

Gra w kolory. Rozkład treści nauczania, klasa 1 semestr 1 Hanna Balcerak

Krag	Temat dnia		Środki dydaktyczne	Przewidywane osiągnięcia uczniów: wiadomości, umiejętności, efekty wychowawcze	Treści nauczania zgodne z podstawą programową	Uwagi
I. MOJA KLASA, MOJA SZKOŁA	1. Poznajmy się	Wzajemne zapoznanie się uczniów i N. Stworzenie przyjaznej i serdecznej atmosfery w grupie. Zabawy integrujące grupę: „Niech wstanie ten, kto...”, „Studnia”, „Iskierka”, „Poznaj moje imię”. <u>Tworzenie wizytówek w formie kwiatka – rysowanie swoich ulubionych przedmiotów.</u> Układanie klasowego bukietu z wizytówek uczniów. Poznanie i utrwalanie imion. Swobodne wypowiedzi na temat pierwszego dnia w szkole na podstawie własnych przeżyć i ilustracji w podręczniku. Zapoznanie z piosenką <i>Gra w kolory</i>. Kształtowanie orientacji w schemacie własnego ciała. Omówienie zasad bezpieczeństwa w drodze do szkoły – zapoznanie z podstawowymi znakami drogowymi. Rozmowa z uczniami o tym, jaki powinien być dobry kolega. Usprawnianie ręki poprzez ćwiczenia graficzne. Zabawy i gry organizacyjne.	P.1, s. 3, M.1, s. 3, Ćw.1, s. 3–5, scenariusz 1, wycięte kwiaty z kolorowego papieru z imionami dzieci, papierowy wazon, zielone i czerwone kółko, trzy balony, trzy kolorowe koperty, piłeczka, kapelusz, chusta Klanzy lub duży materiał, patyczki, karteczki z narysowanymi kropkami. DOW – CD1.	Uczeń: ■ nawiązuje kontakty z rówieśnikami i N; ■ przestrzega reguł zabaw; ■ umie przedstawić w formie rysunku swoje upodobania, zainteresowania; ■ próbuje zapamiętać imiona swoich kolegów i koleżanek; ■ próbuje przeczytać imiona; ■ próbuje wypowiadać się pełnymi zdaniami; ■ orientuje się w budowie własnego ciała; ■ wie, jaki powinien być dobry kolega; ■ ilustruje wybrany fragment piosenki; ■ potrafi dokończyć podany wzór graficzny; ■ sprawnie reaguje na ustalone znaki i sygnały.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1 muzyczna 1.2, 2.3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.1, 2.1 techniczna 1.4 Wychowanie fizyczne 3.1, 3.2, 3.3	Realizacja w ciągu dwóch dni.

2. Nasza klasa	Powitanie zabawą „Iskierka”. Ćwiczenia rytmiczne i emisyjne. Swobodne wypowiedzi uczniów na temat wyglądu klasy lekcyjnej. Używanie zwrotów określających stosunki przestrzenne: na, za, pod, nad, przed, obok, między. Ćwiczenia ruchowe rozwijające orientację w schemacie własnego ciała. Dekorowanie klasy roślinami doniczkowymi przyniesionymi przez uczniów. Zapoznanie uczniów z czynnikami warunkującymi prawidłowy wzrost roślin. Pielęgnacja roślin doniczkowych. Układanie zdań o obowiązkach dyżurnych. Wyróżnianie wyrazów w zdaniu i sylab w wyrazach. Pokazywanie czynności za pomocą ruchu. Słuchanie fragmentów książki M. Kownackiej <i>Plastusiowy pamiętnik</i>. Udzielanie odpowiedzi na pytania dotyczące treści tekstu. Zabawy przy muzyce. Omówienie wyposażenia piórnika. <u>Lepienie Plastusia z plasteliny</u>. Ustawienia i pozycje wyjściowe do gier i zabaw.	P.1, s. 4–6, M.1, s. 4, Ćw.1, s. 6, 7, scenariusz 2, książka M. Kownackiej <i>Plastusiowy pamiętnik</i>, rośliny doniczkowe, ilustracje przedstawiające ziemię, konewkę, słońce i termometr, kartki w czterech kolorach (żółtym, czerwonym, niebieskim, zielonym), piórnik z pełnym wyposażeniem, samoprzylepne serduszka, piłeczka lub gumka, kartki, kredki. DOW – CD1.	Uczeń: ■ potrafi określić położenie przedmiotu, używając określeń: na, za, pod, nad, przed, obok, między; ■ wie, jakie warunki potrzebne są do rozwoju roślin; ■ potrafi podzielić wyraz na sylaby; ■ wyróżnia wyrazy w zdaniu; ■ zna obowiązki dyżurnego; ■ umie przedstawić czynność za pomocą ruchu; ■ potrafi i słuchać w skupieniu tekstu czytanego przez N; ■ umie udzielić odpowiedzi na postawione pytania; ■ potrafi i ulepić postać z plasteliny; ■ potrafi i wyklaskać puls muzyczny piosenki; ■ wie, jak powinien być wyposażony piórnik ucznia; ■ rozumie potrzebę szanowania przyborów szkolnych; ■ poznaje podstawowe formy porządkowe i pozycje wyjściowe do ćwiczeń gimnastycznych, gier i zabaw.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 2.4, 3.3, 2.1, 5.1 muzyczna 1.2, 1.3, 2.1, 2.3 plastyczna 1.1, 1.2 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 1.1, 2.1 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 3.1, 3.2, 3.3	
----------------	---	--	--	---	--

	3. W naszej szkole Budowanie więzi między uczniami poprzez zabawę „Dla każdego coś miłego”. Omówienie piosenki <i>Wyciszanka</i>. Zapoznanie uczniów z budynkiem szkolnym. Porównanie szkół z ilustracji i piosenki do swojej szkoły. Nazywanie zawodów ludzi pracujących w szkole. Rozpoznawanie przedmiotów za pomocą dotyku. Doskonalenie orientacji w schemacie własnego ciała. Używanie określeń: wewnątrz, na zewnątrz, w górę, w dół, prawa, lewa. Ćwiczenia związane z analizą i syntezą słuchowo-wzrokową wyrazów. Wykonanie ćwiczenia graficznego. <u>Odrysowywanie swoich dłoni.</u> Prawidłowa pozycja ucznia podczas pracy i właściwe oświetlenie. Ćwiczenia gimnastyczne z woreczkami. Zapoznanie z pracownią i jej regulaminem. Poznanie składników zestawu komputerowego, pulpitu, bezpiecznego włączania i wyłączania komputera.	P.1, s. 7–9, M.1, s. 5, Ćw.1, s. 8, 9, wiersz <i>Tornister pelen uśmiechów</i> W. Chotomska, scenariusz 3, serduszka z imionami dzieci, pudełko z przedmiotami związanymi ze szkolnymi pomieszczeniami (dziurkacz, łyżka wazowa, woreczek gimnastyczny, plaster itp.), patyczki, kamyki, piórka, listki, klej, nożyczki, regulamin obrazkowy. DOW – CD1. WWW – KP nr 1.	Uczeń: ■ bawi się zgodnie, współpracując w grupie; ■ poznaje sygnał muzyczny; ■ swobodnie wypowiada się kilkoma zdaniami na temat spędzania wolnego czasu podczas wakacji; ■ potrafi i głoskować, sylabizować wyrazy; ■ naśladuje dźwięki związane z daną emocją; ■ odgrywa scenki na określony temat; ■ praktycznie używa pojęć określających położenie przedmiotów w przestrzeni; ■ precyzyjnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne; ■ starannie wykonuje pracę plastyczną; ■ wie, jak należy zachować się w pracowni komputerowej i jak bezpiecznie korzystać z komputera; ■ wie, co to jest komputer, monitor, myszka, klawiatura; ■ potrafi włączyć i prawidłowo wyłączyć komputer; ■ zna wygląd pulpitu; ■ otwiera i zamyka programy	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.4 muzyczna 1.2, 2.3 społeczna 1.1, 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.1, 2.1 informatyczna techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	---	--	--	--	--

II. WAKACYJNE WSPOMNIENIA	4. Wakacyjne przygody	Rysowanie wakacyjnych wizytówek na szablonach lokomotywy. Zabawy integracyjne z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych wizytówek: „Ciuchcia”, „Kto był tam, gdzie ja?”. Swobodne wypowiedzi dzieci na temat wakacyjnych przeżyć. Doskonalenie słuchu fonemowego. Logiczne wypowiedzianie się na temat ilustracji. Ćwiczenia ortofoniczne z kostką uczuć. Scenki dramatyczne w grupach. Wprowadzenie liter a, A . Ćwiczenia w kształtnym pisaniu. Określanie położenia przedmiotów w przestrzeni. Zabawa pobudzająco-hamująca „Pociągi”.	P.1, s. 10, 11, Ćw.1, s.10, M.1, s. 6, scenariusz 4, szablony lokomotywek, „kostka uczuć”, kserokopia regulaminu. DOW – CD2.	Uczeń: ■ bawi się zgodnie, współpracując w grupie; ■ swobodnie wypowiada się kilkoma zdaniami na temat spędzania wolnego czasu podczas wakacji; ■ potrafi i głośkować, sylabizować wyrazy; ■ naśladuje dźwięki związane z daną emocją; ■ odgrywa scenki na określony temat; ■ rozpoznaje i pisze litery a, A ; ■ praktycznie używa pojęć określających położenie przedmiotów w przestrzeni; ■ reaguje ruchem na przerwy muzyczne; ■ starannie wykonuje pracę plastyczną.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 1.3, 2.3 plastyczna 2.1 społeczna 1.3 matematyczna 1.1, 2.1 informatyczna	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
I	1	45 min	35 min	25 min	10 min	–	20 min	–	–
	2	45 min	45 min	20 min	5 min	15 min	–	45 min	–
	3	45 min	35 min	25 min	15 min	15 min	15 min	45 min	–
	4	45 min	35 min	10 min	10 min	–	10 min	45 min	10 min
	5	45 min	30 min	10 min	5 min	15 min	–	–	35 min

