

Plan wynikowy
***Oto ja* klasa pierwsza**
semestr I
2017/2018

Wartość: Bezpieczeństwo i odpowiedzialność

Projekt 1.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno-społeczna	1. Uroczyste rozpoczęcie roku szkolnego. Pierwszy dzień w pierwszej klasie. 2. Poznajemy się – budowanie zespołu klasowego poprzez wspólne zabawy. Diagnozowanie potrzeb dzieci. 3. Wspólnie się bawimy – budowanie poczucia bezpieczeństwa w klasie. 4. Budowanie poczucia bezpieczeństwa dziecka – poznawanie szkoły. 5. Rozwijanie motywacji dzieci do uczenia się i poznawania świata.	➤ wymienia, co będzie robił w szkole, ➤ określa, gdzie znajduje się sala zajęć, toaleta, ➤ potrafi nazwać i opisać, co widzi na ilustracji, ➤ zna zasady bezpiecznego zachowania się w czasie zajęć w szkole oraz poza nią, ➤ potrafi się przedstawić, ➤ potrafi bawić się w grupie, ➤ wykonuje polecenia nauczyciela, ➤ uważnie słucha czytany głośno tekst bajki, ➤ potrafi uporządkować książki na swoim stoliku, uporządkować przedmioty w piórniku,	➤ wypowiada się w formie zdań na temat szkolnych zajęć, ➤ rozumie i objaśnia pojęcia: <i>bezpieczeństwo</i> i <i>odpowiedzialność</i>, ➤ potrafi pokierować osobą do toalety, biblioteki, sali lekcyjnej, szatni, ➤ za pomocą logicznie powiązanych zdań opowiada ilustrację, ➤ zna i stosuje zasady bezpiecznego zachowania się w szkole i poza nią, ➤ podaje swoje dane osobowe, imiona, nazwisko, adres, ➤ organizuje zabawę w grupie, ➤ sprawnie pakuje i wypakowuje potrzebne książki i przybory szkolne, ➤ z łatwością nawiązuje kontakt z nauczycielami i uczniami,	1.1a 1.1b 1.1c 1.2a 1.2b 1.2d 1.2e 1.2f 5.6
matematyczno - przyrodnicza	1. Orientacja na kartce i w przestrzeni z punktu widzenia własnej osoby: góra – dół, nad – pod, przed – za, obok. 2. Klasyfikowanie obiektów zgodnie z podanym warunkiem. 3. Orientacja na kartce i w przestrzeni z punktu	➤ rozróżnia kartkę od strony, ➤ orientuje się na kartce – wskazuje strony prawą i lewą, górę oraz dół, ➤ wskazuje na kartce lewy górny róg, prawy górny róg, lewy dolny róg, prawy dolny róg, ➤ orientuje się w schemacie własnego ciała, ➤ wskazuje i nazywa kierunki w przestrzeni :góra-dół, nad – pod, przed – za, obok, na prawo, na lewo, ➤ określa położenie przedmiotów względem siebie, ➤ porusza się w kierunku zgodnym z komendą, ➤ we właściwy sposób przelicza przedmioty,	➤ bezbłędnie orientuje się na kartce papieru, ➤ bezbłędnie rozpoznaje kierunki w przestrzeni, ➤ stosuje w praktyce znajomość kierunków przestrzennych, ➤ bezbłędnie przelicza przedmioty, ➤ dostrzega cechy wspólne przedmiotów i różnice między nimi,	7.1.)c 7.1)e 7.1)f 7.2)

	widzenia własnej osoby: góra – dół, lewa strona – prawa strona. 4. Orientacja na kartce i w przestrzeni z punktu widzenia innych osób – położenie przedmiotów względem siebie. 5. Poznajemy elementy pogody.	- dostrzega, powtarzalne elementy kodu, - dostrzega różnice w rytmach – kolor, - rysuje linie po śladach, - grupuje przedmioty zgodnie z ich przeznaczeniem, - dostrzega cechy wyróżniające zbiory, - odczytuje ikonki przedstawiające elementy pogody, - koloruje odpowiednie do pogody ubrania,	- wypowiada się na temat pogody na podstawie ikonek, - bez problemu dobiera ubrania do danej pogody,	6.2)a 6.2)b
zajęcia techniczne	Zapoznanie z zasadami zachowania się w szkole.	- potrafi wyjąć z tornistra wskazane przez nauczyciela rzeczy, - zachowuje porządek na ławce, - potrafi zapakować tornister, - układa swoje rzeczy na półkach, - pomaga rówieśnikom w sprzątaniu ich rzeczy, - zwraca się o pomoc do nauczyciela lub innych dorosłych osób, - stosuje przyjęte zasady bezpieczeństwa w czasie pobytu w szkole, - zachowuje porządek w szatni, - właściwie korzysta z toalety,	- zachowuje porządek wokół siebie zarówno w klasie jak i w szatni, - jest zorganizowany, potrafi zadbać o swoje potrzeby, - objaśnia konieczność zachowania bezpieczeństwa w szkole,	9.2)a 9.2)c
edukacja muzyczna	Czym jest muzyka? – nauka piosenki <i>Oto ja</i> .	- śpiewa 1 zwrotkę piosenki <i>Oto ja</i>, - wie, co będzie robić na lekcjach muzyki, - zna taniec integracyjny <i>Polka na przywitanie i pożegnanie</i>,	- śpiewa ze słuchu piosenkę <i>Oto ja</i>, - pamięta i wykonuje ruchy do tańca integracyjnego,	3.1) 2)
edukacja plastyczna	Balonowy kwiat – projekt plastyczny.	- wycina i koloruje balon wg własnego pomysłu, - odkleja elementy z wycinanki (nos, oczy, usta, uszy, brwi), - wycina paski papieru po linii krzywej, prostej i łamanej, przykleja je we wskazanych miejscach na balonie, - wspólnie z dziećmi wykonuje klasowy projekt – przykleja na dużej przestrzeni arkusza papieru swój balon tak, by utworzył kwiat,	- dokładnie wycina elementy z wycinanki, - pięknie koloruje balon w oryginalny sposób,	4.1)2)
zajęcia komputerowe	Zapoznanie z zasadami bezpiecznego i zdrowego korzystania z komputera.	- nazywa podstawowe części budowy komputera – jednostka centralna, monitor, klawiatura, mysz, kabel zasilający, - przyjmuje prawidłową postawę, siedząc przed komputerem, - wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera, - zna przycisk służący do włączania komputera, - wie, gdzie znajduje się lewy przycisk myszy,	potrafi samodzielnie posługiwać się komputerem,	8.1) 8.2) 8.3)

wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Zapoznanie z regulaminem obowiązującym w czasie zajęć wychowania fizycznego. 2. Zabawy orientacyjno - porządkowe z wykorzystaniem szarf i woreczków. 3. Co to znaczy: prawidłowo bawić się i siedzieć w ławce?	✦ wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące na terenie sali gimnastycznej, ✦ stosuje poznane zasady bezpieczeństwa – przestrzega reguł, ✦ uczestniczy w zabawach ruchowych oraz orientacyjno - porządkowych, ✦ reaguje na ustalone sygnały, ✦ podejmuje próby podawania propozycji zabaw, ✦ prawidłowo przyjmuje pozycję siedzącą w ławce, na dywanie i przy stole,	✦ podaje propozycje zabaw ruchowych, ✦ z łatwością przyswaja zasady nowopoznanych zabaw ruchowych.	10.1) 10.2) 10.3)
--	--	--	---	--

Projekt 2.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Plac zabaw – integracja zespołu klasowego i budowanie umiejętności bezpiecznej zabawy. 2. Bezpieczne zabawy na podwórku, w szkole i w domu. 3. Jak być bezpiecznym na drodze? Zapoznanie z zasadami bezpiecznego poruszania się po drodze. 4. Uczymy się bezpiecznie poruszać po drodze. 5. Miło jest razem w szkole	✦ zna i rozumie normy i zasady panujące w klasie oraz zasady bezpiecznego zachowania się na placu zabaw, na drodze, w domu, ✦ aktywnie uczestniczy w zabawach i grach klasowych, ✦ chętnie zaprasza rówieśników do zabawy, ✦ spostrzega i wskazuje na ilustracji wybrane elementy, ✦ odnajduje różnice w obrazkach, ✦ rozpoznaje układ liter i czyta globalnie proste wyrazy, ✦ określa liczbę sylab w wyrazie, ✦ dokonuje analizy i syntezy sylabowej, ✦ kreśli wzory i znaki literopodobne oraz inne kształty po śladach, ✦ różnicuje dźwięki na podstawie wysłuchanego nagrania oraz ilustracji pojazdów, ✦ odczytuje zakodowane informacje na znakach drogowych,	✦ podaje przykłady bezpiecznego zachowania się, ✦ z łatwością odnajduje różnice w obrazkach, ✦ wypowiada się na podany temat w formie pełnych zdań, ✦ czyta proste wyrazy, ✦ bezbłędnie dokonuje analizy i syntezy dłuższych wyrazów, ✦ wzorcowo kreśli wzory literopodobne i szlaczki,	1.1a 1.1b 1.1c 1.2a 1.2b 1.2d 1.2e 1.2f 5.6

	– zabawy i gry w klasie i na świeżym powietrzu			
matematyczno - przyrodnicza	1. Utrwalenie stosunków przestrzennych. 2. Rozpoznawanie kształtów figur geometrycznych. 3. Rozpoznawanie kształtów i kolorów figur geometrycznych. 4. Porównywanie wysokości (niższy – wyższy) i wielkości (mniejszy – większy).	- orientuje się w przestrzeni, - porusza się zgodnie z podanym kierunkiem, - przelicza pojazdy jadące w prawo, w lewo, prosto, - przelicza pojazdy uprzywilejowane, - porządkuje elementy zgodnie z podanym warunkiem, - nazywa figury geometryczne, - rozpoznaje i nazywa kształty znaków drogowych i innych przedmiotów, - rysuje brakujące elementy rytmu, - dodaje kolor do narysowanego rytmu, - rozpoznaje i nazywa figury geometryczne, - kończy rysowanie figur w tej samej kolejności, - rysuje zgodnie z podanym kodem,	- bezbłędnie orientuje się w przestrzeni - przelicza elementy powyżej 20, - rozpoznaje i nazywa podstawowe figury geometryczne, - tworzy własne rytmy z podanych elementów,	7.1)c 7.1)d 7.1)e 7.2)a 7.3)a 7.1)b
	1. Porównanie budowy drzewa i krzewu.	- wymienia części drzewa: korzeń, pień, gałęzie i liście, - wie, że krzew nie ma pnia,	- wskazuje różnice między drzewem i krzewem, - objaśnia budowę drzewa i krzewu, - wymienia nazwy drzew i krzewów,	6.1)a 6.1)c
zajęcia techniczne	Rozwijanie umiejętności bezpiecznego zachowania na drodze.	- rozpoznaje i nazywa wybrane znaki drogowe, - prawidłowo przechodzi przez jezdnię, - wie, że może poruszać się na drodze tylko pod opieką dorosłych, - wykonuje z papieru elementy znajdujące się na drodze do szkoły, - we współpracy z rówieśnikami buduje makietę drogi do szkoły, - utrzymuje porządek na stanowisku pracy,	- zna podstawowe znaki drogowe dotyczące pieszych, - objaśnia zasady ruchu drogowego dotyczące poruszania się pieszych, - samodzielnie wykonuje elementy makiety <i>droga do szkoły</i>, - wykonuje makietę według własnego pomysłu,	9.2)c 9.1)c
edukacja muzyczna	Wprowadzenie pojęć zwrotka i refren na podstawie piosenki <i>Oto ja</i> .	- śpiewa piosenkę <i>Oto ja</i>, - zna pojęcia <i>zwrotka</i> i <i>refren</i> oraz potrafi wskazać te elementy w piosence,	- śpiewa ze słuchu piosenkę <i>Oto ja</i>, - wymienia elementy piosenki,	3.1 3.2
edukacja plastyczna	Utrwalenie umiejętności wypowiedzania się za pomocą rysunku – <i>Moje wymarzone miejsce zabaw</i> .	- nazywa kształty i barwy, - właściwie rozmieszcza poszczególne elementy na kartce, - potrafi zobrazować swoje pomysły, wykorzystując technikę rysowania kredkami świecowymi, - Wspólnie z rówieśnikami tworzy wystawkę prac,	- rozdziela i nazywa kształty i barwy na ilustracjach, - wykonuje ciekawą pracę plastyczną na podany temat,	4.1) 4.2)
zajęcia komputerowe	Określanie funkcji, jakie pełnią poszczególne części	wie, do czego służą podstawowe części komputera – jednostka centralna, monitor, klawiatura, mysz, kabel	nazywa i wskazuje podstawowe części składowe komputera,	8.1) 8.2)

	komputera.	- zasilający, - potrafi włączyć i wyłączyć komputer za pomocą przycisku oraz myszy, - posługuje się myszą, - wymienia podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z komputera, - prawidłowo siedzi przed komputerem,	samodzielnie posługuje się komputerem,	8.3)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Gry i zabawy orientacyjno-porządkowe. 2. Rozwijanie sprawności ruchowej na torze przeszkód. 3. Rozwijanie świadomości wpływu aktywności fizycznej na zdrowie.	- rzuca piłką oraz innymi przedmiotami na odległość, - skacze na skakance, - pokonuje naturalny tor przeszkód, - reaguje na umówione sygnały, - gratuluje zwycięstwa rówieśnikom, - przestrzega reguł zabawy, - wykonuje krótki repertuar ćwiczeń gimnastyki porannej, - sprawnie ustawia się w szeregu oraz w parze,	- ma skoordynowane ruchy ciała, - właściwie rzuca i łapie piłkę, - zna i przestrzega poznane zasady i reguły gier i zabaw.	10.1 10.2 10.4

Projekt 3.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Jak prosić o pomoc? Opowiadamy o przygodach Olka. 2. Uczymy się, jak i kiedy należy wezwać pomoc. Ważne numery w ważnych sprawach. 3. Razem z Olkiem poznajemy litery O, o. 4. Rozwijanie umiejętności swobodnego wypowiedziania się dzieci na tematy związane z bezpieczeństwem. Nauka pisania liter O, o. 5. Językowe zabawy i gry	- potrafi opowiedzieć historyjkę obrazkową, - określa emocje, jakie towarzyszą bohaterom historyjki obrazkowej, - podaje swój adres zamieszkania, potrafi powiedzieć jak się nazywa, - potrafi wystukać na klawiaturze telefonu numer 112, - kreśli znaki literopodobne oraz inne kształty, wiodząc po śladach, - czyta litery O, o, - dokonyuje analizy i syntezy prostych wyrazów, określa miejsce samogłoski o w wyrazie, - rozwiązuje proste zagadki, - stara się aktywnie uczestniczyć w zajęciach, - informuje nauczyciela o swoich potrzebach i problemach, - dąży do kontaktu z rówieśnikami w grupie, - rozpoznaje dźwięki i nazywa przedmioty, które je wydają,	- logicznie wypowiada się na podany temat, - potrafi samodzielnie opowiedzieć historyjkę obrazkową, - podaje swój adres zamieszkania i numer telefonu, - odgrywa scenkę na temat wzywania pomocy w sytuacji zagrożenia, - podaje przykłady odpowiedzialnego zachowania się, - czyta proste wyrazy, - dokonyuje analizy i syntezy dłuższych wyrazów, - rozwiązuje trudniejsze zagadki, - aktywnie uczestniczy w zajęciach,	5.5) 5.2) 5.1) 5.6) 1.1)a 1.1)b, 1.1)c, 1.2)a 1.2)b 1.2)c 1.2)d 1.2)e 1.2).f 1.3)a 1.3)c.

