

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, podręcznik Gra w kolory, klasa 2.

SPIS TREŚCI

Rozkład treści nauczania w podziale semestr I, semestr II

Wymagania edukacyjne

Semestr I

Treści nauczania zgodne z podstawą programową	Przewidywane osiągnięcia uczniów: wiadomości, umiejętności, efekty wychowawcze
<p>I. Podróże małe i duże</p> <ol style="list-style-type: none">1. Nasze wakacyjne podróże2. Jedzie pociąg z daleka3. Podróże kształcą4. Stoi na stacji...5. Podróżuj z nami6. Bezpieczna droga7. Podróże z doktorem Dolittle8. Wędrowki ptaków9. Podróże bocianów10. Małe co nieco	<ul style="list-style-type: none">■ bawi się przy piosence integracyjnej;■ uważnie słucha czytanego tekstu;■ umie pisać małe i wielkie litery pisane;■ wypowiada się pełnymi zdaniami;■ wie, co oznaczają kolory na mapie fizycznej Polski;■ zna zasadę pisowni wielką literą imion i nazw geograficznych;■ aktywnie uczestniczy w organizowaniu wystawy pamiątek z wakacji;■ zapisuje liczby w zakresie 10;■ orientuje się na kartce papieru;■ zna podstawowe formy i pozycje wyjściowe ćwiczeń gimnastycznych, gier i zabaw;■ reaguje na muzykę do marszu, biegu oraz na przerwę w muzyce;■ śpiewa dowolny fragment piosenki;■ bawi się przy piosence;■ poznaje czas trwania i symbole graficzne ćwierćnuty i ósemki;■ poznaje słownictwo związane z podróżowaniem, wyposażeniem dworca;■ próbuje czytać płynnie;■ wykonuje zadania zgodnie z poleceniami;■ rozróżnia prawą i lewą stronę ciała;■ dodaje i odejmuje liczby w zakresie 10;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- przyporządkowuje liczbę do liczebnika;
- zna zasady bezpiecznego zachowania w podróży;
- umie składać wyrazy z sylab;
- rozpoznaje samogłoski i spółgłoski;
- potrafi rozwiązywać rebusy;
- poznaje słownictwo związane z podróżowaniem, rodzajami pociągów;
- zna zasady bezpiecznego zachowania w podróży;
- reaguje ruchem na zmiany tempa;
- śpiewa piosenkę o pociągach;
- wie, ile trwa pójtnuta i wie, jak ją przedstawiać ruchem;
- zapisuje kilka wyrazów w kolejności alfabetycznej;
- potrafi wypowiedzieć się na temat swoich marzeń;
- zapisuje i porównuje liczby w zakresie 20;
- wykonuje pracę plastyczną na zadany temat;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas wykonywania ćwiczeń;
- uważnie słucha fragmentów nagranych tekstu wiersza J. Tuwima Lokomotywa;
- aktywnie uczestniczy w zabawie;
- potrafi określić nastrój słuchanego utworu literackiego;
- oddziela przecinkiem wyliczane wyrazy;
- potrafi wypisać z wiersza nazwy osób, zwierząt, roślin, rzeczy, czyli przykłady rzeczowników – bez użycia pojęcia rzeczownik;
- zna różnicę między głoską a literą;
- umie dopasować formę wyrazu w zdaniu;
- porównuje liczby w zakresie 20;
- rozumie aspekt porządkowy liczb;
- stosuje liczebniki porządkowe;
- przestrzega zasad kulturalnego i bezpiecznego zachowania w środkach komunikacji publicznej;
- słucha uważnie komunikatów, rozumie ich treść;
- układa zdania z rozsypanki wyrazowej;
- klasyfikuje przedmioty według wybranej cechy;
- zna nazwy różnych pojazdów;
- śpiewa piosenkę z podziałem na role, rozumie pojęcia: chór, solista;
- zna rodzaje znaków drogowych i wie, o czym te znaki informują;
- przestrzega zasad ruchu po drogach w mieście i poza miastem;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- poznaje zasady prawidłowego przechodzenia przez jezdnię;
 - rozpoznaje i nazywa podstawowe figury geometryczne;
 - śpiewa melodię gamy C-dur;
 - wie, że zmienne warunki pogodowe wpływają na bezpieczeństwo na drodze;
 - zna zasady prawidłowego przechodzenia przez jezdnię;
 - potrafi zaprojektować znak do wybranej sytuacji w klasie;
 - zgodnie współpracuje w grupie;
 - czyta cicho ze zrozumieniem treść komiksu;
 - opowiada pełnymi zdaniami na jego temat;
 - pisze wielką literą nazwy geograficzne;
 - aktywnie uczestniczy w zajęciach i zabawach;
 - klasyfikuje figury geometryczne według ustalonej cechy;
 - wskazuje część wspólną zbioru;
 - słucha uważnie nagranego wiersza, odszukuje odpowiednią zwrotkę;
 - poznaje nazwy ptaków;
 - próbuje rozpoznawać ptaki po ubarwieniu, wielkości i głosie;
 - uczestniczy w zabawach przyrodniczych;
 - rozróżnia znaczenia słowa „klucz”;
- zna ptaki, które zostają w Polsce na zimę, te które odlatują i które przylatują do naszego kraju;
- potrafi wyszukiwać potrzebne informacje w różnych źródłach;
 - umie ułożyć obrazek z części;
 - mierzy odcinki za pomocą linijki;
 - kreśli odcinki o wskazanej długości za pomocą linijki;
 - porównuje długości odcinków;
 - zna i stosuje zasady sportowej rywalizacji;
 - czyta głośno ze zrozumieniem;
 - potrafi opisać bociana;
 - potrafi szukać informacji w innych źródłach wiedzy;
 - rozpoznaje rzeczowniki, przymiotniki, czasowniki po pytaniu – bez użycia pojęć;
 - potrafi wypowiedzieć się na temat oglądanego obrazu;
 - rozróżnia podstawowe figury geometryczne;
 - potrafi wymienić ich cechy;
 - wypowiada się na temat piosenki, porównuje jej treść z obrazem;
 - potrafi wykonać obrazek techniką kolażu;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none">■ rozwiązuje zagadki, poprawnie zapisuje ich rozwiązania;■ pisze poprawnie wyrazy z „ż”;■ umie rozpoznać list jako pisemną formę wypowiedzi;■ zapisuje i odczytuje liczby w zakresie 20;■ rozwiązuje proste zadania dowolnym sposobem;■ dodaje i odejmuje w zakresie 20 bez przekroczenia progu dziesiątkowego;■ próbuje dokonać oceny własnej pracy;■ potrafi poprawnie skakać i biegać.
<p>II. Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej</p> <p>11. Mój cichy, ciepły kąk 12. Domowe krainy 13. Skąd mamy wodę i prąd 14. Moja droga do szkoły</p>	<ul style="list-style-type: none">■ czyta wiersz z próbą interpretacji;■ rozwiązuje zagadki;■ umie przeliczać zbiory;■ dodaje i odejmuje na konkretach, zapisuje wynik działania;■ orientuje się w przestrzeni, wskazując prawą i lewą stronę;■ włącza się do klasowej zabawy dramatycznej i pokazuje gestami ulubione domowe czynności;■ wykazuje się pomysłowością, wykonując pracę plastyczną;■ przestrzega poznanych reguł podczas gier i zabaw;■ uważnie słucha czytanego przez N. tekstu opowiadania;■ czyta wiersz ze zrozumieniem;■ wzbogaca słownictwo i prawidłowo posługuje się nowymi nazwami;■ wypowiada się na temat swojego domu lub mieszkania, rodziny itp.;■ potrafi wskazać nazwy rzeczy i osób: wyrazy odpowiadające na pytania co?, kto? – bez konieczności używania pojęcia rzeczownik;■ umie tworzyć nowe wyrazy z podanych liter;■ rozpoznaje fragment wiersza i uzupełnia luki w wierszu;■ zwraca uwagę na trudności ortograficzne w uzupełnianym tekście;■ potrafi rozwiązywać rebusy i krzyżówki;■ dodaje i odejmuje liczby, wykorzystując do tego oś liczbową;■ umie wybrać i zilustrować ulubione domowe miejsce;■ wie, skąd w mieszkaniu bierze się prąd, gaz i woda oraz co się dzieje ze ściekami;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ odpowiada pełnymi zdaniami na pytania N.; ■ zna urządzenia domowe zasilane prądem; ■ przestrzega zasad korzystania z urządzeń elektrycznych i gazowych; ■ rozumie, że dodawanie i odejmowanie są działaniami odwrotnymi; ■ rozpoznaje urządzenia domowe po odgłosach, jakie wydają; ■ bierze udział we wspólnym konstruowaniu budowli przestrzennej; ■ poprawnie wykonuje ćwiczenia fizyczne; ■ przedstawia charakter utworu za pomocą instrumentów perkusyjnych; ■ uczestniczy aktywnie w rozmowie; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami; ■ wie, kiedy rozpoczyna i kończy się kalendarzowe lato, a rozpoczyna kalendarzowa jesień; ■ potrafi podać charakterystyczne cechy lata i jesieni; ■ wykonuje prace zgodnie z poleceniami N.; potrafi opowiedzieć o swojej drodze do szkoły; ■ zna zasady bezpiecznego poruszania się po ulicy; ■ wie, jakie znaczenie mają znaczki odblaskowe; ■ poznaje brzmienie i budowę fletu poprzecznego i podłużnego; ■ przedstawia za pomocą wstążek charakter utworu muzycznego; ■ potrafi składać obrazki z kilku części; ■ ćwiczy spostrzegawczość i zgodnie współpracuje z rówieśnikami podczas planszowej gry matematycznej; ■ układa krótki podpis do obrazka.
<p>III. Przyroda twoim przyjacielem</p> <p>15. Dary sadów 16. W ogrodzie 17. Jesienne smakołyki 18. „Siądź pod mym liściem...” 19. Lecą liście kolorowe 20. Liście jak</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ czyta i rozwiązuje zagadki; ■ wskazuje odpowiednie zdjęcie jako rozwiązanie zagadki; ■ potrafi wskazać części drzewa i krzewu; ■ czyta ze zrozumieniem; ■ potrafi wybrać odpowiednie zdania do etapów powstawania owocu; ■ potrafi dodawać i odejmować liczby, a także rozkładać je na składniki;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

<p>spadochrony 21. Malowany ogród 22. Małe co nieco</p>	<ul style="list-style-type: none">■ układa jadłospis według własnego pomysłu;■ wie, jak wykorzystać nietypowe przybory do ćwiczeń gimnastycznych;■ przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zabaw i ćwiczeń;■ uczestniczy w przygotowaniu inscenizacji;■ uczy się roli na pamięć;■ śpiewa piosenkę i wykorzystuje ją do inscenizacji;■ aktywnie uczestniczy w zabawie;■ odróżnia litery w wyrazie;■ uzupełnia i układa zdania, wykorzystując podane słownictwo;■ potrafi rozwiązać rebus;■ rozpoznaje części jadalne warzyw;■ współpracuje w zespole podczas przygotowywania sałatki;■ zna zasady higieny podczas przygotowywania posiłków;■ rozumie, że dodawanie jest działaniem przemianym;■ zna pojęcie kilograma;■ potrafi dokładnie wykonać polecenie nauczyciela;■ płynnie łączy marsz, bieg i skok;■ zna zagrożenia związane ze zbieraniem grzybów;■ poznaje kilka wybranych przykładów grzybów jadalnych i trujących;■ rozumie potrzebę dbania o przyrodę;■ potrafi powiedzieć wiersz z pamięci;■ rozwiązuje zagadki;■ podaje znane sposoby przechowywania owoców i warzyw;■ czyta ze zrozumieniem przepis kulinarny na suszenie jabłek;■ przestrzega zasad bezpieczeństwa w czasie posługiwania się nożem i tarką;■ potrafi narysować własne etykiety przetworów;
---	--

