ety-III.4.7	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o konsekwencjach naprawienia wyrządzonej szkody
					dziecko wymienia postaci fikcyjne, które nie przestrzegają reguły „nie kradnij”

		„nie kradnij”	„nie kradnij”		analizując zachowania postaci, dziecko dostrzega, kiedy dana postać łamie regułę „nie kradnij”
Int-Ety-III.5	starannie dobiera przyjaciół i pielęgnuje przyjaźnie w miarę swoich możliwości;	starannie dobiera przyjaciół	<b>dziecko wie, jakie cechy chciałoby, aby miał jego przyjaciel</b>	Int-Ety-III.5.1	<p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o cechach, które chciałoby, aby miał jego przyjaciel</p> <p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o własnych przyjaźniach (wymyślonych lub rzeczywistych) i o tym, co w nich lubi</p>
				Int-Ety-III.5.2	<p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) czym jest dla niego przyjaźń</p> <p>dziecko analizuje relacje postaci fikcyjnych, ze szczególnym uwzględnieniem przyjaźni i opowiada swoimi słowami, które zachowania dotyczące relacji podobają mu się, a które nie</p>
		pielęgnuje przyjaźnie w miarę swoich możliwości	<b>dziecko wie, w jaki sposób można pielęgnować przyjaźń</b>	Int-Ety-III.5.4	<p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o sposobach pielęgnowania przyjaźni</p> <p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, w jaki sposób pielęgnuje własną przyjaźń – wymyśloną lub</p>

					rzeczywistą
					dziecko pielęgnuje swoje przyjaźnie
Int-Ety-III.6	wie, że jest częścią przyrody, chroni ją i szanuje; nie niszczy swojego otoczenia.	wie, że jest częścią przyrody	<b>dziecko wie, że człowiek i przyroda mają na siebie wzajemny wpływ</b>	Int-Ety-III.6.1	<p>dziecko podaje przykłady wzajemnego wpływu przyrody i człowieka</p> <p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o wzajemnym wpływie przyrody i człowieka</p> <p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o swoim wpływie na przyrodę i o tym, w jaki sposób przyroda wpływa na nie</p>
		chroni i szanuje przyrodę	<b>dziecko wie, do czego może prowadzić brak dbania o przyrodę</b>	Int-Ety-III.6.2	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o konsekwencjach niedbania o przyrodę
			<b>dziecko zna sposoby ochrony przyrody</b>	Int-Ety-III.6.3	<p>dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o sposobach ochrony przyrody</p> <p>dziecko bierze udział w akcji wspomagającej ochronę przyrody np. Sprzątanie Świata, zbieranie plastikowych nakrętek, tworzenie naklejek na pojemniki do segregacji śmieci, sadzenie drzew</p>

					dziecko prowadzi dziennik obserwacji zachowań ekologicznych (np. segregacja śmieci, podlewanie kwiatów, używanie toreb na zakupy wykonanych z materiału, gaszenie świateł)
		nie niszczy swojego otoczenia	<b>dziecko zna konsekwencje niszczenia swojego otoczenia</b>	Int-Ety-III.6.4	dziecko opowiada swoimi słowami o możliwych konsekwencjach niszczenia otoczenia (np. niezadowolenie współmieszkańców czy rodziny, gorsze wrażenia estetyczne itp.
	<b>dziecko zna inne (niż niszczenie otoczenia) metody zaspokajania własnych emocji i potrzeb, takich jak: złość, zapewnienie sobie wygody, chęć tworzenia itp.</b>		Int-Ety-III.6.5	dziecko opowiada swoimi słowami o tym, skąd może brać się chęć niszczenia	
				dziecko wyraża swoje emocje i potrzeby (np. złość) w sposób asertywny* (taki, który nie krzywdzi innych i nie niszczy otoczenia)	
					w razie silnej potrzeby niszczenia, dziecko stara się wyrazić odczuwane emocje lub potrzeby w sposób zastępczy (np. malowanie na ścianie, na której wolno malować itp.)

## Matematyka

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Mat-I.1	ustala równoliczność mimo obserwowanych zmian w układzie elementów w porównywanych zbiorach	dziecko ustala równoliczność mimo obserwowanych zmian w układzie elementów w porównywanych zbiorach	<b>porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów</b>	Int-Mat-I.1.1	porównując zbiory dziecko dostrzega, że elementów jest tyle samo, mimo różnic w układach tych elementów
			<b>porównując zbiory dziecko potrafi dostrzec, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów</b>	Int-Mat-I.1.2	porównując zbiory dziecko dostrzega, że elementów jest tyle samo, mimo zmian w układach tych elementów

Int-Mat-I.2	układa obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące, numeruje je; wybiera obiekt w takiej serii, określa następne i poprzednie	dziecko układa obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące	<b>dziecko potrafi ułożyć obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące</b>	Int-Mat-I.2.1	dziecko układa obiekty (np. patyczki) w serie rosnące i malejące
		dziecko numeruje obiekty (np. patyczki) ułożone w serii	<b>dziecko potrafi ponumerować obiekty (np. patyczki) ułożone w serii</b>	Int-Mat-I.2.2	dziecko numeruje obiekty (np. patyczki) ułożone w serii
		dziecko wybiera obiekt w serii, określa następne i poprzednie	<b>dziecko potrafi określić następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii</b>	Int-Mat-I.2.3	dziecko określa następny i poprzedni dla wybranego obiektu ułożonego w serii
Int-Mat-I.3	klasyfikuje obiekty: tworzy kolekcje, np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania	dziecko klasyfikuje obiekty: tworzy kolekcje, np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania	<b>dziecko potrafi klasyfikować i grupować obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)</b>	Int-Mat-I.3.1	dziecko klasyfikuje i grupuje obiekty (np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania etc.)
Int-Mat-I.4	w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania	w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko zachowuje się rozumnie, dąży do wykonania zadania	<b>w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko potrafi dążyć do wykonania zadania, pomimo ewentualnych trudności</b>	Int-Mat-I.4.1	w sytuacjach trudnych i wymagających wysiłku intelektualnego dziecko - doświadczając trudności - nie zniechęca się od razu, tylko próbuje dalej
Int-Mat-I.5	wyprowadza kierunki od siebie i innych osób; określa położenie obiektów względem obranego obiektu; orientuje się na kartce papieru, aby odnajdować informacje (np. w lewym górnym rogu) i rysować strzałki we właściwym kierunku	dziecko wyprowadza kierunki od siebie i innych osób	<b>dziecko potrafi określać kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.</b>	Int-Mat-I.5.1	dziecko określa kierunki (w stosunku do siebie i innych osób), np. w prawo, w lewo etc.
		dziecko określa położenie obiektów względem obranego obiektu	<b>dziecko potrafi określić położenie obiektów względem danego obiektu</b>	Int-Mat-I.5.2	dziecko określa położenie obiektów względem danego obiektu (np. z lewej od czegoś etc.)
		dziecko orientuje się na kartce papieru, aby odnajdować informacje (np. w lewym górnym rogu) i rysować strzałki we właściwym kierunku	<b>dziecko potrafi opisać położenie obiektów na kartce papieru (np. coś znajduje się w lewym górnym rogu)</b>	Int-Mat-I.5.3	dziecko trafnie opisuje położenie obiektów na kartce papieru, np. coś jest w lewym górnym rogu dziecko trafnie odnajduje informacje na kartce na podstawie informacji o ich położeniu (np. coś znajduje się w lewym górnym rogu)
			<b>dziecko potrafi określać kierunki na płaszczyźnie (np. na kartce)</b>	Int-Mat-I.5.4	dziecko rysuje strzałki na kartce w określonym kierunku (np. strzałkę pokazującą

					w prawo od kotka)
Int-Mat-I.6	dostrzega symetrię (np. w rysunku motyla); zauważa, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej; kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek)	dziecko dostrzega symetrię (np. w rysunku motyla)	<b>dziecko potrafi dostrzec symetrię (np. w rysunku motyla)</b>	Int-Mat-I.6.1	dziecko nazywa dostrzeganą symetrię (np. w rysunku motyla) dziecko uzupełnia brakujące elementy rysunku symetrycznego
		dziecko zauważa, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej	<b>dziecko potrafi zauważyć, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej</b>	Int-Mat-I.6.2	porównując figury, dziecko mówi, że jedna figura jest powiększeniem lub pomniejszeniem drugiej
		dziecko kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek)	<b>dziecko dostrzega regularność wzoru (np. w szlaczku)</b>	Int-Mat-I.6.3	dziecko nazywa dostrzeganą regularność wzoru (np. w szlaczku)
			<b>dziecko potrafi kontynuować regularny wzór (np. szlaczek)</b>	Int-Mat-I.6.4	dziecko samodzielnie kontynuuje narysowany regularny wzór (np. szlaczek)
Int-Mat-I.7	sprawnie liczy obiekty (dostrzega regularności dziesiętkowego systemu liczenia), wymienia kolejne liczebności od wybranej liczby, także wspak (zakres do 20); zapisuje liczby cyframi (zakres do 10)	dziecko sprawnie liczy obiekty	<b>dziecko potrafi sprawnie liczyć obiekty (do 20 obiektów)</b>	Int-Mat-I.7.1	dziecko bez błędów liczy obiekty (do 20 obiektów)
		dziecko dostrzega regularności dziesiętkowego systemu liczenia	<b>dziecko rozumie regularności, pojawiające się w dziesiętkowym systemie liczenia (np., że co 10 pojawia się znów 1,2; 11,12; 21,22 itd.)</b>	Int-Mat-I.7.2	zapytane, dziecko wyjaśnia lub ilustruje regularności, pojawiające się w dziesiętkowym systemie liczenia (np., że co 10 pojawia się znów 1,2; 11,12; 21,22 itd.) dziecko ustawia w kolejności losowe liczby (np. 1,11,21,31,41 etc.) oraz wyjaśnia, co jest podobnego w tych liczbach, a co odróżnia je np. od liczby 13
		dziecko wymienia kolejne liczebności od wybranej liczby, także wspak (zakres do 20)	<b>dziecko potrafi liczyć zaczynając od wybranej liczby, także wspak (zakres do 20)</b>	Int-Mat-I.7.3	dziecko liczy zaczynając od wybranej liczby, także wspak (zakres do 20), np. zapytane
		dziecko zapisuje liczby cyframi (zakres	<b>dziecko potrafi zapisać liczby cyframi (zakres</b>	Int-Mat-I.7.4	dziecko zapisuje liczby cyframi

		do 10)	do 10)		(zakres do 10)
Int-Mat-I.8	wyznacza sumy (dodaje) i różnice (odejmuje), manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach; sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie do 10, poprawnie zapisuje te działania	dziecko wyznacza sumy (dodaje) i różnice (odejmuje), manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach	<b>dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach</b>	Int-Mat-I.8.1	dziecko dodaje i odejmuje w zakresie do 10, manipulując obiektami lub rachując na zbiorach zastępczych, np. na palcach
		dziecko sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie do 10	<b>dziecko potrafi dodawać i odejmować w zakresie do 10, licząc w pamięci</b>	Int-Mat-I.8.2	dziecko dodaje i odejmuje w zakresie do 10, licząc w pamięci dziecko radzi sobie w sytuacjach życiowych, których pomyślne zakończenie wymaga dodawania lub odejmowania w zakresie do 10
		dziecko poprawnie zapisuje działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10	<b>dziecko potrafi poprawnie zapisać działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10</b>	Int-Mat-I.8.3	dziecko poprawnie zapisuje działania dodawania i odejmowania w zakresie do 10
Int-Mat-I.9	radzi sobie w sytuacjach życiowych, których pomyślne zakończenie wymaga dodawania lub odejmowania	dziecko radzi sobie w sytuacjach życiowych, których pomyślne zakończenie wymaga dodawania lub odejmowania	<b>osiągnięcie identyczne do: Int-Mat-I-8.2</b>		
Int-Mat-I.10	zapisuje rozwiązanie zadania z treścią przedstawionego słownie w konkretnej sytuacji, stosując zapis cyfrowy i znaki działań	dziecko zapisuje rozwiązanie zadania z treścią przedstawionego słownie w konkretnej sytuacji, stosując zapis cyfrowy i znaki działań	<b>dziecko potrafi zastosować zapis cyfrowy i znaki działań do zapisania sytuacji opisanej słownie</b>	Int-Mat-I.10.1	dziecko zapisuje rozwiązanie zadania z treścią przedstawionego słownie (np. opisującego konkretną sytuację), stosując zapis cyfrowy i znaki działań
Int-Mat-I.11	pomiar długości: mierzy długość, posługując się np. linijką; porównuje długości obiektów	dziecko mierzy długość, posługując się np. linijką	<b>dziecko potrafi mierzyć długość przedmiotów</b>	Int-Mat-I.11.1	dziecko mierzy długość przedmiotów, posługując się np. linijką
		dziecko porównuje długości obiektów	<b>dziecko potrafi porównać długość obiektów</b>	Int-Mat-I.11.2	dziecko porównuje długość różnych obiektów i określa, który jest dłuższy, a który krótszy



Int-Mat-I.12	pomiar ciężaru: potrafi ważyć przedmioty; różnicuje przedmioty cięższe, lżejsze; wie, że towar w sklepie jest pakowany według wagi	dziecko potrafi ważyć przedmioty	<b>dziecko potrafi ważyć przedmioty</b>	Int-Mat-I.12.1	dziecko sprawdza wagę przedmiotów, posługując się wagą
		dziecko różnicuje przedmioty cięższe, lżejsze	<b>dziecko potrafi odróżnić przedmioty cięższe od lżejszych</b>	Int-Mat-I.12.2	dziecko określa, który przedmiot jest cięższy, a który lżejszy, posługując się wagą dziecko określa, który przedmiot jest cięższy, a który lżejszy, oceniając to na podstawie podniesienia przedmiotów lub "na oko"
		dziecko wie, że towar w sklepie jest pakowany według wagi	<b>dziecko wie, że towar w sklepie jest pakowany według wagi</b>	Int-Mat-I.12.3	dziecko mówi, że towar w sklepie jest pakowany według wagi w sklepie (lub podczas zabawy w sklep) dziecko prosi o towar, pytając o jego wagę (np. poproszę kilogram jabłek)
Int-Mat-I.13	pomiar płynów: odmierza płyny kubkiem i miarką litrową	dziecko odmierza płyny kubkiem i miarką litrową	<b>dziecko potrafi odmierzać płyny przy użyciu pojemników (np. kubka, miarki litrowej)</b>	Int-Mat-I.13.1	dziecko trafnie odmierza płyny kubkiem i miarką litrową
Int-Mat-I.14	pomiar czasu: nazywa dni w tygodniu i miesiące w roku; orientuje się, do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać; rozpoznaje czas na zegarze w takim zakresie, który pozwala mu orientować się w ramach czasowych szkolnych zajęć i domowych obowiązków	dziecko nazywa dni w tygodniu i miesiące w roku	<b>dziecko potrafi nazwać dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)</b>	Int-Mat-I.14.1	dziecko nazywa dni w tygodniu i miesiące w roku (niekoniecznie we właściwej kolejności)
		dziecko orientuje się, do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać	<b>dziecko wie do czego służy kalendarz i potrafi z niego korzystać</b>	Int-Mat-I.14.2	dziecko korzysta z kalendarza, demonstrując zrozumienie, do czego on służy
		dziecko rozpoznaje czas na zegarze w takim zakresie, który pozwala mu orientować się w ramach czasowych zajęć szkolnych i domowych obowiązków	<b>dziecko potrafi rozpoznawać czas na zegarze</b>	Int-Mat-I.14.3	dziecko ustawia prawidłową godzinę na zegarze dziecko podaje prawidłową godzinę, odczytując ją z zegara spóźniając się, dziecko nie uzasadnia tego niezrozumieniem zegara
Int-Mat-I.15	zna będące w obiegu monety i banknot o wartości 10 zł;	dziecko zna będące w obiegu monety i banknot o wartości 10 zł	<b>dziecko zna będące w obiegu monety i banknot o wartości 10 zł</b>	Int-Mat-I.15.1	dziecko posługuje się będącymi w obiegu monetami i banknotem o

					wartości 10 zł
	zna wartość nabywczą monet i radzi sobie w sytuacji kupna i sprzedaży	dziecko zna wartość nabywczą monet i radzi sobie w sytuacji kupna i sprzedaży	<b>dziecko rozumie wartość nabywczą monet</b>	Int-Mat-I.15.2	dziecko, płacąc monetami, radzi sobie w sytuacji kupna i sprzedaży (umie policzyć resztę etc.)
Int-Mat-I.16	zna pojęcie długu i konieczność spłacenia go	dziecko zna pojęcie długu i konieczność spłacenia go	<b>dziecko zna i rozumie pojęcie długu</b>	Int-Mat-I.16.1	dziecko posługuje się pojęciem długu w rozmowie
			<b>dziecko rozumie, że inni ludzie oczekują, że spłaci swój dług</b>	Int-Mat-I.16.2	dziecko wyjaśnia, czym jest dług
					dziecko spłaca swoje długi
			dziecko wyjaśnia, jak (wg norm) należy się zachować w sytuacji posiadania długu		
			<b>dziecko rozumie konsekwencje niespłacenia długu</b>	Int-Mat-I.16.3	dziecko opisuje konsekwencje niespłacenia długu

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Mat-III.1	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	dziecko liczy (w przód i w tył) od danej liczby po 1	<b>dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100</b>	Int-Mat-III.1.1	dziecko liczy (w przód i w tył) od danej liczby po 1 w zakresie do 100
		dziecko liczy (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100	<b>dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100</b>	Int-Mat-III.1.2	dziecko liczy (w przód i w tył) dziesiątkami od danej liczby w zakresie 100
		dziecko liczy (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000	<b>dziecko potrafi liczyć (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000</b>	Int-Mat-III.1.3	dziecko liczy (w przód i w tył) setkami od danej liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.2	zapisuje cyframi i odczytuje liczby w zakresie 1000	dziecko zapisuje cyframi liczby w zakresie 1000	<b>dziecko potrafi zapisać cyframi liczby w zakresie 1000</b>	Int-Mat-III.2.1	dziecko zapisuje cyframi liczby w zakresie 1000
		dziecko odczytuje liczby w zakresie 1000	<b>dziecko potrafi odczytać liczby w zakresie 1000</b>	Int-Mat-III.2.2	dziecko odczytuje liczby w zakresie 1000
Int-Mat-III.3	porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (słownie i z użyciem znaków <, >, =)	dziecko słownie porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)	<b>dziecko potrafi słownie porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)</b>	Int-Mat-III.3.1	dziecko słownie porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 1000 (mniejsza, większa, równa)
		dziecko porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =	<b>dziecko potrafi porównać dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem</b>	Int-Mat-III.3.2	dziecko porównuje dowolne dwie liczby w zakresie 1000 z użyciem znaków <, >, =

		=	znaków <, >, =		>, =
Int-Mat-III.4	dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych); sprawdza wyniki odejmowania za pomocą dodawania	dziecko dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)	<b>dziecko potrafi dodawać i odejmować liczby w zakresie 100 (bez algorytmów działań pisemnych)</b>	Int-Mat-III.4.1	dziecko dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 (dowolną metodą)
		dziecko sprawdza wyniki odejmowania za pomocą dodawania	<b>dziecko rozumie zależność między dodawaniem a odejmowaniem</b>	Int-Mat-III.4.2	dziecko opowiada o zależności między dodawaniem a odejmowaniem
			<b>dziecko potrafi sprawdzać wyniki odejmowania za pomocą dodawania</b>	Int-Mat-III.4.3	dziecko (poproszone) sprawdza wyniki odejmowania za pomocą dodawania
Int-Mat-III.5	podaje z pamięci iloczyny w zakresie tabliczki mnożenia; sprawdza wyniki dzielenia za pomocą mnożenia	dziecko podaje z pamięci iloczyny w zakresie tabliczki mnożenia	<b>dziecko zna na pamięć tabliczkę mnożenia (do 10x10)</b>	Int-Mat-III.5.1	dziecko podaje z pamięci iloczyny w zakresie tabliczki mnożenia
		dziecko sprawdza wyniki dzielenia za pomocą mnożenia	<b>dziecko rozumie zależność między mnożeniem a dzieleniem</b>	Int-Mat-III.5.2	dziecko opowiada o zależności między mnożeniem a dzieleniem
			<b>dziecko potrafi sprawdzać wyniki dzielenia za pomocą mnożenia</b>	Int-Mat-III.5.3	dziecko sprawdza wyniki dzielenia za pomocą mnożenia
Int-Mat-III.6	rozwiązuje łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)	dziecko rozwiązuje łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)	<b>dziecko potrafi rozwiązywać łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę)</b>	Int-Mat-III.6.1	dziecko rozwiązuje łatwe równania jednodziałaniowe z niewiadomą w postaci okienka (bez przenoszenia na drugą stronę) (np. $2+\square=8$ )
Int-Mat-III.7	rozwiązuje zadania tekstowe wymagające wykonania jednego działania (w tym zadania na porównywanie różnicowe, ale bez porównywania ilorazowego)	dziecko rozwiązuje zadania tekstowe wymagające wykonania jednego działania (w tym zadania na porównywanie różnicowe, ale bez porównywania ilorazowego)	<b>dziecko potrafi zastosować pojedyncze działanie matematyczne osadzone w opisanym kontekście, np. zadanie tekstowe lub realna sytuacja życiowa (w zakresie porównywania różnicowego, ale bez porównywania ilorazowego)</b>	Int-Mat-III.7.1	dziecko rozwiązuje zadania tekstowe wymagające wykonania jednego działania (w tym zadania na porównywanie różnicowe, ale bez porównywania ilorazowego)
Int-Mat-III.8	wykonuje łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość) i radzi sobie w sytuacjach codziennych wymagających	dziecko wykonuje łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość) i radzi sobie w sytuacjach codziennych wymagających takich umiejętności	<b>dziecko potrafi wykonywać łatwe obliczenia pieniężne (cena, ilość, wartość)</b>	Int-Mat-III.8.1	dziecko radzi sobie w sytuacjach codziennych (lub w zadaniach) wymagających umiejętności związanych z łatwymi

	takich umiejętności				obliczeniami pieniężnymi (cena, ilość, wartość)
Int-Mat-III.9	mierzy i zapisuje wynik pomiaru długości, szerokości i wysokości przedmiotów oraz odległości; posługuje się jednostkami: milimetr, centymetr, metr; wykonuje łatwe obliczenia dotyczące tych miar (bez zamiany jednostek i wyrażen dwumianowanych w obliczeniach formalnych); używa pojęcia kilometr w sytuacjach życiowych, np. jechaliśmy autobusem 27 kilometrów (bez zamiany na metry)	dziecko mierzy i zapisuje wynik pomiaru długości, szerokości i wysokości przedmiotów oraz odległości	<b>dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru długości przedmiotów</b>	Int-Mat-III.9.1	dziecko mierzy i zapisuje wynik pomiaru długości przedmiotów
			<b>dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru szerokości przedmiotów</b>	Int-Mat-III.9.2	dziecko mierzy i zapisuje wynik pomiaru szerokości przedmiotów
			<b>dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru wysokości przedmiotów</b>	Int-Mat-III.9.3	dziecko mierzy i zapisuje wynik pomiaru wysokości przedmiotów
			<b>dziecko potrafi zmierzyć i zapisać wynik pomiaru odległości</b>	Int-Mat-III.9.4	dziecko mierzy i zapisuje wynik pomiaru odległości
		dziecko posługuje się jednostkami: milimetr, centymetr, metr	<b>dziecko potrafi posługiwać się jednostkami: milimetr, centymetr, metr</b>	Int-Mat-III.9.5	dziecko posługuje się jednostkami: milimetr, centymetr, metr
		dziecko wykonuje łatwe obliczenia dotyczące takich miar, jak: milimetr, centymetr, metr (bez zamiany jednostek i wyrażen dwumianowanych w obliczeniach formalnych)	<b>dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia dotyczące takich miar, jak: milimetr, centymetr, metr (bez zamiany jednostek i wyrażen dwumianowanych w obliczeniach formalnych)</b>	Int-Mat-III.9.6	dziecko wykonuje łatwe obliczenia dotyczące takich miar, jak: milimetr, centymetr, metr (bez zamiany jednostek i wyrażen dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
		dziecko używa pojęcia kilometr w sytuacjach życiowych, np. jechaliśmy autobusem 27 kilometrów (bez zamiany na metry)	<b>dziecko rozumie pojęcie „miary” i zna jej jednostki (milimetr, centymetr, metr, kilometr)</b>	Int-Mat-III.9.7	dziecko używa pojęcia kilometr w sytuacjach życiowych, np. jechaliśmy autobusem 27 kilometrów (bez zamiany na metry)
Int-Mat-III.10	waży przedmioty, używając określeń: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram; wykonuje łatwe obliczenia, używając tych miar (bez zamiany	dziecko waży przedmioty, używając określeń: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram	<b>dziecko potrafi określać masę przedmiotów używając wagi</b>	Int-Mat-III.10.1	dziecko określa masę przedmiotów używając wagi
			<b>dziecko rozumie takie pojęcia, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram</b>	Int-Mat-III.10.2	podając masę przedmiotów, dziecko używa takich określeń, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram

	jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)	dziecko wykonuje łatwe obliczenia, używając takich miar jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)	<b>dziecko potrafi wykonać łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)</b>	Int-Mat-III.10.3	dziecko wykonuje łatwe obliczenia, używając takich miar, jak: kilogram, pół kilograma, dekagram, gram (bez zamiany jednostek i bez wyrażeń dwumianowanych w obliczeniach formalnych)
Int-Mat-III.11	odmierza płyny różnymi miarkami; używa określeń: litr, pół litra, ćwierć litra	dziecko odmierza płyny różnymi miarkami	<b>dziecko potrafi odmierzać objętość płynów za pomocą różnych miarek</b>	Int-Mat-III.11.1	dziecko odmierza objętość płynów za pomocą różnych miarek
		dziecko używa określeń: litr, pół litra, ćwierć litra	<b>dziecko rozumie takie pojęcia jak: litr, pół litra, ćwierć litra</b>	Int-Mat-III.11.2	określając objętość płynów, dziecko używa takich określeń, jak: litr, pół litra, ćwierć litra
Int-Mat-III.12	odczytuje temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)	dziecko odczytuje temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)	<b>dziecko potrafi odczytywać temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)</b>	Int-Mat-III.12.1	dziecko odczytuje temperaturę (bez konieczności posługiwania się liczbami ujemnymi, np. 5 stopni mrozu, 3 stopnie poniżej zera)
Int-Mat-III.13	odczytuje i zapisuje liczby w systemie rzymskim od I do XII	dziecko odczytuje i zapisuje liczby w systemie rzymskim od I do XII	<b>dziecko potrafi odczytywać liczby w systemie rzymskim od I do XII</b>	Int-Mat-III.13.1	dziecko odczytuje liczby w systemie rzymskim od I do XII
			<b>dziecko potrafi zapisywać liczby w systemie rzymskim od I do XII</b>	Int-Mat-III.13.2	dziecko zapisuje liczby w systemie rzymskim od I do XII
Int-Mat-III.14	podaje i zapisuje daty; zna kolejność dni tygodnia i miesięcy; porządkuje chronologicznie daty; wykonuje obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych	dziecko podaje i zapisuje daty	<b>dziecko potrafi podawać i zapisywać daty</b>	Int-Mat-III.14.1	dziecko podaje i zapisuje daty
		dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy	<b>dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy</b>	Int-Mat-III.14.2	dziecko zna kolejność dni tygodnia i miesięcy
		dziecko porządkuje chronologicznie daty	<b>dziecko potrafi uporządkować daty chronologicznie</b>	Int-Mat-III.14.3	dziecko porządkuje daty chronologicznie
		dziecko wykonuje obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych	<b>dziecko potrafi wykonywać obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych</b>	Int-Mat-III.14.4	dziecko wykonuje obliczenia kalendarzowe w sytuacjach życiowych
Int-Mat-III.15	odczytuje wskazania zegarów w systemach 12- i	dziecko odczytuje wskazania zegarów w systemach 12- i 24-godzinnym	<b>dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów w systemach 12- i 24-godzinnym</b>	Int-Mat-III.15.1	dziecko odczytuje wskazania zegarów w systemach 12- i 24-godzinnym