II. WAKACYJNE WSPOMNIENIA	5. Skarby z wakacji	Słuchanie wiersza czytanego przez N. Rozwiązywanie zagadki za pomocą pytań zamkniętych. Zabawy integracyjne z piłką. Oglądanie pamiątek i zdjęć z wakacji; segregowanie ich według różnych kryteriów. Zachęcanie dzieci do utrzymywania porządku w swoich zbiorach. Nazywanie i ustalanie kierunków na kartce. Ćwiczenie słuchu fonemowego. Szukanie rymujących się wyrazów. Układanie zdań do historyjki obrazkowej. Wymyślanie jej dalszego końca. Utrwalenie obrazu graficznego głoski a, A. <u>Wykonanie kompozycji przestrzennej – wakacyjnej zawieszki.</u> Improwizacje ruchowe.	P.1, s. 12, 13, Ćw.1, s. 11, 12, M.1, s. 7, scenariusz 5, wiersz Z wakacji J. Jałowiec, pamiątki i zdjęcia z wakacji, kolorowe pudełko z dmuchaną piłką plażową, półka lub ławka przeznaczone na ekspozycję pamiątek, nożyczki, obrazki demonstracyjne, rozwidlone gałązki, szyszki, muszelki, kamienie, sznurek. DOW – CD1. WWW – KP nr 2.	Uczeń: ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N; ■ zadaje pytania zamknięte w celu rozwiązania zagadki; ■ bawi się zgodnie, współpracując w grupie; ■ spontanicznie klasyfikuje przedmioty; ■ tworzy zbiory według określonych kryteriów; ■ rozumie potrzebę utrzymania porządku w swoich zbiorach; ■ nazywa kierunki na kartce papieru, np. lewy górny róg itp.; ■ wskazuje obrazki, których nazwy rymują się; ■ opowiada historyjkę obrazkową, posługując się pełnymi zdaniami; ■ dostrzega związki przyczynowo-skutkowe; ■ twórczo wymyśla dalszy ciąg historyjki; ■ starannie wykonuje kompozycję przestrzenną; ■ określa i wyraża ruchem charakter polki.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.3, 3.5, 4.1 muzyczna 1.2, 1.6, 2.3, 3.7 plastyczna 2.1, 2.3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.1, 2.1, 6.2 techniczna 1.1, 1.2, 1.4	
---------------------------	---------------------	--	--	--	--	--

6. Wakacyjny album	Zabawa przy piosence <i>Kolorowy taniec-połamaniec</i>. <u>Oglądanie koła barw – rozróżnianie barw ciepłych i zimnych.</u> Dzielenie nazw kolorów na sylaby. Wyjaśnienie symboliki barw na fizycznej mapie Polski. <u>Wypełnianie konturów mapy Polski plasteliną, zgodnie z obowiązującą kolorystyką.</u> Układanie puzzli przedstawiających mapę Polski. Ustalanie stałego następstwa dni i nocy. Kolorowe wyścigi – ćwiczenia na torze przeszkód.	P.1, s. 14, 15, Ćw. 1, s. 13, M.1, s. 8, CD z piosenką <i>Kolorowy taniec-połamaniec</i>, scenariusz 6, fizyczna mapa Polski, widokówki z Polski, plastelina, niebieska włóczka, szarfy w czterech kolorach (czerwonym, niebieskim, zielonym i żółtym), dwie obręcze gimnastyczne, żółte i niebieskie kartoniki, puzzle „Mapa Polski”. DOW – Wyprawka – karta 29. WWW – KP nr 3.	Uczeń: ■ bawi się zgodnie przy muzyce; ■ nazywa kolory na kole barw; ■ wskazuje kolory ciepłe i zimne; ■ rozpoznaje mapę Polski i rozumie znaczenie kolorów na niej zastosowanych; ■ umieszcza widokówki i zdjęcia na mapie Polski w odpowiednich miejscach; ■ uzupełnia kontury mapy Polski odpowiednimi kolorami plasteliny; ■ układa obrazek z elementów; ■ dostrzega regularności w układanych szlaczkach i rytmicznych ćwiczeniach ruchowych; ■ rozumie stałe następstwo dni i nocy; ■ precyzyjnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne; ■ współpracuje w grupie; ■ przestrzega zasad współzawodnictwa.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.5, 2.1, 2.2 plastyczna 1.1 społeczna 2.2 matematyczna 6.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3	
--------------------	--	--	---	---	--

III. NAJBLIŻSI I KOCHANI	7. Rodzinne fotografie	Słuchanie czytanego przez N. wiersza o fotografowaniu. Wypowiedzi dzieci o fotografowaniu i zdjęciach oraz o osobach na nich przedstawionych. Zabawa dramowa „Jestem fotografem”. Wklejanie postaci brakujących na zdjęciach. <u>Praca plastyczna „Zdjęcie mojej klasy”</u>. Zabawa rytmiczna „Zgodna rodzina”. Rozpoznawanie i nazywanie pór roku, wyszukiwanie roślin charakterystycznych dla każdej z nich. Rysowanie szlaczków literopodobnych. Zabawy i ćwiczenia z przyborami nietypowymi.	P.1, s.16, 17, Ćw.1, s. 14, M.1, s. 9, scenariusz 7, zdjęcia i albumy rodzinne, kredki. DOW – CD1.	Uczeń: ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami, opisując przyniesione zdjęcia i albumy; ■ umie powiedzieć na czym polega praca fotografa; ■ bierze udział w zabawach dramowych i rytmicznych; ■ powtarza rytmy złożone z ćwierćnut i ósemek; ■ nazywa pory roku i podaje cechy charakterystyczne dla każdej z nich; ■ wskazuje i nazywa rośliny związane z porami roku; ■ rysuje szlaczki literopodobne; ■ starannie wykonuje pracę plastyczną; ■ potrafi i szybko reagować na bodźce słuchowe.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.3, 1.5, 2.1, 2.2 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2.1 społeczna 1.2, 2.3 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 6.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 3.1, 3.2, 3.3	
---------------------------------	-------------------------------	---	---	---	---	--

8. Mama najlepsza na kłopoty	Słuchanie piosenki <i>Miłość matczyna</i>. Wypowiedzi dzieci opisujące mamę, ukierunkowane pytaniami N. Zabawa w kalambury. Porządkowanie i ustalanie kolejności wydarzeń w historyjce obrazkowej. Wprowadzenie małej i wielkiej litery m, M. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter m, M. Głoskowanie nazw przedmiotów zamieszczonych na ilustracji. Zabawa ruchowa „Przyjdź do mnie jako...” <u>Rysowanie portretu mamy</u>. Pisanie zdań z wprowadzoną literą. Rysowanie szlaczków. Ćwiczenia i zabawy z piłką. Porównywanie ilości plasteliny wykorzystanej do ulepienia różnych kształtów. Lepienie ośmiornicy według kolejności pokazanej na zdjęciach.	P.1, s. 18, 19, M.1, s. 10, Ćw.1, s. 15, 16, scenariusz 8, zdjęcia mamy przyniesione przez uczniów, kartka z bloku rysunkowego, pastele lub kredki świecowe, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter. DOW – CD2.	Uczeń: ■ słucha ze zrozumieniem tekstu piosenki; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami, opisując ustnie swoją mamę; ■ umie za pomocą gestów i mimiki twarzy przedstawić charakterystykę zawodu wykonywanego przez mamę; ■ porządkuje i ustala kolejność rysunków w historyjce obrazkowej; ■ rozpoznaje w tekście drukowaną literę m; ■ kształtnie pisze literę m; ■ głoskuje nazwy przedmiotów; ■ bierze udział w zabawie ruchowej, wymyśla i wykonuje polecenia innych; ■ starannie wykonuje pracę plastyczną; ■ potrafi rzucać i chwycić piłkę.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 1.7, 2.3 plastyczna 2.1 społeczna 1.5 matematyczna 1.1, 2.1 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
------------------------------	--	--	--	---	--

9. Mamy z różnych stron świata	Słuchanie i rozmowa na temat piosenki <i>Miłość matczyna</i>. Ćwiczenia emisyjne z wykorzystaniem melodii piosenki. Wypowiedzi dzieci dotyczące mam przedstawionych na zdjęciach. Zabawa „Stonoga”. Ćwiczenia w określaniu stronności ciała. Kolorowanie ukrytego rysunku. Zabawa „Masowanie”. <u>Wykonanie pracy plastycznej „Zabawa z mamą”.</u>	P.1, s. 20, 21, M.1, s. 11, Ćw.1, s. 17, scenariusz 9, kartka z bloku rysunkowego, kredki ołówkowe. DOW – CD2. WWW – KP nr 4.	Uczeń: ■ słucha ze zrozumieniem tekstu piosenki i określa jej nastrój; ■ śpiewa melodię piosenki na sylabach ma i am; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami, opisując mamy przedstawione na zdjęciach; ■ współpracuje w grupie, biorąc udział w zabawie ruchowej; ■ zna i potrafi wskazać strony ciała; ■ określa położenie przedmiotów, posługując się wyrażeniami: „W prawej ręce, na lewej stopie, po prawej stronie, z lewej strony itp.”; ■ rozpoznaje drukowane litery m i a; ■ bierze udział w zabawie „Masowanie”; ■ starannie wykonuje pracę plastyczną; ■ pisze litery po śladzie; ■ wie, że zdanie rozpoczynamy wielką literą i kończymy kropką.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1 muzyczna 2.1 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.1, 2.1 informatyczna	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
II	1	45 min	35 min	10 min	20 min	10 min	25 min	–	–
	2	45 min	35 min	30 min	–	10 min	20 min	45 min	–
	3	45 min	35 min	30 min	10 min	15 min	–	45 min	–
	4	45 min	40 min	10 min	5 min	10 min	–	45 min	–
	5	45 min	35 min	10 min	10 min	–	–	–	45 min