	klasowe.			
matematyczno - przyrodnicza	1. Rozpoznawanie drzew w pobliżu szkoły. 2. Porównywanie szerokości przedmiotów. 3. Porównywanie długości przedmiotów. 4. Porównywanie długości i szerokości przedmiotów. 5. Porównywanie odległości między przedmiotami.	➤ rozpoznaje i nazywa drzewa (klon, kasztanowiec, brzoza, jarzębina, dąb, modrzew), ➤ wymienia podobieństwa i różnice między drzewami, ➤ używa terminów: szerszy, węższy, krótszy, dłuższy, ➤ porządkuje przedmioty od najwęższego do najszerszego, ➤ porządkuje przedmioty od najniższego do najwyższego, ➤ rysuje coraz większe żołędzie, ➤ prawidłowo przelicza elementy, ➤ wskazuje najdłuższe i najkrótsze przedmioty, ➤ wyjaśnia zasady właściwego mierzenia, ➤ porządkuje przedmioty od najcieńszego do najgrubszego, ➤ rysuje elementy zgodnie z podanym warunkiem, ➤ właściwie szacuje odległości, ➤ odmierza odległości, ➤ potrafi wskazać osoby znajdujące się najbliżej wskazanego miejsca,	➤ samodzielnie rozpoznaje i nazywa drzewa, ➤ wskazuje na różnice i podobieństwo w wyglądzie drzew i ich liści, ➤ potrafi dokonywać pomiarów za pomocą umownych miar i linijki, ➤ wyjaśnia przyczyny różnic w wynikach uzyskanych pomiarów za pomocą umownych miar,	6.1)a 7.3)a 7.1)b 7,1)d 7.1)f
zajęcia techniczne	Jestem odpowiedzialny – rozwijanie umiejętności unikania sytuacji zagrożenia. Kształcenie umiejętności zgłaszania wypadku przez telefon.	➤ rozpoznaje i nazywa zagrożenia, ➤ potrafi podać przykład właściwego zachowania się w sytuacji zagrożenia, ➤ wie, co robić, aby unikać zagrożeń, ➤ wie, na czym polega praca ratownika, ➤ wymienia numery telefonów alarmowych, ➤ potrafi prawidłowo zgłosić wypadek i wezwać pomoc przez telefon,	➤ objaśnia jak unikać zagrożeń, ➤ przewiduje skutki niebezpiecznego zachowania w konkretnej sytuacji, ➤ potrafi przeprowadzić sztuczne oddychanie,	9.1)c 9.2)c
edukacja muzyczna	Muzyka wokół nas – uwrażliwienie na zmiany artykulacyjne.	➤ improwizuje ruchem zgodnie z charakterem muzyki ➤ wypowiada się na temat słyszanej muzyki ➤ maluje abstrakcyjnie do słyszanej muzyki		3.1 3.2 3.5
edukacja plastyczna	Leśne zwierzątko – rzeźbienie w plastelinie.	➤ wymienia charakterystyczne elementy rzeźby zwierzęcia na zdjęciu, ➤ prawidłowo projektuje pracę, ➤ rzeźbi zwierzątko w plastelinie, ➤ rozumie pojęcie <i>rzeźba</i> i wie, czym zajmuje się rzeźbiarz,	➤ opowiada o pracy rzeźbiarza, ➤ objaśnia pojęcie <i>rzeźba</i>,	4.1 4.4
zajęcia komputerowe	Poznanie narzędzia <i>Wypełnianie kolorem</i> – praca w programie <i>Paint</i> .	➤ włącza i wyłącza komputer pod kontrolą nauczyciela, ➤ przyjmuje właściwą postawę przed komputerem, ➤ posługuje się myszą, ➤ wie, jak wygląda okno programu <i>Paint</i>, ➤ wie, co znajduje się w <i>Przyborniku</i> i gdzie jest <i>Pole koloru</i>, ➤ z pomocą nauczyciela stosuje narzędzie programu <i>Paint</i>	➤ samodzielnie stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> <i>Wypełnianie kolorem</i>, wykorzystując <i>Pole koloru</i>,	8.1) 8.2)

		Wypełnianie kolorem, wykorzystując Pole koloru,		
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Kształtowanie sprawności fizycznej poprzez zabawy z piłką i ze skakanką. 2. Ćwiczenia i zabawy równoważne. 3. Zabawy – biegi do wyznaczonego miejsca, omijanie przeszkód.	➤ potrafi rzucać i chwytać piłkę, ➤ przechodzi po wyznaczonych torach długości min. 2 m, ➤ właściwie reaguje na sygnały umowne, ➤ stosuje się do ustalonych reguł i zasad w czasie zabaw i ćwiczeń, ➤ aktywnie uczestniczy w zajęciach, ➤ potrafi dobiec do wyznaczonego miejsca i ominąć przeszkody,	➤ bezbłędnie i w dobrym czasie pokonuje przeszkody, ➤ trafnie rzuca piłką do celu.	10.1) 10.2)a 10.2)b 10.2)c 10.4)

Wartość: kształtowanie charakteru dziecka i uczenie wytrwałości

Projekt 4.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Ćwiczenia w opowiadaniu na podstawie historyjki obrazkowej <i>Wycieczka Tereski i taty</i> – czyli jak miło mogą kończyć się kłopoty. Swobodne wypowiedzi na temat wartości – dzielność. 2. Razem z Tereską poznajemy literę T, t. Ćwiczenia w czytaniu sylab i zrostów literowych i wyrazów z literą T i t,	➤ zgłasza się do odpowiedzi i chętnie zabiera głos na forum klasy, ➤ zna imiona kolegów i koleżanek w klasie, ➤ zwraca się do innych kulturalnie i grzecznie, ➤ potrafi podać przykłady dzielnego i wytrwałego zachowania na podstawie ilustracji, historyjki obrazkowej oraz własnych doświadczeń, ➤ potrafi odegrać prostą scenkę o charakterze dramowym, ➤ wykazuje motywację do podejmowania działań i rozwiązywania prostych problemów, ➤ kreśli po śladach różne kształty, znaki literopodobne, ➤ pisze po śladach i samodzielnie w liniaturze literę T, t, ➤ rozpoznaje układ liter w wyrazie: kot, buty, latarka, ➤ czyta sylaby to, ot oraz wyrazy globalnie, ➤ stara się rozluźniać, uspokajać, wyciszać, ➤ dokonuje analizy i syntezy głoskowej oraz sylabowej	➤ wypowiada się pełnymi zdaniami na podany temat, ➤ wymienia imiona wszystkich kolegów i koleżanek z klasy, ➤ objaśnia na czym polega wytrwałość, ➤ podaje przykłady wytrwałości w codziennym życiu, ➤ z wielkim zaangażowaniem uczestniczy w scenkach dramowych, ➤ samodzielnie rozwiązuje napotkane problemy, ➤ wzorcowo pisze poznane litery i ich połączenia, ➤ czyta wyrazy i proste zdania, ➤ potrafi wyjaśnić dlaczego należy w życiu zdobywać wiedzę i umiejętności,	5.3) 5.2) 5.1) 1.1)a 1.1)b 1.1)c 1.2)a 1.2)b 1.2)c 1.2)d 1.2)f 1.3)a 1.3)c

	3. Nauka pisania litery T, t. Rozmowa o wytrwałości 4. Tworzenie rymów. Doskonalenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem na podstawie bajki o trzech kotkach. 5. Ćwiczenia w czytaniu poznanych liter i wyrazów. Wypowiadanie się na temat wartości, jaką jest nauka.	z wykorzystaniem funkcji słuchowej, - aktywnie uczestniczy w zabawach tematycznych, wciela się w różne role, - różnicuje elementy na obrazkach, w tym różnicuje połączenia literowe o przestawionej kolejności liter, - potrafi uważnie słuchać poleceń nauczyciela, obserwować sytuację na obrazku i wskazywać na błędy logiczne we wskazanym kontekście, - wie, dlaczego chodzi do szkoły i zna wartość nauki, - wie, dlaczego należy w życiu zdobywać wiedzę i umiejętności,		
matematyczno - przyrodnicza	1. Co wiemy o kocie? 2. Porządkowanie zbiorów ze względu na liczbę elementów. 3. Przeliczanie elementów zbiorów. 4. Wprowadzenie liczby 1 i jej zapisu. 5. Grupowanie i przeliczanie elementów.	- wymienia części ciała kota, - wie, jak opiekować się kotem, - liczy elementy zbiorów, - porządkuje zbiory rosnąco i malejąco ze względu na liczbę elementów, - dorysowuje brakujące elementy zgodnie z liczbą kropek, - wskazuje zbiór ze wskazaną liczbą elementów, - rozpoznaje i odczytuje cyfrę 1, - pisze po śladach cyfrę 1, - podpisuje cyfrą liczbę elementów w zbiorze, - określa miejsce elementu, - rysuje linie poziome i pionowe, - wskazuje ukryte elementy na obrazku, - nazywa i wskazuje kolejne miejsce zbioru,	- wymienia i wskazuje części ciała kota, - rozróżnia i nazywa rasy kotów na ilustracjach, posiada wiele informacji na temat zachowania i potrzeb kota, - przelicza elementy powyżej liczby 20,	6.1)c 7.2)a 7.1)d
edukacja techniczna	Poznanie zasady funkcjonowania latarki.	- nazywa części latarki, - wymienia żarówkę i baterie, - posługuje się latarką,	samodzielnie potrafi rozmontować i złożyć latarkę,	9.1)b
edukacja muzyczna	Kocia muzyka – nauka piosenki <i>Kocia samba</i> .	- śpiewa piosenkę <i>Kocia samba</i>, - poprawnie wykonuje ćwiczenia oddechowe, - zna układ taneczny do piosenki <i>Kocia samba</i>,	- śpiewa ze słuchu piosenkę śpiewa piosenkę <i>Kocia samba</i>, - bezbłędnie wykonuje układ taneczny do piosenki,	3.1 3.2
edukacja plastyczna	Projektowanie superkota – wycinanie elementów	- wycina narysowanego kota, - wycina poszczególne elementy – oczy, nos, wąsy i kokardkę	- dokładnie, po linii wycina elementy kota, - w oryginalny sposób ozdabia postać kota,	4.1)

	i łączenie ich poprzez sklejanie.	• i obrysowuje je na kartce z kolorowego papieru, • wycina narysowane elementy, • przykleja drobne elementy na ciele wyciętego kota,		
zajęcia komputerowe	Kolorowanie rysunków – praca w programie <i>Paint</i> .	• włącza i wyłącza komputer pod kontrolą nauczyciela, • przyjmuje właściwą postawę przed komputerem, • posługuje się myszą, trzymając wciśnięty jej lewy przycisk, • stosuje metodę <i>złap, przesuń i upuść</i>, • stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> – <i>Wypełnianie kolorem</i>, wykorzystując <i>Pole koloru</i>,	• samodzielnie stosuje metodę <i>złap, przesuń. Upuść</i>, • samodzielnie stosuje narzędzie programu <i>Paint</i>, <i>Wypełnianie kolorem</i>, wykorzystując <i>Pole koloru</i>,	8.1) 8.2)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Gry i zabawy orientacyjno-porządkowe. 2. Zabawy naśladowcze z czworakowaniem. 3. Zabawy w parach.	• właściwie reaguje na sygnały słowne i dźwiękowe, • stosuje się do ustalonych reguł i zasad w czasie zabaw i ćwiczeń, • wykonuje ćwiczenia na czworakach, • przestrzega reguł ustalonych w zabawach, • wykonuje ćwiczenia w parach, • prawidłowo reaguje na sygnały pojawiające się w trakcie zabaw,	• z łatwością odnajduje się w trakcie wykonywania ćwiczeń i zabaw.	10.1) 10.2)b

Projekt 5.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Album Adama – dlaczego warto coś umieć? Wypowiadanie się na podane tematy. 2. Wprowadzenie liter A, a, na postawie wyrazów Adam, album. Ćwiczenia analizy i syntezy słuchowo-wzrokowej. 3. Razem z Adamem piszemy literę a, A. Rozwijanie umiejętności	• podejmuje próby współpracy w grupie, również w czasie zabaw tematycznych, • podejmuje próby zainicjowania zabaw, • prawidłowo reaguje na polecenia nauczyciela, • chętnie uczestniczy w zajęciach, • czyta proste zdania i wyrazy, • potrafi ułożyć elementy układanki i wkleić na właściwe miejsce, • rozpoznaje i nazywa literę A, a, • pisze literę A, a po śladach, podejmuje próby samodzielnego pisania poznanych liter w liniaturze zeszytu, • dokonuje analizy i syntezy słuchowej wyrazów, wyznacza miejsce głós ki a w wyrazie,	• czyta dłuższe wyrazy i zdania, • samodzielnie pisze wyrazy z poznanych liter; • w uporządkowany sposób wypowiada się na podany temat, • objaśnia za pomocą własnych słów, czym jest wytrwałość, • podaje przykłady wytrwałości, • wzorcowo pisze wyrazy i zdania, • aktywnie uczestniczy w zabawach dramatycznych i tematycznych,	5.2) 1.1)a 1.1)b 1.1)c, 1.2)a 1.2)b 1.2)f 1.2)d 1.2)c 1.3)a

