



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



Innowacyjny program nauczania edukacji
wczesnoszkolnej metodą projektu



AUTORZY – EKSPERCI

Marta Wróblewska - Specjalista ds. Przyrody/Ekologii
Milena Potręć - Specjalista ds. Przedsiębiorczości
Katarzyna Machałowska - Specjalista ds. Przedsiębiorczości
Ewa Gałczyńska - Specjalista ds. Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych
Anna Gołąb - Nauczyciel Edukacji Wczesnoszkolnej
Danuta Chrzanowska - Doradca Metodyczny
Kamila Małyszko - Nauczyciel Edukacji Wczesnoszkolnej
Anna Natora - Doradca Metodyczny
Tomasz Małyszko - Specjalista ds. Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych
Małgorzata Kępa - Nauczyciel Edukacji Wczesnoszkolnej
Aldona Ryszkowska-Tatara - Specjalista ds. Przedsiębiorczości
Kinga Sarad-Dec - Pedagog
Agnieszka Tokarska - Nauczyciel Edukacji Wczesnoszkolnej
Michał Adam Roman - Specjalista ds. Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych
Anna Jarczak - Psycholog
Iwona Blicharz - Pedagog
Monika Grzesiak-Chmura - Specjalista ds. Przedsiębiorczości
Dorota Pyrgies - Psycholog
Aleksandra Kata - Psycholog
Dariusz Głuchowski - Specjalista ds. Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych
Maria Kęska - Specjalista ds. Matematyki
Małgorzata Wieleba - Specjalista ds. Matematyki
Anna Ryszkowska - Specjalista ds. Matematyki
Marta Pietrow - Specjalista ds. Matematyki
Bożena Jankowska - Doradca Metodyczny
Marzena Szulecka - Specjalista ds. Przyrody/Ekologii
Agnieszka Hankiewicz - Specjalista ds. Przyrody/Ekologii
Bożena Danuta Gaj-Demczuk - Doradca Metodyczny
Danuta Sałęga - Psycholog
Katarzyna Kozłowska - Pedagog
Anna Grabka - Specjalista ds. Przyrody/Ekologii

REDAKTOR: Małgorzata Orzeł, Anna Natora, Danuta Chrzanowska

Korekta językowa: Tadeusz Moraczewski

ISBN: 978-83-936017-2-1

Wydawnictwo:

Polskie Towarzystwo Ekonomiczne Zakład Szkolenia i Doradztwa Ekonomicznego Sp. z o.o. w Lublinie

Wydruk:

MV Monika Łyżwa, Lublin, ul. Strzembosza 3/3

Projekt okładki i skład:

Tomasz Butkiewicz

Opracowanie graficzne:

Tomasz Butkiewicz, Karolina Kowalewska, Maciej Pałka



ZAWARTOŚĆ

1. Wstęp	4
2. Cele ogólne	5
3. Cele szczegółowe	6
4. Treści programowe	17
5. Metody i sposoby osiągania celów	58
6. Diagnoza	64
7. Propozycja oceniania osiągnięć uczniów	71
8. Opinia	73
9. Bibliografia.....	75



Szanowni Państwo!

„Słyszę, zapominam. Widzę, zapamiętuję. Robię sam, rozumiem” – to maksyma naszego programu, która koresponduje z naturalnym rozwojem osobowości dziecka. Poza realizowaniem treści ujętych w podstawie programowej program ukierunkowany jest na kształtowanie umiejętności myślenia matematycznego, naukowego oraz rozwijanie postawy przedsiębiorczej.

Opracowany innowacyjny program nauczania edukacji wczesnoszkolnej metodą projektu jest zgodny ze zmienioną podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych obowiązującą od 1 września 2014 r.

Projekt „Staś i Zosia w szkole – innowacyjny program nauczania edukacji wczesnoszkolnej metodą projektu” jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach poddziałania 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia projekty konkursowe Europejskiego Funduszu Społecznego, na podstawie umowy z Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie. Niniejszy program implementuje twierdzenie, iż dziecko powinno być aktywne w działaniu i współzyciu, wypełniać różne zadania, tworzyć, eksperymentować i doświadczać. Realizacja założeń programu zaowocuje pojawieniem się pytań i wątpliwości, które dziecko będzie w stanie samodzielnie rozwiązywać.

Nasz program w sposób szczególny akcentuje treści związane z ekologią, ekonomią i przedsiębiorczością.

Program Staś i Zosia w szkole to skuteczna, przyjazna i nowoczesna publikacja wspomagająca edukację wczesnoszkolną dziecka, ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb dziecka 6 letniego. Niniejsze opracowanie nie odrzuca i nie neguje sprawdzonych metod nauczania. Proponuje dodatkowo innowacyjne podejście do edukacji z uwzględnieniem elementów przedsiębiorczości, ekonomii, ekologii, rozwoju społecznego i techniki. Nowoczesne kształcenie powinno dążyć do podejmowania różnorodnych działań, stwarzając jednocześnie poczucie bezpieczeństwa, spokoju, życzliwości i zaufania. Program Staś i Zosia w szkole wskazuje nauczycielowi, w jaki sposób powinien dążyć do zapewnienia każdemu dziecku optymalnych warunków uczenia się. Ważną rolę w procesie edukacji wczesnoszkolnej metodą projektu pełni nauczyciel, który poprzez niekonwencjonalne metody wprowadza dzieci w świat pojęć społecznych, przyrodniczych i technicznych. Pozwala im doświadczać i przeżywać rzeczywistość wykorzystując dziecięcą ciekawość i fascynację otaczającym światem.

W załączonych do programu materiałach dydaktycznych zostały opracowane tematy kompleksowo skorelowane z propozycjami zajęć prowadzonych metodą projektu. Projekt można realizować, jako osobną propozycję codziennych zajęć lub wykorzystać jego poszczególne elementy w realizacji tematów. Ważną rzeczą jest by inicjatorem wyboru tematu były dzieci. W trakcie realizacji programu szczególną uwagę zwrócono na elementy i zagadnienia związane z przedsiębiorczością, ekonomią, ekologią i rozwojem społecznym.

Zastosowanie programu „Staś i Zosia w szkole” innowacyjny program nauczania edukacji wczesnoszkolnej metodą projektu na I etapie edukacyjnym stwarza szansę zwiększenia efektywności kształcenia, skierowanego na rozwijanie aktywności poznawczej dzieci i pobudzaniu ich do samokształcenia.

Oddając w Państwa ręce poniższą publikację zachęcamy również do korzystania ze wszystkich dodatkowych materiałów dydaktycznych, które zostały opracowane z użyciem nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Życzymy sukcesów w edukacji!



Projekt „Staś i Zosia w szkole – innowacyjny program nauczania edukacji wczesnoszkolnej metodą projektu” zakłada holistyczny rozwój dzieci w wieku wczesnoszkolnym ze szczególnym uwzględnieniem rozwoju w obszarze kompetencji ekonomicznych, przedsiębiorczych, ekologicznych oraz społecznych.

Mając na uwadze zalecenie Parlamentu Europejskiego i Rady nr 2006/962/WE z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie w prezentowanym programie edukacji wczesnoszkolnej uwzględniono treści, które pozwalają na rozwój dziecka w obszarach uznanych za szczególnie istotne w perspektywie społeczeństwa wiedzy. Treści związane z kompetencjami ekonomiczną i przedsiębiorczą zaproponowane w programie zmierzają w kierunku wykształcenia w dzieciach zdolności do wcielania swoich pomysłów w działanie, do rozwijania kreatywności i innowacyjności oraz zrozumienia mechanizmów funkcjonowania obywateli w przestrzeni ekonomiczno-gospodarczej. Szczególny nacisk położony został na kształtowanie postaw przedsiębiorczych oraz świadomości konsekwencji podejmowania wyborów, również tych o charakterze ekonomicznym. Ukierunkowanie na aktywność własną połączoną ze społeczną odpowiedzialnością za podejmowane decyzje uwidoczniła została w treściach odnoszących się do sfery ekologicznej i społecznej. Wśród obszarów, na które zwrócono szczególną uwagę znalazły się, bowiem znajomość swoich mocnych i słabych punktów, umiejętności interpersonalne i międzykulturowe oraz zasad funkcjonowania w grupie i pełnienia różnych ról społecznych.

Za priorytetowe cele programu „Staś i Zosia w szkole” przyjęto kształtowanie czterech kompetencji:

- ekonomicznej
- ekologicznej
- przedsiębiorczej
- społecznej

Oczekiwane i pożądane zmiany, jakie zajść powinny u dzieci w wieku szkolnym pod wpływem realizacji treści dodatkowych zaproponowanych programem zmierzają do ukształtowania się możliwie dojrzałej (w odniesieniu do wieku) osobowości ucznia – ucznia świadomego konsumenta i obywatela.

Przy opisie efektów nauczania przyjęto trójstopniowe kategorie kluczowe – wiedzę, umiejętności i postawy. W przyjętych kategoriach opisu przez wiedzę rozumieć należy utrwalone w procesie gromadzenia doświadczenia treści przy uwzględnieniu wiedzy o charakterze teoretycznym, – jaka jest rzeczywistość?, oraz wiedzy praktycznej – jak zmieniać rzeczywistość? Przez umiejętność rozumieć należy w prezentowanym programie sprawność, biegłość w adaptacji zdobytej wiedzy w praktyce – w środowisku rówieśniczym, w różnych grupach społecznych, ale także w kontekście indywidualnym odnoszącym się do potencjału tkwiącego w uczniu. Zaproponowane rozszerzenia z obszaru ekonomii, przedsiębiorczości, ekologii i wiedzy społecznej stanowią propozycje i inspiracje do naśladowania bazujące na wiedzy i doświadczeniu o rzeczywistości, w jakiej funkcjonują dzieci wieku wczesnoszkolnym. Celem finalnym procesu kształcenia i wychowania jest wypracowanie postaw wobec otaczającego świata, innych osób oraz swoich własnych zachowań. W wyniku zdobytej wiedzy, stosunku emocjonalnego wobec poznanych faktów oraz motywacji do określonych zachowań formują się postawy - program „Staś i Zosia w szkole” stawiają za cel główny holistyczny rozwój dziecka przy uwzględnieniu możliwie pełnego jego uczestnictwa w procesach społecznych ze szczególnym uwzględnieniem kształtowania postawy przedsiębiorczej, ekonomicznej, ekologicznej i prospołecznej.



¹[Dz.U. L 394 z 30.12.2006].

² Por. W. Okoń, Nowy słownik pedagogiczny, warszawa 2007, s. 455.

3. CELE SZCZEGÓŁOWE

KOMPETENCJE EKONOMICZNE		
WIEDZA	UMIEJĘTNOŚCI	POSTAWY
• używa słów związanych z techniką, ekologią i ekonomią, zna ich znaczenie; • odszukuje w tekstach specjalistycznych części mowy dotyczące tematyki ekologicznej, technicznej, ekonomicznej; • wymienia rodzaje sklepów i dopasowuje produkty, które można w nich kupić; • przyporządkowuje liczby w systemie rzymskim do konkretnych miesięcy; • mając do dyspozycji obrazki liczb zapisanych w systemie rzymskim konstruuje prosty zegar ścienny; • wskazuje konsekwencje finansowe i prawne nieprzestrzegania zasad ruchu drogowego (mandaty);	• w grupie lub samodzielnie tworzy teksty do gazetki szkolnej z relacjami z wizyt w miejscach związanych z ekologią, ekonomią, techniką, rozwojem społecznym; • tworzy ulotkę wyborczą reklamującą jego jako kandydata do samorządu klasowego; • układa scenariusze programu TV, krótkiej formy filmowej związanej z ekologią, ekonomią, techniką; • pisze teksty do kroniki klasowej z wyjść, uroczystości i zajęć ekologicznych, ekonomicznych; • zapisuje przepisy kulinarne uwzględniając składniki i sposób wykonania; • wyjaśnia, czym zajmują się osoby wykonujące zawód ekologa i maklera oraz na czym polega ich praca; • wskazuje logiczne związki między zdarzeniami ekologicznymi czy ekonomicznymi; • korzysta ze specjalistycznych źródeł wiedzy poświęconych tematyce ekologicznej, ekonomicznej, technicznej • zabawa w stolarza – projektuje wybrany mebel - zestawia powstałe meble w jeden wspólny projekt domu; • projektuje zegar na którym wyznacza czas w różnych krajach; • bierze udział w organizowaniu wycieczki do ZOO, zbiera pieniądze na wyjazd, oblicza pieniądze potrzebne na zakup biletu; • samodzielnie konstruuje proste urządzenia do pomiaru pogody, np. wiatromierz (jeśli jest w stanie sam skonstruować dany przedmiot, nie kupuje go w sklepie); • wyjaśnia dlaczego warto ubezpieczyć mieszkanie i własne zdrowie w związku z zagrożeniami	• wcielając się w rolę kupca/sprzedawcy zachęca innych do nabycia lub skorzystania z towaru, wyrobów, które oferuje; • prowadzi dziennik zużycia wody w domu – wie jak funkcjonuje licznik wody w jego domu; • analizuje przy pomocy rodziców rachunki za wodę; • prowadzi dziennik zużycia śmieci w domu – określa ilości śmieci produkowane przez rodzinę i planuje działania służące zmniejszeniu tych ilości;



	- ze strony przyrody (powódź, pożar, trąba powietrzna, grad); - układa zakupione produkty w seriach od najtańszego do najdroższego i odwrotnie; - potrafi katalogować pliki; - potrafi stworzyć prostą listę zakupów; - potrafi podzielić zakupione produkty zgodnie z kategorią np. nabiał, owoce, mięso; - potrafi porównać ofertę tego samego rodzaju produktu; - potrafi z pomocą rodzica wypłacić pieniądze z bankomatu; - potrafi poprawnie wypełnić druk przelewu na pocztę; - zna wybrane czynności, jakie należy wykonywać aby oszczędzać energię (zakręcanie wody, gaszenie światła); - potrafi zapłacić rachunek za prąd/wodę i pamięta o oszczędzaniu energii dla dobra środowiska; - zlicza wartość rachunków domowych w danych miesiącach, porównuje wydatki; - podczas oszczędzania pieniędzy potrafi policzyć ile brakuje mu na zakup planowanej rzeczy; - potrafi wyliczyć resztę po zapłaceniu za zakupy; - będąc w kwaciarni potrafi obliczyć wartość bukietu znając cenę poszczególnych kwiatów;	
KOMPETENCJE EKONOMICZNE		
WIEDZA	UMIEJĘTNOŚCI	POSTAWY
- wysłuchuje informacji z różnych źródeł dotyczących ekologii i ekonomii; - używa słów związanych z techniką, ekologią i ekonomią, zna ich znaczenie; - tworzy rodziny wyrazów dla pojęć związanych z ekologią lub techniką; - tworzy definicje nowopoznanych słów związanych z ekologią lub techniką;	- objaśnia sposób działania samodzielnie skonstruowanych lub zbudowanych urządzeń i doświadczeń; - odgrywa sytuacje dotyczące ekologii, ekonomii, ochrony przyrody, techniki; - wyjaśnia znaczenie skrótów oraz nazw związanych z ekologią, ekonomią, techniką, działalnością charytatywną np. LOP, NFOŚ, GREENPEACE, UNESCO, FISE, PCK, TPDiM, OŚP;	- dba o zdrowie, stosując się do zasad profilaktyki, tak, aby uniknąć niepotrzebnych wydatków na lekarstwa; - odwiedza schronisko dla zwierząt i włącza się w akcje zbiórki żywności dla zwierząt; - bierze udział w akcjach tj. sprzątanie świata; - dostrzega pozytywne i negatywne aspekty stosowania alternatywnych źródeł energii; właściwie ocenia dobór baterii do



3. CELE SZCZEGÓŁOWE

• odszukuje w tekstach specjalistycznych • części mowy dotyczące tematyki ekologicznej, technicznej, ekonomicznej; • rozpoznaje symbole ekologiczne np. logo fundacji i organizacji zajmujących się ochroną środowiska, recyklingiem itp.; • wymienia akcje społeczne służące ochronie roślin i zwierząt; • wskazuje na sposoby wykorzystania przez człowieka odpadów pochodzenia roślinnego (np. kompostownik) • wskazuje na ekonomiczne aspekty domowej hodowli ziół; • opisuje zasadę działania elektrowni wodnej oraz wiatrowej; • wyjaśnia pojęcie suplementy diety i potrafi wskazać ich znaczenie dla organizmu; • wyjaśnia zastosowanie produktów pochodzenia roślinnego i zwierzęcego w diecie człowieka oraz wskazuje na korzyści stosowania naturalnych preparatów dla zdrowia; • wyjaśnia pojęcie implanty, protezy oraz potrafi wymienić podstawowe sposoby ich zastosowania; • Wymienia niektóre kraje/kontynenty, na których występują skrajne temperatury i rozumie występujące w nich czynniki utrudniające życie (w Afryce - upały, mało wody; na Grenlandii - wieczna zima, brak roślin);	• tworzy mapy ścieżek ekologicznych z opisem fauny i flory występującej na danym terenie; • układa scenariusze programu TV, krótkiej formy filmowej związanej z ekologią, ekonomią, techniką; • w grupie lub samodzielnie tworzy teksty do gazetki szkolnej z relacjami z wizyt w miejscach związanych z ekologią, ekonomią, techniką, rozwojem społecznym; • pisze teksty do kroniki klasowej z wyjść, uroczystości i zajęć ekologicznych, ekonomicznych; • układa instrukcje do doświadczeń przyrodniczych; • wyszukuje w tekście informacje dotyczące zdarzeń ekologicznych, pojęć ekonomicznych czy technicznych; • wskazuje logiczne związki między zdarzeniami ekologicznymi czy ekonomicznymi; • na podstawie literatury przygotowuje instrukcje opieki nad zwierzętami lub przewodnik hodowcy; • korzysta ze specjalistycznych źródeł wiedzy poświęconych tematyce ekologicznej, ekonomicznej, technicznej: tworzy rekwizyty z tworzywa przyrodniczego, tkanin i materiałów odpadowych; • wykonuje plakaty, ulotki o treściach ekologicznych, ekonomicznych, ilustruje gazetki, kronikę; • wykorzystuje odpady do komponowania prac; • wykorzystuje do przeprowadzania doświadczeń i eksperymentów produkty dostępne w domu oraz produkty ekologiczne; wykonuje doświadczenia związane z oczyszczaniem wody; • projektuje samodzielnie działania domowe służące ochronie środowiska tj. selektywna zbiórka odpadów; • wyjaśnia pojęcie kcal i zna	• urządzeń domowych (baterie - oszczędność, ekologia) • organizuje wystawę/aukcję/kiermasz wykonanych papierowych modeli origami; • bierze udział w akcjach dot. utrzymania porządku i czystości w miejscach publicznych np. sprzątania świata;
--	--	---



	dzienne zapotrzebowanie energetyczne organizmu dziecka i dorosłego; • przelicza wartość energetyczną poszczególnych produktów • prowadzi dziennik żywieniowy rodziny – określa jego prawidłowości; • z opakowań po produktach spożywczych konstruuje postać człowieka, budynek • Rysowanie figur geometrycznych w programie Paint, wypełnianie tych samych figur tą samą barwą; • Podczas spaceru/wycieczki dostrzega symetrię w świecie roślin i zwierząt; • układa opakowania po produktach spożywczych w seriach od największego do najmniejszego i odwrotnie posegregowane na papier, szkło i plastik; • tworzy „Grupowy kalendarz ekologa” i zaznacza (z podziałem na pory roku) jak może dbać o przyrodę w różnych częściach roku; • gospodaruje niepotrzebne kartony, pudełka, skrawki materiału, nakrętki do wykonania środków transportu (autobus, tramwaj, trolejbus, metro) i organizuje wystawę; Przygotowuje inscenizację teatralną związaną z ww. zawodami (przygotowują stroje, sprzęt ratowniczy, wystrój sceny wykorzystując niepotrzebne materiały przeznaczone do segregacji/przetworzenia - ekonomia/ekologia) • przygotowuje i przeprowadza wywiad z przedstawicielem służb mundurowych/medycznych; • projektowanie piktogramu z telefonami alarmowymi do wykorzystania, jako nadruk na koszulki; • haftuje/wykleja numery telefonów alarmowych i piktogramy; • wykonuje ramki z tektury/listawek/patyczków po lodach	
--	--	--



3. CELE SZCZEGÓŁOWE

	- lekarskich; - wykorzystuje dostępne materiały (papier, karton, drewno, materiały tekstylne, tworzywa sztuczne) do konstruowania przykładowej elektrowni; - projektuje wygląd baterii słonecznej; - projektuje elektrownie i uzasadnia jej umiejscowienie (np. elektrownię wodną blisko rzek); Uzasadnia konieczność oddania zużytych baterii w wyznaczone do tego miejsca; - potrafi ocenić skutki dla środowiska niewłaściwego składowania zużytych, starych baterii - potrafi właściwie zagospodarować/wykorzystać całości/pozostałości, skrawki materiałów papierniczych, tekstylnych, włókienniczych, tworzyw sztucznych itp. do zaprojektowania i wykonania kartek okolicznościowych/prezentów(np. fartuszek, rękawice) (dzień babci, mamy, kobiet, święta); - wykonuje konstrukcje np. biurka wykorzystując różne materiały, porównując je pod względem wytrzymałościowym, funkcjonalnym i finansowym; - z gotowych materiałów planuje rozmieszczenie wyposażenia swojego pokoju; - wskazuje, co należy zrobić ze zużytym sprzętem elektronicznym (zbiórki w szkołach/marketach/sklepach RTV/AGD) - szanuje sprzęt elektroniczny ze względu na wysokie koszty kupna/naprawy; - współuczestniczy/współorganizuje/angażuje się w akcje na rzecz promowania zdrowego stylu życia; - współuczestniczy w organizacji kiermaszy, loterii fantowych, w szkole promujących zdrowe jedzenie; - rozumie znaczenie zdrowego odżywiania się i konsekwencje chorób dla domowego budżetu;	
--	---	--