III. NAJBLIŻSI KOCHANI	10. Niezastąpiony tata	Swobodne wypowiedzi dzieci o zawodach wykonywanych przez mężczyzn. Zabawa w kalambury. Wprowadzenie małej i wielkiej litery t, T. Pisanie sylab i wyrazów z literą t. Ćwiczenia rytmiczne, budowa piosenki i układanie schematu z figur geometrycznych. Słuchanie wiersza H. Niewiadomskiej Marzenia. Zabawa ruchowa do piosenki <i>Wyciszanka</i>. Czytanie tekstu z wprowadzaną literą t. Wyszukiwanie litery t. Określanie położenia przedmiotów w klasie, używanie zwrotów: za, między, w, pod. <u>Rysowanie ulubionych czynności taty.</u> Wskazywanie par wyrazów rymujących się ze sobą.	P.1, s. 22–24, M.1, s. 12, Ćw.1, s. 18, 19, scenariusz 10, zdjęcia taty przyniesione przez uczniów, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter, figury geometryczne, kartka z bloku, pastele lub kredki świecowe. DOW – CD1.	Uczeń: ■ swobodnie wypowiada się na temat taty; ■ pokazuje ruchem zawód wykonywany przez tatę; ■ rozpoznaje w tekście drukowaną literę t; ■ kształtnie pisze poznane litery; ■ łączy sylaby w wyrazy, głoskuje je oraz zapisuje; ■ potrafi i ułożyć schemat piosenki z figur geometrycznych; ■ bierze udział w zabawach rytmicznych i ruchowych; ■ potrafi określić położenie przedmiotów w przestrzeni, posługuje się zwrotami: za, między, pod, w; ■ starannie wykonuje pracę plastyczną; ■ słucha uważnie treści wiersza; ■ potrafi opowiedzieć o swoich marzeniach i zabrać głos we wspólnych rozważaniach na temat marzeń.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.4, 1.5, 2.1, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2.1 społeczna 1.5 matematyczna 1.1, 2.1	
------------------------	------------------------	--	--	--	---	--

IV. MOJA RODZINA	11. Moi rodzice Czytanie wiersza E. Skarżyńskiej <i>Zdjęcie</i>. Wypowiedzi dzieci dotyczące treści wiersza i ilustracji. Rysowanie portretu rodziców. Zabawa w pytania. Utrwalenie liter: m, M, t, T – czytanie tekstu <i>Moi rodzice</i>. Zdanie pytające – ćwiczenia w rozpoznawaniu zdań pytających, nauka pisania znaku zapytania. Swobodne wypowiedzi dzieci dotyczące sposobów spędzania wolnego czasu przez rodziców. Zabawa „Jedziemy na wycieczkę”. Ustalanie równoliczności – łączenie w pary i przeliczanie przedmiotów. Układanie puzzli. Utrwalenie piosenki <i>Wyciszanka</i>. Łączenie biegu i skoku w zabawach na torze przeszkód.	P.1, s. 26–29, M.1, s. 13, Ćw.1, s. 20, 21 scenariusz 11, kredki, plecak. DOW – CD1. WWW – KP nr 5.	Uczeń: ■ uważnie słucha treści wiersza i potrafi swobodnie wypowiadać się na jego temat, odpowiadając na pytania N; ■ rysuje portret rodziców; ■ potrafi zadać pytania koleżance/koledze i zapamiętać odpowiedzi; ■ samodzielnie czyta tekst składający się z poznanych liter; ■ rozpoznaje w tekście zdania pytające i potrafi napisać znak zapytania; ■ układa puzzle; ■ łączy w pary i przelicza przedmioty; ■ śpiewa piosenkę; ■ rozwija szybkość, skoczność i zwinność.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 3.2, 4.1, 5.2 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2.1 społeczna 1.5 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3	
------------------	--	---	---	---	--

	12. Dobrze mieć brata Czytanie fragmentu wiersza W. Melzackiego <i>Brat</i>. Swobodne wypowiedzi dzieci o treści wiersza, ukierunkowane pytaniami N. Zabawy ruchowe: „Drzewo i miś”, „Tańczące pary”. Wyszukiwanie rysunków, w których nazwie występuje głoska o. Głoskowanie i mówienie sylabami wyrazów. Wprowadzenie małej i wielkiej litery o, O na podstawie wyrazów oko, Olek. Pisanie sylab: to, om, ot, mo. Czytanie tekstu zawierającego wprowadzaną literę. Nazywanie i wskazywanie części ciała. Klasyfikowanie przedmiotów według ich cech i przeznaczenia. Zabawy i gry porządkowe. Układanie i zapisanie wyrazów z podanych liter.	P.1, s. 30–33, M.1, s. 14, Ćw.1, s. 22, scenariusz 12, tamburyno, kredki, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter. WWW – KP nr 6.	Uczeń: ■ udziela odpowiedzi na pytania N związane z treścią wysłuchanego wiersza; ■ swobodnie wypowiada się o swoim rodzeństwie; ■ wyodrębnia w tekście oraz starannie pisze literę o; ■ czyta ze zrozumieniem tekst z wprowadzoną literą; ■ bierze udział w zabawach ruchowych; ■ wyszukuje, głoskuje i mówi sylabami wyrazy z głoską o; ■ zna i nazywa części ciała; ■ klasyfikuje przedmioty według podanych kategorii; ■ pisze sylaby z poznaną literą; ■ sprawnie reaguje na ustalone znaki i sygnały; ■ układa i zapisuje wyrazy z poznanymi literami.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 społeczna 1.1, 1.3, 1.4 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	--	---	---	--	--

	13. Zabawy z rodzeństwem Wymyślanie, układanie i prezentowanie bajki, w której spotykają się różne postaci. Omówienie budowy piosenki <i>Stańmy w kole</i>. Zabawa integracyjna do piosenki. Słuchanie tekstu czytanego przez N. <i>Opowiadanie o Ani</i>. Wypowiedzi dzieci dotyczące wysłuchanego opowiadania, ukierunkowane pytaniami N. Zabawa „Idą słonie”. Wyodrębnianie zbiorów. <u>Wykonanie papierowego pieska techniką origami</u>. Czytanie ze zrozumieniem – łączenie rysunków z odpowiednimi zdaniami. Przepisywanie zdań zawierających wprowadzone litery. Gry i zabawy ruchowe z piłką.	P.1, s. 34, 35, M.1, s. 15, Ćw.1, s. 23, scenariusz 13, lizaki lub cukierki dla każdego ucznia, nożyczki, klej, <i>Opowiadanie o Ani</i> D. Brett, kredki lub flamastry, kartka z bloku rysunkowego białego lub kolorowego. DOW – CD1. WWW – KP nr 7.	Uczeń: ■ wyrażnie i ze zrozumieniem wypowiada swoją kwestię lub przedstawia ją za pomocą ruchu i mimiki; ■ uważnie słucha czytanego opowiadania; ■ odpowiada pełnymi zdaniami na pytania N, podaje swoje pomysły na rozwiązanie konfliktów między rodzeństwem; ■ bierze udział w zabawach integracyjnych; ■ wie, jak zbudowana jest piosenka i potrafi wskazać jej części; ■ potrafi i porównać liczebność zbiorów i połączyć elementy linią; ■ wyodrębnia zbiory i zakreśla pętlą elementy różnych zbiorów; ■ przelicza zawartość zbiorów; ■ wykonuje pracę plastyczną zgodnie z poleceniami N; ■ czyta ze zrozumieniem zdania na KP i łączy je z odpowiednimi rysunkami; ■ starannie przepisuje zdania z poznanymi literami; ■ doskonalili chwyt i podania piłki w parach.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.2, 2.4, 2.7, 2.8, 3.5 muzyczna 1.2, 2.3 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 społeczna 1.1, 1.2, 1.4 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	---	--	--	--	--

	14. Niezwykła siostra	Wprowadzenie małej i wielkiej litery e, E, na podstawie wyrazów ekran, Ela. Pisanie sylab et, me oraz wyrazów i zdań zawierających wprowadzaną literę. Zabawa integracyjna i nauka piosenki <i>Stańmy w kole</i>. Klasyfikowanie przedmiotów według ich cech i przeznaczenia. Czytanie tekstu <i>Niezwykła siostra</i>. Omówienie informacji, jakie powinny się znaleźć na plakacie zapraszającym na zawody. Zdanie wykrzyknikowe. Wypowiadanie zdań oznajmujących, rozkazujących i pytających – zabawa „Zostań aktorem”.	P.1, s. 36–38, M.1, s. 16, Ćw.1, s. 24, 25, scenariusz 14, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter, kredki, kartka z bloku rysunkowego, cekiny, guziki, kolorowe skrawki tkanin, koraliki, wstążeczki, klej.	Uczeń: ■ wypowiada się na temat ilustracji zamieszczonej w podręczniku, odszukuje i nazywa rysunki, w nazwie których słyszy głoskę e; ■ czyta oraz pisze sylaby i wyrazy zawierające literę e; ■ bierze udział w zabawie integracyjnej; ■ śpiewa poznaną piosenkę; ■ wyodrębnia przedmioty należące do jednego zbioru; ■ samodzielnie czyta tekst z wprowadzoną literą; ■ zna i rozpoznaje w tekście wykrzyknik i potrafi go napisać; ■ odróżnia zdania oznajmujące, rozkazujące i pytające, potrafi użyć ich w wypowiedzi; ■ wie, jakie informacje powinny się znaleźć na plakacie zapraszającym na zawody; ■ wie, co oznacza zwrot fair play i potrafi podać przykład sytuacji, która go zilustruje; ■ potrafi sklasyfikować przedmioty ze względu na ich przeznaczenie.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.2, 5.2, 5.7 muzyczna 1.2, 2.3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 informatyczna	
--	-----------------------	---	--	---	---	--