	społecznych. 4. Rozwijanie umiejętności czytania i pisanie z wykorzystaniem poznanych liter: o, t, a. Rozmowa na temat wytrwałości. 5. Wesołe gry i zabawy klasowe – rymowanki, układanki, ćwiczenia koncentracji uwagi.	- wodzi po śladach literowych, kreśli szlaczki, obrysowuje kontury rysunku oburącz, koloruje małe powierzchnie, - wypowiada się w miarę uporządkowany sposób na podany temat, - rozpoznaje układ liter w wyrazach: aparat, ramka, ryba, - podejmuje próby zrelaksowania się i wyciszenia, - wie, co to znaczy być „wytrwałym”, potrafi podać przykład wytrwałości, - pisze po śladach połączenia literowe, - czynnie uczestniczy w zabawach dramowych, - wyodrębnia sylaby w nazwach obrazków, - chętnie uczestniczy w zabawach tematycznych,		
matematyczno - przyrodnicza	1. Zmiany zachodzące w przyrodzie. 2. Wprowadzenie liczby 2 i jej zapisu cyfrowego. 3. Cechy wielkościowe (cięższy – lżejszy). 4. Wprowadzenie liczby 3 i jej zapisu cyfrowego. 5. Liczba 3 w aspekcie porządkowym.	- wymienia zaobserwowane zmiany w przyrodzie, - nazywa poznane drzewa, - wymienia nazwy przynajmniej 4 rozpoznanych zwierząt, - wie, czym się żywi wiewiórka, dzik i jeź, - rozpoznaje i odczytuje cyfry 2 i 3, - pisze po śladach cyfry 2 i 3, - przelicza elementy, - podpisuje cyfrą liczbę elementów, - posługuje się liczbami w aspekcie porządkowym, - kontynuuje podany rytm, - rysuje rytmy własnego pomysłu,	- dostrzega i wymienia zmiany zachodzące w przyrodzie, - posiada wiele informacji na temat życia poznanych zwierząt, - rozpoznaje liczby w zakresie 10, - samodzielnie pisze liczby w zakresie 10,	6.1)a 7.2)a 7.1)b 7.1)f 7.1)c
edukacja techniczna	Wdrażanie do bezpiecznego posługiwania się aparatem fotograficznym.	- opisuje jak wygląda aparat fotograficzny, - wie, do czego służy aparat, - potrafi posługiwać się aparatem fotograficznym, - robi zdjęcia,	- samodzielnie posługuje się aparatem fotograficznym, - potrafi samodzielnie zrobić zdjęcie z opcją przybliżenia, oddalenia,	9.1)c
edukacja muzyczna	Jesienne zabawy muzyczne – ćwiczenia rytmiczno-ruchowe z wykorzystaniem liści i kasztanów.	- improwizuje ruchem w charakterze słyszanej muzyki, - wykonuje proste rytmy, wykorzystując kasztany i liście, - wypowiada się na temat słyszanej muzyki,	- odczytuje trudniejsze rytmy z wykorzystaniem materiałów przyrodniczych, - ciekawie wypowiada się na temat wysłuchanej muzyki,	3.2 3.3 3.5
edukacja plastyczna	Malowanie magicznego ptaka farbami plakataowymi.	- wypowiada się na temat wysłuchanej bajki, - maluje ptaka zgodnie ze swoimi wyobrażeniami, - wypowiada się na temat swojej pracy,	- w ciekawy i oryginalny sposób maluje ptaka, - pięknie wypowiada się na temat wykonanej pracy,	4.1) 4.4)
zajęcia komputerowe	Poznanie narzędzi: <i>Ołówek</i> i <i>Gumka</i> – praca w programie <i>Paint</i> .	- potrafi włączyć i wyłączyć komputer, - przyjmuje właściwą postawę siedzącą podczas pracy przy komputerze, - posługuje się myszą, trzymając wciśnięty jej lewy przycisk,	samodzielnie stosuje narzędzia programu <i>Paint</i> <i>Ołówek</i> i <i>Gumka</i> oraz wykorzystuje <i>Pole Koloru</i>,	8.1) 8.2)

		- używa metodę <i>złap, przesun i upuść</i>, - z pomocą nauczyciela stosuje narzędzia programu <i>Paint</i> – <i>Ołówek</i> i <i>Gumka</i> oraz wykorzystuje <i>Pole Koloru</i>,		
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Zabawy i ćwiczenia w terenie – kształtowanie zwinności i zręczności, 2. Ustawienia i pozycje wyjściowe do ćwiczeń i zabaw, 3. Ćwiczenia i zabawy utrwalające kierunki: w prawo, w lewo,	- zwinnie pokonuje naturalne przeszkody w terenie, - zachowuje bezpieczeństwo podczas zabaw na powietrzu, - właściwie reaguje na sygnały słowne i dźwiękowe, - sprawnie zmienia pozycje, reagując na sygnały, - przyjmuje prawidłowe pozycje wyjściowe do ćwiczeń i zabaw, - nauka nowych pozycji do ćwiczeń i utrwalenie poznanych, - utrwalenie orientacji prawej i lewej strony, - kształtowanie koordynacji ruchowej,	- bezbłędnie reaguje na umówione sygnały, - zwinnie i w dobrym czasie pokonuje przeszkody.	10.1) 10.2)b

Projekt 6.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Rozwijanie umiejętności związanych z opisywaniem ilustracji i wyciąganiem wniosków. Ukazywanie przykładów dziecięcej wytrwałości na podstawie zajęć Leny. 2. Wprowadzenie drukowanej litery L, I na podstawie wyrazów Lena, Ialka. Czytanie krótkich tekstów. 3. Wprowadzenie pisanej litery: L, I – ćwiczenia	- opowiada, kim chciałby zostać w przyszłości, odgaduje postaci (słynnych aktorów, piosenkarzy, sportowców) przedstawionych na fotografiach, - opisuje stany fizyczne jak zmęczenie, szczęście, zapracowanie, - opowiada o zajęciach Leny na podstawie ilustracji, - podaje przykłady wytrwałości, - pisze po śladach, - bierze udział w zabawach, - opisuje za pomocą słów i gestów swoje zdolności, - wymienia czynności, które musi podjąć, by osiągnąć sukces w wybranej dziedzinie, - opisuje ilustrację przedstawiającą Lenę w klasie, - dokonuje analizy i syntezy wskazanych wyrazów,	- za pomocą zdań wypowiada się na temat swojej przyszłości, - rozpoznaje postaci słynnych aktorów, sportowców, piosenkarzy, - objaśnia stany fizyczne takie jak: zmęczenie, szczęście, zapracowanie, - samodzielnie podaje przykłady wytrwałości w życiu codziennym, - wypowiada się w ciekawy sposób za pomocą pełnych zdań, - wzorcowo pisze poznane litery, - kształtnie pisze wyrazy i zdania, - stosuje wielką literę na początku zdania, - posługuje się bogatym słownictwem,	1.1)a 1.1)b 1.1) c 1.2)a 1.2)b 1.2)c, 1.2) f 5.2)

	w pisaniu liter i wyrazów po śladach i samodzielnie. 4. Ćwiczenia w czytaniu sylab i krótkich tekstów. Utrwalenie poznanych liter. 5. Zabawy z poznanymi literami – tworzenie książeczki „bank słów”.	✦ odczytuje literę L, I, ✦ pisze literę L, I, ✦ współpracuje w grupie, ✦ inicjuje lub uczestniczy w zabawie w kąciu zainteresowań, ✦ rozpoznaje kształty poznanych liter; ✦ dokonuje analizy i syntezy wyrazów, ✦ dzieli wyrazy na sylaby, ✦ wskazuje przedmioty rozpoczynające się na podaną literę, ✦ tworzy „bank słów”,		
matematyczno - przyrodnicza	1. Jesienne prace w ogródku warzywnym. 2. Odczytywanie godzin na zegarze w poznanym zakresie liczbowym. 3. Wprowadzenie dodawania na konkretach. 4. Dodawanie na konkretach. 5. Dodawanie liczb w zakresie 3 bez zapisu działania.	✦ rozpoznaje i nazywa warzywa uprawiane w ogródku, ✦ wymienia prace wykonywane w ogródku, ✦ prowadzi hodowlę, ✦ podpisuje cyfrą liczbę elementów, ✦ rysuje elementy zgodnie z podanym rytmem, ✦ odczytuje godziny na zegarze, ✦ rozróżnia monety 1 zł i 2 zł, ✦ dodaje elementy zbioru, ✦ układa dywanik liczby 3, ✦ odczytuje dodawanie z dywanika liczbowego, ✦ liczy na konkretach,	✦ opowiada na temat prac wykonywanych w ogródku, ✦ samodzielnie prowadzi hodowlę i obserwacje, ✦ samodzielnie odczytuje godziny na zegarze, ✦ posługuje się monetami, ✦ dodaje i odejmuje w zakresie 10,	6.1)a 6.1)c 7.1)f 7.2)a 7.2)b 7.2)c 7.3)d 7.4)a
edukacja techniczna	Poznanie budowy i działania zegara.	✦ wie, jak dawniej mierzono czas (zegar słoneczny, klepsydra), ✦ wymienia podstawowe elementy budowy zegara (tarcza, wskazówki, pasek, baterie, obudowa), ✦ wie, że zegar może być nakręcany ręcznie, bądź porusza się na baterie), ✦ potrafi wymienić baterie w zegarze,	✦ własnymi słowami objaśnia, jak działa klepsydra i zegar słoneczny, ✦ objaśnia jak zbudowany jest zegar,	9.1)b 9.2)a 9.2)c
edukacja muzyczna	Zabawy rytmami na podstawie piosenki <i>Stragan z warzywami</i>	✦ potrafi rytmizować słowa, ✦ śpiewa piosenkę pt. <i>Stragan z warzywami</i>, ✦ wymienia nazwy warzyw, które występują w piosence,	✦ potrafi rapować proste teksty, ✦ śpiewa ze słuchu piosenkę <i>Stragan z warzywami</i>,	3.1 3.2 3.3
edukacja plastyczna	Koszyk z warzywami – lepienie z plasteliny.	✦ wymienia cechy warzyw: kolor, kształt, ✦ lepi warzywa z plasteliny, zachowując odpowiednie proporcje, ✦ rozumie pojęcie <i>rzeźba</i>, ✦ wie, czym zajmuje się rzeźbiarz,	✦ lepi z plasteliny warzywa, zachowując ich kształt, kolor i proporcje, ✦ wyjaśnia na czym polega praca rzeźbiarza,	4.1) 4.3) 4.4)

Zajęcia komputerowe	Rysowanie w programie <i>Paint</i> z wykorzystaniem poznanych narzędzi.	➤ potrafi włączyć i wyłączyć komputer, ➤ przyjmuje właściwą postawę siedzącą podczas pracy przy komputerze, ➤ sprawnie posługuje się myszą, ➤ stosuje metodę <i>złap, przesuń i upuść</i>, ➤ stosuje narzędzia programu <i>Paint</i> – <i>Ołówek</i> i <i>Gumka</i>, <i>Wypełnianie kolorem</i>, wykorzystuje <i>Pole Koloru</i>,	➤ samodzielnie stosuje poznane narzędzia programu <i>Paint</i>,	8.1) 8.2)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Pokonywanie naturalnych przeszkód. 2. Zabawy oswajające z piłką. 3. Zabawy bieżne i skoczne.	➤ zwinnie i bezpiecznie pokonuje naturalne przeszkody, ➤ przeskakuje z odbicia obunóż nad niskimi przeszkodami, ➤ bezpiecznie pokonuje wyższe przeszkody, ➤ balansuje na pniach, kamieniach, ➤ szanuje przyrodę i jej mieszkańców, ➤ chwytą, rzuca i toczy piłkę, ➤ stosuje zasady bezpiecznej zabawy z piłką, ➤ poprawnie wykonuje ćwiczenia, ➤ zna i stosuje obowiązujące zasady, ➤ prawidłowo reaguje na sygnały podczas zabawy,	➤ potrafi zachować równowagę w czasie wykonywania ćwiczeń z balansowaniem, ➤ prawidłowo przeskakuje z odbicia obunóż nad niskimi przedmiotami.	10.1) 10.2)b) 10.2)a) 10.2)c)

Wartość: rozwijanie kreatywności dziecka w podejmowaniu decyzji i różnych działaniach artystycznych

Projekt 7.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń :	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Rozwijanie kreatywności dzieci poprzez twórcze działanie, opowiadania oraz uczenie przewidywania efektów różnych działań. 2. Wprowadzenie drukowanej litery I, i na podstawie wyrazów Igor, igła. Ćwiczenia rozwijające sprawność czytania. 3. Wprowadzenie pisanej litery I, i. Ćwiczenia rozwijające sprawność rysowania pisanie po śladach. 4. Uczymy się przez zabawę – ćwiczenia w czytaniu i pisaniu sylab lub wyrazów z literą I, i. Rozwijanie słownictwa i logicznego myślenia. 5. Klasowy dzień zabaw – rozwijanie kreatywności dzieci poprzez zabawy językowe i podejmowanie	✦ bierze udział w zabawach integracyjnych, ✦ opisuje sytuacje problemowe przedstawione na obrazku, ✦ potrafi powiedzieć, jak poradziłby sobie z danym problemem, ✦ dopasowuje ilustracje zgodnie z poleceniem, ✦ czyta wyrazy zawierające literę I, i, ✦ głośno czyta wskazane teksty, ✦ nazywa wskazane przedmioty, ✦ pisze litery I, i, pośladach i w liniaturze, ✦ buduje zdania zgodnie z podanym warunkiem, ✦ rozwiązuje rebusy, ✦ tworzy kolekcję przedmiotów służących do zabawy, ✦ bawi się w kąciku zainteresowań – buduje domek lub miasto,	✦ w ciekawy sposób opisuje sytuacje problemowe na ilustracjach, ✦ potrafi objaśnić jak poradzi sobie z rozwiązaniem danego problemu, ✦ czyta krótkie teksty z właściwą intonacją, ✦ samodzielnie rozwiązuje rebusy, ✦ wykazuje się kreatywnością w czasie wykonywania zadań, ✦ kształtnie pisze wyrazy i zdania,	1.1a 1.1b 1.1c 1.2a 1.2b 1.2d 1.2e 1.2f 1.3a 5.1 5.2