	24-godzinnym, wyświetlających cyfry i ze wskazówkami; posługuje się pojęciami: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta; wykonuje proste obliczenia zegarowe (pełne godziny)	dziecko odczytuje wskazania zegarów wyświetlających cyfry i ze wskazówkami	<b>dziecko potrafi odczytać wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami</b>	Int-Mat-III.15.2	dziecko odczytuje wskazania zegarów - zarówno wyświetlających cyfry, jak i tych ze wskazówkami
		dziecko posługuje się pojęciami: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta	<b>dziecko rozumie pojęcia: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta</b>	Int-Mat-III.15.3	dziecko w rozmowie posługuje się pojęciami: godzina, pół godziny, kwadrans, minuta
		dziecko wykonuje proste obliczenia zegarowe (pełne godziny)	<b>dziecko potrafi wykonywać proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)</b>	Int-Mat-III.15.4	dziecko wykonuje proste obliczenia zegarowe (dotyczące pełnych godzin)
Int-Mat-III.16	rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie); rysuje odcinki o podanej długości; oblicza obwody trójkątów, kwadratów i prostokątów (w centymetrach)	dziecko rozpoznaje i nazywa koła, kwadraty, prostokąty i trójkąty (również nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie)	<b>dziecko potrafi rozpoznać i nazwać podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie</b>	Int-Mat-III.16.1	dziecko rozpoznaje i nazywa podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt i trójkąt) - również jeśli są one nietypowe, położone w różny sposób oraz w sytuacji, gdy figury zachodzą na siebie
		dziecko rysuje odcinki o podanej długości	<b>dziecko potrafi narysować odcinki o podanej długości</b>	Int-Mat-III.16.2	dziecko rysuje odcinki o podanej długości
		dziecko oblicza obwody trójkątów, kwadratów i prostokątów (w centymetrach)	<b>dziecko potrafi obliczyć obwód trójkąta (w centymetrach)</b>	Int-Mat-III.16.3	dziecko oblicza obwód trójkąta (w centymetrach)
			<b>dziecko potrafi obliczyć obwód kwadratu (w centymetrach)</b>	Int-Mat-III.16.4	dziecko oblicza obwód kwadratu (w centymetrach)
		<b>dziecko potrafi obliczyć obwód prostokąta (w centymetrach)</b>	Int-Mat-III.16.5	dziecko oblicza obwód prostokąta (w centymetrach)	
Int-Mat-III.17	rysuje drugą połowę figury symetrycznej; rysuje figury w powiększeniu i pomniejszeniu; kontynuuje regularność w prostych motywach (np. szlaczki, rozety)	dziecko rysuje drugą połowę figury symetrycznej	<b>dziecko potrafi narysować drugą połowę figury symetrycznej</b>	Int-Mat-III.17.1	dziecko rysuje drugą połowę figury symetrycznej
		dziecko rysuje figury w powiększeniu i pomniejszeniu	<b>dziecko potrafi narysować figury w powiększeniu i pomniejszeniu</b>	Int-Mat-III.17.2	dziecko rysuje figury w powiększeniu i pomniejszeniu
		dziecko kontynuuje regularność w prostych motywach (np. szlaczki, rozety)	<b>dziecko potrafi kontynuować regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)</b>	Int-Mat-III.17.3	dziecko kontynuuje regularność w prostych motywach (np. rysując szlaczki, rozety)

## Muzyka

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Muz-I.1	powtarza prostą melodię; śpiewa piosenki z repertuaru dziecięcego, wykonuje śpiewanki i rymowanki;	powtarza prostą melodię	<b>dziecko potrafi powtórzyć prostą melodię</b>	Int-Muz-I.1.1	dziecko powtarza prostą melodię (zagrana lub zaśpiewaną przez kogoś innego)
		śpiewa piosenki z repertuaru dziecięcego, wykonuje śpiewanki i rymowanki	<b>dziecko potrafi zaśpiewać kilka piosenek z repertuaru dziecięcego i kilka śpiewanek i rymowanek</b>	Int-Muz-I.1.2	dziecko śpiewa kilka różnych piosenek z repertuaru dziecięcego, śpiewanek lub rymowanek
Int-Muz-I.2	odtwarza proste rytmy głosem i na instrumentach perkusyjnych; wyraża nastrój i charakter muzyki płasząc i tańcząc (reaguje na zmianę tempa i dynamiki);	odtwarza proste rytmy głosem i na instrumentach perkusyjnych	<b>dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm głosem</b>	Int-Muz-I.2.1	dziecko powtarza prosty rytm głosem
			<b>dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm wystukując</b>	Int-Muz-I.2.2	dziecko powtarza prosty rytm wystukując
			<b>dziecko potrafi powtórzyć prosty rytm grając na instrumentach perkusyjnych</b>	Int-Muz-I.2.3	dziecko powtarza prosty rytm grając na instrumentach perkusyjnych (bębenku etc.)
		wyraża nastrój i charakter muzyki płasząc i tańcząc	<b>dziecko potrafi tańcem i ruchem swojego ciała wyrazić nastrój i charakter muzyki</b>	Int-Muz-I.2.4	dziecko zmienia swój sposób poruszania się w tańcu w zależności od rodzaju muzyki (inaczej tańczy do muzyki reggae, a inaczej do techno) dziecko zmienia swój sposób poruszania się w tańcu, reagując na zmiany pojawiające się podczas utworu
			reaguje na zmianę tempa i dynamiki	<b>podczas tańczenia dziecko potrafi zmieniać ruch swojego ciała w reakcji na zmianę tempa i dynamiki muzyki</b>	Int-Muz-I.2.5
Int-Muz-I.3	realizuje proste schematy rytmiczne (tataizacją, ruchem całego ciała)	realizuje proste schematy rytmiczne (tataizacją)	<b>dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)</b>	Int-Muz-I.3.1	dziecko odtwarza prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy dźwięków wydawanych ustami (np. „ta”, „pa” etc.)
		realizuje proste schematy rytmiczne (ruchem całego ciała)	<b>dziecko potrafi przez pewien czas odtwarzać prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała</b>	Int-Muz-I.3.2	dziecko odtwarza prosty schemat rytmiczny (zapętłony) przy pomocy ruchów swojego ciała



Int-Muz-I.4	wie, że muzykę można zapisać i odczytać	wie, że muzykę można zapisać i odczytać	<b>dziecko wie, że muzykę można zapisać i odczytać (np. przy pomocy nut)</b>	Int-Muz-I.4.1	zapytane, dziecko mówi, że muzykę można zapisać i odczytać
Int-Muz-I.5	świadomie i aktywnie słucha muzyki, potem wyraża swe doznania werbalnie i niewerbalnie	świadomie i aktywnie słucha muzyki	<b>dziecko potrafi słuchać muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszać się</b>	Int-Muz-I.5.1	dziecko czasem słucha muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszać się
		(po słuchaniu muzyki) wyraża swe doznania werbalnie i niewerbalnie	<b>po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi opowiedzieć o swoich wrażeniach</b>	Int-Muz-I.5.2	po słuchaniu muzyki, dziecko opowiada o swoich wrażeniach (np. zapytane)
			<b>po słuchaniu muzyki, dziecko potrafi wyrazić swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)</b>	Int-Muz-I.5.3	po słuchaniu muzyki, dziecko (np. zapytane) wyraża swoje wrażenia, inaczej niż mówiąc o nich (np. za pomocą rysunku)
Int-Muz-I.6	zachowuje się kulturalnie na koncercie oraz w trakcie śpiewania hymnu narodowego	zachowuje się kulturalnie w trakcie śpiewania hymnu narodowego	<b>dziecko wie, jakie są przyjęte normy odnośnie zachowań dozwolonych i niedozwolonych w trakcie śpiewania hymnu narodowego</b>	Int-Muz-I.6.1	w trakcie śpiewania hymnu narodowego dziecko zachowuje się w sposób zgodny z przyjętymi normami (tzn. nie rozmawia, stoi wyprostowane, śpiewa lub słucha, zachowuje się z szacunkiem)
					dziecko potrafi wymienić zachowania dozwolone i niedozwolone podczas śpiewania hymnu narodowego
		zachowuje się kulturalnie na koncercie	<b>dziecko wie, jakie są przyjęte normy odnośnie zachowań dozwolonych i niedozwolonych podczas koncertów</b>	Int-Muz-I.6.2	podczas koncertów dziecko zachowuje się w sposób, który nie przeszkadza innym uczestnikom
					dziecko potrafi wymienić zachowania dozwolone i niedozwolone podczas koncertów

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Muz-III.1	śpiewa w zespole piosenki ze słuchu (nie mniej niż 10 utworów w roku)	śpiewa w zespole piosenki ze słuchu (nie mniej niż 10 utworów w roku szkolnym)	<b>dziecko potrafi śpiewać ze słuchu (także w zespole z innymi osobami)</b>	Int-Muz-III.1.1	dziecko śpiewa (samo oraz w zespole) piosenki ze słuchu (nie mniej niż 10 różnych utworów)

	szkolnym); śpiewa z pamięci hymn narodowy				w roku szkolnym)
		śpiewa z pamięci hymn narodowy	<b>dziecko potrafi śpiewać z pamięci hymn narodowy</b>	Int-Muz- III.1.2	dziecko śpiewa z pamięci hymn narodowy
Int-Muz- III.2	gra na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne) oraz melodycznych (proste melodie i akompaniamenty )	gra na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)	<b>dziecko potrafi grać na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)</b>	Int-Muz- III.2.1	dziecko gra na instrumentach perkusyjnych (proste rytmy i wzory rytmiczne)
		gra na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)	<b>dziecko potrafi grać na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)</b>	Int-Muz- III.2.2	dziecko gra na instrumentach melodycznych (proste melodie i akompaniamenty)
Int-Muz- III.3	realizuje sylabami rytmicznymi, gestem oraz ruchem proste rytmy i wzory rytmiczne; reaguje ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (maszeruje, biega, podskakuje)	realizuje sylabami rytmicznymi, gestem oraz ruchem proste rytmy i wzory rytmiczne	<b>za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta”, „pa”), gestów oraz ruchów dziecko potrafi odzwierciedlać proste rytmy i wzory rytmiczne</b>	Int-Muz- III.3.1	dziecko odzwierciedla proste rytmy i wzory rytmiczne za pomocą sylab rytmicznych (np. „ta”, „pa”)
		reaguje ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (maszeruje, biega, podskakuje)	<b>dziecko potrafi reagować ruchem na puls rytmiczny i jego zmiany, zmiany tempa, metrum i dynamiki (np. maszerując, biegając, podskakując)</b>		Int-Muz- III.3.2
Int-Muz- III.4	tańczy podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego	tańczy podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego	<b>dziecko potrafi tańczyć podstawowe kroki i figury krakowiaka, polki oraz innego, prostego tańca ludowego</b>	Int-Muz- III.4.1	dziecko tańczy podstawowe kroki i figury krakowiaka
					dziecko tańczy podstawowe kroki i figury polki
					dziecko tańczy podstawowe kroki i figury innego (niż krakowiak i polka), prostego tańca ludowego

Int-Muz-III.5	rozdzielnia podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika) i znaki notacji muzycznej (wyraza ruchowo czas trwania wartości rytmicznych, nut i pauz)	rozdzielnia podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)	<b>dziecko potrafi rozróżnić podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika)</b>	Int-Muz-III.5.1	dziecko opisuje różnice pomiędzy podstawowymi elementami muzyki (melodią, rytmem, wysokością dźwięku, akompaniamentem, tempem, dynamiką)
		rozdzielnia znaki notacji muzycznej (wyraza ruchowo czas trwania wartości rytmicznych, nut i pauz)	<b>dziecko potrafi rozróżnić znaki notacji muzycznej (nuty, pauzy, klucze etc.)</b>	Int-Muz-III.5.2	dziecko wyraża ruchem (np. rąk) czas trwania wartości rytmicznych, nut i pauz
Int-Muz-III.6	aktywnie słucha muzyki i określa jej cechy: rozróżnia i wyraża środkami pozamuzycznymi charakter emocjonalny muzyki, rozpoznaje utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę; orientuje się w rodzajach głosów ludzkich (sopran, bas) oraz w instrumentach muzycznych (fortepian, gitara, skrzypce, trąbka, flet, perkusja); rozpoznaje podstawowe formy muzyczne – AB, ABA (wskazuje ruchem lub gestem ich kolejne części)	aktywnie słucha muzyki i określa jej cechy: rozróżnia i wyraża środkami pozamuzycznymi charakter emocjonalny muzyki, rozpoznaje utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę	<b>dziecko potrafi słuchać muzyki koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszać się</b>	Int-Muz-III.6.1	dziecko czasem słucha muzyki, koncentrując na niej swoją uwagę i nie rozpraszać się
			<b>dziecko potrafi rozróżnić charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy</b>	Int-Muz-III.6.2	za pomocą środków pozamuzycznych (opowiadania, rysunku, pokazywania, tańca itp.) dziecko wyraża charakter emocjonalny muzyki, którą słyszy
		orientuje się w rodzajach głosów ludzkich (sopran, bas)	<b>dziecko potrafi rozpoznać utwory wykonane: solo i zespołowo, na chór i orkiestrę</b>	Int-Muz-III.6.3	dziecko mówi, czy utwór jest wykonany solo, zespołowo, na chór czy na orkiestrę
			<b>dziecko zna podstawowe rodzaje głosów ludzkich (kobięcych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas)</b>	Int-Muz-III.6.4	dziecko nazywa podstawowe rodzaje głosów ludzkich (kobięcych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas) dziecko rozpoznaje ze słuchu (z trafnością około 75%) podstawowe rodzaje głosów ludzkich (kobięcych: sopran, mezzosopran, alt oraz męskich: tenor, baryton, bas)

		orientuje się w instrumentach muzycznych (fortepian, gitara, skrzypce, trąbka, flet, perkusja)	<b>dziecko zna podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)</b>	Int-Muz-III.6.5	<p>dziecko nazywa podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)</p> <p>dziecko rozpoznaje z wyglądu podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)</p> <p>dziecko rozpoznaje ze słuchu podstawowe instrumenty muzyczne (m.in. fortepian, gitarę, skrzypce, trąbkę, flet, perkusję)</p>
		rozpoznaje podstawowe formy muzyczne – AB, ABA (wskazuje ruchem lub gestem ich kolejne części)	<p><b>dziecko potrafi rozpoznać ze słuchu podstawowe formy muzyczne – AB, ABA</b></p> <p><b>dziecko potrafi wskazać ruchem lub gestem kolejne części podstawowych form muzycznych – AB, ABA</b></p>	Int-Muz-III.6.6	<p>dziecko rozpoznaje ze słuchu podstawowe formy muzyczne – AB, ABA</p> <p>dziecko wskazuje ruchem lub gestem kolejne części podstawowych form muzycznych – AB, ABA</p>
Int-Muz-III.7	tworzy proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów oraz improwizacje ruchowe do muzyki	tworzy proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów	<b>dziecko potrafi stworzyć proste ilustracje dźwiękowe do tekstów i obrazów</b>	Int-Muz-III.7.1	<p>dziecko tworzy proste ilustracje dźwiękowe do tekstów</p> <p>dziecko tworzy proste ilustracje dźwiękowe do obrazów</p>
		tworzy improwizacje ruchowe do muzyki	<b>dziecko potrafi stworzyć własne improwizacje ruchowe do muzyki</b>	Int-Muz-III.7.2	dziecko tworzy własne improwizacje ruchowe do muzyki
Int-Muz-III.8	improwizuje głosem i na instrumentach według ustalonych zasad	improwizuje głosem według ustalonych zasad	<b>dziecko potrafi improwizować głosem według ustalonych zasad</b>	Int-Muz-III.8.1	dziecko improwizuje głosem według ustalonych zasad
		improwizuje na instrumentach według ustalonych zasad	<b>dziecko potrafi improwizować na instrumentach według ustalonych zasad</b>	Int-Muz-III.8.2	dziecko improwizuje na instrumentach według ustalonych zasad
Int-Muz-III.9	wykonuje proste utwory, interpretuje je	wykonuje proste utwory	<b>dziecko potrafi wykonać proste utwory</b>	Int-Muz-III.9.1	dziecko wykonuje proste utwory

	zgodnie z ich rodzajem i funkcją	interpretuje proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją	<b>dziecko potrafi zinterpretować proste utwory zgodnie z ich rodzajem i funkcją</b>	Int-Muz-III.9.2	podczas wykonywania określonego utworu dziecko dostosowuje własną interpretację do rodzaju lub funkcji utworu (np. cicho śpiewa kołysanki, głośno gra piosenki marszowe)
--	----------------------------------	---	--	-----------------	--

## Plastyka

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*	
Int-Plast-I.1.	wypowiada się w wybranych technikach plastycznych na płaszczyźnie i w przestrzeni; posługuje się takimi środkami wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura;	wypowiada się w wybranych technikach plastycznych na płaszczyźnie	<b>dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne na płaszczyźnie</b>	Int-Plast-I.1.1.	<p>dziecko odwzorowuje kształty na papierze</p> <p>dziecko wykonuje prace plastyczne na papierze, w tym np.: rysunki, wydzieranki, wyklejanki</p> <p>dziecko wykorzystuje w pracach plastycznych różne narzędzia, w tym: farby, kredki, węgiel</p>	
		wypowiada się w wybranych technikach w przestrzeni	<b>dziecko potrafi stworzyć prace plastyczne w przestrzeni</b>	Int-Plast-I.1.2.	<p>dziecko wycina z papieru</p> <p>dziecko przygotowuje prace plastyczne przestrzenne, np. lepi z plasteliny, składa proste origami</p> <p>dziecko tworzy małe prace przestrzenne na podstawie gotowych wzorów</p>	
		posługuje się takimi środkami wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura	<b>dziecko rozumie i umie zastosować takie środki wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura</b>	Int-Plast-I.1.3.	<p>dziecko używa w pracach plastycznych różnych barw i kolorów</p> <p>dziecko nazywa podstawowe rodzaje faktury i wykorzystuje jej zróżnicowanie w pracach plastycznych</p> <p>dziecko wykorzystuje w pracach</p>	

					plastycznych różne kształty
Int-Plast-I.2.	ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem, muzyką; korzysta z narzędzi multimedialnych	ilustruje sceny i sytuacje (realne i fantastyczne) inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem, muzyką	<b>dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje realne</b>	Int-Plast-I.2.1	dziecko tworzy proste obrazki przedstawiające sceny z realnego życia
			<b>dziecko potrafi zilustrować sceny i sytuacje fantastyczne</b>	Int-Plast-I.2.2.	dziecko wykonuje prace plastyczne wg własnej wyobraźni
		korzysta z narzędzi multimedialnych	<b>dziecko potrafi wykonać ilustracje inspirowane baśnią, opowiadaniem lub muzyką</b>	Int-Plast-I.2.3.	dziecko tworzy proste obrazki przedstawiające postacie i sceny z baśni i opowiadań dziecko wykonuje prace plastyczne odzwierciedlające jego własne emocje i uczucia wywołane przez daną muzykę
			<b>dziecko potrafi przygotować proste ilustracje za pomocą programów komputerowych</b>	Int-Plast-I.2.4.	dziecko rysuje za pomocą programów komputerowych proste kształty dziecko koloruje określony obszar za pomocą odpowiednich narzędzi w programie komputerowym
Int-Plast-I.3.	wykonuje proste rekwizyty (np. lalkę, pacynkę) i wykorzystuje je w małych formach teatralnych; tworzy przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka	wykonuje proste rekwizyty (np. lalkę, pacynkę) i wykorzystuje je w małych formach teatralnych	<b>dziecko potrafi wykonać proste rekwizyty i wykorzystuje je w małych formach teatralnych</b>	Int-Plast-I.3.1	dziecko wykonuje proste rekwizyty, np. lalkę, kukielkę, z podstawową pomocą osoby dorosłej
			<b>dziecko potrafi stworzyć przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka</b>		Int-Plast-I.3.2
	tworzy przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka	<b>dziecko potrafi stworzyć przedmioty charakterystyczne dla sztuki ludowej regionu, w którym mieszka</b>	Int-Plast-I.3.2	dziecko wykorzystuje przygotowane rekwizyty w małych formach teatralnych	



Int-Plast-I.4.	rozpoznaje wybrane dziedziny sztuki: architekturę (także architekturę zieleni), malarstwo, rzeźbę, grafikę;	rozpoznaje wybrane dziedziny sztuki: architekturę (także architekturę zieleni), malarstwo, rzeźbę, grafikę	<b>dziecko zna rodzaje dziedzin sztuki</b>	Int-Plast-I.4.1	dziecko umie wymienić rodzaje dziedzin sztuki, w tym: architekturę, malarstwo, rzeźbę, grafikę
		wypowiada się na ich temat	<b>dziecko potrafi opisać własnymi słowami wybrane dziedziny sztuki na przykładach ze swojego otoczenia</b>	Int-Plast-I.4.2	dziecko opisuje swoimi słowami wybraną dziedzinę sztuki dziecko podaje przykłady wybranej dziedziny sztuki z najbliższego otoczenia dziecko, zapytane, wskazuje własnymi słowami różnice między poszczególnymi dziedzinami sztuki
			<b>dziecko zna zasady łączenia kolorów</b>	Int-Plast-I.5.1(od)	dziecko łączy kolory w taki sposób, aby uzyskać inne kolory

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Plast-III.1.	określa swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi dziełami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym; uczestniczy w życiu kulturalnym tych środowisk, wie o istnieniu placówek kultury działających na ich rzecz	określa swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi dziełami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym	<b>dziecko potrafi określić swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi dziełami sztuki, zabytkami i z tradycją w środowisku rodzinnym, szkolnym i lokalnym</b>	Int-Plast-III.1.1.	dziecko tłumaczy swoimi słowami, czym jest przynależność kulturowa dziecko wymienia dzieła sztuki i zabytki związane z jego przynależnością kulturową dziecko opisuje tradycje związane ze swoją przynależnością kulturową
		uczestniczy w życiu kulturalnym tych środowisk	<b>dziecko wie, że może uczestniczyć w życiu kulturalnym środowisk swojej przynależności kulturowej</b>	Int-Plast-III.1.2.	dziecko wskazuje możliwości uczestniczenia w życiu swojej grupy kulturowej dziecko uczestniczy w życiu kulturalnym
		wie o istnieniu placówek kultury działających na ich rzecz	<b>dziecko wie o istnieniu placówek kultury działających na rzecz jego grupy kulturowej</b>	Int-Plast-III.1.3.	dziecko wymienia placówki wspierające daną kulturę dziecko wskazuje przykłady działalności placówek wspierających



					kulturę
		korzysta z przekazów medialnych	<b>dziecko potrafi korzystać z przekazów medialnych</b>	Int-Plast-III.2.1.	dziecko, wykonując zadania, korzysta z internetu, radia, telewizji lub prasy dziecko przedstawia informacje, które uzyskało z przekazu medialnego
		stosuje ich wytwory w swojej działalności twórczej (zgodnie z elementarną wiedzą o prawach autora)	<b>dziecko potrafi stosować wytwory przekazu medialnego w swojej działalności twórczej</b>	Int-Plast-III.2.2.	dziecko stosuje wytwory przekazu medialnego (filmy, zdjęcia, teksty) w swoich działaniach twórczych
			<b>dziecko wie, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła (prawo własności, prawo do decydowania o dziele)</b>	Int-Plast-III.2.3.	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, jakie są podstawowe prawa autora do jego dzieła
Int-Plast-III.3.	podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura, w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne)	podejmuje działalność twórczą, posługując się takimi środkami wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura, w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne)	<b>dziecko tworzy dzieła plastyczne zarówno w przestrzeni, jak i na płaszczyźnie, z uwzględnieniem różnych środków przekazu plastycznego (kształt, barwa, faktura)</b>	Int-Plast-III.3.1.	odwzorowuje kształty na papierze
					dziecko wykonuje prace plastyczne na papierze, w tym np.: rysunki, wydzieranki, wyklejanki
			przygotowuje przestrzenne prace plastyczne		
			<b>dziecko zna i umie stosować różne materiały, narzędzia i techniki plastyczne</b>	Int-Plast-III.3.2	dziecko rozróżnia różne materiały, narzędzia dziecko umie zastosować właściwe materiały i

					narzędzia do prac plastycznych
					dziecko wymienia i rozróżnia na przykładach wybrane techniki plastyczne
Int-Plast-III.4.	realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu własnego wizerunku i otoczenia oraz upowszechnianiu kultury w środowisku szkolnym (stosując określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych)	realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu własnego wizerunku i otoczenia oraz upowszechnianiu kultury w środowisku szkolnym (stosując określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych)	<b>dziecko umie przygotować proste projekty w zakresie form użytkowych (m.in. celem kształtowania własnego wizerunku oraz kształtowania otoczenia)</b>	Int-Plast-III.4.1.	dziecko tworzy proste formy użytkowe
					dziecko opisuje własnymi słowami, czym jest własny wizerunek
			<b>dziecko stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych</b>	Int-Plast-III.4.2	dziecko wskazuje podstawowe zasady budowania wizerunku
					dziecko wymienia i opisuje własnymi słowami określone narzędzia stosowane do tworzenia form użytkowych
					dziecko wykorzystuje w swoich pracach użytkowych różne narzędzia i wytwory przekazów medialnych
Int-Plast-III.5.	rozdziela takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki (fotografika, film) i przekazy medialne (telewizja, Internet), a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową	rozdziela takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki (fotografika, film) i przekazy medialne (telewizja, Internet), a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową	<b>dziecko zna i rozróżnia takie dziedziny działalności twórczej człowieka, jak architektura, sztuki plastyczne oraz inne określone dyscypliny sztuki i przekazy medialne, a także rzemiosło artystyczne i sztukę ludową</b>	Int-Plast-III.5.1.	dziecko wymienia rodzaje dziedzin działalności twórczej człowieka
					dziecko wyjaśnia własnymi słowami, czym się charakteryzują określone rodzaje dziedzin działalności twórczej człowieka, w tym: architektura, sztuki plastyczne, sztuki medialne, rzemiosło artystyczne i sztuka ludowa
					dziecko podaje przykłady poszczególnych rodzajów działalności człowieka
Int-Plast-III.6.	rozpoznaje wybrane dzieła	rozpoznaje wybrane dzieła architektury i	<b>dziecko zna i rozpoznaje wybrane</b>	Int-Plast-III.6.1.	dziecko, zapytane, wskazuje określone

	architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury; opisuje ich cechy charakterystyczne (posługując się elementarnymi terminami właściwymi dla tych dziedzin działalności twórczej)	sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury	<b>dzieła architektury i sztuk plastycznych, należących zarówno do polskiego, jak i europejskiego dziedzictwa kultury</b>	Int-Plast-III.6.2.	dzieło sztuki lub architektury
		opisuje ich cechy charakterystyczne (posługując się elementarnymi terminami właściwymi dla tych dziedzin działalności twórczej)	<b>dziecko zna cechy charakterystyczne wybranych dzieł architektury i sztuk plastycznych</b>		dziecko, zapytane, wymienia charakterystyczne cechy wybranych dzieł oraz opisuje je własnymi słowami