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- ćwiczy logiczne myślenie poprzez rozwiązywanie zadań z liczbą niewiadomą;
- rozkłada liczbę na składniki;
- uważnie słucha wierszy czytanych przez N.;
- dostrzega piękno utworu poetyckiego;
- zna nazwy części drzewa;
- przypomina wiadomości o krakowiaku z klasy pierwszej;
- śpiewa i bawi się przy piosence;
- zna rolę drzew w przyrodzie;
- rozumie potrzebę ochrony drzew;
- poprawnie wypisuje wyrazy z rz;
- rozpoznaje wyraz odpowiadający na pytanie: kto? co?;
- potrafi samodzielnie ułożyć i napisać zdanie;
- wpisuje rz po spółgłoskach:
b, d, g, j, k, p, t, ch, w;
- rozumie, czym jest zero w dodawaniu i odejmowaniu liczb;
- zgodnie współpracuje z rówieśnikami podczas tworzenia plakatu;
- ćwiczy zwinność, gibkość i koordynację ruchową;
- układa bukiet z liści;
- potrafi wyraźnie przeczytać wiersz;
- wypowiada się pełnymi zdaniami;
- wykonuje w grupie zielnik;
- zapamiętuje nazwy drzew, rozpoznaje kształt i kolor liści oraz owoców
wybranych gatunków drzew;
- porusza się w takt muzyki;
- potrafi narysować liść;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- posługuje się pojęciami matematycznymi: o tyle mniej, o tyle więcej i rozumie te pojęcia;
- czyta tekst ze zrozumieniem;
- rozumie tekst przyrodniczy;
- poprawnie podpisuje rysunki przedstawiające owoce i wpisuje odpowiednie nazwy drzew;
- po zapoznaniu się z instrukcją starannie wykonuje spadochron;
- nazywa i stosuje barwy ciepłe i zimne;
- wie, z jakich kolorów składa się tęczą – wyróżnia kolory ciepłe i zimne;
- rozwiązuje zagadki;
- wykorzystując barwy ciepłe, maluje farbami plakatowymi obraz do treści piosenki;
- rozumie i posługuje się pojęciami matematycznymi: o 2 lata starszy, o 3 lata młodszy;
- potrafi poprawnie wykonać ćwiczenie z odbiciem jednonóż;
- uważnie obserwuje rośliny rosnące w ogrodzie;
- zna nazwy charakterystycznych jesiennych roślin ozdobnych;
- wskazuje części rośliny na okazie naturalnym i na rysunku;
- uczestniczy w zakładaniu hodowli fasoli;
- wie o konieczności przestrzegania wymagań dotyczących hodowli roślin;
- słucha uważnie opowiadania czytanego przez N.;
- układa i zapisuje zdania;
- uczestniczy we wspólnej zabawie integracyjnej;
- samodzielnie wykonuje zadanie zgodnie z poleceniem;
- przestrzega zasady łączenia kolorów i techniki malowania farbami;
- zna barwy podstawowe oraz barwy pochodne, ciepłe i zimne;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none">■ rozwiązuje zadania związane z porównywaniem różnicowym;■ potrafi poprawnie wykonać ćwiczenie z odbiciem obunóż;■ czyta po cichu ze zrozumieniem;■ umie wybrać prawidłową odpowiedź w teście wyboru;■ potrafi interpretować ruchem tempo, dynamikę i nastrój muzyki;■ pisze z pamięci fragment wiersza;■ dostrzega w tekście trudności ortograficzne;■ zapamiętuje pisownię wyrazów;■ samodzielnie wykonuje zadania matematyczne.
<p>IV. Zwierzęta znane i nieznane 23. Zwierzęta afrykańskie 24. Z wizytą w zoo 25. Nasi przyjaciele 26. Zwierzęta na wsi</p>	<ul style="list-style-type: none">■ potrafi recytować wybrany wiersz z odpowiednią intonacją i we właściwym tempie;■ chętnie wypowiada się o zwierzętach, wykorzystując poznane słownictwo;■ lepi z plasteliny lub modeliny zwierzęta;■ uważnie przepisuje nowe wyrazy i wybrany tekst;■ potrafi wyszukać informacje na podany temat;■ opowiada pełnymi zdaniami o wybranym zwierzęciu;■ rozpoznaje, jakie zwierzę kompozytor przedstawił dźwiękami;■ wie, jak wygląda i brzmi kontrabas;■ czyta ze zrozumieniem teksty przyrodnicze;■ maluje portret słonia przedstawionego dźwiękami;■ liczy w zakresie 20;■ sprawnie pokonuje przeszkody za pomocą skoków;■ czyta prawidłowo i wyraźnie tekst z podziałem na role;■ rozumie rolę ogrodów zoologicznych;■ potrafi złożyć zdania z rozsypanki wyrazowej;■ umie rozwiązywać rebusy;■ poprawnie układa logiczne zdania;■ zna zasady właściwego zachowania w ogrodzie zoologicznym;■ pisze kształtnie, prawidłowo łącząc litery i rozmieszczając je w liniaturze;■ liczy w zakresie 20;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ odczytuje godziny na zegarze; ■ przeprowadza proste obliczenia zegarowe; ■ rozumie treść czytanych wierszy; ■ wyraża swój sąd o postaciach i zdarzeniach opisanych w wierszach; ■ pisze poprawnie nazwy wybranych zwierząt, pyta o ich pisownię lub sprawdza w słowniku; ■ wyraża ruchem nastrój wysłuchanego utworu; ■ wie, kto to jest lekarz weterynarii; ■ potrafi przygotować pytania w celu zdobycia informacji; ■ potrafi dokonywać prostych obliczeń pieniężnych i bawić się w sklep; ■ prowadzi obliczenia zegarowe; ■ rozumie i potrafi zilustrować marzenia bezdomnych zwierząt; ■ potrafi startować do biegu z pozycji niskiej i wysokiej; <p>czyta poprawnie opowiadanie;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ wyszukuje w tekście fragmenty na dany temat; ■ łączy rysunek przedstawiający zwierzę z miejscem jego przebywania; ■ potrafi poprawnie napisać nazwy zwierząt domowych z podziałem na ptaki (drób) i ssaki; ■ śpiewa piosenkę solo i w zespole, rozumie pojęcia: zespół, solista; ■ analizuje pisownię wyrazów z ą, ę i stara się ją zapamiętać; ■ potrafi wymienić cechy ptaków i ssaków oraz nazwy zwierząt hodowanych na wsi; ■ poprawnie zapisuje liczebniki; ■ rozwiązuje działania z liczbą niewiadomą; ■ śpiewa piosenkę.
<p>V. Szkoła naszym drugim domem</p> <p>27. Nasza Pani</p> <p>28. Kodeks klasowy</p> <p>29. Poznajmy się lepiej</p> <p>30. Szkoły naszych</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ słucha uważnie wywiadu czytanego przez N.; ■ potrafi podać przykłady nazw czynności i rzeczy bez użycia pojęć czasownik, rzeczownik; ■ potrafi podać przykłady czasowników bez użycia pojęcia czasownik; ■ umie zapisać wyrazy w kolejności alfabetycznej; ■ dobiera przedmioty pasujące do określonego zawodu;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

<p>kolegów</p> <p>31. Małe co nieco</p>	<ul style="list-style-type: none">■ rozpoznaje liczby parzyste i nieparzyste;■ rozwiązuje zadania związane z porównywaniem różnicowym;■ potrafi ułożyć i zapisać krótkie życzenia dla nauczycieli;■ przy rysowaniu zachowuje proporcje postaci ludzkiej, uwzględnia charakterystyczne cechy wyglądu;■ uważnie czyta tekst opowiadania;■ potrafi wskazać w tekście kolejne zdarzenia;■ ocenia zachowanie bohaterów opowiadania i dzieci w klasie;■ popiera ocenę przykładami;■ uczestniczy w rozmowie o interesujących zajęciach w szkole;■ rozpoznaje i nazywa czynności bez użycia pojęcia czasownik;■ dodaje liczby i zapisuje działania złożone z wielu składników; <p>rozumie, że dodawanie jest działaniem przemennym;</p> <ul style="list-style-type: none">■ wykonuje ćwiczenia zgodnie z poleceniami;■ porusza się w rytmie rock and rolla, uwzględniając podział piosenki na zwrotki i refreny;■ słucha uważnie tekstu czytanego przez N.;■ potrafi przeczytać ze zrozumieniem wiersz;■ odpowiada na pytania dotyczące poznanych tekstów;■ uczestniczy we wspólnej zabawie;■ wypowiada się na temat cech i zachowań przyjaciela;■ poszerza słownictwo;■ dodaje kilka składników, stosując przemienność dodawania;■ utrwala pisownię wyrazów z trudnościami ortograficznymi;
---	---

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ wykonuje element dekoracji klasy i pomoc dydaktyczną; ■ uważnie słucha informacji o szkołach w innych krajach; ■ porównuje system nauki w Polsce z innymi krajami; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami; ■ zdobywa potrzebne informacje z różnych źródeł; ■ uczestniczy w zabawach słowem; ■ zna swoje uczniowskie obowiązki; ■ utrwała wiadomości na temat pisowni wyrazów z dwuznakami; ■ odejmuje liczby w kilku krokach; ■ z uwagą słucha instrukcji do nowej zabawy i bierze w niej aktywny udział; ■ czyta ze zrozumieniem i wybiera odpowiednią według siebie odpowiedź; ■ próbuje rozpoznać zwierzę na podstawie fragmentu zdjęcia; ■ naśladuje głosy zwierząt; ■ naśladuje ruchy zwierząt; ■ potrafi wymienić wyrazy odpowiadające na pytania: jaki?, jaka?, jakie?; ■ wpisuje odpowiednią formę wyrazu odpowiadającego na pytanie: kto?, co?; ■ uczy się wierszyka na pamięć; ■ samodzielnie rozwiązuje matematyczny test sprawdzający; ■ śpiewa piosenkę
<p>VI. Jacy jesteśmy 32. Koleżeńska pomoc 33. Gdy chorujemy 34. Dziecięce marzenia 35. W sieci</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ bierze aktywny udział w zabawach integrujących klasę; ■ słucha uważnie wiersza czytanego przez N.; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami na temat opisanego wydarzenia; ■ ocenia postępowanie grupki starszych chłopców występujących w wierszu;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

<p>36. Umiem mówić „nie”</p>	<ul style="list-style-type: none">■ umie rozpoznać pozytywne i negatywne cechy charakteru postaci z utworu literackiego;■ wie, jaką zastosować formę wyrazu do rodzaju męskiego, żeńskiego i nijakiego bez użycia pojęć;■ dopełnia liczby do pełnej dziesiątki;■ dodaje liczby w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiątkowego;■ rozwiązuje proste zadania tekstowe;■ zgodnie współpracuje w grupie podczas odgrywania scenek dramatycznych;■ uważnie słucha czytanego tekstu;■ zna rolę reklamy;■ czyta wyraziście wiersz;■ zna zasady bezpiecznego odwiedzania chorych;■ potrafi odpowiednio uzupełnić zdania;■ rozumie potrzebę pomocy chorym;■ wykonuje wspólnie z kolegami humorystyczny plakat;■ dodaje liczby w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiątkowego;■ rozwiązuje proste zadania tekstowe;■ potrafi wykonać ćwiczenia równoważne;■ próbuje płynnie czytać tekst opowiadania;■ potrafi określić cechy charakteru bohaterki opowiadania;■ potrafi wymyślić nazwiska pochodzące od nazw zawodów;■ wykonuje starannie pracę plastyczną;■ rozumie, że działaniem odwrotnym do dodawania jest odejmowanie;■ odejmuje liczby do pełnej dziesiątki;
------------------------------	--

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none">■ odejmuje liczby w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiątkowego;■ kończy zaproponowane zdania;■ czyta płynnie, wyraziście, z odpowiednią intonacją;■ aktywnie uczestniczy w zajęciach i zabawach ruchowych;■ potrafi opisać tytułowego bohatera książki;■ rozwiązuje proste zadania tekstowe;■ dodaje i odejmuje liczby w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiątkowego;■ śpiewa piosenkę i gra na instrumentach perkusyjnych;■ wykonuje ćwiczenia ze skakanką;■ czyta ze zrozumieniem tekst;■ potrafi wybrać odpowiedni dialog do obrazka;■ umie rozwiązywać rebusy;■ składa wyrazy z sylab;■ starannie i poprawnie pisze zgodnie z poleceniem;■ rozumie polecenia N. i bawi się razem z rówieśnikami;■ potrafi wskazać działania odwrotne;■ ćwiczy sprawność rachunkową w zakresie 20;■ gra w domino matematyczne;■ ćwiczy umiejętność rzutu i chwytu kółka ringo.
<p>VII. Gdzie patrzysz – Polska 37. Wkrótce listopad 38. Miejsca pamięci</p>	<ul style="list-style-type: none">■ próbuje czytać wyraziście, z odpowiednią intonacją;■ zna tradycje związane z Dniem Wszystkich Świętych;■ zapamiętuje, że na końcu wyrazów zawsze piszemy ch; wyjątek – słowo druh;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

<p>39. Piękna nasza ojczyzna 40. Dawne dzieje Polski 41. Zwiedzamy Kraków 42. Poznajemy Warszawę 43. Święto Niepodległości 44. Małe co nieco</p>	<ul style="list-style-type: none">■ zapisuje nazwy świąt wielką literą;■ zna i stosuje pojęcia: o tyle mniej, o tyle więcej;■ rozwiązuje zadania tekstowe na porównywanie różnicowe;■ dokonuje prostych obliczeń pieniężnych;■ maluje farbami plakatowymi;■ czyta wiersze, potrafi je porównać i określić ich nastrój;■ umie wypowiedzieć się na temat zdjęcia i skojarzyć zdjęcie z odpowiednim tekstem;■ zna miejsca pamięci;■ przedstawia muzykę wesołą i smutną za pomocą ruchu i wstążek;■ wie, czego symbolem jest zapalanie zniczy w miejscach pamięci;■ dba o bezpieczeństwo podczas wycieczki;■ umie zachować się godnie w miejscu pamięci (przy grobie);■ wie, że nazwy świąt zapisujemy wielką literą;■ sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 20;■ sprawnie reaguje na umówione znaki;■ potrafi godnie słuchać hymnu państwowego;■ wie, w jakich okolicznościach jest śpiewany lub grany hymn państwowy;■ zna symbole narodowe;■ wie, że jest Polakiem i że jego ojczyzną jest Rzeczpospolita Polska;■ próbuje odnaleźć Polskę na mapie Europy;■ wskazuje na mapie Polski stolicę, najważniejsze rzeki, góry, morze, część Polski, w której mieszka;■ rozumie znaczenie słowa stolica;■ pisze wielką literą nazwy państw, miast, rzek;■ samodzielnie kończy niedokończone zdania;■ układa i rozwiązuje proste zadania tekstowe;■ posługuje się pojęciami szerokość i długość;■ mierzy odcinek za pomocą linijki;■ doskonali znajomość mapy Polski, nazw i położenia najważniejszych miast;■ potrafi opowiedzieć wybraną legendę, posługując się tekstem z podręcznika;■ zna nazwy dawnych stolic i obecnej stolicy Polski;■ odnajduje na mapie Polski dawne i obecną stolicę Polski;■ potrafi wskazać na mapie miejsce, gdzie znajduje się jego miejscowość;■ zna i potrafi zapisać nazwę swojej miejscowości i województwa;
--	---