	twórczych zadań.			
matematyczno - przyrodnicza	1. Elementy pogody. Jak powstaje wiatr? 2. Wprowadzenie liczby 4 i jej zapisu cyfrowego. 3. Grupowanie, dobieranie i przeliczanie w zakresie 4. 4. Przeliczanie i dodawanie w zakresie 4. 5. Rozpoznawanie kształtów w otoczeniu – wprowadzenie koła.	➤ wypowiada się na temat pogody zaobserwowanej na ilustracji, ➤ przytacza dowody z ilustracji na wietrzną pogodę, ➤ wie jak powstaje wiatr, ➤ odczytuje i zapisuje cyfrę 4, ➤ liczy na konkretach, ➤ podpisuje liczbę elementów właściwą cyfrą, ➤ przelicza elementy, ➤ stosuje liczebniki porządkowe, ➤ wskazuje podany element, ➤ zapisuje działanie do ilustracji, ➤ uzupełnia brakujące klocki w dywaniku liczby 4, ➤ dopełnia do 4, ➤ wskazuje monety o wspólnej wartości 4 zł, ➤ układa odpowiedź do pytania w zadaniu, ➤ koloruje elementy zgodnie z podanym warunkiem, ➤ rysuje po śladach bez odrywania ręki,	➤ objaśnia jak powstaje wiatr, ➤ używa właściwych sformułowań, określając pogodę, ➤ przelicza elementy w zakresie 20, ➤ dopełnia elementy do 10, ➤ układa tekst zadań do ilustracji lub przedstawionej sytuacji,	6.2)a 7.2)a 7.1)d 7.1)c 7.2)c 7.4)a
edukacja techniczna	Poznanie działania wiatraków. Konstruowanie wiatraczka.	➤ opowiada, jak można wykorzystać siłę wiatru, ➤ wie, jak dawniej wykorzystywano siłę wiatru, ➤ objaśnia, jak działa wiatrak, ➤ wykonuje wiatrak zgodnie z instrukcją (wycina i nacina elementy po linii prostej, zagina je i łączy pineską do listewki),	➤ wymienia sposoby wykorzystywania siły wiatru, ➤ samodzielnie, z dużą starannością wykonuje wiatrak,	9.1)a 9.2)a 9.2)b
edukacja muzyczna	Poznanie instrumentów perkusyjnych	➤ zna instrumenty perkusyjne i potrafi rozróżnić je słuchowo, ➤ śpiewa piosenkę <i>Jesień</i>, ➤ wie, co oznacza słowo akompaniament,	➤ nazywa elementy perkusyjne, ➤ objaśnia słowo akompaniament, ➤ śpiewa ze słuchu piosenkę <i>Jesień</i>,	3.1 3.2 3.3
edukacja plastyczna	Astry – wykorzystanie plamy jako środka wyrazu.	➤ rytmicznie maluje trawę, jako tło obrazu, ➤ robi kolorowe plamy i rozdmuchuje je za pomocą plastikowej słomki, ➤ domalowuje brakujące elementy kwiatów i łąki,	➤ wykonuje ciekawą pracę plastyczną,	4.1)
zajęcia komputerowe	Poznanie i zastosowanie narzędzia <i>Pędzel</i> – praca w programie <i>Paint</i> .	➤ potrafi włączyć i wyłączyć komputer, ➤ przyjmuje właściwą postawę siedzącą podczas pracy przy komputerze, ➤ sprawnie posługuje się myszą, ➤ stosuje metodę <i>złap, przesun i upuść</i>, ➤ z pomocą nauczyciela stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> – <i>Pędzel</i> oraz wykorzystuje <i>Pole Koloru</i>,	➤ samodzielnie stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> – <i>Pędzel</i> oraz wykorzystuje <i>Pole Koloru</i>,	8.1) 8.2)

wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	Zabawy z nietypowymi przyborami.	- potrafi wykorzystywać nietypowe przybory w grach i zabawach, - gromadzi własne przybory, - rzuca do celu i na odległość z zastosowaniem przyboru nietypowego, - przestrzega podstawowych zasad higieny, - wymienia czynności związane z higieną osobistą, - rozróżnia i nazywa przybory higieniczne i zna ich przeznaczenia, - pogłębia wiedzę o zdrowiu i sposobach dbania o zdrowie, - rozwija skoczność, siłę i zręczność, - potrafi współzawodniczyć, - przestrzega reguł gry i zabawy zgodnie z zasadą uczciwości,	- wykazuje się pomysłowością przy wykorzystaniu w ćwiczeniach przyborów nietypowych, - posiada wiadomości na temat higieny życia.	10.1) 10.2)a 10.4)
	Zabawy orientacyjno-porządkowe.			
	Musimy przestrzegać higieny osobistej.			

Projekt 8.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Spotkanie z baśnią – zajęcia rozwijające wyobraźnię poprzez głośne czytanie dzieciom i twórcze zabawy związane z tekstem. 2. Wprowadzenie drukowanej litery M, m na podstawie wyrazów Marek, mama. Opisywanie sposobów spędzania wolnego czasu z najbliższymi.	- uważnie słucha baśni czytanej przez nauczyciela, - wypowiada się na temat wysłuchanej baśni, - opisuje ilustrację, - wypowiada się na temat głośnego czytania, - odgrywa scenki z ulubionych baśni, - potrafi wymienić kilku najpopularniejszych bohaterów baśniowych, - rozpoznaje litery M, m wśród innych liter, - pisze literę M, m po śladach, - dzieli wyrazy na głoski i sylaby, - opisuje sposób spędzania wolnego czasu z najbliższymi na podstawie ilustracji w książce,	- w ciekawy sposób wypowiada się na temat wysłuchanej baśni, - opisuje ilustrację za pomocą kilku zdań, - z dużym zaangażowaniem i według własnego pomysłu odgrywa scenki dramatyczne, - wzorcowo pisze poznane litery, - pisze z pamięci poznane wyrazy,	1.1a 1.1b 1.1c 1.2a 1.2b 1.2c 1.2d 1.2e 1.2f 1.3a 5.1 5.2

	3. Wprowadzenie pisanej litery M, m. Samodzielne pisanie sylab i prostych wyrazów. 4. Baśniowy świat wyobraźni – rozwijanie emocji dziecka oraz motywacji do słuchania i czytania. 5. Zabawy tematyczne związane z baśniami – wizyta w bibliotece, odgrywanie baśniowych ról.			
matematyczno - przyrodnicza	1. Jesienne prace. Rozpoznawanie roślin i zwierząt żyjących na polu. 2. Układanie zadań tekstowych na dodawanie. 3. Układanie zadań tekstowych na odejmowanie. 4. Wprowadzenie liczby 5 i jej zapisu cyfrowego. 5. Utrwalenie liczby 5 w aspekcie porządkowym i miarowym.	• wymienia zwierzęta występujące na polu w oparciu o ilustrację, • nazywa i opisuje prace wykonywane przez człowieka, • dodaje w zakresie 4, • porządkuje zbiory ze względu na liczbę elementów zgodnie z podanym warunkiem, • uzupełnia ciąg liczbowy, • układa i rozwiązuje proste zadania tekstowe, • układa działania na odejmowanie do ilustracji, • wykonuje ilustracje do działań na odejmowanie, • zna i zapisuje cyfrę 5, • dopełnia do 5 w oparciu o konkrety, • określa kolejność elementu, • odczytuje informacje z obrazka, • mierzy długości dróg od zajęcy do kapusty,	• nazywa zwierzęta żyjące na polu, • posiada wiadomości na ich temat, • wypowiada się na temat prac polowych, • dodaje i odejmuje w zakresie 10, • samodzielnie układa i rozwiązuje zadania tekstowe na dodawanie i odejmowanie, • dopełnia liczby do 10,	6.1)a 7.1)a 7.1)b 7.1)d 7.2)a 7.2)b7 7.2)d
edukacja techniczna	Konstruowanie latawca – wykorzystywanie sił przyrody podczas jego wypróbowywania.	• wymienia, co unosi wiatr, • wie, jak puszczać latawiec, wie, jak zbudowany jest latawiec, • konstruuje latawiec i jego ogon zgodnie z instrukcją (układa patyczki na krzyż, związuje je w środku, na patyczki kładzie woreczek i przywiązuje go sznurkiem w 4 rogach do patyczków, we wskazanych przez nauczyciela miejscach wiąże sznurkiem wykonany ogon latawca),	• samodzielnie konstruuje latawiec,	9.1)a 9.1)c 9.2)a 9.2)b
edukacja	Wykonujemy instrumenty	• potrafi wykonać instrument perkusyjny i zagrać na nim,	• układa własny akompaniament do piosenki,	3.1

muzyczna	perkusyjne.	✦ tworzy swobodną improwizację instrumentalną, ✦ tworzy akompaniament do piosenki i do muzyki,		3.2 3.3
edukacja plastyczna	Moja ulubiona bajka – przedstawianie sceny fantastycznej inspirowanej wyobraźnią.	✦ wypowiada się na temat ulubionej bajki, ✦ wykonuje pracę plastyczną na podany temat za pomocą kredek świecowych lub ołówkowych, ✦ oddaje kolorem nastrój ilustracji, ✦ za pomocą rysunku oddaje charakter postaci,	✦ wykonuje ciekawą pracę plastyczną, ✦ kreską i kolorem oddaje charakter postaci,	4.1) 4.2)
zajęcia komputerowe	Poznanie polecenia <i>Cofnij</i> w programie <i>Paint</i> .	✦ samodzielnie włącza i wyłącza komputer, ✦ sprawnie posługuje się myszą i stosuje metodę <i>złap, przesunij i upuść</i>, ✦ stosuje poznane narzędzia <i>Ołówek, Pędzel, Gumka</i> i <i>Wypełnianie kolorem</i> oraz używa <i>Pola Koloru</i>, ✦ z pomocą nauczyciela potrafi cofnąć wykonaną czynność w programie <i>Paint</i>, ✦ wie, czym jest e-book,	✦ samodzielnie pracuje w programie <i>Paint</i>, stosując poznane narzędzia, ✦ objaśnia, czym jest e-book,	8.1) 8.2)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Zabawy bieżne i rzutne. 2. Zabawy i gry rzutne, chwytne z celowaniem. 3. Zabawy z przyrządami.	✦ przestrzega zasad i reguł obowiązujących w zabawach, ✦ sprawnie uczestniczy w zabawach bieżnych i rzutnych, ✦ chwyta i rzuca woreczkami, piłkami, ✦ szybko reaguje na sygnały słuchowe i wzrokowe, ✦ trafia do wyznaczonego celu, ✦ porusza się w rytm akompaniamentu, ✦ prawidłowo wykonuje omawiane ćwiczenia.	✦ wyróżnia się gibkością i sprawnością fizyczną w czasie gier i zabaw.	10.1) 10.2)a

Projekt 9.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Rozwijanie umiejętności radzenia sobie w różnych sytuacjach zabawowych	✦ bierze udział w poznanych zabawach na dobry klimat w grupie, rozwijających szczególnie poczucie odpowiedzialności za innych, ✦ wypowiada się na temat rodzeństwa,	✦ wypowiada się w formie zdań na podany temat, ✦ potrafi swoją wypowiedzią zainteresować innych, ✦ potrafi wypowiadać się na temat swoich uczuć, ✦ uważnie słuch wypowiedzi innych osób,	1.1a 1.1b 1.1c 1.2a

		➤ uzupełnia brakujące elementy w tabelce zgodnie z podanymi warunkami, ➤ grę planszową, ➤ gra zgodnie z zasadami gry,		
edukacja techniczna	Poznajemy działanie sokowirówki – soki owocowo-warzywne.	➤ wie, do czego służy sokowirówka, ➤ potrafi obsługiwać sokowirówkę, ➤ zna zasady bezpiecznego korzystania z urządzeń kuchennych działających na prąd, ➤ zachowuje ład i porządek na ławce,	➤ objaśnia działanie sokowirówki, ➤ pod kontrolą osoby dorosłej robi sok z owoców i warzyw,	9.1)b 9.2)a 9.2)b
edukacja muzyczna	Tworzymy klasową orkiestrę perkusyjną.	➤ wymienia instrumenty perkusyjne i potrafi rozróżnić je słuchowo, ➤ wie, co oznacza słowo orkiestra i kim jest dyrygent,	➤ wyjaśnia na czym polega praca dyrygenta, ➤ wymienia muzyków grających w orkiestrze,	3.1 3.2 3.3
edukacja plastyczna	Warzywne kukielki- wykorzystanie materiałów przyrodniczych w pracy przestrzennej.	➤ wypowiada się na temat figury przestrzennej, ➤ wybiera warzywa i owoce potrzebne do wykonania kukielki, ➤ wykonuje kukielkę – łączy warzywa za pomocą wykałaczek,	➤ wykonuje oryginalną kukielkę według własnego pomysłu,	4.1) 4.3)
zajęcia komputerowe	Poznanie narzędzia <i>Zaznacz</i> – praca w programie <i>PanIt</i> .	➤ samodzielnie włącza i wyłącza komputer, ➤ sprawnie posługuje się myszą, ➤ z pomocą nauczyciela zaznacza obrazek i przenosi go w wybrane miejsce metodą <i>złap, przesuń i upuść</i>, ➤ potrafi cofnąć wykonaną czynność w programie <i>Paint</i>, ➤ z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie <i>Paint</i>,	➤ samodzielnie cofa wykonaną czynność w programie <i>Paint</i>, ➤ samodzielnie zapisuje plik w programie <i>Paint</i>,	8.1)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Zabawy i ćwiczenia skoczne. 2. Wesołe zabawy z nietypowymi przyrządami. 3. Dawne zabawy dzieci.	➤ przestrzega zasad i reguł obowiązujących w zabawach, ➤ potrafi wykonać różne rodzaje skoków, ➤ wykonuje bezpieczne lądowanie po zeskoku, ➤ poprawnie wykonuje ćwiczenia, ➤ posługiwać się różnymi przyborami nietypowymi w grach i zabawach ruchowych, ➤ potrafi bezpiecznie ćwiczyć, ➤ współdziała w zespole, ➤ doskonali zwinność i zręczność.	➤ poprawnie wykonuje wszystkie etapy poznanych skoków, ➤ jest aktywny w czasie zajęć ruchowych i ćwiczeń, ➤ wyróżnia się zwinnością i gibkością,	10.1)

Wartość: Szacunek i uczciwość

Projekt 10.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Szacunek do pracy dyżurnych – rozwijanie pożądaných postaw społecznych i wdrażanie do poszanowania pracy własnej oraz innych osób. 2. Wprowadzenie drukowanej litery y, na podstawie wyrazów: dyżurny, farby oraz wielkiej litery Y. Ćwiczenia rozwijające umiejętność czytania wyrazów i zdań. 3. Samodzielne pisanie litery Y, y oraz innych poznanych do tej pory liter. Utrwalenie pojęcia samogłoska. 4. Utrwalanie umiejętności czytania i pisania w zakresie poznanych liter i tekstów. 5. Na czym polega szacunek do pracy?– doskonalenie umiejętności wspólnej pracy i układania odpowiedzi na zadane pytania.	✦ potrafi szanować pracę dyżurnych, ✦ podaje przykłady właściwego zachowania wobec pracy innych osób, ✦ przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej, ✦ czyta proste wyrazy i teksty zawierające literę y, ✦ pisze literę Y, y po śladach i samodzielnie, ✦ wskazuje miejsca poznanych liter w wyrazie, ✦ pisze połączenia literowe i proste wyrazy, ✦ zna na pamięć wierszyk o literze, ✦ wymienia i zapisuje poznane samogłoski, ✦ potrafi wypowiedzieć się na podany przez nauczyciela temat, ✦ potrafi podać przykład wyrazu, zdania, litery, głoski, sylaby, ✦ układa zdanie z rozsypanki wyrazowej, ✦ porządkuje swoje miejsce pracy,	✦ wyjaśnia na czym polega okazywanie szacunku innym ludziom, ✦ samodzielnie układa zdania z rozsypanek wyrazowych, ✦ w ciekawy sposób wypowiada się na podany temat, ✦ pięknie recytuje wiersz z pamięci, ✦ wskazuje pierwsze, piąte itp. zdanie w tekście, ✦ wzorcowo pisze poznane litery, ✦ wskazuje samogłoski i spółgłoski w wyrazach, ✦ poprawnie zapisuje zdania, ✦ czyta teksty z właściwą intonacją,	1.1)a 1.1)b 1.1)c 1.2)a 1.2)b 1.2)c 1.2)d 1.2)e 1.2)f 5.2) 5.6)