### Zajęcia techniczne

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Tech-I-1	wie, jak ludzie wykorzystywali, dawniej i dziś, siły przyrody (wiatr, wodę); majsterkuje (np. latawce, wiatraczki, tratwy)	wie, jak ludzie wykorzystywali, dawniej i dziś, siły przyrody (wiatr, wodę)	<b>dziecko wie, jak ludzie wykorzystywali, dawniej i dziś, siły przyrody (wiatr, wodę)</b>	Int-Tech-I.1.1	dziecko wymienia kilka sposobów wykorzystania sił przyrody przez ludzi
		majsterkuje (np. latawce, wiatraczki, tratwy)	<b>dziecko potrafi wykonać prosty przedmiot, wykorzystujący siłę przyrody (np. wiatr i/lub wodę), np. latawiec, wiatraczek, tratwę</b>	Int-Tech-I.1.2	dziecko konstruuje przedmiot, wykorzystujący siły przyrody dziecko konstruuje latawiec
Int-Tech-I-2	zna ogólne zasady działania urządzeń domowych (np. latarki, odkurzacza, zegara), posługuje się nimi, nie psując ich	zna ogólne zasady działania urządzeń domowych (np. latarki, odkurzacza, zegara)	<b>dziecko zna ogólne zasady działania urządzeń domowych (np. latarki, odkurzacza, zegara)</b>	Int-Tech-I.2.1	dziecko, zapytane, wyjaśnia jak działają urządzenia domowe (np. latarka, odkurzacza, zegar)
		posługuje się urządzeniami domowymi, nie psując ich	<b>dziecko potrafi posługiwać się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzacza) nie psując ich</b>	Int-Tech-I.2.2	dziecko posługuje się urządzeniami domowymi (takimi jak latarka, odkurzacza), nie psując ich
Int-Tech-I-3	buduje z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szalasy, namioty, wagę, tor przeszkód; w	buduje z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szalasy, namioty, wagę, tor przeszkód	<b>dziecko potrafi budować z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szalasy, namioty, wagę, tor przeszkód</b>	Int-Tech-I.3.1	dziecko buduje z różnorodnych przedmiotów dostępnych w otoczeniu, np. szalasy, namioty, wagę, tor przeszkód

	miarę możliwości konstruuje urządzenia techniczne z gotowych zestawów do montażu, np. dźwigi, samochody, samoloty, statki, domy	w miarę możliwości konstruuje urządzenia techniczne z gotowych zestawów do montażu, np. dźwigi, samochody, samoloty, statki, domy	<b>dziecko potrafi skonstruować urządzenia techniczne z gotowych zestawów do montażu, np. miniaturowe dźwigi, samochody, samoloty, statki, domy</b>	Int-Tech-I.3.2	dziecko konstruuje urządzenia techniczne z gotowych zestawów do montażu, np. miniaturowe dźwigi, samochody, samoloty, statki, domy
Int-Tech-I-4	utrzymuje porządek wokół siebie (na swoim stoliku, w sali zabaw, szatni i w ogrodzie), sprząta po sobie i pomaga innym w utrzymywaniu porządku	utrzymuje porządek wokół siebie (na swoim stoliku, w sali zabaw, szatni i w ogrodzie), sprząta po sobie	<b>dziecko zna zasady utrzymywania porządku wokół siebie</b>	Int-Tech-I.4.1	dziecko utrzymuje porządek wokół siebie (na swoim stoliku, w sali zabaw, szatni i w ogrodzie)
					dziecko, zapytane, wyjaśnia, dlaczego ludzie sprzątają po sobie (np. żeby móc znaleźć swoje zabawki)
					dziecko, zapytane, wyjaśnia co robi, żeby utrzymać porządek wokół siebie
		pomaga innym w utrzymywaniu porządku	<b>dziecko wie, że inne osoby mogą potrzebować pomocy przy utrzymywaniu porządku</b>	Int-Tech-I.4.2	dziecko pomaga innym utrzymać porządek
Int-Tech-I-5	zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych	zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych	<b>dziecko wie, jak poprawnie używać narzędzi i urządzeń technicznych</b>	Int-Tech-I.5.1	dziecko używa narzędzi zgodnie z przeznaczeniem
			<b>dziecko zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych</b>	Int-Tech-I.5.2	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o zagrożeniach wynikających z niewłaściwego używania narzędzi i urządzeń technicznych

Int-Tech-I-6	wie, jak należy bezpiecznie poruszać się na drogach (w tym na rowerze) i korzystać ze środków komunikacji publicznej; wie, jak trzeba zachować się w sytuacji wypadku, np. umie powiadomić dorosłych, zna telefony alarmowe	wie, jak należy bezpiecznie poruszać się na drogach (w tym na rowerze)	<b>dziecko zna zasady bezpiecznego poruszania się na drogach (w tym na rowerze)</b>	Int-Tech-I.6.1	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) podstawowe zasady ruchu drogowego (np. światła: czerwone światło - stop, zielone - idź, ścieżki rowerowe dla rowerów, chodniki dla pieszych)
		wie, jak korzystać ze środków komunikacji	<b>dziecko potrafi korzystać ze środków komunikacji (autobusu, tramwaju, pociągu)</b>	Int-Tech-I.6.2	dziecko, zapytane, wymienia zasady korzystania ze środków komunikacji (np. należy skasować bilet)
		wie, jak trzeba zachować się w sytuacji wypadku, np. umie powiadomić dorosłych	<b>dziecko potrafi zachować się w sytuacji wypadku</b>	Int-Tech-I.6.3	dziecko korzysta ze środków komunikacji (np. autobusu, tramwaju)
		zna telefony alarmowe	<b>dziecko zna telefony alarmowe</b>	Int-Tech-I.6.4	dziecko, zapytane, opowiada swoimi słowami, jak by się zachowało w sytuacji wypadku
					dziecko w sytuacji wypadku (np. w szkole) informuje o tym dorosłych
					dziecko wymienia z pamięci numery alarmowe (pogotowie, policja, straż pożarna)

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Tech-III.1	orientuje się w sposobach wytwarzania przedmiotów codziennego użytku („jak to zrobiono?”): meble, domy,	orientuje się w sposobach wytwarzania przedmiotów codziennego użytku („jak to zrobiono?”): meble, domy, samochody, sprzęt	<b>dziecko potrafi wyjaśnić, jak wytwarza się przedmioty codziennego użytku: meble, samochody, sprzęt AGD</b>	Int-Tech-III.1.1	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje), jak wytwarza się przedmioty codziennego użytku

	samochody, sprzęt gospodarstwa domowego	gospodarstwa domowego			dziecko wyszukuje informacje na temat wytwarzania przedmiotów codziennego użytku
Int-Tech-III.2	rozpoznaje rodzaje maszyn i urządzeń: transportowych (samochody, statki, samoloty), wytwórczych (narzędzia, przyrządy), informatycznych (komputer, laptop, telefon komórkowy); orientuje się w rodzajach budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże) i urządzeń elektrycznych (latarka, prądnica rowerowa)	rozpoznaje rodzaje maszyn i urządzeń: transportowych (samochody, statki, samoloty)	<b>dziecko potrafi rozpoznać rodzaje maszyn i urządzeń transportowych z podziałem na samochody, statki i samoloty</b>	Int-Tech-III.2.1	dziecko rozpoznaje podstawowe rodzaje maszyn i urządzeń transportowych wskazuje różnice między samochodami, statkami, samolotami
		rozpoznaje rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (narzędzia, przyrządy)	<b>dziecko zna i potrafi rozpoznać proste rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (proste narzędzia i przyrządy)</b>	Int-Tech-III.2.2	dziecko rozpoznaje rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych dziecko nazywa proste rodzaje maszyn i urządzeń wytwórczych (proste narzędzia i przyrządy)
		rozpoznaje rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych (komputer, laptop, telefon komórkowy)	<b>dziecko zna i potrafi wskazać rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych, takich jak: komputer, laptop, telefon komórkowy</b>	Int-Tech-III.2.3	dziecko wymienia rodzaje maszyn i urządzeń informatycznych dziecko rozpoznaje różne urządzenia informatyczne
		orientuje się w rodzajach budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże) i urządzeń elektrycznych (latarka, prądnica rowerowa)	<b>dziecko zna rodzaje budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże)</b>	Int-Tech-III.2.4	dziecko wymienia rodzaje budowli dziecko rozpoznaje wybrane rodzaje budowli
		orientuje się w rodzajach budowli (budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty, tunele, wieże) i urządzeń elektrycznych (latarka, prądnica rowerowa)	<b>dziecko zna rodzaje urządzeń elektrycznych codziennego użytku</b>	Int-Tech-III.2.5	dziecko wymienia rodzaje urządzeń elektrycznych codziennego użytku
Int-Tech-III.3	określa wartość urządzeń technicznych z punktu widzenia cech użytkowych (łatwa lub trudna obsługa), ekonomicznych (tanie lub drogie w zakupie i użytkowaniu), estetycznych (np. ładne lub brzydkie)	określa wartość urządzeń technicznych z punktu widzenia cech użytkowych (łatwa lub trudna obsługa), ekonomicznych (tanie lub drogie w zakupie i użytkowaniu), estetycznych (np. ładne lub brzydkie)	<b>dziecko potrafi określić cechy użytkowe, ekonomiczne i estetyczne urządzeń technicznych</b>	Int-Tech-III.3.1	dziecko opisuje cechy urządzeń technicznych
		określa wartość urządzeń technicznych z punktu widzenia cech użytkowych, ekonomicznych i estetycznych (np. ładne lub brzydkie)	<b>dziecko potrafi określić wartość urządzeń technicznych z punktu widzenia cech użytkowych, ekonomicznych i estetycznych</b>	Int-Tech-III.3.2	dziecko wartościuje urządzenia techniczne z punktu widzenia ich cech (tanie-drogie, ładne-brzydkie itp.)



Int-Tech-III.4	przedstawia pomysły rozwiązań technicznych: planuje kolejne czynności, dobiera odpowiednie materiały (papier, drewno, metal, tworzywo sztuczne, materiały włókiennicze) oraz narzędzia	przedstawia pomysły rozwiązań technicznych: planuje kolejne czynności, dobiera odpowiednie materiały (papier, drewno, metal, tworzywo sztuczne, materiały włókiennicze) oraz narzędzia	<b>dziecko potrafi przedstawić pomysł rozwiązania technicznego</b>	Int-Tech-III.4.1	dziecko podaje przykłady zaplanowanych rozwiązań technicznych
			<b>dziecko potrafi zaplanować poszczególne etapy realizacji rozwiązań technicznych</b>	Int-Tech-III.4.2	dziecko dzieli rozwiązania techniczne na poszczególne etapy, dobiera potrzebne materiały i narzędzia dziecko dobiera potrzebne materiały i narzędzia
Int-Tech-III.5	rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy indywidualnej i zespołowej	dziecko rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy indywidualnej	<b>dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej</b>	Int-Tech-III.5.1	dziecko wymienia korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy indywidualnej
		dziecko rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy zespołowej	<b>dziecko zna korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej</b>	Int-Tech-III.5.2	dziecko wymienia korzyści płynące z organizowania pracy technicznej w przypadku pracy zespołowej
Int-Tech-III.6	posiada umiejętności: – odczytania potrzebnej ilości materiału, – cięcia papieru, tektury itp., – montażu modeli papierowych i z tworzyw sztucznych, korzystając z prostych instrukcji i schematów rysunkowych, np. buduje latawce, makiety domów, mostów, modele samochodów, samolotów i statków – w miarę możliwości, montażu obwodów elektrycznych, szeregowych	posiada umiejętności: – odczytania potrzebnej ilości materiału, – cięcia papieru, tektury itp., – montażu modeli papierowych i z tworzyw sztucznych, korzystając z prostych instrukcji i schematów rysunkowych, np. buduje latawce, makiety domów, mostów, modele samochodów, samolotów i statków – w miarę możliwości, montażu obwodów elektrycznych, szeregowych i równoległych z wykorzystaniem gotowych zestawów	<b>dziecko potrafi wykonać podstawowe zadania techniczne (odmierzenie materiału, cięcie papieru, montaż modeli)</b>	Int-Tech-III.6.1	dziecko odmierza potrzebną ilość materiału dziecko wycina papier i tekturę lub inny materiał dziecko montuje modele papierowe i z tworzyw sztucznych przy pomocy instrukcji i schematów rysunkowych dziecko buduje modele samolotów, statków i inne  w miarę możliwości montuje obwody elektryczne, szeregowy i równoległy, z wykorzystaniem gotowych zestawów



	i równoległych z wykorzystaniem gotowych zestawów				
Int-Tech-III.7	utrzymuje ład i porządek w miejscu pracy	utrzymuje ład i porządek w miejscu pracy	<b>dziecko potrafi utrzymać ład i porządek w miejscu pracy</b>	Int-Tech-III.7.1	<p>dziecko wymienia zasady utrzymania ładu i porządku w miejscu pracy</p> <p>dziecko wymienia konsekwencje nieutrzymywania porządku</p> <p>dziecko stosuje zasady utrzymania ładu i porządku w swoim miejscu pracy</p>
Int-Tech-III.8	właściwie używa narzędzi i urządzeń technicznych	właściwie używa narzędzi i urządzeń technicznych	<b>dziecko wie, jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych</b>	Int-Tech-III.8.1	<p>dziecko używa narzędzi i urządzeń technicznych zgodnie z ich przeznaczeniem</p> <p>dziecko stosuje zasady bezpieczeństwa związane z użytkowaniem narzędzi i urządzeń technicznych</p> <p>dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje), jak właściwie używać narzędzi i urządzeń technicznych</p>
Int-Tech-III.9	wie, jak należy bezpiecznie poruszać się po drogach (w tym na rowerze) i korzystać ze środków komunikacji; wie, jak trzeba zachować się w sytuacji wypadku	wie, jak należy bezpiecznie poruszać się po drogach (w tym na rowerze) i korzystać ze środków komunikacji	<b>dziecko zna zasady bezpiecznego poruszania się po drogach i korzystania ze środków komunikacji</b>	Int-Tech-III.9.1	<p>dziecko wymienia zasady poruszania się na drogach</p> <p>dziecko określa znaczenie podstawowych znaków drogowych</p>
		wie, jak trzeba zachować się w sytuacji wypadku	<b>dziecko wie, jak trzeba zachować się w czasie wypadku</b>	Int-Tech-III.9.2	<p>dziecko podaje numery alarmowe i umie wykonać telefon w razie wypadku</p> <p>dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jak trzeba zachować się w czasie wypadku.</p>

## Język polski

Kod	Cytat z Podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Pol-I.1	obdarza uwagą dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia	obdarza uwagą dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują	<b>dziecko potrafi słuchać aktywnie</b>	Int-Pol-I.1.1	dziecko prosi o wyjaśnienie niejasnych informacji dziecko nawiązuje oraz zachowuje podczas rozmowy kontakt wzrokowy dziecko nie przerywa swojemu rozmówcy
		komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia	<b>dziecko potrafi w sposób zrozumiały komunikować swoje spostrzeżenia</b>	Int-Pol-I.1.2	dziecko mówi o swoich spostrzeżeniach w sposób, który jest zrozumiały dla rozmówcy
		komunikuje w jasny sposób swoje potrzeby	<b>dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje potrzeby</b>	Int-Pol-I.1.3	dziecko mówi o swoich potrzebach w sposób, który jest zrozumiały dla rozmówcy dziecko nazywa swoje potrzeby
		komunikuje w jasny sposób swoje odczucia	<b>dziecko potrafi zrozumiale komunikować swoje odczucia</b>	Int-Pol-I.1.4	dziecko mówi o swoich odczuciach w sposób, który jest zrozumiały dla rozmówcy dziecko nazywa swoje emocje
Int-Pol-I.2	w kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy, mówi na temat, zadaje pytania i odpowiada na pytania innych osób, dostosowuje ton głosu do sytuacji, np. nie mówi zbyt głośno	w kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy	<b>dziecko zna zasady kulturalnej rozmowy</b>	Int-Pol-I.2.1	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o zasadach kulturalnej rozmowy
			<b>dziecko potrafi przestrzegać zasad kulturalnej rozmowy (potrafi rozmawiać w sposób kulturalny)</b>	Int-Pol-I.2.2	dziecko rozmawia w sposób kulturalny dziecko w rozmowie używa form grzecznościowych
		mówi na temat	<b>podczas rozmowy dziecko potrafi mówić nie odbiegając od tematu</b>	Int-Pol-I.2.3	podczas rozmowy dziecko mówi nie odbiegając od tematu
		zadaje pytania	<b>podczas rozmowy dziecko potrafi zadawać pytania</b>	Int-Pol-I.2.4	podczas rozmowy dziecko zadaje pytania związane z tematem

					konwersacji
		odpowiada na pytania innych osób	<b>podczas rozmowy dziecko potrafi odpowiadać na pytania rozmówcy</b>	Int-Pol-I.2.5	podczas rozmowy dziecko odpowiada na pytania rozmówcy
		dostosowuje ton głosu do sytuacji, np. nie mówi zbyt głośno	<b>dziecko wie, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji</b>	Int-Pol-I.2.6	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, że normy komunikacyjne mogą się zmieniać w zależności od sytuacji
			<b>dziecko zna normy komunikacyjne obowiązujące w różnych sytuacjach oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich</b>	Int-Pol-I.2.7	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jakie normy komunikacyjne obowiązują w różnych sytuacjach oraz o tym, jakie są konsekwencje nieprzestrzegania ich dziecko modyfikuje swój sposób komunikacji w zależności od sytuacji
Int-Pol-I.3	uczestniczy w rozmowie na tematy związane z życiem rodzinnym i szkolnym, także inspirowane literaturą	uczestniczy w rozmowie na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym	<b>dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym</b>	Int-Pol-I.3.1	dziecko prowadzi rozmowę na temat życia szkolnego
		uczestniczy w rozmowie na tematy związane z życiem szkolnym i rodzinnym inspirowane literaturą	<b>dziecko posiada umiejętność prowadzenia rozmowy na tematy inspirowane literaturą, związane z życiem szkolnym i rodzinnym</b>		Int-Pol-I.3.2
Int-Pol-I.4	rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki	rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji	<b>dziecko rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji</b>	Int-Pol-I.4.1	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, jaki jest sens kodowania i dekodowania informacji

informacyjne i napisy					<p>dziecko spontanicznie używa kodów w sytuacji, w której nie chce, aby przekazywana przez nie informacja została odczytana przez osobę postronną</p>
	odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy		<p><b>dziecko rozumie, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie</b></p>	Int-Pol-I.4.2	<p>dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób np. odgrywa, rysuje) o tym, że uproszczone rysunki, piktogramy, znaki i napisy informacyjne mogą nieść ze sobą określone znaczenie</p>
					<p>dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób np. odgrywa, rysuje) o znaczeniach różnych uproszczonych rysunków, piktogramów lub znaków i napisów informacyjnych</p>
			<p><b>dziecko posiada umiejętność odczytywania uproszczonych rysunków, piktogramów, znaków i napisów informacyjnych</b></p>	Int-Pol-I.4.3	<p>dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób np. odgrywa, rysuje) o znaczeniu najpopularniejszych znaków i napisów informacyjnych</p>
		<p>dziecko posługuje się najpopularniejszymi znakami i napisami informacyjnymi, spontanicznie wykorzystując je do oznaczania</p>			
		<p>dziecko odczytuje w sposób poprawny uproszczone rysunki, piktogramy oraz znaki i napisy informacyjne</p>			

Int-Pol-I.5	zna wszystkie litery alfabetu, czyta i rozumie proste, krótkie teksty	zna wszystkie litery alfabetu	<b>dziecko zna wszystkie litery alfabetu</b>	Int-Pol-I.5.1	dziecko nazywa litery (także na wrywki)
			<b>dziecko zna kolejność liter w alfabecie</b>	Int-Pol-I.5.2	dziecko recytuje alfabet w poprawnej kolejności
		czyta i rozumie proste, krótkie teksty	<b>dziecko umie czytać ze zrozumieniem proste i krótkie teksty</b>	Int-Pol-I.5.3	dziecko czyta ze zrozumieniem proste i krótkie teksty
Int-Pol-I.6	pisze proste, krótkie zdania: przepisuje, pisze z pamięci; dba o estetykę i poprawność graficzną pisma (przestrzega zasad kaligrafii)	pisze proste, krótkie zdania	<b>dziecko umie pisać krótkie zdania (pisząc spontanicznie, przepisując lub pisząc z pamięci)</b>	Int-Pol-I.6.1	dziecko pisze proste i krótkie zdania
		przepisuje proste, krótkie zdania			dziecko przepisuje proste i krótkie zdania
		pisze z pamięci proste, krótkie zdania			dziecko pisze z pamięci proste i krótkie zdania
		dba o estetykę i poprawność graficzną pisma (przestrzega zasad kaligrafii)	<b>dziecko zna podstawowe zasady kaligrafii oraz konsekwencje nieprzestrzegania ich</b>	Int-Pol-I.6.2	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób np. odgrywa, rysuje) o podstawowych zasadach kaligrafii i o konsekwencjach nieprzestrzegania ich
Int-Pol-I.7	posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie	posługuje się ze zrozumieniem określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie	<b>dziecko rozumie określenia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie</b>	Int-Pol-I.7.1	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, co oznaczają pojęcia: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie
			<b>dziecko potrafi posługiwać się określeniami: wyraz, głoska, litera, sylaba, zdanie</b>	Int-Pol-I.7.2	dziecko podaje różnice pomiędzy: wyrazem, głoską, literą, sylabą i zdaniem
Int-Pol-I.8	Interesuje się książką i czytaniem; słucha w skupieniu czytanych	interesuje się książką i czytaniem	<b>dziecko ma swoje gusta czytelnicze</b>	Int-Pol-I.8.1	dziecko wyraża swoje opinie na temat różnych książek
					dziecko opowiada własnymi słowami o

	utworów (np. baśni, wierszy), w miarę swoich możliwości czyta lektury wskazane przez nauczyciela				swojej ulubionej książce
		słucha w skupieniu czytanych utworów (np. baśni, wierszy)	<b>dziecko potrafi skupić uwagę na czytanim przez kogoś utworze</b>	Int-Pol-I.8.2	dziecko skupia uwagę na czytanim przez kogoś utworze
		w miarę swoich możliwości czyta lektury wskazane przez nauczyciela	<b>dziecko potrafi czytać lektury wskazane przez nauczyciela</b>	Int-Pol-I.8.3	dziecko czyta książkę, wskazaną przez nauczyciela
Int-Pol-I.9	korzysta z pakietów edukacyjnych (np. zeszytów ćwiczeń i innych pomocy dydaktycznych) pod kierunkiem nauczyciela	korzysta z pakietów edukacyjnych (np. zeszytów ćwiczeń i innych pomocy dydaktycznych) pod kierunkiem nauczyciela	<b>dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wsparciu nauczyciela</b>	Int-Pol-I.9.1	dziecko korzysta z zeszytów ćwiczeń pod kierunkiem nauczyciela
					dziecko korzysta z różnych pomocy dydaktycznych, innych niż zeszyty ćwiczeń, przy wsparciu nauczyciela
Int-Pol-I.10	uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką, gestem, ruchem zachowania bohatera literackiego lub wymyślonego	uczestniczy w zabawie teatralnej, ilustruje mimiką, gestem, ruchem zachowania bohatera literackiego lub wymyślonego	<b>dziecko wie, czym jest teatr i na czym polega zabawa teatralna</b>	Int-Pol-I.10.1	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, czym jest teatr
					dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, czym jest zabawa teatralna
				<b>dziecko potrafi odegrać zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą mimiki, ruchu i gestów</b>	Int-Pol-I.10.2
					dziecko odgrywa zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą ruchu
					dziecko odgrywa zachowanie bohatera literackiego lub wymyślonego za pomocą gestów

Int-Pol-I.11	rozumie umowne znaczenie rekwizytu i umie posłużyć się nim w odgrywanej scenie	rozumie umowne znaczenie rekwizytu	<b>dziecko zna znaczenie słowa „rekwizyt”</b>	Int-Pol-I.11.1	dziecko opowiada własnymi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) o tym, czym jest rekwizyt
		umie posłużyć się rekwizytem w odgrywanej scenie	<b>dziecko potrafi posłużyć się rekwizytem podczas odgrywania scenki</b>	Int-Pol-I.11.2	dziecko posługuje się podczas scenki teatralnej rekwizytem
Int-Pol-I.12	odtwarza z pamięci teksty dla dzieci, np. wiersze, piosenki, fragmenty prozy	odtwarza z pamięci teksty dla dzieci, np. wiersze, piosenki, fragmenty prozy	<b>dziecko potrafi odtworzyć teksty dla dzieci z pamięci</b>	Int-Pol-I.12.1	dziecko recytuje krótki wiersz
					dziecko śpiewa piosenkę z pamięci
					dziecko recytuje fragment książki