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- rozwiązuje proste zadania tekstowe;
- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 20;
- dokonuje prostych obliczeń pieniężnych;
- aktywnie uczestniczy w zabawie;
- estetycznie wykonuje pracę plastyczną, zgodnie współpracując w grupie;
- zna zasady sportowej rywalizacji;
- rozpoznaje najważniejsze zabytki Krakowa;
- rozpoznaje herb Krakowa i rozumie jego symbolikę;
- potrafi wskazać Kraków na mapie Polski;
- śpiewa piosenkę o Krakowie;
- wykonuje kukiełkę lajkonika według instrukcji;
- tańczy krakowiaka;
- porównuje liczby w zakresie 20;
- dokonuje prostych obliczeń pieniężnych;
- zachowuje równowagę podczas wykonywania ćwiczeń;
- poprawnie wykonuje ćwiczenia;
- przygotowuje wystawkę o Warszawie;
- poznaje warszawskie zabytki;
- umie wybrać podpisy do zdjęć przedstawiających warszawskie zabytki;
- potrafi przybrać odpowiednią pozę (odtworzyć pomnik);
- uważnie słucha legendy o Warszawie;
- wypowiada się pełnymi zdaniami na temat treści zawartych w legendzie;
- potrafi połączyć odpowiednie części zdania w całość;
- umie ustalić kolejność zdarzeń;
- przygotowuje plakat prezentujący wybraną legendę warszawską;
- zgodnie współpracuje w grupie;
- orientuje się w kierunkach na kartce papieru;
- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 20;
- potrafi godnie słuchać hymnu państwowego;
- zna okoliczności, w których jest śpiewany lub grany hymn państwowy;
- rozumie znaczenie słów zaborca, niepodległość;
- zna symbole narodowe;
- czyta ze zrozumieniem teksty historyczne;
- podczas spaceru potrafi wskazać symbole związane z obchodami Święta Niepodległości;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas spaceru; ■ uczestniczy w przygotowaniu fotogazetki klasowej; ■ zgodnie współpracuje w grupie; ■ odczytuje godziny na zegarze; ■ dokonuje prostych obliczeń zegarowych; ■ praktycznie posługuje się kalendarzem; ■ potrafi łączyć różne formy ruchu podczas ćwiczeń; ■ czyta ze zrozumieniem polecenia w teście; ■ wymienia w kolejności chronologicznej stolice Polski; ■ zna postacie z legend związanych ze stolicami Polski; ■ potrafi wskazać datę Święta Niepodległości; ■ rozpoznaje najważniejsze polskie zabytki; ■ wie, że nazwy państw i miast pisze się wielką literą; ■ bierze udział w rywalizacji między drużynami; ■ śpiewa piosenkę; ■ rozwiązuje proste zadania tekstowe; <p>wykorzystuje umiejętności w praktyce: dokonuje obliczeń pieniężnych, zegarowych i kalendarzowych;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ prawidłowo dzieli wyrazy na sylaby
<p>VIII. Jesienny czas</p> <p>45. Zawsze jest pogoda 46. Jesienne szarugi 47. Deszczowa muzyka 48. Wiatr pędzi, wiatr gna... 49. Jak się masz, zdrówko? 50. Szaro i sennie 51. Wieczór wróżb i czarów 52. Mieszkańko na zimę 53. Jak przetrwać zimę? 54. Najeżony jeź 55. Grudzień ziemię grudzi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ poznaje elementy pogody; ■ umie określić pogodę; ■ zna symbole pogody; ■ potrafi przeczytać krótką informację dotyczącą pogody; ■ potrafi zaznaczyć pogodę w prowadzonym jesiennym kalendarzu pogody; ■ zna jednostkę miary temperatury – stopień; ■ poznaje kierunki świata; ■ próbuje praktycznie określić kierunek wiatru; ■ wykonuje obliczenia w zakresie 20; ■ przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas wykonywania ćwiczeń; ■ czyta ze zrozumieniem; ■ wypowiada się pełnymi zdaniem na temat jesiennej pogody; ■ zna różne sposoby dokarmiania ptaków;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- wie, jakie są zasady dokarmiania ptaków;
- wypowiada się na temat treści piosenki i śpiewa jej wybrany fragment;
- potrafi obserwować i opisać wybranego ptaka;
- oblicza działania w zakresie 20 z przekroczeniem progu dziesiątkowego;
- rozwiązuje zadania tekstowe;
- starannie wykonuje pracę plastyczną;
- sprawnie pokonuje przeszkody;
- czyta wiersz i próbuje określić jego nastrój;
- potrafi przygotować sobie stanowisko pracy;
- umie namalować farbami plakatowymi, techniką „mokre w mokrym”;
- w takt muzyki naśladuje na instrumentach alternatywnych padający deszcz;
- uzupełnia luki w tekście o F. Chopinie;
- słucha opowiadania N. o życiu F. Chopina;
- poznaje pomnik F. Chopina w Łazienkach i dworek Chopinów w Żelazowej Woli;
- wie, jaką funkcję pełni plakat;
- sprawnie wykonuje obliczenia w zakresie 20;
- zapoznaje się ze znaczeniem słowa kompozytor;
- starannie wykonuje pracę plastyczną;
- przygotowuje gazetkę poświęconą Chopinowi;
- potrafi uzupełnić ćwiczenie poznanymi nazwami wiatrów;
- wie, do czego był i jest wykorzystywany wiatr;
- umie wyszukać w tekście nazwy czynności;
- układa i zapisuje zdania z wybranym wyrazem;
- uczestniczy w przygotowaniu inscenizacji;
- uczy się tekstu na pamięć;
- przygotowuje miejsce pracy i materiały potrzebne do wykonania wiatraczka;
- rozumie czytaną instrukcję i potrafi zastosować poznane techniki;
- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 20;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- potrafi obliczyć i podać niewiadomy odjemnik;
- rozwiązuje zadania z treścią;
- rozwija szybkość, zręczność i zwinność;
- słucha uważnie wiersza czytanego przez N.;
- umie odpowiedzieć całym zdaniem na pytania;
- wie, jak należy dbać o zdrowie, aby nie chorować;
- recytuje swoją rolę, łącząc słowa z gestem, ruchem, mimiką twarzy;
- trafnie posługuje się rekwizytami;
- redaguje i zapisuje swój plan dnia;
- bierze udział w zabawie ruchowej;
- potrafi odnaleźć ukryte w zdaniach nazwy owoców;
- starannie wykonuje pracę plastyczną;
- wyszukuje i wypisuje czasowniki występujące w danym tekście;
- wykonuje ćwiczenie, wpisując odpowiednią formę czasownika, np.: ja piszę – oni (one) piszą;
- wie, jakie są zasady zdrowego i dobrego wypoczynku nocnego;
- potrafi opisać w kilku zdaniach swój sen;
- śpiewa kołysankę i wypowiada się na temat jej treści i nastroju;
- bierze udział we wspólnej zabawie w sklep;
- naśladuje ruchem wykonywanie różnych czynności;
- odejmuje liczby dwucyfrowe;
- kształtuje wytrzymałość;
- czyta tekst ze zrozumieniem;
- po przeczytaniu tekstu potrafi wypowiadać się na dany temat;
- przestrzega zasady pisowni małą literą nazw obrzędów, zabaw i zwyczajów;
- pamięta o kropce na końcu zdania i wielkiej literze w pisowni imion i nazwisk;
- uczestniczy w przygotowaniach oraz zabawach grupowych;
- układa imiona z podanych liter;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- rozwija umiejętność rzutu;
- wymienia postacie występujące w opowiadaniu;
- potrafi nazwać zimowe schronienia wybranych zwierząt;
- rozwiązuje zagadki, odpowiednio wpisuje odpowiedzi;
- posługuje się liczbami przy odnajdowaniu liter, które należy wpisać w kratkach;
- poznaje nowe słownictwo;
- dokonuje pomiarów i zapisuje wyniki;
- bierze udział w zabawie ruchowej;
- wykonuje kasztanowe ludziki, bezpiecznie posługując się narzędziami;
- poznaje zwyczaje wybranych zwierząt;
- czyta tekst z podziałem na role;
- wypowiada się pełnymi zdaniami na podany temat;
- wie, jak zwierzęta przygotowują się do zimy;
- potrafi ułożyć i zapisać zdania na temat przygotowania zwierząt do zimy;
- zna zwierzęta zapadające w zimowy sen i takie, które nie zasypiają na zimę;
- śpiewa wcześniej poznaną piosenkę;
- wie, jak wygląda i ile trwa pauza ćwierćnutowa;
- rytmizuje nazwy zwierząt – tworzy i powtarza na instrumentach rytmy z pauzą ćwierćnutową;
- naśladuje zabawnie ruchy poznanych zwierząt;
- układa zdania z rozsypanki i zapisuje je poprawnie;
- wie, jak ludzie przygotowują się do zimy;
- rozpoznaje oraz kreśli linie proste, krzywe i łamane;
- łączy różne formy ruchu w grach i zabawach;
- umie wyszukać fragmenty opisujące marzenia jeża;
- potrafi wypowiadać się pełnymi zdaniami;
- przygotowuje miejsce pracy i materiały potrzebne do wykonania ćwiczenia plastycznego;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ potrafi ulepić jeża zgodnie ze wskazówkami podanymi w podręczniku; ■ czyta tekst ze zrozumieniem; ■ uczy się wiersza na pamięć; ■ wie, jak napisać wyrazy: „jeż”, „Jerzy”; ■ umie napisać zdania z podanymi wyrazami; ■ potrafi uzupełnić tekst wyrazami z ramki; ■ rozpoznaje oraz kreśli linie proste, krzywe i łamane; ■ rozpoznaje liczby parzyste i nieparzyste; ■ utrwała pisownię wyrazów z ó niewymiennym; ■ czyta cicho ze zrozumieniem; ■ odpowiada na pytania dotyczące wiersza i opowiadania; ■ przedstawia cechy charakterystyczne późnej jesieni na podstawie poznanych tekstów i własnych obserwacji; ■ układa i wykonuje akompaniament perkusyjny do piosenki, śpiewa piosenkę; ■ czyta tekst i odpowiada pełnymi zdaniami na pytanie z nim związane; ■ potrafi podać własne przykłady par wyrazów: rzeczownika z przymiotnikiem; ■ opisuje pogodę w wybrane dni; ■ potrafi określić nastrój i kolorystykę dominującą na obrazach przedstawiających późną jesień; ■ określa uczucia i wrażenia wywołane przez obrazy mistrzów; ■ wykonuje pracę plastyczną Krajobraz późnej jesieni; ■ samodzielnie rozwiązuje zadania i oblicza działania; ■ łączy różne formy ruchu w grach i zabawach.
<p>IX. Z wizytą na Śląsku 56. Śląska rodzina 57. Jak powstał węgiel? 58. Węgiel i jego tajemnice</p>	<p>słucha uważnie tekstu czytanego przez N.;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ aktywnie uczestniczy w ustalaniu kolejności wydarzeń; ■ rozwiązuje logogryf nawiązujący do treści poznanej legendy; ■ wskazuje na mapie fizycznej Polski zagłębie górnicze;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- wyróżnia dziesiątki i jedności w liczbach dwucyfrowych;
- poprawnie zapisuje liczebniki;
- zna legendę związaną z własną miejscowością lub najbliższą okolicą;
- śpiewa melodię ludową gwarą;
- uzupełnia brakujące dźwięki melodii i zapisuje je nazwami solmizacyjnymi;
- umie dobrać i wskazać muzykę pasującą do prozy;
- zna znaczenie ruchu na świeżym powietrzu dla zdrowia;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa;
- czyta ze zrozumieniem opowiadanie;
- potrafi głośno czytać w zespole wskazany fragment tekstu;
- wyszukuje w opowiadaniu zdanie opisujące ilustrację;
- potrafi dopasować opis do ilustracji;
- umie napisać samodzielnie 2–3 zdania na podany temat;
- wskazuje na mapie i nazywa najważniejsze miasta zagłębia węglowego;
- bierze udział w zabawie ruchowej;
- sprawnie dodaje do pełnej 30 i odejmuje do pełnej 20;
- starannie wykonuje pracę plastyczną;
- czyta wiersz, stosując odpowiednią intonację;
- potrafi odnaleźć fragment wiersza będący odpowiedzią na zadane pytanie;
- rozumie wyrażenie „węglowa rodzinka”;
- potrafi rozbudować zdanie;
- próbuje tworzyć rodzinę wyrazów;
- poznaje technikę rysowania węglem i wykonuje rysunek o tematyce górniczej;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ rozwiązuje krzyżówkę i odczytuje hasło; ■ dodaje w zakresie 30 z przekroczeniem progu dziesiątkowego; ■ przestrzega zasad bezpieczeństwa
<p>X. Astronomiczne opowieści 59. Mikołajkowe spotkanie 60. Kosmiczna rodzina 61. „Wstrzymał Słońce...” 62. Dzień i noc 63. Skąd takie zmiany? 64. Małe co nieco</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ czyta z podziałem na role; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami na temat przeczytanego tekstu; ■ projektuje i rysuje mikołajkową kartkę z kalendarza; ■ opisuje postać św. Mikołaja, kierując się pytaniami; ■ śpiewa piosenkę; ■ bierze udział w przygotowaniach do mikołajek i pokazania inscenizacji; ■ umie na pamięć swoją rolę; ■ sprawnie odejmuje w zakresie 30 z przekroczeniem progu dziesiątkowego; ■ umie odczytać i zaznaczyć temperaturę na termometrze; ■ układa puzzle – przeciąga elementy za pomocą myszki; ■ doskonalą spostrzegawczość podczas gry typu Memory; ■ poznaje nazwy planet; ■ wykonuje zadania zgodnie z poleceniami N.; ■ potrafi wskazać planety, policzyć litery w ich nazwach; ■ wie o pisowni nazw planet wielką literą; ■ próbuje określić nazwy niektórych planet na podstawie zdjęć; ■ uzupełnia zdania, wykorzystując liczebniki główne i porządkowe; ■ wykonuje pracę plastyczną zgodnie z instrukcją; ■ bierze udział w zabawach ruchowych, naśladując ruch planet; ■ dodaje i odejmuje w zakresie 30; ■ wykonuje obliczenia pieniężne; ■ zna znaczenie ruchu na świeżym powietrzu dla zdrowia; ■ przestrzega zasad bezpieczeństwa; ■ uczestniczy w przygotowaniu wystawki;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- czyta tekst ze zrozumieniem;
- wypowiada się pełnymi zdaniami;
- wyjaśnia, że Ziemia krąży wokół Słońca;
- zna nazwy planet Układu Słonecznego;
- wie, kim był Mikołaj Kopernik;
- potrafi wybierać odpowiedzi testu;
- układa zdania z rozsypanki wyrazowej;
- wpisuje ż do podanych wyrazów;
- dopisuje wyrazy z ż do wyrazów pokrewnych wskazujących wymianę na g;
- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 30;
- starannie wykonuje plakat dotyczący postaci M. Kopernika;
- potrafi zmieniać kierunek w lewo, w prawo za pomocą wychyleń tułowia i pracy nóg;
- poznaje zjawiska ruchu obrotowego Ziemi;
- wie, że doba ma 24 godziny;
- odpowiada na pytania dotyczące tekstu;
- potrafi zastosować pojęcia: teraźniejszość, przeszłość, przyszłość;
- wykonuje i sprawdza, jak działa prosty zegar słoneczny;
- wykonuje proste obliczenia zegarowe;
- potrafi odczytywać godziny, posługując się systemem 24-godzinnym;
- potrafi odczytywać informacje z ilustracji;
- poznaje zjawiska ruchu obrotowego i obiegowego Ziemi;
- poznaje zjawiska towarzyszące zmianom pór roku;
- potrafi posługiwać się kalendarzem;
- wie, kiedy rozpoczynają się kalendarzowe pory roku;
- rozpoznaje piosenki i dobiera do nich zdjęcia z odpowiednimi porami roku;
- bierze udział w zabawach ruchowych;
- zna nazwy dni tygodnia i miesięcy;
- wie, co to jest kwartał;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ potrafi poprawnie zapisywać liczebniki; ■ poprawnie odczytuje i zapisuje cyfry rzymskie; ■ starannie wykonuje pracę plastyczną; ■ potrafi pokonywać tor przeszkód w czasie zjazdu; ■ umie czytać ze zrozumieniem; ■ potrafi uzupełnić tekst; ■ potrafi korzystać z kalendarza; ■ doskonali pisownię liczebników; ■ potrafi określić porę roku przedstawioną na rysunku; ■ przedstawia czynności związane z porami roku; ■ zna nazwy pór roku i odpowiadających im miesięcy; ■ układa i wykonuje rytmy do nazw pór roku i miesięcy; ■ poprawnie zapisuje daty, korzystając z różnych sposobów; ■ wykonuje obliczenia kalendarzowe i zegarowe; ■ doskonali umiejętność ważenia przedmiotów; ■ wie, jak ustawić wskazówki zegara, aby pokazywał podaną godzinę; ■ zna kolejność miesięcy w roku, utrwała pisownię ich nazw i liczb rzymskich.
<p>XI. Czar Bożego Narodzenia 65. Święta tuż-tuż 66. Zwyczaje bożonarodzeniowe 67. Święta w innych krajach Europy</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ ustala kolejne etapy drogi listu od nadawcy do odbiorcy; ■ czyta ze zrozumieniem; ■ zna swój adres; ■ zna pojęcia: nadawca, adresat; ■ prawidłowo adresuje kopertę; ■ potrafi napisać prosty list; ■ projektuje i wykonuje wybraną techniką kartkę świąteczną; ■ dokonuje prostych obliczeń pieniężnych; ■ poprawnie zapisuje daty trzema sposobami; ■ rozwiązuje proste zadania tekstowe na porównywanie różnicowe; ■ wykonuje przewrót w przód z miejsca; ■ wie, o czym informuje zaproszenie;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ umie wykonać zaproszenie; ■ zna kilka zabaw odpowiednich na bal karnawałowy; ■ zgodnie współpracuje w grupie; ■ śpiewa poznaną kolędę; ■ rozumie podwójne znaczenie słowa kolęda; ■ dobiera odpowiednie instrumenty, układa i wykonuje akompaniament perkusyjny do kolędy; ■ wypowiada się na temat nastroju kolędy i pastorałki; ■ wie, co to jest pastorałka; ■ bawi się w kolędnika; ■ twórczo wykorzystuje dostępne materiały, konstruuje szopkę bożonarodzeniową; ■ zgodnie współpracuje w grupie; ■ sprawnie pokonuje tor przeszkód; ■ opisuje i porównuje kartki świąteczne; ■ dodaje i odejmuje liczby w zakresie 30; ■ wyszukuje szczegóły na obrazkach; ■ śpiewa pastorałkę.
<p>XII. Uroki zimy 68. Już nowy rok! 69. Karnawałowe zabawy 70. Por na bal 71. Zimowy sen przyrody 72. Wokół śnieg 73. Zimowe uciechy i szaleństwa 74. Bawimy się bezpiecznie 75. Grzeczni nie tylko zimą 76. Zimowo i sportowo 77. Małe co nieco</p>	<p>umie swobodnie wypowiadać się na podany temat;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ czyta teksty ze zrozumieniem; ■ potrafi opisać swoje marzenia; ■ potrafi posługiwać się kalendarzem; ■ zna nazwy i kolejność miesięcy; ■ rapując, recytuje rytmicznie kolejne nazwy miesięcy; ■ rozwiązuje zadania tekstowe; ■ dodaje i odejmuje w zakresie 30; ■ potrafi zilustrować swoje marzenia; ■ estetycznie wykonuje pracę plastyczną; ■ potrafi wykonać zadania na torze przeszkód; ■ uważnie słucha opowiadania czytanego przez N.;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- wypowiada się na temat zdarzeń i ilustracji;
- czyta z podziałem na role;
- wie, jak napisać nazwy państw, mieszkańców i przymiotniki od nich pochodzące;
- potrafi układać zdania z rozsypanki;
- rozumie znaczenie pojęcia karnawał;
- umie zaplanować konieczne czynności, aby zorganizować bal;
- wie, co to jest plakat;
- umie wykonać plakat;
- projektuje strój karnawałowy;
- segreguje liczmany po 10;
- rozumie istotę dziesiątkowego systemu pozycyjnego;
- potrafi wskazać w liczbie dwucyfrowej liczbę dziesiątek i jedności;
- porównuje liczby w zakresie 100;
- planuje kolejne czynności potrzebne, aby zorganizować udaną zabawę;
- czyta inscenizację z podziałem na role;
- uczy się na pamięć tekstów;
- szykuje odpowiednie stroje, rekwizyty i dekoracje;
- wie, o czym informuje zaproszenie;
- umie wykonać zaproszenie;
- zna kilka zabaw odpowiednich na bal karnawałowy;
- zgodnie współpracuje w grupie;
- sprawnie dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 bez przekroczenia progu dziesiątkowego;
- zna nazwy miesięcy i ich kolejność;
- wie, ile dni mają poszczególne miesiące;
- zapisuje daty;
- wskazuje nieprawidłowe daty;
- rozpoznaje i śpiewa poznane piosenki;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- porusza się w takt muzyki w rytmie rock and rolla, cza-czy i walca;
- potrafi chwytać i rzucać piłkę;
- przestrzega reguł gier sportowych, współdziała w zespole;
- odczytuje i zapisuje liczby w zakresie 100;
- porządkuje liczby w kolejności rosnącej lub malejącej;
- układa i rozwiązuje zagadki matematyczne;
- potrafi przeprowadzić prostą obserwację w najbliższej okolicy;
- słucha uważnie czytanego opowiadania;
- wypowiada się w uporządkowanej formie na temat wysłuchanego tekstu;
- ocenia wątki fantastyczne i realistyczne w opowiadaniu;
- redaguje notatkę z lekcji w postaci tabelki;
- zna zasadę pisowni wyrazów z rz: rz wymienne na r;
- rz występujące po spółgłoskach:
p, b, t, d, k, g, ch, j, w; rz niewymienne;
- rozpoznaje ślady zwierząt po opisie;
- starannie wykonuje pracę plastyczną;
- potrafi chwytać i rzucać piłkę;
- przestrzega reguł gier sportowych, współdziała w zespole;
- czyta uważnie tekst i opis doświadczeń;
- wykonuje doświadczenia zgodnie z propozycją N.;
- dostrzega korzyści i zagrożenia, jakie mamy ze śniegu;
- starannie przepisuje odpowiednie zdania;
- wskazuje czasowniki w wierszu, układa i pisze z nimi zdania;
- odczytuje i zapisuje liczby w zakresie 100;
- sprawnie dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 bez przekroczenia progu dziesiątkowego;
- rozwiązuje proste zadania tekstowe;
- wykonuje starannie gwiazdki śniegowe z białej bibuły;
- słucha czytanego tekstu;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- ocenia postępowanie trojga dzieci;
- przewiduje różne możliwe zakończenia opowiadania;
 - tworzy listę bezpiecznych zabaw na śniegu i lodowisku;
 - wypowiada się, uzasadniając swój wybór;
 - samodzielnie układa i zapisuje zdania na określony temat;
 - zgodnie współpracuje w grupie;
 - dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 bez przekroczenia progu dziesiątkowego;
 - posługuje się jednostką długości – 1 metr;
 - mierzy przedmioty za pomocą miarki metrowej;
 - dokonuje obliczeń związanych z długością;
 - przedstawia ruchem charakter i tempo utworu;
 - zapoznaje się ze sprzętem do zabaw i sportów zimowych;
 - czyta tekst;
 - wypowiada się na temat opisanych i zilustrowanych zdarzeń;
 - rozumie konieczność ruchu, chce uczestniczyć w zabawach na świeżym powietrzu, uprawiać sporty zimowe;
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa w czasie zajęć na dworze;
 - zna telefony alarmowe;
 - wie, kiedy i jak korzystać z telefonów alarmowych;
 - umie zastosować zasadę pisowni ó wymiennego na o;
 - analizuje dane z tabeli;
 - układa na ich podstawie i rozwiązuje zadania matematyczne;
 - rozumie i używa pojęć: o tyle mniej, o tyle więcej;
 - wie, że należy zachować ostrożność w trakcie zabaw na śniegu;
 - rysuje ilustrację do piosenki;
 - uważnie słucha opowiadania czytanego przez N.;
 - potrafi wypowiadać się pełnymi zdaniami;
 - wskazuje głównych bohaterów i najważniejsze wydarzenia w opowiadaniu;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- wie, jak radzić sobie w trudnych sytuacjach;
- potrafi wybierać dobre i bezpieczne zabawy;
- umie napisać wyrazy rozpoczynające się i kończące podaną literą;
- potrafi rozwiązywać rebusy;
- umie wyszukać w tekście odpowiedni fragment;
- starannie i uważnie przepisuje zdania;
- aktywnie uczestniczy w grach i zabawach matematycznych;
- ilustruje działania na osi liczbowej;
- śpiewa piosenkę;
- potrafi odczytać nazwy solmizacyjne dźwięków melodii piosenki i zagrać je na flecie;
- potrafi koordynować ruch różnych części ciała;
- wypowiada się na temat zimowych dyscyplin sportowych;
- wykazuje zainteresowanie sportami zimowymi;
- pisze nazwy kontynentów wielką literą;
- potrafi ustalić liczbę sylab, głosek, liter w wyrazie;
- rozumie i używa pojęć: o tyle mniej, o tyle więcej;
- dodaje i odejmuje w zakresie 100 bez przekroczenia progu dziesiątkowego;
- przygotowuje materiały potrzebne do wykonania pracy plastycznej;
- starannie wykonuje sylwetkę narciarza;
- rozwija równowagę, zwinność, szybkość przez zabawy z sankami;
- zna i stosuje zasady bezpiecznego zachowania się podczas zimowych zabaw;
- czyta ze zrozumieniem tekst opowiadania;
- ocenia postępowanie bohaterów;
- starannie wykonuje pracę plastyczną;
- tworzy nowe wyrazy trzyliterowe, zmieniając tylko jedną z liter;
- potrafi uzupełnić wyrazy w wierszu, wpisując odpowiednie spółgłoski miękkie;
- wie, jak sobie pomóc w pisowni wyrazów z utratą dźwięczności na końcu