matematyczno - przyrodnicza	1. Poznajemy leśne zwierzęta i rośliny. 2. Przeliczanie i porównywanie liczebności zbiorów. 3. Wprowadzenie liczby 6 w aspekcie kardynalnym. 4. Przeliczanie w zakresie 6, aspekt porządkowy i miarowy liczby 6. 5. Dopełnianie do 6 na konkretach.	- rozpoznaje i nazywa drzewa występujące na ilustracji lasu, - łączy lisa, niedźwiedzia i zająca z ich legowiskami, - wskazuje zwierzęta leśne wśród innych zwierząt, - przelicza wskazane elementy, - porównuje liczbę elementów, - potrafi napisać cyfrę 6, - przelicza w poznanym zakresie liczbowym, - dodaje i odejmuje w zakresie 6 na konkretach, - manipuluje obiektami zgodnie z poleceniem, - uzupełnia brakujące liczby, - porządkuje liczby w zakresie 6, - mierzy klockiem liczby 6 wskazane odcinki, - porównuje długości klocków poznanych liczb,	- rozpoznaje i nazywa zwierzęta leśne, - posiada wiadomości na temat leśnych zwierząt, - przelicza elementy w zakresie 20, - dodaje i odejmuje w pamięci w zakresie 10,	6.1)a 7.2)a 7.2)b 7.1)a 7.1)b 7.1)d 7.3)a
edukacja techniczna	Poznanie budowy i działania odkurzacza.	- potrafi prawidłowo włożyć wtyczkę odkurzacza do gniazdka, - samodzielnie uruchamia odkurzacz, - posługuje się odkurzaczem, - wymienia szczotki w urządzeniu, - wie, jak należy czyścić odkurzacz – wymienia worek,		9.1)b
edukacja muzyczna	Kierunki ruchu w przestrzeni. Nauka piosenki <i>Przyśpiewka dyżurnych</i> .	- właściwie wskazuje kierunki ruchu: w prawo, w lewo, w tył, do przodu, - śpiewa i tańczy piosenkę <i>Przyśpiewka dyżurnych</i>,	- śpiewa ze słuchu piosenkę <i>Przyśpiewka dyżurnych</i>, - samodzielnie wykonuje układ ruchowy do piosenki,	3.1) 3.2)
edukacja plastyczna	Projektowanie i wykonanie płaskich form użytkowych – znaczek dyżurnego klasowego.	- obrysowuje wzór znaczka, - tnie po obwodzie koła, - bezpiecznie posługuje się nożyczkami, - projektuje wzór znaczka, - wykonuje znaczek według własnego pomysłu,	- projektuje oryginalny wzór znaczka, - wykonuje znaczek według własnego pomysłu,	4. 1) 4.4)
zajęcia komputerowe	Zapoznanie z klawiaturą. Stosowanie narzędzia <i>Zaznacz</i> – praca w programie <i>Pani</i> .	- z pomocą nauczyciela stosuje opcję <i>Przezroczyste tło</i> narzędzia <i>Zaznacz</i> w programie <i>Paint</i>, - z pomocą nauczyciela potrafi odnaleźć na klawiaturze klawisze potrzebne do napisania krótkich wyrazów, - z pomocą nauczyciela podpisuje obrazki za pomocą klawiatury, - zaznacza obrazek i przenosi go w wybrane miejsce metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, - z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie <i>Paint</i>,	- samodzielnie stosuje opcję <i>Przezroczyste tło</i> i narzędzie <i>Zaznacz</i> w programie <i>Paint</i>, - samodzielnie zapisuje proste wyrazy za pomocą klawiatury, - samodzielnie zapisuje plik w programie <i>Paint</i>,	8.1)

wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Zabawy z piłką rzucanie do celu. 2. Ćwiczenia i zabawy równoważne. 3. Zabawy i ćwiczenia z woreczkami.	- doskonali swoją zręczność, - współdziała z partnerem i w zespole, - doskonali swoje zdolności koordynacyjne, zwłaszcza – równowagi i szybkość reakcji, - zachowuje zasady bezpieczeństwa podczas wykonywanych ćwiczeń na ławeczkach, - przestrzega reguł i zasad obowiązujących w zabawach, - rozwija zręczność manualną, - potrafi chwytać i rzucać woreczek, - prawidłowo wykonuje ćwiczenia,	- wykazuje się świetną koordynacją ruchową, - bardzo dobrze współpracuje z partnerem, - wzorcowo przestrzega zasad bezpieczeństwa,	10.1) 10.2)a
--	---	--	--	-----------------

Projekt 11.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Baśń o kocie w butach – rozwijanie umiejętności komunikowania się, mówienia prawdy i uczciwego zachowania. 2. Wprowadzenie drukowanej litery P, p na podstawie wyrazów: Patryk, plecak . Ćwiczenia rozwijające umiejętność czytania wyrazów i zdań. 3. Samodzielne pisanie litery P, p oraz innych poznanych liter i wyrazów.	- potrafi wymienić przykłady nieuczciwego zachowania, - podaje przykłady właściwego zachowania w sytuacjach trudnych i wymagających odwagi w mówieniu prawdy, - przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej, - opowiada historyjkę obrazkową pt. <i>Kot w butach</i>, - aktywnie bawi się z innymi dziećmi, - czyta sylaby, proste wyrazy i teksty zawierające literę P, p, - pisze literę P, p po śladach i samodzielnie, - wskazuje miejsca poznanych liter w wyrazie, - pisze połączenia literowe i proste wyrazy, - przepisuje zrosty literowe oraz zdania, - zna na pamięć wierszyk o literze, - naśladuje zachowania bohaterów literackich, - potrafi wypowiedzieć się na podany przez nauczyciela temat, - potrafi opowiedzieć co znajduje się w szkolnej bibliotece i jaka jest jej funkcja, - gra w grę pamięciową z rówieśnikami z klasy, - próbuję wymyślać melodię i układ ruchów do poznanej rymowanki o literze, - układa odpowiedzi do pytań, - uczestniczy w rozmowie i dyskusji,	- podaje przykłady nieuczciwego zachowania w życiu codziennym, - objaśnia jak powinno się zachować w sytuacjach wymagających mówienia prawdy, - rozumie i objaśnia pojęcia szacunek, uczciwość, - opowiada historyjkę obrazkową, używając bogatego słownictwa, - czyta krótkie teksty z właściwą intonacją, - przepisuje zdania, stosując zasady kształtnego pisania, - pięknie wypowiada się na podany temat, - właściwie argumentuje swoje zdanie, - aktywnie uczestniczy w dyskusji, - umiejętnie gra w grę pamięciową z rówieśnikami z klasy,	1.1)a 1.1)b 1.1)c 1.2)a 1.2)b 1.2)d 1.2)e 1.2)f 1.3)c 5.1) 5.2) 5.6)

	Utrwalanie umiejętności czytania. 4. Kształcenie umiejętności pisania i czytania poznanych liter oraz tekstów. 5. Jak przyjemnie spędzać czas w bibliotece? – zapoznanie z funkcją szkolnej biblioteki. Rozbudzanie wyobraźni i twórczego myślenia uczniów.			
matematyczno - przyrodnicza	1. Leśne tajemnice zwierząt – przyloty i doloty ptaków. 2. Porównywanie liczebności zbiorów. 3. Wprowadzenie znaku =. 4. Stosowanie znaku równości w praktycznym działaniu. 5. Wprowadzenie pojęcia para.	➤ rozpoznaje i nazywa przynajmniej trzy ptaki przedstawione na ilustracjach na obrazkach, ➤ wymienia przynajmniej trzy ptaki przylatujące do Polski na zimę i trzy odlatujące do ciepłych krajów, ➤ przelicza elementy, ➤ porównuje liczebność zbiorów, ➤ stosuje znak =, ➤ uzupełnia rysunki do zapisu, ➤ uzupełnia liczby zgodnie ze znakiem =, ➤ porównuje liczby, ➤ pisze znak =, ➤ przelicza w poznanym zakresie liczbowym,	➤ rozpoznaje i nazywa ptaki z ilustracji, ➤ wymienia więcej niż trzy ptaki przylatujące do Polski na zimę i odlatujące do ciepłych krajów, ➤ przelicza elementy w zakresie 20, ➤ porównuje liczebność elementów w zakresie 20,	6.1)a 6.1)b 7.2)a 7.1)d 7.2)b 7.1)a 7.2)a 7.1)c
edukacja techniczna	Praca konstrukcyjna – <i>jedzące ptaszki</i> .	➤ przygotowuje 2 dłuższe i 2 krótsze listewki (3 cm i 8 cm), ➤ rysuje i wycina z kartonu sylwetki 2 ptaków, ➤ łączy ruchomo listewki pinezkami, ➤ mocuje do krótszych listewek ptaki,	➤ samodzielnie konstruuje <i>jedzące ptaszki</i> ,	9.1)a 9.2)a 9.2)b

		👉 między ptakami przymocowuje miseczkę,		
edukacja muzyczna	Wysłuchanie słuchowiska <i>Kot w butach</i> .	👉 wysłuchuje w skupieniu słuchowisko <i>Kot w butach</i>, 👉 zna znaczenie słowa słuchowisko,	👉 wyjaśnia znaczenie słowa słuchowisko,	3.5)
edukacja plastyczna	Wykonanie ilustracji do bajki <i>Kot w butach</i>	👉 wykonuje ilustrację do bajki <i>Kot w butach</i>, 👉 wyróżnia cechy przedstawionych postaci, 👉 posługuje się akwarelą, 👉 oddaje kolorem nastrój ilustracji,	👉 wykonuje oryginalną pracę plastyczną na podany temat, 👉 właściwie dobiera kolor do nastroju ilustracji,	4.2)
zajęcia komputerowe	Łamigłówki komputerowe.	👉 wie, że należy kontrolować czas spędzony przy komputerze, 👉 sprawnie posługuje się myszą, 👉 z pomocą nauczyciela stosuje się do reguł gry, 👉 z pomocą nauczyciela wykorzystuje klawisze ze strzałkami podczas gry komputerowej, 👉 uzupełnia krzyżówkę, wpisując do niej właściwe litery, 👉 przenosi puzzle metodą <i>złap, przesuń i upuść</i>,	👉 posługując się myszą samodzielnie wypełnia krzyżówkę na komputerze,	8.1) 8.2) 8.3)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Nauka kozłowania, doskonalenie podań. 2. Ćwiczenia zwinnościowe na materacach. 3. Doskonalenie sprawności metodą obwodu stacyjnego.	👉 potrafi kozłować piłkę w miejscu, 👉 doskonalą podania i chwyt, 👉 wie, w jakiej dyscyplinie używa się kozłowania, 👉 współpracuje w grupie, 👉 zachowuje zasady bezpieczeństwa, 👉 potrafi wykonać ćwiczenia na materacu, 👉 doskonalą swoją sprawność ruchową, 👉 wzmacnia mięśnie nóg, 👉 doskonalą celność rzutów, 👉 pracuje indywidualnie nad swoją sprawnością,	👉 potrafi kozłować piłkę, 👉 celnie rzuca piłkę do celu, 👉 stosuje zasady bezpieczeństwa,	10.1) 10.2)a

Projekt 12.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Kultura nie tylko dla gości – omówienie wartości kultury osobistej na podstawie wiersza Jana Brzechwy	👉 potrafi wymienić przykłady kulturalnego zachowania, 👉 wie w jakich sytuacjach należy zwracać szczególną uwagę na kulturę słowa i zachowania się, 👉 przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej, 👉 ilustruje za pomocą kukiełek scenki z wiersza <i>Kwoka</i>	👉 podaje przykłady sytuacji, w których należy zwracać szczególną uwagę na kulturę słowa i zachowanie się, 👉 przedstawia scenki do wiersza <i>Kwoka</i> za pomocą kukiełek, 👉 czyta teksty z właściwą intonacją,	1.1)a 1.1)b 1.1)c 1.2)a 1.2)b 1.2)e

	<i>Kwoka.</i> 2. Wprowadzenie drukowanej litery K, k na podstawie wyrazów: Karolina, kurtyna. Ćwiczenia rozwijające umiejętność czytania wyrazów i zdań. 3. Samodzielne pisanie litery K, k oraz innych poznanych liter i wyrazów. Utrwalanie umiejętności czytania i układania prostych wyrazów i zdań. 4. Kształcenie umiejętności pisania i czytania poznanych liter oraz tekstów. Tworzenie własnego teatrzyku kukiełkowego. 5. Co powinien robić dobrze wychowany człowiek? Dostrzeganie wartości kultury osobistej w codziennych sytuacjach, w szkole.	J. Brzechwy, ✦ aktywnie bawi się z innymi dziećmi, ✦ czyta sylaby, proste wyrazy i teksty zawierające literę K, k, ✦ pisze literę K, k po śladach i samodzielnie, ✦ wskazuje miejsca poznanych liter w wyrazie, ✦ pisze połączenia literowe i proste wyrazy, ✦ zna na pamięć wierszyki o literze, ✦ naśladuje zachowania bohaterów literackich w inscenizacji, ✦ potrafi dostrzec niewłaściwe zachowanie u siebie oraz innych osób, ✦ wie, jak należy się ubrać i zachowywać np. w teatrze, ✦ umiejętnie odtwarza z pamięci poznane wierszyki o literach, ✦ układa odpowiedzi do pytań, ✦ stara się nie przerywać w rozmowie innym osobom, kulturalnie uczestniczy w rozmowie, ✦ czyta proste teksty z podziałem na role, ✦ wypowiada się na temat wysłuchanego opowiadania,	✦ czyta teksty z podziałem na role, ✦ właściwie ocenia zachowanie swoje i innych osób, ✦ kształtnie pisze wyrazy i zdania, ✦ w logiczny sposób wypowiada się na podany temat, ✦ wyraziście wygłasza z pamięci proste wierszyki, ✦ poprawnie pisze z pamięci wyrazy i proste zdania,	1.2)c 1.2)d 1.2)f 1.3)c 5.1) 5.2) 5.6)
matematyczno - przyrodnicza	1. Szacunek do wody – woda i powietrze. 2. Utrwalenie pojęcia <i>pary</i>. 3. Wprowadzenie znaku dodawania. 4. Dodawanie liczb w zakresie 6.	✦ wypowiada się na temat sposobów oszczędzania wody, ✦ objaśnia, na czym polega szanowanie wody, powietrza, ✦ wskazuje szkodliwe działanie dla wody i powietrza, ✦ w oparciu o obrazki podaje przykłady jak ludzie szanuje przyrodę, ✦ znajduje na opakowaniach znaczki ekologiczne, ✦ przelicza pary, ✦ łączy elementy w pary według podanego warunku, ✦ porządkuje liczby, ✦ wskazuje czwarty, piąty i drugi koszt,	✦ wyjaśnia przyczyny konieczności oszczędzania wody przez człowieka, ✦ samodzielnie wyjaśnia w jaki sposób człowiek może szanować wodę i powietrze,	6.1)e 6.1)g 6.1)h 7.2)a 7.1)b 7.1)d 7.2)c