Kod	Cytat z Podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Pol-III.1	uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji	uważnie słucha wypowiedzi	<b>dziecko potrafi skupić uwagę na czyjejś wypowiedzi</b>	Int-Pol-III.1.1	dziecko skupia uwagę na czyjejś wypowiedzi
		korzysta z przekazywanych informacji	<b>dziecko potrafi skorzystać z usłyszanych informacji</b>	Int-Pol-III.1.2	dziecko korzysta z usłyszanych informacji
Int-Pol-III.2	czyta i rozumie teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym i wyciąga z nich wnioski	czyta teksty przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym	<b>dziecko potrafi czytać teksty przeznaczone dla I etapu edukacyjnego</b>	Int-Pol-III.2.1	dziecko czyta teksty odpowiednie dla I etapu edukacyjnego
		rozumie czytane przez siebie teksty (przeznaczone dla dzieci na I etapie edukacyjnym)	<b>dziecko rozumie przeczytane teksty</b>	Int-Pol-III.2.2	dziecko odpowiada na pytania dotyczące przeczytanych tekstów dziecko parafrazuje przeczytane fragmenty
		wyciąga wnioski z przeczytanych tekstów (przeznaczonych dla dzieci na I etapie edukacyjnym)	<b>dziecko potrafi wyciągać proste wnioski z przeczytanych tekstów</b>	Int-Pol-III.2.3	dziecko odpowiada na pytania dotyczące przeczytanych tekstów
Int-Pol-III.3	wyszukuje w tekście potrzebne informacje i w miarę możliwości korzysta z słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci na I etapie edukacyjnym	wyszukuje w tekście potrzebne informacje	<b>dziecko posiada umiejętność odnajdywania potrzebnych informacji w tekście</b>	Int-Pol-III.3.1	dziecko odnajduje w tekście potrzebne informacje dziecko wskazuje potrzebne informacje w tekście na prośbę nauczyciela
		w miarę możliwości korzysta z słowników i encyklopedii przeznaczonych dla dzieci na I etapie edukacyjnym	<b>dziecko wie, że może posilkować się słownikami oraz encyklopediami</b>	Int-Pol-III.3.2	dziecko korzysta ze słownika dziecko korzysta z encyklopedii



Int-Pol-III.4	zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki; potrafi z nich korzystać	zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, list, notatka do kroniki	<b>dziecko zna formy użytkowe: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki</b>	Int-Pol-III.4.1	dziecko adekwatnie do okazji tworzy zaproszenia, życzenia, zawiadomienia, listy i notatki do kroniki
		potrafi korzystać z takich form użytkowych jak: życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, list, notatka do kroniki	<b>dziecko potrafi korzystać z notatki, listu, zawiadomienia, kroniki, życzeń</b>	Int-Pol-III.4.2	
Int-Pol-III.5	przejawia wrażliwość estetyczną, rozszerza zasób słownictwa poprzez kontakt z dziełami literackimi	przejawia wrażliwość estetyczną	<b>dziecko potrafi opisać swoje wrażenia estetyczne</b>	Int-Pol-III.5.1	dziecko ocenia konkretne dzieło na podstawie własnego gustu
		rozszerza zasób słownictwa poprzez kontakt z dziełami literackimi	<b>dziecko potrafi uczyć się nowych słów z dzieł literackich</b>	Int-Pol-III.5.2	dziecko korzysta z słownictwa zaczerpniętego z dzieł literackich
Int-Pol-III.6	w tekście literackim zaznacza wybrane fragmenty, określa czas i miejsce akcji, wskazuje głównych bohaterów	zaznacza wybrane fragmenty w tekście literackim	<b>dziecko potrafi zaznaczyć odpowiedni do zadania fragment tekstu</b>	Int-Pol-III.6.1	dziecko zaznacza odpowiednie fragmenty tekstu
		określa czas i miejsce akcji w tekście literackim	<b>dziecko potrafi określić czas i miejsce akcji utworu</b>	Int-Pol-III.6.2	dziecko określa czas i miejsce akcji konkretnego utworu
		wskazuje głównych bohaterów w tekście literackim	<b>dziecko potrafi wskazać głównych bohaterów utworu</b>	Int-Pol-III.6.3	dziecko wskazuje głównych bohaterów utworu
Int-Pol-III.7	czyta teksty i recytuje wiersze, z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji	czyta teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji	<b>dziecko potrafi czytać teksty z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji</b>	Int-Pol-III.7.1	dziecko stosuje się do znaków interpunkcyjnych podczas czytania tekstów dziecko w miarę możliwości intonuje czytane teksty
		recytuje wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji	<b>dziecko potrafi recytować wiersze z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji</b>	Int-Pol-III.7.2	dziecko stosuje się do znaków interpunkcyjnych podczas recytacji wierszy dziecko w miarę możliwości intonuje recytowane wiersze
Int-Pol-III.8	ma potrzebę kontaktu z literaturą i sztuką dla dzieci, czyta wybrane przez siebie i wskazane przez nauczyciela	ma potrzebę kontaktu z literaturą i sztuką dla dzieci	<b>dziecko potrafi opowiedzieć o swoich kontaktach z literaturą i sztuką dla dzieci</b>	Int-Pol-III.8.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub w inny sposób ilustruje) o swoich kontaktach z sztuką
		czyta wybrane przez siebie i wskazane przez nauczyciela	<b>dziecko posiada umiejętność czytania książek</b>	Int-Pol-III.8.2	dziecko czyta książki

	książki, wypowiada się na ich temat,	książki	<b>dziecko potrafi samo wybrać książkę do przeczytania</b>	Int-Pol- III.8.3	dziecko zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, jakie książki najchętniej czyta (np. bo podały się mu/jej obrazki, bo interesuje się danym tematem)
		wypowiada się na temat przeczytanych przez siebie książek	<b>dziecko potrafi wypowiedzieć się na temat przeczytanej książki</b>	Int-Pol- III.8.5	dziecko wypożycza z biblioteki książki według własnego upodobania
Int-Pol-III.9	pod kierunkiem nauczyciela korzysta z podręczników i zeszytów ćwiczeń oraz innych środków dydaktycznych	pod kierunkiem nauczyciela korzysta z podręczników i zeszytów ćwiczeń oraz innych środków dydaktycznych	<b>dziecko potrafi korzystać z pomocy dydaktycznych przy wspieraniu nauczyciela</b>	Int-Pol- III.9.1	dziecko wykonuje proste ćwiczenia z wspieraniem nauczyciela
					dziecko korzysta z różnych pomocy dydaktycznych przy wspieraniu nauczyciela
Int-Pol- III.10	tworzy wypowiedzi: w formie ustnej i pisemnej: kilkudzaniową wypowiedź, krótkie opowiadanie i opis, list prywatny, życzenia, zaproszenie	w formie ustnej tworzy: kilkudzaniową wypowiedź, krótkie opowiadanie i opis, list prywatny, życzenia, zaproszenie	<b>dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie ustnej</b>	Int-Pol- III.10.1	dziecko tworzy krótkie wypowiedzi w formie ustnej
			<b>dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie ustnej</b>	Int-Pol- III.10.2	dziecko tworzy krótki opis w formie ustnej
			<b>dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie ustnej</b>	Int-Pol- III.10.3	dziecko tworzy własne opowiadanie w formie ustnej
		w formie pisemnej tworzy: kilkudzaniową wypowiedź, krótkie opowiadanie i opis, list prywatny, życzenia, zaproszenie	<b>dziecko posiada umiejętność stworzenia krótkiej wypowiedzi w formie pisemnej</b>	Int-Pol- III.10.4	dziecko tworzy krótkie wypowiedzi w formie pisemnej
			<b>dziecko potrafi stworzyć krótki opis w formie pisemnej</b>	Int-Pol- III.10.5	dziecko pisze krótki opis
			<b>dziecko potrafi stworzyć opowiadanie w formie pisemnej</b>	Int-Pol- III.10.6	dziecko pisze krótkie opowiadanie
			<b>dziecko potrafi napisać list</b>	Int-Pol- III.10.7	dziecko pisze list
			<b>dziecko potrafi zredagować życzenia i zaproszenia</b>	Int-Pol- III.10.8	dziecko redaguje życzenia i zaproszenia

Int-Pol-III.11	dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach społecznych	dobiera właściwe formy komunikowania się w różnych sytuacjach społecznych	<b>dziecko posiada umiejętność modyfikacji sposobu komunikacji w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje</b>	Int-Pol-III.11.1	dziecko modyfikuje swój sposób wypowiedzi w zależności od sytuacji społecznej, w której się znajduje
Int-Pol-III.12	uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie; poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych	uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie	<b>dziecko potrafi aktywnie uczestniczyć w rozmowie</b>	Int-Pol-III.12.1	dziecko prowadzi rozmowę podczas rozmowy dziecko zadaje pytania podczas rozmowy dziecko udziela odpowiedzi na zadane pytania
		poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych	<b>dziecko wie, że może prezentować własne opinie w temacie rozmowy</b>	Int-Pol-III.12.2	podczas rozmowy dziecko prezentuje własną opinię
			<b>dziecko potrafi uczyć się nowych słów i struktur składniowych</b>	Int-Pol-III.12.3	dziecko wykorzystuje nowo nabyte słowa oraz struktury składniowe
Int-Pol-III.13	dba o kulturę wypowiedzianą się; poprawnie artykułuje głoski, akcentuje wyrazy, stosuje pauzy i właściwą intonację w zdaniu oznajmującym, pytającym i rozkazującym; stosuje formuły grzecznościowe	dba o kulturę wypowiedzianą się	<b>dziecko wie, jak stosować formuły grzecznościowe</b>	Int-Pol-III.13.1	dziecko stosuje formuły grzecznościowe
		stosuje formuły grzecznościowe			
		poprawnie artykułuje głoski, akcentuje wyrazy, stosuje pauzy i właściwą intonację w zdaniu oznajmującym, pytającym i rozkazującym	<b>dziecko wie, jak poprawnie artykułować głoski oraz akcentować wyrazy</b>	Int-Pol-III.13.2	dziecko poprawnie artykułuje głoski oraz akcentuje wyrazy
			<b>dziecko wie, jak stosować pauzy</b>	Int-Pol-III.13.3	dziecko poprawnie stosuje pauzy
	<b>dziecko wie, jak właściwie intonować zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące</b>	Int-Pol-III.13.4	dziecko poprawnie intonuje zdania pytające, oznajmujące oraz rozkazujące		
Int-Pol-III.14	dostrzega różnicę między literą i głoską; dzieli wyrazy na sylaby; oddziela wyrazy w zdaniu, zdania w tekście	dostrzega różnicę między literą i głoską	<b>dziecko wie, jaka jest różnica między literą a głoską</b>	Int-Pol-III.14.1	dziecko wykonuje proste ćwiczenia związane z literami i głoskami
		dzieli wyrazy na sylaby	<b>dziecko wie, jak podzielić wyrazy na sylaby</b>	Int-Pol-III.14.2	dziecko dzieli wyrazy na sylaby
		oddziela wyrazy w zdaniu i zdania w tekście	<b>dziecko wie, jak oddzielić wyrazy w zdaniu i tekście</b>	Int-Pol-III.14.3	dziecko oddziela wyrazy w zdaniu i zdania w tekście
Int-Pol-III.15	pisze czytelnie i estetycznie (przestrzega zasad kaligrafii), dba o	pisze czytelnie i estetycznie	<b>dziecko potrafi pisać czytelnie</b>	Int-Pol-III.15.1	dziecko pisze czytelnie
					dziecko odczytuje napisany przez siebie tekst

	poprawność gramatyczną, ortograficzną oraz interpunkcyjną				inne osoby odczytują to, co dziecko napisało własnoręcznie
			<b>dziecko potrafi pisać estetycznie</b>	Int-Pol-III.15.2	dziecko nie wychodzi za linię dziecko odtwarza prawidłowy kształt liter
		dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną oraz interpunkcyjną	<b>dziecko zna podstawowe zasady gramatyczne, ortograficzne oraz interpunkcyjne</b>	Int-Pol-III.15.3	dziecko robi niewiele błędów gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
			<b>dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych</b>	Int-Pol-III.15.4	dziecko wymienia konsekwencje nieprzestrzegania zasad gramatycznych, ortograficznych oraz interpunkcyjnych
Int-Pol-III.16	przepisuje teksty, pisze z pamięci i ze słuchu; w miarę swoich możliwości samodzielnie realizuje pisemne zadania domowe	przepisuje teksty, pisze z pamięci i ze słuchu; w miarę swoich możliwości samodzielnie realizuje pisemne zadania domowe	<b>dziecko potrafi przepisywać teksty</b>	Int-Pol-III.16.1	dziecko przepisuje teksty
			<b>dziecko posiada umiejętność pisania z pamięci i ze słuchu</b>	Int-Pol-III.16.2	dziecko pisze z słuchu i z pamięci
			<b>dziecko posiada umiejętność rozwiązywania pisemnych zadań domowych</b>	Int-Pol-III.16.3	dziecko rozwiązuje w domu zadania pisemne

## Zajęcia komputerowe

Kod	Cytat z Podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Komp-I.1	posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury	posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury	<b>dziecko zna podstawy uruchamiania programów komputerowych</b>	Int-Komp-I.1.1	dziecko uruchamia program komputerowy korzystając z urządzeń podłączonych do komputera (myszka, klawiatura)
Int-Komp-I.2	wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia	wie, jak bezpieczne korzystać z komputera	<b>dziecko potrafi posługiwać się komputerem w bezpieczny sposób, nie narażając własnego zdrowia</b>	Int-Komp-I.2.1	dziecko wymienia swoimi słowami zasady bezpiecznego korzystania z komputera
			<b>dziecko wie, jakie dolegliwości mogą spotkać osobę korzystającą z komputera</b>	Int-Komp-I.2.2	dziecko wymienia swoimi słowami dolegliwości związane z korzystaniem z komputera

					dziecko wymienia swoimi słowami możliwe środki łagodzące negatywne skutki korzystania z komputera
Int-Komp-I.3	stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera	stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera	dziecko rozumie ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła	Int-Komp-I.3.1	dziecko przestrzega ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
					dziecko opisuje, lub w inny sposób ilustruje ograniczenia dotyczące korzystania z komputera, które nakładają na nie rodzice, opiekunowie, szkoła
			dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania ograniczeń dotyczących korzystania z komputera	Int-Komp-I.3.2	dziecko opisuje lub w inny sposób ilustruje konsekwencje nieprzestrzegania ograniczeń dotyczących korzystania z komputera

Kod	Cytat z Podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Komp-III.1	umie obsługiwać komputer: posługuje się myszą i klawiaturą	umie obsługiwać komputer: posługuje się myszą i klawiaturą	dziecko posiada umiejętność obsługi myszki i klawiatury	Int-Komp-III.1.1	dziecko posługuje się myszką i klawiaturą
Int-Komp-III.2	umie obsługiwać komputer: poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego	umie obsługiwać komputer: poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego	dziecko potrafi nazwać główne elementy zestawu komputerowego	Int-Komp-III.2.1	dziecko wymienia główne elementy zestawu komputerowego (monitor, drukarka itp.)
Int-Komp-III.3	posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach	posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania	dziecko potrafi obsłużyć wybrane przez siebie programy i gry edukacyjne	Int-Komp-III.3.1	dziecko gra w gry edukacyjne
		korzysta z opcji w programach			dziecko posługuje się wybranymi programami komputerowymi
					dziecko korzysta z różnych opcji w

					programach
Int-Komp-III.4	wyszukuje i korzysta z informacji: przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły)	przeogląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły)	<b>dziecko potrafi przeglądać strony internetowe</b>	Int-Komp-III.4.1	dziecko przegląda strony internetowe
Int-Komp-III.5	wyszukuje i korzysta z informacji: dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie	wyszukuje i korzysta z informacji: dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie	<b>dziecko potrafi poruszać się po stronach internetowych zgodnie ze swoim zapotrzebowaniem</b>	Int-Komp-III.5.1	dziecko porusza się po stronach internetowych zgodnie ze swoim zapotrzebowaniem
			<b>dziecko potrafi wyszukać informacje na stronie internetowej</b>	Int-Komp-III.5.2	dziecko dostrzega elementy aktywne na stronie dziecko wyszukuje potrzebne mu informacje na stronie internetowej
Int-Komp-III.6	wyszukuje i korzysta z informacji: odtwarza animacje i prezentacje multimedialne	wyszukuje i korzysta z informacji: odtwarza animacje i prezentacje multimedialne	<b>dziecko potrafi odtworzyć animacje i prezentacje multimedialne</b>	Int-Komp-III.6.1	dziecko odtwarza animacje i prezentacje multimedialne ze stron internetowych
Int-Komp-III.7	tworzy teksty i rysunki: wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania	tworzy teksty i rysunki: wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania	<b>dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor tekstu</b>	Int-Komp-III.7.1	dziecko pisze krótkie teksty w edytorze tekstu
			<b>dziecko potrafi obsłużyć prosty kalkulator</b>	Int-Komp-III.7.2	dziecko wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze
Int-Komp-III.8	tworzy teksty i rysunki: wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur	tworzy teksty i rysunki: wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur	<b>dziecko potrafi obsłużyć prosty edytor grafiki</b>	Int-Komp-III.8.1	dziecko rysuje obrazki w edytorze grafiki
Int-Komp-III.9	zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimedii: wie, że praca przy komputerze męczy wzrok,	zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimedii: wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyreża kręgosłup, ogranicza kontakty	<b>dziecko wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyreża kręgosłup, ogranicza bezpośrednie kontakty społeczne</b>	Int-Komp-III.9.1	dziecko wymienia negatywne skutki długiej pracy przy komputerze



	nadwyreża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne	społeczne			
Int-Komp-III.10	zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów: ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu	zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów: ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu	<b>dziecko ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu</b>	Int-Komp-III.10.1	dziecko wymienia niebezpieczeństwa wynikające z podawania swojego adresu oraz anonimowości w internecie
Int-Komp-III.11	zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów: stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediów	zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów: stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediów	<b>dziecko wie, że powinno stosować się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera</b>	Int-Komp-III.11.1	dziecko stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediów

## Przyroda

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Przy-I.1	rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w takich środowiskach przyrodniczych, jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)	rozpoznaje rośliny i zwierzęta żyjące w takich środowiskach przyrodniczych, jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)	<b>dziecko zna i rozpoznaje najczęściej występujące rośliny i zwierzęta żyjące w najłatwiej dla niego dostępnych środowiskach przyrodniczych, takich jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)</b>	Int-Przy-I.1.1	dziecko rozpoznaje najczęściej występujące rośliny i zwierzęta żyjące w najłatwiej dla niego dostępnych środowiskach przyrodniczych, takich jak: park, las, pole uprawne, sad i ogród (działka)
Int-Przy-I.2	zna sposoby przystosowania się zwierząt do poszczególnych pór roku: odloty i przyloty ptaków, zapadanie w sen zimowy	zna sposoby przystosowania się zwierząt do poszczególnych pór roku: odloty i przyloty ptaków, zapadanie w sen zimowy	<b>dziecko zna sposoby przystosowania się zwierząt do poszczególnych pór roku: odloty i przyloty ptaków, zapadanie w sen zimowy</b>	Int-Przy-I.2.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje), których zwierząt nie widuje się zimą lub latem



					Dziecko wymienia swoimi słowami sposoby przystosowania się zwierząt do poszczególnych pór roku: odloty i przyloty ptaków, zapadanie w sen zimowy
Int-Przy-I.3	wymienia warunki konieczne do rozwoju roślin i zwierząt w gospodarstwie domowym, w szkolnych uprawach i hodowlach itp.; prowadzi proste hodowle i uprawy (w szczególności w kąci przyrody)	wymienia warunki konieczne do rozwoju roślin w gospodarstwie domowym, w szkolnych uprawach i hodowlach itp.	<b>dziecko zna warunki konieczne do rozwoju roślin</b>	Int-Przy-I.3.1	dziecko wymienia swoimi słowami warunki konieczne do rozwoju roślin dziecko prowadzi proste hodowle i uprawy
		wymienia warunki konieczne do rozwoju zwierząt w gospodarstwie domowym, w szkolnych uprawach i hodowlach itp.	<b>dziecko zna warunki konieczne do rozwoju zwierząt</b>	Int-Przy-I.3.2	dziecko wymienia swoimi słowami warunki konieczne do rozwoju zwierząt dziecko hoduje zwierzęta
		prowadzi proste hodowle i uprawy (w szczególności w kąci przyrody)	<b>dziecko potrafi przełożyć wiedzę o potrzebach roślin i zwierząt na praktykę</b>	Int-Przy-I.3.3	dziecko prowadzi proste hodowle i uprawy
Int-Przy-I.4	wie, jaki pożytek przynoszą zwierzęta środowisku: niszczenie szkodników przez ptaki, zapylenie kwiatów przez owady, spulchnianie gleby przez dżdżownice	wie, jaki pożytek przynoszą zwierzęta środowisku: niszczenie szkodników przez ptaki, zapylenie kwiatów przez owady, spulchnianie gleby przez dżdżownice	<b>dziecko zna podstawowe zależności pomiędzy zwierzętami a ich środowiskiem</b>	Int-Przy-I.4.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje) jakie są podstawowe zależności pomiędzy zwierzętami a ich środowiskiem
			<b>dziecko zna korzyści, jakie ludziom przynosi działalność zwierząt w ich środowisku</b>	Int-Przy-I.4.2	dziecko wymienia swoimi słowami korzyści, jakie ludziom przynosi działalność zwierząt w ich środowisku
Int-Przy-I.5	zna zagrożenia dla środowiska przyrodniczego ze strony człowieka: wypalanie łąk i ściernisk, zatrucie powietrza i wód, pożary lasów, wyrzucanie odpadów i spalanie śmieci itp.; chroni przyrodę: nie śmieci, szanuje	zna zagrożenia dla środowiska przyrodniczego ze strony człowieka: wypalanie łąk i ściernisk, zatrucie powietrza i wód, pożary lasów, wyrzucanie odpadów i spalanie śmieci itp.	<b>dziecko zna podstawowe zagrożenia dla środowiska przyrodniczego ze strony człowieka: wypalanie łąk i ściernisk, zatrucie powietrza i wód, pożary lasów, wyrzucanie odpadów i spalanie śmieci itp.</b>	Int-Przy-I.5.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje), jakie są podstawowe zagrożenia dla środowiska przyrodniczego ze strony człowieka: wypalanie łąk i ściernisk, zatrucie powietrza i wód, pożary lasów, wyrzucanie odpadów i spalanie

	rośliny, zachowuje ciszę w parku i w lesie, pomaga zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato				śmieci itp. oraz krótko dziecko wyjaśnia ich wpływ na przyrodę
		chroni przyrodę: nie śmieci, szanuje rośliny, zachowuje ciszę w parku i w lesie, pomaga zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato	<b>dziecko wie jak może, we własnym zakresie, chronić przyrodę: nie śmieć, szanując rośliny, zachowując ciszę w parku i w lesie, pomagając zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato</b>	Int-Przy-I.5.2	<p>dziecko wymienia swoimi słowami dostępne mu sposoby chronienia przyrody</p> <p>dziecko nie śmieci</p> <p>dziecko szanuje rośliny</p> <p>dziecko zachowuje ciszę w parku i lesie</p> <p>dziecko pomaga zwierzętom przetrwać zimę i upalne lato</p>
Int-Przy-I.6	zna zagrożenia ze strony zwierząt (niebezpieczne i chore zwierzęta) i roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby) i wie, jak zachować się w sytuacji zagrożenia	zna zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne i chore zwierzęta)	<b>dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub chore zwierzęta)</b>	Int-Przy-I.6.1	dziecko wymienia podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne i chore zwierzęta)
		zna zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)	<b>dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)</b>	Int-Przy-I.6.2	dziecko wymienia swoimi słowami podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)
		wie, jak zachować się w sytuacji zagrożenia ze strony zwierząt	<b>dziecko wie, jak zachować się w sytuacji zagrożenia ze strony zwierząt</b>	Int-Przy-I.6.3	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje), jak zachować się w sytuacji zagrożenia ze strony zwierząt
		wie, jak zachować się w sytuacji zagrożenia ze strony roślin	<b>dziecko wie, jak obchodzić się z roślinami w sytuacji zagrożenia z ich strony</b>	Int-Przy-I.6.4	<p>dziecko nie jada owoców z dziko rosnących roślin</p> <p>dziecko opowiada swoimi słowami jak zachowałoby się w po zjedzeniu zatrutych owoców (grzybów, liści)</p>
Int-Przy-I.7	wie, że należy oszczędzać	wie, że należy oszczędzać wodę	<b>dziecko zna sposoby oszczędzania wody</b>	Int-Przy-I.7.1	dziecko oszczędza wodę

	wodę; wie, jakie znaczenie ma woda w życiu człowieka, roślin i zwierząt				dziecko wymienia znane sobie sposoby oszczędzania wody
		wie, jakie znaczenie ma woda w życiu człowieka	<b>dziecko wie, jakie znaczenie ma woda w życiu człowieka</b>	Int-Przy-1.7.2	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje), jakie znaczenie ma woda w życiu człowieka
		wie, jakie znaczenie ma woda w życiu roślin	<b>dziecko wie, jakie znaczenie ma woda w życiu roślin</b>	Int-Przy-1.7.3	Dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje), jakie znaczenie ma woda w życiu roślin
		wie, jakie znaczenie ma woda w życiu zwierząt	<b>dziecko wie, jakie znaczenie ma woda w życiu zwierząt</b>	Int-Przy-1.7.4	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje), jakie znaczenie ma woda w życiu zwierząt
Int-Przy-I.8	wie, że należy segregować śmieci; rozumie sens stosowania opakowań ekologicznych	wie, że należy segregować śmieci	<b>dziecko potrafi zrozumieć korzyści z segregowania śmieci</b>	Int-Przy-1.8.1	dziecko opowiada swoimi słowami (lub przedstawia w inny sposób, np. odgrywa, rysuje), jakie są korzyści z segregowania śmieci
			<b>dziecko zna sposoby segregowania śmieci</b>	Int-Przy-1.8.2	dziecko wymienia swoimi słowami sposoby segregowania śmieci dziecko segreguje śmieci
		rozumie sens stosowania opakowań ekologicznych	<b>dziecko potrafi wyjaśnić sens stosowania opakowań ekologicznych</b>	Int-Przy-1.8.3	dziecko wyjaśnia swoimi słowami sens stosowania opakowań ekologicznych
Int-Przy-I.9	obserwuje pogodę i prowadzi obrazkowy kalendarz pogody	obserwuje pogodę	<b>dziecko analizuje pogodę i jej zmiany</b>	Int-Przy-1.9.1	dziecko prowadzi obrazkowy kalendarz pogody
		prowadzi obrazkowy kalendarz pogody			zapytane, dziecko opisuje swoimi słowami pogodę i jej zmiany w trakcie dnia
Int-Przy-I.10	wie, o czym mówi osoba zapowiadająca pogodę w radiu i w telewizji, i	wie, o czym mówi osoba zapowiadająca pogodę w radiu i w telewizji	<b>dziecko potrafi zrozumieć podstawowe elementy prognozy pogody</b>	Int-Przy-1.10.1	dziecko wyjaśnia podstawowe elementy prognozy pogody
					dziecko stosuje się

	stosuje się do podanych informacji o pogodzie, np. ubiera się odpowiednio do pogody	stosuje się do podanych informacji o pogodzie, np. ubiera się odpowiednio do pogody			do podanych informacji o pogodzie, np. ubiera się odpowiednio do pogody
Int-Przy-I.11	nazywa zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku, podejmuje rozsądne decyzje i nie naraża się na niebezpieczeństwo o wynikające z pogody	nazywa zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku	<b>dziecko potrafi nazwać zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku</b>	Int-Przy-I.11.1	dziecko nazywa zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku
		podejmuje rozsądne decyzje i nie naraża się na niebezpieczeństwo wynikające z pogody	<b>dziecko potrafi wymienić zagrożenia z strony zjawisk pogodowych</b>	Int-Przy-I.11.2	dziecko wymienia zagrożenia pogodowe  dziecko nie naraża się na niebezpieczeństwo wynikające z pogody
Int-Przy-I.12	zna zagrożenia ze strony zjawisk przyrodniczych, takich jak: burza, huragan, powódź, pożar, i wie, jak zachować się w sytuacji zagrożenia.	zna zagrożenia ze strony zjawisk przyrodniczych, takich jak: burza, huragan, powódź, pożar	<b>dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych</b>	Int-Przy-I.12.1	dziecko wyjaśnia wie jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych
		wie, jak zachować się w sytuacji zagrożenia ze strony pogody			