	• zna pojęcie kcal i zna dzienne zapotrzebowanie energetyczne organizmu dziecka i dorosłego • przelicza wartość energetyczną poszczególnych produktów • prowadzi dziennik żywieniowy rodziny – określa jego prawidłowości	
KOMPETENCJE PRZEDSIĘBIORCZE		
WIEDZA	UMIEJĘTNOŚCI	POSTAWY
• odczytuje informacje zawarte w wykresach, tabelach, diagramach, rozkładach jazdy itp.; • wypisuje blankiety nadawcze na paczkę, list polecony; • wie, że istnieje zawód nauczyciela muzyki/rytmiki/muzyka/piosenkarza, którego wykonywanie może wiązać się z otrzymywaniem pieniędzy; • wie, że autorzy tekstów i twórcy muzyki zarabiają pieniądze; • wie, na czym polega praca sprzedawcy w sklepie (układanie towaru na odpowiednie półki, liczenie pieniędzy, wydawanie reszty); • wie, że im większa odległość miejsca docelowego od domu, tym droższy będzie bilet/trzeba będzie zatankować więcej paliwa; • wymienia konsekwencje nieprzestrzegania zasad bezpieczeństwa przy obsłudze urządzeń elektrycznych bez opieki dorosłych (porażenie prądem - wizyta w szpitalu- koszty leczenia) uszkodzenie urządzenia, wymiana na nowy- dodatkowy koszt, zagrożenie pożarem- straty materialne; • wymienia konsekwencje wad postawy (koszty rehabilitacji, wizyty u lekarza)	• korzystając z usłyszanych instrukcji wykonuje eksperymenty i proste urządzenia techniczne; • zdaje relacje rówieśnikom z treści przeczytanych artykułów specjalistycznych np. w gazecie, czasopiśmie dla dzieci, książce popularnonaukowej; • tworzy tablice informacyjne zabytkowych miejsc, pomników przyrody itp.; • układa hasła reklamowe lub teksty do danej tematyki; • redaguje ogłoszenia wyrażające jego potrzeby i umożliwiające ich realizację na forum klasy w formie gazetki (kupię, sprzedam, zamienię); • korzysta z katalogu alfabetycznego autorów i haseł przedmiotowych; • konstruuje gry i zabawy na podstawie przeczytanych instrukcji i niewielkiej pomocy ze strony nauczyciela; • wymienia zasady tworzenia reklam; wskazuje występujące w nich proste techniki wpływu; • wskazuje logiczne związki między zdarzeniami ekologicznymi czy ekonomicznymi; • tworzy proste mapy, schematy i mapy myśli związane z życiem codziennym; • planuje i organizuje koncert muzyczny w swojej grupie, przygotowuje instrumenty muzyczne, tworzy plakat, ogłoszenie, zaproszenie;	• uzasadnia swoje wybory odpowiednimi argumentami; • bierze udział w organizowaniu wycieczki do ZOO, zbiera pieniądze na wyjazd, oblicza pieniądze potrzebne na zakup biletu; • ma świadomość, że za bilety na koncerty, płyty się płaci; • oszczędza pieniądze na wyjazdy wakacyjne (lato) i ferie zimowe (zima); • dba o swoje rzeczy tak, aby uniknąć niepotrzebnych wydatków na reperację, (gdy prognoza pogody przewiduje deszcz uprząta w zadaszone miejsce: hulajnogę, rower, deskorolkę i inne sprzęty); • podczas zakupów wybiera produkty o większej pojemności, a niższej cenie; • angażuje się w akcje ekologiczne promujące zmniejszenie emisji dwutlenku węgla do atmosfery; • dostrzega zależność między oszczędzaniem pieniędzy, a kupowaniem nowych rzeczy/wyjazdem na wakacje; • planuje ogródek przydomowy/przyszkolny; Stosuje segregację śmieci i recykling w życiu codziennym (zwraca uwagę innym domownikom); • bierze udział w konkursach ekologiczno- ekonomicznych • (wykorzystanie eko- śmieci) - reprezentuje klasę/szkołę; • potrafi samodzielnie zainicjować i przeprowadzić w gronie rówieśników ulubioną zabawę lub grę ruchową



3. CELE SZCZEGÓŁOWE

	• wyjaśnia zależność pomiędzy prowadzeniem doświadczeń a ich wpływem na rozwój społeczny, potrafi wskazać na kluczowe dla rozwoju cywilizacyjnego eksperymenty i ich określić ich znaczenie; • planuje i przeprowadza domowe doświadczenia ukierunkowane na oszczędzanie (ilość wody zaoszczędzona dzięki oszczędnemu jej użytkowaniu; oszczędność dzięki zastosowaniu żarówek energooszczędnych); • opisuje ekonomiczne możliwości wykorzystania zasobów poszczególnych krain geograficznych (turystyka, produkty regionalne); • projektuje dom/mieszkanie z zachowaniem symetryczności w ustawieniu pomieszczeń/mebli; • układa grę orientacyjną dla kolegów (np. podchody) używając w jej opisie kierunków poruszania się; • potrafi podać kierunek turyście do wybranego miejsca w swojej okolicy; • korzysta z wagi podczas zabaw z kolegami • układa z rodzicami plan wyjazdu na wakacje (trasa, przystanki); • samodzielnie potrafi zważyć produkty w sklepie na wadze elektronicznej; • potrafi skonstruować prostą wagę szalkową za pomocą patyka, dwóch woreczków i sznurka; • potrafi powiedzieć za ile minut podjedzie pociąg/autobus, kiedy będzie zaczynać się ulubiony program w telewizji; • odczytuje wybrane pozycje w programie telewizyjnym; • określa mechanizm powstawania długu; • bawi się w sklep i wchodzi w rolę sprzedawcy/kupującego; • odkłada ustaloną kwotę do Kładowego Konta; • podczas wyjścia do kina potrafi kupić bilet i przekąski, pamięta	• negocjuje na zasadzie win-win • zna swoje prawa, korzysta z nich i potrafi je obronić • bierze odpowiedzialność za swoje zadania w grupie • bierze odpowiedzialność za wspólny cel • komunikuje w grupie otwarcie swoje potrzeby i oczekiwania • rozwiązuje konflikty poszukując rozwiązań zadowalających strony konfliktu • w sytuacjach problemowych poszukuje rozwiązań • prosi o pomoc, gdy jej potrzebuje
--	---	---



	o stosowaniu zwrotów grzecznościowych; • potrafi samodzielnie zrobić proste zakupy; • zakłada w klasie Klasową Kasę Oszczędzania i planuje z kolegami, na co spożytkować zebrane pieniądze; • poznaje konsekwencje w razie zgubienia (akcja poszukiwawcza); • planuje trasę wycieczki rowerowej z uwzględnieniem bezpiecznego poruszania się po jezdni • planuje organizację wycieczki ze swojego miejsca zamieszkania w góry/nad morze z wykorzystaniem różnych środków transportu (ekonomia kontra luksus, ekologia kontra luksus); • poznaje metody zapobiegania skutkom zjawisk atmosferycznych (burza-piorunochron, ulewypowodzie- wał przeciwpowodziowy); • przewiduje nakład finansowy, jaki trzeba wnieść w przypadku ubezpieczenia mienia od zjawisk atmosferycznych/ nieszczęśliwych wypadków; • planuje właściwe gospodarowanie budżetem w celu wyposażenia własnego pokoju, planuje zakup określonej ilości materiałów; • poznaje kolejne etapy przygotowania, wytworzenia produktu z pomocą rówieśników (pieczenie ciasteczek, robienie kanapek, sałatek), wykonuje go a następnie organizuje kiermasz/ aukcję/ wystawę (zysk z kiermaszu wykorzystuje wg potrzeb klasy/grupy) Potrafi zaplanować remont własnego pokoju z wykorzystaniem określonych środków/ funduszy finansowych; • potrafi przestrzennie zagospodarować swój pokój (gra komputerowa); • przewiduje nakład finansowy, jaki trzeba wnieść w przypadku ubezpieczenia mienia:	
--	---	--



3. CELE SZCZEGÓŁOWE

	- wyraża swoje zdanie dotyczące obowiązkowego ubezpieczenia zdrowotnego, wymienia konsekwencje prawne i finansowe niestosowania się do przepisów ruchu drogowego (brak kasku- mandat, pobyt w szpitalu); współorganizuje mini-zawody sportowe - posługuje się klawiaturą dotykową, posługuje się klawiaturą ekranową, rysikiem; - potrafi wprowadzić hasło do portalu internetowego za pomocą klawiatury ekranowej; - potrafi uruchomić menu podręczne za pomocą rysika, manipulatora; - korzysta ze specjalistycznych gier edukacyjnych symulujących rzeczywistość; - korzysta z gry edukacyjnej do zarządzania budżetem domowym; - potrafi stworzyć animację komputerową; - potrafi stworzyć prostą animację komputerową składającą się z podstawowych figur geometrycznych; - potrafi stworzyć animacje zawierającą zdjęcia i własną grafikę lub podkład muzyczny; - samodzielnie, kreatywnie dodaje do rysunku efekty specjalne takie jak światłocienie, naświetlenia i efekty 3D.	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
WIEDZA	UMIĘTNOŚCI	POSTAWY
- wysłuchuje wypowiedzi osób z zaburzeniami komunikacyjnymi np. jękających się, z eholalią, głuchych itp. - śłucha opowiadań dotyczących odkryć i wynalazków, problemów ekologicznych i społecznych, a także życia ludzi w różnych rejonach świata i epokach; - opisuje postacie z bajek i baśni (w j. obcym); - potrafi wymienić znanych	- opisuje historyjki obrazkowe dotyczące sytuacji społecznych; - przeprowadza krótki wywiad z: ekologiem, informatykiem, konstruktorem robotów, leśnikiem itp. oraz osobą publiczną np. członkiem SU, Młodzieżowej Rady Miasta/ Gminy, lokalnym politykiem, działaczem itp. - w grupie lub samodzielnie tworzy teksty do gazetki szkolnej z relacjami z wizyt w miejscach	



muzyków, kompozytorów np. Chopina, Bacha, Vivaldiego; • zna wykonawców piosenek; • zna pojęcia zespół muzyczny, chór, solista, kapela ludowa; • wyjaśnia pojęcie regionalizmu i potrafi wskazać na jego przykłady • Podczas podróży z rodzicami rozpoznaje figury geometryczne umieszczone na znakach drogowych; • Wymienia konsekwencje nieodpowiedniego zachowania (uszczerbek na zdrowiu, utrata zdrowia, pobyt w szpitalu, zakup leków); • wymienia konsekwencje finansowe w razie zniszczenia mienia szkoły/ pływalni; • zna konsekwencje nieodpowiedniego zachowania (uszczerbek na zdrowiu, utrata zdrowia, pobyt w szpitalu, zakup leków);	związanych z ekologią, ekonomią, techniką, rozwojem społecznym; • układa scenariusze programu TV, krótkiej formy filmowej związanej z ekologią, ekonomią, techniką; • tworzy opis miejscowych legend, ważnych miejsc, zwyczajów; • tworzy teksty z użyciem języka np. historycznego, osadzonego w danym stylu lub epoce itp.; • znajduje odpowiedź na nurtujące pytania i problemy poprzez samodzielne sięganie do literatury; wymyśla zasady zabaw w oparciu o przeczytany tekst; • tworzy własny katalog ulubionych książek; • tworzy katalog dla własnej biblioteczki domowej; • tworzy albumy, zielniki, plakaty i inne użytkowe formy literackie; • wykonuje schemat sygnalizacji porozumiewania się w grupie podczas zajęć: czerwone ucho – cisza, zielone- rozmowa, zabawa (w j. obcym); • z papieru wykonuje projekt książki(w j. obcym); • tworzy anglojęzyczną bibliotekę klasową. • przygotowuje „wyrazową sałatkę” - układa wyrazy warzyw i owoców; • organizuje klasową restaurację, tworzy menu, poznaje wartość pieniądza, stosuje zwroty grzecznościowe; • wykonuje karteczki i opakowania do prezentów gwiazdkowych; • projektuje bilety na koncert swojego zespołu; • organizuje zabawę muzyczną lub rytmiczną z podziałem ról; uczestniczy w koncercie muzycznym; • wykonuje plan poziomy: pokoju, domu, klasy i szkoły z wykorzystaniem symboli graficznych; • potrafi zaprojektować wnętrze pomieszczenia i dokonać	
---	---	--



3. CELE SZCZEGÓŁOWE

	zagospodarowania ogrodu; • przygotowuje w zespole wernisaż sztuki; • projektuje makietę z wykorzystaniem znaków drogowych „Moja droga do szkoły” (praca zespołowa); • projektuje i wykonuje odbłaski na ubrania, rower, plecak itp.; • projektuje ubranie “Widoczny na drodze”; • zakłada konto na portalu społecznościowe, grupie dyskusyjnej, forum; • zakłada konto na portalu społecznościowym, grupie dyskusyjnej, forum pod nadzorem osoby dorosłej; • zakłada konto na portalu społecznościowym, grupie dyskusyjnej, forum, weryfikując podawane informacje pod kątem ingerencji w prywatność. W przypadku zbyt szczegółowych wymagań mogących zagrażać ochronie danych, potrafi podać fikcyjne dane pasujące do wzorca formularza	
--	--	--



EDUKACJA POLONISTYCZNA

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
KSZTAŁTOWANIE UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNYCH			
- słucha wypowiedzi rówieśników i dorosłych; - rozumie wypowiedzi rówieśników i dorosłych;	- rozumie polecenia, instrukcje i objaśnienia; - wysłuchuje osobę mówiącą do końca jej wypowiedzi;	rozumie złożone i wieloetapowe polecenia, instrukcje i objaśnienia;	- korzystając z usłyszaných instrukcji wykonuje eksperymenty i proste urządzenia techniczne; - wysłuchuje informacji z różnych źródeł dotyczących ekologii i ekonomii; - wysłuchuje wypowiedzi osób z zaburzeniami komunikacyjnymi np. jękających się, z echolalią, głuchych itp.
słucha krótkich tekstów literackich;	- słucha różnych form wypowiedzi: tekstów literackich, nagrań audio, bajek, plików muzycznych; - wysłuchuje informacji zawartych w słownikach, encyklopediach, objaśnień niezrozumiałych słów;	słucha tekstów zawierających słownictwo szersze niż związane z życiem codziennym dziecka, np. techniczne, archaizmy, neologizmy, itp.;	słucha opowiadań dotyczących odkryć i wynalazków, problemów ekologicznych i społecznych, a także życia ludzi w różnych rejonach świata i epokach;
- zapytany wypowiada się na tematy związane ze swoim życiem codziennym; - bez wsparcia nauczyciela komunikuje swoje podstawowe potrzeby i odczucia; - odpowiada na proste pytania dotyczące rysunków i ilustracji; - udziela prostej ustnej odpowiedzi na postawione pytania, układa pytania do konkretnej sytuacji;	- zapytany wypowiada się na temat zadany przez nauczyciela; - komunikuje swoje potrzeby dorosłym; - opisuje rysunki i ilustracje; - prawidłowo porozumiewa się z rówieśnikami w zespole zadaniowym; - udziela prostej ustnej odpowiedzi na postawione pytania, odpowiada pełnym zdaniem; - krótko streszcza przebieg najważniejszych wydarzeń przedstawionych w tekście literackim lub opowieści; - buduje krótkie i proste opowiadania według własnego pomysłu,	- buduje samodzielnie wypowiedzi na podany temat, potrafi je wypowiedzieć bez zachęty ze strony nauczyciela; - komunikuje swoje potrzeby rówieśnikom i dorosłym; - szczegółowo opisuje rysunki i ilustracje uwzględniając związki przyczynowo skutkowe; - udziela złożonej ustnej odpowiedzi na postawione pytania, - buduje wypowiedź o złożonej składni; - buduje kilkuzdaniową wypowiedź: krótkie opowiadanie, opis, życzenia i zaproszenie;	- pełni rolę członka zespołu i/lub lidera; - opisuje historyjki obrazkowe dotyczące sytuacji społecznych; - przeprowadza krótki wywiad z: ekologiem, informatykiem, konstruktorem robotów, leśnikiem itp. oraz osobą publiczną np. członkiem SU, Młodzieżowej Rady Miasta/ Gminy, lokalnym politykiem, działaczem itp. - zdaje relacje rówieśnikom z treści przeczytanych artykułów specjalistycznych np. w gazecie, czasopiśmie dla dzieci, książce popularno - naukowej;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

	• podaje własne lub alternatywne zakończenie przeczytanego lub wysłuchanego tekstu; • stosuje właściwy akcent wyrazowy, pauzy i intonację zdania;		• uzasadnia swoje wybory odpowiednimi argumentami;
• odpowiada na proste pytania dotyczące postępowania bohaterów tekstów lub ilustracji;	• tworzy krótkie wypowiedzi, w których ocenia postępowanie bohaterów prostych tekstów lub ilustracji;	• tworzy rozbudowane wypowiedzi, w których uwzględnia intencje i zachowanie bohaterów na podstawie przeczytanych tekstów lub ilustracji, itp.; • uzasadnia swoje opinie dotyczące podobania się lub niewybranych utworów literackich;	• objaśnia sposób działania samodzielnie skonstruowanych lub zbudowanych urządzeń i doświadczeń; • wcielając się w rolę kupca/sprzedawcy zachęca innych do nabycia lub skorzystania z towaru, wyrobów, które oferuje;
• adekwatnie używa prostego słownictwa w sytuacjach codziennych;	• używa nowych słów w codziennych sytuacjach szkolnych i domowych; • pyta o znaczenie niezrozumiałych słów; • poszukuje wyjaśnień znaczeń nowych wyrazów i zwrotów;	• potrafi wyjaśnić nowe słowa i zwroty, których się nauczył; używa ich w różnorodnych sytuacjach życiowych, np. także podczas wycieczek, spotkań, uroczystości szkolnych, rozmów z nieznanymi itp.;	• używa słów związanych z techniką, ekologią i ekonomią, zna ich znaczenie; • tworzy definicje nowopoznanych słów związanych z ekologią lub techniką;
• używa zwrotów określających stosunki przestrzenne i czasowe;	• podaje wyrazy bliskoznaczne do podanego słowa;	• tworzy rodziny wyrazów;	• tworzy rodziny wyrazów dla pojęć związanych z ekologią lub techniką;
• używa form grzecznościowych: proszę, dziękuję, przepraszam, dzień dobry, do widzenia w stosunku do osób ze swojego otoczenia (rówieśników i dorosłych);	• używa form grzecznościowych w miejscach publicznych takich jak sklep, biblioteka, komunikacja miejska, apteka, przychodnia itp. • dostosowuje ton głosu do sytuacji;	• stosuje słowa odpowiednio do sytuacji i intencji wypowiedzi: przepraszam, proszę, dziękuję, odmawiam, nie zgadzam się w stosunku do osób znanych i obcych;	• umie wyrazić swoje zdanie, nawet sprzeczne ze zdaniem rozmówcy, w sposób kulturalny; • intonuje wypowiedź w zależności od emocji;
• recytuje krótkie wiersze, piosenki, fragmenty prozy z pamięci;	• recytuje krótkie wiersze piosenki, fragmenty prozy z pamięci z uwzględnieniem interpunkcji;	• recytuje wiersze piosenki, fragmenty prozy z pamięci z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji;	
• bierze udział w prostych zabawach dramowych i teatralnych;	• bierze udział w odgrywaniu sytuacji dramowych dotyczących złożonych zachowań	• samodzielnie kończy odgrywaną rolę dopowiadając zakończenie;	• odgrywa sytuacje dotyczące ekologii, ekonomii, ochrony przyrody, techniki;



• Ilustruje mimiką, gestem, ruchem zachowania bohatera literackiego lub wymyślnego; • Wie, czym jest rekwizyt, wykorzystuje go w odgrywanej sytuacji;	• społecznych; • wciela się w role teatralnych bohaterów odzwierciedlając ich uczucia i zachowania;	• dobiera odpowiednie rekwizyty do określonych ról;	• społecznych; • wciela się w role teatralnych bohaterów odzwierciedlając ich uczucia i zachowania;
NABYWANIE I DOSKONALENIE TECHNIKI CZYTANIA			
• rozpoznaje głoskę, literę, sylabę, wyraz, zdanie; • wskazuje wyrazy w zdaniu i zdania w tekście; • wskazuje głoski oraz sylaby w wyrazie; • dokonuje analizy i syntezy sylabowej, głoskowej i literowej wyrazów; • rozpoznaje samogłoski i spółgłoski w wyrazie; • rozpoznaje zdania oznajmujące, pytające i rozkazujące;	• rozpoznaje wyrazy będące nazwami rzeczy, czynności, cech, zjawisk; • wskazuje wyrazy dźwiękonaśladowcze;	• wskazuje rzeczownik, czasownik i przymiotnik w zdaniu; • określa liczbę i rodzaj czasownika; • poprawnie łączy rzeczownik z czasownikiem w liczbie i rodzaju; • stosuje przymiotnik w odpowiedniej liczbie i rodzaju; • poprawnie stosuje i zapisuje przyimki; • wskazuje i stosuje liczebnik;	• odszukuje w tekstach specjalistycznych części mowy dotyczące tematyki ekologicznej, technicznej, ekonomicznej;
• odczytuje proste rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy; • odczytuje wszystkie znaki alfabetu; • czyta i rozumie wyrazy i krótkie teksty; • czyta krótkie teksty z uwzględnieniem kropki, pytajnika i wykrzyknika na końcu zdania; • czyta głośno teksty z pomocą nauczyciela;	• posługuje się kolejnością alfabetyczną liter; potrafi wykorzystać tę wiedzę np. podczas używania słownika lub encyklopedii; • płynnie czyta proste teksty z przygotowaniem; • czyta głośno i cicho proste teksty; • czyta krótkie teksty literackie, w tym wiersze, baśnie i opowiadania, z uwzględnieniem interpunkcji; • czyta proste teksty z podziałem na role;	• płynnie czyta teksty literackie w tym wiersze, baśnie i opowiadania z uwzględnieniem znaków interpunkcyjnych i intonacji; • czyta proste teksty z podziałem na role, z uwzględnieniem interpunkcji i intonacji; • odczytuje informacje z różnych źródeł, np. gazet, słowników, encyklopedii, książek itd.;	• odczytuje informacje zawarte w wykresach, tabelach, diagramach, rozkładach jazdy itp.; • rozpoznaje symbole ekologiczne np. logo fundacji i organizacji zajmujących się ochroną środowiska, recyklingiem itp.; • wyjaśnia znaczenie skrótów oraz nazw związanych z ekologią, ekonomią, techniką, działalnością charytatywną np. LOP, NFOŚ, GREENPEACE, UNESCO, FISE, PCK, TP-DiM, OŚP, itp.
NABYWANIE I DOSKONALENIE UMIEJĘTNOŚCI PISANIA			
• chwytą prawidłowo przybory piśmienne; • kreśli szlaczki litero podobne;	• zachowuje kształt, proporcje i płynność pisma przy jednoczesnym wzroście tempa pisanja;	• systematycznie kontroluje poprawność swojego zapisu z zasadami ortografii i interpunkcji;	• wypisuje blankiety nadawcze na paczkę, list polecony; • wypisuje blankiety



4. TREŚCI PROGRAMOWE

• kreśli szlaczki litero podobne; • pisze wszystkie litery po śladzie i samodzielnie; • zachowuje proporcje i rozmieszczeniem liter w liniaturze; • pisze estetycznie i kaligraficznie; • poprawnie łączy litery w wyrazach; • pisze wyrazy z dwuznakami i znakami miękkich; • poprawnie pisze wyrazy wielką literą;	• zapisuje zdania w sposób poprawny gramatycznie; • stosuje podstawowe zasady interpunkcji i ortografii; • podejmuje próby samokontroli w zakresie zgodności pisanego tekstu z oryginałem przy przepisywaniu; • prawidłowo zapisuje wyrazy z utratą dźwięczności na końcu wyrazu; • prawidłowo zapisuje samogłoski „ą” i „ę” w różnych pozycjach w wyrazie; • stosuje znaki interpunkcyjne: przecinek, kropkę, dwukropek, pytajnik, wykrzyknik; • prawidłowo dzieli wyraz na sylaby przy przenoszeniu go do kolejnej linijki;	• używa podstawowych skrótów; • odnajduje błędy w tekście;	• nadawcze na paczkę, list polecony; • tworzy mapy ścieżek ekologicznych z opisem fauny i flory występującej na danym terenie; • tworzy tablice informacyjne zabytkowych miejsc, pomników przyrody itp.; • układa hasła reklamowe lub teksty do danej tematyki;
• przepisuje wyrazy i krótkie zdania; • podpisuje ilustracje krótkimi wyrazami i zdaniami; • pisze z pamięci krótkie zdania;	• pisze zdania z pamięci i ze słuchu; • układa wraz z nauczycielem i zapisuje kilkudziesięciu wypowiedzi na podany temat; • zapisuje dialog; • pisze proste prace bez pomocy nauczyciela w klasie;	• korzysta z różnych form wypowiedzi pisemnej i umie je zredagować: list, życzenia, zaproszenie, zawiadomienie, notatka, opowiadanie, opis; • pisze proste prace pisemne w domu;	• układa scenariusze programu TV, krótkiej formy filmowej związanej z ekologią, ekonomią, techniką; • w grupie lub samodzielnie tworzy teksty do gazetki szkolnej z relacjami z wizyt w miejscach związanych z ekologią, ekonomią, techniką, rozwojem społecznym; • redaguje ogłoszenia wyrażające jego potrzeby i umożliwiające ich realizację na forum klasy w formie gazetki (kupię, sprzedam, zamienię); • tworzy opis miejscowych legend, ważnych miejsc, zwyczajów; • tworzy ulotkę wyborczą reklamującą jego, jako kandydata do samorządu klasowego;