	5. Zadania różne. Rozwijanie myślenia.	- pisze znak dodawania +, - zapisuje dodawanie liczb - dodaje i odejmuje w zakresie 6 na konkretach,		
zajęcia techniczne	Konstruowanie łódki z wykorzystaniem elementów przyrodniczych.	- przymocowuje wykałaczkę do skorupki orzecha, - wycina z kartki żagiel, - mocuje żagiel na wykałaczce, - puszcza łódkę na wodzie,	samodzielnie konstruuje łódkę ze skorupki orzecha;	9.1)a 9.1)c 9.2)b
edukacja muzyczna	Słuchamy muzyki klasycznej, która opowiada o zwierzątkach.	- tworzy opowiadanie do słyszanej muzyki, - tworzy ilustrację do muzyki, - tańczy <i>Taniec kurcząt w skorupkach</i>,	samodzielnie tworzy ciekawe opowiadanie do wysłuchanej muzyki,	3.2) 3.3) 3.5)
edukacja plastyczna	Wykonanie kukielki z papieru.	- wycina szablon wybranej postaci z wiersza <i>Kwoka</i>, - przykleja do patyczka po lodach kartkę , - przygina spinaczem wycięty szablon do kartki na patyku, - odgrywa swoją rolę w przedstawieniu z wykorzystaniem wykonanej kukielki,	wykonuje estetyczną kukielkę z papieru,	4.3)
zajęcia komputerowe	Uruchamianie i zamykanie programu <i>Paint</i> . Wykorzystanie poznanych narzędzi programu <i>Paint</i> .	- z pomocą nauczyciela uruchamia program <i>Paint</i> , - korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i> do uzupełnienia rysunków, - zaznacza obrazek i przenosi go w wybrane miejsce metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, - pisze liczby za pomocą klawiatury, - z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie <i>Paint</i> pod podaną nazwą, - zamyka okno programu <i>Paint</i>,	- samodzielnie uruchamia program <i>Paint</i> w komputerze, - samodzielnie uzupełnia rysunki za pomocą narzędzi programu <i>Paint</i>, - samodzielnie zapisuje plik w programie <i>Paint</i>,	8.1) 8.2)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Ćwiczenia i zabawy równoważne. 2. Biegi z pokonywaniem przeszkód. 3. Niepełnosprawni – czy inni?	- doskonali swoje zdolności koordynacyjne zwłaszcza równowagi oraz szybkość reakcji, - zachowuje zasady bezpieczeństwa podczas wykonywanych ćwiczeń na ławeczkach, - doskonali swoją sprawność, zwinność i szybkość, - potrafi pokonać tor przeszkód, - potrafi współpracować w grupie, - zna pojęcie <i>niepełnosprawny</i>, - wymienia i rozpoznaje rodzaje niepełnosprawności, - wskazuje problemy z jakimi borykają się osoby niepełnosprawne, - wie, jak należy nawiązać kontakt z osobą niepełnosprawną.	- jest sprawny i zwinny, - ma skoordynowane ruchy ciała, - sprawnie pokonuje tor przeszkód, - rozumie i objaśnia pojęcia <i>niepełnosprawność</i>, <i>niepełnosprawny</i>, - potrafi udzielić pomocy osobie niepełnosprawnej, - objaśnia problemy osób niepełnosprawnych.	10.1) 10.2)c 10.2)b 10.6)

Wartość: Dobroć

Projekt 13.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Rozwijanie świadomości poczucia przynależności do rodziny i tworzenia bliskich więzi z innymi ludźmi. Rozmowa na temat dobra jako wartości w życiu człowieka. 2. Wprowadzenie drukowanej litery E, e na podstawie wyrazów: Eryk, ekran. Ćwiczenia rozwijające umiejętność czytania ze zrozumieniem i opowiadania na podstawie obserwacji sytuacji na zdjęciach. 3. Samodzielne pisanie litery E, e, połączeń literowych. Doskonalenie umiejętności	✦ potrafi opowiedzieć o swojej rodzinie i bliskich osobach, ✦ nazywa członków rodziny i potrafi opowiedzieć o rodzinie na podstawie wykonanego przez siebie rysunku, ✦ przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej, ✦ chętnie zabiera głos w czasie zajęć, potrafi odpowiedzieć na pytania nauczyciela, ✦ czyta sylaby, proste wyrazy i teksty zawierające literę E, e, ✦ pisze literę E, e po śladach i samodzielnie, ✦ wskazuje miejsca poznanych liter w wyrazie, ✦ pisze połączenia literowe i proste wyrazy, ✦ potrafi wskazać cechy „szczęśliwego domu” w odróżnieniu do „smutnego domu”, ✦ odnajduje i układa rymy, ✦ wymienia poznane samogłoski i spółgłoski, ✦ wykonuje ćwiczenia grafomotoryczne, ✦ układa odpowiedzi do pytań, ✦ stara się wymyślić ciąg dalszy wysłuchanej historii, ✦ czyta proste teksty z podziałem na role, ✦ wypowiada się na temat wysłuchanego opowiadania,	✦ wypowiada się na temat swojej rodziny za pomocą uporządkowanych i logicznych zdań, ✦ aktywnie uczestniczy w dyskusji, używając właściwych argumentów, ✦ czyta teksty z właściwą intonacją, ✦ odnajduje w tekstach wskazane zdania i wyrazy, ✦ rozumie i objaśnia czym jest szczęście, a czym smutek w domu, ✦ samodzielnie układa rymy, ✦ pięknie pisze, stosując zasady kaligrafii, ✦ potrafi ustosunkować się do wysłuchanego opowiadania, ✦ poprawnie zapisuje zdania, stosując wielką literę i właściwy znak interpunkcyjny,	1.1)a 1.1)b 1.1)c 1.2)a 1.2)b 1.2)c 1.2)d 1.2)e 1.2)f 1.3)c 5.1) 5.2 5.6)

	czytania, powtórzenie wiadomości na temat poznanych samogłosek i spółgłosek. 4. Dосkonale nie umiejętności odtwarzania z pamięci poznanych wierszy i piosenek. Kształcenie umiejętności pisania i czytania poznanych tekstów. 5. Rozwijanie umiejętności dostrzegania wartości płynącej z bycia członkiem rodziny bądź innej wspólnoty oraz umiejętności swobodnego wypowiadania się na temat wykonanej pracy plastycznej – rysunek pt. <i>Rodzina</i>.			
matematyczno - przyrodnicza	1. Parki z różnych stron świata zimą i jesienią. 2. Przeliczanie i porównywanie liczb w poznanym zakresie liczbowym. 3. Wprowadzenie liczby 7 w aspekcie	➤ wypowiada się na temat zmian, które zaszły jesienią w przyrodzie – kolor liści, owoce drzew i krzewów, ➤ wymienia różnice między obrazkami, ➤ rozpoznaje i nazywa popularne drzewa – jarzębinę, kasztanowiec, kalinę, modrzew, ➤ rozpoznaje i nazywa zwierzęta, które można spotkać w parku – wiewiórkę, jeża, lisa, kreta oraz wróbla, gołębia, ➤ uzupełnia działanie do rysunku za pomocą liczb, ➤ łączy elementy w pary, ➤ zna i zapisuje cyfrę 7, ➤ przelicza elementy, ➤ porządkuje liczby,	➤ rozpoznaje i nazywa drzewa, ➤ posiada informacje na temat zmian zachodzących w przyrodzie jesienią, ➤ rozpoznaje i nazywa zwierzęta żyjące w parku, ➤ rozumie pojęcie <i>para</i>, ➤ samodzielnie układa i zapisuje działania do rysunku, ➤ dodaje i odejmuje w pamięci do 10, ➤ przelicza elementy w zakresie 20, ➤ porównuje liczby w zakresie 20,	6.1)a 6.1)b 7.2)a 7.1)b 7.3)a

	kardynalnym. 4. Aspekt porządkowy i miarowy liczby 7. 5. Zadania tekstowe na dodawanie liczb w zakresie 7.	- pisze ciągi liczbowe, - porównuje liczby, - mierzy klockiem liczby 7 wskazane odcinki, - porównuje długości klocków poznanych liczb, - dobiera działania do obrazków,		
zajęcia techniczne	Projektowanie i wykonanie własnego pokoju kartonu i pudełek.	- wybiera pudełka na poszczególne meble, - okleja pudełka kolorowym papierem lub innymi materiałami, - ozdabia pokój według własnego pomysłu, - opowiada o tym, jak wygląda jego pokój,	wykonuje oryginalny pokój z kartonu według własnego pomysłu,	9.1)c
edukacja muzyczna	Gramy i śpiewamy dla Świętego Mikołaja. Nauka piosenki <i>Mikołaj</i> .	- śpiewa piosenkę <i>Mikołaj</i> – pamięta rytm i melodię, - rytmicznie recytuje słowa piosenki, - gra na instrumentach perkusyjnych rytm piosenki, - gra na instrumentach perkusyjnych akompaniament do piosenki,	- samodzielnie wykonuje na instrumencie perkusyjnym akompaniament do piosenki, - śpiewa ze słuchu piosenkę <i>Mikołaj</i>,	3.1) 3.2) 3.3)
edukacja plastyczna	Moja rodzina – rysunek kredką świecową.	- rysuje członków swojej rodziny w konkretnych sytuacjach, - potrafi narysować postać z zaznaczeniem części ciała, - zachowuje proporcje, - właściwie dobiera kolory, - wypowiada się na temat wykonanej pracy,	wykonuje rysunek swojej rodziny, zachowując właściwe proporcje,	4.1) 4.2)
zajęcia komputerowe	Zapoznanie z folderem. Rysowanie w programie <i>Paint</i> .	- z pomocą nauczyciela uruchamia i zamyka program <i>Paint</i>, - z pomocą nauczyciela otwiera i zamyka folder, - pisze wielkie litery i liczby za pomocą klawiatury, - z pomocą nauczyciela zapisuje plik w programie <i>Paint</i> pod określoną nazwą, - sprawnie używa klawiszy ze strzałkami, - korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i> potrzebnych do samodzielnego wykonania pracy plastycznej,	- samodzielnie uruchamia i zamyka program <i>Paint</i>, - samodzielnie otwiera i zamyka folder, - samodzielnie zapisuje plik w programie <i>Paint</i>, - samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>,	8.1) 8.2)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Ćwiczenia oswajające ze skakanką 2. Obwód stacyjny zwinnościowo – zręcznościowy. 3. Doskonalenie chwytów i podań	- wykonuje proste ćwiczenia ze skakanką, - bezpiecznie obsługuje się sprzętem, - doskonali swoją skoczność, - doskonali swojej zwinność i zręczność, - pamięta o zasadach bezpieczeństwa przy wykonywaniu ćwiczeniach, - współpracuje w zespołach, - doskonali podania i chwytę piłki,	- bardzo dobrze skacze na skakance, - wyróżnia się zwinnością i zręcznością, - bardzo dobrze rzuca i chwytę piłkę,	10.1) 10.2)a

		✦ wie, jak ważne są podania w sportach zespołowych,		
--	--	---	--	--

Projekt 14.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Przybliżanie wartości dobra jako bezinteresownego działania, które może sprawić komuś radość i nieść pomoc. Poznawanie tradycji i obyczajów świątecznych w Polsce i w Szwecji na podstawie fragmentu książki Astrid Lindgren pt. <i>Dzieci z Bullerbyn</i>. 2. Wprowadzenie drukowanej litery J, j na podstawie wyrazów: Julka, jajko. Rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem i opowiadania na podstawie zdjęć i własnych doświadczeń uczniów. 3. Samodzielne	✦ potrafi podać przykłady sposobów pomagania innym ludziom, ✦ wie, w jaki sposób można okazywać dobroć innym osobom, ✦ opowiada o zwyczajach i tradycjach świątecznych w Polsce, ✦ przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej, ✦ ilustruje życzenia świąteczne za pomocą rysunków, ✦ chętnie zabiera głos w czasie zajęć, potrafi odpowiedzieć na pytania nauczyciela, ✦ dokonuje analizy i syntezy wzrokowo-słuchowej wyrazów, ✦ bierze udział w scenkach dramatycznych, ✦ czyta sylaby, proste wyrazy i teksty zawierające literę J, j, ✦ pisze literę J, j po śladach i samodzielnie, ✦ wskazuje miejsca poznanych liter w wyrazie, ✦ pisze połączenia literowe i proste wyrazy, ✦ potrafi zbudować wyraz z podanych liter i zdanie z podanych wyrazów, ✦ wskazuje liczbę wyrazów w zdaniu, ✦ bawi się z innymi dziećmi, ✦ wykonuje ćwiczenia grafomotoryczne, ✦ układa odpowiedzi do pytań, ✦ stara się opowiedzieć o zwyczajach i tradycjach świątecznych w swojej rodzinie, ✦ czyta proste teksty z podziałem na role, ✦ wypowiada się na temat przeczytanego przez nauczyciela fragmentu książki,	✦ opowiada jak można pomagać innym ludziom, ✦ zna i wymienia polskie zwyczaje i tradycje świąteczne, ✦ przedstawia w ciekawy sposób życzenia świąteczne za pomocą rysunku, ✦ aktywnie uczestniczy w dyskusji, ✦ poprawnie odpowiada na pytania, ✦ bierze aktywny udział w scenkach dramatycznych, ✦ czyta nowe, proste teksty właściwą intonacją, ✦ kształtnie pisze wyrazy i zdania, ✦ stosuje wielką literę na początku zdania i w pisowni imion, ✦ samodzielnie układa wyrazy z liter i zdania z wyrazów, ✦ potrafi ustosunkować się do wysłuchanych tekstów, ✦ z łatwością odszukuje w tekście wskazane wyrazy i zdania,	1.1)a 1.1)b 1.1)c 1.2)a 1.2)b 1.2)c 1.2)d 1.2)e 1.2)f 1.3)c 5.1) 5.2) 5.6)

	pisanie litery J, j oraz połączeń literowych. Doskonalenie umiejętności czytania prostych tekstów. 4. Rozwijanie umiejętności układania i zapisywania wyrazów oraz zdań. 5. Co to znaczy być dobrym człowiekiem? Rozwijanie wrażliwości na potrzebę okazywania innym życzliwości poprzez dziecięce filozofowanie. Kształcenie umiejętności układania i składania życzeń.			
matematyczno - przyrodnicza	1. Jak zimą dbamy o zwierzęta? 2. Przygotowanie do odejmowania. 3. Układanie tekstów zadań do ilustracji. 4. Rozwiązywanie zadań tekstowych. 5. Rozpoznawanie figur geometrycznych – wprowadzenie kwadratu.	✦ wymienia sposoby dokarmiania zwierząt w czasie zimy, ✦ wymienia zwierzęta dokarmiane przez leśnika w paśniku, ✦ wskazuje jak należy ustawić karmnik, ✦ wybiera właściwe pożywienie dla ptaków, ✦ wyjaśnia dlaczego należy dokarmiać zwierzęta zimą, ✦ przelicza wskazane elementy obrazka, ✦ układa tekst zadania do ilustracji, ✦ zna i stosuje znak odejmowania, ✦ zapisuje dodawanie i odejmowanie za pomocą działań, ✦ zapisuje działania do ilustracji, ✦ wskazuje przedmioty o kwadratowym kształcie, ✦ wskazuje właściwe figury geometryczne, ✦ odszukuje ukryte kwadraty,	✦ rozumie i objaśnia konieczność dokarmiania zwierząt w czasie zimy, ✦ samodzielnie układa teksty zdań do ilustracji i działań, ✦ rozpoznaje i nazywa podstawowe figury płaskie, ✦ dodaje i odejmuje w pamięci w zakresie 10,	6.1)a 6.1)b 7.2)a 7.1)d 7.2)b 7.2)c 7.2)d 7.1)f