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcia w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Przy-III.1	obserwuje i prowadzi proste doświadczenia przyrodnicze, analizuje je i wiąże przyczynę ze skutkiem	obserwuje i prowadzi proste doświadczenia przyrodnicze	<b>dziecko potrafi przeprowadzić prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy</b>	Int-Przy-III.1.1	dziecko przeprowadza prostą obserwację i/lub eksperyment przyrodniczy
		analizuje proste doświadczenia przyrodnicze	<b>dziecko potrafi analizować dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego</b>	Int-Przy-III.1.2	dziecko analizuje dane z obserwacji/doświadczenia przyrodniczego
		wiąże przyczynę ze skutkiem w prostych doświadczeniach przyrodniczych	<b>dziecko potrafi zbudować proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego</b>	Int-Przy-III.1.3	dziecko buduje proste twierdzenia przyczynowo-skutkowe na podstawie obserwacji/doświadczenia przyrodniczego

Int-Przy-III.2	opisuje życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych	opisuje życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych	<b>dziecko potrafi opisać/zilustrować życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych</b>	Int-Przy-III.2.1	dziecko dziecko opisuje życie w wybranych ekosystemach: w lesie, ogrodzie, parku, na łące i w zbiornikach wodnych
Int-Przy-III.3	nazywa charakterystyczne elementy typowych krajobrazów Polski: nadmorskiego, nizinnego, górskiego	nazywa charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego	<b>dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego</b>	Int-Przy-III.3.1	dziecko nazywa/ilustruje charakterystyczne elementy krajobrazu nadmorskiego
		nazywa charakterystyczne elementy krajobrazu nizinnego	<b>dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu nizinnego</b>	Int-Przy-III.3.2	dziecko nazywa/ilustruje charakterystyczne elementy krajobrazu
		nazywa charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego	<b>dziecko zna charakterystyczne elementy krajobrazu górskiego</b>	Int-Przy-III.3.3	dziecko nazywa/ilustruje charakterystyczne elementy krajobrazu
Int-Przy-III.4	wymienia zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski; rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne	wymienia zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski	<b>dziecko zna zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski</b>	Int-Przy-III.4.1	dziecko wymienia zwierzęta i rośliny typowe dla wybranych regionów Polski
		rozpoznaje i nazywa niektóre zwierzęta egzotyczne	<b>dziecko potrafi rozpoznać niektóre zwierzęta egzotyczne</b>	Int-Przy-III.4.2	dziecko rozpoznaje niektóre zwierzęta egzotyczne
Int-Przy-III.5	wyjaśnia zależność zjawisk przyrody od pór roku	wyjaśnia zależność zjawisk przyrody od pór roku	<b>dziecko potrafi wyjaśnić zależność zjawisk przyrody od pór roku</b>	Int-Przy-III.5.1	dziecko wymienia zjawiska przyrody (jak np. burze, opady deszczu, śniegu) oraz łączy je z odpowiednimi porami roku
Int-Przy-III.6	podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody w swoim środowisku; wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)	podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody w swoim środowisku	<b>dziecko zna dostępne dla siebie sposoby ochrony przyrody w swoim środowisku</b>	Int-Przy-III.6.1	dziecko wymienia działania na rzecz ochrony przyrody w swoim środowisku dziecko podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody w swoim środowisku
		wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)	<b>dziecko wie, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)</b>	Int-Przy-III.6.2	dziecko opisuje swoimi słowami, jakie zniszczenia w przyrodzie powoduje człowiek (wypalanie łąk, zaśmiecanie lasów, nadmierny hałas, kłusownictwo)
Int-Przy-III.7	zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi	zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi	<b>dziecko zna wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi</b>	Int-Przy-III.7.1	dziecko opisuje swoimi słowami wpływ światła słonecznego na cykliczność życia na Ziemi



Int-Przy-III.8	zna znaczenie powietrza i wody dla życia	zna znaczenie powietrza i wody dla życia	<b>dziecko zna znaczenie powietrza i wody dla życia</b>	Int-Przy-III.8.1	dziecko opisuje swoimi słowami znaczenie powietrza i wody dla życia dziecko wyjaśnia swoimi słowami, że bez wody żaden organizm nie może funkcjonować
Int-Przy-III.9	zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)	zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)	<b>dziecko zna znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)</b>	Int-Przy-III.9.1	dziecko opisuje swoimi słowami znaczenie wybranych skał i minerałów dla człowieka (np. węgla i gliny)
Int-Przy-III.10	nazywa części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)	nazywa części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)	<b>dziecko zna najważniejsze części ciała i organy wewnętrzne zwierząt i ludzi (np. serce, płuca, żołądek)</b>	Int-Przy-III.10.1	dziecko nazywa części ciała i organy wewnętrzne (np. serce, płuca, żołądek)
Int-Przy-III.11	zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się; rozumie konieczność kontrolowania stanu zdrowia i stosuje się do zaleceń stomatologa i lekarza	zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się	<b>dziecko zna podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się</b>	Int-Przy-III.11.1	dziecko wymienia podstawowe zasady racjonalnego odżywiania się
		rozumie konieczność kontrolowania stanu zdrowia	<b>dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego ludzie kontrolują swój stan zdrowia</b>	Int-Przy-III.11.2	dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób ilustruje swój stan zdrowia
		stosuje się do zaleceń stomatologa i lekarza	<b>dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są konsekwencje niekontrolowania swojego stanu zdrowia</b>	Int-Przy-III.11.3	dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób ilustruje konsekwencje niekontrolowania stanu zdrowia
			<b>dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego należy stosować się do zaleceń lekarza</b>	Int-Przy-III.11.4	dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób ilustruje, jak należy stosować się do zaleceń lekarza
Int-Przy-III.12	dba o zdrowie i bezpieczeństwo swoje i innych (w miarę swoich możliwości); orientuje się w zagrożeniach ze strony roślin i zwierząt, a także w zagrożeniach	dba o zdrowie i bezpieczeństwo swoje i innych (w miarę swoich możliwości)	<b>dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych</b>	Int-Przy-III.12.1	dziecko wyjaśnia, w jaki sposób może dbać o bezpieczeństwo swoje i innych
		orientuje się w zagrożeniach ze strony roślin i zwierząt	<b>dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne lub</b>	Int-Przy-III.12.2	dziecko wymienia podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony zwierząt (niebezpieczne i

typu burza, huragan, śnieżycy, lawina, powódź itp.; wie, jak trzeba zachować się w takich sytuacjach		<b>chore zwierzęta)</b>		chore zwierzęta)
		<b>dziecko zna podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)</b>	Int-Przy-III.12.3	dziecko opisuje swoimi słowami podstawowe zagrożenia dla ludzi ze strony roślin (np. trujące owoce, liście, grzyby)
	wie, jak trzeba zachować się w takich sytuacjach zagrożenia ze strony przyrody (burza, huragan, śnieżycy, lawina, powódź itp.)	<b>dziecko wie, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych</b>	Int-Przy-III.12.4	dziecko wyjaśnia, jak zachować się w sytuacji napotkania niebezpiecznych zjawisk przyrodniczych

## Wychowanie społeczne

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Społ-I.1	potrafi odróżnić, co jest dobre, a co złe w kontaktach z rówieśnikami i dorosłymi; wie, że warto być odważnym, mądrym i pomagać potrzebującym; wie, że nie należy kłamać lub zatajać prawdy	odróżnia, co jest dobre, a co złe w kontaktach z rówieśnikami	<b>dziecko zna reguły współzycia w środowisku rówieśniczym</b>	Int-Społ-I.1.1	dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami reguły współzycia w środowisku rówieśniczym (wymienia niepożądane zachowania: agresja, przeklinanie, wyśmiewanie) dziecko używa słów "dziękuję", "proszę", "przepraszam"; dziecko wyjaśnia swoimi słowami pojęcie własności (moje-twoje-nasze);
		odróżnia, co jest dobre, a co złe w kontaktach z dorosłymi	<b>dziecko zna reguły współzycia z osobami starszymi od siebie</b>	Int-Społ-I.1.2	dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami lub w inny sposób ilustruje reguły współzycia z osobami starszymi (wymienia niepożądane zachowania: agresja, przeklinanie, wyśmiewanie) dziecko używa słów "dziękuję", "proszę", "przepraszam" w stosunku do dorosłych;
		wie, że nie należy kłamać lub zatajać prawdy	<b>dziecko posiada wiedzę, czym jest kłamstwo lub nie mówienie prawdy oraz jakie są możliwe konsekwencje z</b>	Int-Społ-I.1.3	dziecko pokazuje na przykładzie, na czym polega kłamstwo lub zatajenie prawdy dziecko pokazuje na przykładzie, jakie mogą być konsekwencje posługiwania się kłamstwem



			nimi związane			
		wie, że warto pomagać potrzebującym	<b>dziecko wie, w jaki sposób może pomagać innym</b>	Int-Społ-I.1.4	<p>dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób ilustruje, w jakiej sytuacji ludzie z jego otoczenia mogą potrzebować pomocy (np. rówieśnicy: kiedy nie radzą sobie z nauką, kiedy nikt nie chce się z nimi bawić, kiedy mają problemy w szkole)</p> <p>dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób ilustruje, jak można się zachować w sytuacji, kiedy ktoś potrzebuje pomocy (pomoc lub grzeczna odmowa w sytuacji, gdy samo nie da sobie rady)</p>	
		wie, że warto być mądrym	<b>dziecko wie, czym jest odwaga i mądrość w powszechnym mniemaniu</b>	Int-Społ-I.1.5	dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób ilustruje, czym jest odwaga	
		wie, że warto być odważnym			dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób ilustruje, czym jest mądrość	
Int-Społ-I.2	współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych; przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej oraz w świecie dorosłych, grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy	współpracuje z innymi w ramach zabawy	<b>dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w czasie zabawy</b>	Int-Społ-I.2.1	dziecko bierze udział w grach zespołowych, zabawach;	
					dziecko pomaga innym uczestnikom zabawy (tłumaczy zasady)	
		współpracuje z innymi w ramach nauki szkolnej	<b>dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w ramach nauki szkolnej</b>	Int-Społ-I.2.2	dziecko wykonuje zadanie w parze, trójce, grupie;	
					dziecko opisuje swoimi słowami sytuację, w których współpracuje z innymi (np. dzieląc się swoimi przyborami szkolnymi);	
		współpracuje z innymi w sytuacjach życiowych	<b>dziecko posiada zdolność współpracy z innymi w sytuacjach życiowych</b>	Int-Społ-I.2.3	dziecko na przykładach pokazuje, w jakich sytuacjach może współpracować z innymi ze swojego otoczenia (np. z rodzeństwem/rodzicami przy domu)	
		przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej			Int-Społ-I.2.4	dziecko opisuje swoimi słowami konsekwencje nieprzestrzegania reguł współżycia w swoim środowisku rówieśniczym (np. dzieci nie będą się ze mną bawić)
		grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy	<b>dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych</b>	Int-Społ-I.2.5		dziecko wskazuje konsekwencje nieprzestrzegania reguł obowiązujących w świecie dorosłych
		przestrzega reguł obowiązujących w świecie dorosłych				
grzecznie zwraca się do innych w szkole, w domu i na ulicy						

Int-Społ-I.3	wie, co wynika z przynależności do rodziny, jakie są relacje między najbliższymi, wywiązuje się z powinności wobec nich	wie, jakie są relacje między najbliższymi	<b>dziecko zna relacje między członkami rodziny</b>	Int-Społ-I.3.1	dziecko opisuje swoimi słowami osoby w swojej rodzinie (mama, tata, siostra, brat, babcia, dziadek, ciocia, wujek, rodzeństwo cioteczne i stryjeczne, opiekunowie)
		wie, co wynika z przynależności do rodziny	<b>dziecko posiada wiedzę o swoich prawach w rodzinie</b>	Int-Społ-I.3.2	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że ma prawo być kochane przez najbliższych;
					dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że ma prawo do bycia chronionym przez najbliższych;
					dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że rodzice muszą dbać o jego stan zdrowia
	wywiązuje się ze swoich powinności wobec najbliższych	<b>dziecko posiada wiedzę o swoich obowiązkach w rodzinie</b>	Int-Społ-I.3.3	dziecko opisuje własnymi słowami swoje obowiązki w domu;	
		dziecko określa, jakich reguł musi przestrzegać w domu;			
		dziecko pokazuje na przykładach konsekwencje niewykonania swoich obowiązków domowych oraz naruszenia zasad			
Int-Społ-I.4	ma rozeznanie, że pieniądze otrzymuje się za pracę; dostosowuje swe oczekiwania do realiów ekonomicznych rodziny	ma rozeznanie, że pieniądze otrzymuje się za pracę;	<b>dziecko posiada wiedzę o tym, skąd się biorą pieniądze w domu</b>	Int-Społ-I.4.1	dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami, jaką pracę wykonują rodzice lub opiekunowie;
					dziecko wyjaśnia swoimi słowami, że za pracę rodzic/opiekun dostaje pieniądze
		dostosowuje swe oczekiwania do realiów ekonomicznych rodziny	<b>dziecko ma świadomość, że pieniąż ma określoną wartość</b>	Int-Społ-I.4.2	dziecko pokazuje na przykładzie, jak zachować się w sklepie, na wakacjach, kiedy konieczne jest wydanie jakiejś sumy pieniędzy
		<b>dziecko rozumie, że rodziny mogą mieć różną sytuację finansową</b>	Int-Społ-I.4.3	dziecko pokazuje na przykładzie z życia lub literatury, jak wygląda sytuacja finansowa różnych rodzin	
Int-Społ-I.5	zna zagrożenia ze strony ludzi; wie, do kogo i w jaki sposób należy się zwrócić o pomoc	zna zagrożenia ze strony ludzi	<b>dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób</b>	Int-Społ-I.5.1	dziecko pokazuje na przykładach potencjalne zagrożenia ze strony innych osób (w trakcie zabawy na zewnątrz, w szkole, w domu itp.)
		wie, do kogo zwrócić się o pomoc w sytuacji zagrożenia	<b>dziecko wie, gdzie szukać pomocy w</b>	Int-Społ-I.5.2	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że w sytuacji zagrożenia może zadzwonić na

			<b>sytuacji zagrożenia</b>		telefon alarmowy
					dziecko, dzwoniąc na telefon alarmowy, przedstawia się i mówi, co się stało
		wie, jak zwrócić się o pomoc w sytuacji zagrożenia			dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że jeżeli ktoś zrobi mu krzywdę, należy o tym powiedzieć osobie dorosłej, do której ma się zaufanie
Int-Społ-I.6	wie, gdzie można bezpiecznie organizować zabawy, a gdzie nie można i dlaczego	wie, dlaczego w niektórych miejscach nie można organizować zabaw	<b>dziecko zna podstawowe zasady bezpieczeństwa, które należy stosować podczas zabaw</b>	Int-Społ-I.6.1	dziecko wymienia przedmioty, które są nieodpowiednie do zabawy (ostre noże, kable od instalacji elektrycznej, środki chemiczne znalezione w domu); dziecko wymienia zachowania, które są nieodpowiednie podczas zabawy
		wie, gdzie można bezpiecznie organizować zabawy	<b>dziecko ma wiedzę o tym, jakie są odpowiednie miejsca do organizowania zabawy</b>	Int-Społ-I.6.2	dziecko wymienia przykłady miejsc, które są dostosowane do zabaw dzieci
		wie, gdzie nie można organizować zabaw	<b>dziecko ma wiedzę o tym, gdzie nie powinno się bawić i dlaczego</b>	Int-Społ-I.6.3	dziecko wymienia przykłady miejsc nieodpowiednich do zabaw dziecko, opisując przykładowe sytuacje, pokazuje, jakie mogą być konsekwencje zabawy w miejscach do tego nieodpowiednich (np. tory kolejowe, ruiny starych domów itp.)
			<b>dziecko zna swoje pochodzenie i miejsce zamieszkania</b>	Int-Społ-I.7.1	dziecko wymienia nazwę miejsca, w którym się urodziło oraz w którym mieszka dziecko opisuje swoimi słowami czy urodziło się (mieszka) w mieście czy na wsi
		wie, czym zajmuje się np. lekarz, weterynarz	<b>dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych</b>	Int-Społ-I.7.2	dziecko wymienia takie zawody jak: nauczyciel, strażak, policjant, lekarz, weterynarz dziecko opowiada krótko, czym zajmuje się osoba pracująca w danym zawodzie
		wie, jak zwrócić się do nich o pomoc	<b>dziecko ma świadomość możliwości korzystania z pomocy osób różnych zawodów</b>	Int-Społ-I.7.3	dziecko opisuje swoimi słowami sytuacje, w których korzysta się z pomocy osoby reprezentującej dany zawód dziecko wymienia sposoby kontaktu z osobami konkretnych zawodów
Int-Społ-I.7	potrafi wymienić status administracyjny swojej miejscowości (wieś, miasto); wie, czym zajmuje się np. policjant, strażak, lekarz, weterynarz; wie, jak można się do nich zwrócić o pomoc	potrafi wymienić status administracyjny swojej miejscowości (wieś, miasto)			

Int-Społ-I. 8	wie, jakiej jest narodowości, że mieszka w Polsce, a Polska znajduje się w Europie; zna symbole narodowe (flaga, godło, hymn narodowy), rozpoznaje flagę i hymn Unii Europejskiej	wie, jakiej jest narodowości	<b>dziecko zna swoją narodowość</b>	Int-Społ-I.8.1	dziecko mówi, jakiej jest narodowości
		wie, że mieszka w Polsce	<b>dziecko zna swój kraj zamieszkania (Polsce)</b>	Int-Społ-I.8.2	dziecko, zapytane, mówi, że mieszka w Polsce
		wie, że Polska leży w Europie	<b>dziecko zna położenie Polski w Europie</b>	Int-Społ-I.8.3	dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami lub w inny sposób ilustruje, że Polska leży w Europie
		zna symbole narodowe (flaga, godło, hymn narodowy);	<b>dziecko zna symbole narodowe</b>	Int-Społ-I.8.4	dziecko wskazuje flagę Polski, godło i hymn
		rozpoznaje flagę i hymn Unii Europejskiej	<b>dziecko rozpoznaje symbole Unii Europejskiej</b>	Int-Społ-I.8.5	dziecko odróżnia flagę i hymn Unii Europejskiej

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-Społ-III.1	odróżnia dobro od zła, stara się być sprawiedliwym i prawdomównym; nie krzywdzi słabszych i pomaga potrzebującym	odróżnia dobro od zła	<b>dziecko potrafi rozróżnić korzystne i szkodliwe przykłady postaw</b>	Int-Społ-III.1.1	dziecko rozróżnia i uzasadnia na przykładach korzystne i szkodliwe postawy
		stara się być sprawiedliwym	<b>dziecko zna pojęcie "sprawiedliwość"</b>	Int-Społ-III.1.2	dziecko wskazuje na przykładach, jakie działania uważa za sprawiedliwe lub niesprawiedliwe dziecko opisuje swoimi słowami swoje lub czyjeś zachowanie jako sprawiedliwe lub niesprawiedliwe
		stara się być prawdomównym	<b>dziecko potrafi rozróżnić postawy, które opierają się na prawdomówności i kłamstwie</b>	Int-Społ-III.1.3	dziecko opisuje swoimi słowami sytuację, w której spotkało się z kłamstwem dziecko opisuje swoimi słowami na przykładzie, jakie są konsekwencje prawdomówności, a jakie kłamstwa
		nie krzywdzi słabszych i pomaga potrzebującym	<b>dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują</b>	Int-Społ-III.1.4	dziecko opisuje swoimi słowami sytuację, w której komuś pomogło
Int-Społ-III.2	identyfikuje się ze swoją rodziną i jej tradycjami; podejmuje obowiązki domowe i rzetelnie je wypełnia;	wie, czym jest sytuacja ekonomiczna rodziny	<b>dziecko ma świadomość, że środki finansowe, którymi dysponuje rodzina, są ograniczone</b>	Int-Społ-III.2.1	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, dlaczego rodziców nie zawsze stać na różne wydatki
		wie, że swoje oczekiwania trzeba dostosować do sytuacji ekonomicznej rodziny			dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami, jak reaguje w sytuacji odmowy dokonania jakiegoś zakupu przez rodzica/opiekuna

	rozumie, co to jest sytuacja ekonomiczna rodziny i wie, że trzeba do niej dostosować swe oczekiwania	podejmuje obowiązki domowe	<b>dziecko umie opowiadać o obowiązkach domowych i ich wypełnianiu</b>	Int-Społ-III.2.2	dziecko opowiada, jakie obowiązki domowe należą do niego, rodziców/opiekunów
		rzetelnie wypełnia swoje obowiązki domowe			dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami na przykładach, jak wypełnia swoje obowiązki domowe
		identyfikuje się z tradycjami swojej rodziny	<b>dziecko rozumie wpływ rodziny/opiekunów na swoje wychowanie</b>	Int-Społ-III.2.3	dziecko opisuje swoimi słowami tradycje, które są w jego domu
		identyfikuje się ze swoją rodziną			<b>dziecko dostrzega elementy łączące je z rodziną</b>
Int-Społ-III.3	wie, jak należy zachowywać się w stosunku do dorosłych i rówieśników (formy grzecznościowe); rozumie potrzebę utrzymywania dobrych relacji z sąsiadami w miejscu zamieszkania; jest chętny do pomocy, respektuje prawo innych do pracy i wypoczynku	wie, jak należy zachowywać się w stosunku do dorosłych (formy grzecznościowe)	<b>dziecko potrafi stosować formy grzecznościowe w kontaktach z dorosłymi i rówieśnikami</b>	Int-Społ-III.3.1	dziecko w kontaktach z dorosłymi korzysta z formy "Pan"/"Pani"/"Państwo"
		wie, jak należy zachowywać się w stosunku do rówieśników (formy grzecznościowe)			dziecko w kontaktach z innymi stosuje słowa "dziękuję", "proszę", "przepraszam"
		rozumie potrzebę utrzymywania dobrych relacji z sąsiadami w miejscu zamieszkania	<b>dziecko rozumie, czym są relacje sąsiedzkie</b>	Int-Społ-III.3.2	dziecko wita sąsiadów, kiedy spotyka ich na ulicy
		jest chętny do pomocy			<b>dziecko wie, jak pomagać osobom, które tego potrzebują</b>
		respektuje prawo innych do pracy i wypoczynku	<b>dziecko zna podstawowe prawa do pracy i wypoczynku przysługujące dzieciom i dorosłym</b>	Int-Społ-III.3.3	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że poza obowiązkami szkolnymi każde dziecko ma prawo do wypoczynku
	dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób przedstawia, na czym polega prawo innych do podejmowania pracy (każdy może pracować w takim zawodzie, jaki sobie wybierze)				
Int-Społ-III.4	jest tolerancyjny wobec osób innej narodowości, tradycji kulturowej itp.;	jest tolerancyjny wobec osób innej narodowości, tradycji kulturowej itp.	<b>dziecko rozumie, na czym polega tolerancja wobec innych narodowości, tradycji i kultur</b>	Int-Społ-III.4.1	dziecko wyjaśnia swoimi słowami znaczenie pojęcia "tolerancja" dziecko, zapytane, opowiada, jakie zachowanie wobec przedstawiciela innej kultury uważa za tolerancyjne



	wie, że wszyscy ludzie mają równe prawa	wie, że wszyscy ludzie mają równe prawa	<b>dziecko rozumie pojęcie równych praw</b>	Int-Społ-III.4.2	dziecko opisuje swoimi słowami, na przykładzie z życia codziennego, na czym polega posiadanie równych praw ("mogę to samo co...")
Int-Społ-III.5	zna prawa ucznia i jego obowiązki (w tym zasady bycia dobrym kolegą), respektuje je; uczestniczy w szkolnych wydarzeniach	zna prawa ucznia	<b>dziecko zna prawa ucznia</b>	Int-Społ-III.5.1	dziecko wymienia podstawowe prawa ucznia (prawo do życzliwego traktowania, prawo do obiektywnej, sprawiedliwej oceny, prawo do pomocy w przypadku trudności w nauce, prawo do wpływania na życie szkoły)
		zna obowiązki ucznia	<b>dziecko zna obowiązki ucznia</b>	Int-Społ-III.5.2	dziecko opisuje swoimi słowami sytuacje, w których może skorzystać ze swoich praw
		zna zasadę bycia dobrym kolegą			dziecko wymienia podstawowe obowiązki ucznia (obowiązek systematycznego i aktywnego uczestniczenia w lekcjach i życiu szkoły, dbałości o wspólne dobro)
		uczestniczy w szkolnych wydarzeniach			dziecko opisuje swoimi słowami, w jaki sposób wypełnia swoje obowiązki
respektuje obowiązki ucznia	<b>dziecko rozumie konsekwencje nieprzestrzegania obowiązków ucznia</b>	Int-Społ-III.5.3	dziecko opisuje swoimi słowami, co się może stać, kiedy uczeń nie respektuje obowiązków nałożonych przez szkołę		
Int-Społ-III.6	zna najbliższą okolicę, jej ważniejsze obiekty, tradycje; wie, w jakim regionie mieszka; uczestniczy w wydarzeniach organizowanych przez lokalną społeczność	zna najbliższą okolicę	<b>dziecko potrafi opisać najbliższą okolicę i wydarzenia mające w niej miejsce</b>	Int-Społ-III.6.1	dziecko opisuje swoimi słowami ulice, pola, parki, lasy, jeziora znajdujące się w najbliższej okolicy
		zna ważniejsze obiekty w okolicy			dziecko wymienia najważniejsze obiekty znajdujące się w najbliższej okolicy
		uczestniczy w wydarzeniach organizowanych przez lokalną społeczność			dziecko opowiada o wydarzeniach organizowanych przez lokalną społeczność
		wie, w jakim regionie mieszka	<b>dziecko potrafi powiedzieć, w jakim regionie mieszka</b>	Int-Społ-III.6.2	dziecko, zapytane, nazywa region, w którym mieszka
		zna tradycje najbliższej okolicy	<b>dziecko potrafi opisać tradycje ze swojej najbliższej okolicy</b>	Int-Społ-III.6.3	dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób przedstawia, tradycje kultywowane w jego okolicy
Int-Społ-III.7	zna symbole narodowe (barwy, godło, hymn) i najważniejsze wydarzenia	zna symbole narodowe (barwy, godło, hymn)	<b>dziecko zna symbole narodowe</b>	Int-Społ-III.7.1	dziecko opisuje swoimi słowami lub w inny sposób przedstawia symbole narodowe
		zna najważniejsze wydarzenia historyczne	<b>dziecko zna najważniejsze wydarzenia</b>	Int-Społ-III.7.2	dziecko wymienia najważniejsze wydarzenia z historii Polski