			• pisze teksty do kroniki klasowej z wyjść, uroczystości i zajęć ekologicznych, ekonomicznych; • zapisuje przepisy kulinarne uwzględniając składniki i sposób wykonania; • układa instrukcje do doświadczeń przyrodniczych; • tworzy teksty z użyciem języka np. historycznego, osadzonego w danym stylu lub epoce itp.;
NABYWANIE I ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI KORZYSTANIA Z INFORMACJI I CZYTANIA ZE ZROZUMIENIEM			
• odszukuje wskazane przez nauczyciela litery, sylaby i wyrazy; • wstawia prawidłowy wyraz w luki; • dobiera zdania do treści ilustracji; • wykonuje proste polecenia jednowyrazowe;	• wybiera jedno prawidłowe spośród zdań, jako podpis do ilustracji; • odszukuje w tekście proste informacje; • z pomocą nauczyciela wyjaśnia proste związki frazeologiczne i przysłówia; • wykonuje polecenia jednozdaniowe ;	• odszukuje w tekście odpowiedzi na zadane pytania i popiera je fragmentem tekstu; • zapisuje prawidłowe odpowiedzi na przeczytane pytania; • dobiera w parę pytania i odpowiedzi; • buduje dialog z przedstawionych zdań; • wyszukuje w tekście fragmenty, które można zilustrować; • na podstawie przeczytanych tekstów potrafi wyjaśnić proste zjawiska, pojęcia, definicje; • wykonuje polecenia złożone; • wyszukuje najciekawsze lub najładniejsze fragmenty według własnego uznania; • wyszukuje w różnych tekstach podobne zdarzenia lub postacie;	• wyjaśnia, czym zajmują się osoby wykonujące zawód ekologa i maklera oraz na czym polega ich praca; • korzysta z katalogu alfabetycznego autorów i haseł przedmiotowych; • konstruuje gry i zabawy na podstawie przeczytanych instrukcji i niewielkiej pomocy ze strony nauczyciela; • wymienia zasady tworzenia reklam; wskazuje występujące w nich proste techniki wpływu;
• na podstawie przeczytanego tekstu rozróżnia zdarzenia realne od fikcji;	• wskazuje proste i podstawowe zwroty poetyckie; • wskazuje głównego bohatera, narratora,	• tworzy krótkie formy poetyckie; • wskazuje informacje dotyczące bohaterów, wydarzeń, czasu i	• wyszukuje w tekście informacje dotyczące zdarzeń ekologicznych, pojęć ekonomicznych czy technicznych;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

- określa nastrój czytane- go utworu; - na podstawie przeczyta- nego tekstu wskazuje na związki przyczynowo – skutkowe i wyjaśnia zachowania bohatera;	- miejsce i czas akcji utworów; - porządkuje i uzupełnia plan wydarzeń; - krótko streszcza prze- bieg utworu; - wskazuje zwrotkę, re- fren, rym; - rozpoznaje gatunki lite- rackie takie jak wiersz, opowiadanie, baśń; - wskazuje w tekście fragmenty o różnym nastroju, np. humory- styczne, wzruszające, smutne, budzące strach;	- wydarzeń, czasu i miej- sca akcji utworu; - wyróżnia postacie pierwszo- i drugopla- nowe oraz bohaterów pozytywnych i nega- tywnych; - samodzielnie tworzy plan wydarzeń; - wyodrębnia myśl prze- wodnią lub morał pro- stego utworu; - wskazuje różnice mię- dzy prozą a poezją;	- wyszukuje w tekście informacje dotyczące zdarzeń ekologicznych, pojęć ekonomicznych czy technicznych; - wskazuje logiczne związki między zdarze- niami ekologicznymi czy ekonomicznymi; - na podstawie literatury przygotowuje instrukcje opieki nad zwierzętami lub przewodnik hodow- cy;
potrafi odnaleźć kon- kretną stronę w książce;	- korzysta z informacji zawartych w książkach popularnonaukowych i czasopismach dla dzie- ci; - wskazuje autora, tytuł ilustratora, wydawnic- two konkretnej książki;	- korzysta z prostych in- formacji zawartych w prasie, czasopismach, encyklopediach, słow- nikach (w tym ortogra- ficznym), na stronach internetowych; - odszukuje i weryfikuje tą samą informację, w co najmniej dwóch źró- dłach;	- tworzy proste mapy, schematy i mapy myśli związane z życiem co- dziennym; - korzysta ze specjali- stycznych źródeł wie- dzy poświęconych te- matyce ekologicznej, ekonomicznej, tech- nicznej;

KSZTAŁTOWANIE GOTOWOŚCI EMOCJONALNO-MOTYWACYJNEJ DO KOMUNIKOWANIA SIĘ Z INNYMI ORAZ ZAINTERESOWANIE CZYTANIEM I DZIEŁEM LITERACKIM

- z zainteresowaniem słu- cha utworów literackich i ogląda spektakle, filmy i bajki, a także śledzi przebieg słuchowisk; - w miarę swoich moż- liwości czyta lektury wskazane przez nauczy- ciela; - uczestniczy w spotka- niach z twórcami lite- rackimi i propagatorami czytelnictwa; - samodzielnie wymyśla historie lub alternatyw- ne zakończenia znanych opowieści;	- podczas lekcji czyta utwory literackie wska- zane przez nauczycie- la, wskazuje, czy dany tekst odpowiada jego zainteresowaniom czy- telniczym; - na prośbę nauczyciela opowiada o przeczyta- nych przez siebie tek- stach; - z zaproponowanego przez nauczyciela reper- tuaru wybiera te teksty, które najbardziej odpo- wiadają jego zaintereso- waniom;	- samodzielnie wybiera i czyta teksty literackie zgodnie z własnymi upodobaniami; - opowiada w gronie ró- wieśników o najciekaw- szych przeczytanych przez siebie tekstach;	- znajduje odpowiedź na nurtujące pytania i problemy poprzez sa- modzielne sięganie do literatury; - uczestniczy w akcjach propagujących czytel- nictwo wśród dzieci przedszkolnych i młod- szych dzieci; - wymyśla zasady zabaw w oparciu o przeczyta- ny tekst;
odwiedza bibliote- kę i wypożycza z niej książki, oddaje we	systematycznie korzy- sta z biblioteki wypoży- czając z niej potrzebne,	orientuje się w gatun- kach literackich, rodza- jach książek dostępnych	- tworzy własny katalog ulubionych książek; - tworzy katalog dla



właściwym terminie;	wskazane albo polecane przez nauczyciela/ osobę dorosłą/rówieśnika książki;	w bibliotece; jest świadomy bogactwa literatury; • korzysta z czasopism dostępnych dla dzieci;	własnej biblioteczki domowej; • pożycza książki rówieśnikom; • tworzy albumy, zielniki, plakaty i inne użytkowe formy literackie;
• korzystając z książek dba o czystość rąk; • szanuje książki i dba o ich stan i wygląd;	• czytając przyjmuje prawidłową pozycję ciała oraz dobiera oświetlenie;	• wyznacza odpowiednie miejsce dla książek w klasie i domu, segreguje według np. tematyki, odkłada książki na swoje miejsce; • dba o estetyczny wygląd podręcznika, ćwiczeń, okłada je samodzielnie;	• motywuje rówieśników do poszanowania książek;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

JĘZYK OBCY NOWOŻYTNY

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
JA			
- wita się i żegna; - stosuje zwroty grzecznościowe; - nazywa i rozróżnia spośród podanych ilustracji części twarzy: nos, oko, ucho, usta, włosy; - nazywa części ciała np.: nogi, ramiona, głowę, stopy, palce, dłonie, szyję. Śpiewa piosenki nt. części ciała; - podaje informacje dotyczące wyglądu osób na obrazku; - wymienia, w co on i inni są ubrani np.: sukienka, spodnie, koszulka, buty, kapelusz- czapka;	- przedstawia się; - pyta o imię i wiek; - rozróżnia formy powitań, pożegnań; - nazywa szczegółowe części ciała; - używa przymiotników określających wygląd ubrań swoich i innych; - formuluje proste zdania;	- przedstawia się, pyta o imię i wiek, mówi o sobie; - reaguje na pytania dotyczące imienia, wieku; - używa zwrotów grzecznościowych; - zadaje pytania odnośnie opracowywanego tematu;	- wita się i żegna z gośćmi w klasie, z Panią w sklepie; - dziękuje za wykonane zakupy;
MOJE ZABAWY			
- nazywa podstawowe kolory np.: czerwony, niebieski, zielony, żółty. Śpiewa stosowne piosenki; - łączy podstawowe wyrazy z obrazkami; - wymienia i rozróżnia nazwy zabawek np.: piłka, samolot, lalka, pluszowy miś, latawiec, samochód; - wskazuje figury geometryczne np.: trójkąt, koło, kwadrat;	- wymienia ponadpodstawowe kolory; - wymienia nazwy innych zabawek; - rozumie tekst nieskomplikowanego opowiadania;	wyjaśnia teksty nagrań dotyczących kolorów;	- opisuje postacie z bajek i baśni; - wykonuje schemat sygnalizacji porozumiewania się w grupie podczas zajęć: czerwone ucho – cisza, zielone-rozmowa, zabawa; - wymienia się swoimi zabawkami z innymi;
MOJA SZKOŁA			
- wymienia nazwy podstawowych przyborów szkolnych np.: książka, długopis; - czyta za zrozumieniem proste wyrazy;	- wymienia dodatkowe przybory szkolne; - nazywa przedmioty szkolne; - stosuje liczbę mnogą do podanych przymiotników;	- podaje nazwy przyborów szkolnych, które posiada, a których nie; - opisuje proste czynności szkolne;	- z papieru wykonuje projekt książki; - tworzy anglojęzyczną bibliotekę klasową;



MÓJ DOM			
- wymienia i używa nazw pomieszczeń w domu np.: salon, sypialnia, kuchnia, łazienka; - nazywa meble np.: stół, krzesło, łóżko i przedmioty w domu okno, drzwi; - używa podstawowych przyimków np.: na, pod, w;	- wymienia inne meble oraz pomieszczenia w domu; - opisuje swój pokój posługując się odpowiednimi przyimkami i zwrotami;	- wymienia pomieszczenia w domu oraz meble występujące w poszczególnych pomieszczeniach; - opisuje wygląd domu umieszczonego na ilustracji używając odpowiednich przyimków i określeń stron; - nazywa sprzęty znajdujące się w domu;	- zabawa w stolarza – projektuje wybrany mebel; - zestawia powstałe meble w jeden wspólny projekt domu;
INNI I JA			
- opisuje twarze, używając nazwy przynajmniej jednej części twarzy i przynajmniej jednego koloru np.: mój czerwony nos; - przedstawia emocje, nastroje. Nazywa podstawowe np.: stany emocjonalne: zły, wesoły, smutny	- wymienia szczegółowe części twarzy; - opisuje wygląd innych z zastosowaniem odpowiednich wyrażen;	- wymienia nazwy członków rodziny; - tworzy drzewo genealogiczne; - rysuje i opisuje członków swojej najbliższej rodziny; - nazywa kraje; opisuje życie rówieśników i swoje oraz miejsce, z którego pochodzi;	oglądając bajkę wczuwa się w sytuacje osób odczuwających różne emocje, rozwija poczucie empatii i wsparcia dla osób cierpiących;
ŻYCIE CODZIENNE			
wymienia dni tygodnia;	- wymienia dni tygodnia; - potrafi nazwać godzinę na zegarze;	- wymienia dni tygodnia oraz nazywa miesiące; - wpisuje odpowiednie liczby na tarczy zegara; - wymienia pory roku, opisuje podstawowe zjawiska zachodzące w przyrodzie w ciągu roku; - nazywa dyscypliny sportowe; - opisuje uczestników zawodów. Ulubione dyscypliny sportowe; - wymienia niebezpieczne dyscypliny sportowe;	projektuje zegar, na którym wyznacza czas w różnych krajach;
ŚWIAT ZWIERZĄT			
nazywa zwierzęta np.: żyrafę, słonia, hipopotama, zebra, nosorożca,	wymienia nazwy innych zwierząt;	wymienia nazwy zwierząt domowych i hodowlanych;	bierze udział w organizowaniu wycieczki do ZOO, zbiera pieniądze



4. TREŚCI PROGRAMOWE

• konia, kota, psa, królika; • rozpoznaje zwierzęta po tropach • słucha nagrań audio, wyjaśnia je;	• opisuje zwierzęta, używając odpowiednich przymiotników;	• opisuje zwierzęta, ich części ciała, oraz miejsce, w którym żyją;	• bierze udział w organizowaniu wycieczki do ZOO, zbiera pieniądze na wyjazd, oblicza pieniądze potrzebne na zakup biletu;
JEDZENIE I ZDROWIE			
• nazywa produkty spożywcze np.: chleb, jajko, jabłko, banan, gruszka, mleko, pomarańcza, ser, woda, kurczak, pizza, spaghetti, lody; • używa zwrotu: lubię lub nie lubię;	• nazywa inne produkty spożywcze i dania; • prosi o jedzenie lub picie; • wymienia i stosuje zasady kulturalnego zachowania się przy stole;	• nazywa produkty spożywcze; • wymienia potrawy oraz ich skład. Pyta i podaje nazwy potraw, które lubi, a których nie.; • podaje nazwę swojej ulubionej potrawy; • opisuje zasady zdrowego odżywiania;	• przygotowuje „wyrazową sałatkę” (układa wyrazy warzyw i owoców); • organizuje klasową restaurację, tworzy menu, poznaje wartość pieniędzy, stosuje zwroty grzecznościowe;
MOJE OTOCZENIE			
• określa miejsce swojego zamieszkania;	• nazywa swój kraj; • nazywa inne kraje; • nazywa przykładowe instytucje użyteczności publicznej;	• formułuje proste zdania związane z wypoczynkiem wakacyjnym; • wymienia nazwy środków transportu i łączy je z ilustracjami; • potrafi poprowadzić krótki dialog;	
LICZBY W MOIM ŻYCIU			
• posługuje się liczebnikami od 1 do 15;	• posługuje się liczebnikami do 20;	• posługuje się liczebnikami do 100. tworzy liczebniki porządkowe;	• wykonuje proste działania matematyczne;
ŚWIĘTA			
• wymienia podstawowe rzeczowniki dotyczące świąt Bożego Narodzenia, Wielkanocy. Nazywa te święta;	• wymienia więcej rzeczowników dotyczących świąt Bożego Narodzenia, Wielkanocy. Nazywa te święta; • śpiewa kolędę; • opisuje zwyczaje i tradycje związane ze świętami w innych krajach;	• wymienia zwyczaje i potrawy dotyczące świąt Bożego Narodzenia, Wielkanocy; • składa życzenia z okazji Świąt;	• wykonuje karteczki i opakowania do prezentów gwiazdkowych;



EDUKACJA MUZYCZNA

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
TREŚCI DO REALIZACJI W ZAKRESIE ODBIORU MUZYKI			
- rozpoznaje melodię znanej piosenki; - z uwagą słucha wybranych utworów muzycznych, podejmuje próby ich rozpoznania; - śpiewa piosenki indywidualnie z dziecięcego repertuaru; - wykonuje ilustracje do wysłuchanej muzyki; - akompaniuje na instrumentach perkusyjnych do prostych piosenek; - uczestniczy w koncertach muzycznych, na których potrafi kulturalnie się zachować; - rozpoznaje hymn narodowy, wie jak należy się zachować podczas śpiewania lub słuchania hymnu; - określa dynamikę piosenki - głośna, cicha; - określa tempo piosenki - wesoła, smutna, szybka, wolna;	- śpiewa piosenki indywidualnie i zespołowo z zastosowaniem zmian tempa; - wyraża w trakcie piosenek i zabaw charakter muzyki poprzez płasy i taniec; - rozdziela wybrane układy taneczne i potrafi je zatańczyć; - rozpoznaje zmianę tempa i dynamiki utworu naśladuje je ruchem ciała; - rozdziela podstawowe znaki notacji muzycznej (metrum, klucz wiolinowy, cała nuta, półnuta, ćwierćnuta, pauza); - wykonuje podstawowe kroki tańców narodowych (krakowiak, polka);	- śpiewa piosenki ze słuchu, indywidualnie i zbiorowo, z zastosowaniem; - zmian tempa, artykulacji i dynamiki; - gra proste melodie ze słuchu lub z wykorzystaniem nut; - gra proste rytmy na instrumentach perkusyjnych; - rozpoznaje kolejne dźwięki gamy i potrafi je zaśpiewać; - inscenizuje za pomocą ruchu zabawy i piosenki przy muzyce; - interpretuje zmiany dynamiczne słuchanych utworów; - potrafi za pomocą znaków notacji muzycznej zapisać prosty rytm; - w słuchanych utworach wyróżnia głosy męskie i żeńskie (sopran, bas); - rozpoznaje brzmienie niektórych instrumentów melodycznych i perkusyjnych (gitara, fortepian, skrzypce, bęben); - rozpoznaje podstawowe formy muzyczne: AB, ABA; - śpiewa z pamięci hymn narodowy; - tańczy podstawowe kroki, np. krakowiaka, polki lubelskiej, poloneza;	- potrafi wymienić znanych muzyków, kompozytorów np. Chopina, Bacha, Vivaldiego; - zna wykonawców piosenek; - zna pojęcia zespół muzyczny, chór, solista, kapela ludowa; - organizuje zabawę muzyczną lub rytmiczną z podziałem ról; - projektuje bilety na koncert swojego zespołu; - pełni w zabawie muzycznej różne role np. solista, dyrygent; - uczestniczy w koncercie muzycznym mając świadomość, że bilety na koncert są płatne;
UMIEJĘTNOŚCI W ZAKRESIE TWORZENIA MUZYKI			
- wie, że muzykę można zapisać i odtworzyć; - zna nazwy prostych instrumentów	interpretuje ruchem zmiany dynamiczne i rytmiczne słuchanych utworów;	tworzy własny akompaniament do wybranych piosenek i zabaw;	wie, że autorzy tekstów i twórcy muzyki za swoją pracę otrzymują pieniądze;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

perkusyjnych (grzechotka, bębenek, trójkąt); • potrafi wydobyć dźwięki na instrumentach perkusyjnych;	• potrafi reagować na zmiany wysokości dźwięku; • umie wyklaskać rytm melodii; • akompaniuje do piosenek i zabaw; • wykonuje improwizacje głosowe i na instrumentach według określonych zasad; • wykonuje ilustracje muzyczne do wysłuchanych wierszy i opowiadań;	• tworzy improwizacje melodii do podanego tematu rytmicznego; • rozróżnia podstawowe elementy muzyki (melodia, rytm, wysokość dźwięku, akompaniament, tempo, dynamika); • gra na instrumentach proste rytmy i melodie ze słuchu;	• rozumie, co to są prawa autorskie i respektuje je; • ma świadomość, że za bilety na koncerty, płyty się płaci; • planuje i organizuje koncert muzyczny w swojej grupie, przygotowuje instrumenty muzyczne, tworzy plakat, ogłoszenie, zaproszenie;
--	--	--	--



EDUKACJA PLASTYCZNA

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
- kształtuje i rozwija świadome spostrzeganie i doświadczanie plastyczne w zakresie: barwy, linii, kształtu i faktury; - wykonuje prace plastyczne różnymi technikami, jako wyraz własnych obserwacji i przeżyć; - wykonuje ilustrację do wierszy i piosenek; - poznaje zabytki, pomniki w najbliższej miejscowości i nazywa je; - poznaje wybrane wytwory rzemiosła artystycznego i sztuki ludowej; - poznaje tradycję w środowisku rodzinnym i szkolnym; - stosuje określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych; - wykonuje proste rekwizyty np. lalkę, pacynkę i wykorzystuje je w małych formach teatralnych;	- spozstrzega kontrasty wartości wizualno – przestrzenne - grupy barw, linii, kształtu i faktury; - wypowiada się w wybranych technikach plastycznych na płaszczyźnie i w przestrzeni; - ilustruje sceny i sytuacje realne i fantastyczne inspirowane wyobraźnią, baśnią, opowiadaniem i muzyką; - ogląda wybrane dzieła sztuki i architektury: malarstwo, rzeźbę, grafikę; - tworzy proste dzieła z dziedziny sztuki ludowej; - poznaje tradycję w środowisku lokalnym, uczestniczy w życiu kulturalnym tego środowiska; - wykorzystuje narzędzia medialne dla wyrażania własnych inwencji twórczych; - konstruuje makiety obiektów z najbliższego otoczenia;	- dostrzega zmienne wzrokowo, jakości wizualne w zależności od otoczenia, w jakim występują; - tworzy prace plastyczne różnymi technikami, jako wyraz własnych przemyśleń i emocji; - tworzy dzieła sztuki wykorzystując różne środki inspiracji twórczości dziecięcej dyscypliny; - wykorzystuje określone dyscypliny sztuki (fotografię, film), rozróżnia gatunki filmowe; - upowszechnia kulturę w środowisku szkolnym, wskazując istnienie placówek kulturalnych; - wymienia nazwy zawodów związanych ze: malarstwem, rzeźbiarstwem, architekturą, scenografią, fotografią, projektowaniem, twórczością ludową oraz nazywa ich wytwory; - poznaje tradycje należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury; - korzysta z przekazów medialnych; - posiada wiedzę o prawach autora (ceni wytwory artystyczne cudze i własne); - realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu własnego wizerunku i otoczenia;	- wykonuje plan poziomu: pokoju, domu, klasy i szkoły z wykorzystaniem symboli graficznych; - potrafi zaprojektować wnętrze pomieszczenia i dokonać zagospodarowania ogrodu; - przygotowuje w zespole wernisaż sztuki; - tworzy rekwizyty z tworzywa przyrodniczego i tkanin i materiałów odpadowych; - wykonuje: plakaty, ulotki o treściach ekologicznych, ekonomicznych, ilustruje gazetki, kronikę; - wykorzystuje odpadów do komponowania prac;