zajęcia techniczne	Łańcuchy na choinkę – wycinanie i łączenie elementów.	- obrysowuje szablony, - wycina obrysowane elementy, - tnie na kawałki słomki, - nawleka na sznurek elementy łańcucha, - ubiera choinkę, - potrafi włączyć lampki,	wykonuje łańcuch na choinkę według własnego pomysłu,	9.1)b 9.1)c 9.2)a 9.2)b
edukacja muzyczna	Nauka piosenki <i>Świąteczne drzewko</i> .	- śpiewa piosenkę <i>Świąteczne drzewko</i> – pamięta rytm i melodię, - rytmicznie recytuje słowa piosenki, - zna układ taneczny do piosenki,	- śpiewa z pamięci piosenkę <i>Świąteczne drzewko</i>, - wykonuje układ taneczny do piosenki,	3.1) 3.2) 3.3)
edukacja plastyczna	Jabłkowy Mikołaj – wykonanie Mikołaja z wykorzystaniem różnych materiałów papierniczych i spożywczych.	- łączy jabłko z orzechem za pomocą wykałaczki lub drutu, - obrysowuje element w kształcie koła, - wycina obrysowane elementy, - formułuje czapkę i płaszcz, - wycina elementy stroju Mikołaja z materiałów papierniczych, - rysuje elementy twarzy, - ozdabia Mikołaja według własnego pomysłu,	wykonuje postać Mikołaja według własnego pomysłu,	4.3)
zajęcia komputerowe	Poznanie narzędzia <i>Elipsa</i> w programie <i>Paint</i> . Uzupełnianie świątecznych obrazków.	- samodzielnie uruchamia i zamyka program <i>Paint</i>, - korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i> do uzupełnienia świątecznego obrazka, - z pomocą nauczyciela używa narzędzia <i>Elipsa</i> w programie <i>Paint</i>, - sprawnie posługuje się myszą, - sprawnie odnajduje i wciska odpowiednie klawisze z literami, - umie pisać małe i wielkie litery oraz liczby za pomocą klawiatury, - z pomocą nauczyciela zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze,	- samodzielnie używa narzędzia <i>Elipsa</i> w programie <i>Paint</i>, - samodzielnie zapisuje małe i wielkie litery za pomocą klawiatury, - samodzielnie zapisuje zmiany w folderze,	8.1)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Reagowanie na sygnały. 2. Rzuty na odległość różnymi przyborami. 3. Dbamy o zdrowie.	- poprawia zdolność różnicowania ruchów, - poprawia siłę mięśni ramion, - rzuca różnymi przyborami, - współpracuje w zespole, - zachowuje zasady bezpieczeństwa, - doskonali szybkości reakcji, - prawidłowo reaguje na umówione sygnały. - pogłębiają wiedzę o zdrowiu i sposobach dbania o zdrowie, - rozumie pojęcie <i>zdrowie</i>, - prezentuje aktywną postawę podczas zajęć,	- objaśnia pojęcie <i>zdrowie</i>, - wymienia sposoby dbania o własne zdrowie.	10.1) 10.2)a 10.4)

		➤ doskonalenie orientacji w schemacie własnego ciała.		
--	--	---	--	--

Projekt 15.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Rozwijanie umiejętności uważnego słuchania na podstawie historyjki obrazkowej <i>O dobrym synku</i> Czesława Janczarskiego. 2. Wprowadzenie drukowanej litery U, u, Ó, ó na podstawie wyrazów Ula, wór Ćwiczenia rozwijające umiejętność czytania. 3. Wdrażanie do umiejętnego zapisywania poznanych liter U, u, Ó, ó w liniaturze. 4. Kształcenie umiejętności pisania i czytania wyrazów z ó i u. 5. Co cennego można podarować innym? – rozwijanie pożądanych postaw społecznych. Rozwijanie kreatywnego i twórczego myślenia.	➤ potrafi podać przykłady sposobów pomagania innym ludziom, ➤ opowiada o różnych sposobach obdarowywania innych ludzi, ➤ przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej, ➤ czyta sylaby, proste wyrazy i teksty zawierające litery : U, u, Ó, ó, ➤ pisze literę u, U, ó, Ó po śladach i samodzielnie, ➤ wskazuje miejsca poznanych liter w wyrazie, ➤ dostrzega różnice w zapisie tej samej głoski za pomocą dwóch różnych znaków, ➤ pisze proste wyrazy z pamięci, ➤ pisze połączenia literowe i proste wyrazy i zdania, ➤ wskazuje liczbę wyrazów w zdaniu, ➤ aktywnie uczestniczy w zajęciach, ➤ wykonuje ćwiczenia grafomotoryczne, ➤ układa odpowiedzi do pytań, ➤ czyta proste teksty z podziałem na role, stara się czytać z odpowiednią intonacją, ➤ samodzielnie wypowiada się na temat słuchowiska, ➤ potrafi odtworzyć kolejność zdarzeń na podstawie usłyszanej historii i ilustracji w elementarzu,	➤ rozumie i objaśnia konieczność udzielania pomocy innym ludziom, ➤ objaśnia konieczność przestrzegania przyjętych reguł w danej społeczności, ➤ zna podstawowe zasady pisowni wyrazów z u i ó, ➤ pisze poprawnie z pamięci wyrazy i proste zdania, ➤ kształtnie pisze wyrazy i zdania, ➤ czyta z właściwą intonacją teksty i dialogi, ➤ pięknie wypowiada się na podany temat, ➤ samodzielnie i poprawnie odtwarza kolejność zdarzeń na podstawie usłyszanej historii i ilustracji w elementarzu,	1.1)a 1.1)b 1.1)c 1.2)a 1.2)b 1.2)c 1.2)d 1.2)e 1.2)f 1.3)c 5.1) 5.2) 5.6)

matematyczno - przyrodnicza	1. Dbamy o swoje zdrowie. 2. Układanie działań do ilustracji. 3. Rozwiązywanie zadań tekstowych na dodawanie. 4. Rozpoznawanie figur geometrycznych – wprowadzenie prostokąta. 5. Dostrzeganie symetrii w przyrodzie.	✦ wie, na czym polega praca laryngologa, pediatry i ortopedy, ✦ wymienia objawy przeziębienia, ✦ podaje sposoby leczenia przeziębienia, ✦ poprawnie wskazuje zalecenia lekarza, ✦ wymienia produkty zdrowe dla człowieka, ✦ rozpoznaje na opakowaniach znaczki <i>zdrowa żywność</i>, ✦ wie, jak dbać o swoje ciało i zdrowie, ✦ porównuje liczby, ✦ uzupełnia działania na podstawie ilustracji, ✦ układa i zapisuje działanie do zadań z treścią i odwrotnie, ✦ odejmuje i dodaje w zakresie 7 na konkretnych, ✦ łączy w pary prostokąty z przedmiotami o takich samych kształtach, ✦ wskazuje prostokąty wśród innych figur geometrycznych, ✦ dostrzega symetrię w przyrodzie, ✦ dzieli, za pomocą linii, ilustracje na dwie identyczne części, ✦ rysuje brakującą symetryczną część figury geometrycznej, ✦ wykonuje ćwiczenie z lusterkiem,	✦ objaśnia na czym polega praca laryngologa, pediatry i ortopedy, ✦ objaśnia, jak należy dbać o swoje ciało i zdrowie, ✦ wymienia symptomy różnych chorób np. anginy, zapalenia oskrzeli, ✦ porównuje liczby w zakresie 20, ✦ dodaje i odejmuje w zakresie 20, ✦ biegle liczy w pamięci w zakresie 10, ✦ samodzielnie rozwiązuje zadania tekstowe i zapisuje odpowiednie działania, ✦ samodzielnie rysuje figury i obrazki symetryczne, ✦ rozumie i objaśnia swoimi słowami pojęcie symetrii, ✦ samodzielnie klasyfikuje figury geometryczne,	6.2)b 7.2)a 7.2)b 7.1)c 7.2)d 7.1)f
zajęcia techniczne	Ozdabianie bibułą stożka wykonanego z papieru – choinka.	✦ wycina koło z tektury, ✦ przecina koła wzdłuż zaznaczonej linii, ✦ formułuje stożek i go skleja, ✦ okleja stożek zieloną bibułą, ✦ ozdabia choinkę elementami z bibuły, kolorowego papieru lub plasteliny,	✦ wykonuje oryginalną choinkę z papieru,	9.1)c 9.2)a 9.2)b
edukacja muzyczna	Przygotowanie układów tanecznych do przedstawienia jasełkowego. Nauka <i>Tańca pasterzy</i> i <i>Tańca aniołków</i> .	✦ improwizuje ruchem słyszaną muzykę, ✦ zna kroki taneczne <i>Tańca pasterzy</i> lub <i>Tańca aniołków</i>,	✦ wykonuje <i>Taniec pasterzy</i> i <i>Taniec aniołków</i> ,	3.2) 3.3)
edukacja plastyczna	Wykonie plakatu <i>W zdrowym ciele zdrowy duch</i> techniką kolaż.	✦ posługuje się różnymi środkami wyrazu na płaszczyźnie, ✦ wykorzystuje różne faktury i materiały papiernicze do wykonania plakatu, ✦ współpracuje w grupie, ✦ wypowiada się w formie plakatu na temat rozpowszechniania świadomości zdrowotnej,	✦ w ciekawy sposób wypowiada się w formie plakatu na podany temat, ✦ właściwie dobiera materiały i faktury papiernicze,	4.1) 4. 3)

zajęcia komputerowe	Wykonywanie zimowego obrazka w programie <i>Paint</i> .	➤ samodzielnie uruchamia i zamyka program <i>Paint</i>, ➤ korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, ➤ pisze liczby za pomocą klawiatury, ➤ sprawnie posługuje się myszą metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, ➤ potrafi pisać wielkie litery z wykorzystaniem klawisza <i>Caps Lock</i>, ➤ z pomocą nauczyciela zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze,	➤ samodzielnie posługuje się poznanymi narzędziami programu <i>Paint</i>,	8.1) 8.2)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Biegi ze zmianą tempa i kierunku. 2. Tor przeszkód. 3. Dlaczego chorujemy?	➤ doskonalą zdolności koordynacyjne : szybkość reakcji, rytmizacja, orientacji i różnicowanie ruchów, ➤ poprawia swoją szybkość, ➤ współpracuje w parze oraz w zespole, ➤ doskonalenie zwinność, ➤ zachowuje zasady bezpieczeństwa, ➤ wymienia zagrożenia dla zdrowia, ➤ zna zasady i sposoby zapobiegania chorobom, ➤ pogłębiają wiedzę o zdrowiu i sposobach dbania o zdrowie,	➤ wyróżnia się zwinnością, szybkością, ➤ posiada wiedzę na temat zdrowia i sposobach dbania o zdrowie,	10.1) 10.4)

Wartość: Jedność i współdziałanie

Projekt 16.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Zimowe zabawy – kształtowanie postawy otwierania się na innych. 2. Wprowadzenie drukowanej litery W , w na podstawie wyrazów Wojtek , wafelek . Ćwiczenia rozwijające	➤ potrafi współpracować z innymi w zabawie, ➤ przestrzega reguł obowiązujących w społeczności dziecięcej, ➤ czyta proste teksty zawierające literę w, ➤ pisze literę W, w po śladach i samodzielnie, ➤ pisze połączenia literowe i proste wyrazy, ➤ zna na pamięć kilka prostych wierszyków i wylizankę i wykorzystuje je w zabawie,	➤ czyta teksty z właściwą intonacją, ➤ pięknie recytuje z pamięci wiersze, ➤ pisze, zachowując zasady kaligrafii, ➤ układa i zapisuje proste zdania, ➤ stosuje wielką literę w pisowni imion i na początku zdania, ➤ pisze poprawnie z pamięci proste zdania, ➤ logicznie wypowiada się na podany temat,	1.1)a 1.1)b 1.1)c 1.2)a 1.2)b 1.2)c 1.2)d 1.2)e 1.2)f

	umiejętność czytania 3. Wprowadzenie pisanej litery W, w na podstawie wyrazów Wojtek, wafelek. Rozwijanie umiejętności pisania liter W, w i ich połączeń. 4. Rozwijanie umiejętności czytania i pisania litery W, w. 5. Dzielimy się z innymi – rozwijanie kompetencji społecznych dziecka związanych z otwieraniem się na innych.	♦ potrafi opowiadać o ulubionych sportach zimowych,		1.3)c 5.1) 5.2) 5.6)
--	--	--	--	--

matematyczno - przyrodnicza	1. Kalendarz pogody - pory roku. 2. Przeliczanie i porównywanie liczb w zakresie 7. 3. Wprowadzenie liczby 8 w aspekcie kardynalnym. 4. Aspekt miarowy i porządkowy liczby 8. 5. Rozpoznawanie figur geometrycznych – wprowadzenie trójkąta.	- wymienia kolejno pory roku, - łączy obrazki z odpowiednią porą roku, - na podstawie obrazka opowiada, w jaki sposób prognozuje się pogodę, - odczytuje umowne znaki pogody, - odszukuje wskazane elementy na obrazku, - wie, jak zrobić deszczomierz, - samodzielnie prowadzi obserwację pogody, - przelicza wskazane dni, - porównuje liczbę elementów, - wyciąga wnioski, - przelicza elementy do 8, - odczytuje i zapisuje cyfrę 8, - posługuje się liczebnikami porządkowymi w zakresie 8, - zapisuje działania z dywanika liczbowego, - odmierza długości za pomocą liczb w kolorach, - dorysowuje brakujące elementy zgodnie z podaną liczbą, - porównuje wyniki pomiarów, - rozpoznaje trójkąty, - odszukuje ukryte trójkąty, - dostrzega symetrię w rysowanych trójkątach, - rysuje trójkąty po śladach, - uzupełnia działanie do ilustracji, - klasyfikuje figury geometryczne,	- posiada wiadomości o poszczególnych porach roku, - odczytuje i zapisuje umowne znaki pogody, - samodzielnie konstruuje deszczomierz, - wyciąga wnioski z przeprowadzonych obserwacji pogody, - myśli logicznie i samodzielnie wyciąga wnioski, - dodaje i odejmuje w zakresie 20, - biegle liczy w pamięci w zakresie 10, - samodzielnie dokonuje pomiarów długości za pomocą różnych miar i wyciąga właściwe wnioski, - rysuje figury symetryczne, - rozumie i objaśnia własnymi słowami pojęcie <i>symetria</i>,	6.2)a 7.1)d 7.2)a 7.1)a 7.1)f 7.3)a
zajęcia techniczne	Wykonanie bałwanka z papieru zgodnie z instrukcją.	- zagina papier, - formułuje stożek i skleja go, - wycina szablon koła, - ozdabia bałwana,	wykonuje estetycznego bałwanka i ozdabia go według własnego pomysłu,	9.2)a
edukacja muzyczna	Wspólnie kolędujemy.	- zna znaczenie słowa <i>kolęda</i>, - śpiewa wybraną kolędę, - śluchając kolęd, rozpoznaje je i określa ich tytuły,	rozpoznaje i śpiewa kolędy,	3.1) 3.2)
edukacja plastyczna	Zabawy na śniegu – wycinanka.	- wykonuje wycinankę zgodnie z podanym tematem, - zachowuje proporcje, - właściwie rozmieszcza elementy na kartce, - przedstawia postacie w ruchu,	- precyzyjnie wycina elementy, - potrafi przedstawić postaci w ruchu, zachowując odpowiednie proporcje,	4.1) 4.2)
zajęcia komputerowe	Poznanie narzędzia <i>Lupa</i> – praca w programie <i>Paint</i> .	- z pomocą nauczyciela stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> – <i>Lupa</i>, - potrafi dorysować brakujące fragmenty rysunku w powiększeniu,	- samodzielnie stosuje narzędzie programu <i>Paint</i> – <i>Lupa</i>, - samodzielnie rysuje brakujące elementy rysunku w powiększeniu,	8.1) 8.2)