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	wyrazów; ■ odczytuje, zapisuje i porównuje liczby w zakresie 100; ■ układa i rozwiązuje proste zadania matematyczne; ■ dokonuje samokontroli wykonanej pracy
--	---

Semestr II

Teksty literackie, teksty kultury, materiał językowy	Podstawowe pojęcia i umiejętności
<p>XIII. Rodzinny album 78. Babcie i dziadkowie 79. Wspomnienia z ferii 80. Mój tata 81. Moja mama 82. Wszyscy pracujemy 83. Ja i moje rodzeństwo 84. Moje cechy 85. W rodzinnej orkiestrze 86. Rodzinne święta</p>	<p>czyta ze zrozumieniem tekst wiersza;</p> <ul style="list-style-type: none">■ opowiada o swoich dziadkach i uczuciach, jakie do nich żywi;■ przedstawia własne propozycje uczczenia święta babci i dziadka;■ uczestniczy w scenkach dramatycznych;■ potrafi określić stopień pokrewieństwa członków swojej rodziny i przygotować drzewo genealogiczne na podstawie karty pracy;■ wie, kiedy jest Dzień Babci i Dzień Dziadka;■ wykonuje starannie pracę plastyczną;■ wypowiada się na temat treści piosenki;■ śpiewa piosenkę o babci i dziadku;■ układa i wykonuje akompaniament do piosenki na instrumentach perkusyjnych;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- rozwiązuje proste zadania tekstowe na porównywanie różnicowe;
- oblicza liczbę elementów w zbiorze, dodając po dwa, trzy, pięć itd.;
- rozumie znaczenie aktywnego wypoczynku na świeżym powietrzu;
- wie, jak zbudowany jest utwór, i rozumie zapis budowy utworu typu ABA;
- wykonuje akompaniament perkusyjny w rytmie walca;
- czyta ze zrozumieniem opowiadanie lub słucha uważnie tekstu czytanego przez kolegów;
- potrafi opowiedzieć o swoich zajęciach w czasie ferii i własnych sposobach na nudę;
- wypowiada się pełnymi zdaniami;
- próbuje uzupełnić luki w tekście o Yeti;
- utrwała pisownię wyrazów z ż wymiennym;
- wskazuje wyrazy należące do tej samej rodziny;
- podczas zabawy ruchowej naśladuje zachowanie Yeti;
- wykonuje estetycznie pracę plastyczną na podany temat;
- rozumie istotę mnożenia;
- rozwiązuje proste zadania matematyczne, zapisując działanie w formie dodawania jednakowych składników lub mnożenia;
- przekształca działanie mnożenia na dodawanie i odwrotnie;
- swobodnie wypowiada się na temat rodziny;
- ustala zdarzenia opisane w wierszu;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- wypowiada się na temat obowiązków i ulubionych czynności członków rodziny, własnej pomocy w pracach domowych;
- aktywnie uczestniczy w przedstawianiu scenek dramatycznych;
- rozpoznaje czasowniki i potrafi określić ich czas;
- potrafi starannie przepisać wyrazy według podanej zasady;
- rozumie istotę mnożenia;
- ilustruje mnożenie na osi liczbowej;
- gra melodię na flecie i na instrumentach perkusyjnych przy akompaniamencie z płyty;
- potrafi rzucać przyborem do ustawionej piłki;
- swobodnie wypowiada się na temat rodziny, określa cechy najbliższych za pomocą porównań;
- uwzględnia na rysunku charakterystyczne cechy członków rodziny;
- wyraża własną ocenę postępowania bohaterki opowiadania;
- ustala kolejność zdarzeń opisanych w opowiadaniu, dzieląc tekst na fragmenty i nadając im tytuły w formie równoważników zdań;
- ustnie przekształca równoważniki zdań w zdania;
- rozumie funkcję czasownika w zdaniu;
- bierze aktywny udział w zabawie w sklep;
- posługuje się tabliczką mnożenia przez dwa;
- rozwiązuje proste zadania matematyczne, wykonując obliczenia za pomocą

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<p>mnożenia;</p> <ul style="list-style-type: none">■ rozumie konieczność przestrzegania zasad bezpieczeństwa;■ potrafi rzucać do celu;■ stara się przeczytać wiersz z odpowiednią intonacją;■ wypowiada się na temat pracy dorosłych i dzieci opisanych w wierszu;■ ocenia zachowanie głównego bohatera i formułuje rady dla niego;■ wymienia zawody rodziców i opowiada o ich pracy;■ rozwiązuje rebusy i zagadki o zawodach;■ zna pisownię nazw zawodów zakończonych na -arz;■ układa treść zadania matematycznego na podstawie ilustracji;■ bierze aktywny udział w grze matematycznej;■ sprawnie posługuje się tabliczką mnożenia w zakresie 20;■ wykazuje się znajomością zdarzeń opisanych w opowiadaniu; <p>potrafi opowiedzieć o treści przeczytanego tekstu;</p> <ul style="list-style-type: none">■ przedstawia własne pomysły na bezpieczną zabawę z młodszym rodzeństwem;■ umie dopisać do podanego przymiotnika przymiotnik o znaczeniu przeciwstawnym i podać własne przykłady takich par wyrazów;■ potrafi wymyślić historyjkę wyrazowo-obrazkową i zaprezentować ją w samodzielnie przygotowanym teatryku;■ układa treść zadania matematycznego na podstawie ilustracji;
--	--