EDUKACJA SPOŁECZNA

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
BUDOWANIE U DZIECKA OBRAZU WŁASNEJ OSOBY			
- wskazuje miejsce swojego zamieszkania (wieś czy miasto); - nazywa kraj swojego zamieszkania, narodowość, kontynent; - nazywa stolicę Polski; - wymienia instytucje, które znajdują się w najbliższym otoczeniu; - wskazuje i wymienia symbole narodowe takie jak flaga, godło; - rozpoznaje i zachowuje właściwą postawę podczas prezentacji polskiego hymnu; - opowiada, czym zajmuje się lekarz, strażak, policjant, nauczyciel itp.; - podaje zwięzłą informację o zdarzeniu służbom ratunkowym; - wymienia i wyjaśnia role i obowiązki członków rodziny, wykonuje swoje obowiązki domowe i szkolne; - rozmawia na tematy związane z życiem rodzinnym; - pozdrawia sąsiadów bliskich i dalekich; - opisuje tradycje i zwyczaje ludowe; - wymienia swoje zalety i umiejętności;	- orientuje się w rolach społecznych pełnionych przez ważne osoby; - w miarę swoich możliwości wywiązuje się ze swoich obowiązków; - opisuje swoje prawa i obowiązki w rodzinie i społeczności szkolnej; - reaguje na potrzeby członków rodziny; - wie, że wszyscy ludzie mają równe prawa; - przedstawia wybrane tradycje swojej rodziny/miejscowości; - korzysta z urządzeń domowych stosując zasady bezpieczeństwa; - wymienia zabytki w swojej miejscowości; - zna swoje słabe strony i podejmuje wysiłki w celu ich pokonania;	- rozpoznaje hymn Unii Europejskiej; - opisuje wybrane wydarzenia z historii swojej miejscowości; - wymienia najważniejsze zabytki w swoim kraju i opisuje poznane przez siebie; - zna i szanuje symbole mające szczególne znaczenie dla swojej rodziny, szkoły, miejscowości, ojczyzny; - zna walutę swojego kraju; - wymienia zalety innych osób w klasie; - zapoznajanie z tradycjami Europy; - zna nazwy kontynentów; - wie co to znaczy być Europejczykiem; - wie, czym zajmuje się ekologia; - wie, jakie są żywioły; - nawiązuje kontakty z osobami innej narodowości; - dostrzega własną odrębność i niepowtarzalność; - zna walutę swojego kraju; - wymienia zalety innych osób w klasie;	- zapoznajanie z tradycjami Europy; - zna nazwy kontynentów; - wie, co to znaczy być Europejczykiem; - wie, czym zajmuje się ekologia; - wie, jakie są żywioły; - nawiązuje kontakty z osobami innej narodowości; - dostrzega własną odrębność i niepowtarzalność; - zna cechy niezbędne do osiągnięcia sukcesu; - zna swoje mocne i słabe strony; - zna walutę Unii Europejskiej;
UCZENIE ROZPOZNAWANIA, NAZYWANIA, OKAZYWANIA EMOCJI			
- rozpoznaje (po mimice) i nazywa podstawowe uczucia: strach, złość, smutek, radość; - słucha ze zrozumieniem wypowiedzi innych;	- rozumie, co znaczy odwaga, mądrość, prawda, pomoc; - jest wytrwały w pokonywaniu trudności; - potrafi samodzielnie pracować;	- wie, że są uczucia przyjemne i nieprzyjemne; - umie radzić sobie ze złością; - potrafi rozwiązywać problemy bez użycia przemocy i agresji;	- potrafi łagodzić sytuacje konfliktowe w grupie rówieśników; - potrafi być empatyczny; - zachęca do współpracy inne dzieci;



w kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy/innych w szkole, w domu, na ulicy;			
UCZENIE ZASAD FUNKCJONOWANIA W GRUPIE			
- umie nawiązać kontakt z rówieśnikami; - umie pracować w parach; - bawi się w grupie, dostosowując się do przyjętych norm, zasad. Przejawia inicjatywę w organizowaniu zabawy; - stara się żyć zgodnie z rówieśnikami i dorosłymi przestrzegając ustalonych norm;	chętnie uczestniczy w grupowych zabawach ruchowych z ustalonymi regułami gry;	umie współpracować w zespole;	- sam potrafi zorganizować zabawę dla grupy dzieci; - potrafi ustalić zasady gry lub zabawy dla grupy; - potrafi wspólnie z grupą zaplanować plan wycieczki lub krótkoterminowego projektu reklamowego; - potrafi zorganizować klasowy (szkolny) kiermasz, aukcję; - potrafi gospodarować klasowymi i swoimi zasobami (punktami, pieniędzmi);
WDRAŻANIE DO PRZESTRZEGANIA ZASAD I NORM SPOŁECZNYCH			
- wykazuje zainteresowanie nauką; - dba o czystość i porządek w szkole; - ma rozeznanie gdzie może się bezpiecznie bawić a gdzie nie; - potrafi dzielić się z innymi;	utrzymuje poprawne kontakty ze wszystkimi osobami w szkole;		- zna regulamin zachowania się na terenie szkoły; - zna drogę ewakuacyjną w szkole; - zna sygnały alarmowe w szkole; - swobodnie posługuje się urządzeniami medialnymi i potrafi wyszukać w nich potrzebne informacje;
KSZTAŁTOWANIE POSTAW MORALNYCH			
- dostosowuje się do zakazów i nakazów ustalanych przez dorosłych. Wie, że nie można kłamać rodziców, nauczycieli; - ma rozeznanie, że pieniądze otrzymuje się za pracę; - wie, że zakupy uzależnione są od ilości posiadanych pieniędzy;	- wie, że nie można okłamywać rówieśników; - potrafi rozróżnić, co jest dobre, a co złe; - przewiduje skutki własnych zachowań;	- potrafi dzielić się wiedzą z innymi; - podejmuje działania prospołeczne (na rzecz innych);	- potrafi wezwać pomoc i udzielić pierwszej pomocy; - potrafi oszczędzać pieniądze i zaplanować ich wydanie; - zna pojęcia: cena, producent, konsument, podatnik, promocja, handel wymienny, marketing (reklama);



4. TREŚCI PROGRAMOWE

• jest życzliwe wobec kolegów, nauczycieli, rodziców; • podaje numery telefonów instytucji niosących pomoc w sytuacjach zagrożenia i umie z nich korzystać; wymienia sytuacje właściwego i niewłaściwego użycia alarmów;			• rozumie potrzebę i zasady ochrony środowiska naturalnego; • angażuje się w różne formy pomocy słabszym lub potrzebującym; • zna formy pomocy charytatywnej organizowane przez instytucje, fundacje, i stowarzyszenia (Caritas, Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy itp.); • bierze odpowiedzialność za swoje postępowanie;
--	--	--	--



EDUKACJA PRZYRODNICZA

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
nazywa zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla różnych pór roku;	wymienia zjawiska atmosferyczne występujące w poszczególnych porach roku;	wyjaśnia zależność zjawisk przyrodniczych od pór roku;	oszczędza pieniądze na wyjazdy wakacyjne (lato) i ferie zimowe (zima);
wyjaśnia pojęcie „prognoza pogody”;	śledzi prognozę pogody prezentowaną w mediach;	prowadzi obrazkowy kalendarz pogody przez cały tydzień;	dba o swoje rzeczy tak, aby uniknąć niepotrzebnych wydatków na reperację, (gdy prognoza pogody przewiduje deszcz uprząta w zadane miejsce: hulajnogę, rower, deskorolkę i inne sprzęty);
wymienia podstawowe przyrządy określające pogodę;	posługuje się przyrządami meteorologicznymi (mierzy poziom opadów, bada siłę wiatru);	opisuje, w jaki sposób powstaje prognoza pogody;	samodzielnie konstruuje proste urządzenia do pomiaru pogody, np. wiatromierz, (jeśli jest w stanie sam skonstruować dany przedmiot, nie kupuje go w sklepie);
wyjaśnia, co to znaczy ubiór dostosowany do pogody;	ubiera się stosownie do panujących warunków atmosferycznych;	wymienia skutki zdrowotne, jakie może przynieść niedostosowanie ubioru do pogody, dlatego stosuje się do informacji o pogodzie;	dba o zdrowie, stosując się do zasad profilaktyki, tak, aby uniknąć niepotrzebnych wydatków na lekarstwa;
wymienia zagrożenia dla ludzi ze strony czynników atmosferycznych i unika niebezpieczeństw wynikających z pogody;	wymienia zagrożenia ze strony przyrody, takie jak: burza, lawina, śnieżnica, huragan, powódź, wymienia, jakie są symptomy nadchodzącego niebezpieczeństwa związanego z pogodą;	wymienia sposoby radzenia sobie z niebezpiecznymi zjawiskami atmosferycznymi (wie jak się zachować podczas pożaru, powodzi, burzy itp.);	wyjaśnia, dlaczego warto ubezpieczyć mieszkanie i własne zdrowie w związku z zagrożeniami ze strony przyrody (powódź, pożar, trąba powietrzna, grad);
- wymienia zależności pomiędzy prostymi zjawiskami fizycznymi i chemicznymi; - opisuje przebieg doświadczeń prowadzonych przez nauczyciela i wyciąga wnioski o przebiegu zdarzeń;	- wykonuje pod kierunkiem nauczyciela proste eksperymenty fizyczne i chemiczne; - prowadzi dziennik obserwacji pod nadzorem nauczyciela; - wskazuje na przyczyny cykliczności zjawisk przyrodniczych;	opisuje jak samodzielnie przeprowadzić proste eksperymenty przyrodnicze: doświadczenie z wodą, powietrzem dźwiękami oraz doświadczenia odnoszące się do organizmu człowieka;	wyjaśnia zależność pomiędzy prowadzeniem doświadczeń a ich wpływem na rozwój społeczny, potrafi wskazać na kluczowe dla rozwoju cywilizacyjnego eksperymenty i określić ich znaczenie;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

- rozpoznaje podstawowe przemiany zachodzące w przyrodzie tj. zmienność pór roku, cykl życiowy zwierząt; - prowadzi w zeszycie zapisy pogody (temperatura, wilgotność, zachmurzenie, wiatr);	- kategoryzuje zjawiska atmosferyczne; - odróżnia zjawisko typowe dla danego środowiska oraz wskazuje na możliwe nieprawidłowości w jego przebiegu;	- samodzielnie prowadzi dziennik obserwacji i potrafi wskazać na prawidłowości występujące w przebiegu doświadczenia; - wskazuje na możliwy alternatywny przebieg wybranych doświadczeń;	- wykorzystuje do przeprowadzania doświadczeń i eksperymentów produkty dostępne w domu oraz produkty ekologiczne; - planuje i przeprowadza domowe doświadczenia ukierunkowane na oszczędzanie (ilość wody zaoszczędzona dzięki oszczędnemu jej użytkowaniu; oszczędność dzięki zastosowaniu żarówek energooszczędnych);
- opisuje rośliny typowe dla swojej okolicy, zna ich nazwy oraz potrafi wskazać ich typowe zachowania; - wskazuje na cechy środowisk przyrodniczych tj. park, pole uprawne, sad i ogród oraz potrafi wskazać na rośliny i zwierzęta zamieszkujące te środowisko; - łączy sezonowość przyrody z przystosowaniem zwierząt i roślin do warunków atmosferycznych; - prowadzi proste hodowle roślinne, wykonuje eksperymenty polegające na hodowli roślin (rzeżucha, groch); - wyjaśnia, na czym polega pozytywna rola roślin i zwierząt w życiu człowieka, potrafi podać przykłady zachowań korzystnych dla człowieka;	- wymienia gatunki chronione i zna celowość ochrony tych właśnie gatunków; - opisuje warunki życia roślin i zwierząt w typowych dla krajobrazu Polski ekosystemach; - nazywa poszczególne nisze ekologiczne; - prowadząc własną hodowlę zapisuje wnioski w dzienniczku obserwacji przygotowanym przez nauczyciela; - wskazuje na zagrożenia, jakie stanowić mogą zwierzęta; - wymienia gatunki roślin trujących i potrafi wskazać ich negatywny wpływ dla człowieka; - wyjaśnia pojęcie udomowienia i zna gatunki zwierząt, które człowiek udomowił – potrafi wskazać korzyści z tego płynące zarówno dla człowieka jak i dla zwierzęcia;	- klasyfikuje zwierzęta do gromad (ryby, płazy, gady, ptaki, ssaki); - odróżnia kręgowce od bezkręgowców; - wymienia gatunki chronione roślin i zwierząt w Polsce i potrafi wskazać ich środowiska prowadząc własną hodowlę zapisuje wnioski w dzienniczku obserwacji przygotowanym samodzielnie; - przygotowuje zielnik z typowymi dla swojej okolicy gatunkami roślin; - wskazuje na przykłady współpracy pomiędzy człowiekiem i zwierzętami oraz wyjaśnić, jaką korzyść może dać zwierzęciu obecność człowieka (np. żywność w śmietnikach, schronienie w domostwach ludzkich);	- odwiedza schronisko dla zwierząt i włącza się w akcje zbiórki żywności dla zwierząt; - wskazuje na ekonomiczne aspekty domowej hodowli ziół; - wymienia akcje społeczne służące ochronie roślin i zwierząt; - wskazuje na sposoby wykorzystania przez człowieka odpadów pochodzenia roślinnego (np. kompostownik); - rozpoznaje banknoty innych państw, na których widnieją zwierzęta i rośliny oraz potrafi wskazać na cel umieszczania ich na tych banknotach;
wymienia zagrożenia środowiska spowodowane ingerencją człowieka tj. zanieczyszczenie wód i powietrza, śmieci;	- opisuje rolę człowieka w niszczeniu środowiska naturalnego; - wymienia niebezpieczne gatunki zwierząt	planuje możliwe do zrealizowania w swoim domu działania, których celem jest ochrona przyrody;	- wykonuje doświadczenia związane z oczyszczaniem wody; - opisuje zasadę działania elektrowni wodnej oraz



- wymienia zachowania, które mogą być zagrożeniem dla prawidłowego rozwoju roślin i zwierząt oraz uświadamia sobie własne możliwości zapobiegania temu (np. segregacja śmieci, oszczędność wody); - wymienia zagrożenia, które mogą być spowodowane kontaktem ze zwierzętami i roślinami;	i roślin występujące w Polsce;	prowadzi lokalne działania zmierzające do propagowania idei ochrony środowiska;	- wiatrowej; - projektuje samodzielnie działania domowe służące ochronie środowiska tj. selektywna zbiórka odpadów; - bierze udział w akcjach tj. sprzątanie świata;
dzieli formy terenu na tereny górskie, nadmorskie i nizinne;	- wskazuje na cechy poszczególnych krain geograficznych w Polsce; - wymienia korzyści i trudności związane z mieszkaniem w wybranej krainie geograficznej;	orientuje się w mapie Polski i odróżnia cechy krajobrazu górskiego, nizinnego i nadmorskiego;	- wyjaśnia pojęcie regionalizmu i potrafi wskazać na jego przykłady; - opisuje ekonomiczne możliwości wykorzystania zasobów poszczególnych krain geograficznych (turystyka, produkty regionalne);
- opisuje rolę wody w życiu roślin, zwierząt i człowieka oraz jest świadomy faktu, że należy nią oszczędnie gospodarować; - wymienia sposoby oszczędzania wody w domu i w szkole; - odróżnia opakowania ekologiczne od tych zagrażających środowisku oraz rozumie sens ich stosowania; - segreguje śmieci według kategorii;	- wskazuje na podejmowane lokalnie i globalnie działania służące oszczędzaniu wody; - wymienia sposoby na oczyszczanie wody; - wykorzystuje produkty pochodzące z recyklingu; - podczas zakupów podejmuje proekologiczne decyzje; - wyjaśnia pojęcie elektrośmieci	- samodzielnie przeprowadza doświadczenia oczyszczania wody; - wskazuje na skutki zanieczyszczenia wód; - wymienia rodzaje oznaczeń na produktach odnoszące się do segregacji śmieci i wybiera te produkty, które najmniej zanieczyszczają środowisko; - wymienia metody unieszkodliwiania odpadów (kompostowanie, spalanie, składowanie); - wymienia sposoby gospodarowania elektrośmieciami i zna zasady ich składowania w swoim mieszkaniu;	- prowadzi dziennik zużycia wody w domu – wie jak funkcjonuje licznik wody w jego domu; - analizuje z pomocą rodziców rachunki za wodę; - prowadzi dziennik zużycia śmieci w domu – określa ilości śmieci produkowane przez rodzinę i planuje działania służące zmniejszeniu tych ilości;
orientuje się w schemacie ciała i potrafi wskazać lokalizację poszczególnych narządów wewnętrznych;	orientuje się w schemacie ciała zwierząt i wskazuje lokalizację ich poszczególnych narządów wewnętrznych;	opisuje przebieg podstawowych procesów życiowych tj. oddychanie, trawienie i potrafi wskazać narządy	- wyjaśnia pojęcie suplementy diety i potrafi wskazać ich znaczenie dla organizmu; - wyjaśnia zastosowanie



4. TREŚCI PROGRAMOWE

• wyjaśnia, jakie znaczenie dla organizmu ma ruch i aktywność fizyczna;	• wymienia zależność pomiędzy ruchem a prawidłowym rozwojem fizycznym; • odróżnia wypoczynek bierny i czynny;	odpowiedzialne za prawidłowy przebieg tych procesów; • wymienia korzyści płynące z uprawiania sportu oraz zagrożenia wynikające z niewłaściwych ćwiczeń;	produktów pochodzenia roślinnego i zwierzęcego w diecie człowieka oraz wskazuje na korzyści stosowania naturalnych preparatów dla zdrowia; • wyjaśnia pojęcie implanty, protezy oraz potrafi wymienić podstawowe sposoby ich zastosowania;
• opisuje, jakie znaczenie dla organizmu ma prawidłowe żywienie;	• prawidłowo rysuje piramidę żywienia i wskazuje na jej poszczególne szczeble; • wskazuje na produkty o szczególnym wpływie na organizm; • odróżni produkty spożywcze pochodzenia roślinnego i zwierzęcego;	• klasyfikuje produkty spożywcze na podstawie piramidy żywienia i pod nadzorem nauczyciela konstruuje typowy jadłospis;	• wyjaśnia pojęcie kcal i zna dzienne zapotrzebowanie energetyczne organizmu dziecka i dorosłego; • przelicza wartość energetyczną poszczególnych produktów; • prowadzi dziennik żywieniowy rodziny – określa jego prawidłowości;



EDUKACJA MATEMATYCZNA

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
FIGURY GEOMETRYCZNE			
- wskazuje kształty różnych figur geometrycznych w otoczeniu i środowisku; - odróżnia i nazywa podstawowe figury geometryczne takie jak: koło, kwadrat, trójkąt czy prostokąt; - odtwarza podstawowe figury geometryczne za pomocą szablonów; - układa podstawowe figury geometryczne z użyciem np. kredek, patyczków czy klocków; - odrysowuje podstawowe figury geometryczne z użyciem mozaiki geometrycznej;	- wskazuje i nazywa figury nietypowe np. pięciokąt, sześciokąt; - dostrzega figury złożone lub zachodzące na siebie; - grupuje obiekty ze wskazanej kolekcji figur oraz potrafi wskazać cechy je różniące i łączące;	- wskazuje i nazywa figury złożone; - konstruuje figury poprzez układanie jednych figur za pomocą innych; - oblicza obwody wybranych figur geometrycznych (kwadrat, trójkąt, prostokąt) w tych samych jednostkach	- podczas podróży z rodzicami rozpoznaje figury geometryczne umieszczone na znakach drogowych; - z opakowań po produktach spożywczych konstruuje postać człowieka, budynek; - rysuje figury geometryczne w programie Paint, wypełnia je tą samą barwą; - planuje ogródek przydomowy/przyszkolny; - mając do dyspozycji wymiary ogródka oblicza ile potrzeba płotu do jego ogrodzenia (obwód ogródka);
	dostrzega symetrię i odrysowuje drugą połowę figury, przedmiotu;	rysuje figury symetryczne;	projektuje dom/mieszkanie z zachowaniem symetryczności w ustawieniu pomieszczeń/mebli;
	dostrzega figury pomniejszone oraz powiększone względem wskazanej figury;	rysuje figury pomniejszone oraz powiększone względem wskazanej figury;	podczas spaceru/wycieczki dostrzega symetrię w świecie roślin i zwierząt;
ZBIORY I ORIENTACJA W PRZESTRZENI			
- potrafi tworzyć kolekcje przedmiotów według cechy lub kategorii np. owoce, zabawki, ubrania, kolory; - układa przedmioty w proste serie (rosnące i malejące); - numeruje kolejne obiekty w seriach;	- potrafi tworzyć kolekcje przedmiotów według kilku cech lub kategorii np. czerwone ubrania, duże żółte samochody; - wskazuje kryterium przydziału elementu do zbioru / kolekcji np. duże koła, czerwone owoce;	tworzy zbiory liczb parzystych, nieparzystych, jedno i dwu cyfrowych;	- układa opakowania po produktach spożywczych w seriach od największego do najmniejszego i odwrotnie posegregowane na papier, szkło i plastik; - potrafi katalogować pliki; - układa zakupione produkty w seriach od najtańszego do najdroższego i odwrotnie;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

			• potrafi stworzyć prostą listę zakupów; • potrafi podzielić zakupione produkty zgodnie z kategorią np. nabiał, owoce, mięso; • wymienia rodzaje sklepów i dopasowuje produkty, które można w nich kupić; • wie, na czym polega praca sprzedawcy w sklepie (układanie towaru na odpowiednie półki, liczenie pieniędzy, wydawanie reszty); • układa z kolegami „Kodeks grupowy” i dzieli obrazki z ilustracjami zachowań na postawy pozytywne i negatywne;
• porównuje liczebność zbiorów, stosuje określenia „mniej”, „więcej”, „tyle samo”;	• porównuje dwie liczby w zakresie od 0 do 100 używając określeń „mniejsza”, „większa”, „taka sama”;	• porównuje dwie liczby w zakresie od 0 do 1000 używając określeń „mniejsza”, „większa”, „taka sama” oraz znaków „<”, „>”, „=”;	• potrafi porównać ofertę tego samego produktu w różnych sklepach i określić o ile jedna z nich jest bardziej korzystna/ mniej korzystna;
• posługuje się i rozróżnia zwroty takie jak „nad”, „pod”, „wewnątrz”, „obok” itp.;	• wskazuje kierunki w przestrzeni np. „na dół”, „do góry”, „na lewo”, „na prawo”;	• wskazuje kierunki np. „na dół”, „do góry”, „na lewo”, „na prawo” zarówno w przestrzeni jak i na kartce papieru; • operuje kierunkami pośrednimi np. „w prawym górnym rogu”;	• układa grę orientacyjną dla kolegów (np. podchody) używając w jej opisie kierunki poruszania się; • potrafi podać kierunek turystyki do wybranego miejsca w swojej okolicy;
POMIAR			
• mierzy długość, szerokość, wysokość obiektów za pomocą przedmiotów codziennego użytku np. długopis, książka, but; • używa części ciała do pomiaru długości różnych obiektów;	• posługuje się podstawowymi narzędziami pomiaru długości np. linijka, metrówka; • potrafi zmierzyć odległość pomiędzy wskazanymi przedmiotami; • rysuje odcinek i mierzy jego długość za pomocą przedmiotów np. gumka, klocek;	• posługuje się jednostkami: milimetr, centymetr, metr; • sumuje i odejmuje długości zmierzonych odcinków; • potrafi zapisać wynik pomiaru w centymetrach; • stosuje pojęcie kilometr w codziennych	• zaznacza najkrótszą ścieżkę na mapie biorąc pod uwagę kierunki zaproponowane na grafie skierowanym; • układa z rodzicami plan wyjazdu na wakacje (trasa, przystanki); • wie, że im większa jest odległość miejsca docelowego od domu, tym