	historyczne; orientuje się w tym, że są ludzie szczególnie zasłużeni dla miejscowości, w której mieszka, dla Polski i świata		historyczne		
		orientuje się w tym, że są ludzie szczególnie zasłużeni dla miejscowości, w której mieszka	<b>dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka</b>	Int-Społ-III.7.3	dziecko wymienia osoby szczególnie zasłużone dla miejscowości, w której mieszka
		orientuje się w tym, że są ludzie szczególnie zasłużeni dla Polski	<b>dziecko potrafi wymienić osoby szczególnie zasłużone dla Polski</b>	Int-Społ-III.7.4	dziecko wymienia osoby szczególnie zasłużone dla Polski
		orientuje się w tym, że są ludzie szczególnie zasłużeni dla świata	<b>dziecko potrafi wskazać osoby szczególnie zasłużone dla świata</b>	Int-Społ-III.7.5	dziecko wymienia osoby szczególnie zasłużone dla świata
Int-Społ-III.8	wie, jak ważna jest praca w życiu człowieka; wie, jaki zawód wykonują jego najbliżsi i znajomi; wie, czym zajmuje się np. kolejarz, aptekarz, policjant, weterynarz	wie, jak ważna jest praca w życiu człowieka	<b>dziecko rozumie znaczenie pracy w życiu człowieka</b>	Int-Społ-III.8.1	dziecko opisuje swoimi słowami, na przykładach z życia codziennego, jakie jest znaczenie pracy (np. możliwość zarabiania pieniędzy, możliwość robienia tego, co się lubi)
		wie, jaki zawód wykonują jego najbliżsi i znajomi	<b>dziecko potrafi opowiedzieć o zawodach, jakie wykonują osoby w jego najbliższym otoczeniu</b>	Int-Społ-III.8.2	dziecko, zapytane, opowiada o zawodach wykonywanych przez swoich rodziców/opiekunów dziecko, zapytane, opowiada o pracy wykonywanej przez inne osoby ze swojego otoczenia
		wie, czym zajmuje się np. kolejarz, aptekarz, policjant, weterynarz	<b>dziecko zna różne zawody wykonywane przez dorosłych</b>	Int-Społ-III.8.3	dziecko wymienia takie zawody, jak: informatyk, inżynier, żołnierz, naukowiec, aktor, prawnik dziecko opowiada krótko, czym osoba pracująca w danym zawodzie się zajmuje
Int-Społ-III.9	zna zagrożenia ze strony ludzi; potrafi powiadomić dorosłych o wypadku, zagrożeniu, niebezpieczeństwie; zna numery telefonów: pogotowia ratunkowego, straży pożarnej, policji oraz ogólnopolski numer alarmowy 112	zna zagrożenia ze strony ludzi; potrafi powiadomić dorosłych o wypadku, zagrożeniu, niebezpieczeństwie	<b>dziecko ma świadomość zagrożeń ze strony innych osób</b>	Int-Społ-III.9.1	dziecko pokazuje na przykładach potencjalne zagrożenia ze strony innych osób (w trakcie zabawy na zewnątrz, w szkole, w domu itp.)
		zna numery telefonów: pogotowia ratunkowego, straży pożarnej, policji oraz ogólnopolski numer alarmowy 112	<b>dziecko zna alarmowe numery telefonów</b>	Int-Społ-III.9.2	dziecko, zapytane, mówi, jaki jest numer pogotowia ratunkowego dziecko, zapytane, mówi, jaki jest numer straży pożarnej dziecko, zapytane, mówi, jaki jest numer policji dziecko, zapytane, mówi, jaki jest ogólnopolski numer alarmowy (112)



			<b>dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia</b>	Int-Społ-III.9.3	<p>dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że w sytuacji zagrożenia może zadzwonić na telefon alarmowy</p> <p>dziecko, dzwoniąc na telefon alarmowy, przedstawia się i mówi, co się stało</p> <p>dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że jeżeli ktoś zrobi mu krzywdę, należy o tym powiedzieć osobie dorosłej, do której ma się zaufanie</p>
--	--	--	---	------------------	--

## Wychowanie fizyczne

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-WF-I.1	uczestniczy w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną, zgodnie z regułami	uczestniczy w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną, zgodnie z regułami	<b>dziecko zna reguły zajęć rozwijających sprawność fizyczną, w których uczestniczy</b>	Int-WF-I.1.1	dziecko tłumaczy, na czym polegają najprostsze gry zespołowe oraz zabawy sportowe (np. slalom, zawody indywidualne)
			<b>dziecko ma doświadczenie w udziale w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną</b>	Int-WF-I.1.2	dziecko bierze udział w grach zespołowych oraz zabawach sportowych
			<b>dziecko ma świadomość konsekwencji nieprzestrzegania reguł zajęć rozwijających sprawność fizyczną</b>	Int-WF-I.1.3	dziecko zwraca uwagę innej osobie na nieprzestrzeganie reguł gry
Int-WF-I.2	potrafi chwycić piłkę, rzucać nią do celu i na odległość, toczyć ją i kozłować	potrafi chwycić piłkę potrafi rzucać piłką do celu potrafi rzucać piłką na odległość potrafi toczyć piłkę potrafi kozłować piłkę	<b>dziecko posiada umiejętność zabawy piłką</b>	Int-WF-I.2.1	dziecko chwyci piłkę
					dziecko rzuca piłką do celu
					dziecko rzuca piłką na odległość
					dziecko toczy piłkę
					dziecko kozłuje piłkę
Int-WF-I.3	potrafi pokonywać przeszkody naturalne i sztuczne	potrafi pokonywać przeszkody naturalne	<b>dziecko potrafi pokonywać przeszkody naturalne</b>	Int-WF-I.3.1	dziecko w ramach zajęć na zewnątrz (np. boisko szkolne, park, las) dociera z punktu A do punktu B, pokonując przeszkody naturalne
		potrafi pokonywać przeszkody sztuczne	<b>dziecko potrafi pokonywać przeszkody sztuczne</b>	Int-WF-I.3.2	dziecko pokonuje przygotowany slalom

Int-WF-I.4	potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne	potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne	<b>dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne</b>	Int-WF-I.4.1	dziecko wykonuje ćwiczenia równoważne
Int-WF-I.5	dba o to, aby prawidłowo siedzieć w ławce, przy stole itp.	dba o to, aby prawidłowo siedzieć w ławce, przy stole itp.	<b>dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała</b>	Int-WF-I.5.1	dziecko pokazuje na swoim przykładzie, jak należy siedzieć w ławce podczas lekcji
			<b>dziecko ma świadomość konsekwencji utrzymywania nieprawidłowej pozycji ciała</b>	Int-WF-I.5.2	dziecko podaje swoimi słowami przykład skutku utrzymywania nieprawidłowej pozycji przy nauce/zabawie
Int-WF-I.6	wie, że choroby są zagrożeniem dla zdrowia i że można im zapobiegać poprzez: szczepienia ochronne, właściwe odżywianie się, aktywność fizyczną, przestrzeganie higieny; właściwie zachowuje się w czasie choroby	wie, że choroby są zagrożeniem dla zdrowia	<b>dziecko ma świadomość wpływu chorób na zdrowie</b>	Int-WF-I.6.1	dziecko opisuje swoimi słowami, czym się różni bycie zdrowym od bycia chorym
		wie, że chorobom można zapobiegać poprzez szczepienia ochronne	<b>dziecko ma wiedzę o sposobach przeciwdziałania chorobom</b>	Int-WF-I.6.2	dziecko wyjaśnia swoimi słowami, po co są szczepienia ochronne
		wie, że chorobom można zapobiegać poprzez właściwe odżywianie się			dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że chorobom można zapobiegać poprzez aktywność fizyczną
		wie, że chorobom można zapobiegać poprzez aktywność fizyczną			dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, dlaczego właściwe odżywianie się jest dobre dla zdrowia
		wie, że chorobom można zapobiegać poprzez przestrzeganie higieny			
		właściwie zachowuje się w czasie choroby	<b>dziecko potrafi właściwie zachować się w czasie choroby</b>	Int-WF-I.6.3	dziecko informuje o swoim złym samopoczuciu dziecko opisuje swoimi słowami własne zachowanie podczas choroby dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że należy przestrzegać zaleceń lekarza w czasie choroby
Int-WF-I.7	wie, że nie może samodzielnie zażywać leków i stosować środków chemicznych (np. środków czystości, środków ochrony roślin)	wie, że nie może samodzielnie zażywać leków	<b>dziecko potrafi właściwie obchodzić się z lekami</b>	Int-WF-I.7.1	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że dzieci nie mogą samodzielnie - bez porozumienia z dorosłymi - zażywać leków
		wie, że nie może samodzielnie stosować środków chemicznych	<b>dziecko potrafi właściwie obchodzić się ze środkami chemicznymi</b>	Int-WF-I.7.2	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że dzieci nie mogą bez opieki dorosłych stosować środków chemicznych
Int-WF-I.8	wie, że dzieci niepełnosprawni	wie, że dzieci niepełnosprawne	<b>dziecko ma świadomość</b>	Int-WF-I.8.1	dziecko opisuje swoimi słowami, na czym polega

	e znajdują się w trudnej sytuacji i pomaga im	znajdą się w trudnej sytuacji	<b>trudności wynikających z niepełnosprawności u rówieśników</b>	Int-WF-I.8.2	niepełnosprawność
					dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, jakie trudności mogą napotkać dzieci niepełnosprawne (np. nie mogą biegać z innymi dziećmi)
		pomaga dzieciom niepełnosprawnym	<b>dziecko wie, jak może pomóc osobie niepełnosprawnej</b>		dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami, w jakich sytuacjach może pomóc dziecku niepełnosprawnemu

Kod	Cytat z podstawy	Analiza	Osiągnięcie w GwK	Kod GwK	Przykładowe wskaźniki*
Int-WF-III.1	realizuje marszobieg trwający co najmniej 15 minut	realizuje marszobieg trwający co najmniej 15 minut	<b>dziecko potrafi zrealizować marszobieg trwający co najmniej 15 minut</b>	Int-WF-III.1.1	dziecko biega i maszeruje na przemian przez co najmniej 15 minut
Int-WF-III.2	umie wykonać próbę siły mięśni brzucha oraz próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa	umie wykonać próbę siły mięśni brzucha	<b>dziecko umie wykonać próbę siły mięśni brzucha</b>	Int-WF-III.2.1	dziecko wykonuje próbę siły mięśni brzucha
		umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa	<b>dziecko umie wykonać próbę gibkości dolnego odcinka kręgosłupa</b>	Int-WF-III.2.2	dziecko wykonuje skłon w przód w siadzie
Int-WF-III.3	przyjmuje pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń oraz wykonuje przewrót w przód	przyjmuje pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń	<b>dziecko potrafi przyjąć pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń</b>	Int-WF-III.3.1	dziecko przyjmuje pozycje wyjściowe i ustawienia do ćwiczeń
		wykonuje przewrót w przód	<b>dziecko potrafi wykonać przewrót w przód</b>	Int-WF-III.3.2	dziecko wykonuje przewrót w przód
Int-WF-III.4	skacze przez skakankę, wykonuje przeskoki jedno- i obunóż nad niskimi przeszkodami	skacze przez skakankę	<b>dziecko umie skakać przez skakankę</b>	Int-WF-III.4.1	dziecko skacze przez skakankę
		wykonuje przeskoki jedno- i obunóż nad niskimi przeszkodami	<b>dziecko potrafi przeskakiwać niskie przeszkody</b>	Int-WF-III.4.2	dziecko przeskakuje jedno- i obunóż niskie przeszkody
		wykonuje przeskoki jedno- i obunóż nad niskimi przeszkodami.			dziecko przeskakuje jedno- i obunóż niskie przeszkody
Int-WF-III.5	wykonuje ćwiczenia równoważne bez przyboru, z przyborem i na przyrządzie	wykonuje ćwiczenia równoważne bez przyboru	<b>dziecko potrafi wykonywać ćwiczenia równoważne</b>	Int-WF-III.5.1	dziecko wykonuje ćwiczenia równoważne bez przyboru
		wykonuje ćwiczenia równoważne z przyborem			dziecko wykonuje ćwiczenia równoważne z przyborem
		wykonuje ćwiczenia równoważne na przyrządzie			dziecko wykonuje ćwiczenia równoważne na przyrządzie

Int-WF-III.6	posługuje się piłką: rzuca, chwytą, kozłuje, odbija i prowadzi ją	posługuje się piłką: rzuca	<b>dziecko potrafi posługiwać się piłką</b>	Int-WF-III.6.1	dziecko rzuca piłkę
		posługuje się piłką: chwytą			dziecko chwytą piłkę
		posługuje się piłką: kozłuje			dziecko kozłuje piłkę
		posługuje się piłką: odbija ją			dziecko odbija piłkę
		posługuje się piłką: prowadzi ją			dziecko prowadzi piłkę
Int-WF-III.7	jeździ np. na rowerze, wrotkach; przestrzega zasad poruszania się po drogach	jeździ np. na rowerze, wrotkach	<b>dziecko potrafi jeździć na wybranym przyrządzie</b>	Int-WF-III.7.1	dziecko jeździ np. na rowerze, na wrotkach, rolkach, hulajnodze
		przestrzega zasad poruszania się po drogach	<b>dziecko zna zasady poruszania się po drogach</b>	Int-WF-III.7.2	dziecko, zapytane, potrafi wyjaśnić, na jakim świetle można przechodzić przez ulicę, a na jakim należy się zatrzymać dziecko, zapytane, potrafi powiedzieć, jakie światło jest sygnałem dla samochodów do zatrzymania się, a jakie do ruszenia
Int-WF-III.8	bierze udział w zabawach, mini grach i grach terenowych, zawodach sportowych, zawodach sportowych, respektując reguły i podporządkowując się decyzjom sędziego	bierze udział w zabawach, mini grach i grach terenowych, zawodach sportowych, respektując reguły	<b>dziecko zna zasady fair play</b>	Int-WF-III.8.1	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, jakie reguły panują w grze, zabawie, zawodach, w których bierze udział
		podporządkowuje się decyzjom sędziego	<b>dziecko zna konsekwencje nieprzestrzegania zasad</b>	Int-WF-III.8.2	dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami, co się dzieje, kiedy ktoś nie przestrzega reguł gry
Int-WF-III.9	wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażkami w miarę swoich możliwości	wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa	<b>dziecko wie, jak należy zachować się w sytuacjach zwycięstwa i porażki</b>	Int-WF-III.9.1	dziecko po zakończonym meczu, grze dziękuje innym uczestnikom
		radzi sobie z porażkami w miarę swoich możliwości			dziecko nie reaguje agresją po przegranym meczu
Int-WF-III.10	dba o higienę osobistą i czystość odzieży	dba o higienę osobistą, dba o czystość odzieży	<b>dziecko zna zasady higieny osobistej</b>	Int-WF-III.10.1	dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami, jak dba o higienę osobistą
Int-WF-III.11	wie, jakie znaczenie dla zdrowia ma właściwe odżywianie się oraz aktywność fizyczna	wie, jakie znaczenie dla zdrowia ma właściwe odżywianie się	<b>dziecko zna sposoby dbania o zdrowie</b>	Int-WF-III.11.1	dziecko, zapytane, opisuje własnymi słowami swój sposób na dbanie o zdrowie poprzez aktywność fizyczną
		wie, jakie znaczenie dla zdrowia ma aktywność fizyczna			dziecko, zapytane, wskazuje zasady właściwego odżywiania się (jedzenie warzyw i owoców, unikanie słodczy, fast foodów itp.)

					dziecko wyjaśnia swoimi słowami, jakie jest znaczenie właściwego odżywiania się dla zdrowia
Int-WF-III.12	wie, że nie może samodzielnie zażywać lekarstw i stosować środków chemicznych niezgodnie z przeznaczeniem	wie, że nie można samodzielnie zażywać lekarstw	<b>dziecko potrafi właściwie obchodzić się z lekami</b>	Int-WF-III.12.1	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że dzieci nie mogą samodzielnie - bez porozumienia z dorosłymi - zażywać leków
		wie, że nie można stosować środków chemicznych niezgodnie z przeznaczeniem	<b>dziecko posiada wiedzę o zastosowaniu środków chemicznych (środków czystości, środków ochrony roślin)</b>	Int-WF-III.12.2	dziecko opisuje swoimi słowami sytuację z życia codziennego, w której korzysta się ze środków chemicznych (sprzątanie w domu, prace w ogrodzie, na polu) dziecko rozróżnia sytuacje, w których skorzysta z danego środka chemicznego od innych, w których z nich nie skorzysta
Int-WF-III.13	dba o prawidłową postawę, np. siedząc w ławce, przy stole	dba o prawidłową postawę, np. siedząc w ławce, przy stole	<b>dziecko posiada wiedzę na temat prawidłowej i nieprawidłowej postawy ciała</b>	Int-WF-III.13.1	dziecko pokazuje na swoim przykładzie, jak należy siedzieć w ławce podczas lekcji
Int-WF-III.14	przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się w trakcie zajęć ruchowych; posługuje się przyborami sportowymi zgodnie z ich przeznaczeniem	przestrzega zasad bezpiecznego zachowania się w trakcie zajęć ruchowych	<b>dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych</b>	Int-WF-III.14.1	dziecko posługuje się przyborami sportowymi zgodnie z ich przeznaczeniem
		posługuje się przyborami sportowymi zgodnie z przeznaczeniem			dziecko, zapytane, opisuje swoimi słowami zasady bezpieczeństwa stosowane przy danej aktywności dziecko wybiera bezpieczne miejsce do zabaw i gier ruchowych
Int-WF-III.15	potrafi wybrać bezpieczne miejsce do zabaw i gier ruchowych; wie, do kogo zwrócić się o pomoc w sytuacji zagrożenia zdrowia lub życia	potrafi wybrać bezpieczne miejsce do zabaw i gier ruchowych	<b>dziecko zna zasady bezpieczeństwa stosowane w trakcie zajęć ruchowych</b>	Patrz: Int-WF-III.14.1 oraz Int-Społ-III.9	dziecko wybiera bezpieczne miejsce do zabaw i gier ruchowych
		wie, do kogo zwrócić się o pomoc w sytuacji zagrożenia zdrowia lub życia	<b>dziecko wie, gdzie szukać pomocy w sytuacji zagrożenia</b>	Int-WF-III.15.1	dziecko, zapytane, wyjaśnia swoimi słowami, że w sytuacji zagrożenia może zadzwonić na telefon alarmowy

Opracowano na podstawie rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz.U. 2012 poz. 977 z późn. zm.)”



## ZAŁĄCZNIK NR 2. ROZKŁAD MATERIAŁU Z MATEMATYKI

<b>Klasa I semestr I</b>
<b>Dzieci rozwijają myślenie przestrzenne i abstrakcyjne.</b>
Określanie położenia mijanych obiektów względem obserwatora oraz wskazywanie położenia obiektów w przestrzeni i na płaszczyźnie ze swojego punktu widzenia. Pojęcia: <i>góra, dół, prawo, lewo, obok, przed, pod.</i>
Określanie położenia mijanych obiektów względem obserwatora oraz wskazywanie położenia obiektów w przestrzeni i na płaszczyźnie ze swojego punktu widzenia. Pojęcia: <i>góra, dół, prawo, lewo, obok, przed, pod.</i>
Określanie wzajemnego położenia przedmiotów i osób w przestrzeni i na płaszczyźnie. Używanie pojęć: <i>poziomo, pionowo.</i>
Określanie wzajemnego położenia przedmiotów i osób w przestrzeni i na płaszczyźnie. Używanie pojęć: <i>góra, dół, prawo, lewo, obok, przed, pod.</i>
Określanie położenia mijanych obiektów względem obserwatora oraz wskazywanie położenia obiektów w przestrzeni i na płaszczyźnie ze swojego punktu widzenia. Pojęcia: <i>góra, dół, prawo, lewo, obok, przed, pod.</i>
<b>Dzieci uczą się odtwarzać struktury rytmiczne.</b>
Zauważanie, że w konkretnych strukturach występują cechy różniących kolejne elementy: kolor, kształt, wielkość, położenie.
Zauważanie, że w konkretnych strukturach występują cechy różniących kolejne elementy: kolor, kształt, wielkość, położenie.
<b>Dzieci poznaje strukturę czasu: dni, miesiące, lata.</b>
Poznanie nazw miesięcy.
Dzieci poznają zasady liczenia, liczą do 10.
Przyporządkowanie jednemu przedmiotowi dokładnie jednego liczebnika.
Ugruntowanie świadomości dot. cech kategoryzujących: kolor, kształt, wielkość, położenie.
Przyporządkowanie jednemu przedmiotowi dokładnie jednego liczebnika.
Odkrywanie, że wynik liczenia nie zależy od wyglądu czy rozmieszczenia liczonych obiektów. Klasyfikowanie obiektów
<b>Dzieci uczą się poznawać i określać cechy różnych obiektów.</b>
Wskazywanie cech wielkościowych, takich jak <i>wielkość, grubość, tęgość</i> oraz <i>szerokość, długość, wysokość</i> ; ilościowych takich jak: <i>mało, dużo, trochę, wiele, nic.</i>
Wskazywanie cech wielkościowych, takich jak <i>wielkość, grubość, tęgość</i> oraz <i>szerokość, długość, wysokość</i> ; ilościowych takich jak: <i>mało, dużo, trochę, wiele, nic.</i>
Wskazywanie cech wielkościowych, takich jak <i>wielkość, grubość, tęgość</i> oraz <i>szerokość, długość, wysokość</i> ; ilościowych takich jak: <i>mało, dużo, trochę, wiele, nic.</i>
Wskazywanie cech wielkościowych, takich jak <i>wielkość, grubość, tęgość</i> oraz <i>szerokość, długość, wysokość</i> ; ilościowych takich jak: <i>mało, dużo, trochę, wiele, nic.</i>
Wskazywanie cech wielkościowych, takich jak <i>wielkość, grubość, tęgość</i> oraz <i>szerokość, długość, wysokość</i> ; ilościowych takich jak: <i>mało, dużo, trochę, wiele, nic.</i>
Wskazywanie cech wielkościowych, takich jak <i>wielkość, grubość, tęgość</i> oraz <i>szerokość, długość, wysokość</i> ; ilościowych takich jak: <i>mało, dużo, trochę, wiele, nic.</i>
<b>Dzieci uczą się porównywania obiektów i osób.</b>

Wykorzystywanie takich terminów jak: <i>mały, mniejszy, większy, największy</i> oraz <i>tyle samo, mniej, więcej</i> .
Wykorzystywanie takich terminów jak: <i>mały, mniejszy, większy, największy</i> oraz <i>tyle samo, mniej, więcej</i> .
Nazywanie i kategoryzowanie cech wyglądu człowieka.
Nazywanie i kategoryzowanie cech wyglądu człowieka. Wykorzystywanie takich terminów jak: <i>mały, mniejszy, większy, największy</i> oraz <i>tyle samo, mniej, więcej</i> .
Wykorzystywanie takich terminów jak: <i>mały, mniejszy, większy, największy</i> oraz <i>tyle samo, mniej, więcej</i> .
Wykorzystywanie takich terminów jak: <i>mały, mniejszy, większy, największy</i> oraz <i>tyle samo, mniej, więcej</i> .
Wykorzystywanie takich terminów jak: <i>mały, mniejszy, większy, największy</i> oraz <i>tyle samo, mniej, więcej</i> .
Wykorzystywanie takich terminów jak: <i>mały, mniejszy, większy, największy</i> oraz <i>tyle samo, mniej, więcej</i> .
Wykorzystywanie takich terminów jak: <i>mały, mniejszy, większy, największy</i> oraz <i>tyle samo, mniej, więcej</i> .
Wykorzystywanie takich terminów jak: <i>mały, mniejszy, większy, największy</i> oraz <i>tyle samo, mniej, więcej</i> .
<b>Dzieci poznaje strukturę czasu: dni, miesiące, lata.</b>
Poznawanie nazw dni tygodnia.
<b>Dzieci uczą się pracować na zbiorach.</b>
Ćwiczenia na zbiorach.
Ćwiczenia na zbiorach.
Ćwiczenia na zbiorach.
Ćwiczenia na zbiorach.
Ćwiczenia na zbiorach.
<b>Dzieci poznają liczby 1 i 2.</b>
Nauka pisania.
Utrwalenie poznanych liczb.
Praca na zaawansowanych zbiorach.
<b>Dzieci poznają liczbę 3. Uczą się ją pisać.</b>
Wprowadzenie liczby 3.
Poznawanie elementów monetarnych.
Utrwalanie poznanych liczb. Wprowadzenie znaku =
<b>Dzieci uczą się dodawać.</b>
Dodawanie na konkretnych przedmiotach
Wprowadzenie zapisu dodawania.
Dodawanie w zakresie 3.
<b>Dzieci uczą się odejmować.</b>
Odejmowanie na konkretnych przedmiotach



Odejmowanie z wykorzystaniem konkretów
Wprowadzenie zapisu odejmowania
Odejmowanie w zakresie 3.
Utrwalanie poznanych liczb.
Poznanie elementów monetarnych.
<b>Dzieci poznają liczbę 4. Uczą się ją pisać.</b>
Wprowadzenie liczby 4.
Rozkładanie liczby 4 na składniki.
Dodawanie w zakresie 4.
Ćwiczenie umiejętności dodawania w zakresie 4. Poznanie znaczenia czasu. Wprowadzenie praktycznego odczytywania godziny na zegarze.
Poznanie zadań tekstowych.
Liczenie w zakresie 4. Ilustracja ruchowa.
Odejmowanie w zakresie 4.
Utrwalenie liczby 4.
Utrwalanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 3.
Ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania oraz realizowania poleceń logicznych w zakresie 4.
<b>Dzieci poznają liczbę 5. Uczą się liczyć w zakresie 5.</b>
Wprowadzenie liczby 5.
Utrwalenie znajomości liczby 5.
[Temat poboczny: Dzieci poznaje strukturę czasu: dni, miesiące, lata] Poznanie nazw miesięcy.
Budowa liczby 5.
Dodawanie w zakresie 5.
Odejmowanie w zakresie 5. Znaczenie kolejności liczby przy odejmowaniu.
Rozwiązywanie i układanie zadań na dodawanie w zakresie 5.
Utrwalanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 5.
Utrwalanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 5.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. Rozwiązywanie praktycznych zadań matematycznych.
Porównywanie i porządkowanie liczb w zakresie 5.
Utrwalanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 5.
Utrwalanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 5.
Rozwiązywanie i układanie zadań na odejmowanie w zakresie 5.
Ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 5. Poznanie znaczenia czasu. Wprowadzenie praktycznego odczytywania godziny na zegarze.
<b>Dzieci poznają liczbę 6. Uczą się liczyć w zakresie 6.</b>
Wprowadzenie liczby 6.
Wprowadzenie liczby 6 cz. 2.
Utrwalenie kolejności liczb oraz ich zapisu poprzez grę dydaktyczną.
Budowa liczby 6.