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- wskazuje możliwość wykorzystania przyborów nietypowych do ćwiczeń i zabaw;
- czyta ze zrozumieniem tekst wiersza;
- umie wyobrazić sobie wymyśloną postać, opisać ją i ulepić z plasteliny;
- potrafi dobrać zdania do portretów;
- starannie przepisuje odpowiednio dobrane zdania;
- rozumie znaczenia słowa takt (metrum);
- umie zaznaczyć ruchem akcent metryczny w takcie na 2, 3 i 4;
- rozpoznaje poznane wcześniej piosenki i określa ich metrum;
- sprawnie mnoży przez 3 i 4;
- przestrzega zasad podczas gry w karty matematyczne;
- umie zaśpiewać gamę C;
- czyta wyraziście opowiadanie z podziałem na role;
- opowiada o bohaterze opowiadania i wsparciu, jakie w trudnych sytuacjach daje kochająca rodzina;
- potrafi opowiedzieć i napisać w kilku zdaniach o swojej rodzinie;
- zaznacza prawidłowe odpowiedzi na pytania dotyczące czytanego tekstu;
- potrafi rozpoznać czasowniki w czasie teraźniejszym, odczytać i napisać hasło;
- rozpoznaje metrum i powtarza rytmy, śpiewa gamę, melodie smutne, wesołe i znane piosenki;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<p>sprawnie mnoży w zakresie 30;</p> <ul style="list-style-type: none">■ przestrzega zasad podczas gry w karty matematyczne;■ układa treść zadań matematycznych na podstawie ilustracji i podanej formuły matematycznej;■ rozwiązuje proste zadania tekstowe za pomocą mnożenia;■ rozumie istotę mnożenia przez 0;■ czyta wiersz;■ wypowiada się na temat wiersza;■ uczestniczy aktywnie w zabawach integrujących klasę;■ potrafi napisać życzenia z okazji urodzin;■ stosuje zasadę użycia wielkiej litery ze względów uczuciowych i grzecznościowych;■ przygotowuje kartkę urodzinową;■ rozpoznaje instrumenty muzyczne na podstawie brzmienia;■ oblicza wartość zgromadzonych monet i banknotów za pomocą mnożenia;■ potrafi pokonywać naturalne przeszkody biegiem i skokiem.
<p>XIV. Jak to zimą bywa 87. Bieguny zimna 88. Pory roku inaczej 89. Zaprzyjaźnieni z mrozem 90. Małe co nieco</p>	<ul style="list-style-type: none">■ czyta ze zrozumieniem wiersz i tekst informacyjny;■ uczy się wiersza na pamięć;■ rozumie zasadę przemienności mnożenia;■ sprawnie mnoży w zakresie 30;■ pracuje w grupie, przygotowując makietę lodowej krainy;■ reaguje ruchem na pauzę muzyczną;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- wypowiada się na temat treści i charakteru piosenki;
- wypowiada rytmicznie przysłowie;
- śpiewa piosenkę, wskazując miejsca, w których występują pauzy;
- czyta ze zrozumieniem tekst przyrodniczy w podręczniku;
- uzupełnia luki w zdaniach na podstawie zdobytych informacji;
- porównuje i wskazuje różnice między porami roku w Polsce i na Antarktydzie;
- stara się nazwać podczas wycieczki białe osady na trawie i gałęziach, określić właściwości śniegu i lodu;
- uważnie obserwuje doświadczenia, próbuje formułować wnioski;
- aktywnie uczestniczy we wszystkich zajęciach;
- uczestniczy w zabawach ruchowych;
- odczytuje wskazania termometru;
- rozwiązuje zadania tekstowe na podstawie danych z tabeli;
- porównuje temperaturę w różnych miastach Polski;
- potrafi omijać przeszkody w marszu i biegu;
- wie, na czym polega praca polarników;
- rozumie znaczenie słowa polarnik;
- potrafi ułożyć zdanie z rozsypanki;
- czyta i rozwiązuje zagadki o zwierzętach mieszkających w krainach podbiegunowych;
- utrwała pisownię wyrazów typu: lód, mróz (różnica między wymową a zapisem);
- umie z podanych liter napisać rzeczownik pasujący do przymiotnika;
- gromadzi słownictwo do opisu pingwina;
- odczytuje temperaturę poniżej zera;
- praktycznie posługuje się termometrem;
- z dużą dokładnością wykonuje instrument muzyczny;
- zna kilka nazw zwierząt mieszkających w krainach podbiegunowych;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ umie podpisać zdjęcia wybranych zwierząt; ■ znajduje hasła w encyklopedii; ■ potrafi połączyć w odpowiednie pary wyrazy ilustrujące zasadę pisowni z ó wymiennym; ■ poprawnie pisze wybrane wyrazy z ó wymiennym; ■ podaje własne przykłady z ó wymiennym na o; ■ samodzielnie dokonuje samokontroli matematycznej; ■ rozwiązuje zadania tekstowe; ■ sprawnie posługuje się tabliczką mnożenia w zakresie 30; ■ praktycznie posługuje się termometrem; ■ samodzielnie sprawdza wykonaną pracę; ■ potrafi omijać przeszkody w marszu i biegu
<p>XV. Zdrowe ciało, zdrowy duch</p> <p>91. Co zagraża zdrowiu? 92. Mój lekarz 93. Dbaj o zdrowie! 94. Żyj zdrowo! 95. Strażnicy zdrowia</p>	<p>potrafi uzasadnić znaczenie troski o zdrowie;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ umie odpowiedzieć na pytania związane z tematem zajęć; ■ zna zasady zapobiegania zarażaniu się od kichającego i kaszlącego kolegi; ■ wie, jakie są objawy przeziębienia; ■ zna prawidłową temperaturę ciała zdrowego człowieka; ■ wykonuje starannie ćwiczenia, układu zdania; ■ wie, jak posługiwać się termometrem lekarskim; ■ dzieli zbiór przedmiotów na równe części; ■ sprawnie posługuje się tabliczką mnożenia w zakresie 30; ■ realizuje ruchem ćwierćnuty, ósemki i półnuty; ■ poznaje dwa sposoby zapisywania wartości nut zwanych ósemkami; ■ potrafi zmieniać tempo biegu; ■ potrafi uzasadnić znaczenie troski o zdrowie; ■ potrafi nazwać podstawowe sprzęty i narzędzia znajdujące się w gabinecie lekarskim;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- układa pytania i zdania – porady od lekarza;
- rozwiązuje zagadki, odpowiednio wpisuje wyrazy i odczytuje hasło;
- poznaje charakterystyczne cechy muzyki hiphopowej;
- porusza się w takt muzyki;
- przygotowuje i prezentuje piosenkę hiphopową dla młodszych koleżanek i kolegów;
- dzieli zbiór przedmiotów na równe części;
- sprawnie posługuje się tabliczką mnożenia w zakresie 30;
- rozwiązuje zagadki matematyczne;
- wyraziście i ze zrozumieniem czyta swoją rolę;
- rozumie znaczenie ruchu dla zdrowia;
- potrafi wypowiadać się pełnymi zdaniami;
- posiada bogaty zasób słownictwa dotyczącego zdrowia;
- potrafi przedstawić środkami plastycznymi scenkę rodzajową;
- umie nazwać dyscypliny sportowe przedstawione na rysunkach;
- potrafi zaproponować ćwiczenia gimnastyczne;
- potrafi dobrać odpowiednie kostki domina i odczytać hasło;
- wie, jak powinien zachowywać się kibic;
- rozumie istotę dzielenia przez podział na równe części;
- rozwiązuje zadania tekstowe za pomocą dzielenia;
- potrafi rzucać przyborem w biegu;
- czyta tekst opowiadania;
- stara się podać prawidłowe rozwiązanie zagadki i je uzasadnić;
- wypowiada się pełnymi zdaniami;
- umie ustalić podpisy do rysunków i bezbłędnie je zapisać;
- poznaje budowę ciała człowieka;
- zna zasady dbania o zęby;
- zapamiętuje pisownię wyrazów „zęb – zęby”;
- rozumie istotę dzielenia przez mieszczzenie;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ układa liczmany w zbiory po tyle samo w każdym z nich; ■ czyta ze zrozumieniem krótki tekst i fragment wiersza; ■ uczestniczy w pracy zespołowej; ■ potrafi podać swój jadłospis; ■ wie, jak kulturalnie zachować się przy stole; ■ umie wymienić produkty, których należy jeść więcej, a których mniej lub ich unikać, żeby być zdrowym; ■ śpiewa znane piosenki i wyraża ich nastrój i tempo ruchem; ■ układa treść zadania matematycznego z rozsypanki zdaniowej; ■ rozwiązuje zadania matematyczne za pomocą dzielenia; ■ dzieli w zakresie 30, wykorzystując liczmany; ■ potrafi skoordynować swoje ruchy ze współwiczającym.
<p>XVI. Zaproszenie do teatru 96. Co to jest teatr? 97. Magia teatru 98. W pracowni lalkarskiej 99. Przygotowujemy przedstawienie 100. Przedstawienie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ aktywnie uczestniczy w rozmowie o teatrze; ■ stara się zapamiętać nowe wyrazy i ich znaczenie; ■ uzasadnia swoją wypowiedź; ■ zgodnie współpracuje w grupie podczas tworzenia plakatu; ■ uczestniczy w zabawach ruchowo-dramowych; ■ wskazuje mnożenie jako działanie odwrotne do dzielenia; ■ rozwiązuje zadania tekstowe za pomocą dzielenia; ■ sprawnie mnoży i dzieli w zakresie 30; ■ czyta ze zrozumieniem informacje na podany temat; ■ wypowiada się na temat teatru; ■ umie poprawnie i starannie przepisywać z tablicy; ■ bierze udział w dyskusji na dany temat; ■ wykorzystuje przybory nietypowe do zabawy i ćwiczeń; ■ umie uzupełnić luki w zdaniach dotyczących treści piosenki; ■ sprawdza wynik dzielenia za pomocą mnożenia; ■ rozwiązuje proste zadania tekstowe;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ bierze udział w zabawach dramowych i ruchowych; ■ sprawnie mnoży i dzieli w zakresie 30; ■ samodzielnie analizuje dane i rozwiązuje zadania tekstowe; ■ utrwała znajomość wybranych pozycji wyjściowych do ćwiczeń; ■ ustala prawdziwe informacje na podstawie przeczytanego tekstu; ■ potrafi posługiwać się słownictwem związanym z teatrem i opisać przygotowania do spektaklu teatralnego; ■ uczestniczy w przygotowaniu przedstawienia; ■ potrafi wskazać czasowniki w zdaniach i zamienić liczbę pojedynczą na mnogą według wzoru; ■ umie ułożyć zdania z rozsypanki; ■ potrafi znaleźć odpowiedni fragment opowiadania; ■ starannie i poprawnie przepisuje zdanie; ■ samodzielnie analizuje dane i rozwiązuje zadania tekstowe; ■ umie wyszukać i wstawić grafikę do pliku tekstowego; ■ zna prawidłową formę zaproszenia; ■ czyta płynnie i wyraziście tekst; ■ recytuje z pamięci przygotowaną rolę; ■ umie określić, jak należy kulturalnie zachowywać się w teatrze; ■ potrafi napisać kilka krótkich zdań; ■ umie odczytać z biletu i wskazać odpowiednie miejsce na widowni; ■ potrafi na podstawie piosenki wypowiedzieć się na temat magicznego świata teatru; ■ rozpoznaje instrumenty muzyczne i wypowiada się na temat ich brzmienia; ■ przestrzega zasad podczas gry w karty matematyczne; ■ zna i przestrzega zasad współzawodnictwa.
<p>XVII. Wszystko budzi się do życia 101. Kapryśna pogoda</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ potrafi wyraziście i z odpowiednią intonacją przeczytać wiersz; ■ dostrzega i nazywa zmiany w przyrodzie;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

<p>102. Pobudka dla przyrody 103. Rozdzwoniło się przedwiośnie 104. Zmiany w pogodzie 105. Pracowity czas dla zwierząt 106. Wiosenne prace rolnika 107. Ogródek na parapecie 108. Wiosenne zwyczaje 109. Co ze mnie wyrośnie? 110. Małe co nieco</p>	<ul style="list-style-type: none">■ wypowiada się pełnymi zdaniami na podany temat;■ rozumie znaczenie słowa przedwiośnie;■ zna nazwy swoich narządów zmysłów;■ wie, jak dbać o narządy zmysłów;■ umie powiedzieć wiersz z pamięci;■ rozpoznaje i nazywa dźwięki dochodzące z korytarza szkolnego i zza okna;■ śpiewa piosenkę i wypowiada się na temat jej treści, nastroju i budowy;■ bawiąc się, utrwała piosenkę, rozpoznaje głosy koleżanek i kolegów;■ wie, że dzielenie jest działaniem odwrotnym do mnożenia i wykorzystuje tę wiedzę do rozwiązywania grafów i tabelek funkcyjnych;■ potrafi ćwiczyć z przyborem według instrukcji;■ uważnie słucha i podaje rozwiązanie zagadek;■ uważnie ogląda i czyta komiks;■ wypowiada się pełnymi zdaniami, uzasadniając temat dnia;■ obserwuje zmiany zachodzące w przyrodzie;■ czyta uważnie tekst przyrodniczy;■ potrafi odczytywać hasła w krzyżówce;■ umie układać i zapisywać hasła do podanego wyrazu w krzyżówce;■ zgodnie współpracuje w grupie;■ potrafi wyodrębnić dane z zadania;■ wypełnia kontury wydzieranką z kolorowego papieru;■ czyta wiersze z odpowiednią interpretacją;■ uczestniczy w zajęciach zorganizowanych przez N.;■ zna pierwsze wiosenne kwiaty;■ rozumie znaczenie pojęcia „kwiaty pod ochroną”;■ rozpoznaje rodzaje zdań i odpowiednio stosuje znaki interpunkcyjne;■ uczestniczy w projektowaniu i wykonaniu plakatu;■ czyta wiersze przygotowane przez N.;■ zgodnie współpracuje w grupie podczas zajęć plastycznych;
--	---

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- maluje farbami wiosenne kwiaty;
- wykorzystuje podczas zabawy wiedzę o odwrotności działań;
- umie wykorzystać mnożenie do obliczeń pieniężnych;
- umie znaleźć szczegóły różniące podobne rysunki;
- poprawnie wykonuje ćwiczenia na obwodzie ćwiczebnym;
- dostrzega zmiany zachodzące wiosną w przyrodzie;
- obserwuje zjawiska przyrodnicze i formułuje wnioski;
- potrafi wyjaśnić znaczenie przysłowia na podstawie wiersza i własnych spostrzeżeń;
- umie czytać tekst z podziałem na role;
- potrafi sformułować pytania i napisać je;
- zna składniki pogody;
- prawidłowo odczytuje informacje z kalendarza pogody;
- prowadzi obserwacje pogody przez kilka dni i zapisuje je za pomocą symboli;
- wie, jak ubrać się odpowiednio do warunków atmosferycznych;
- rozwiązuje działania z niewiadomą w postaci okienka w mnożeniu i dzieleniu;
- umie obliczyć różnice temperatur;
- prawidłowo posługuje się pojęciami ciepłej i zimniej;
- wykorzystuje dzielenie do rozwiązania prostego zadania tekstowego;
- wykorzystuje i doskonali wiedzę zdobytą podczas zajęć;
- śpiewa piosenkę i improwizuje na trójkącie;
- dostrzega zmienność w przyrodzie;
- wyszukuje w diagramie nazwy zwierząt i odczytuje hasło;
- potrafi opisać zachowanie zwierząt wczesną wiosną;
- utrwała pisownię wyrazów z trudnościami ortograficznymi;
- umie ułożyć linię łamaną;
- wie, jak obliczyć długość łamanej;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- rysuje łamaną zgodnie z instrukcją;
- poprawnie wykonuje ćwiczenia z przyborem w różnym tempie;
- potrafi wymienić we właściwej kolejności wiosenne prace w polu;
- uzupełnia zdania na temat wiosennych prac rolnika;
- dostrzega podobieństwo między pracami w polu i w ogrodzie (przygotowanie gleby, nawożenie, siew) oraz różnice w sposobie ich wykonywania (narzędzia, maszyny rolnicze);
- wybiera prawidłowe odpowiedzi, odczytuje i pisze hasło;
- poprawnie pisze końcówkę -uje w czasownikach;
- sprawnie mnoży i dzieli w zakresie 30;
- umie odczytać na zegarze pełną godzinę;
- wie, jak obliczyć upływ czasu między pełnymi godzinami;
- uzupełnia dane w zadaniu na podstawie ilustracji;
- poprawnie reaguje na sygnały prowadzącego ćwiczenia;
- umie pracować z tekstem;
- zakłada uprawę roślinną;
- prowadzi obserwacje;
- potrafi uzupełnić kartę obserwacji swojej uprawy;
- umie opisać swoją uprawę;
- potrafi zapisać swoje zalety;
- uczestniczy w pracy zespołowej;
- umie wykorzystać mnożenie do rozwiązania zadań tekstowych;
- prawidłowo porządkuje daty;
- umie wypełnić graf i tabelkę funkcyjną;
- czyta tekst inscenizacji z podziałem na role;
- śpiewa piosenkę i określa budowę piosenki (AA);
- bierze aktywny udział w przygotowaniu inscenizacji;
- zna tradycje związane z nadejściem wiosny (topienie marzanny, chodzenie