• porównuje pomiary „dłuższy”, „krótszy”, „taki sam”;	• sumuje długość odcinków zmierzonych za pomocą przedmiotów codziennego użytku; • zapisuje wyniki pomiarów za pomocą konkretnych np. kreski, kropki, bużki;	sytuacjach np. szliśmy do sklepu pięć kilometrów, babcia mieszka osiem kilometrów od naszego domu;	droższy będzie bilet/trzeba będzie zatankować więcej paliwa;
• waży przedmioty codziennego użytku przy pomocy wagi; • porównuje wagi przedmiotów codziennego użytku np. książki używając pojęć: „cięższy”, „lżejszy”, „tej samej wagi”;	• porównuje wagi produktów sypkich jak np. kasza, cukier oraz potrafi ustawić wagę w stanie równowagi; • dokonuje prostych obliczeń wagowych	• posługuje się jednostkami: kilogram, dekagram, miligram; • używa terminów takich jak: pół kilograma, ćwierć kilograma itp.; • dokonuje obliczeń wagowych na konkretnych jednostkach;	• samodzielnie potrafi zważyć produkty w sklepie na wadze elektronicznej; • potrafi skonstruować prostą wagę szalkową za pomocą patyka, dwóch woreczków i sznurka;
• porównuje pojemności dwóch naczyń poprzez dolewanie i odlewanie wody;	• posługuje się jednostką litr; • odmierza płyny miarkami o różnej pojemności; • używa terminów takich jak: pół litra, ćwierć litra itp.;		• podczas zakupów wybiera produkty o większej pojemności, a niższej cenie; • bierze pod uwagę produkty różnych producentów;
	• wskazuje termometr spośród innych przyrządów codziennego użytku; • podaje przykłady, co można zmierzyć za pomocą termometru;	• odczytuje wskazania termometru;	• angażuje się w akcje ekologiczne promujące zmniejszenie emisji dwutlenku węgla do atmosfery; • wymienia niektóre kraje/kontynenty, na których występują skrajne temperatury i rozumie występujące w nich czynniki utrudniające życie (w Afryce-upały, mało wody; na Grenlandii-wieczna zima, brak roślin);
• podaje w poprawnej kolejności dni tygodnia, pory roku i miesiące; • wylicza zastosowania kalendarza np. sprawdzanie dat, odszukiwanie świąt, zapisywanie czynności do wykonania;	• wskazuje w kalendarzu i zapisuje ważne dla siebie daty np. urodziny, dzień mamy; • podczas rozmowy potrafi opowiedzieć, co robiło wczoraj, co będzie robić jutro (używa	• potrafi zapisać chronologicznie podane daty (od początku do końca roku); • odróżnia pojęcia: miesiąc, kwartał, rok; • potrafi zapisać datę (dzień, miesiąc, rok);	• samodzielnie konstruuje prosty kalendarz, zaznacza w nim ważne dla siebie daty, wydarzenia; • pamięta o świątach najbliższych osób i składa im życzenia, wręcza drobne upominki;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

	pojęć: wczoraj, dzisiaj, jutro);	dokonyuje obliczeń kalendarzowych mających zastosowanie w życiu codziennym np. liczba dni do końca miesiąca;	tworzy „Grupowy kalendarz ekologa” i zaznacza (z podziałem na pory roku) jak może dbać o przyrodę w różnych częściach roku;
- wskazuje zegarek spośród innych przyrządów codziennego użytku; - określa rolę poszczególnych wskazówek i zna zależność ich poruszania się (kierunek, szybkość);	- rozdziela pojęcia godzina, pół godziny, kwadrans, minuta; - oblicza ilość godzin pomiędzy przykładowymi wskazaniem zegara;	- odczytuje godzinę w systemie 12 i 24 godzinnym np. godzina czwarta popołudniu to szesnasta; - potrafi odczytać godzinę z dokładnością do minut (zegarek wskazówkowy i cyfrowy); - potrafi używać pojęć dopełniających godzinę w systemie 12 godzinnym np. za piętnaście minut godzina trzecia; - oblicza ilość minut pomiędzy przykładowymi wskazaniem zegara;	- potrafi powiedzieć za ile minut podjedzie pociąg/autobus, kiedy będzie zaczynać się ulubiony program w telewizji; - odczytuje wybrane pozycje w programie telewizyjnym;
LICZENIE I SPRAWNOŚĆ RACHUNKOWA			
liczy (w tył i w przód) w zakresie od 0 do 20 pomagając sobie konkretnymi np. kasztanami, patyczkami;	liczy (w tył i w przód) od podanej liczby po 1, dziesiątkami w zakresie od 0 do 100 i setkami w zakresie od 0 do 1000;	podczas zakupów w sklepie oblicza wartość produktów;	- na schematycznej mapie liczy ilość Parków Narodowych/Rezerwatów przyrody/rzek w Polsce; - podaje skład swojej rodziny, liczy jej członków oraz tworzy drzewo genealogiczne;
potrafi zapisać cyfry od 0 do 9;	- potrafi zapisać liczby w zakresie od 0 do 100; - potrafi rozkładać liczbę na dziesiątki i jedności;	potrafi zapisać liczby w zakresie od 0 do 1000;	- potrafi z pomocą rodzica wypłacić pieniądze z bankomatu; - potrafi poprawnie wypełnić druk przelewu na pocztę; - potrafi zapłacić rachunek za prąd/wodę i pamięta o oszczędzaniu energii dla dobra środowiska;
dodaje i odejmuje liczby w zakresie od 0 do 20 posługując się konkretnymi przedmiotami np. liczmanami, żetonami;	- dodaje i odejmuje liczby w zakresie od 0 do 100; - potrafi sprawdzić wynik odejmowania przy pomocy dodawania;		- zlicza wartość rachunków domowych w danych miesiącach, porównuje wydatki; - podczas oszczędzania pieniędzy potrafi



			policzyć ile brakuje mu na zakup planowanej rzeczy;
	• w pamięci mnoży i dzieli liczby w zakresie 50; • potrafi sprawdzić wynik dzielenia przy pomocy mnożenia;	• w pamięci mnoży i dzieli liczby w zakresie 100;	• będąc w kwiaciarni potrafi obliczyć wartość bukietu znając cenę poszczególnych kwiatów;
	• rozwiązuje proste zadania tekstowe wykorzystując równania jednodziałaniowe z jedną niewiadomą w zakresie od 0 do 20	• rozwiązuje proste zadania tekstowe wykorzystując równania jednodziałaniowe z jedną niewiadomą w zakresie od 0 do 100; • rozwiązuje zadania tekstowe na porównywanie różnicowe;	• Rozwiązuje złożone zadania tekstowe dotyczące ekonomii, ekologii;
• rozpoznaje monety i banknoty, które są obecnie w obiegu do 10 zł; • potrafi zdefiniować rolę pieniądza np. za pieniądze można kupić jedzenie, mama i tata dostają pieniądze za wykonaną pracę;	• rozpoznaje banknoty, które są obecnie w obiegu do 200 zł; • potrafi podać, czym jest dług; • potrafi wykonać proste obliczenia pieniężne z użyciem złotych;	• potrafi wykonać proste obliczenia pieniężne z użyciem złotych i groszy; • potrafi wykonać obliczenia mając do dyspozycji cenę, ilość produktów i ich wartość; • potrafi zastosować proste obliczenia pieniężne w codziennych sytuacjach np. podczas zakupów w sklepie, kinie;	• określa mechanizm powstawania długu; • bawi się w sklep i wchodzi w rolę sprzedawcy/kupującego; • dostrzega zależność między oszczędzaniem pieniędzy a kupowaniem rzeczy; • potrafi samodzielnie zrobić proste zakupy; • zakłada w klasie Klasową Kasę Oszczędzania i planuje z kolegami, na co spożytkować zebrane pieniądze;
	• odczytuje i zapisuje liczby w systemie rzymskim od I do XII;	• przyporządkowuje liczby w systemie rzymskim do konkretnych miesięcy;	• mając do dyspozycji obrazki liczb zapisanych w systemie rzymskim konstruuje prosty zegar ścienny;



ZAJĘCIA KOMPUTEROWE

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
uczeń samodzielnie włącza komputer stacjonarny, monitor;	uczeń podłącza samodzielnie urządzenia ze złączem USB (drukarka, skaner);	potrafi skopiować dane z nośnika zewnętrznego (np. zdjęcia z aparatu cyfrowego);	- posługuje się klawiaturą ekranową, rysikiem; - potrafi wprowadzić hasło do portalu internetowego za pomocą klawiatury ekranowej; - potrafi uruchomić menu podręczne za pomocą rysika, manipulatora;
- posługuje się myszą i klawiaturą w celu wskazania i uruchomienia programu; - uruchamia program dostępny na pulpicie lub w oknie w postaci ikonki;	- uruchamia program dostępny w „menu START” wskazany przez nauczyciela i zna jego zastosowanie (np. wie, że program PAINT służy do rysowania); - korzysta z gier edukacyjnych rozwijających podstawowe umiejętności obsługi komputera (np. posługiwanie się klawiaturą); - korzysta z menu podręcznego (prawy przycisk myszy);	- korzysta z gier edukacyjnych rozwijających swoje zainteresowania; - potrafi uruchomić edytor tekstów i wprowadzać przykładowe teksty oraz wykonać podstawowe formatowanie tekstu (np. zmiana rozmiaru czcionki); - potrafi stworzyć prostą graficzną prezentację typu „pokaz slajdów” korzystając z kreatora;	- korzysta ze specjalistycznych gier edukacyjnych symulujących rzeczywistość; - korzysta z gry edukacyjnej do zarządzania budżetem domowym; - korzysta z gry edukacyjnej do zarządzania budżetem domowym z pomocą osoby dorosłej;
- potrafi uruchomić przeglądarkę internetową i wprowadzić poprawny adres; - rozumie różnicę pomiędzy przeglądarką, a wyszukiwarką;	- dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, potrafi nawigować po stronach w określonym zakresie; - potrafi używać elementów nawigacji przeglądarki (np. przycisk „wstecz”, „odśwież”); - potrafi odtwarzać animacje i prezentację multimedialną;	aktywnie poszukuje w internecie informacji na zadany temat za pomocą wyszukiwarki i serwisów encyklopedycznych;	- potrafi stworzyć animację komputerową; - potrafi stworzyć prostą animację komputerową składającą się z podstawowych figur geometrycznych; - potrafi stworzyć animację zawierającą zdjęcia i własną grafikę lub podkład muzyczny; - zakłada konto na portalu społecznościowym, grupie dyskusyjnej, forum; - zakłada konto na portalu społecznościowym, grupie dyskusyjnej, forum pod nadzorem osoby dorosłej; - zakłada konto na portalu społecznościowym



			grupie dyskusyjnej, forum, weryfikując podane informacje pod kątem ingerencji w prywatność. W przypadku zbyt szczegółowych wymagań mogących zagrazać ochronie danych, potrafi podać fikcyjne dane pasujące do wzorca formularza;
• wpisuje za pomocą klawiatury pojedyncze litery, cyfry i znaki specjalne; • wykonuje rysunki podstawowych figur geometrycznych (koło, trójkąt, kwadrat) w edytorze grafiki;	• wpisuje za pomocą klawiatury całe wyrazy i zdania; • wykonuje rysunki złożonych kształtów i wypełnia je kolorem lub gradientem;	• korzysta z dostępnych w programie graficznym narzędzi, np. symulujących światłocienie, nasświetlenia i efekty 3D;	• samodzielnie, kreatywnie dodaje do rysunku efekty specjalne takie jak światłocienie, nasświetlenia i efekty 3D;
• rozumie, że długotrwałe korzystanie z komputera ma zły wpływ na zdrowie; • zna ograniczenia dotyczące korzystania z komputera (np. czasowe);	• wie jak korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia; • potrafi wymienić skutki związane z długotrwałą pracą przy komputerze (np. męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup); • ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu; • rozumie komunikaty wyświetlane na ekranie;	• potrafi zaplanować czas pracy przy komputerze;	• inicjuje ćwiczenia ruchowe w regularnych odstępach czasu w przypadku długotrwałej pracy z komputerem; • wykonuje różne ćwiczenia ze świadomością, które partie mięśni i zmysły odpręża; • wykonuje podstawowe ćwiczenia rozluźniające mięśnie;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

ZAJĘCIA TECHNICZNE

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
• poznaje zasady bezpiecznego zachowania się w czasie zajęć lekcyjnych, przerw i stosuje się do nich;	• utrwała zasady bezpiecznego zachowania się w czasie zajęć lekcyjnych, przerw i stosuje się do nich;	• utrwała i stosuje zasady bezpiecznego zachowania się w czasie zajęć lekcyjnych, przerw;	• zna konsekwencje nieodpowiedniego zachowania (uszczerbek na zdrowiu, utrata zdrowia, pobyt w szpitalu, zakup leków);
• potrafi właściwie zachować się w szatni, toalecie, świetlicy, na basenie;	• stosuje się do zasad odpowiedniego zachowania w szatni, toalecie, świetlicy, na basenie;	• stosuje się do zasad odpowiedniego zachowania w szatni, toalecie, świetlicy, na basenie;	• wymienia konsekwencje finansowe w razie zniszczenia mienia szkoły/ pływalni; • zwraca uwagę innym na niewłaściwe zachowanie (np. niszczenie mienia);
• utrzymuje porządek na stoliku, półkach, w sali zabaw, szatni, na placu zabaw;	• porządkuje teren wokół szkoły, zwraca uwagę rówieśnikom na utrzymanie porządku;	• bierze czynny udział w akcji „Sprzątanie Świata”; • potrafi segregować śmieci. Rozumie znaczenie recyklingu;	• szanuje pracę innych; • stosuje segregację śmieci i recykling w życiu codziennym (zwraca uwagę innym domownikom); • bierze udział w konkursach ekologiczno-ekonomicznych(wykorzystanie eko- śmieci);
• poznaje rozmieszczenie pomieszczeń szkolnych i stosuje się do zasad ogólnie przyjętych w klasie;	• stosuje się do zasad ogólnie przyjętych na terenie szkoły;	• zwraca uwagę innym w razie niewłaściwego zachowania na boisku, w szatni, w szkole, poza szkołą;	
• poznaje zasadę bezpiecznego stosowania narzędzi i urządzeń technicznych (np. nożyczki, zszywacz, dziurkacz);	• utrwała i przestrzega ogólnych zasad bezpieczeństwa oraz stosowania narzędzi i urządzeń technicznych. Nie uruchamia urządzeń elektrycznych bez wiedzy dorosłych;	• przestrzega zasad bezpieczeństwa używając urządzeń elektrycznych;	• wymienia konsekwencje nieprzestrzegania zasad bezpieczeństwa przy obsłudze urządzeń elektrycznych bez opieki dorosłych (porażenie prądem- wizyta w szpitalu- koszty leczenia) uszkodzenie urządzenia, wymiana na nowy- dodatkowy koszt, zagrożenie pożarem- straty materialne);
• potrafi właściwie wybrać z tornistra rzeczy	• opisuje wady wynikające z niewłaściwego	• wymienia konsekwencje nieprawidłowego	• wymienia konsekwencje wad postawy



wskazane przez nauczyciela;	noszenia tornistra;	noszenia tornistra (skolioza, kifoza, lordoza);	(koszty rehabilitacji, wizyty u lekarza);
zapoznaje się z zasadami ruchu drogowego i ich przestrzegania (np. porusza się prawą stroną chodnika). Przestrzega zasad bezpiecznego poruszania się po ulicy;	przestrzega zasad bezpiecznego poruszania się po ulicy;	bezpiecznie porusza się po ulicy (stosuje zasadę ograniczonego zaufania);	wyraża swoje zdanie dotyczące obowiązkowego ubezpieczenia zdrowotnego, wymienia konsekwencje prawne i finansowe niestosowania się do przepisów ruchu drogowego (brak kasku- mandat, pobyt w szpitalu);
- poznaje wybrane znaki drogowe i odczytuje je; - potrafi w sposób bezpieczny pod opieką osoby dorosłej przejść przez jezdnię na przejściu z sygnalizacją świetlną i bez sygnalizacji świetlnej (zasada lewo- prawo-lewo);	- potrafi zastosować się do poznanych znaków drogowych; - przestrzega zasad noszenia odblasków; - przechodzi przez jezdnię tylko w wyznaczonych miejscach;	- stosuje się do poznanych znaków drogowych; - stosuje się do zasad ruchu drogowego;	- projektuje makietę z wykorzystaniem znaków drogowych „Moja droga do szkoły” (praca zespołowa); - projektuje i wykonuje odblaski na ubraniu, rower, plecak itp.; - projektuje ubranie „Widoczny na drodze”; - wskazuje konsekwencje finansowe i prawne nieprzestrzegania zasad ruchu drogowego (mandaty);
opuszcza teren szkoły tylko pod opieką osoby dorosłej/opiekuna prawnego;	podporządkowuje się ustalonym zasadom dotyczącym drogi ze szkoły i do szkoły;	potrafi właściwie zachować się w przypadku zgubienia;	poznaje konsekwencje w razie zgubienia się (akcja poszukiwawcza);
potrafi poruszać się rowerem na ścieżkach do tego przeznaczonych;	przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas spaceru, jazdy rowerem (ścieżki rowerowe, kask);	przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas spaceru, jazdy rowerem indywidualnie i w grupie;	planuje trasę wycieczki rowerowej z uwzględnieniem bezpiecznego poruszania się po jezdni;
- poznaje zasady bezpieczeństwa podczas podróży samochodem i w czasie podróży różnymi środkami transportu (rower-kask, samochód-fotelik, pasy); - bezbłędnie rozpoznaje środki transport;	- utrwała przyjęte zasady i stosuje się do nich; - poznaje zasady bezpieczeństwa podczas podróży samochodem i w czasie podróży różnymi środkami transportu (rower-kask, samochód-fotelik, pasy, łódź-kamizelka);	przestrzega zasad bezpiecznego i kulturalnego zachowania się w środkach komunikacji publicznej;	- gospodaruje niepotrzebne kartony, pudełka, skrawki materiału, nakrętki do wykonania środków transportu (autobus, tramwaj, trolejbus, metro) i organizuje wystawę; - planuje organizację wycieczki ze swojego miejsca zamieszkania



4. TREŚCI PROGRAMOWE

			w góry/nad morze z wykorzystaniem różnych środków transportu (ekonomia kontra luksus, ekologia kontra luksus);
• potrafi dostrzec różnice w pracy policjanta, ratownika, strażaka;	• wyjaśnia, czym zajmują się osoby wykonujące zwód policjanta, ratownika, strażaka;	• potrafi zwrócić się o pomoc do odpowiednich służb w razie zagrożenia i niebezpieczeństwa;	• przygotowuje inscenizację teatralną związaną z ww. zawodami (przygotowują stroje, sprzęt ratowniczy, wystrój sceny wykorzystując niepotrzebne materiały przeznaczone do segregacji/ przetworzenia- ekonomia/ekologia); • przygotowuje i przeprowadza wywiad z przedstawicielem służb mundurowych/medycznych; • projektuje piktogramy z telefonami alarmowymi do wykorzystania, jako nadruk na koszulki; • haftuje/wykleja numery telefonów alarmowych i piktogramy; • wykonuje ramki z tektury/listewek/patyczków po lodach, lekarskich;
• poznaje naturalne siły przyrody (wiatr, woda, słońce); • poznaje jak dawniej ludzie wykorzystywali siły przyrody;	• dostrzega skutki zjawisk atmosferycznych (burza, ulewy, huragany);	• poznaje zastosowanie i wykorzystanie elektrowni wiatrowych i wodnych do wytworzenia energii elektrycznej;	• poznaje metody zapobiegania skutkom zjawisk atmosferycznych (burza-piorunochron, ulewy/powodzie- wał przeciwpowodziowy); • przewiduje nakład finansowy, jaki trzeba wnieść w przypadku ubezpieczenia mienia od zjawisk atmosferycznych / nieszczęśliwych wypadków; • wykorzystuje dostępne materiały (papier, karton, drewno, materiały tekstylne, tworzywa sztuczne) do skonstruowania przykładowej elektrowni; • projektuje wygląd baterii słonecznej;



• objaśnia, na jakiej zasadzie działa wiatrak; • wykonuje wiatrak zgodnie z instrukcją (wycina, skleja elementy po linii prostej);	• poznaje, w jaki sposób można zmierzyć siłę wiatru; • przygotowuje miejsce pracy i materiały niezbędne do wykonania wiatraka;	• poznaje zastosowanie i działania alternatywnych źródeł energii np. makieta wiatraka, elektrowni;	• projektuje elektrownie i uzasadnia jej umiejscowienie (np. elektrownia wodna blisko rzek); • dostrzega pozytywne i negatywne aspekty stosowania alternatywnych źródeł energii;
• poznaje podstawowe narzędzia do majsterkowania (młotek, śrubokręt), szanuje narzędzia do majsterkowania; • potrafi właściwie posługiwać się narzędziami do majsterkowania;	• potrafi właściwie posługiwać się narzędziami z pomocą nauczyciela;	• potrafi właściwie dobrać i zastosować narzędzia w zależności od wykonywanej pracy;	
• określa, jak dawniej mierzono czas; • poznaje elementy budowy zegara;	• poznaje różne źródła zasilenia zegara (bateria, nakręcanie ręczne);	• wykonuje prosty zegar słoneczny i sprawdza jego działanie, wymienia baterię w zegarze;	• uzasadnia konieczność oddania zużytych baterii w wyznaczone do tego miejsca; • potrafi ocenić skutki dla środowiska niewłaściwego składowania zużytych, starych baterii; • właściwie ocenia dobór baterii do urządzeń domowych (baterie - oszczędność, ekologia);
• poznaje gotowe zestawy do montażu (nazywa elementy, dopasowuje je);	• uczy się konstruować proste urządzenia techniczne z podstawowych zestawów do montażu;	• potrafi zaplanować kolejne czynności niezbędne do wykonania pracy;	• planuje rozmieszczenie wyposażenia swojego pokoju;
• poznaje różne metody składania papieru; • tworzy proste modele z gotowych elementów do składania;	• uczy się składania modeli papierowych (origami);	• samodzielnie wykonuje proste modele origami;	• organizuje wystawę/ aukcję/kiermasz wykonanych papierowych modeli origami (ekonomia);
• poznaje materiały do skonstruowania przedmiotów (tektura, bibuła, krepina);	• potrafi wykorzystać przedmioty z najbliższego otoczenia do skonstruowania np. namiotu, tratwy, stosując się do instrukcji;	• poznaje strukturę i właściwości materiałów (papier, metal, drewno) wie, gdzie mogą mieć zastosowanie, z czego powstały i do czego można je wykorzystać;	• potrafi właściwie zagospodarować/wykorzystać całości/pozostałości, skrawki materiałów papierniczych, tekstylnych, włókienniczych, tworzyw sztucznych itp. do zaprojektowania i wykonania kartek okolicznościowych/prezentów;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

			wykonuje konstrukcje np. biurka wykorzystując różne materiały, porównując je pod względem wytrzymałościowym, funkcjonalnym i finansowym;
z pomocą nauczyciela wykonuje schematy;	potrafi samodzielnie odczytać proste instrukcje i schematy rysunków;	planuje proste instrukcje i schematy indywidualnie i zespołowo;	
posługuje się różnymi rodzajami miar (kroki, stopy, łokieć, skakan-ka);	posługuje się linijką, ekierką, przymiarem składanym;	- poznaje podstawowe jednostki miar i wag; - uczy się odmierzać potrzebne ilości materiału;	planuje właściwe gospodarowanie budżetem w celu wyposażenia własnego pokoju, planuje zakup określonej ilości materiałów;
- poznaje wybrany sprzęt i zasady działania urządzeń domowych; - rozpoznaje piktogramy;	określa wartość urządzeń technicznych z punktu widzenia cech użytkowych, ekonomicznych i estetycznych (latarka, telefon komórkowy, komputer, aparat fotograficzny itp.);	- worzy proste obwody elektryczne; - bezbłędnie rozpoznaje urządzenia wytwórcze i informatyczne; - potrafi skonstruować obwód elektryczny szeregowy i równoległy z wykorzystaniem gotowych elementów (kreatywne, twórcze myślenie);	- wskazuje, co należy zrobić ze zużytym sprzętem elektronicznym (zbiórki w szkołach/ marketach/ sklepach RTV/AGD); - szanuje sprzęt elektroniczny ze względu na wysokie koszty kupna/naprawy;
uczy się pracy zespołowej;	realizuje własne pomysły pracując w grupie;	- potrafi zorganizować pracę w zespole (zarządzać, dzielić obowiązki) i pokierować nią;	poznaje kolejne etapy przygotowania, wytworzenia produktu z pomocą rówieśników (pieczenie ciasteczek, robienie kanapek, sałatek), wykonuje go a następnie organizuje kiermasz/ aukcje/ wystawę (zysk z kiermaszu wykorzystuje wg potrzeb klasy/grupy);