Dodawanie w zakresie 6.
Dodawanie w zakresie 6.
Poznanie odejmowania w zakresie 6.
Utrwalanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 6.
Utrwalanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 6.

### Klasa I semestr II

<b>Dzieci uczą się liczyć w zakresie 6.</b>
Dodawanie w zakresie 6. Gra dydaktyczna.
Przypomnienie kolejności liczb oraz ich zapisu. Gra dydaktyczna. Liczenie w zakresie 6.
Utrwalenie dodawania i odejmowania w zakresie 6.
<b>Dzieci poznają liczbę 7. Uczą się liczyć w zakresie 7.</b>
Wprowadzenie liczby 7.
Wprowadzenie liczby 7 cz. 2.
Dodawanie w zakresie 7. Gra dydaktyczna.
Dodawanie w zakresie 7.
Rozwiązywanie zadań w zakresie 7.
Utrwalanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 7.
Odejmowanie w zakresie 7.
Rozwiązywanie i układanie zadań.
<b>Dzieci poznają liczbę 8. Uczą się liczyć w zakresie 8.</b>
Wprowadzenie liczby 8.
Wprowadzenie liczby 8 cz. 2.
Dodawanie w zakresie 8.
Dodawanie w zakresie 8.
Odejmowanie w zakresie 8.
Budowa liczby 8. Analiza.
Działania matematyczne w zakresie 8 na klockach. Praktyczne zastosowanie operacji matematycznych.
Ćwiczenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 8. Poznawanie znaczenia czasu. Wprowadzenie praktycznego odczytywania godziny na zegarze.
Rozwiązywanie zadań na dodawanie i odejmowanie w zakresie 8.
Rozwiązywanie zadań na dodawanie i odejmowanie w zakresie 8.
Utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 8 poprzez rozwiązywanie zadań matematycznych, powiązanych z tekstem literackim.
<b>Dzieci poznają liczbę 9. Uczą się liczyć w zakresie 9.</b>
Wprowadzenie liczby 9.
Wprowadzenie liczby 9 cz. 2
Budowa liczby 9. Analiza. Rozkład liczby na dwa i więcej składników.
Dodawanie w zakresie 9.
Dodawanie w zakresie 9.
Utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 8 oraz dodawania w zakresie 9.

Działania matematyczne w zakresie 9 na klockach. Praktyczne zastosowanie operacji matematycznych.
Utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 8 oraz dodawania w zakresie 9.
Zapoznanie z pojęciem osi liczbowej i jej znaczenia w matematyce.
Mierzenie i ważenie
Mierzenie obiektów.
<b>Dzieci poznają znaczenie zera w systemie dziesiętnym. Uczą się liczyć w zakresie 10.</b>
Wprowadzenie zera.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. Rozwiązywanie praktycznych zadań matematycznych.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. Rozwiązywanie praktycznych zadań matematycznych.
Rozwiązywanie praktycznych zadań matematycznych. Liczenie pieniędzy w zakresie 10 zł. Obliczenia monetarne.
Rozkład liczby 10 na składniki, w tym na 3 składniki.
Dodawanie w zakresie 10.
Utrwalenie umiejętności dodawania w zakresie 10. Gra dydaktyczna.
Odejmowanie w zakresie 10.
Dodawanie w zakresie 10 w kontekście współzawodnictwa. Wykonywanie innych operacji matematycznych w poznanym zakresie.
Utrwalenie umiejętności dodawania w zakresie 10. Gra dydaktyczna.
Rozwiązywanie zadań na dodawanie i odejmowanie w zakresie 10.
Utrwalenie umiejętności liczenia do dziesięciu. Kreatywna zabawa dydaktyczna.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. Gra dydaktyczna.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. Gra dydaktyczna
<b>Dzieci poznają liczbę 11. Uczą się liczyć w zakresie 11.</b>
Wprowadzenie liczby 11.
Wprowadzenie liczby 11 w aspektach porządkowym i miarowym.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. Gra dydaktyczna.
<b>Dzieci poznają liczbę 12. Uczą się liczyć w zakresie 12.</b>
Poznawanie struktury czasu w kontekście 12. Umiejętność korzystania z zegarów.
Poznawanie struktury czasu w kontekście 12. Umiejętność korzystania z zegarów. Gra edukacyjna
Wprowadzenie liczby 12.
Wprowadzenie równań typu: $a + \_ = c$ . W zakresie do 10.
Wprowadzenie równań typu: $\_ + b = c$ . W zakresie do 10.
Wprowadzenie pojęcia parzystości. Gra dydaktyczna
<b>Dzieci uczą się mierzyć obiekty. Poznają podstawowe jednostki miary.</b>
Zapoznanie z pojęciem centymetra.
Wprowadzenie pojęcia metra oraz określenie sytuacji, w których jest wykorzystywany.
Poznanie zasad wyznaczania odległości.
<b>Dzieci poznają liczbę 13. Uczą się liczyć w zakresie 13.</b>
Wprowadzenie liczby 13.

Wprowadzenie równań typu: $a - \_ = c$ . W zakresie do 10.
Rozwiązywanie równań typu: $a - \_ = c$ . W zakresie do 10.
<b>Dzieci poznają liczbę 14. Uczą się liczyć w zakresie 14.</b>
Wprowadzenie liczby 14.
<b>Dzieci poznają liczbę 15. Uczą się liczyć w zakresie 15.</b>
Wprowadzenie liczby 15.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. W zakresie do 10. Gra dydaktyczna
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. W zakresie do 10. Gra dydaktyczna
Rozwiązywanie równań typu: $\_ - b = c$
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. W zakresie do 10. Rozwiązywanie praktycznych zadań matematycznych.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. W zakresie do 10. Gra dydaktyczna.
Wprowadzenie pojęcia parzystości. Gra dydaktyczna.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. W zakresie do 10. Gra dydaktyczna.
Rozwiązywanie równań typu: $\_ - b = c$ . W zakresie do 10.
<b>Dzieci poznają liczbę 16. Uczą się liczyć w zakresie 16.</b>
Utrwalenie umiejętności liczenia do 16. Wprowadzenie pojęcia osi liczbowej.
<b>Dzieci poznają liczbę 17. Uczą się liczyć w zakresie 17.</b>
Wprowadzenie liczby 17.
Utrwalenie umiejętności liczenia do 17. Wprowadzenie pojęcia osi liczbowej.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. W zakresie do 10. Gra dydaktyczna
<b>Dzieci poznają liczbę 18. Uczą się liczyć w zakresie 18.</b>
Wprowadzenie liczby 18.
Utrwalenie umiejętności liczenia do 18. Wprowadzenie pojęcia osi liczbowej.
<b>Dzieci poznają liczbę 19. Uczą się liczyć w zakresie 19.</b>
Wprowadzenie liczby 19.
Utrwalenie umiejętności dodawania w zakresie 10. Gra dydaktyczna.
<b>Dzieci poznają liczbę 20. Uczą się liczyć w zakresie 20.</b>
Wprowadzenie liczby 20.
Utrwalenie umiejętności odejmowania i liczenia wspak. Gra dydaktyczna.
Dodawanie w zakresie 10 w kontekście współzawodnictwa. Wykonywanie innych operacji matematycznych w poznanym zakresie.
Utrwalenie umiejętności odejmowania i liczenia wspak. Gra dydaktyczna.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. W zakresie do 10. Gra dydaktyczna.
Rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania operacji matematycznych. W zakresie do 10. Gra dydaktyczna.
Rozwiązywanie zadań, w tym zadań nietypowych.

Rozwiązywanie zadań nietypowych.

### Klasa II semestr I

**Dzieci przypominają sobie treści poznane w poprzednim roku szkolnym. Utrwalają liczenie w zakresie 10.**

Liczenie w zakresie 10. Porównywanie liczb w zakresie 10 poprzez aktywności ruchowe.

Porządkowanie i porównywanie liczb. Pisanie cyframi liczb w zakresie 10. Pisanie liczebników w zakresie 10.

Mierzenie w zakresie 10 cm

Przypomnienie struktury czasu w kontekście 12. Umiejętność korzystania z zegarów. Gra edukacyjna

Dodawanie w zakresie 10. Ćwiczenia w dodawaniu w zakresie 10.

Dodawanie w zakresie 10. Ćwiczenia w dodawaniu w zakresie 10. Dodawanie także 3 składników.

Odejmowanie w zakresie 10. Ćwiczenia w odejmowaniu w zakresie 10.

Rozwiązywanie zadań na odejmowanie w zakresie 10. Dodawanie i odejmowanie trzech liczb w zakresie 10.

Rozwiązywanie zadań na dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. Sprawdzanie dodawania za pomocą odejmowania i odwrotnie.

Układanie zadań na dodawanie w zakresie 10. Dodawanie i odejmowanie dwóch i trzech liczb w zakresie 10.

Układanie zadań na odejmowanie w zakresie 10. Dodawanie i odejmowanie dwóch i trzech liczb w zakresie 10.

Rozwiązywanie równań typu:  $a + \_ = c$ . Kształcenie rozumienia struktury zadania algebraicznego.

Rozwiązywanie równań typu:  $\_ + b = c$ . Kształcenie rozumienia struktury zadania algebraicznego.

Rozwiązywanie równań typu:  $a - \_ = c$ . Kształcenie rozumienia struktury zadania algebraicznego.

Rozwiązywanie równań typu:  $\_ - b = c$ .

Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. Doskonalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 10.

Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. Gra dydaktyczna

Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. Samodzielne czytanie i rozwiązywanie zadań matematycznych.

**Dzieci uczą się porównywać liczby**

Wprowadzenie znaków nierówności. Porównywanie liczb w zakresie 12 z użyciem znaków:  $>$ ,  $<$ ,  $=$ .

Wprowadzenie liczb 13 i 14. Pisanie liczb 13 i 14. Porównywanie liczb.

Wprowadzenie liczb 15 i 16. Pisanie liczb 15 i 16. Porównywanie liczb.

Wprowadzenie liczb 17 i 18. Pisanie liczb 17 i 18. Porównywanie liczb.

Wprowadzenie liczb 19 i 20. Pisanie liczb 19 i 20. Porównywanie liczb.

Utrwalenie wiedzy o liczbach w zakresie 20.

**Dzieci uczą się dodawać liczby z drugiej dziesiątki.**

Dodawanie w drugiej dziesiątce. Dodawanie w drugiej dziesiątce z wykorzystaniem analogi do dodawania w pierwszej dziesiątce. Tworzenie zadań matematycznych

Dodawanie w drugiej dziesiątce. Dodawanie w drugiej dziesiątce z wykorzystaniem analogi z dodawaniem w pierwszej dziesiątce.

Odejmowanie w drugiej dziesiątce. Odejmowanie w drugiej dziesiątce z wykorzystaniem analogi z odejmowaniem w pierwszej dziesiątce. Rozwiązywanie zagadek matematycznych.
Odejmowanie w drugiej dziesiątce. Odejmowanie w drugiej dziesiątce z wykorzystaniem analogi z odejmowaniem w pierwszej dziesiątce.
Dodawanie i odejmowanie w drugiej dziesiątce. Obliczenia monetarne. Praktyczne zastosowanie operacji matematycznych.
Rozwiązywanie zadań na dodawanie w drugiej dziesiątce.
Rozwiązywanie zadań na dodawanie w drugiej dziesiątce.
Rozwiązywanie zadań algebraicznych na odejmowanie w drugiej dziesiątce. Rozwiązywanie równań typu: $a - \_ = c$ lub $\_ - b = c$
Odejmowanie liczb dwucyfrowych. Ćwiczenia w odejmowaniu liczb z wykorzystaniem monet. Rozwiązywanie zadań.
Rozwiązywanie zadań na dodawanie i na odejmowanie
Układanie zadań na dodawanie i odejmowanie.
Utrwalenie i sprawdzenie umiejętności matematycznych.
<b>Dzieci uczą się liczyć w zakresie do 20 (bez i z przekroczeniem progu dziesiątkowego)</b>
Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 bez przekroczenia progu dziesiątkowego. Ćwiczenia w dodawaniu i odejmowaniu liczb w pierwszej dziesiątce. Rozwiązywanie zagadek matematycznych.
Dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 20 bez przekroczenia progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Przygotowanie do przekraczania progu dziesiątkowego. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 20 bez przekraczania progu dziesiątkowego. Wprowadzenie 3 danych do zadania.
Dodawanie typu: $9 + n$ . Wprowadzenie do dodawania z przekroczeniem progu dziesiątkowego. Gra dydaktyczna
Wprowadzenie do odejmowania z przekroczeniem progu dziesiątkowego.
Dodawanie (typu $9 + n$ , $n < 10$ ) i odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków. Gra dydaktyczna.
Dodawanie (typu $9 + n$ , $n < 10$ ) i odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków. Gra dydaktyczna.
Dodawanie (typu: $8 + n$ , $n < 10$ ) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków.
Odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego.
Dodawanie (typu: $7 + n$ , $n < 10$ ) z przekroczeniem progu dziesiątkowego z wykorzystaniem konkretów i rysunków.
Odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego.
Dodawanie (typu: $6 + n$ , $n < 10$ ) z przekroczeniem progu dziesiątkowego, z wykorzystaniem konkretów i rysunków.
Odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego. Porównywanie różnicowe typu: o tyle więcej/mniej.
Utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania do 20 z przekroczeniem progu dziesiątkowego. Gra dydaktyczna
Dodawanie (typu: $5 + n$ , $n < 10$ ) z przekroczeniem progu dziesiątkowego Porównywanie różnicowe typu: o tyle więcej/mniej.
Odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiątkowego. Porównywanie różnicowe typu: o tyle więcej/mniej.
Dodawanie (typu: $4 + n$ ) z przekroczeniem progu dziesiątkowego Porównywanie różnicowe typu: o



tyle więcej/mniej. Wprowadzenie pojęcia litr i kilogram
Rozwiązywanie zadań tekstowych w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego.
Rozwiązywanie zadań tekstowych w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego. Zastosowanie operacji matematycznych w praktyce.
Układanie i rozwiązywanie zadań na dodawanie i odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiętkowego w zakresie 20.
Utrwalenie umiejętności matematycznych.
Utrwalenie umiejętności matematycznych związanych z porównywaniem różnicowym typu: o tyle mniej o tyle więcej.
Utrwalenie umiejętności matematycznych związanych z porównywaniem różnicowym typu: o tyle mniej o tyle więcej. Obliczenia monetarne ( w tym euro).
Dzieci uczą się korzystać zapisu cyfr rzymskich.
Poznanie cyfr rzymskich: I, V, X i zapisu liczb w systemie rzymskim do XII. Poznanie wyglądu i zastosowania cyfr rzymskich.
Poznanie cyfr rzymskich: I, V, X i zapisu liczb w systemie rzymskim do XII. Poznanie wyglądu i zastosowania cyfr rzymskich. Dodawanie i odejmowanie z wykorzystaniem cyfr rzymskich.
Poznanie zapisu liczb w systemie rzymskim do XX.
<b>Dzieci uczą się rozwiązywać problemy matematyczne</b>
Rozwiązywanie zadań złożonych na porównywanie różnicowe.
Rozwiązywanie zadań algebraicznych typu: $a + \_ = c$ . Ćwiczenie dodawania i odejmowania w zakresie 20. Rozwiązywanie zadań.
Rozwiązywanie zadań algebraicznych typu: $\_ + b = c$ . Ćwiczenie dodawania i odejmowania w zakresie 20. Rozwiązywanie zadań.
Utrwalenie umiejętności matematycznych.
Rozwiązywanie zadań algebraicznych typu: $a - \_ = c$ . Ćwiczenie dodawania i odejmowania w zakresie 20. Rozwiązywanie zadań.
Rozwiązywanie zadań algebraicznych typu: $\_ - b = c$ . Ćwiczenie dodawania i odejmowania w zakresie 20. Rozwiązywanie zadań.
Rozwiązywanie zadań algebraicznych na dodawanie i odejmowanie. Ćwiczenia w pamięciowym dodawaniu i odejmowaniu w zakresie 20. Gra dydaktyczna.
Rozwiązywanie zadań algebraicznych na dodawanie i odejmowanie. Ćwiczenia w pamięciowym dodawaniu i odejmowaniu w zakresie 20. Gra dydaktyczna.
Dzieci poznają geometrię. Uczą się podstawowych pojęć geometrycznych.
Wstęp do geometrii. Gry i zabawy geometryczne.
Figury geometryczne: odcinek. Wprowadzenie nazwy odcinek. Porównywanie długości odcinków bez mierzenia. Mierzenie odcinków z dokładnością do centymetra. Wprowadzenie pojęcia milimetra. Rysowanie odcinków o danej długości.
Figury geometryczne: trójkąt. Poznanie kształtu nazwy i właściwości trójkąta (geoboard). Rozpoznawanie trójkątów wśród innych figur. Mierzenie boków trójkąta i obliczanie ich łącznej długości. Rysowanie trójkątów
Figury geometryczne: trójkąt. Poznanie kształtu nazwy i właściwości trójkąta (geoboard). Rozpoznawanie trójkątów wśród innych figur. Mierzenie boków trójkąta i obliczanie ich łącznej długości. Rysowanie trójkątów
Gry i zabawy geometryczne.
Figury geometryczne: trójkąt. Poznanie kształtu nazwy i właściwości trójkąta (geoboard). Rozpoznawanie trójkątów wśród innych figur. Mierzenie boków trójkąta i obliczanie ich łącznej



długości. Rysowanie trójkątów
Zadania z wykorzystaniem wiadomości na temat poznanych figur geometrycznych. Poznawanie własności prostokątów.
Zadania z wykorzystaniem wiadomości na temat poznanych figur geometrycznych. Poznawanie własności prostokątów.
Podsumowanie wiedzy na temat figur geometrycznych. Gra dydaktyczna.
Figury geometryczne: koło. Rozpoznawanie kół wśród innych figur. Rysowanie okręgów przy pomocy szablonów.
<b>Dzieci uczą się liczyć w zakresie 25. Utrwalają umiejętność dodawania i odejmowania.</b>
Ćwiczenie dodawania i odejmowania w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiętkowego.
Rozszerzenie numeracji do 25.
Podstawowe przypadki dodawania i odejmowania w zakresie 25 ( $22 + 1$ , $23 + 1$ itp.). Porównywanie: o tyle mniej, o tyle więcej.
Dodawanie i odejmowanie liczb w trzeciej dziesiątce bez przekraczania progu dziesiętkowego.
Dodawanie w zakresie 25 z przekroczeniem progu dziesiętkowego.
Rozwiązywanie zadań w zakresie dodawania i odejmowania w zakresie 25. Rozwiązywanie zadań związanych z obliczeniami kalendarzowymi.
Utrwalenie umiejętności matematycznych w zakresie dodawania i odejmowania w zakresie 25.

<b>Klasa II semestr II</b>
<b>Dzieci uczą się mnożenia w zakresie 25.</b>
Ćwiczenia przygotowujące do mnożenia. Wielokrotne dodawanie jednakowych składników z wykorzystaniem konkretów, rysunków i środków graficznych.
Mnożenie: $1 * n$ , $2 * n$ , $n < 6$ . Mnożenie z wykorzystaniem konkretów i rysunków.
Rozwiązywanie zadań tekstowych metodą symulacji na konkretach
Mnożenie: $3 * n$ , $n < 6$ . Mnożenie z wykorzystaniem konkretów i rysunków.
Mnożenie: $n * 3$ , $n < 6$ .
Mnożenie: $4 * n$ , $n < 6$ . Mnożenie z wykorzystaniem konkretów i rysunków.
Rozwiązywanie zadań tekstowych na mnożenie. Ćwiczenia w liczeniu z wykorzystaniem poznanych działań.
Utrwalenie umiejętności mnożenia w zakresie do $4 * n$ , $n < 6$
Mnożenie: 5 razy $n$ , $n < 6$ .
Układanie i rozwiązywanie zadań. Układanie i rozwiązywanie zadań na mnożenie w zakresie pierwszej ćwiartki
Rozwiązywanie zadań – mnożenie w zakresie pierwszej ćwiartki. Wykorzystanie zgromadzonych materiałów do ilustrowania treści zadań na mnożenie. Gra dydaktyczna.
Mnożenie: $5 * n$ , $n < 6$ . Mnożenie w zakresie pierwszej ćwiartki tabliczki mnożenia.

Utrwalenie umiejętności mnożenia w zakresie do $5 * n$ , $n < 6$ . Gra dydaktyczna.
Utrwalenie umiejętności mnożenia w zakresie do $5 * n$ , $n < 6$ . Interaktywna gra dydaktyczna.
<b>Dzieci uczą się dzielenia.</b>
Wprowadzenie dzielenia, w tym działania, znaku oraz jego znaczenia. Liczenie jednakowymi grupami z wykorzystaniem konkretów i rysunków.
Mnożenie i wprowadzenie do dzielenia przez 2. Poznawanie nowego działania na konkretach.
Mnożenie i wprowadzenie do dzielenia przez 3. Poznawanie nowego działania na konkretach.
Mnożenie i wprowadzenie do dzielenia przez 4. Poznawanie nowego działania na konkretach.
Utrwalenie poznanych elementów dzielenia przez 2, 3, 4 (w zakresie do 25).
Mnożenie i wprowadzenie do dzielenia przez 5. Poznawanie nowego działania na konkretach.
Utrwalenie poznanych elementów dzielenia przez 2, 3, 4 i 5 (w zakresie do 25).
Zapoznanie ze znaczeniem 0 i 1 w mnożeniu i dzieleniu.
Dzielenie przez 2 (w zakresie 25). Rozwiązywanie zadań tekstowych na dzielenie jako podział. Sprawdzanie dzielenia z pomocą mnożenia.
Dzielenie przez 3 (w zakresie 25). Rozwiązywanie zadań tekstowych na dzielenie jako podział. Sprawdzanie dzielenia z pomocą mnożenia.
Dzielenie przez 4 (w zakresie 25). Rozwiązywanie zadań tekstowych na dzielenie jako podział. Sprawdzanie dzielenia z pomocą mnożenia.
Utrwalenie poznanych elementów dzielenia przez 2, 3, 4 i 5 (w zakresie do 25). Gra dydaktyczna.
Utrwalenie poznanych elementów dzielenia przez 2, 3, 4 i 5 (w zakresie do 25). Gra dydaktyczna.
Rozwiązywanie zadań tekstowych zawierających dzielenie. Rozwijanie umiejętności myślenia logicznego.
Rozwiązywanie zadań tekstowych zawierających dzielenie. Rozwijanie umiejętności myślenia logicznego.
Utrwalenie umiejętności mnożenia w zakresie do $5 * n$ , $n < 6$ . Interaktywna gra dydaktyczna.
Ćwiczenia rachunkowe z poznanymi działaniami.
<b>Dzieci uczą się liczyć do 60.</b>
Rozszerzenie numeracji do 31, w tym umiejętności zapisu. Kształtowanie rozumienia systemu dziesiętkowego. Porównywanie liczb za pomocą znaków $<$ , $>$ , $=$ .
Utrwalenie wiedzy na temat liczb, umiejętności ich zapisywania do 31 oraz ich porównywania. Ćwiczenie kolejności wykonywania działań: mnożenie i dodawanie.
Rozszerzenie numeracji do 41, w tym umiejętności zapisu. Kształtowanie rozumienia systemu dziesiętkowego. Porównywanie liczb za pomocą znaków $<$ , $>$ , $=$ .
Utrwalenie wiedzy na temat liczb, umiejętności ich zapisywania do 41 oraz ich porównywania. Ćwiczenie kolejności wykonywania działań: mnożenie i odejmowanie.
Rozszerzenie numeracji do 51, w tym umiejętności zapisu. Porównywanie liczb za pomocą znaków $<$ , $>$ , $=$ .
Rozszerzenie numeracji do 60, w tym umiejętności zapisu. Porównywanie liczb za pomocą znaków $<$ , $>$ , $=$ .
<b>Dzieci uczą się dodawać i odejmować do 60 bez przekraczania progu dziesiętkowego.</b>
Dodawanie i odejmowanie pełnych dziesiątek w zakresie 60.
Dodawanie typu: $30 + 4 =$ , $34 + 2 =$ i odejmowanie typu: $34 - 4$ , $36 - 2$
Dodawanie typu: $30 + 4 =$ , $34 + 2 =$ i odejmowanie typu: $34 - 4$ , $36 - 2 =$ . Rozwiązywanie zadań tekstowych.

Kształtowanie rozumienia struktury liczby dwucyfrowej. Wskazywanie cyfry dziesiątek i cyfry jedności w liczbach dwucyfrowych
Kształtowanie rozumienia struktury liczby dwucyfrowej. Wskazywanie cyfry dziesiątek i cyfry jedności w liczbach dwucyfrowych
Utrwalenie umiejętności dodawania w zakresie do 40.
Utrwalenie umiejętności dodawania w zakresie do 40. Rozwiązywanie zadań. Gra dydaktyczna.
Dodawanie i odejmowanie w zakresie do 50.
Dodawanie i odejmowanie w zakresie do 50. Rozwiązywanie zadań tekstowych.
Kształtowanie rozumienia struktury liczby dwucyfrowej. Wskazywanie cyfry dziesiątek i cyfry jedności w liczbach dwucyfrowych
Dodawanie i odejmowanie w zakresie 60 bez przekraczania progu dziesiętkowego. Rozwijanie świadomości czasu (60 sekund).
Utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 60 bez przekraczania progu dziesiętkowego.
<b>Dzieci uczą się dodawać i odejmować do 60 z przekroczeniem progu dziesiętkowego.</b>
Wstęp do dodawania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $29/39/49/59 + n =$ , gdy $1 < n < 10$ )
Wstęp do dodawania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $28/38/48/58 + n =$ , gdy $2 < n < 10$ ).
Wstęp do dodawania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $27/37/47/57 + n =$ , gdy $3 < n < 10$ ).
Wstęp do dodawania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $26/36/46/56 + n =$ , gdy $4 < n < 10$ ).
Wstęp do dodawania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $25/35/45/55 + n =$ , gdy $5 < n < 10$ ).
Utrwalenie umiejętności dodawania w zakresie 60 z przekroczeniem progu dziesiętkowego. Gra dydaktyczna
Wstęp do odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $31/41/51 - 2 =$ ).
Wstęp do odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $31/41/51 - 3 =$ ).
Wstęp do odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $31/41/51 - 4 =$ ).
Wstęp do odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $31/41/51 - 5 =$ ).
Wstęp do odejmowania z przekroczeniem progu dziesiętkowego (typu: $31/41/51 - 6 =$ ).
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych z przekroczeniem progu dziesiętkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych z przekroczeniem progu dziesiętkowego.
Dodawanie i odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiętkowego. Gra dydaktyczna.
Dodawanie i odejmowanie z przekroczeniem progu dziesiętkowego. Gra dydaktyczna.
Dodawanie i odejmowanie w zakresie 60 z przekroczeniem progu dziesiętkowego. Ćwiczenia praktyczne.
Dodawanie i odejmowanie w zakresie 60 z przekroczeniem progu dziesiętkowego. Gra dydaktyczna.
<b>Dzieci przypominają sobie podstawowe informacje z zakresu geometrii.</b>
Rozróżnianie i nazywanie figur płaskich.
Rozróżnianie i nazywanie figur płaskich.
Rozróżnianie i nazywanie figur płaskich.

<b>Dzieci uczą się łączyć działania. Poznają kolejność wykonywania działań.</b>
Przypomnienie mnożenia w zakresie 25 (do $5 \cdot 5$ ).
Łączenie działań w jednym zapisie: mnożenie i dodawanie.
Łączenie działań w jednym zapisie: mnożenie i odejmowanie.
Rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania. Gra dydaktyczna.
Łączenie działań w jednym zapisie: odejmowanie i mnożenie.
Łączenie działań w jednym zapisie: dzielenie i odejmowanie.
Rozwiązywanie zadań związanych z obliczeniami zegarowymi.
Rozwiązywanie zadań związanych z obliczeniami zegarowymi. Gra dydaktyczna
Utrwalanie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 60. Ćwiczenia praktyczne.
<b>Dzieci uczą się dodawać liczby dwucyfrowe</b>
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych bez przekroczenia progu dziesiętkowego. Rozwiązywanie zadań
Dodawanie liczb dwucyfrowych z przekroczeniem progu dziesiętkowego.
Dodawanie liczb dwucyfrowych z przekroczeniem progu dziesiętkowego. Gra dydaktyczna
Odejmowanie liczb dwucyfrowych z przekroczeniem progu dziesiętkowego.
Odejmowanie liczb dwucyfrowych z przekroczeniem progu dziesiętkowego. Rozwiązywanie zadań na porównywanie różnicowe o ile więcej/mniej?
Utrwalenie umiejętności mnożenia w zakresie 25. Gra dydaktyczna.
Dodawanie i odejmowanie w zakresie 60. Gra dydaktyczna

<b>Klasa III semestr I</b>
<b>Dzieci przypominają sobie treści poznane w poprzednim roku szkolnym. System dziesiętny, cyfry rzymskie, określanie miesięcy</b>
Utrwalenie wiedzy o systemie dziesiętnym. Zabawa matematyczna
Układanie dat (dni, miesiące) zgodnie z chronologią.
Układanie liczb rzymskich w kolejności.
Układanie dat (dni, miesiące) zgodnie z chronologią.
<b>Dzieci uczą się liczyć w zakresie 60.</b>
Liczby w zakresie 60. Kolejność liczb w zakresie do 60.
Podstawowe działania w zakresie 60.
Dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiętkowego, w zakresie do 60.
Odejmowanie liczb jednocyfrowych od dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiętkowego, w zakresie 60.
Dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiętkowego.
Dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiętkowego.
Dodawanie liczb jednocyfrowych do dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiętkowego.

Odejmowanie liczb jednocyfrowych od dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Odejmowanie liczb jednocyfrowych od dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Układanie zadań na dodawanie i odejmowanie w zakresie 60.
Układanie zadań na dodawanie i odejmowanie.
Układanie zadań na dodawanie i odejmowanie.
Dodawanie liczb dwucyfrowych do pełnych dziesiątek bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Dodawanie liczb dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego w zakresie 60. Rozwiązywanie zadań
Dodawanie liczb dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Dodawanie liczb dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Dodawanie liczb dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Odejmowanie liczb dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Odejmowanie liczb dwucyfrowych bez przekraczania progu dziesiątkowego. Ćwiczenia w liczeniu.
Odejmowanie liczb dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Odejmowanie liczb dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego. Rozwiązywanie zadań wymagających posługiwania się ze zrozumieniem terminami matematycznymi.
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
<b>Dzieci uczą się liczyć do 70.</b>
Rozszerzenie numeracji do 70.
Dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego.

Dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 70 z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Układanie zadań na dodawanie i odejmowanie. Układanie zadań do podanych warunków.
Utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 70. Gra dydaktyczna
<b>Dzieci uczą się liczyć do 80.</b>
Rozszerzenie numeracji do 80.
Dodawanie w zakresie 80 bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 80 z przekraczaniem progu dziesiątkowego. Rozwiązywanie zadań.
Utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania w praktycznych sytuacjach dnia codziennego.
Dzieci uczą się liczyć do 90.
Rozszerzenie numeracji do 90.
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych i jednocyfrowych w zakresie 90 bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 90 bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 90 z przekraczaniem progu dziesiątkowego. Rozwiązywanie zadań.
<b>Dzieci uczą się liczyć do 100.</b>
Rozszerzenie numeracji do 100.
Dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 100 bez przekraczania progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb jednocyfrowych do i od dwucyfrowych w zakresie 100 z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Dodawanie i odejmowanie liczb dwucyfrowych w zakresie 100 z przekraczaniem progu dziesiątkowego.
Utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania liczb dwucyfrowych w zakresie 100.
Utrwalenie umiejętności dodawania i odejmowania liczb dwucyfrowych w zakresie 100. Rozwiązywanie zadań
Liczenie w pamięci w zakresie 100.
Dzieci przypominają sobie mnożenie w zakresie 25.
Stworzenie matematycznej wizualizacji mnożenia w zakresie 25.
Utrwalenie umiejętności mnożenia w zakresie 25. Gra dydaktyczna.



Powtórzenie dzielenia w zakresie pierwszej ćwiartki tabliczki mnożenia.
Powtórzenie dzielenia w zakresie pierwszej ćwiartki tabliczki mnożenia. Gra dydaktyczna.
Mnożenie i dzielenie w zakresie pierwszej ćwiartki tabliczki mnożenia.
Mnożenie i dzielenie w zakresie pierwszej ćwiartki tabliczki mnożenia.
Rozwiązywanie zadań tekstowych złożonych (wymagających wykonania więcej niż jednego działania).
Rozwiązywanie zadań tekstowych złożonych.
Utrwalenie umiejętności mnożenia. Gra dydaktyczna.
Utrwalenie umiejętności mnożenia.
Rozwiązywanie zadań złożonych.
Utrwalenie umiejętności matematycznych w praktycznych sytuacjach dnia codziennego. Wykonywanie działań na pieniądzach.
Rozwiązywanie zadań tekstowych złożonych.
Układanie i rozwiązywanie zadań złożonych.
Rozwiązywanie zadań nietypowych.
Rozwijanie umiejętności matematycznych w praktyce.
Wprowadzenie nawiasów do obliczeń matematycznych.
Układanie zadań na dodawanie i odejmowanie w zakresie 100 oraz mnożenie i dzielenie w zakresie 25.
<b>Dzieci uczą się mnożyć razy 6 oraz dzielić przez 6.</b>
Mnożenie razy 6 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia
Dzielenie przez 6 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia.
Mnożenie razy 6 i dzielenie przez 6 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia. Rozwiązywanie zadań algebraicznych.
<b>Dzieci uczą się mnożyć razy 7 oraz dzielić przez 7.</b>
Mnożenie razy 7 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia
Dzielenie przez 7 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia.
Mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia. Rozwiązywanie zadań algebraicznych.
<b>Dzieci uczą się mnożyć razy 8 oraz dzielić przez 8.</b>
Mnożenie razy 8 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia

Dzielenie przez 8 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia.
Mnożenie razy 8 i dzielenie przez 8 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia. Rozwiązywanie zadań algebraicznych.
<b>Dzieci uczą się mnożyć razy 9 oraz dzielić przez 9.</b>
Mnożenie razy 9 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia
Dzielenie przez 9 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia.
Mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia.
<b>Dzieci uczą się mnożyć razy 10 oraz dzielić przez 10.</b>
Mnożenie i dzielenie przez 10 w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia.
Mnożenie i dzielenie w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia.
Mnożenie i dzielenie w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia. Obliczanie iloczynów 3 czynników.
Mnożenie i dzielenie w zakresie drugiej i trzeciej ćwiartki tabliczki mnożenia. Kolejność wykonywania działań w wyrażeniach z mnożeniem i dzieleniem, z nawiasami i bez nich.

<b>Klasa III semestr II</b>
<b>Dzieci utrwalają umiejętności matematyczne.</b>
Utrwalanie umiejętności mnożenia. Praktyczne zastosowanie mnożenia. Gra dydaktyczna.
Utrwalanie umiejętności mnożenia. Praktyczne zastosowanie mnożenia. Gra dydaktyczna.
Brak znaczenia w kolejności dodawania lub mnożenia. Łączność dodawania i łączność mnożenia: $a+(b+c)=(a+b)+c$ ; $a\cdot(b\cdot c) = (a\cdot b)\cdot c$
Ćwiczenia w liczeniu z wykorzystaniem łączności dodawania i mnożenia.
Kolejność wykonywania działań. Kształcenie odporności na napotymane trudności poznawcze.
Kolejność wykonywania działań. Kształcenie odporności na napotymane trudności poznawcze.
<b>Dzieci uczą się geometrii.</b>
Przypomnienie cech trójkątów. Pojęcie trójkątów: równobocznych, równoramiennych różnobocznych.
Obliczanie obwodu trójkątów, w tym trójkątów równobocznych, równoramiennych, różnobocznych.
Obliczanie obwodu trójkąta. Obliczanie długości boku trójkąta, gdy dany jest obwód i długości pozostałych boków
Przypomnienie cech prostokątów. Badanie własności prostokątów.
Obliczanie obwodu kwadratu. Obliczanie obwodu kwadratu różnymi sposobami. Obliczanie długości boku kwadratu, gdy dany jest obwód i długości pozostałych boków.
Obliczanie obwodu prostokąta. Obliczanie obwodu prostokąta różnymi sposobami.

Obliczanie obwodu prostokąta. Obliczanie obwodu prostokąta różnymi sposobami.
Utrwalenie wiedzy z zakresu geometrii. Gry i zabawy geometryczne.
Utrwalenie wiedzy z zakresu geometrii. Rysowanie figur w pomniejszeniu i powiększeniu. Praktyczne stosowanie porównywania ilorazowego.
Utrwalenie wiedzy z zakresu geometrii. Rysowanie figur w pomniejszeniu i powiększeniu. Praktyczne stosowanie porównywania ilorazowego.
Rysowanie figur odbitych. Praktyczne stosowanie odbicia lustrzanego – symetrii.
Rysowanie figur odbitych. Praktyczne stosowanie odbicia lustrzanego – symetrii.
<b>Dzieci uczą się mnożyć razy 6 i dzielić przez 6</b>
Mnożenie w zakresie: $6 \cdot 6$ ; $7 \cdot 6$ ; $8 \cdot 6$ ; $9 \cdot 6$ i $10 \cdot 6$ .
Utrwalenie umiejętności mnożenia we wskazanym zakresie do $6 \cdot 6$ ; $7 \cdot 6$ ; $8 \cdot 6$ ; $9 \cdot 6$ i $10 \cdot 6$ .
Dzielenie w czwartej ćwiartce – ilorazy: $36 : 6$ ; $42 : 6$ ; $48 : 6$ ; $54 : 6$ ; $60 : 6$ . Ćwiczenia w mnożeniu razy 6. Zapoznanie z rozdzielnością dzielenia względem dodawania.
Utrwalenie umiejętności mnożenia we wskazanym zakresie do $36 : 6$ ; $42 : 6$ ; $48 : 6$ ; $54 : 6$ ; $60 : 6$ .
Mnożenie razy 6 i dzielenie przez 6.
<b>Dzieci uczą się korzystać z wykresów, grafów, osi</b>
Praktyczne ćwiczenia na wykresach i osiach. Wprowadzenie elementów przedsiębiorczości
Praktyczne ćwiczenia na wykresach i osiach. Przypisywanie danych do wykresów.
Praktyczne ćwiczenia na wykresach i osiach. Wprowadzenie elementów przedsiębiorczości.
<b>Dzieci uczą się mnożyć razy 7 i dzielić przez 7</b>
Mnożenie w czwartej ćwiartce – iloczyny: $6 \cdot 7$ ; $7 \cdot 7$ ; $8 \cdot 7$ , $9 \cdot 7$ i $10 \cdot 7$ .
Utrwalenie umiejętności mnożenia do $10 \cdot 7$ . Rozwiązywanie zadań.
Dzielenie w czwartej ćwiartce – ilorazy: $42 : 7$ ; $49 : 7$ ; $56 : 7$ ; $63 : 7$ ; $70 : 7$ .
Utrwalenie umiejętności mnożenia i dzielenia. Interaktywna gra dydaktyczna.
Mnożenie razy 7 i dzielenie przez 7. Rozwiązywanie zadań.
<b>Dzieci uczą się mnożyć razy 8 i dzielić przez 8</b>
Mnożenie w zakresie: $6 \cdot 8$ ; $7 \cdot 8$ ; $9 \cdot 8$ , $10 \cdot 8$ .
Mnożenie w zakresie: $6 \cdot 8$ ; $7 \cdot 8$ ; $9 \cdot 8$ , $10 \cdot 8$ . Kolejność wykonywania działań.
Mnożenie w zakresie: $6 \cdot 8$ ; $7 \cdot 8$ ; $9 \cdot 8$ , $10 \cdot 8$ . Stosowanie w obliczeniach rozdzielności mnożenia względem dodawania.
Dzielenie w zakresie: $48 : 8$ , $56 : 8$ . Stosowanie w obliczeniach rozdzielności dzielenia względem dodawania.
Dzielenie w zakresie: $64 : 8$ , $72 : 8$ , $80 : 8$ . Stosowanie w obliczeniach rozdzielności dzielenia względem dodawania.
Utrwalenie umiejętności mnożenia i dzielenia do $10 \cdot 8$ .
Gry i zabawy matematyczne
<b>Dzieci uczą się mnożyć razy 9 i dzielić przez 9</b>
Utrwalenie umiejętności mnożenia i dzielenia. Interaktywna gra dydaktyczna.
Dzielenie w zakresie: $54 : 9$ ; $63 : 9$ .
Utrwalenie umiejętności dzielenia przez 9 (w tym $6 \cdot 9$ ; $7 \cdot 9$ ; $8 \cdot 9$ ; $9 \cdot 9$ i $10 \cdot 9$ ). Stosowanie w

obliczeniach rozdzielności dzielenia względem dodawania.
Dzielenie w zakresie: $72 : 9$ , $81 : 9$ , $90 : 9$ .
Mnożenie razy 9 i dzielenie przez 9. Zadania tekstowe.
Utrwalenie umiejętności mnożenia do 90. Gra dydaktyczna.
<b>Dzieci poznają i utrwalają mnożenie do 100.</b>
Mnożenie i dzielenie w czwartej ćwiartce. Obliczanie iloczynów, w których jeden z czynników wynosi 1 lub 0.
Mnożenie i dzielenie w czwartej ćwiartce. Ćwiczenia w mnożeniu i dzieleniu w zakresie 100.
Mnożenie i dzielenie w czwartej ćwiartce. Ćwiczenia w mnożeniu i dzieleniu w zakresie 100.
Mnożenie i dzielenie w czwartej ćwiartce. Ćwiczenia w mnożeniu i dzieleniu w zakresie 100. Rozwiązywanie zadań tekstowych.
Mnożenie i dzielenie w zakresie 100.
Mnożenie i dzielenie w zakresie 100. Gra dydaktyczna.
Mnożenie i dzielenie w zakresie 100. Ćwiczenia w mnożeniu i dzieleniu w zakresie 100.
Mnożenie i dzielenie w zakresie 100. Ćwiczenia w mnożeniu i dzieleniu w zakresie 100. Kolejność wykonywania działań.
Mnożenie i dzielenie w zakresie 100.
Mnożenie i dzielenie w zakresie 100. Gra dydaktyczna.
Mnożenie i dzielenie w zakresie 100. Rozwiązywanie zadań.
<b>Dzieci uczą się liczyć do tysiąca. Poznają strukturę liczby trzycyfrowej.</b>
Poznanie struktury liczby trzycyfrowej w zakresie 200. Wskazywanie w liczbie cyfry setek, cyfry dziesiątek i cyfry jedności
Utrwalenie umiejętności mnożenia do 100. Gra dydaktyczna.
Wskazywanie w liczbie cyfry setek, cyfry dziesiątek i cyfry jedności. Czytanie i pisanie liczb dwucyfrowych – cyframi i słownie.
Porównywanie liczb trzycyfrowych w zakresie 200. Wskazywanie w liczbie: cyfry setek, dziesiątek i jedności. Porównywanie liczb trzycyfrowych.
Porządkowanie liczb trzycyfrowych w zakresie 200. Wskazywanie w liczbie: cyfry setek, dziesiątek i jedności. Porządkowanie liczb trzycyfrowych według podanego warunku.
Liczby trzycyfrowe do 1000. Wskazywanie w liczbie cyfry setek, cyfry dziesiątek i cyfry jedności. Pisanie i czytanie liczb trzycyfrowych
Pisanie i czytanie liczb trzycyfrowych
Rozwijanie umiejętności praktycznego stosowania obliczeń monetarnych oraz obliczeń ilościowych (kg, g)
<b>Dzieci uczą się liczyć w tysiącach. Poznają strukturę liczby czterocyfrowej</b>
Rozszerzenie numeracji do 1000. Poznanie struktury liczby czterocyfrowej.
Poznanie struktury liczby trzycyfrowej w zakresie 1000. Wskazywanie w liczbie: cyfry setek, dziesiątek i jedności. Porządkowanie liczb trzycyfrowych według podanego warunku.
Wskazywanie w liczbie cyfry setek, cyfry dziesiątek i cyfry jedności. Pisanie i czytanie liczb trzycyfrowych i czterocyfrowych
Porządkowanie i porównywanie liczb trzy- i czterocyfrowych.
Dodawania i odejmowania pełnych setek w zakresie 1000.
Dodawania i odejmowania pełnych setek w zakresie 1000.
<b>Dzieci uczą się stosować poznane działania matematyczne.</b>

Rozwiązywanie zadań algebraicznych na dodawanie i odejmowanie.
Rozwiązywanie zadań algebraicznych na dodawanie i odejmowanie.
Dodawania i odejmowanie bez przekraczania progu dziesiętkowego <i>w zakresie 1000.</i>
Dodawania i odejmowanie liczb w zakresie <i>1000.</i>
Rozwiązywanie i układanie zadań tekstowych
Rozwiązywanie zadań niestandardowych.
Gry i zabawy matematyczne.
Gry i zabawy matematyczne.
Gry i zabawy matematyczne.
<b>Dzieci utrwalają wiedzę z zakresu geometrii. Przypominają sobie jednostki masy.</b>
Powtórzenie – rozwiązywanie i układanie zadań tekstowych.
Zapoznanie z pojęciem powierzchni. Gra dydaktyczna
Powtórzenie – rozwiązywanie zadań geometrycznych typu logicznego.
Powtórzenie wiadomości o jednostkach masy.
Powtórzenie wiadomości o jednostkach długości.
Powtórzenie – obliczanie obwodów prostokątów.
Powtórzenie – rozwiązywanie zadań geometrycznych typu logicznego.
Powtórzenie materiału klasy 3.

### ZAŁĄCZNIK NR 3. LISTA LEKTUR UZUPEŁNIAJĄCYCH

Poniższa lista zawiera propozycje utworów, o które może zostać wzbogacona biblioteka klasowa, które nauczyciel może czytać dzieciom we fragmentach podczas drugiego śniadania lub które czytać mogą dzieciom rodzice.

Lista, po modyfikacjach autorów programu, pochodzi ze strony [www.calapolskaczytadzieciom.pl](http://www.calapolskaczytadzieciom.pl) – poniższe utwory znajdują się na tzw. „Złotej Liście” książek do wyboru dla dzieci.

Kryteria wyboru tych lektur można poznać wchodząc na stronę: <http://www.calapolskaczytadzieciom.pl/kryteria>

#### **Dla I etapu edukacyjnego (klasy I-III):**

1. Heather Amery - Mity greckie dla najmłodszych
2. Marcin Brykczyński - Ni pies, ni wydra
3. Jan Brzechwa - Pchła Szachrajka; Szelmostwa Lisa Witalisa
4. Kamil Giżycki - Wielkie czyny szympansa Bajbuna Mądrygo
5. Frances Hodgson Burnett - Mała księżniczka
6. Tove Jansson - Seria o Muminkach
7. Ludwik Jerzy Kern - Wiersze dla dzieci; Ferdynand Wspaniały
8. Erich Kästner - 35 maja
9. Astrid Lindgrén - Dzieci z Bullerbyn; Mio, mój Mio
10. Mira Lobe – Babcia na jabłoni
11. W. Markowska, A. Miłska - Baśnie z dalekich wysp i lądów
12. Aleksandra i Daniel Mizielińscy - Tu jesteśmy
13. Anna Onichimowska - Najwyższa góra świata
14. Grey Owl - Przygody Sajo i małych bobrów
15. Joanna Papuzińska - Asiuńka
16. Małgorzata Strzałkowska - Rady nie od parady; Wiersze, że aż strach
17. Anne Cath. Westly - 8+2 i ciężarówka
18. Roksana Jędrzejewska-Wróbel – Kosmita
19. Śpiewająca Lipka. Baśnie Słowian Zachodnich. (pr. zb.)
20. Grzegorz Kasdepke - Zachowanie przy stole



21. A.A. Milne – Kubuś Puchatek
22. Grzegorz Kasdepke – Ostrożnie! Wszystko, co powinno wiedzieć dziecko, żeby mogło bezpiecznie bawić się w domu

**Dla klas II-IV:**

1. Edmund de Amicis – Serce (w nowej wersji językowej z kolekcji „Cała Polska czyta dzieciom”)
2. Paweł Beręsewicz – Czy wojna jest dla dziewczyn?; Jak zakochałem Kaśkę Kwiatek
3. Frances Hodgson Burnett - Tajemniczy ogród
4. J. Canfield, M. i P. Hansen, I. Dunlap - Balsam dla duszy dziecka
5. Andrew Clements - Fryndel
6. Iwona Chmielewska – Pamiętnik Blumki
7. Roald Dahl - Matylda
8. Andrzej Grabowski – Zenek i mrówki
9. Anna Kamińska - Książka nad książkami
10. Rudyard Kipling - Księga dżungli
11. Eric Knight - Lassie, wróć!
12. Astrid Lindgren - Bracia Lwie Serce; Rasmus i włóczęga; Fizia idzie do szkoły (fragment utworu Fizia Pończoszanka)
13. Clive Staples Lewis - Opowieści z Narnii
14. Andrzej Maleszka – Magiczne drzewo
15. Olga Masiuk – Lenka, Fryderyk i podróże
16. Lucy M. Montgomery - Ania z Zielonego Wzgórza
17. Anna Onichimowska – Dzień czekolady
18. Joanna Olech – Dynastia Miziołków
19. Ida Pierelotkin - Ala Betka
20. Sempe, Gościnnny - seria o Mikołajku; Lekcja przepisów drogowych
21. Barbara Stenka – Masło przygodowe
22. Katarzyna Terechowicz, Wojciech Cesarz – Pamiętnik grzecznego psa
23. Mark Twain - Przygody Tomka Sawyer; Królewicz i żebrak
24. Aneta Załazińska, Michał Rusinek – Co Ty mówisz?! Magia słów, czyli retoryka dla dzieci

## ZAŁĄCZNIK NR 4. ŹRÓDŁA

Poniższa lista zawiera linki do stron www, z których autorzy korzystali podczas tworzenia programu oraz podziękowania dla autorów, którzy zgodzili się na wykorzystanie ich prac w ramach projektu „Gra w klasy: rozwój bez granic”.

1. <http://www.klukeart.com> - dziękujemy autorce p. Miriam Moshinsky za udostępnienie rysunków do baśni pt. „Calineczka”. Materiały w ramach ścieżki "Calineczka" objęte są wyjątkiem od licencji Creative Commons i dalsze ich rozpowszechnianie, modyfikowanie i udostępnianie poza programem "Gra w klasy: rozwój bez granic" jest możliwe wyłącznie po otrzymaniu zgody autorki.
2. <http://wolnelektury.pl>
3. <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Sound/list>
4. <http://www.ibiblio.org/mutopia>
5. [http://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Graficzne\\_zasoby\\_o\\_wolnych\\_licencjach#Obiekty\\_i\\_przedmioty](http://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Graficzne_zasoby_o_wolnych_licencjach#Obiekty_i_przedmioty)
6. <http://pianosociety.com/cms/index.php?section=1049>
7. <http://www.freesound.org>
8. <http://www.mutopiaproject.org>
9. <http://www.opsound.org>
10. <http://ccmixter.org>
11. <http://openclipart.org>
12. <http://pixabay.com>
13. [http://openclipart.org/detail/8556/geranium-in-a-pot-by-gerald\\_g-8556](http://openclipart.org/detail/8556/geranium-in-a-pot-by-gerald_g-8556)
14. [http://www.arthursclipart.org/plants/plants/page\\_03.htm](http://www.arthursclipart.org/plants/plants/page_03.htm)
15. <http://www.qc-music.com/childrens-classical-music-favourites>

## ZAŁĄCZNIK NR 5. PRZYKŁADOWE SCENARIUSZE ZAJĘĆ