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<p>z gaikiem);</p> <ul style="list-style-type: none">■ ma świadomość konieczności segregowania odpadów;■ wie, jak segregować odpady;■ czyta ze zrozumieniem i wskazuje niepotrzebne wyrazy w zdaniu;■ umie uzupełnić brakujące litery w wyrazach i odszyfrować hasło;■ stosuje zasadę podziału wyrazów typu marzanna, panna na sylaby;■ potrafi zapisać datę;■ wykonuje prace plastyczno-techniczne;■ rozpoznaje monety groszowe (1, 2, 5, 10, 20, 50 gr);■ wie, że 100 groszy to 1 złoty;■ prawidłowo przelicza monety (grosze);■ prawidłowo rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe;■ potrafi łączyć bieg i czworakowanie przodem i tyłem;■ umie rozwiązać krzyżówkę (Jolkę) i zapisać hasło;■ słucha uważnie informacji na temat nasion, interesuje się ich wyglądem i budową; <p>potrafi aktywnie słuchać muzyki klasycznej, przedstawiając w takt muzyki rozwijający się i wirujący na wietrze kwiatek;</p> <ul style="list-style-type: none">■ czyta ze zrozumieniem tekst opowiadania;■ ustala kolejne etapy rozwoju rośliny;■ potrafi krótko podpisać ilustracje;■ uczestniczy w improwizacji ruchowej;■ umie dopasować odpowiednią formę przymiotnika do rzeczownika;■ ustala z kolegami kolejność czynności i przesadza roślinę;■ umie sporządzić metryczkę rośliny;■ umie poprawić błędy w obliczeniach;■ umie porównać pory roku;■ potrafi wybrać spośród wymienionych zdań te, które dotyczą wiosny;■ poprawnie pisze przymiotniki z przeczeniem „nie”;
--	--

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ wyszukuje w tekście rzeczowniki i czasowniki – poprawnie je zapisuje; ■ potrafi ułożyć i napisać zdanie z wybranymi wyrazami; ■ potrafi ułożyć i napisać przysłowie o wiosnie z rozsypanki; ■ wykazuje się pomysłowością przy wykonywaniu pracy plastycznej; ■ potrafi łączyć różne formy ruchu w zabawach.
<p>XVIII. Wiosenne tradycje</p> <p>111. Jajko symbolem życia</p> <p>112. Wkrótce Wielkanoc</p> <p>113. Wielkanocne zwyczaje</p> <p>114. Wielkanoc w innych krajach</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ rozumie czytany tekst; ■ wypowiada się na temat pomysłu bohaterów opowiadania; ■ potrafi opisać pisanki; ■ umie odrysować, wyciąć i odpowiednio ozdobić szablon pisanki; ■ słucha uważnie utworu muzycznego; ■ zapoznaje się z rozwojem zarodka kurzego; ■ potrafi odróżniać części mowy; ■ poznaje technikę malowania na kruchym materiale; ■ potrafi pokolorować pisanki zgodnie z opisem; ■ pracuje z „jajkiem Kolumba” – układa wzory zaproponowane przez N. i wymyśla własne; ■ zna historię powstania wysłuchanego utworu muzycznego i wypowiada się na temat jego treści pozamuzycznej; ■ maluje farbami pozamuzyczną treść instrumentalnego utworu muzycznego; ■ potrafi kozłować piłkę w formie zabawowej i ścisłej; ■ zna tradycje świąt wielkanocnych; ■ dostrzega piękno sztuki ludowej; ■ rozumie czytany tekst; ■ umie uzupełnić wyrazy z lukami; ■ wzbogaca słownictwo związane z tradycją Wielkiego Tygodnia; ■ redaguje wspólnie z N. i zapisuje notatkę dotyczącą Wielkanocy; ■ bierze udział w zabawie integracyjnej; ■ potrafi wykonać palemkę wielkanocną;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ mnoży i dzieli w zakresie 30; ■ porządkuje liczby w zakresie 30; ■ potrafi wskazać błędne obliczenie i poprawić je; ■ uczestniczy w przygotowywaniu Świąt Wielkanocnych; ■ umie uzupełnić tekst z lukami, korzystając ze słowniczka ortograficznego; ■ wzbogaca słownictwo związane z tradycją Wielkiego Tygodnia; ■ potrafi wykonać kartkę wielkanocną; ■ potrafi obliczyć wartość zakupów i podać ich łączną sumę; ■ umie rytmicznie powtórzyć kolejność zaproponowanego układu; ■ śpiewa piosenkę ludową związaną z Wielkanocą; ■ reaguje odpowiednim ruchem na dźwięki instrumentów perkusyjnych; ■ prawidłowo wykonuje odbicie i wyskok; ■ poznaje zwyczaje w wybranych krajach europejskich związane z tradycjami Świąt Wielkanocnych; ■ umie porównać zwyczaje wielkanocne innych krajów ze zwyczajami polskimi; ■ umie uzupełnić tekst z lukami w oparciu o przeczytany tekst; ■ wzbogaca słownictwo związane z tradycjami wielkanocnymi; ■ umie starannie ułożyć obrazek z puzzli; ■ wykonuje techniką origami papierowego zająca; ■ potrafi poprawnie napisać nazwę kraju; ■ potrafi znaleźć rozwiązania łamigłówek matematycznych; ■ sprawnie oblicza działania w zakresie 30; ■ odszukuje i wskazuje różnice między rysunkami.
<p>XIX. Wiosna radosna 115. Wesoły dzień 116. Świat owadów 117. Cudowna przemiana 118. Co słycać, rybko? 119. Żabie potomstwo</p>	<p>czyta wesołe wiersze z odpowiednią interpretacją;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ docenia znaczenie humoru; ■ umie formułować pytania dotyczące treści utworu; ■ potrafi określić ich nastrój;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

<p>120. Spotkanie z gadem 121. Ptasie zwyczaje 122. Nasz krewniak ssak 123. Małe co nieco</p>	<ul style="list-style-type: none">■ wie, że żart nie powinien sprawiać przykrości;■ umie utworzyć wyrazy z podanych liter;■ prawidłowo rozwiązuje krzyżówkę i wpisuje odpowiedzi;■ rozumie zjawisko odbicia lustrzanego;■ opisuje, co widzi w krzywym zwierciadle;■ potrafi poprawnie wykonać ćwiczenia zgodnie z poleceniami;■ wie, jaka jest różnica między liczbą a cyfrą;■ umie wskazywać i nazywać liczby wielocyfrowe;■ zna zasady gry planszowej i stosuje je w praktyce;■ poprawnie rzuca i chwyta kółko ringo;■ czyta teksty ze zrozumieniem;■ rozumie znaczenie przyrody w życiu człowieka;■ potrafi wypowiedzieć się na dany temat;■ rozwiązuje zagadki;■ zna nazwy i wygląd niektórych owadów, np. biedronki, żuka, motyla cytrynka, osy, pszczoły i komara;■ poprawnie pisze nazwy owadów;■ rozpoznaje i nazywa części ciała motyla;■ rozumie znaczenie barw ochronnych zwierząt;■ potrafi zmierzyć długość podanych odcinków;■ rysuje w zeszyte odcinki o określonej długości;■ wskazuje dziesiątki i jedności w liczbie dwucyfrowej;■ rozpoznaje instrumenty perkusyjne na podstawie barwy brzmienia;■ potrafi wykonywać kombinacje ruchowe w formie zabawowej;■ czyta inscenizację z podziałem na role;■ bierze udział w przygotowywaniu inscenizacji;■ zapoznaje się z budową ciała owada, procesem rozwoju motyla;■ umie ułożyć i napisać tytuł do zdjęcia;■ potrafi podać wyrazy wyjaśniające użycie litery ż z wymianą na s;
---	---

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- wykonuje pracę zgodnie z instrukcją;
- sprawnie liczy dziesiątkami w zakresie 100;
- wykonuje papierowego motyla;
- przedstawia charakter utworu instrumentalnego za pomocą papierowego motyla;
- uważnie słucha czytanej legendy;
- potrafi opowiadać legendę, korzystając z tekstu w podręczniku;
- potrafi wybrać zdjęcia związane z legendą i uzasadnić swój wybór;
- zna nazwy zbiorników wodnych, w których żyją ryby;
- odczytuje nazwy ryb słodkowodnych i morskich;
- zapoznaje się z budową ryby;
- potrafi, wspólnie z kolegami z zespołu, przygotować plakat;
- starannie wykonuje pracę plastyczną;
- sprawnie oblicza działania pełnymi dziesiątkami w zakresie 100;
- potrafi samodzielnie rozwiązać zadania tekstowe, wskazać problem i podać wynik;
- posługuje się jednostkami miary – metrem i centymetrem;
- łączy ćwiczenia równoważne ze skokiem;
- opisuje wygląd zewnętrzny żaby;
- wyszukuje w tekście wyrazy z ż i starannie je przepisuje;
- na podstawie tekstu z podręcznika opisuje rysunki przedstawiające rozwój żaby;
- potrafi rozwiązywać rebusy i wykreślać litery w celu odczytania rozwiązań;
- zna kilka nazw przedstawicieli płazów;
- układa zdania z wyrazami z ż;
- rozpoznaje trzy gatunki żaby;
- bierze udział w zabawie integracyjnej;
- wie, które daty występują po sobie w kalendarzu i potrafi je chronologicznie ułożyć;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- mnoży pełne dziesiątki przez liczby jednocyfrowe w zakresie 100;
 - słucha uważnie opowiadania czytanego przez N.;
 - odpowiada na pytania dotyczące odczytanego tekstu;
 - wyszukuje w tekście fragmenty potwierdzające wypowiedź;
 - potrafi napisać odpowiedzi na pytania w oparciu o tekst;
 - układa obrazek z części;
- zapoznaje się ze wskazówkami lekarza lub pielęgniarki dotyczącymi kontaktu z dzikimi zwierzętami;
- starannie i dokładnie wykonuje witraż, ostrożnie posługując się nożyczkami;
 - potrafi dokonać prostych obliczeń pieniężnych;
 - porównuje wartości, posługując się określeniami o tyle mniej lub o tyle więcej;
 - improwizuje na flecie i za pomocą wstążki naśladuje „taniec żmii”;
 - poprawnie i szybko reaguje na sygnały;
 - czyta wiersze i teksty przyrodnicze uważnie i ze zrozumieniem;
 - słucha tekstów i opowiadań N.;
 - analizuje rysunki;
 - rozpoznaje nazwy niektórych ptaków i ich gniazda;
 - umie ułożyć zdania z rozsypanki;
 - stara się formułować dłuższą wypowiedź na dany temat;
 - wykonuje pracę plastyczną;
 - rozwiązuje zadania tekstowe;
 - posługuje się jednostką wagi – kilogramem;
 - wypowiada rytmicznie i śpiewa trudne do wymówienia słowa piosenki;
 - potrafi ćwiczyć z przyborem zgodnie z poleceniem;
 - interesuje się książkami przyrodniczymi;
 - rozpoznaje na rysunkach znane gatunki ssaków;
 - potrafi wymienić podstawowe cechy ssaków;
 - zna sposoby poruszania się ssaków;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ wypowiada się rozwiniętymi zdaniami na dany temat; ■ potrafi starannie i poprawnie przepisać wybrane zdania; ■ umie ułożyć i napisać zdanie z rozsypanki; ■ podaje i pisze nazwy kilku ssaków domowych i dzikich; ■ bierze udział w zabawie ruchowej; ■ rozwiązuje zadania tekstowe; ■ podając wyniki, posługuje się jednostką wagi – kilogramem; ■ rozwiązuje zagadki o zwierzętach; ■ potrafi dopasować przedstawiciela zwierząt do odpowiedniego pojęcia: ssak, ptak, ryba, gad, płaz, owad; ■ rozpoznaje zwierzę na podstawie fragmentu zdjęcia; ■ zna i stosuje zasadę pisowni rz po spółgłoskach; ■ poznaje wyjątki od reguły pisowni rz po spółgłoskach: kształt, pszenica, pszczoła; ■ potrafi podać przykłady wymienności rz na r; ■ starannie i kształtnie pisze litery; ■ dodaje i odejmuje liczby dwucyfrowe bez przekraczania progu dziesiątkowego; ■ potrafi zaplanować pracę i współpracować w zespole; ■ sprawnie wykonuje przeskoki zawrotne.
<p>XX. Ziemia naszym domem 124. Zdrowie naszej planety 125. Wezwanie do Ziemi 126. Ratujmy, co zagrożone 127. Świętujemy Dzień Ziemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ uważnie słucha czytanego tekstu; ■ wypowiada się na dany temat; ■ podaje prawidłowe odpowiedzi na pytania; ■ wie, w jaki sposób woda doptywa do domów i mieszkań; ■ wie, co jest zagrożeniem dla rzek i jezior, a także jakie są sposoby oczyszczania wody; ■ umie uzupełnić luki w tekście; ■ wie, że pojemność cieczy podajemy w litrach; ■ rozwiązuje zadanie tekstowe;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- potrafi dokonywać prostych obliczeń zegarowych;
- po wysłuchaniu piosenki wyjaśnia, jak rozumie słowo ekologia;
- czyta pytania i zaznacza wybrane odpowiedzi w teście;
- ustala prawidłowe ekologiczne zachowania;
- zapamiętuje znaczenie słowa recykling;
- zna symbole dotyczące ekologicznych artykułów i opakowań;
- potrafi wymyślić i narysować symbol oznaczający produkt wykonany z surowców wtórnych;
- rozumie potrzebę segregowania śmieci;
- nie zaśmieca miejsc, w których przebywa;
- potrafi ułożyć i napisać krótką wypowiedź na podany temat;
- samodzielnie rozwiązuje zadania tekstowe;
- śpiewa piosenkę o tematyce ekologicznej;
- z niepotrzebnych opakowań wykonuje ekologiczny instrument perkusyjny;
- układa i wykonuje akompaniament perkusyjny na instrumentach ekologicznych;
- wykonuje przewrót w przód z przysiadu podpartego;
- dostrzega potrzebę ochrony środowiska i wytwarzania „czystej” energii;
- umie wypowiadać się na podany temat;
- potrafi podpisać ilustracje zdaniami wykrzyknikowymi;
- potrafi porównać otrzymane wyniki i podać o ile jest mniej lub więcej;
- posługuje się jednostką wagi – kilogramem;
- potrafi wykonać przewrót w przód z marszu;
- potrafi przeczytać inscenizację z podziałem na role;
- przygotowuje w grupach dekoracje i transparenty;
- potrafi określić nastrój utworu;
- zapamiętuje tekst swojej roli;
- układa i pisze zdania z rozsypki;
- umie ułożyć i napisać kilka haseł w obronie miejsc zieleni;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ potrafi zaprojektować odznakę dla przyjaciela przyrody; ■ samodzielnie czyta treść zadania ze zrozumieniem – dokonuje analizy treści; ■ potrafi ułożyć, zapisać i obliczyć działanie odpowiednie do zadania.
<p>XXI. Majowe święta 128. Praca ważna i potrzebna 129. Jesteśmy Polakami 130. Jesteśmy Europejczykami 131. Europa naszym kontynentem 132. Europejska rodzina 133. Symbole Unii Europejskiej</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ rozumie przeczytany wiersz; ■ udziela odpowiedzi na pytanie N., wykorzystując fragmenty wiersza; ■ czyta wiersz z odpowiednią intonacją; ■ potrafi wskazać związek między treścią wiersza a tematem dnia; ■ umie napisać wyrazy w kolejności alfabetycznej; ■ wyraża szacunek dla ludzi i ich pracy; ■ potrafi spośród wielu wyrazów wybrać te, które należą do określonej rodziny wyrazu praca; ■ zna zawody wyuczone i wykonywane przez dorosłych w rodzinie; ■ odgrywa scenki dramatyczne na podany temat; ■ zna numery alarmowe pogotowia ratunkowego, policji i straży pożarnej; ■ samodzielnie wykonuje obliczenia zegarowe; ■ ustawia wskazówki na zegarze demonstracyjnym, tak aby wskazywały daną godzinę; ■ odczytuje czas z zegara (godziny i minuty); ■ prawidłowo zapisuje odczytaną na zegarze godzinę; ■ wie, że godzina ma 60 minut; ■ potrafi wykonać przewrót w przód z biegu; ■ układa i wykonuje podkład muzyczny do wiersza; ■ czyta ze zrozumieniem tekst; ■ słucha uważnie tekstu czytanego przez N. i jego opowiadania; ■ wypowiada się, uzasadniając, dlaczego 3 maja jest ważnym świętem narodowym; ■ wie, co to jest konstytucja; ■ posiada podstawowe wiadomości o swojej ojczyźnie;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- potrafi pracować z mapą;
- rozumie oznaczenia na mapie;
- umie uzupełnić tekst z lukami;
- śpiewa hymn państwowy;
- potrafi wybrać prawidłowe odpowiedzi na pytania, odczytać i napisać hasło;
- układa pytania związane z tematem dnia i potrafi na nie wyczerpująco odpowiedzieć;
- doskonali umiejętność odczytywania godzin i minut;
- analizuje dane z tabeli, rozwiązuje zadania tekstowe z nimi związane;
- czyta wiersz wyraziście z odpowiednią intonacją;
- odpowiada na pytania postawione przez N.;
- odczytuje na globusie i mapie nazwy kontynentów, państw europejskich;
- potrafi uzupełnić krzyżówkę;
- poznaje pisownię nazwy kraju, mieszkańca i przymiotnika pochodzącego od nazwy kraju;
- przyjmuje odpowiednią postawę podczas słuchania hymnu;
- naśladuje ruch różnych pojazdów w rytm muzyki;
- potrafi podzielić figurę na dwie połowy;
- wie, że podzielić na pół oznacza na dwie równe części;
- zna i stosuje określenie godziny: „wpół do...”;
- wie, że pół godziny to 30 minut;
- potrafi wykonywać ćwiczenia na ławeczce gimnastycznej według instrukcji;
- swobodnie wypowiada się na podany temat;
- słucha ze zrozumieniem mitu;
- uważnie słucha informacji na temat zabytków kultury europejskiej;
- dopasowuje do ilustracji podpisy (nazwy państw i zabytków);
- samodzielnie układa i zapisuje pytania oraz odpowiedzi do tekstu;
- ilustruje muzyką nastrój wysłuchanego mitu;
- rozumie znaczenie ochrony zabytków;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ potrafi narysować wybrany zabytek – zrobić kartę do klasowego albumu lub wystawy; ■ dodaje i odejmuje z przekroczeniem progu dziesiątkowego w zakresie 50 na patyczkach i liczbach w kolorach; ■ wykonuje obliczenia zegarowe; ■ prawidłowo koźtuje, wykonuje podania i rzuty do celu; ■ słucha uważnie wyjaśnień N.; ■ uczestniczy w zespołowych zabawach i pracach; ■ współpracuje w grupie przy wykonaniu pracy plastycznej; ■ starannie przerysowuje flagę wybranego państwa; ■ czyta informacje z mapy; ■ zna jednostkę wagi – dekagram; ■ wie, że 1 kg to tyle samo co 100 dag; ■ wie, jak ważyć przedmioty lżejsze niż 1 kg na wadze szalkowej; ■ czyta ze zrozumieniem teksty informacyjne; ■ umie odpowiednio się zachować, słuchając hymnu Unii Europejskiej; ■ zgodnie współpracuje w grupie podczas wykonywania pracy plastycznej; ■ posługuje się walutą unijną podczas zabawy dydaktycznej „Sklep z literami”; ■ układa z liter wyrazy o tematyce unijnej i europejskiej; ■ prawidłowo wykonuje obliczenia pieniężne w euro; ■ wie, jak zamieniać euro na złotówki i odwrotnie; ■ potrafi jednorącz rzucać piłkę w ruchu.
<p>XXII. Poczytam Ci, mamo 134. Moje ulubione książki 135. Mój zbiór książek 136. Jak to się zaczęło? 137. Małe co nieco</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ czyta wyraziście tekst wiersza; ■ słucha uważnie opowiadania czytanego przez N.; ■ układa krótkie opowiadanie na podstawie historyjki obrazkowej; ■ potrafi napisać zdania do obrazków; ■ potrafi powiedzieć, w jakim celu odwiedzamy księgarnie, biblioteki,