WYCHOWANIE FIZYCZNE I EDUKACJA ZDROWOTNA

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
UMIEJĘTNOŚCI W ZAKRESIE SPRAWNOŚCI FIZYCZNEJ			
- poprawnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne; - chętnie i z radością uczestniczy w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną; - pokonuje przeszkody, skacze, biega;	- uczestniczy w krótkich marszobiegach; - stara się poprawnie wykonywać ćwiczenia gimnastyczne; - pokonuje przeszkody, skacze i biega;	- bierze udział w marszobiegach; - poprawnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne i proste układy taneczne; - systematycznie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne wzmacniające mięśnie brzucha np. „brzuski”, „rowerek” i kręgosłupa, np. „samolocik”; - pokonuje przeszkody, skacze, biega; - samodzielnie buduje tory przeszkód;	
UMIEJĘTNOŚCI W ZAKRESIE TRENINGU ZDROWOTNEGO			
- przyjmuje właściwą postawę do zajęć ruchowych, posiada odpowiedni ubiór do ćwiczeń; - reaguje ruchem na różne sygnały wzrokowe i dźwiękowe; - wykonuje ćwiczenia równoważne;	- reaguje ruchem na różne sygnały wzrokowe i dźwiękowe; - wykonuje proste ćwiczenia równoważne w różnych układach;	- reaguje ruchem na różne sygnały wzrokowe i dźwiękowe; - zna wszystkie pozycje wyjściowe do ćwiczeń; - wykonuje ćwiczenia równoważne w różnych układach, kształcące skoczność i zwinność; - wykonuje przewrót w przód; - potrafi wykonać ćwiczenia ruchowe według własnych pomysłów;	
UMIEJĘTNOŚCI W ZAKRESIE SPORTÓW CAŁEGO ŻYCIA I WYPOCZYNKU			
- po zakończonym posiłku myje zęby, przed posiłkiem i po skorzystaniu z toalety myje ręce; - wie, że po zjedzeniu słodczy należy umyć zęby; - stara się utrzymywać swoje ubranie w czystości;	- dba o czystość ciała, zębów, higienę osobistą; - potrafi stosować podstawowe zasady higieny przed i po wysiłku fizycznym; - stara się dbać o ład i porządek w otoczeniu; - dostrzega zależność pomiędzy ruchem a	- dba o czystość ciała, prawidłową postawę, zęby, higienę osobistą, czystość odzieży oraz ład i porządek w otoczeniu; - wie, jak należy się odżywiać, gdy prowadzi się aktywny tryb życia; - klasyfikuje produkty	- współuczestniczy/ współorganizuje/angażuje się w akcje na rzecz promowania zdrowego stylu życia; - współuczestniczy w organizacji kiermaszy, loterii fantowych, w szkole promujących zdrowe jedzenie;



4. TREŚCI PROGRAMOWE

• rozumie, że należy przestrzegać zasad higieny i właściwie się odżywiać; • myje owoce i warzywa przed ich spożyciem; • rozumie znaczenie picia czystej wody w zbilansowanej diecie; • wie, jakie znaczenie dla organizmu ma prawidłowe żywienie i aktywność fizyczna; • odróżnia wypoczynek bierny i czynny; • potrafi samodzielnie sporządzić prosty posiłek uwzględniający swoje potrzeby energetyczne; • wie, czym różni się żywność ekologiczna od żywności produkowanej na skalę przemysłową; • wie, czym jest śmieciowe jedzenie i potrafi określić skutki odżywiania się taką żywnością; • wie, że nie wolno samodzielnie zażywać żadnych leków ani korzystać z różnych środków chemicznych; • stara się zachować prawidłową postawę w trakcie siedzenia w ławce i przy stole, przed telewizorem i komputerem; • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zajęć ruchowych; • szanuje przybory i przyrządy używane w czasie zajęć ruchowych; • wie, do kogo zwrócić się o pomoc w sytuacji zagrożenia, zna telefony alarmowe i zasady informowania o zagrożeniu służbom ratunkowym;	• prawidłowym rozwojem fizycznym; • rozumie znaczenie zbilansowanej diety w zapewnieniu zdrowia i właściwego funkcjonowania organizmu; • zwraca uwagę na skład zakupywanej żywności, wybiera żywność bez konserwantów i środków poprawiających smak/kolor/zapach żywności; • rozumie znaczenie przygotowywania posiłków z nieprzetworzonych produktów; • rozumie znaczenie właściwego balansu pomiędzy nauką i zabawą/uprawianiem sportu • dostrzega niebezpieczeństwa związane z: zatruciami pokarmowymi, środkami chemicznymi, narkotykami, grzybami, alkoholem, lekami; • potrafi wykonać kilka prostych ćwiczeń zapobiegających wadom postawy ciała; • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zajęć ruchowych; • troszczy się o bezpieczeństwo własne i swoich kolegów; • potrafi wybrać bezpieczne miejsca ćwiczeń, do zabaw i gier ruchowych; • potrafi w bezpieczny sposób korzystać z ulubionego sprzętu sportowego; • wie, jak właściwie zachowywać się w sytuacji zagrożenia;	• spożywcze na podstawie piramidy żywienia i pod nadzorem nauczyciela konstruuje typowy jadłospis; • zna korzyści płynące z uprawiania sportu oraz zagrożenia wynikające z niewłaściwych ćwiczeń; • dostrzega niebezpieczeństwa związane z zatruciami pokarmowymi, środkami chemicznymi, narkotykami, grzybami, używkami, lekami, środkami chemicznymi, pozostawianiem bez opieki dorosłych; • zawsze dba o prawidłową postawę ciała; • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zajęć ruchowych • potrafi wybrać bezpieczne miejsca do zabawy; • wie, jak właściwie zachowywać się w sytuacji zagrożenia;	• rozumie znaczenie zdrowego odżywiania się i konsekwencje chorób dla domowego budżetu; • bierze udział w akcjach dot. utrzymania porządku i czystości w miejscach publicznych np. sprzątania świata; • zna pojęcie kalorii i dzienne zapotrzebowanie energetyczne organizmu dziecka i dorosłego; • przelicza wartość energetyczną poszczególnych produktów; • prowadzi dziennik żywieniowy rodziny – określa jego prawidłowości;
--	--	--	---



ETYKA

Kl. I	Kl. II	Kl. III	ROZSZERZENIA
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.);	- zastanawia się nad swoją rolą w społeczeństwie; - zauważa korzyści płynące z bycia grzecznym i uprzejmym;	- rozumie, że ludzie mają równe prawa, niezależnie od tego, gdzie się urodzili, jak wyglądają, jaką religię wyznają, jaki mają status materialny; - okazuje szacunek osobom starszym;	
- wie, że nie można dążyć do zaspokojenia swoich pragnień kosztem innych; - nie niszczy otoczenia;	zdaje sobie sprawę, że nie należy zaspokajać swoich potrzeb kosztem innych;	- zastanawia się nad tym, na co ma wpływ, na czym mu zależy, do czego może dążyć nie krzywdząc innych; - stara się nieść pomoc potrzebującym;	potrafi dokonywać pierwszych transakcji biznesowych, aby zaspokoić swoje pragnienia np. sprzedać makulaturę lub szklane butelki na skupie, aby z otrzymanych pieniędzy zakupić książkę ulubionego autora lub grę;
zdaje sobie sprawę z tego, jak ważna jest prawdomówność, stara się przeciwdziałać kłamstwu i obmowie;	rozumie, co oznacza prawdomówność, potrafi w opowiadaniu, baśni lub legendzie odróżnić kłamstwo od prawdy;	- 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, że nie wolno zabierać cudzej własności bez pozwolenia, pamięta o oddawaniu pożyczonych rzeczy i nie niszczy ich;	rozumie pojęcie własności;	- 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 reguł "nie kradnij";	
niesie pomoc potrzebującym;	rozumie, że należy pomagać tym, którzy tego	starannie dobiera przyjaciół i pielęgnuje	chętnie bierze udział w akcjach społecznych



4. TREŚCI PROGRAMOWE

	potrzebują;	przyjaźnie w miarę swoich możliwości;	mających na celu np. zbieranie nakrętek od plastikowych butelek, aby móc pomóc osobie niepełnosprawnej;
• wie, że ludzie żyją w różnych warunkach, dlatego nie należy chwalić się bogactwem ani nie należy dokuczać dzieciom, które wychowują się w trudniejszych warunkach;	• zdaje sobie sprawę, że nie jest jedynym bohaterem na świecie;	• wie, że jest częścią przyrody, chroni ją i szanuje; nie niszczy swojego otoczenia;	• chętnie bierze udział w akcjach społecznych np. "Sprzątanie Świata"; • rozumie przesłanie akcji zbiórek odzieży organizowanych w szkołach oraz innych placówkach;



TREŚCI PROGRAMOWE DLA DZIECI O SZCZEGÓLNYCH POTRZEBACH EDUKACYJNYCH

DZIECKO ZDOLNE	DZIECKO Z TRUDNOŚCIAMI
- dopasowuje kolor ubrań do poszczególnych kolorów włóczki; - wykonuje tangramy z podanych figur; - powtarza, krótkie rymowanki utrwalające nazwy przedmiotów; - domowy dywanik - rzucając kostką trafia w pole na dywaniku, przedstawiające meble lub pomieszczenia. Nazywa odpowiednie pole; - prowadzi ołówek po konturze różnych wyrazów twarzy; - tworzy plan zadań, dnia na cały tydzień; - dopasowuje odgłos do odpowiedniego zwierzęcia – zabawa ruchowa; - odpowiednio nazywa pokazywane ilustracje produktów, gra na czas; - interesuje się przyśpiewkami ludowymi; - zna pojęcia zespół muzyczny, chór, solista, kapela ludowa; - zna nazwy popularnych zespołów oraz tytuły wybranych piosenek; - zna kolejność dźwięków gamy i potrafi je zaśpiewać; - potrafi zagrać i zaśpiewać ze słuchu lub zapisu nutowego; - bezbłędnie odtwarza melodie poznanych piosenek; - rozdziela style muzyczne, podstawowe rodzaje muzyki; - rozpoznaje i nazywa głosy ludzkie w wysłuchanym utworze; - potrafi zagrać na wybranym instrumencie własne proste kompozycje; - prezentuje fragment układu tanecznego według własnego pomysłu; - udziela się w zespole muzycznym, uczęszcza do ogniska muzycznego, chóru; - opisuje jak powstaje deszcz (krążenie wody w przyrodzie); - opisuje, na czym polega wyładowanie atmosferyczne; - wymienia klimaty występujące w różnych częściach świata; - określa kierunek i rodzaj wiatru; - tłumaczy pojęcie „meteorologia”; - wciela się w rolę prezentera zapowiadającego pogodę; - opisuje jak działa deszczomierz; - wymienia jednostki pomiaru pogody (np. wiatr – m/s, km/godz., temperatura - stopnie Celsjusza); - wyjaśnia, na jakich zasadach działa Główna Stacja Meteorologiczna;	- wykonuje projekt tęczy i nazywa kolory tęczy; - tworzy zbiory różnych przyborów odpowiadających ich miejscu przechowywania; - konstruuje grę planszową – podróż po domu; - inicjuje wypowiedzi dotyczące interesującej go tematyki; - w swojej ulubionej książce wyszukuje zilustrowane emocje; - wykonuje projekt Zoo- umieszcza w nim dowolne zwierzęta, nazywa je koloruje itd.; - tworzy swoją Kartę Menu- rysuje poszczególne potrawy „nazywa je”; - wymienia cztery pory roku; - opisuje jak wygląda burza; - opisuje pogodę latem, wiosną, jesienią i zimą potrafi narysować wybrane symbole pogody- (np. chmurę, słońce); - określa na podstawie prognozy pogody czy następnego dnia będzie ciepło, czy zimno; - określa za pomocą zmysłów stopień zachmurzenia; - wymienia elementy pogody zawarte w prognozie; - tworzy obrazkowy kalendarz pogody na jeden dzień; - rysuje termometr i opowiada, do czego służy; - opisuje jak powinien wyglądać strój zimą; - wyjaśnia, dlaczego w upalne lato należy nosić nakrycie głowy; - opisuje objawy przeziębienia; - wyjaśnia, dlaczego podczas burzy nie wolno chować się pod drzewem; - opisuje jak wygląda powódź wyjaśnia jak może powstać pożar; - prowadzi naklejkowy kalendarz pogodowy; - prowadzi domowe obserwacje zjawisk przyrodniczych pod nadzorem rodzica wykonuje doświadczenia pod nadzorem nauczyciela; - przy pomocy nauczyciela odnajduje w atlasach oraz na stronach internetowych informacje o roślinach i zwierzętach - klasyfikuje zwierzęta do ich środowisk życia za pomocą tablic obrazkowych - klasyfikuje zdjęcia i rysunki do typowych krajobrazów Polski - prawidłowo rysuje schemat ciała i zaznacza poszczególne organy i narządy - konstruuje bryłę z zachowaniem podstawowych elementów: ściany, dach (do budynku), głowa, tułów, nogi (do postaci) - wypełnia narysowane figury dowolnymi kolorami, nazywa je



4. TREŚCI PROGRAMOWE

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia, dlaczego Eskimosi muszą być ciepło ubrani, wie gdzie oni żyją;• wyjaśnia jak działa odzież termoizolacyjna;• wymienia i opisuje choroby wywołane niedostosowaniem ubioru latem (np. udar słoneczny), zimą (choroby zatok) i jesienią (np. grypa);• wzywa pomoc w razie wypadku; wyjaśnia jak powstaje lawina;• wyjaśnia jak powstaje trąba powietrzna;• wymienia programy telewizyjne i potrafi wyszukać w internecie informacje o przebiegu niektórych doświadczeń oraz zaprojektować podobne działania samodzielnie;• podaje przykłady przystosowań zwierząt do zmian sezonowych na innych kontynentach;• wyjaśnia zależność pomiędzy tworzeniem siedlisk chronionych a ochroną zagrożonych gatunków;• wskazuje przedstawicieli gromad bezkręgowców (stawonogi, mięczaki, pajęczaki);• wskazuje gatunki chronione typowe dla poszczególnych Parków Narodowych;• wyszukuje strony internetowe i serwisy;• rozpoznaje banknoty innych państw, na których widnieją zwierzęta i rośliny oraz potrafi wskazać na cel umieszczania ich na tych banknotach;• zna ustawy prawne poświęcone tematyce ochrony zagrożonych gatunków, wie o istnieniu Czerwonej Księgi Gatunków Zagrożonych, WSPA, Greenpeace;• wymienia niebezpieczne gatunki zwierząt i roślin występujące w innych częściach świata;• wymienia inne niż występujące w Polsce krainy geograficzne oraz podaje ich typowe cechy (tundra, puszcza, sawanna);• wymienia choroby odzwierzęce;• przeprowadza podstawowe pomiary czynności życiowych tj. temperatura, puls;• wymienia podstawowe choroby pochodzenia wirusowego i bakteryjnego oraz sposób ich zapobiegania;• wymienia niektóre choroby układu pokarmowego oraz ich przyczyny;• wyjaśnia pojęcie witaminy i potrafi wskazać na produkty, które zawierają poszczególne typy witamin;• potrafi podać wszystkie figury występujące na znaku, zna podstawowe znaki drogowe;• dodaje szczegóły takie jak: okna, komin (do budynku), oczy, nos, dłonie (do postaci);• tworzy kompozycje/obrazki z narysowanych w programie figur;• mając do dyspozycji wymiary ogródka oblicza ile potrzeba płotki do jego ogrodzenia (obwód ogródka); | <ul style="list-style-type: none">• potrafi podać nazwy pomieszczeń i podstawowych mebli znajdujących się w domu• potrafi umieścić pliki w oddzielnych katalogach po ich potocznych nazwach np. zdjęcia_dom.jpg do katalogu „Zdjęcia”• rozumie potrzebę segregowania śmieci• potrafi oszacować koszt wybranych produktów z listy zakupów• pakując zakupy w sklepie oddziela produkty „miękkie” od „twardych”• podczas zabawy w sklep wchodzi w rolę sprzedawcy z pomocą nauczyciela/kolegi• układa grę orientacyjną dla kolegów (np. podchody) używając w jej opisie kierunków poruszania się za pomocą strzałek• potrafi porównać ofertę tego samego rodzaju produktu i wskazać korzystniejszą ofertę• potrafi podać kierunek turyście do wybranego miejsca za pomocą gestów oraz wskazując orientacyjny kierunek• zaznacza najkrótszą ścieżkę na mapie za pomocą linii• podaje nazwę miejscowości, z której wyjeżdża, do której jedzie i w której zrobi postój• wskazuje lepszą ofertę na konkretnych• pamięta o wadze, jaką ma ochrona środowiska produktach• wie, że należy udzielać pomocy osobom potrzebującym• wie, że czarny kolor w kalendarzu oznacza dzień powszedni, a czerwony oznacza święto• włącza się w akcję zorganizowaną przez kolegów• opowiada o czynnościach, jakie wykonywało wczoraj/będzie robić jutro dokończając zdanie np. wczoraj wieczorem byłem..., jutro rano jadę...• wyszukuje programy tylko o bliskiej sobie tematyce np. bajki, programy rozrywkowe• wymienia największy Park Narodowy/rezerwat przyrody/rzekę w Polsce• podaje stopień pokrewieństwa i powinowactwa między członkami swojej rodziny w pierwszej linii• z pomocą osoby dorosłej wypełnia druk przelewu na pocztę• samodzielnie pobiera pieniądze, z pomocą rodzica wpisuje PIN• pamięta, że płatności za rachunki powinno dokonywać się co miesiąc• wie, że żeby zakupić nową rzecz należy oszczędzać pieniądze• z pomocą nauczyciela wchodzi w rolę sprzedawcy i kupującego, stosuje zwroty grzecznościowe |
|--|---|



- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • potrafi dorysować „dom bliźniak” z lustrzanym odbiciem pomieszczeń i mebli; • umieszcza pliki tego samego typu w oddzielnych katalogach i potrafi rozpoznać rodzaj pliku po ikonie lub rozszerzeniu np. jpg to zdjęcie; • umieszcza posegregowane opakowania w koszach o odpowiednich kolorach i uzasadnia swój wybór; • do stworzonej listy zakupów potrafi oszacować orientacyjny koszt zakupów; • pakując zakupy w sklepie oddziela produkty chemiczne od żywności, mięso od owoców itp.; • podczas zabawy w sklep wciela się w rolę sprzedawcy i operuje pieniędzmi (przyjmuje i wydaje resztę); • stosuje się do ustalonych zasad i zna konsekwencje ich nie przestrzegania; • potrafi porównać ofertę tego samego produktu w różnych sklepach i określić o ile jedna z nich jest bardziej korzystna/ mniej korzystna; • układa grę orientacyjną dla kolegów (np. podchody) używając w jej opisie kierunków poruszania się np. idź prosto aż dojdiesz do końca budynku, skręć w prawo i przejdź przez bramę/parking/most oraz zaznacza charakterystyczne punkty na mapie; • potrafi podać kierunek turyście do wybranego miejsca podając szczegóły np. idź prosto i za sklepem skręć w prawa; • zaznacza najkrótszą ścieżkę na mapie biorąc pod uwagę kierunki zaproponowane na grafie skierowanym; • podaje kolejno większe miejscowości, przez które będzie przejeżdżał i gdzie się zatrzyma; • wymienia i wskazuje części składowe skonstruowanej wagi (ramię, szalki) i korzysta z niej podczas codziennych zabaw; • bierze pod uwagę produkty różnych producentów; • tworzy plakat/hasło przewodnie i włącza się w akcję organizowaną w szkole; • organizuje z kolegami zbiórkę dla potrzebujących w wybranym regionie kraju/świata; • wie, że ilość dni w miesiącu występuje naprzemiennie; • adekwatnie używa pojęć: przedwczoraj, dwa dni temu, za tydzień, w lutym podczas opowiadania; • organizuje z kolegami akcję na rzecz ochrony środowiska w swojej szkole; • wyszukuje w programie telewizyjnym dowolny program np. wiadomości, mecz piłkarski oraz podaje termin i godzinę jego emisji; • wie, czym są Parki Narodowe/rezerваты/ rzeki i podaje nazwy największych Parków Narodowych/ rzek w Polsce; • podaje stopień pokrewieństwa i powinowactwa | <ul style="list-style-type: none"> • pamięta, że ma otrzymać resztę • wymienia przykłady zegarów (elektroniczny, słoneczny, z kukułką, klepsydra); • stosuje gotowe naklejki/plakaty do oznaczenia miejsc, zachowań, niebezpiecznych i ryzykownych (np. nie biega z nożyczkami, nie biegać); • wspólnie z innymi, z pomocą nauczyciela angażuje się w akcje ekologiczne; • odwzorowuje/koloruje/wycina znaki drogowe z szablonu/instrukcji w celu utrwalenia wiadomości |
|--|--|



4. TREŚCI PROGRAMOWE

między poszczególnymi członkami swojej rodziny;

- samodzielnie wpisuje PIN, pobiera pieniądze;
- samodzielnie wypełnia druk przelewu na pocztę;
- wie, jakie czynności należy wykonywać, aby oszczędzać energię podczas pobytu w domu (gaszenie niepotrzebnego światła, branie pryszniców zamiast kąpieli, przykręcanie kaloryferów na optymalną temperaturę);
- wymienia konsekwencje niepłacenia za rachunki (wyłączenie prądu, telefonu, interwencja komornika);
- rozumie i objaśnia proces oszczędzania pieniędzy;
- wciela się w rolę sprzedawcy (operuje pieniądźmi - liczy wartość produktów, wydaje resztę) i kupującego (poprawnie wykonuje kolejne etapy dokonywania zakupów);
- potrafi wyliczyć przybliżoną wartość reszty otrzymanej po zapłaceniu za zakupy;
- opiekuje się Klasową Kasą Oszczędzania, przypomina kolegom o odkładaniu pieniędzy;
- wymienia składowe elementy zegara (wskazówki, tarcza, tryby, przyciski do ustawiania godziny/pokrętko do nakręcania zegara);
- zwraca uwagę innym na zachowanie bezpieczeństwa podczas przerw i zajęć lekcyjnych - wspólne robienie makiety pt. „Niebezpieczeństwa w szkole”;
- wie, że należy dbać o swoją sprawność fizyczną;
- systematycznie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne;
- wzmacniające mięśnie brzucha i kręgosłupa sprawnie korzysta z różnych przyborów gimnastycznych;
- dba o własną sprawność fizyczną;
- rozumie konieczność rozwijania sprawności fizycznej;
- podejmuje działania na rzecz rozwoju swojej sprawności fizycznej poza szkołą;
- sprawnie pokonuje tor przeszkód;
- uprawia wybraną dyscyplinę sportową;
- aktywnie uczestniczy w grach zespołowych, zawodach sportowych przegląda strony internetowe poświęcone uprawia wybraną dyscyplinę sportową;
- potrafi określić zalety aktywnego wypoczynku ulubionym sportem; wymienia niektóre choroby układu pokarmowego oraz ich przyczyny;
- chętnie uczestniczy w działaniach mających na celu zapobieganie chorobom i promowanie zdrowego stylu życia;
- potrafi przeprowadzić gimnastykę poranną oraz proste ćwiczenia relaksacyjne po pracy umysłowej oraz dłuższym przebywaniu w pozycji siedzącej;
- dba o prawidłową postawę ciała w każdej sytuacji;
- rozumie konsekwencje nieprawidłowej postawy dla swojego zdrowia;



- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• zna wady postawy;• wie jak postępować, aby uniknąć wad postawy ciała;• wie jak uchronić się przed zmarznięciem, przegrzaniem i nadmiernym promieniowaniem słonecznym;• zawsze potrafi wybrać bezpieczne miejsca do zabawy lub gry; | |
|---|--|



METODY

W edukacji nastąpiło odejście od encyklopedycznego nauczania na rzecz aktywizowania uczniów do kreatywności i twórczych działań. Należy stosować takie metody nauczania wychowania, które odkrywają w człowieku naturalne zdolności i możliwości oraz stymulują ich rozwój. Często nie jesteśmy świadomi, że je posiadamy. Dotychczasowe metody opierały się na nauczycielu, jako źródle wiedzy. Obecnie nauczyciel staje się organizatorem i koordynatorem pracy ucznia. Zadaniem nauczyciela jest wyposażenie uczniów w takie umiejętności, które pozwolą na radzenie sobie w zmieniającej się rzeczywistości. Warunkiem efektywnego nauczania jest stosowanie takich metod, które sprzyjają samodzielności myślenia i działania. W naszym programie „Staś i Zosia” drogą prowadzącą do osiągnięcia celu jest wykorzystanie w pracy z uczniem metod aktywizujących. Realizując poszczególne zadania wybieramy taki sposób, który umożliwi nam osiągnięcie założonych celów.