		- umie pisać wielkie litery z wykorzystaniem klawisza <i>Caps Lock</i>, - samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w komputerze,		
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Ćwiczenia ze skakanką. 2. Zabawy z ringo. 3. Szczepienia ochronne.	- doskonali skoczność, - wykonuje ćwiczenia ze skakanką, - współpracuje w grupach, - bezpiecznie obchodzi się ze sprzętem, - doskonali chwyt i rzut kółkiem ringo, - zachowuje zasady bezpieczeństwa, - wie, w jaki sposób należy unikać chorób, - ma świadomość w jakich sytuacjach może dojść do zarażenia się chorobom,	- bardzo dobrze skacze na skakance, - bardzo dobrze chwytą i rzuca kółkiem ringo, - potrafi dbać o swoje zdrowie, - rozumie potrzebę dbania o zdrowie,	10.1) 10.2)a 10.4)

Projekt 17.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Koleżeńska Gąska Balbinka – uczymy się, jak być dobrym kolegą i dobrą koleżanką. Poznajemy komiksy. 2. Wprowadzenie drukowanej litery ą . Rozwijanie umiejętności dbania o swoje bezpieczeństwo podczas zabaw w domu i na świeżym powietrzu. 3. Wprowadzenie drukowanej litery ę .	- czyta i opowiada prosty komiks pod kierunkiem nauczyciela, - potrafi porównać dwa rysunki związane z zabawami w domu i na świeżym powietrzu, - opowiada o swoich zabawach w domu i na świeżym powietrzu, - czyta teksty zawierające litery ą i ę, - potrafi czytać z podziałem na role, - pisze kaligraficznie sylaby, wyrazy i zdania zawierające litery ą i ę, - potrafi zgodnie bawić się z innymi dziećmi, - wie, jak bezpiecznie organizować zabawy w domu i na świeżym powietrzu, - potrafi powiedzieć, czym powinien charakteryzować się dobry kolega lub dobra koleżanka,	- w ciekawy sposób opowiada treść komiksu, - pięknie wypowiada się na podany temat, - czyta teksty z właściwą intonacją, - objaśnia cechy dobrej koleżanki i dobrego kolegi, - pisze zgodnie z zasadami kaligrafii, - pisze poprawnie wyrazy zawierające ą i ę,	1.1a 1.1b 1.1c 1.2a 1.2e 1.2f 1.2b 1.2c 1.2d 1.2e 1.2.f 5.1 5.2 5.6

	Pisanie liter ą i ę po śladach i samodzielnie. 4. Ćwiczenia rozwijające sprawność czytania i pisania wyrazów i zdań z poznanych liter. 5. Jestem dobrym kolegą, jestem dobrą koleżanką – ćwiczenia rozwijające współpracę dzieci ze sobą.			
matematyczno - przyrodnicza	1. Rola i właściwości wody w życiu człowieka i zwierząt. 2. Przeliczanie liczb w zakresie 8. 3. Dodawanie liczb w zakresie 8. 4. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 8 . 5. Utrwalenie wiadomości na temat poznanych figur geometrycznych.	➤ wymienia do czego człowiek wykorzystuje wodę, ➤ rozumie, że woda jest niezbędna w życiu człowieka i zwierząt, ➤ wymienia do czego woda potrzebna jest zwierzętom, ➤ wskazuje na obrazku zwierzęta wodne i lądowe, ➤ sprawdza za pomocą zmysłów właściwości wody, ➤ wie, że woda może występować w postaci pary i lodu, ➤ dorysowuje brakujące elementy do liczby 8, ➤ manipuluje elementami i zapisuje zmiany za pomocą dodawania lub odejmowania, ➤ zapisuje liczbę 8 w postaci dwóch składników, ➤ wskazuje kierunek w lewą i prawą stronę, ➤ przelicza i dodaje wskazane elementy, ➤ zapisuje rozwiązanie zadania w postaci działania, ➤ porządkuje liczby, ➤ stosuje liczebniki porządkowe w praktyce, ➤ układa tekst zadania do działania, ➤ łączy działanie z właściwym rysunkiem, ➤ rozróżnia poznane figury geometryczne, ➤ wypełnia tabelkę zgodnie z podanymi warunkami,	➤ objaśnia rolę wody w życiu człowieka i zwierząt, ➤ wypowiada się na temat stanów skupienia wody, ➤ przedstawia sytuacje matematyczne za pomocą działań na dodawanie lub odejmowanie, ➤ przelicza elementy w zakresie 20, ➤ dodaje i odejmuje w zakresie 20,	6.1)g 7.1)a 7.1)c 7.1)d 7.2)a 7.2)b 7.2)c 7.1)d
zajęcia techniczne	Pajacyk – praca wykonana z papieru.	➤ składa pasek papieru w harmonijkę, ➤ zgina kawałek papieru w kulkę – kształtuje głowę pajaca, ➤ dorysowuje oczy, nos, ➤ formułuje stożek z kolorowego papieru (tak jak choinkę) – czapkę pajaca, ➤ przykleja czapkę do głowy,	➤ precyzyjnie wycina elementy pajacyka, ➤ estetycznie przykleja poszczególne elementy,	9.2)a 9.2b

		✦ dokleja nogi – paski papieru z butami z plasteliny, ✦ dokleja ręce – paski papieru,		
edukacja muzyczna	Rytm i melodia. Nauka piosenki <i>Ciasto - to jest to!</i>	✦ zna znaczenie słów rytm i melodia, ✦ zna pierwszą zwrotkę piosenki <i>Ciasto – to jest to!</i> ✦ wymienia nazwy produktów, które występują w piosence, ✦ gra rytmicznie na przedmiotach kuchennych do słyszanej muzyki,	✦ śpiewa ze słuchu piosenkę <i>Ciasto – to jest to!</i> ✦ tworzy akompaniament do piosenki,	3.1) 3.2) 3.3)
edukacja plastyczna	Zabawa w rzeźbiarza – wykonanie śniegowych rzeźb.	✦ ogląda na stronach internetowych obrazy rzeźb wykonanych ze śniegu, ✦ wie, na czym polega praca rzeźbiarza, ✦ planuje pracę, ✦ wykonuje rzeźbę ze śniegu,	✦ objaśnia na czym polega praca rzeźbiarza, ✦ wymienia materiały, z których można rzeźbić,	4.1) 4.2) 4.4)
zajęcia komputerowe	Rysowanie w powiększeniu – zastosowanie narzędzia <i>Lupa</i> w programie <i>Paint</i> .	✦ potrafi dorysować brakujące fragmenty rysunku w powiększeniu, ✦ wypełnia kolorem zamknięte kontury rysunku, ✦ korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, ✦ samodzielnie koloruje rysunki, ✦ pisze liczby za pomocą klawiatury, ✦ samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w komputerze,	✦ samodzielnie korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>,	8.1) 8.2)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	- Ćwiczenia i zabawy równoważne. - Biegi z pokonywaniem przeszkód. - Zabawy i gry bieżne.	✦ doskonalili zdolności koordynacyjne, ✦ zachowuje zasady bezpieczeństwa podczas wykonywanych ćwiczeń, ✦ potrafi pokonać tor przeszkód, ✦ współpracuje w grupie, ✦ doskonalili zwinność, ✦ doskonalili szybkość reakcji,	✦ szybko i prawidłowo pokonuje tor przeszkód, ✦ wyróżnia się zwinnością, ✦ przewodzi grupie,	10.1) 10.2)a 10.2 b

Projekt 18.

Rodzaj edukacji	Zapis w dzienniku	Wymagania edukacyjne PODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania edukacyjne PONADPODSTAWOWE Uczeń:	Wymagania szczegółowe podstawy programowej
polonistyczno – społeczna	1. Razem z babcią i dziadkiem – rozwijanie u dzieci	✦ uczestniczy w rozmowie na tematy związane z życiem rodzinnym, ✦ opisuje swoje relacje z dziadkiem i babcią,	✦ wypowiada się na temat życia rodzinnego, ✦ potrafi dokonać oceny relacji między członkami rodziny,	1.1a 1.1b 1.1c

	szacunku do osób starszych, ich wiedzy i doświadczenia. 2. Wspólne zabawy z babcią – wprowadzenie drukowanej litery Ł, ł. 3. Wprowadzenie pisanej litery Ł, ł. 4. Przygotowujemy niespodzianki na Dzień Babci i Dzień Dziadka. 5. To już umiem, wiem, potrafię! Diagnozowanie umiejętności dzieci w zakresie edukacji polonistycznej po pierwszym semestrze.	✦ wie, jak szanować osoby starsze w rodzinie, ✦ potrafi opowiadać, co znajduje się na ilustracji lub obrazie, ✦ czyta proste teksty wyrazowo-ikoniczne ze zrozumieniem, ✦ pisze literę Ł i ł osobno, w sylabie i w wyrazie, ✦ potrafi wykorzystać usłyszane informacje do wykonania zadania, ✦ dopasowuje zdania do obrazków, ✦ buduje wyrazy z sylab, ✦ wyróżnia w wyrazach samogłoski, ✦ układa zadania z rozsypanki wyrazowej, ✦ potrafi podpisać prosty obrazek.	✦ wskazuje zachowania będące wyrazem szacunku do starszych, ✦ wypowiada się za pomocą pełnych zdań na temat ilustracji i obrazu, ✦ czyta ze zrozumieniem, ✦ samodzielnie wykonuje zadanie zgodnie z instrukcją, ✦ samodzielnie układa i zapisuje podpisy do ilustracji,	1.2a 1.2b 1.2c 1.2d 1.2e 5.2 5.3
matematyczno - przyrodnicza	1. Pożary i zachowanie się w sytuacji niebezpieczeństwa. 2. Dodawanie liczb w zakresie 8. 3. Układanie i rozwiązywanie zadań tekstowych. 4. Porządkowanie liczb w zakresie 8. Kierunki przestrzenne. 5. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 8.	✦ wskazuje przyczyny pożaru, ✦ podaje przykłady niebezpiecznych sytuacji mogących wywołać pożar, ✦ wie, jak oznakowana jest droga ewakuacyjna, ✦ zna drogę ewakuacyjną ze swojej klasy, ✦ zna zasady zachowania się w czasie pożaru, ✦ zna nr telefonu 997 i 112, ✦ wie, czym należy gasić pożar, ✦ układa tekst zadania do działania lub rysunku, ✦ manipuluje na elementach zastępczych, ✦ zapisuje działania matematyczne, ✦ wykonuje rysunek pomocniczy do zadania tekstowego, ✦ porządkuje liczby rosnąco, ✦ uzupełnia brakujące elementy w tabeli, ✦ przelicza skręty w lewą i w prawą stronę, ✦ dorysowuje brakujące elementy do wskazanej liczby, ✦ dodaje i odejmuje w zakresie 8,	✦ potrafi zachować się w sytuacji pożaru, ✦ samodzielnie układa teksty zadań do rysunków i działań, ✦ potrafi narysować i objaśnić rysunek pomocniczy do zadania, ✦ dokonuje analizy tekstu zadania, ✦ samodzielnie odczytuje i uzupełnia dane w tabeli, ✦ dodaje i odejmuje w pamięci w zakresie 10,	6.2)d 7.1)e 7.2)a 7.2)b 7.2)c 7.2)d
zajęcia techniczne	Wykonanie obrazka dla babci.	✦ obrysowuje elementy, ✦ wycina szablony,	✦ wykonuje oryginalny obrazek dla babci z gotowych elementów,	9.2)a

		✦ tworzy kompozycje poprzez połączenie elementów,		
edukacja muzyczna	Poznajemy akordeon.	✦ rozpoznaje wzrokowo i słuchowo akordeon, ✦ nuci melodię piosenek,	✦ Objaśnia, w jaki sposób gra się na akordeonie,	3.1) 3.5)
edukacja plastyczna	Portret mich dziadków wykonany pastelami	✦ Wykonuje portret babci lub dziadka, ✦ wie, co to jest portret, ✦ ozdabia portret ramką,		4.1)
zajęcia komputerowe	Poznanie poleceń: <i>Kopiuuj</i> i <i>Wklej</i> w programie <i>Paint</i> .	✦ zna sposoby kopiowania i wklejania elementów graficznych w programie <i>Paint</i>, ✦ korzysta z poznanych narzędzi programu <i>Paint</i>, ✦ sprawnie posługuje się myszą metodą <i>złap, przesun i upuść</i>, ✦ pisze liczby za pomocą klawiatury, ✦ samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w swoim folderze,	✦ samodzielnie kopiuje i wkleja elementy w programie <i>Paint</i> ,	8.1) 8.2)
wychowanie fizyczne i edukacja zdrowotna	1. Gry i zabawy doskonalące szybkość 2. Kształtowanie koordynacji ruchowej z wykorzystaniem zabaw i gier ruchowych 3. Zabawy na śniegu.	✦ doskonalą szybkość, ✦ doskonalą szybkość reakcji, ✦ doskonalą zdolności koordynacyjne, ✦ ubiera się stosownie do pogody, ✦ wykorzystuje różne warunki pogodowe do aktywności ruchowej, ✦ doskonalą celność rzutów, ✦ rozwijają siłę, ✦ współpracuje w parach i w zespole, ✦ zachowuje zasady bezpieczeństwa na zajęciach.	✦ wyróżnia się szybkością i zwinnością.	10. 1) 10.2)a