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- antykwiariaty i targi książki;
- potrafi uporządkować zbiór książek;
 - posługuje się linijką i mierzy długość podanych odcinków;
 - przepisuje tekst wcześniej napisanych historyjek i opowiadań;
 - dostosowuje tempo marszu do zmieniającego się tempa w piosence;
 - wypowiada się na temat treści, budowy, charakteru i tempa piosenki;
 - układa i śpiewa słowa piosenki w ten sposób, by zachęcić do czytania książek przez cały rok kalendarzowy;
 - bierze aktywny udział w rozmowie na temat lektury, opowiada o swoich ulubionych książkach;
 - potrafi ułożyć i napisać zdania z rozsypanki;
 - umie napisać nazwiska w kolejności alfabetycznej;
 - układa i pisze hasło reklamujące książkę;
 - umie wykonać plakat do hasła;
 - zna zasadę dodawania i odejmowania liczb z przekroczeniem progu dziesiątkowego i stosuje ją w praktyce;
 - zna wartości pieniężne i potrafi obliczyć ich sumę lub różnicę;
 - potrafi współpracować w zespole;
 - układa i pisze podpisy do ilustracji;
 - odczytuje hasło z zaszyfrowanych liter;
 - potrafi odwzorować znaki pisma klinowego przedstawione na ilustracji;
 - wykonuje pracę plastyczną zgodnie z instrukcją;
 - sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 50 z przekroczeniem progu dziesiątkowego;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ wskazuje i nazywa dziesiątki w liczbach dwucyfrowych; ■ potrafi bezpiecznie wykonać skok w dal; ■ swobodnie wypowiada się na podany temat; ■ wzbogaca słownictwo i prawidłowo go używa; ■ rozpoznaje wyrazy należące do rodziny wyrazów książka; ■ umie rozwiązywać rebusy i napisać hasło; ■ czyta ze zrozumieniem; ■ kojarzy postać z tytułem książki i poprawnie pisze tytuły; ■ poznaje znaczenie słowa ekslibris; ■ wykazuje się oryginalnością i pomysłowością, wykonując pracę plastyczną; ■ samodzielnie rozwiązuje zadania, wykorzystując zdobyte wiadomości i umiejętności.
<p>XXIII. Pomagajmy sobie nawzajem</p> <p>138. Uwierz w siebie 139. Dobre rady 140. Ocena klasowej gromady 141. Burza w szklance wody</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ swobodnie się wypowiada; ■ słucha uważnie tekstu czytanego przez dzieci lub N.; ■ charakteryzuje postacie z opowiadania; ■ opowiada opisane wydarzenia; ■ pisze kształtne litery i prawidłowo je łączy; ■ dąży do zostania mistrzem ortografii w swojej klasie; ■ utrwala zdobyte wiadomości i umiejętności; ■ poprawnie zapisuje liczby cyframi i słowami; ■ rozwiązuje zadania tekstowe; ■ bierze udział w zabawie integracyjnej; ■ rozpoznaje po brzmieniu i nazywa instrumenty muzyczne; ■ bierze udział w zabawie integracyjnej; ■ sprawnie wykonuje ćwiczenia na torze przeszkód; ■ czyta wiersze z odpowiednią intonacją;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- potrafi ocenić postępowanie bohaterów wiersza;
 - umie określić, jakie cechy powinien mieć prawdziwy przyjaciel;
 - odgrywa scenki dramatowe;
 - potrafi dobrać zakończenia rymujących się wersów;
 - liczy się ze zdaniem koleżanek i kolegów;
 - słucha z uwagą czytanej przez N. książki;
 - potrafi poprawnie pod względem ortograficznym uzupełnić luki w wyrazach;
 - dodaje i odejmuje liczby dwucyfrowe;
 - zna swój adres i numer telefonu;
 - wypowiada się na temat piosenki i śpiewa piosenkę z podziałem na role;
 - gra akompaniament do piosenki na instrumentach perkusyjnych;
 - reaguje ruchem na akcent metryczny w takcie na dwa;
 - śpiewa piosenkę solo z akompaniamentem instrumentów perkusyjnych;
- uważnie słucha opowiadania czytanego przez dzieci lub N.;
- wypowiada się chętnie na podany temat;
 - określa cechy koleżanki lub kolegi;
 - uczy się jak być tolerancyjnym wobec innych;
 - odnajduje pary przymiotników o przeciwstawnym znaczeniach;
 - potrafi wskazać imiona ukryte w innych wyrazach i podać własne przykłady;
 - bierze udział w zabawach integracyjnych;
 - poznaje grę w szachy;
 - samodzielnie rozwiązuje proste zadania tekstowe;
 - sprawnie dodaje i odejmuje z przekroczeniem progu dziesiętkowego w zakresie 50;
 - układa i wykonuje rytmy do znanych morałów;
 - poznaje wybrane zasady gry w dwa ognie;
 - bierze udział w zabawie integracyjnej;
 - czyta wiersz z odpowiednią interpretacją;
 - rozumie radę zawartą w wierszu;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ odczytuje i pisze odpowiednio wybrane zdanie; ■ odnajduje w wierszu wyrazy z ch; ■ poprawnie uzupełnia luki w wyrazach, wpisując brakujące litery ch lub h; ■ układa i poprawnie pisze zdania; ■ sprawnie mnoży i dzieli w zakresie 30; ■ rozwiązuje zadanie z treścią, zapisuje działania i odpowiedzi na pytania; ■ potrafi przestrzegać reguł gry zespołowej.
<p>XXIV. Kochane mamy 142. Od pierwszych chwil razem 143. Każda mama czarodziejką 144. Nie tylko raz w roku 145. Małe co nieco</p>	<p>potrafi po przeczytaniu tekstu opowiedzieć w zajmujący, obrazowy sposób o miłości do swojej mamy;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ uzasadnia trafność sformułowania „od pierwszych chwil razem” w odniesieniu do matki i dziecka; ■ wskazuje wyrazy należące do rodziny wyrazów: matka i dziecko; ■ tworzy wyrazy pokrewne; ■ potrafi napisać wyrazy w kolejności alfabetycznej; ■ umie dopisać wyrazy według wzoru; ■ podaje i pisze własne przykłady stopniowania przymiotników bez używania pojęcia stopniowanie; ■ zna kolejność miesięcy w roku i potrafi zastosować tę wiedzę w praktyce; ■ potrafi dokonywać prostych obliczeń kalendarzowych i zegarowych; ■ wie, o czym opowiada piosenka i śpiewa pierwszą zwrotkę; ■ uważnie czyta tekst i odpowiada na zadane pytania; ■ potrafi wpisać brakujące sylaby do wyrazów; ■ opisuje swoją mamę według ustalonych wcześniej kolejnych punktów; ■ potrafi przekształcić treść zadania, zapisać odpowiednie działanie i podać odpowiedź; ■ umie zadać i zapisać pytanie do podanej treści oraz zapisać i rozwiązać

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<p>działanie;</p> <ul style="list-style-type: none">■ starannie wykonuje portret mamy;■ śpiewa piosenkę i uzupełnia jej rytm sylabami rytmicznymi;■ zna różne sposoby odbijania piłki;■ uważnie słucha i rozumie treść opowiadania czytanego przez dzieci lub N.;■ podaje prawidłowe odpowiedzi na pytania N.;■ opisuje sposób wykonania deseru na podstawie opowiadania;■ pamięta o zapisywaniu wielką literą wyrazów odnoszących się do mamy (np. Tobie, Ci, Twojego);■ umie ułożyć i napisać rymy do podanych wyrazów;■ przygotowuje starannie prezent według instrukcji;■ bierze udział w zabawie ruchowej;■ sprawnie mnoży i dzieli w zakresie 30;■ potrafi dokonywać prostych obliczeń kalendarzowych.■ korzysta z opisów i instrukcji do gier;■ potrafi odkryć i napisać imiona ukryte w podanych wyrazach;■ umie podać własne przykłady wyrazów zawierających imiona;■ potrafi utworzyć i napisać wyrazy z sylabą ma;■ posiada umiejętność rozwiązywania rebusów;■ potrafi wyjaśnić znaczenie wybranych przysłów;■ potrafi napisać wyrazy utworzone z liter tematu dnia;■ kształtnie pisze litery;■ potrafi dopasować odpowiednie pytanie i działanie do treści zadania;■ samodzielnie mierzy i zapisuje długość narysowanych odcinków;■ śpiewa piosenkę;■ dokonuje analizy zdjęć przedstawiających układ taneczny i odczytuje opisy
--	---