Metoda wiodącą w programie jest METODA PROJEKTÓW, zwykle zaliczana do metod praktycznych. Polega na samodzielnym realizowaniu przez uczniów zadania przygotowanego przez nauczyciela na podstawie wcześniej ustalonych założeń. Projekt jest przedsięwzięciem, które trwa dłuższy czas: od jednego do kilku tygodni, a nawet miesięcy, dlatego decyzję o jego wprowadzeniu należy podjąć odpowiednio wcześniej. Pierwszym etapem projektu jest ustalenie celów i tematu. Zadania mogą być realizowane indywidualnie lub w grupach. W pracy samodzielnej uczniowie uczą się odpowiedzialności, podejmowania decyzji, dokonywania samooceny. W pracy grupowej rozwijają się umiejętności podejmowania decyzji w grupie, rozwiązywania konfliktów, wyrażania własnych opinii, słuchania innych osób, poszukiwania kompromisów, dyskutowania, dokonywania oceny pracy swojej i innych. Nauczyciel określa pole działania oraz pomaga w poszukiwaniu rozwiązań i potrzebnych materiałów. Nie wyznacza ściśle, w jakim kierunku pójdzie aktywność dzieci. Zakończeniem projektu jest jego prezentacja. Odbývająca się np.: w formie wystawy, inscenizacji, książki, filmu wideo, nieraz wymaga od ucznia wystąpień przed publicznością. Po prezentacji dokonuje się oceny stopnia realizacji celów i umiejętności współpracy w grupie. Ocena powinna dotyczyć tego, co jest ważne, a nie tego, co łatwo ocenić. Elementem oceny jest samoocena i ocena kolegów. Metoda projektów jest metodą nauczania, która daje szansę wyboru aktywności dzieciom na różnym poziomie rozwoju. Uczy zastosowania nowo nabytej wiedzy w praktyce i dzielenia się informacjami z innymi a także uczy pracy zespołowej i pobudza do myślenia. W pracy metodą projektów najbardziej wartościowe dla dzieci jest uczenie poprzez działanie i bezpośrednie doświadczenie. Dzieci muszą przeżyć daną sytuację, a nie tylko o niej posłuchać lub zobaczyć ją na planszy. Wybór tematu musi być zależny od zainteresowań dzieci i odnosi się do ich doświadczeń życiowych, co jest najlepszym sposobem zdobywania wiedzy. Zadaniem nauczyciela jest włączenie do projektu treści z różnych dziedzin. W naszym programie są to elementy edukacji matematycznej, przyrodniczo-ekologicznej i społecznej. Na każdym poziomie realizowane są trzy projekty, dostosowane do grupy wiekowej. Każdy etap ma jeden cel przewodni. Podsumowując, metoda projektów to pogłębione podejście do tematu o charakterze badawczym.

Kolejna metoda GRYFIKACJA (z ang. *gamification*) to metoda wykorzystująca mechanikę gier fabularnych i komputerowych, aby zwiększyć zaangażowanie ludzi w realne sytuacje. Przyjemność, jaka płynie z pokonywania przeszkód, współpracy, rywalizacji i stopniowego rozwoju, zwiększa motywację uczestników do działania. Gryfikacja polega na zmianie projektu w „grę”, która daje uczestnikom przyjemność z pokonywania kolejnych, osiągalnych wyzwań. Metoda ta pozwala zaangażować uczniów do zajęć zgodnych z oczekiwaniami autora projektu, nawet, jeśli są one uważane za mało interesujące. Gryfikacja jest metodą długotrwałą, ale pozwala uczestnikom widzieć swoje postępy poprzez osiągnięcie



wyższych poziomów. Świadomie wykorzystywana gryfikacja to zjawisko stosunkowo nowe. Jednak jej ślady można znaleźć w codziennym życiu na każdym kroku: “Kup pięć kaw, szóstą dostaniesz gratis!” - kuszą sprzedawcy. “Za każde wydane w naszym sklepie 10 zł otrzymasz punkt, a za 300 punktów możesz wybrać dowolną spośród zaprezentowanych tu nagród” - obwieszczają kolejni. Gryfikacja to jednak nie tylko zakupy i promocje: to także wyższy status na forum, jeśli wypowiadasz się często albo oznaczenia stopni harcerskich na pagonach munduru. Głównym zadaniem osoby wykorzystującej gryfikację, jest określenie ważnego celu lub celów, do których chce skłonić uczestników, oraz opracowanie zwartej i wciągającej fabuły - to ona spaja wszystkie użyte elementy. Dla uczestników najważniejsza jest przygoda i odkrywanie tajemnicy, nie zaś zdobywanie kolejnych punktów i odhaczenie zadań. Jak wykorzystano gryfikację w działaniach realizowanych w ramach programu? Poniżej zaprezentowano kilka z mechanizmów gryfikacji wykorzystanych w projektach:

- **Pasek postępu (progress)**

Pasek postępu pokazuje, jak wiele wysiłku trzeba włożyć, by skończyć zadanie oraz poziom jego aktualnego wykonania. Jest to wskaźnik dotychczasowego efektu pracy oraz wskazanie, jaką ilość pracy należy wykonać, by zadanie zakończyło się sukcesem. Taka wizualizacja motywuje do skompletowania całego paska.

- **Punktacja**

Punkty to nagroda za wykonanie zadania. Punktacja pozwala użytkownikowi zorientować się, na jakim poziomie wykonał zadanie oraz jak wypadł na tle innych osób. Zdobywanie punktów może dotyczyć różnych umiejętności, dzięki czemu każdy ma szansę na znalezienie dziedziny, w której może osiągnąć sukces. Ponadto - motywujące jest otrzymywanie punktów za małe, nawet drobne rzeczy: dzięki temu wiadomo, że każdy ruch jest dostrzeżony i doceniony. Przy używaniu tego elementu gryfikacji warto pamiętać, że zdobywanie kolejnych „Pigulek Mocy” albo „Stopni Wtajemniczenia” jest o wiele bardziej emocjonujące niż zdobywanie „zwykłych punktów”. Punktacja powinna być integralną częścią i odzwierciedleniem fabuły, nie przymusowym dodatkiem.

- **Wirtualne przedmioty i przyjaciele**

Wykonywanie realnych działań może przynosić efekt w postaci wirtualnych nagród. Podczas realizacji projektu za wykonanie konkretnych zadań można przyznać punkty do wykorzystania na doświadczenia, działania altruistyczne, lub nierealne przedmioty, które będą miały realny wpływ na przebieg projektu.

- **Rywalizacja i współpraca**

Rywalizacja między uczniami może zwiększyć ich zaangażowanie, zwłaszcza, jeśli na najlepszy czeka nagroda. By jednak nie wprowadzić “wyścigu szczurów” ani nie spowodować faktu, że ci z samego końca wyścigu ustaną w wysiłkach, warto także pomyśleć o współpracy. Niektóre zadania mogą wymagać współpracy ze względu na liczbę osób potrzebną do osiągnięcia celu, specjalnych umiejętności lub też z powodu konieczności wymiany informacji.

Metoda JIGSAW (układanka) – jest metodą uczenia się we współpracy. Wykorzystuje się ją wtedy, gdy uczniowie mają do przyswojenia pewną partię materiału, którą da się podzielić na spójne fragmenty. Stanowią one elementy, jakby puzzle, tworzące całą układankę. Każdy uczeń w klasie ma opanować całość wiedzy. Wszyscy rozwijają się - zgodnie z zasadą, że najlepszą metodą uczenia się jest uczenie innych. W tej metodzie każdy jest ważny, bo od jego pracy zależą wyniki wszystkich. Klasa zostaje



5. METODY I SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW

podzielona na grupy. Liczba osób w grupie powinna odpowiadać liczbie grup - tylko wtedy każda grupa ma zapewnioną całość w treści do przyswojenia. Każda grupa dostaje do przestudiowania inną część tematu, zagadnienia lub działu programowego. Członkowie grupy mają przyswoić daną część wiedzy tak, aby przekazać i wytłumaczyć ją innym. Po wyznaczonym czasie podział na grupy zmienia się tak, aby w każdej nowej grupie był przedstawiciel z każdej pierwotnej grupy. Przedstawiciele ci kolejno relacjonują, czego nauczyli się w grupach, na poprzednim etapie. Dobrym pomysłem jest polecić grupie zadanie zbierające wszystkie te informacje. Po pewnym czasie uczniowie wracają do swoich pierwotnych grup i konfrontują zdobytą całościowo wiedzę. Sprawdzają, czy wszyscy nauczyli się wszystkiego. System ten wymusza współpracę, – aby uzyskać pozytywny rezultat, każdy uczeń musi korzystać z wiedzy innego ucznia, a sam musi przekazać wiedzę innym. Metoda ta, w odróżnieniu od innych metod pracy grupowej, daje szansę każdemu uczniowi. Każdy uczeń, nie tylko lider czy sekretarz musi zdobyć wiedzę i podzielić się nią z pozostałymi. Podczas pracy wszyscy uczniowie podnoszą poziom swoich umiejętności - zarówno ci najlepsi, przeciętni, jak i najslabsi. Rolą nauczyciela jest wybór i podział treści do realizacji. Powinien też czuwać nad porządkiem w klasie i pilnować przestrzegania limitów czasowych, przeznaczonych na poszczególne etapy lekcji. Pewnym ograniczeniem w stosowaniu tej metody jest fakt, że liczba uczniów w klasie musi mieć określoną wielkość. Wadą metody jest też jej czasochłonność.

DRAMA to metoda nauczania i wychowania również sprzyjająca wszechstronnemu rozwojowi uczniów i przygotowująca ich do odgrywania ról społecznych w zmieniającej się rzeczywistości. Indywidualnie traktując każdą jednostkę ludzką, sprzyja wydobywaniu i rozwijaniu najbardziej pożądanых cech osobowości człowieka. Rozwija samodzielność w myśleniu i kreatywność zarówno uczniów, jak i prowadzącego zajęcia. Kształci umiejętność nawiązywania dialogu, pozwala samodzielnie dochodzić do wiedzy. Drama, pojęcie to pochodzi od greckiego słowa „drao” - działam, usiłuję. Człowiek odkrywa to wszystko, co jest poza nim, a także odkrywa siebie samego, czyniąc wysiłek emocjonalny i fizyczny. W procesie dramy wyobrażenia urzeczywistniają się np. dziewczynka może zostać księżniczką a chłopiec rycerzem. Drama rozwija osobowość, przygotowuje do życia w społeczeństwie, wspomaga uczenie przedmiotów szkolnych. Dzięki tej metodzie uczeń odkrywa, rozwija i kształci uzdolnienia artystyczne, w tym aktorskie i literackie. Podstawą dramy jest fikcja, wyobrażeniowa sytuacja, która powstaje wówczas, gdy kilka osób wspólnie przedstawia coś, co nie jest w danym czasie obecne, używając, jako środków wyrazu swoich ciał i głosów. Sytuacja ta wymaga od uczestników pełnego, uczuciowego i emocjonalnego zaangażowania w jej przedstawienie. Wczuwanie i przeżywanie ról pomóc ma w głębszym i bardziej osobistym dotarciu do określonego problemu. Natomiast zdobyte doświadczenie przekształca fikcję w doświadczenie rzeczywiste. Drama jest tą metodą, która odwołuje się do naturalnej aktywności dziecka a także do dziecka tkwiącego w każdym dorosłym, jego indywidualnych potrzeb, przeżyć i zainteresowań. Stymuluje aktywność w działaniu i pobudza wyobraźnię, kształtuje tym samym twórczą postawę uczestnika zajęć, rozbudza dyspozycję do tworzenia, która w stanie potencjalnym istnieje u wszystkich ludzi, w każdym wieku. Drama wiąże się z ekspresją, wyobraźnią a także z zabawą. Bazuje na spontanicznej, właściwej naturze człowieka ekspresji aktorskiej. Dla dziecka naturalną drogę rozwoju stanowią gry i zabawy, a w późniejszym okresie ta naturalna forma zachowań zostaje ukryta pod różnego rodzaju maskami, które przybiera człowiek. Zwolennicy wychowania przez dramę uważają, że aktywność dramatyczna, którą obserwuje się w grach i zabawach dzieci, nie powinna zanikać w okresie dojrzewania i dojrzałości, a jedynie przybierać inny charakter, realizując pełny proces dorastania człowieka. Drama, wykorzystując naturalne predyspozycje człowieka do wchodzenia w role i jednocześnie ukierunkowując je, jest świadomą kontynuacją owych spontanicznych zabaw dziecka, przyczyniając się do ich rozwoju, kształci wyobraźnię, uczy myśleć i działać samodzielnie. Praktyczna znajomość tej metody może okazać się przydatna w



nowym okresie polskiej edukacji. Uważa się, że dotychczasowa procedura nauczania w polskim systemie edukacyjnym jest niewłaściwa, ponieważ wykorzystuje jedynie 10% możliwości uczniów. Należy podejmować takie działania, by rozwijać w człowieku umiejętność stwarzania różnorodnych, ważnych sytuacji, ułatwiając mu odblokowanie wrodzonej elastyczności w działaniu i pomagając w rozumieniu siebie i innych. Człowiek może w pełni zrozumieć tylko to, co sam bezpośrednio doświadczył. Najlepiej również zapamiętuje wiedzę, do której sam doszedł, a drama takie właśnie sytuacje samodzielnego dochodzenia do wiedzy aranżuje. Podsumowując w programie „Staś i Zosia” wyżej wymienione metody pełnią funkcje stymulatorów. Ważnym faktem jest to, że nie wykluczają się, a wręcz wzajemnie uzupełniają aktywizują i motywują uczniów do penetracji otoczenia, bazując na najbliższym i znanym sobie wkraczają w świat nieznany uczą się go zdobywając nową wiedzę i doświadczenia. Jednocześnie uczniowie mają możliwość poznania samego siebie, swoich możliwości, uzdolnień i zainteresowań. Zapraszamy do wspólnego odkrywania świata.



SPOSOBY OSIĄGANIA CELÓW

Cele kształcenia i wychowania zawarte w innowacyjnym programie nauczania „Staś i Zosia w szkole”, dedykowanym edukacji wczesnoszkolnej opierają się na pobudzaniu i kształtowaniu u dzieci postaw przedsiębiorczych, proekologicznych oraz prospołecznych. Zespół ekspertów tworzący ów program szczególną uwagę poświęcił na tworzeniu sytuacji bezpiecznych sprzyjających kształceniu i samodoskonaleniu. Dlatego sposoby osiągnięcia założonych celów szczegółowych można sklasyfikować w dwóch kategoriach:

1. Uczenie się, przez doświadczenie,
2. Uczenie przy zastosowaniu metody podawczej.

Odwołując się do pierwszej z kategorii zakładane cele kształcenia osiągnięte zostaną poprzez:

- wskazywanie doświadczeń dzieci, tych wcześniejszych, oraz tych nabytych w trakcie metody podawczej,
- wykorzystywanie różnorodnych metod oraz form pracy, szczególnie metod aktywizujących opartych na działaniu i wykorzystywaniu zdobytej wiedzy w praktyce; (metoda projektu, gryfikacja, symulacje),
- dostosowywanie konkretnych metod do indywidualnych potrzeb i możliwości psychofizycznych dzieci, ze szczególnym uwzględnieniem dzieci 6 letnich,
- motywowanie dzieci do rozwijania indywidualnych zdolności, oraz doskonalenia słabych stron poprzez np. włączanie ich w proces planowania (metoda projektu).

W drugiej kategorii bardzo duże znaczenie dla prawidłowości realizacji programu nauczania ma twórcza postawa nauczyciela i doskonalenie umiejętności dialogu pomiędzy osobami ważnymi dla edukacji dziecka np. nauczyciele, dyrekcja, rodzice, opiekunowie. Ponadto pomocnymi w osiągnięciu celów przy metodzie podawczej będą:

- zawarte w elementarzu opowiadania, wiersze, zagadki, powiązane tematycznie z realizowanymi metodą doświadczalną projektami,
- słuchowiska.

Z uwagi na fakt, iż przedstawiony program nauczania jest produktem innowacyjnym i obok treści wynikających w podstawy programowej zawiera rozszerzenia w kierunku ekonomii, przedsiębiorczości, ekologii i postaw prospołecznych, bardzo istotnym jest umożliwienie dzieciom swobodnego współdecydowania o tempie i postępach w realizacji metody projektu.



Badanie i diagnoza wystąpienia ryzyka dysfunkcji lub szczególnych uzdolnień w aspekcie rozwoju poznawczo-motorycznego dziecka w szkole (z uwzględnieniem dzieci 6-letnich) - skonstruowane na potrzeby projektu „Staś i Zosia w szkole” - innowacyjny program nauczania edukacji wczesnoszkolnej metodą projektu, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego – Program Operacyjny Kapitał Ludzki, Priorytet III Wysoka, Jakość Oświaty, Działanie 3.3, Poddziałanie 3.3.4 na podstawie umowy z Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie.

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2008r. dotyczące Podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia w poszczególnych typach szkół (Dz.U. nr 4.poz.17/2009) i Rozporządzenie z dnia 30.05.2014 nie wskazuje narzędzia, jakim należy się posługiwać w diagnozowaniu dysfunkcji u szczególnych uzdolnień dzieci w nauczaniu wczesnoszkolnym. Ta dowolność może, więc sprawiać, że powstające diagnozy nie zawsze uwzględniają indywidualne i specyficzne cechy małego człowieka, które w ogólnej ocenie okazują się bardzo przydatne. Założeniem badania i diagnozy w niniejszym projekcie jest odkrycie ryzyka wystąpienia zaburzeń lub szczególnych uzdolnień w funkcjonowaniu poznawczo-motorycznym dziecka i wykorzystanie tych wiadomości w pracy z dzieckiem w szkole. Nie ma tu statystycznej ścisłości i dokładności, bo rozwój dziecka, zdobywanie przez niego wiedzy i doświadczenia, odbywa się poprzez wielowątkową, bogatą i zintegrowaną z różnymi dziedzinami ofertę rozwoju; w tym przypadku uwzględniliśmy elementy przedsiębiorczości, ekonomii, ekologii i techniki.

Badanie przeprowadzamy dwukrotnie – po pierwszym semestrze nauki w szkole w klasie I oraz przed zakończeniem I semestru nauki w klasie II



ARKUSZ BADANIA

Imię i nazwisko

Data urodzenia

Data badania

Diagnoza poziomu rozwoju dziecka zostało zaproponowane w dziesięciu obszarach:

1. UMIEJETNOŚCI SPOŁECZNE
2. MOWA
3. PERCEPCJA WZROKOWA I ORIENTACJA PRZESTRZENNA
4. PERCEPCJA SŁUCHOWA
5. MAŁA MOTORYKA I GRAFOMOTORYKA
6. DUŻA MOTORYKA
7. OTOCZENIE PRZYRODNICZE
8. EDUKACJA MATEMATYCZNA
9. CZYTANIE
10. LOGICZNE MYŚLENIE I KREATYWNOŚĆ

Każde zadanie w badanych aspektach rozwoju oceniamy w kategoriach:

- 1 punkt – nigdy;
 2 punkty – czasami;
 3 punkty – zawsze;
 /następnie sumujemy ilość uzyskanych punktów/

		punkty (0 - 3)
1	Wywiązuje się z powierzonych zadań	
2	Przewiduje skutki swojego działania	
3	Mówi wyraźnie i płynnie	
4	Stosuje poprawne formy gramatyczne	
5	Jego wypowiedzi są spójne i logiczne	
6	Rozpoznaje i nazywa kolory	
7	Rozpoznaje i nazywa kształty	
8	Wskazuje kierunki w przestrzeni	
9	Rozpoznaje odgłosy z najbliższego otoczenia	
10	Prawidłowo odtwarza brzmienie wyrazów	
11	Reaguje na polecenia słowne po jednokrotnym wysłuchaniu	
12	Prawidłowo trzyma przybory do pisania, rysowania	



13	Precyzyjnie wypełnia kontury	
14	Z łatwością odtwarza zademonstrowane czynności manualne	
15	Utrzymuje ciało w pozycji równoważnej, np.: „jaskółka”	
16	Stoi dłużej niż 20 sekund na jednej nodze z zamkniętymi oczami	
17	Potrafi przejść tyłem w linii prostej, co najmniej 3 metry	
18	Potrafi przeliczyć elementy w zadanym zbiorze, powiedzieć ile ich jest	
19	Potrafi dodawać i odejmować w zadanym zakresie	
20	Zna liczebniki porządkowe	
21	Rozpoznaje zjawiska atmosferyczne	
22	Wymienia nazwy miesięcy w kolejności	
23	Zna stałe następstwo dni i nocy, dni tygodnia i właściwie się nimi posługuje	
24	Interesuje się literami, pisze i rysuje literopodobne znaki	
25	Z rozsypanych liter utworzy proste wyrazy	
26	Dobierze podpis (krótki, np.: kot) do obrazka	
27	Chętnie bierze udział w wycieczkach do miejsc gdzie jest dużo techniki – muzea, wystawy, pokazy	
28	Zadaje pytania na temat tego jak coś funkcjonuje (jak działa)	
29	Chętnie samo próbuje coś naprawić lub pomaga w naprawie	
30	Ujawnia niezależną postawę wobec innych dzieci, broni swoich racji	
31	Zauważa emocje u innych dzieci i potrafi być empatyczny	
32	Rozumie kontekst społeczny zachowań innych osób	
33	Wymienia swoje mocne strony	
34	Adekwatnie odpowiada na stawiane mu pytania	
35	Podtrzymuje rozmowę	
36	Spontanicznie opowiada o swoich przeżyciach i doświadczeniach	
37	Orientuje się w schemacie własnego ciała	
38	Orientuje się na kartce papieru i dobrze wykorzystuje jej przestrzeń	
39	Potrafi odwzorować wzór graficzny na kartce papieru	
40	Potrafi odtworzyć sekwencję dźwięków	



6. DIAGNOZA

41	Powtarza rymowanki, wyliczanki	
42	Odtwarza melodię i rytm piosenki	
43	Odwzorowuje kształty, np., układane zapalkami, liczmanami	
44	Wiąże sznurowadło, potrafi zapiąć/rozpiąć guziki	
45	Posługuje się nożyczkami: tnąc wzdłuż linii prostej, falistej i łamanej	
46	Sprawnie podbija, rzuca i łapie piłkę	
47	Naśladuje sekwencję ruchu, np.; dwa kroki w przód, dwa kroki w lewo i dwa kroki w prawo	
48	Potrafi obracać się wokół swojej osi – stojąc lub obracając się po podłodze	
49	Porządkuje zbiory według liczebności	
50	Potrafi grupować przedmioty według: barwy, kształtu, wielkości i liczby	
51	Rozwiązuje zagadki logiczne	
52	Zna pory roku i charakterystyczne dla nich zjawiska	
53	Dostosowuje ubiór do warunków atmosferycznych	
54	Obserwuje i wykonuje proste doświadczenia oraz wyciąga z nich wnioski	
55	Odczytuje swoje imię napisane drukowanymi literami	
56	Podaje wyrazy zaczynające się na określoną literę, np.; „m” mama,	
57	Bardzo sprawnie posługuje się przyborami do rysowania – zawsze tą samą ręką (prawą lub lewą)	
58	Dopytuje o zjawiska pogodowe ,np.; o burzę, grad	
59	Gra chętnie w gry strategiczne	
60	Szybko się uczy i zapamiętuje	
61	Wykazuje inicjatywę w nawiązywaniu kontaktów społecznych z dziećmi	
62	Przestrzega zasad współżycia społecznego w klasie	
63	Stosuje zwroty grzecznościowe	
64	Zauważa i wykorzystuje w wypowiedziach nowe słowa	
65	Tworzy rymy do podanych wyrazów	
66	Posługuje się bogatym słownictwem	
67	Potrafi wskazać różnice między obrazkami	



68	Potrafi wskazać właściwą drogę w labiryntach rysunkowych	
69	Układa puzzle złożone z 15-25 elementów	
70	Wyróżnia elementy wzrokowe z tła	
71	Rozpoznaje dźwięki instrumentów muzycznych	
72	Wyodrębnia wyrazy w zdaniu	
73	Dokonuje analizy i syntezy wyrazu wielogłoskowego	
74	Wyróżnia elementy dźwiękowe z tła	
75	Stosuje odpowiedni nacisk podczas rysowania, pisania	
76	Animuje ruch pacynki i kukielki	
77	Precyzyjnie posługuje się sztućcami	
78	Precyzyjnie wykonuje czynności manualne	
79	Potrafi manipulować przyborami w trakcie poruszania się (piłeczką, woreczkiem)	
80	Potrafi zilustrować ruchem proste czynności, np. koszenie, gniecenie ciasta, zmiatanie	
81	Jeździ na rowerze	
82	Skacze na skakance	
83	Układa proste zadania matematyczne	
84	Porównuje zbiory według zadanych kryteriów	
85	Posługuje się podstawowymi jednostkami miary i wagi	
86	Rozpoznaje położenia przedmiotów na płaszczyźnie względem siebie i w przestrzeni	
87	Rozpoznaje typowe dla swojego otoczenia rośliny	
88	Rozpoznaje typowe dla swojego otoczenia zwierzęta	
89	Zna zasady bezpiecznego kontaktu ze zwierzętami	
90	Wie, na czym polega oszczędzanie wody i energii elektrycznej	
91	Zna zasady segregacji odpadów	
92	Potrafi, patrząc jednym okiem przez „lunetę” (zwinięta w rulon kartka A4), odnaleźć jakiś punkt na suficie	
93	Potrafi czytać	



6. DIAGNOZA

94	Słucha uważnie czytanej bajki, historyjki i potrafi opowiedzieć ją własnymi słowami	
95	Rozumie sens informacji podanych w formie symboli rysunkowych	
96	Wyodrębnia głoski w słowach o trudnej budowie fonetycznej	
97	Lubi się przebierać i odgrywać role	
98	Ma ciekawe i oryginalne pomysły na zabawy	
99	Używa pewnie i chętnie logicznych sformułowań, np.:, ponieważ, dlatego	
100	Ma potrzebę wyrażania myśli i emocji za pomocą różnych form plastycznych	
101	Samodzielnie rozwiązuje proste konflikty	
102	Poprawnie intonuje	
103	Potrafi dostosować tempo wypowiedzi do kontekstu sytuacyjnego	
104	W budowanych wypowiedziach potrafi odgrywać różne role	



OCENA

W odniesieniu do każdego pytania należy nanieść na kartę odpowiedzi.