	<p>pod zdjęciami;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ przestrzega ustalonych zasad w grze drużynowej.
<p>XXV. Nasze święto</p> <p>146. W trosce o dzieci</p> <p>147. Dziecięce zabawy</p> <p>148. Święto wszystkich dzieci</p> <p>149. Nasze marzenia</p>	<p>uważnie czyta wiersz;</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ umie odczytać zwrotki, w których opisane są prawa dziecka; ■ potrafi wymienić prawa, które są przestrzegane w jego środowisku; ■ potrafi ponumerować litery w alfabecie, rozszyfrować i napisać hasła; ■ wypisuje prawa opisane w wierszu i pisze własne przykłady; ■ potrafi ułożyć obrazek z części; ■ zna, rozpoznaje i nazywa figury geometryczne; ■ potrafi narysować figury za pomocą linijki; ■ bierze udział w zabawie matematycznej i układa z kolegami podane figury; ■ mierzy długości boków narysowanych figur i zapisuje wyniki pomiarów, pamiętając o jednostce miary; ■ rozumie czytane przez N. opisy zabaw; ■ słucha uważnie piosenek odtwarzanych z płyty; ■ potrafi wspólnie z kolegami zorganizować zabawę; ■ wie, że należy zaproponować pomoc smutnej koleżance lub koledze; ■ pamięta o zasadzie pisowni wielką literą nazw kontynentów i państw; ■ potrafi z rozsypanki ułożyć i odpowiednio dopasować zdania; ■ umie napisać zdanie o własnych zainteresowaniach; ■ potrafi za pomocą mnożenia podać liczby kwadracików, z których składa się dana figura; ■ starannie kopiuje i odtwarza podany wzór geometryczny; ■ rysuje odbicie lustrzane figur; ■ potrafi powiększyć i pomniejszyć narysowaną figurę, korzystając z siatki; ■ potrafi uzupełnić rytm i zagrać akompaniament na instrumentach perkusyjnych; ■ uczestniczy w zabawie muzycznej; ■ bawi się przy muzyce; ■ czyta fragment wiersza;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none"> ■ rozwiązuje krzyżówkę i zapisuje zdanie dotyczące własnych marzeń; ■ wyjaśnia sens czytanej zwrotki wiersza; ■ uczestniczy w wykonaniu rekwizytu; ■ poprawnie zapisuje i odczytuje daty; ■ rozpoznaje i nazywa linie krzywe, proste i łamane; ■ kreśli i mierzy długość narysowanych przez siebie linii łamanych; ■ dokonuje pomiaru długości boków narysowanych figur i zapisuje wyniki; ■ wie, co to jest obwód figury, i potrafi go obliczyć; ■ śpiewa piosenkę; ■ wie, z ilu części zbudowany jest utwór muzyczny; ■ bawi się przy muzyce; ■ wykonuje akompaniament perkusyjny do piosenki; ■ poznaje pojęcia: partner, przeciwnik; ■ czyta poprawnie i wyraziście wiersz; ■ wypowiada się na temat dziecięcych marzeń, ■ wskazuje w tekście fragmenty opisujące dziecięce marzenia; ■ zapisuje krótką wypowiedź na dany temat; ■ aktywnie uczestniczy w budowaniu drzewka pokoju; ■ potrafi obrysować na papierze kontury kolegi i ozdobić papierową postać bibułą; ■ bierze udział w zabawie ruchowej, tworząc z kolegami „pociąg przyjaźni”; ■ rozróżnia liczby parzyste i nieparzyste; ■ potrafi dokonać prostych obliczeń pieniężnych; ■ sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 50 oraz mnoży i dzieli w zakresie 30.
<p>XXVI. Nadchodzi lato 150. Wszystko rozkwita 151. Łąka i jej mieszkańcy 152. Lato z tatą 153. Utrwał wspomnienia z wakacji 154. Wakacje na fotografii 155. Ach, ten tata!</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ czyta wyraziście i płynnie wiersze; ■ opisuje łąkę przedstawioną w wierszach i na ilustracjach; ■ wie, jakie są części budowy trawy; ■ zna rośliny łąkowe; ■ wkleja brakujące części obrazków; ■ potrafi rozwiązać krzyżówkę – wpisując do niej nazwy roślin łąkowych – i odczytać hasło;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

<p>156. Przywitaj się z latem 157. Wakacyjne rady 158. Wakacje i już! 159. Małe co nieco 160. Wakacyjne zabawy</p>	<ul style="list-style-type: none">■ wykonuje starannie pracę plastyczną;■ umie wykonać zielnik;■ samodzielnie rozwiązuje zadania matematyczne;■ potrafi współdziałać w zabawie ze współwiczącym;■ czyta ze zrozumieniem wiersz;■ potrafi wskazać na ilustracji zwierzęta wymienione w wierszu;■ przestrzega zasad bezpieczeństwa w kontaktach ze zwierzętami;■ stara się zapamiętać nazwy zwierząt żyjących na łące;■ określa liczbę głosek i liter występujących w wyrazie;■ umie ułożyć rymy do podanych wyrazów;■ potrafi ciąć, wycinać, łączyć elementy wykonane z różnych materiałów;■ uzupełnia brakujące liczby na osi liczbowej;■ potrafi wykonywać ćwiczenia z piłką;■ czyta tekst wiersza z odpowiednią intonacją;■ wypowiada się pełnymi zdaniami;■ umie wybrać ilustracje pasujące do opisu;■ opisuje swojego tatę i rysuje jego portret;■ potrafi pokazać ruchem i mimiką zawód wykonywany przez ojca;■ poprawnie zapisuje liczebniki;■ po wysłuchaniu nagrania z płyty rysuje postać lata przedstawioną słowami piosenki;■ śpiewa pierwszą zwrotkę piosenki;■ wypowiada się na temat treści pozamuzycznej utworu;■ wypowiada się pełnymi zdaniami na podany temat;■ zna znaczenie pojęcia pejzaż;■ poznaje obrazy zaliczane do pejzaży;■ potrafi przygotować warsztat pracy;■ posługuje się farbami;■ potrafi malować techniką „mokre w mokrym”;■ uzupełnia luki w wyrazach brakującymi literami ch i h;■ potrafi uzupełnić tekst odpowiednio dobranymi wyrazami;
--	--

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- umie napisać własne przykłady wyrazów z ch na końcu wyrazu;
- zna zasadę pisania ch na końcu wyrazów i wyjątek: druh;
- poprawnie zapisuje liczebniki;
- wykorzystuje skakankę do gier i zabaw;
- czyta wiersz z odpowiednią intonacją;
- wypowiada się pełnymi zdaniami na podany temat;
- potrafi opisać krajobraz przedstawiony na zdjęciach;
- umie napisać zdanie o zajęciach dzieci w czasie wakacji;
- porównuje liczby – wstawia znak mniejszości, większości lub równości;
- umie dopasować zdjęcie do utworu muzycznego i zapisać tytuł tego utworu;
- śpiewa piosenkę;
- wie, z ilu części zbudowany jest utwór muzyczny;
- rozwiązuje krzyżówkę i rysuje hasło;
- śpiewa i gra w zespole;
- czyta ze zrozumieniem opowiadanie;
- udziela poprawnych odpowiedzi na zadane pytania;
- wzbogaca słownictwo związane z komputerem, potrafi wskazać i nazwać elementy komputera;
- potrafi rozwiązać diagram;
- wie, kiedy jest Dzień Ojca;
- potrafi złożyć i napisać życzenia;
- wykonuje w domu wspólnie z tatą papierowe rakiety (zgodnie z instrukcją);
- umie opisać plany spędzenia wakacji z tatą;
- wykonuje obliczenia pieniężne – zapisuje działanie i wynik;
- potrafi udzielić odpowiedzi na pytanie i zapisać ją;
- przestrzega ustalonych reguł w zabawie i współzawodnictwie;
- wyraziście i z odpowiednią intonacją czyta wiersz;
- poznaje zwyczaje ludowe związane z nocą świętojańską;
- potrafi dopasować datę do pierwszego dnia kolejnych pór roku;
- umie opisać charakterystyczne zmiany zachodzące latem w przyrodzie;
- umie napisać nazwy części rośliny;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

- układa zdania z rozsypanki wyrazowej;
- potrafi powiedzieć wiersz z pamięci;
- potrafi odczytać wskazania termometrów i zapisać temperaturę w stopniach;
- samodzielnie rozwiązuje zadania – dokonuje samokontroli;
- śpiewa słowa wiersza na melodię ludową;
- potrafi bezpiecznie bawić się na świeżym powietrzu;
- wypowiada się na temat bezpieczeństwa w czasie wakacyjnych zabaw;
- stara się zapamiętać wakacyjne rady naklejone na walizkę;
- ustala kolejność zdarzeń opisanych w opowiadaniu;
- podaje ciekawe pomysły na wakacje;
- opowiada chętnie o swoich wakacyjnych planach;
- umie starannie przepisać w odpowiedniej kolejności zdania opisujące wakacyjne zdarzenia;
- wskazuje na mapie Polski miejsce, w którym chciałby spędzić wakacje;
- wypowiada się na temat sposobu podróżowania;
- chętnie i starannie wykonuje prace plastyczne na podany temat;
- rozwiązuje zadania tekstowe – posługując się jednostkami wagi – kilogramem i dekagramem;
- sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 50 z przekroczeniem progu dziesiątkowego oraz mnoży i dzieli w zakresie 30;
- czyta ze zrozumieniem tekst opowiadania;
- potrafi ustalić kolejność zdarzeń;
- umie wypowiadać się pełnymi zdaniami, opowiadając o wymarzonych wakacjach;
- układa i pisze kilkuzdaniowe wypowiedzi;
- wie, jakie są zasady bezpiecznych zabaw;
- potrafi rozwiązywać zagadki i rozszyfrowywać hasło;
- zapisuje nazwy miesięcy oraz odpowiadające im arabskie i rzymskie liczby;
- rozwiązuje zadania tekstowe dotyczące dat;
- śpiewa melodię piosenki sylabami i improwizuje na instrumentach;
- śpiewa piosenkę o tematyce wakacyjnej;

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

	<ul style="list-style-type: none">■ dopasowuje słowa do rytmu piosenki;■ opowiada swoimi słowami treść piosenki;■ układa akompaniament i śpiewa piosenkę z akompaniamentem instrumentów perkusyjnych;■ potrafi przeprowadzić zabawę sportową;■ potrafi pozytywnie przyjąć ocenę N.;■ swobodnie wypowiada się na podany temat;■ wie, jakie są właściwe zachowania;■ umie dostrzec i w sposób pozytywny przekazać swoje obserwacje dotyczące kolegów z klasy;■ sprawnie mnoży i dzieli w zakresie 30;■ potrafi samodzielnie rozwiązać matematyczne łamigłówki i podać rozwiązania;■ bierze udział w zabawie integracyjnej;■ potrafi odpowiedzieć na pytania N. dotyczące bezpieczeństwa podczas zabaw wakacyjnych;■ wie, jak należy się zachować w sytuacjach trudnych i niebezpiecznych;■ zna reguły obowiązujące podczas wędrówek górskich i zasady korzystania z kąpielisk;■ podaje nazwy i zasady gry swoich ulubionych zabaw;■ zapisuje pary wyrazów do gry kształcącej pamięć i gra w nią z kolegami;■ przestrzega zasad i reguł obowiązujących w grach i zabawach zespołowych;■ starannie wykonuje torbę na zakupy z dostępnych materiałów;■ zapisuje nazwę swojego „skarbu” i opowiada o nim;■ potrafi policzyć odnalezione skarby i podać ich liczbę.
--	---

Wymagania edukacyjne

OCENA						TREŚCI
6	5	4	3	2	1	<p>Uczeń: Wymaga ciągłej pomocy ze strony nauczyciela w swoich działaniach i rozwiązywaniu zadań. Posiada duże braki w wiadomościach i umiejętnościach.</p> <p>Nie pracuje samodzielnie.</p> <ul style="list-style-type: none"> nie opanował treści podstawy programowej, - wykorzystuje wiadomości w praktyce z dużą pomocą, - ma trudności w posługiwaniu się mową spontaniczną, - pismo jest mało czytelne i kształtne, przy pisaniu popełnia liczne błędy ortograficzne, - nie podejmuje próby czytania, ma kłopoty ze zrozumieniem wysłuchanego tekstu, - wymaga wielu powtórzeń i pomocy nauczyciela w zakresie wszystkich czynności matematycznych. - uczeń nie orientuje się w najbliższym środowisku, - nie podejmuje jakichkolwiek działań plastycznych, - niechętnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne - nie posługuje się samodzielnie komputerem. <p>Uczeń: Uczeń ma problemy z opanowaniem podstaw programowych, nie zawsze potrafi zastosować poznane wiadomości i umiejętności w praktyce, wymaga pomocy nauczyciela.</p> <ul style="list-style-type: none"> częściowo opanował podstawowy materiał nauczania, - wykorzystuje wiadomości w praktyce z pomocą, - ma trudności w posługiwaniu się mową spontaniczną, - pismo jest mało czytelne i kształtne, przy pisaniu popełnia liczne błędy ortograficzne, - podejmuje próby czytania, ma kłopoty ze zrozumieniem przeczytanego tekstu, - wykonuje działania w poznanym zakresie na konkretach, z pomocą, rozwiązuje proste zadania tekstowe z pomocą, - nie zawsze orientuje się w otaczającym go środowisku, - prace plastyczne i techniczne wykonuje z trudnościami, - niechętnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne, - ma trudności w posługiwaniu się komputerem. <p>Uczeń: Uczeń popełnia nieliczne błędy, wymaga czasami pomocy nauczyciela, posiada wiedzę w zakresie założeń programowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> Uczeń: - w większości opanował materiał z podstawy programowej, - czasami samodzielnie wykorzystuje wiadomości w praktyce, - poprawnie posługuje się językiem w mowie kontrolowanej, - przy pisaniu popełnia błędy ortograficzne, - czyta poprawnie tekst wyuczony i rozumie jego treść, - wolno i nie zawsze poprawnie liczy i rozwiązuje proste zadania tekstowe, - ma trudności z orientacją w środowisku, - prace plastyczne i techniczne są mało twórcze i estetycznie wykonane, - podejmuje próby wykonywania ćwiczeń gimnastycznych, - stara się posługiwać komputerem w niewielkim zakresie. <p>Uczeń: Uczeń stosując zdobyte wiadomości, samodzielnie rozwiązuje zadania o średnim stopniu trudności, a trudniejsze z pomocą nauczyciela.</p> <ul style="list-style-type: none"> opanował materiał z podstawy programowej w stopniu podstawowym, - stara się wykorzystać wiadomości w praktyce, - posługuje się poprawnym językiem, przy usterkach stylistycznych, - pisze pismem mało kształtnym, popełnia nieliczne błędy ortograficzne, - czyta wolno, ale poprawnie i rozumie czytany tekst, - poprawnie posługuje się techniką rachunkową, - poprawnie rozwiązuje zadania tekstowe, - czasami orientuje się w otaczającym go środowisku, - wykonuje prace techniczne i plastyczne, - stara się poprawnie wykonywać ćwiczenia gimnastyczne, - dobrze posługuje się komputerem w podstawowym zakresie. <p>Uczeń: Uczeń nabywa niezbędną wiedzę i umiejętności w zakresie założeń programowych o podwyższonym stopniu trudności danej klasy i potrafi je w pełni stosować w sytuacjach typowych i nietypowych.</p> <ul style="list-style-type: none"> wyczerpująco opanował materiał z podstawy programowej, - umiejętnie wykorzystuje wiadomości w praktyce, - posługuje się poprawnie językiem, - poprawnie odwzorowuje i pisze litery i cyfry, - opanował technikę czytania i rozumie czytany tekst, - posługuje się techniką rachunkową, - samodzielnie rozwiązuje zadania tekstowe o różnym stopniu trudności, - zawsze orientuje się w otaczającym go środowisku, - twórczo i estetycznie wykonuje prace plastyczne i techniczne, - sprawnie i z zaangażowaniem wykonuje ćwiczenia gimnastyczne, - biegle posługuje się komputerem w podstawowym zakresie. <p>Uczeń: Uczeń biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami.</p> <ul style="list-style-type: none"> .posiada pełny zakres wiedzy i umiejętności określone w podstawie programowej, - bez problemu wykorzystuje wiedzę w praktyce, - wypowiada się poprawną polszczyzną, - samodzielnie formułuje swoje wypowiedzi w piśmie, stosuje zasady ortografii i interpunkcji, - czyta samodzielnie teksty i literaturę dziecięcą, - sprawnie wykonuje obliczenia matematyczne, - rozwiązuje złożone zadania

Wymagania edukacyjne, edukacja wczesnoszkolna, program Gra w kolory. Klasa 2

tekstowe, - posiada wiedzę przyrodniczą wynikającą z indywidualnych zainteresowań, - wykazuje szczególne uzdolnienia plastyczne, - osiąga bardzo dobre wyniki sportowe, wykazuje wysoki poziom z zakresu umiejętności gimnastycznych i gier sportowych, - samodzielnie i umiejętnie posługuje się programami komputerowymi grami edukacyjnymi.