Zsumowanie punktów w wierszach pozwoli określić, jaki jest poziom natężenia danej umiejętności.

PUNKTY W ZADANIACH																RAZEM	OBSZAR ANALIZ ³
1	2	30	31	32	33	61	62	63	101	-	-	1					
3	4	5	34	35	36	64	65	66	102	103	104	2					
6	7	8	37	38	39	67	68	69	70	-	-	3					
9	10	11	40	41	42	71	72	73	74	-	-	4					
12	13	14	43	44	45	75	76	77	78	-	-	5					
15	16	17	46	47	48	79	80	81	82	-	-	6					
21	22	23	52	53	54	87	88	89	90	91	-	7					
18	19	20	49	50	51	83	84	85	86	-	-	8					
24	25	26	55	56	57	92	93	94	95	96	-	9					
27	28	29	58	59	60	97	98	99	100	-	-	10					

SUMA PUNKTÓW	POZIOM NATĘŻENIA UMIEJĘTNOŚCI	INTERPRETACJA JAKOŚCIOWA
poniżej 10	niski/trudności	poziom rozwoju w tym obszarze wskazuje na ryzyko wystąpienia specyficznych trudności funkcjonowania w analizowanym aspekcie
10 – 20 punktów	przeciętny	dziecko nie wykazuje ryzyka specyficznych trudności w analizowanym aspekcie
21 – 32 punktów	wysoki	dziecko wykazuje wysoki poziom zdolności w analizowanym aspekcie

³1) umiejętności społeczne, 2) mowa, 3) percepcja wzrokowa i orientacja przestrzenna, 4) percepcja słuchowa, 5) mała motoryka i grafomotoryka, 6) duża motoryka, 7) otoczenie przyrodnicze, 8) edukacja matematyczna, 9) czytanie i pisanie, 10) logiczne myślenie i kreatywność.



INDYWIDUALNY ARKUSZ OBSERWACJI DZIECKA

Imię i nazwisko

Data urodzenia

Data badania

Elementy przedsiębiorczości, ekonomii, ekologii i techniki

Ocena: Tak (wie/zna) Nie (nie zna /nie wie)

Dziecko wie:

1. Gdzie i w jaki sposób można zrobić zakupy (sklep osiedlowy, bazar, hipermarket, Internet)
2. Czym płaci się za zakupy (pieniądze, karta płatnicza, przelew)
3. Zna walutę obowiązującą w Polsce i w Europie,
4. Zna sposoby gromadzenia pieniędzy (skarbonka, konto w banku, lokaty)
5. Wie za co otrzymujemy pieniądze (za pracę, za sprzedaż towarów)
6. Wie co to jest cena netto i brutto
7. Wie na czym polega praca kasjera, sprzedawcy ,handlowca
8. Zna reguły transakcji wymiennej kupno-sprzedaż
9. Zna zalety oszczędzania
10. Umie zaplanować zakupy
11. Rozumie, że ilość pieniędzy jest ograniczona
12. Zna przyczyny zanieczyszczania wody
13. Potrafi segregować śmieci według przydatności do utylizacji lub powtórnego wykorzystania
14. Rozpoznaje opakowania przyjazne środowisku
15. Zna zastosowanie naturalnych źródeł energii, tj; siły wiatru, prądów powietrznych, nurtu rzeki
16. Wie, że używa się dwóch stron kartki do rysowania (mniej śmieci, ochrona drzew)
17. Potrafi obsługiwać telefon komórkowy, komputer
18. Często zadaje pytania na temat tego jak coś funkcjonuje, jak jest zbudowane
19. Interesuje się zjawiskami fizycznymi, np.: dlaczego lampa świeci?
20. Rozumie co to jest „ubezpieczenie” i dlaczego należy je stosować w związku z różnymi zagrożeniami (zdrowotnymi, klęsk żywiołowych)



Jednym z najlepszych sposobów oceniania jest ocenianie kształtujące. Jego nazwa w skrócie brzmi – OK, polega na wspieraniu dziecka w procesie uczenia się.

Z czym kojarzy się wspieranie? Słownik synonimów wymienia bardzo wiele słów, np.: asystowanie, dopingowanie, dopomaganie, ośmielanie, popieranie, ułatwianie, uprzystępnianie, wzmacnianie, uzasadnianie, itd.

Główny elementem Ok jest właściwie udzielona dziecku informacja zwrotna od nauczyciela, dotycząca pracy zespołu i poszczególnych uczniów.

Ta informacja ma dopingować, dopomagać, ośmielać, popierać, ułatwiać, uprzystępniać, uzasadniać, **a więc wzmacniać dziecko.**

W edukacji wczesnoszkolnej OK powinno mieć miejsce szczególne. Nauczyciele wiedzą o tym doskonale. Ocenianie opisowe, które stosują w stosunku do osiągnięć dzieci klas I-III, ma podobną formę.

Spędzając ze swoimi uczniami kilka godzin dziennie, nauczyciele znają ich potrzeby, możliwości, ale też ograniczenia. Wiedzą, co najlepiej motywuje Jasia, a co onieśmiela Zuzię. Mogą, więc dostosować swoje zabiegi edukacyjne i wychowawcze do indywidualnych potrzeb dzieci. Pochwała, zainteresowanie, chwila uwagi dana dziecku często wywołuje reakcje o wielkiej sile, niewspółmierną wydawałoby się do sytuacji.

Oczywiście OK doskonale sprawdza się na wszystkich poziomach nauczania. Dorosły uczeń z pewnością lepiej będzie sobie radził znając wymagania do poszczególnych lekcji, zwłaszcza, że jego poziom samoświadomości pozwala na trafne określenie własnych zdolności i możliwości.

Elementy oceniania kształtującego:

- **informacja zwrotna** - częste udzielanie uczniowi informacji o tym, jak wykonał pracę, w jakim stopniu, na ile spełnił wymagania określone na początku pracy. Powinna być przekazana tuż po lekcji, (bo lepiej pamiętamy, co się wydarzyło, jak przebiegała lekcja). Zdarzają się sytuacje, kiedy warto odczekać z przekazaniem informacji uczniowi. Uczeń powinien być gotowy na jej przyjęcie. Jeśli wydarzenia na lekcji wywołały emocje w nauczycielu, trzeba także ocenić własną gotowość do przekazania informacji zwrotnej; negatywną ocenę nauczyciel powinien przekazać w obecności tylko osoby zainteresowanej; pozytywną w obecności innych uczniów.
- **cele dla nauczyciela** – starannie przemyślane, zaplanowany sposób ich realizacji. Czego mój uczeń dowie się na lekcji, jakich umiejętności nabędzie, jakie postawy i przekonania przyjmie/uzna za swoje?
- **cele dla ucznia** - wyrażone w języku ucznia, dostosowane do możliwości jego rozumienia, uświadomione na początku zajęć (uczeń ma wiedzieć, czego ma się nauczyć i do czego mu to będzie potrzebne teraz lub w przyszłości). Czego się dowiem, nauczę? Z czego zostanę rozliczony dzisiaj lub na najbliższych lekcjach?
- **kryteria oceniania** – znane uczniowi i jego rodzicom. Ja (uczeń) wiem, bo zostałem poinformowany, czego mam się na lekcji nauczyć, jeśli chcę dostać 6, za co dostanę 5, 4 itd. Kryteria te muszą być zrozumiałe dla ucznia i konsekwentnie stosowane. Wymaga to określenia: na co będziemy zwracać uwagę, (nacobezu).
- **samoocena ucznia** – znając dokładne wymagania i kryteria oceniania uczeń ma szansę sam decydować, na jaką ocenę chce i może pracować i na jaką faktycznie zapracował.



7.PROPOZYCJA OCENIANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

- **udział rodziców w ocenie dziecka** – rodzice znają założenia OK, rozumieją ich sens. Jeśli potrafią i chcą, mogą włączyć elementy OK do swojego systemu wychowawczego.

Lekcje z OK zawierają:

Temat: Formy pracy, metody, środki dydaktyczne:

- **Cele dla nauczyciela:**, (co ja, jako nauczyciel chcę przekazać uczniom, czego ich nauczyć, co utrwalić, jakie umiejętności mają zdobyć)
- **Cele lekcji sformułowane w języku ucznia:**, czego ja, uczeń nauczę się na tej lekcji, co mam zapamiętać
- **Kryteria oceniania (nacobezu):** w całej lekcji wystąpi wiele informacji, umiejętności – co jest najważniejsze? np. jeżeli na lekcji nauczę się bezbłędnie wskazywać na mapie granicę Polski, to dostanę najwyższą ocenę.
- **Przebieg lekcji:** to zadania służące realizacji celów
- **Pytania kluczowe:**, Po co się tego uczymy, do czego może się przydać ta wiedza i te umiejętności, jaką korzyść będę miał (ja – uczeń) z tego, że będę to potrafił zrobić, itd.
- **Informacja zwrotna** dotycząca pracy zespołu i poszczególnych uczniów.

Ważnym elementem OK jest samoocena i ocena koleżeńska, która zawsze ma się odnosić do wykonanego zadania, a nie do osoby wykonującej.

Ocenianie kształtujące doskonale sprawdzi się z połączeniu ze stosowaną tu metodą projektu. Nasz program ma rozwinąć umiejętności społeczne, zdolności związane z przedsiębiorczością, ekologią, ekonomią. OK pomoże odkryć zdolności dzieci w tym zakresie. Da poczucie satysfakcji, podniesie poczucie własnej wartości.



OPINIA
O INNOWACYJNYM PROGRAMIE NAUCZANIA EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ
METODĄ PROJEKTU WSPÓŁFINANSOWANYM ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ W RAMACH:

Priorytetu III - Wysoka, jakość systemu oświaty; Działania 3.3 - Poprawa jakości kształcenia;
 Poddziałania 3.3.4 - Modernizacja treści i metod kształcenia projekty konkursowe
 Europejskiego Funduszu Społecznego, na podstawie umowy
 z Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie.

Podstawa prawna:

- *Ustawa z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty, art. 22a;*
- *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 maja 2014 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz.U. z 2014 poz. 803);*
- *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 21 czerwca 2012 r. w sprawie dopuszczania do użytku w szkole programów wychowania przedszkolnego i programów nauczania oraz dopuszczania do użytku szkolnego podręczników (Dz. U. z 2012 r. poz. 752).*

Tytuł programu:	„Staś i Zosia w szkole”
Autorzy programu:	Zespół ekspertów z kilku dziedzin bezpośrednio związanych z pracą w szkołach podstawowych w edukacji wczesnoszkolnej i światem gospodarki oraz przedsiębiorczości.
Wydawnictwo:	Polskie Towarzystwo Ekonomiczne Zakład Szkolenia i Doradztwa Ekonomicznego Sp. z o.o. w Lublinie
Program przeznaczony do realizacji:	w edukacji wczesnoszkolnej z uwzględnieniem dziecka sześciolatniego

Program Staś i Zosia w szkole stanowi opis sposobu realizacji wszystkich ustalonych w niej celów kształcenia, jak i zadań, obejmuje także propozycje uwzględniające treści rozszerzające podstawę programową.

PROGRAM ZAWIERA:

- **Cele ogólne, cele szczegółowe kształcenia i wychowania.**
 Ujęte w programie „Staś i Zosia w szkole” cele kształcenia i wychowania eksponują kształtowanie czterech kompetencji:
 - ekonomicznej
 - ekologicznej
 - przedsiębiorczej
 - społecznej
- **Treści programowe zgodne z podstawą programową edukacji wczesnoszkolnej,** obejmują zarówno zagadnienia bliskie uczniom, jak i te, które sięgają dalej, by w przypadku większych potrzeb i możliwości dzieci dać szansę nauczycielowi na rozwój zainteresowań i



indywidualnych zdolności uczniów. Zaproponowane rozszerzenia z obszaru ekonomii, przedsiębiorczości, ekologii i wiedzy społecznej stanowią propozycje i inspiracje do naśladowania bazujące na wiedzy i doświadczeniu o rzeczywistość, w jakiej funkcjonują dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Na uwagę zasługuje wybór treści ukierunkowanych na kształtowanie umiejętności myślenia matematycznego i naukowego oraz rozwijanie postawy przedsiębiorczej.

Zaproponowane przez autorów ustrukturalizowane zajęcia dają możliwość realizacji treści w ciekawy sposób, gwarantują osiągnięcie sukcesu na miarę możliwości dziecka i stymulowanie go do większego wysiłku i podejmowania nowych wyzwań, uczą współdziałania oraz pomagają w usamodzielnianiu się.

- Program prezentuje **procedury osiągania celów edukacyjnych** i opisuje **oczekiwane osiągnięcia ucznia** z uwzględnieniem możliwości indywidualizacji pracy w zależności od jego potrzeb i możliwości. Przy opisie efektów nauczania przyjęto trójstopniowe kategorie kluczowe – wiedzę, umiejętności i postawy.
- **Propozycję oceniania osiągnięć uczniów** z zastosowaniem elementów oceniania kształtującego, które z pewnością przyczyni się do wspierania dziecka w procesie uczenia się.
- **Diagnozę pod kątem wystąpienia ryzyka dysfunkcji lub szczególnych uzdolnień w aspekcie rozwoju poznawczo-motorycznego dziecka w szkole (z uwzględnieniem dzieci 6-letnich).** Zaproponowany arkusz do badania obejmuje wszystkie podstawowe aspekty rozwoju dziecka oraz jakościową interpretację wyników badania. Diagnoza zawiera także indywidualny arkusz obserwacji dziecka

Przyjęta przez autorów koncepcja programu, służy ukierunkowanemu wspomaganiu rozwoju dzieci od adaptacji dziecka sześciolatniego w szkole poprzez umiejętność wchodzenia w interakcje społeczne do zbudowania postaw przedsiębiorczych, proekologicznych oraz prospołecznych.

Program umożliwia nauczycielowi stosowanie zróżnicowanych metod i form pracy, jednak metodą wiodącą jest metoda projektu, która pozwala na rozwój wielorakich inteligencji uczniów.

W załączonych do programu materiałach dydaktycznych zostały opracowane tematy kompleksowo skorelowane z propozycjami zajęć prowadzonych metodą projektu. Projekt można realizować, jako osobną propozycję codziennych zajęć lub wykorzystać jego poszczególne elementy w realizacji tematów.

W trakcie realizacji programu szczególną uwagę zwrócono na elementy i zagadnienia związane z przedsiębiorczością, ekonomią, ekologią i rozwojem społecznym.

Na uwagę zasługuje również propozycja autorów odnośnie bogatej i niekonwencjonalnej obudowy dydaktycznej programu, opartej na nowoczesnych technologiach informacyjno-komunikacyjnych, w szczególności: filmów edukacyjnych, słuchowisk na CD, piosenek i gier komputerowych.

Innowacyjny program nauczania edukacji wczesnoszkolnej metodą projektu „Staś i Zosia w szkole” jest poprawny pod względem merytorycznym, jak i dydaktycznym, uwzględnia możliwość **indywidualizacji pracy** z uczniem, jest zgodny ze zmienioną podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych obowiązującą od 1 września 2014 r.

W oparciu o powyższe wnioski – kryteria oceny

Opiniuję program pozytywnie

Miejscowość Lublin, data 22.08.2014 r.

Agnieszka Krawczyk
nauczyciel dyplomowany



1. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 maja 2014 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół Załącznik nr 2. Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych. Za: http://www.men.gov.pl/images/do_pobrania/Załącznik_nr_2.pdf (dostęp: 26.06.2014).
2. Gruszczyk-Kolczyńska E., Komentarz do podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej, w: Podstawa programowa z komentarzami. Edukacja przedszkolna i wczesnoszkolna. Tom 1. Załączniki do rozporządzenia ministra Edukacji Narodowej z 23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół z komentarzem. Zob. <http://www.bc.ore.edu.pl/Content/230/Tom+1+Edukacja+przedszkolna+i+wczesnoszkolna.pdf> (dostęp: 27.06.2014).
3. Małgorzata Taraszkiewicz: Jak uczyć lepiej czyli Refleksyjny praktyk w działaniu. CODN Warszawa 2003
4. Edyta Brodnik, Anna Moszyńska, Beata Owczarska: Ja i mój uczeń pracujemy aktywnie. Przewodnik po metodach aktywizujących. Kielce 2010
5. Ocenianie kształtujące: Dzielimy się tym, co wiemy! Zeszyt drugi: Nacobezu. Wydawnictwo CEO 2009
6. Ocenianie kształtujące: Dzielimy się tym, co wiemy! Zeszyt trzeci. Informacja zwrotna. Wydawnictwo CEO 2009
7. Howard Gardnem: Inteligencje wielorakie. Nowe horyzonty w teorii i praktyce. Laurum 2009
8. E. Gruszczyk – Kolczyńska, E. Zielińska: Wspomaganie dzieci w rozwoju zdolności do skupiania uwagi i zapamiętywania. WSiP, Warszawa 2005
9. Adamek I., Teoretyczne i praktyczne podstawy konstruowania programów szkolnych, Kraków 2007.
10. Praca zbiorowa pod redakcją T. Gałczyńskiej: Ten Piękny Tajemniczy Świat. Edukacja ekologiczna w przedszkolu. UNEP/GRID Warszawa 1997
11. Adamek I., Podstawy edukacji wczesnoszkolnej, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 1997.
12. Brzezińska A., Społeczna psychologia rozwoju, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2000.
13. Budniak A., Edukacja społeczno-przyrodnicza dzieci w wieku przedszkolnym i młodszym wieku szkolnym, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 2010.
14. Kędra M., Zatorska M., Razem z dzieckiem, ORE, Warszawa 2014. Zob. http://www.bc.ore.edu.pl/dlibra/docmetadata?id=591&from=&dirids=1&ver_id=&lp=4&QI= (dostęp: 27.06.2014).
15. Królikowski J., Co to są projekty edukacyjne?, w: E. Tołwińska-Królikowska (red.), Z małej szkoły w wielki świat dzieci obywateli. Scenariusze projektów edukacyjnych rozwijających kompetencje społeczne i obywatelskie oraz umiejętność uczenia się w klasach 1–3 szkoły podstawowej, Federacja Inicjatyw Oświatowych, Warszawa 2013.
16. Sajdak A., Indywidualizacja w nauczaniu, w: T. Pilch (red.), Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku, t. 2, Wydawnictwo Akademickie „Żak”, Warszawa 2003
17. Korba J., Smutek Z., „Podstawy przedsiębiorczości. Podręcznik do szkół ponadgimnazjalnych” Wydawnictwo OPERON 2013,
18. Gontarek B., Kolbusz A., Stachańska K., Kosidło A., „Zaplanuj swoją przyszłość. Poradnik dla uczestników szkoleń z zakresu edukacji finansowej”, Fundacja Wspomagania Wsi, Warszawa 2009,
19. Goszczyńska M., Górnik-Durose M., „Psychologiczne uwarunkowania zachowań ekonomicznych. Przedsiębiorczość-Pieniądze-Konsumpcja”. Difin 2010
20. Łasica K., „Pociąg do sukcesu” Internetowe Wydawnictwo Złote Myśli sp. z o.o. 2009
21. Garbacik K., Zmiejko M., Czas na przedsiębiorczość (w:) podręcznik podstawy przedsiębiorczości, Wydawnictwo Szkolne PWN, 2008
22. Gontarek B., Kolbusz A., Stachańska K., Kosidło A., Zaplanuj swoją przyszłość. Poradnik dla uczestników szkoleń z zakresu edukacji finansowej. Fundacja Wspomagania Wsi, Warszawa 2009
23. Korba J., Smutek Z., Podstawy przedsiębiorczości. Podręcznik dla szkół ponadgimnazjalnych, Wydawnictwo pedagogiczne OPERON sp. z o.o., 2012
24. Kupisiewicz M., Edukacja ekonomiczna dzieci. Z badań nad rozumieniem wartości pieniądza i obliczeniami pieniężnymi. Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej, Warszawa, 2004
25. Majewski B., Tomaszewski A., ABC Przedsiębiorczości, WSiP, 2010.
26. Piecuch T., Przedsiębiorczość Podstawy teoretyczne, Wydawnictwo C.H. Beck, 2010.
27. Pietraszewski M., Strzelecka K., Jak być przedsiębiorczym – podręcznik. Wydawnictwo EMPiK, 2012



9. BIBLIOGRAFIA

28. Szyszko-Essex M., Skriabin A., Mona planuje ciasteczkowy biznes. Wydawnictwo Mambuka ISBN 978-82-936063-0-6
29. Mamo, Tato co Wy na to – innowacyjny program wychowania przedszkolnego współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Poddziałania 3.3.4 Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki na podstawie umowy z Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie