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
III	1	45 min	30 min	20 min	10 min	25 min	–	–	–
	2	45 min	45 min	10 min	5 min	20 min	–	45 min	–
	3	45 min	35 min	25 min	–	–	10 min	45 min	–
	4	45 min	40 min	20 min	20 min	–	20 min	45 min	–
	5	45 min	30 min	15 min	10 min	–	15 min	–	45 min

V. IV. MOJA RODZINA	15. Szalona rodzinka Czytanie tekstu <i>Szalona rodzinka</i>. Swobodne wypowiedzi dzieci na temat ilustracji dotyczącej spędzania wolnego czasu. Nazywanie czynności wykonywanych przez poszczególnych członków rodziny. Zdania pytające, oznajmujące i wykrzyknikowe – ćwiczenia. Przedstawianie ruchem, gestem i mimiką sposobów spędzania wolnego czasu. Ćwiczenia w określaniu położenia przedmiotów w przestrzeni i ich wielkości. <u>Układanie i wykonanie akompaniamentu do piosenki <i>Mały marsz</i>.</u> <u>Praca plastyczna „Jak spędzam wolny czas z moją rodziną”.</u> Głoskowanie i mówienie sylabami nazw rysunków z KP	P.1, s. 39, 40, M.1, s. 17, Ćw.1, s. 26, scenariusz 15, kredki, karton z bloku rysunkowego, instrumenty perkusyjne. WWW – KP nr 8, Muzyczna KP nr 1.	Uczeń: ■ czyta ze zrozumieniem tekst o rodzinie i nazywa czynności wykonywane przez członków rodziny; ■ umie rozpoznać zdanie pytające, wykrzyknikowe, oznajmujące i zakończyć je odpowiednim znakiem; ■ przedstawia za pomocą ruchu i gestów sposoby spędzania wolnego czasu; ■ potrafi określić położenie przedmiotów w przestrzeni, posługując się zwrotami: wyższy, niższy, bliżej, dalej; ■ układa akompaniament do piosenki <i>Mały marsz</i>; ■ starannie wykonuje pracę plastyczną przedstawiającą jego rodzinę i wypowiada się na temat prac swoich kolegów; ■ bezbłędnie głoskuje oraz mówi sylabami nazwy przedmiotów, osób czy roślin przedstawionych na rysunkach.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 4.6, 4.7 plastyczna 2 społeczna 1.1 matematyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.4	
---------------------	--	---	---	--	--

V. KOLORY I DARY JESIENI	16. W sadzie i ogrodzie	Poznanie nazw owoców i warzyw. Udzielanie odpowiedzi na zagadki czytane przez N. Ćwiczenia w czytaniu ze zrozumieniem. Określanie różnic między sadem a ogrodem. <u>Rysowanie wizytówek owocowo-warzywnych.</u> Przepisywanie zdań pod odpowiednimi rysunkami. Porządkowanie przedmiotów według wielkości. Ćwiczenia w rozpoznawaniu liter: a, e, o, m, t. Łączenie biegu, czworakowania i chodu przez niską przeszkodę. Swobodne wypowiedzi na temat korzyści płynących z jedzenia owoców i warzyw.	P.1, s. 41, 42, M.1, s. 18, Ćw.1, s. 27, scenariusz 16, kosz z różnymi warzywami i owocami, pudełko, szarfa do zawiązania oczu, karteczki z imionami dzieci, ilustracje przedstawiające sad i ogród.	Uczeń: ■ potrafi nazwać owoce i warzywa przyniesione do klasy; ■ podaje odpowiedzi na czytane przez N zagadki; ■ rozumie znaczenie słów sad i ogród, potrafi powiedzieć, czym się różnią te miejsca; ■ czyta ze zrozumieniem zdania i potrafi połączyć je z odpowiednimi rysunkami; ■ starannie zapisuje zdania; ■ potrafi uporządkować przedmioty od najmniejszego do największego i odwrotnie; ■ umie przyporządkować nazwy warzyw lub owoców każdej literze swojego imienia i narysować wizytówkę; ■ rozpoznaje poznane litery i koloruje ukryty obrazek; ■ potrafi łączyć różne formy ruchu. ■ wie, dlaczego jedzenie owoców i warzyw jest dla niego ważne.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 przyrodnicza 2.2 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 plastyczna 2 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 3.3	
--------------------------	-------------------------	--	---	---	---	--

	17. Świat witamin	Przygotowanie sałatki warzywno-owocowej. Znaczenie witamin dla prawidłowego funkcjonowania organizmu. Ćwiczenia grafomotoryczne. Zabawa integracyjna „Sałatka owocowa”. Przeliczanie przedmiotów, określanie ich liczby – mniej, więcej. Ćwiczenia w porównywaniu wielkości – mniejszy, większy. Ćwiczenia rytmiczne. Kolorowanie warzyw z KP. Rytmizacja nazw warzyw i owoców. Ćwiczenia w parach, zabawy utrwalające pozycje wyjściowe.	P.1, s. 43, 44, M.1, s. 19, Ćw.1, s. 28, scenariusz 17, noże, łyżka, widelce, salaterka, serwetki, talerzyki jednorazowe, jabłka, groszek konserwowy, ogórki kiszone, majonez, sól, pieprz, musztarda, ugotowane jajka oraz marchewka, pietruszką, seler. WWW – KP nr 9.	Uczeń: ■ wykonuje z pomocą N sałatkę warzywno-owocową; ■ zachowuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące podczas przygotowywania posiłków; ■ zaznacza na rysunku produkty potrzebne do przygotowania sałatki; ■ dostrzega znaczenie witamin dla zdrowia i życia ludzi; ■ starannie rysuje szlaczki; ■ bierze udział w zabawie ruchowej; ■ potrafi przeliczyć przedmioty i określić ich liczebność, stosując zwroty mniej, więcej; ■ umie porównać wielkość przedmiotów i powiedzieć, który jest większy, a który mniejszy; ■ układa i wykonuje proste rytmy; ■ starannie koloruje owoce i warzywa z KP; ■ sprawnie reaguje na polecenia N.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 3.2, 4.1 muzyczna 1.2 techniczna 1.4, 2.4 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3	
--	-------------------	--	---	--	---	--

V. KOLORY I DARY JESIENI	18. Na straganie w dzień targowy	Czytanie wiersza J. Brzechwy <i>Na straganie</i>. Nazywanie przyniesionych do klasy warzyw. <u>Rysowanie obrazka – ilustracji do wiersza <i>Na straganie</i></u>. Wyścigi z ziemniakami. Porównywanie liczebności zbiorów. Przeliczanie warzyw. Przygotowanie teatrzyku. <u>Wykonanie stempli z ziemniaków</u>. Wykonanie zadań z KP – przejście przez labirynt i rysowanie warzyw. Wyścigi z wykorzystaniem kółek ringo.	P.1, s. 45, 46 M.1, s. 20 Ćw.1, s. 29 scenariusz 18, tekst całego wiersza J. Brzechwy <i>Na straganie</i>, warzywa wymienione w wierszu, kartki z bloku rysunkowego, kredki, farby, pędzle, duża metalowa łyżka, ziemniak dla każdego ucznia, nożyki plastikowe, dwie szarfy. WWW – KP nr 10.	Uczeń: ■ uważnie i ze zrozumieniem słucha wiersza czytanego przez N; ■ swobodnie wypowiada się na temat jego treści, udzielając odpowiedzi na pytania N; ■ podaje nazwy warzyw przyniesionych do klasy; ■ starannie wykonuje ilustrację do wiersza; ■ bierze udział w zabawie ruchowej „Wyścigi ziemniaków”; ■ przygotowuje wspólnie z koleżankami/kolegami przedstawienie na podstawie wiersza <i>Na straganie</i>; ■ w bezpieczny sposób posługuje się nożykiem i wycina stemple z ziemniaka; ■ zna sposoby wykorzystania kółka ringo w zabawach i grach.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 plastyczna 2 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
VI. MOJE ZAINTERESOWANIA	19. Zabawki, zabaweczki	Zajęcia dramatyczne – rozwiązywanie problemu pacynki. Wysłuchanie wiersza H. Mazur <i>Pomoc dla misia</i> czytanego przez N. Zachęcanie dzieci do dbania o zabawki. Ćwiczenie słuchu fonemowego. Układanie głoskowych modeli wyrazów. Utrwalenie pojęć: samogłoska i spółgłoska. Wprowadzenie liter i, I na podstawie wyrazów igła, Igor. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu. Eksperymenty matematyczne – porównywanie długości i szerokości przedmiotów.	P.1, s. 47–49, M.1, s. 21, Ćw.1, s. 30, scenariusz 19, pacynka (miś, króliczek, język lub inna) z zabandażowanym uchem, kartoniki czerwone i niebieskie, igły do szycia i igła lekarska ze strzykawką, kolorowa włóczka i guzik dla każdego dziecka. DOW – Wyprawka – karta 6.	Uczeń: ■ wczuwa się w sytuację drugiej osoby; ■ stara się znaleźć rozwiązanie problemu; ■ wie, dlaczego i w jaki sposób należy dbać o swoje zabawki; ■ głoskuje i sylabizuje wyrazy; ■ składa wyrazy z sylab i głosek; ■ układa głoskowe modele wyrazów; ■ praktycznie rozróżnia spółgłoski i samogłoski; ■ rozpoznaje i pisze litery i, I; ■ porównuje długość i szerokość przedmiotów; ■ wyciąga wnioski z eksperymentów..	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 5.1 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 informatyczna	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
IV	1	45 min	35 min	10 min	40 min	15 min	–	–	–
	2	45 min	35 min	45 min	–	10 min	–	45 min	–
	3	45 min	45 min	30 min	5 min	–	10 min	45 min	–
	4	45 min	35 min	–	–	20 min	35 min	45 min	–
	5	45 min	30 min	–	–	–	–	–	45 min

VI. MOJE ZAINTERESOWANIA	20. Zabawki naszych pradziadków	Swobodne wypowiedzi uczniów na temat najstarszych zabawek, jakie znalazły w domu i ich historii. Układanie zagadek o wybranej zabawce. Improwizacja ruchowa do dowolnej muzyki. Wysłuchanie tekstu A. Lindgren <i>O królewnie, która nie chciała się bawić</i>. Rozmowa o tym, od czego zależy dobra zabawa. Utrwalenie kształtu pisanej litery i. Przeliczanie obiektów w zbiorach, porównywanie ich liczebności. Doskonalenie pojęć: więcej, mniej. Ćwiczenie pamięci – gra w <i>Memory</i>. <u>Wykonanie prostej marionetki</u>.	P.1, s. 50, 51, M.1, s. 22, 23, Ćw.1, s. 31, opowiadanie A. Lindgren <i>O królewnie, która nie chciała się bawić</i>, scenariusz 20, wizytówki z imionami dla każdego dziecka, dwa duże kartonowe pudełka oraz zabawki wymienione w tekście opowiadania, trzy obręcze gimnastyczne, gra w <i>Memory</i>, materiały potrzebne do wykonania marionetek, kostka do gry. DOW – CD1, Wyprawka – karta 38 i 39.	Uczeń: ■ wypowiada się w logiczny i uporządkowany sposób na podany temat; ■ układa treść zagadek na podstawie ilustracji; ■ improwizuje ruchem przy muzyce; ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N; ■ zabiera głos w dyskusji; ■ logicznie uzasadnia swoje zdanie; ■ rozumie, że dobra zabawa nie zależy od drogich zabawek; ■ przelicza elementy w zbiorach; ■ porównuje ich liczebność; ■ posługuje się pojęciami: więcej, mniej; ■ przestrzega zasad podczas gry w <i>Memory</i>; ■ estetycznie wykonuje marionetkę według instrukcji; ■ odgrywa wymyślony teatrzyk za pomocą marionetki.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 3 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4	
--------------------------	---------------------------------	--	--	---	---	--

	21. Kraina lalek Kilkudzaniowe wypowiedzi oceniające postępowanie bohaterów opowiadania M. Kownackiej <i>O Klarci ze szmatki i o sukience w kwiatki</i>. Wypowiedzi na temat ulubionych zabawek przyniesionych z domu. Rozwiązywanie zagadek związanych z tematyką zajęć. Wprowadzenie liter I, L, na podstawie wyrazów lala, Lola. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu. Doskonalenie czytania w zakresie poznanych liter. Porządkowanie przedmiotów według wybranej cechy: wielkości, rodzaju itp. Przeliczanie powstałych zbiorów, porównywanie ich liczebności. Zadania logiczne – określanie położenia osób i przedmiotów w przestrzeni. Zabawa ruchowa „Mechaniczna lalka”. Ćwiczenia z przyborem nietypowym.	P.1, s. 52, 53, M.1, s. 24, Ćw.1, s. 32, scenariusz 21, figurka Plastusia ulepiona z plasteliny, <i>O Klarci ze szmatki i o sukience w kwiatki</i>, z książki <i>Plastusiowy pamiętnik</i> M. Kownacka zabawki przyniesione przez dzieci, obrazki tematyczne (lalka, klocki, motyl, korale, okulary), niebieskie i czerwone kartoniki, prześcieradło. DOW – Wyprawka – karta 6.	Uczeń: ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N; ■ ocenia postępowanie bohaterów opowiadania; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami na temat ulubionej zabawki; ■ rozwiązuje zagadki; ■ rozpoznaje i pisze litery I, L; ■ czyta krótki tekst w zakresie poznanych liter; ■ klasyfikuje przedmioty według określonej cechy; ■ przelicza elementy w zbiorach; ■ porównuje ich liczebność; ■ określa położenie przedmiotów i ludzi w przestrzeni; ■ wyciąga logiczne wnioski na podstawie uzyskanych informacji; ■ zgodnie współpracuje w grupie podczas zabaw; ■ wykonuje układ taneczny; ■ ćwiczy z przyborem nietypowym zgodnie z poleceniem N.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2 społeczna 1.1, 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	--	--	--	--	--

	22. Nasze kolekcje Uważne słuchanie fragmentów wiersza H. Zielińskiej <i>Kieszeń</i>. Rozmowa na temat, jakie przedmioty warto zbierać i jak należy dbać o swoje kolekcje. Analiza i synteza głoskowa i sylabowa wyrazów. Utrwalenie poznanych liter. Samodzielne czytanie podpisów pod obrazkami. Nauka łącznego pisania liter w wyrazie. <u>Praca plastyczna: wykonanie z pudełka po butach pojemnika na własne zbiory.</u> Porządkowanie zbiorów według liczebności. Rozwiązywanie zagadek matematycznych – przygotowanie do dodawania. Zabawy ruchowe przy piosence <i>Mały marsz</i>. Urządzanie kącika muzycznego z instrumentami perkusyjnymi. Rozpoznawanie i nazywanie instrumentów. Zabawy bieżne i skoczne w terenie.	P.1, s 54, 55, Ćw.1, s. 33, M.1, s. 25, scenariusz 22, pudełko po butach z przedmiotami wymienionymi w wierszu, guziki, piórka, makaron o różnych kształtach, klej wikol, gra Memory Zabawki naszych pradziadków, zestaw sylab, instrumenty perkusyjne. DOW – CD1. WWW – KP nr 11, Muzyczna KP nr 2.	Uczeń: ■ bawi się zgodnie, współpracując w grupie; ■ swobodnie wypowiada się kilkoma zdaniami na temat własnych kolekcji; ■ wie, co można kolekcjonować, a czego zbierać nie należy; ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N; ■ potrafi głoskować i sylabizować wyrazy; ■ czyta ze zrozumieniem podpisy pod obrazkami; ■ układa wyrazy z rozsypanki sylabowej; ■ zna i rozpoznaje poznane litery; ■ pisze łącznie wyrazy; ■ układa kompozycje z muszelek, piórek, makaronu i guzików; ■ wie, że należy starannie skończyć rozpoczętą pracę; ■ porządkuje zbiory według liczebności rosnąco i malejąco; ■ rozpoznaje po brzmieniu i wyglądzie instrumenty muzyczne; ■ urządza kącik muzyczny; ■ rozumie znaczenie czynnego wypoczynku na powietrzu.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 4 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	--	--	---	--	--

VII. DOM RODZINNY	23. Świat klocków	Utrwalenie piosenki <i>Mały marsz</i>. Wdrażanie do zgodnej współpracy podczas wspólnej zabawy. <u>Układanie budowli z klocków</u>. Wprowadzenie liter k, K. Pisanie liter, sylab i wyrazów. Łączenie sylab w wyrazy. Zapoznanie uczniów z opowiadaniem G. Kasdepke <i>Klocki</i>. Wypowiedzi uczniów na temat wysłuchanego opowiadania – próba oceny bohatera. Rozpoznawanie i nazywanie podstawowych figur geometrycznych. Ćwiczenia i zabawy związane z wykorzystaniem figur geometrycznych. Ćwiczenia i zabawy z woreczkami gimnastycznymi.	P.1, s. 56–59, M.1, s. 26, Ćw.1, s. 34, 35, scenariusz 23, klocki, zestaw figur geometrycznych gumy do skakania, instrumenty perkusyjne. DOW – CD1, Wyprawka – karta 26. WWW – KP nr 12.	Uczeń: ■ rozpoznaje i pisze litery k, K; ■ potrafi i uważnie słuchać opowiadania; ■ wypowiada się na temat opowiadania; ■ potrafi połączyć sylaby oraz odczytać i zapisać wyrazy; ■ zgodnie konstruuje z kolegą budowlę z klocków; ■ wykonuje kompozycje z figur geometrycznych; ■ rozróżnia i nazywa podstawowe figury geometryczne; ■ potrafi i zaśpiewać piosenkę <i>Mały marsz</i>; ■ układa i wykonuje akompaniament do piosenki; ■ wykonuje ćwiczenia gimnastyczne z przyborem.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 5.1 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
	24. Domy z klocków	Uważne słuchanie tekstu i oglądanie komiksu. Utrwalenie nazw i rozróżniania figur geometrycznych. Porządkowanie figur według określonej cechy. Wysłuchiwanie ostatnich głosek w wyrazach i podawanie wyrazów zaczynających się na tę głoskę. Pisownia imion wielką literą. Układanie zdań z rozsypani sylabowej. Nauka płaszu „O jak miło i wesoło”. Układanie z klocków. <u>Wykonanie domów z pudełek</u>.	P.1, s. 60, 61, M.1, s. 27, Ćw.1, s. 36, scenariusz 24, klocki, figury geometryczne, pudełka, rozsypanka sylabowa. DOW – Wyprawka – karta 26,	Uczeń: ■ uważnie słucha tekstu i ogląda obrazki komiksu; ■ wypowiada się na omawiany temat; ■ potrafi połączyć sylaby z rozsypanki i ułożyć zdanie; ■ rozróżnia i nazywa podstawowe figury geometryczne; ■ porządkuje figury zgodnie z podaną cechą; wysłuchuje głoski w wygłosie; ■ buduje z klocków; ■ kleja pudełko papierem kolorowym.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 4.4 plastyczna 2 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4, 5.1 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 informatyczna	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
V	1.	45 min	30 min	15 min	10 min	20 min	15 min	–	–
	2.	45 min	40 min	20 min	10 min	–	–	45 min	–
	3.	45 min	40 min	25 min	15 min	10 min	–	45 min	–
	4.	45 min	40 min	30 min	10 min	–	10 min	45 min	–
	5.	45 min	30 min	–	–	15 min	15 min	–	45 min

	25. Muzyka domu	Wprowadzenie pisanej litery d, D. Podział wyrazów na sylaby, wyróżnianie głosek. Wypowiedzi uczniów na temat swoich mieszkań. Nazywanie poszczególnych pomieszczeń w domu i określanie ich funkcji. Uzupełnianie brakujących elementów domu. Ćwiczenia w pisaniu poznanej litery, sylab i wyrazów. Zapoznanie z wierszami: D. Gellner <i>Dom</i> oraz D. Gellnerowej <i>Muzyka w kuchni</i>. Wysłuchiwanie odgłosów nagranych do wiersza <i>Muzyka w kuchni</i>. Tworzenie zbioru figur według określonej cechy. <u>Wypełnianie konturu domu poprzez naklejanie prostokątnych karteczek.</u> Układanie i granie „Utworu kuchennego”.	P.1, s. 62–65, M.1, s. 28, Ćw.1, s. 37, scenariusz 25, rolki bibuły, kartki z konturem domu, kolorowe prostokąty (dla każdego dziecka w innym kolorze), figury geometryczne włóczka, naczynia kuchenne; instrumenty wykonane w domu, instrumenty perkusyjne. DOW – CD1, Wyprawka – karta 26. WWW – KP nr 13.	Uczeń: • rozpoznaje i nazywa liter d, D; • potrafi przeczytać oraz zapisać wyrazy i zdania z poznaną literą; • próbuje wypowiadać się pełnymi zdaniami; • uważnie słucha czytanych wierszy; • rozpoznaje odgłosy z płyty; • dostrzega piękno języka poetyckiego i porównań zawartych w wierszu; • rozumie znaczenie domu rodzinnego; • potrafi utworzyć zbiór figur według określonej cechy; • estetycznie wykonuje pracę plastyczną; • układa i gra utwór na instrumentach alternatywnych.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.1, 1.3, 1.4, 2.3 plastyczna 2 społeczna 1.1 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4, 5.1 techniczna 1.1, 1.2, 1.4	

26. Domy z różnych stron świata	Podawanie skojarzeń z wyrazem dom. Prezentowanie ilustracji z różnymi domami. Wprowadzenie pisanej litery y, Y. Wypowiedzi uczniów na temat domów z różnych stron świata i ich mieszkańców na podstawie ilustracji. Układanie figur geometrycznych z patyczków. Rozmowa z uczniami o domach naszych przodków. Nauka piosenki <i>Zegary</i>. Projektowanie domu z przyszłości. Ćwiczenia równoważne na ławeczce gimnastycznej.	P.1, s. 66–68, M.1, s. 29, Ćw.1, s. 38, 39, scenariusz 26; ilustracje różnych domów, pary obrazków (kot – koty, but – buty, namiot – namioty, dom – domy), patyczki, alfabet ruchomy. DOW – CD1. WWW – KP nr 14, 15.	Uczeń: ■ umie poprawnie zapisać literę y, Y oraz łączyć ją z innymi literami; ■ potrafi dokonać analizy i syntezy wyrazów zawierających y; ■ układa wyrazy z liter alfabetu ruchomego; ■ próbuje spójnie i logicznie wypowiadać się na podany temat; ■ próbuje zaśpiewać piosenkę <i>Zegary</i>; ■ gra na instrumentach perkusyjnych; ■ wie, jak żyli ludzie w dawnych czasach; ■ umie zaprojektować dom przyszłości; ■ utrzymuje równowagę podczas wykonywania ćwiczeń na ławeczce gimnastycznej.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 1.3, 2.3 plastyczna 2 społeczna 2.1 matematyczna 5.1, 6.8 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.4, 2.6, 3.1, 3.2, 3.3	
27. Gdzie mieszkają zwierzęta?	Utrwalenie piosenki <i>Zegary</i>. Rozmowa z uczniami na temat „domów” zwierząt na podstawie ilustracji i doświadczeń uczniów. Wskazanie właściwego zachowania wobec zwierząt i ich „domów”. Zapoznanie z wierszem E. Szelburg-Zarembiny <i>Ptaszki</i>, wypowiedzi uczniów na temat jego treści. Ćwiczenia w tworzenia zbiorów. Dzielenie wyrazów na sylaby. Ćwiczenia graficzne. Ustne układanie zdań z podanymi wyrazami. Ćwiczenie pamięci w grze <i>Memory</i>. Ćwiczenia równoważne z piłką lekarską.	P.1 s. 69–71, M.1, s. 30, Ćw.1, s. 40, scenariusz 27, ilustracje przedstawiające zwierzęta i ich domy, kartoniki do gry <i>Memory</i>. DOW – CD1.	Uczeń: ■ potrafi zaśpiewać piosenkę <i>Zegary</i>; ■ dzieli wyraz na sylaby; ■ wie, że nie wolno niszczyć ptasich gniazd i innych „domów” zwierząt; ■ wypowiada się na temat wysłuchanego wiersza i ilustracji; ■ układa zdanie z podanym wyrazem; ■ umie utworzyć zbiór spełniający podany warunek; ■ zgodnie gra w grę <i>Memory</i>; ■ estetycznie wykonuje ćwiczenia graficzne; ■ poprawnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne z przyborem.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2 muzyczna 1.2, 2.3, 4.5 społeczna 1.2, 1.3, 1.4 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4, 6.1 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3	

VIII. Z WIZYTĄ NA WSI	28. Wiejskie podwórko	Zbieranie informacji o zwierzętach i celu ich hodowania. Kilkudzaniowe wypowiedzi na temat postępowania bohaterów książki J. Grabowskiego <i>Reksio i Pucek</i> (fragment). Uświadomienie niezależności liczebności zbioru od sposobu liczenia. Zagadki słuchowo-głosowe: ćwiczenia dźwiękonaśladowcze. <u>Praca plastyczna: wykonanie makiety wiejskiego podwórka.</u> Nauka na pamięć wiersza W. Chotomskiej <i>Co słyhać na wsi.</i> Rzuty piłką do celu i na odległość.	P.1, s. 72, 73, Ćw.1, s. 41, M.1, s. 31, fragment książki J. Grabowskiego <i>Reksio i Pucek</i>, wiersz W. Chotomskiej <i>Co słyhać na wsi</i>, scenariusz 28, produkty spożywcze do pokazu (mleko w kartonie, jajko na twardo, wędlina i sery hermetycznie zamknięte, śmietana, jabłko, ogórek, kasza lub ryż), karteczki z sylwetkami zwierząt, elementy makiety wiejskiego podwórka. DOW – CD1.	Uczeń: ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N; ■ ocenia postępowanie bohaterów; ■ dostrzega komizm sytuacji przedstawionej w tekście; ■ rozróżnia zwierzęta hodowane przez człowieka; ■ wie, w jakim celu są hodowane; ■ naśladuje i rozpoznaje głosy zwierząt z wiejskiego podwórka; ■ przelicza elementy w zbiorze różnymi sposobami; ■ rozumie, że liczebność zbioru nie zależy od sposobu liczenia; ■ zgodnie współpracuje w grupie, tworząc makietę wiejskiego podwórka; ■ mówi z pamięci tekst wiersza; ■ potrafi rzucać piłką do celu i na odległość.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 2.6, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 przyrodnicza 1.1, 1.2, 1.3 matematyczna 1.2, 2.1, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
-----------------------	-----------------------	--	---	--	---	--

	29. Ule taty Uli	Recytacja wiersza W. Chotomskiej Co słyhać na wsi. Zabawa „Zgadnij, jakim jestem zwierzęciem” – kształtowanie umiejętności precyzyjnego zadawania pytań. Wprowadzenie liter u, U na podstawie wyrazów ul, Ula. Zabawa rytmiczno-ruchowa. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu. Przeliczanie elementów, porównywanie liczebności zbiorów – zabawa „Ile wart jest domek?”. Kształtowanie pojęcia liczby 1 w aspekcie kardynalnym i porządkowym. <u>Konkurs plastyczny na najpiękniej udekorowany ul.</u>	P.1, s. 74, 75, Ćw.1, s. 42, M.1, s. 32, scenariusz 29, kartonik z rysunkami zwierząt hodowanych na wsi, medal przedstawiający pszczołę, obrazki, w których nazwie słyhać głoskę u. WWW – KP nr 16.	Uczeń: ■ recytuje wiersz z pamięci; ■ precyzyjnie formułuje pytania na określony temat; ■ dokonuje analizy i syntezy głoskowej i sylabowej wyrazów; ■ rozpoznaje i pisze litery u, U; ■ poznaje sylaby rytmiczne; ■ przelicza elementy w zbiorze; ■ porównuje ich liczebność na zasadzie przyporządkowania wzajemnie jednoznacznego; ■ identyfikuje liczbę 1 z cyfrą; ■ wyodrębnia zbiory jednoelementowe; ■ starannie wykonuje pracę plastyczną..	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 2.6, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.1, 1.2, 1.3, 2.3 plastyczna 2 matematyczna 1.2, 2.1, 2.2, 2.4 informatyczna	
--	------------------	--	--	--	--	--

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
VI	1.	45 min	30 min	15 min	15 min	15 min	15 min	–	–
	2.	45 min	35 min	20 min	10 min	10 min	–	45 min	–
	3.	45 min	45 min	10 min	10 min	–	15 min	45 min	–
	4.	45 min	30 min	45 min	–	10 min	15 min	45 min	–
	5.	45 min	40 min	–	10 min	10 min	–	–	45 min

30. Pracowity jak pszczoła	Zbieranie informacji o życiu pszczół i sposobie produkowania miodu na podstawie ilustracji oraz informacji przygotowanych przez N. Wypowiedzi oceniające postępowanie bohaterki opowiadania A. Bahdaja <i>Malowany ul</i>. Wyjaśnienie powiedzenia „pracowity jak pszczoła”. <u>Praca plastyczna w grupach – malowanie farbami plakatowymi na dużym formacie.</u> Czytanie sylab i tworzenie wyrazów w zakresie poznanych liter. Kształtowanie pojęcia liczby 2 w aspekcie kardynalnym i porządkowym. Improwizacje ruchowe przy muzyce.	P.1, s. 76, 77, Ćw. 1, s. 43, M.1, s. 33, opowiadanie A. Bahdaja <i>Malowany ul</i>, scenariusz 30, kartoniki z sylabami: ma, ta, mo, to, me, te, my, ty, la, lo, le, ka, ko, ke, da, do, de, dy, kul, ki, ki, mi, tek, wyrazy: Tak i Nie, szary papier, farby plakatowe, pacynka oraz duży worek z rękawiczkami i skarpetkami (pojedyncze sztuki). DOW – CD2. WWW – KP nr 17, 18.	Uczeń: ■ wie, w jaki sposób pszczoły produkują miód; ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N; ■ wypowiada się na temat tekstu w logicznej i uporządkowanej formie; ■ czyta sylaby i proste wyrazy w zakresie poznanych liter; ■ układa wyrazy z rozsypanki sylabowej; ■ identyfikuje liczbę 2 z cyfrą; ■ wyodrębnia zbiory dwuelementowe; ■ współpracuje w grupie podczas planowania i wykonywania pracy plastycznej; ■ wyraża ruchem charakter utworu.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 2.7, 3.2, 3.3, 4.1, 6.2 muzyczna 3 plastyczna 2.2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4	
31. Gąski, gąski do domu!	Zabawy integracyjne: „Gęsia mama”, „Gąski, gąski do domu”. Kształtowanie pojęcia liczby 3 w aspekcie kardynalnym i porządkowym. Omówienie cech charakterystycznych ptaków na podstawie ilustracji z podręcznika. Wprowadzenie litery ą na podstawie wyrazu gąska. Rozwijanie słuchu fonemowego. <u>Wycinanie konturów ptaków domowych i kolorowanie sylwet.</u> Ćwiczenia oddechowe. Ćwiczenia i zabawy z piłką.	P.1, s. 78, 79, Ćw. 1, s. 44, M.1, s. 34, scenariusz 31, piórka, obrazki przedstawiające ptaki hodowane przez człowieka. DOW – CD1 lub CD2. WWW – KP nr 19.	Uczeń: ■ bawi się zgodnie, przestrzegając przyjętych zasad; ■ identyfikuje liczbę 3 z cyfrą; ■ wyodrębnia zbiory trzelementowe; wskazuje co trzeci element w zbiorze; ■ nazywa ptaki hodowane na wiejskim podwórku; ■ wymienia cechy charakterystyczne omawianych ptaków; ■ rozpoznaje i pisze literę ą; ■ wysłuchuje poznaną głoskę w wyrazach; ■ precyzyjnie wykonuje ćwiczenia oddechowe; ■ potrafi wycinać po liniach o różnym kształcie; ■ potrafi chwycić i podawać piłkę.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 2, 3, 9 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	

	32. Maluchy z wiejskiego podwórka Inscenizacja wiersza <i>Na podwórku koło bramy</i>. Utrwalenie nazw dorosłych i młodych zwierząt hodowlanych. Wprowadzenie pojęcia: ssaki, omówienie ich cech charakterystycznych. Wprowadzenie litery ę na podstawie wyrazu gęś. Zabawa słuchowo-ruchowa z elementami ćwiczeń ortofonicznych „Gdzie moja mama, gdzie mój tata?”. Wprowadzenie znaków: „równa się”, „mniejszości” i „większości”. Ćwiczenia gimnastyczne przy muzyce.	P.1, s. 80, 81. M.1, s. 35, Ćw.1, s. 45, scenariusz 32, karteczki z sylwetkami zwierząt, pacynka, sześć jabłek, arkusze szarego papieru na plakaty. DOW – CD1. WWW – KP nr 20, 21.	Uczeń: ■ inscenizuje ruchem treść wiersza; ■ wciela się w określone role; ■ wymienia nazwy zwierząt z wiejskiego podwórka; ■ naśladuje głosy zwierząt z wiejskiego podwórka; ■ zna cechy charakterystyczne ssaków; ■ rozpoznaje i pisze literę ę; ■ wysłuchuje poznanej głoskę w wyrazach; ■ zna i stosuje w praktyce znaki: „równa się”, „mniejszości” i „większości”. ■ wykonuje ćwiczenia gimnastyczne zgodnie z tempem i rytmem melodii.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3	
--	---	--	---	--	--

	33. Ptasie plotki Wyjaśnienie, czym jest plotka i jak powstaje. Zabawa integracyjna „Plotka”. Omówienie tekstu J. Tuwima Ptasie plotki. Swobodne wypowiedzi dzieci na temat własnych doświadczeń w zakresie omawianego tematu. Wprawki dramowe: inscenizowanie w zespołach klótni ptaków z wiejskiego podwórka. Wprowadzenie pojęć: dyrygent, batuta. Utrwalenie pojęć: <i>samogłoska</i>, <i>spółgłoska</i>. Rozwiązywanie zagadek o zwierzętach – utrwalenie wiadomości. Kształtowanie pojęcia liczby 4 w aspekcie kardynalnym i porządkowym. <u>Praca plastyczna – wykonanie z baloników sylwetek zwierząt z wiejskiego podwórka.</u> Wyścigi szeregów – toczenie piłki, podawanie piłki w rzędach górą i dołem.	P.1, s. 82, 83, M.1, s. 36, Ćw.1, s. 46, scenariusz 33, piłka, batuta dla dyrygenta, niebieskie kartoniki – litery: d, l, t, k, m, czerwone kartoniki, – litery: a, ą, e, ę, u, y, i, kostka z zaklejonymi oczkami 5 i 6, baloniki, papier samoprzylepny. DOW – CD1. WWW – KP nr 22.	Uczeń: ■ rozumie pojęcie „plotka”; ■ potrafi przewidzieć jej negatywne skutki; ■ wypowiada się na temat treści wiersza; ■ współpracuje w grupie podczas odgrywania scenek dramatycznych; ■ identyfikuje poznane litery jako samogłoski lub spółgłoski; ■ rozpoznaje liczbę 4 w dwóch aspektach i umie ją zapisać; ■ tworzy zbiory czteroelementowe; ■ rozwiązuje zagadki; ■ wykonuje przestrzenną pracę plastyczną zgodnie z instrukcją; ■ przestrzega ustalonych reguł we współzawodnictwie.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.5 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	--	---	---	---	--

IX. ZWIERZĘTA W MIEŚCIE	34. Plac zabaw Poli	Poszukiwanie przedmiotów, których nazwy zaczynają się na literę p. Wypowiedzi uczniów na temat ilustracji. Wprowadzenie litery p, P. Czytanie przez uczniów tekstu <i>Pudel Poli</i>. Udzielanie odpowiedzi na postawione pytania. Wyszukiwanie szczegółów różniących dwie ilustracje. Przepisywanie zdań pasujących do rysunku. Rozróżnianie liter p – d. Wprowadzenie znaku + jako efektu doliczania. <u>Przygotowanie makiety wymarzonego placu zabaw.</u> Rozmowa o bezpieczeństwie podczas zabawy. Zgadywanie za pomocą dotyku, co to za przedmiot. Zapoznanie z piosenką <i>Na cztery i na sześć</i>. Zapoznanie z pojęciami muzycznymi: tempo i dynamika.	P.1, s. 84–87, M.1, s. 37, Ćw.1, s. 47, nuty piosenki <i>Na cztery i na sześć</i>, scenariusz 34, przedmioty, których nazwy zaczynają się na literę p, duże pudło, kartoniki z różnymi znakami (+, >, <, *, x), ilustracje do zadania matematycznego, liczmany, materiały do wykonania makiety, figury z wartościami nut. DOW – CD1. WWW – KP nr 23.	Uczeń: ■ umie pisać literę p i łączy ją z innymi literami w wyrazach; ■ rozróżnia litery p – d; ■ czyta ze zrozumieniem tekst i umie odpowiedzieć na pytania z nim związane; ■ umie ułożyć zdanie z rozsypanki wyrazowej; ■ poprawnie przepisuje zdania; ■ rozumie istotę dodawania, wie, co oznacza znak +; ■ potrafi i znaleźć szczegóły różniące dwie ilustracje; ■ zna zasady bezpiecznej i zgodnej zabawy na placu zabaw; ■ potrafi i zgodnie i aktywnie współpracować w grupie; ■ ciekawie i estetycznie wykonuje z kolegami makietę placu zabaw; ■ wie, jak należy zachować się w kontaktach z nieznanymi psami; ■ zna terminy muzyczne: tempo i dynamika; ■ próbuje śpiewać piosenkę <i>Na cztery i na sześć</i>; ■ rozpoznaje przedmioty za pomocą dotyku.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 1.5, 1.6, 2.3 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 informatyczna

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
VII	1.	45 min	35 min	25 min	15 min	25 min	–	–	–
	2.	45 min	40 min	35 min	–	–	20 min	45 min	–
	3.	45 min	40 min	20 min	–	–	–	45 min	–
	4.	45 min	45 min	10 min	15 min	20 min	–	45 min	–
	5.	45 min	20 min	–	15 min	–	25 min	–	45 min

	35. Mój przyjaciel pies	Prezentacja przyniesionych przez uczniów materiałów o psach. Rozmowa kierowana pytaniami o tym, jak należy dbać o psa. Wypowiedzi uczniów na temat: W jaki sposób pies pomaga człowiekowi. Zapoznanie uczniów z wierszem F. Kobryńczuka <i>Pudelek</i>. Przypomnienie o pisowni imion wielką literą. Porównywanie wielkości liczb i wpisywanie znaków <, >, =. Przedstawianie za pomocą ruchu czynności związanej z opieką nad psem. <u>Wypełnianie konturu psa dowolnymi materiałami plastycznymi.</u> Rozmowa na temat wysłuchanej piosenki Pies na medal. Utrwalenie pierwszej zwrotki piosenki <i>Na cztery i na sześć</i>.	P.1, s. 88, 89, M.1, s. 38, Ćw.1, s. 48, CD z piosenką Pies na medal, albumy, scenariusz 35, instrumenty perkusyjne, książki i czasopisma o psach (przyniesione przez uczniów), klocki, kredki, materiały do pracy plastycznej (do wyboru: plastelina, włóczka, ścinki materiałów), kartki z zamówieniami dla schroniska. DOW – CD1.	Uczeń: ■ próbuje wypowiadać się logicznie, pełnymi zdaniami, odwołując się do swoich doświadczeń i zdobytych wiadomości; ■ potrafi i w ciszy i skupieniu wysłuchać wiersza i udzielić odpowiedzi na pytania dotyczące jego treści; ■ wie, w jaki sposób należy opiekować się psem; ■ rozumie, dlaczego pies jest przyjacielem człowieka; ■ porównuje wielkości liczb i używa znaków <, >, =; ■ korzysta z możliwości wyboru techniki plastycznej; ■ starannie wypełnia kontur psa wybranym materiałem plastycznym; ■ potrafi i przedstawić czynność za pomocą ruchu; ■ umie zaśpiewać pierwszą zwrotkę piosenki <i>Na cztery i na sześć</i>.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2 przyrodnicza 1.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.5 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4	
--	-------------------------	--	---	---	---	--

	36. Kocie psoty Wprowadzenie pisanej litery l, Ł. Wyklejanie litery l za pomocą plasteliny. Wypowiedzi na temat czytanego tekstu. Uzupełnianie zdań podanymi wyrazami. Ćwiczenia i zabawy ruchowe. Wprowadzenie liczby 5 i nauka pisania cyfry. Zapoznanie z wierszami: D. Gellner <i>Idzie kot</i> i J. Tuwima <i>Kotek</i>. Odegranie scenki dramatycznej „Rozmowa kotów o kocich marzeniach”. Wskazywanie na różnice i podobieństwa w wyglądzie oraz zachowaniu psów i kotów. Nauka kolejnych zwrotek piosenki Na cztery i na sześć, połączona z zabawą przy piosence. <u>Wykonanie portretów kociej rodziny.</u> Biegi i skoki w terenie.	P.1, s. 90–93, M.1, s. 39, Ćw.1, s. 49, scenariusz 36, trzy piłki, kartki z napisanymi literami l i Ł, plastelina, rysunki kotów, kartoniki z cyframi od 2 do 6, kostki do gry, kartki z narysowanymi kołami, karteczki z literami Ł, l. DOW – CD1. WWW – KP nr 24.	Uczeń: ■ zna i pisze literę l – poprawnie łączy ją z innymi literami; ■ umie wypowiedzieć się na temat wysłuchanych wierszy; ■ potrafi uzupełnić zdania brakującymi wyrazami; ■ rozpoznaje liczbę 5, potrafi ją zapisać; ■ wie, jakie są różnice w zachowaniu oraz wyglądzie psów i kotów; ■ przestrzega w zabawie ustalonych reguł; ■ potrafi i wczuć się w przydzieloną rolę; ■ umie zaśpiewać drugą i trzecią zwrotkę piosenki; ■ estetycznie wykonuje pracę plastyczną; ■ sprawnie pokonuje tor przeszkód w terenie.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 przyrodnicza 1.1, 1.2, 1.5 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3	
--	---	--	---	--	--

	37. Nasi milusińscy Oglądanie ilustracji różnych zwierząt domowych. Swobodne wypowiedzi uczniów o wybranych zwierzętach. Łączenie rysunków zwierząt z modelami głoskowymi. Utrwalenie pojęcia „ssaki”. Zabawa „Zgadnij, jakie to zwierzę”. Przepisywanie podanych zdań. Zapoznanie z różnymi sposobami mierzenia. <u>Lepienie z plasteliny ulubionego zwierzątka.</u> Utrwalenie piosenki <i>Na cztery i na sześć</i>. Ćwiczenia i zabawy ze skakanką; Układanie i zapisanie wyrazów z rozsypanek sylabowych.	P.1, s. 94, 95, M.1, s. 40, Ćw.1, s. 50, scenariusz 37, ilustracje różnych zwierząt domowych, kartki z nazwami zwierząt, plastelina, kartki, kredki, sznurki. DOW – CD1.	Uczeń: ■ posiada wiadomości na temat zwierząt domowych; ■ wie, jak należy dbać o zwierzęta; ■ poprawnie przepisuje zdania, pamiętając o wielkiej literze na początku; ■ porównuje długości przedmiotów; ■ dokonuje analizy wyrazów; ■ rozumie pojęcie „ssaki”; ■ potrafi ulepić z plasteliny wybrane zwierzątko, dba o porządek na stanowisku pracy; ■ umie zaśpiewać piosenkę i zatańczyć układ; ■ bierze udział w zabawach aktywnie i zgodnie z zasadami; ■ umie wykonywać ćwiczenia ze skakanką; ■ układa i zapisuje wyrazy z rozsypanek sylabowych.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 2.7, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 5.2 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 3.1, 3.2, 3.3	
--	---	---	--	---	--

X. WODA CENNYM SKARBEM	38. Deszcz szumi jesienny	Słuchanie wiersza D. Wawiłow <i>Człowiek ze złotym parasolem</i>. Szukanie skojarzeń podczas słuchania utworu muzycznego. Zwrócenie uwagi na dostosowanie ubioru do pogody. Wyjaśnienie, jak powstaje chmura i deszcz na podstawie przeprowadzonego doświadczenia. Doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem w zakresie poznanych liter. Matematyczna zabawa ruchowa przy muzyce. Nauka piosenki <i>Pada deszcz na dworze</i>. Śpiewanie przy akompaniamencie instrumentów alternatywnych. <u>Wykonanie w zespołach „zaklinaczy deszczu”.</u> Rozwiązywanie zagadek słuchowych. Dopełnianie do 5 z wykorzystaniem kolorowych liczb. Wyścigi rzędów na torze przeszkód.	P.2, s. 3, M.1, s. 41, Ćw.1, s. 51, scenariusz 38, przezroczysta, wysoka miska, talerz, gorąca woda, kostki lodu, krople wody wycięte z kartonu, kolorowe liczby, papierowe opakowanie w kształcie rurki (z zamknięciami z obu stron), folia aluminiowa, ryż, cukier, piasek lub kamyki, kolorowy papier, klej, arkusz szarego papieru. DOW – CD1, Wyprawka – karta 20. WWW – KP nr 25.	Uczeń: ■ opisuje, jak wygląda świat podczas deszczu; ■ wie, jak należy się ubrać, gdy pada deszcz; ■ czyta ze zrozumieniem wybrane nazwy czynności; ■ śpiewa piosenkę z akompaniamentem instrumentów alternatywnych; ■ dopełnia do 5 z wykorzystaniem kolorowych liczb; ■ wykonuje polecenia podczas gier i zabaw ruchowych; ■ współpracuje z zespołem podczas tworzenia instrumentu muzycznego; ■ określa swoje samopoczucie podczas zajęć; ■ przestrzega reguł współzawodnictwa; ■ słucha uważnie treści wiersza; ■ potrafi powiedzieć kilka słów na temat pogody w odniesieniu do własnych doświadczeń i treści wiersza.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 przyrodnicza 1.6 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3	
------------------------	---------------------------	--	--	--	---	--

	39. Woda życia Wypowiedzi na temat treści piosenki <i>Zostań przyjacielem Ziemi</i>. Ćwiczenia w dzieleniu wyrazów na głoski i sylaby. Wprowadzenie małej i wielkiej litery w, W na podstawie wyrazów woda, Witek. Czytanie tekstu <i>Woda życia</i>. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter w, W. Przepisywanie wyrazów i zdań zawierających wprowadzaną literę. Wpisywanie do wyrazów brakujących sylab. Pisanie sylab z wprowadzaną literą. Utrwalenie piosenki <i>Pada deszcz na dworze</i>. Zabawa twórcza z wykorzystaniem instrumentów perkusyjnych i alternatywnych. Wprowadzenie znaku i pojęcia odejmowania jako czynności zabierania. Zabawa integracyjno-ruchowa „Kałużyści”.	P.2, s. 4, 5, M.1, s. 42, Ćw.1, s. 52, scenariusz 39, tacki z kaszą manną, liczmany, kartoniki z cyframi (od 1 do 5) oraz znaki: – i =, kilka kółek hula-hop, instrumenty perkusyjne i alternatywne. DOW – CD1, CD2. WWW – KP nr 26.	Uczeń: ■ wypowiada się na temat treści piosenki; ■ wskazuje rysunki, w których nazwie słychać głoskę w; ■ kształtnie pisze literę w po śladzie i bez śladu; ■ zna słowa i melodię piosenki <i>Pada deszcz na dworze</i>; ■ rozumie istotę odejmowania i wie, co oznacza znak –; ■ umie ułożyć zapis dwóch liczb w postaci odejmowania.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 4 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1 informatyczna	
--	---	---	--	--	--

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
VIII	1.	45 min	40 min	10 min	5 min	20 min	10 min	–	–
	2.	45 min	40 min	15 min	10 min	25 min	–	45 min	–
	3.	45 min	40 min	25 min	10 min	–	20 min	45 min	–
	4.	45 min	25 min	40 min	10 min	–	15 min	45 min	–
	5.	45 min	35 min	–	10 min	–	–	–	45 min

40. Woda skarbem	Znaczenie wody w życiu człowieka, roślin i zwierząt. Czytanie zdań ze zrozumieniem. Układanie zdań z rozsypanki wyrazowej. Znaczenie wody w życiu organizmów żywych – praca w grupach metodą „Pokera kryterialnego”. Utrwalenie słów i melodii piosenki <i>Pada deszcz na dworze</i> z wykorzystaniem metody opowieści ruchowej. Przeliczanie i dodawanie elementów w zakresie 5. Ustalanie następstwa rytmicznego elementów. Staranne kreślenie.	P.2, s. 6, 7, M.1, s. 43, Ćw.1, s. 53, scenariusz 40, diagram krzyżówki do przywieszenia na tablicy, szklanka wody, duża kostka, plansza „Kropla wody”, powiększone kserokopie piktogramów dla N., plansza z wypisanymi zdaniami z p. 11 (scenariusz). DOW – CD1. WWW – KP nr 27 A i B.	Uczeń: ■ rozwiązuje krzyżówkę i odczytuje hasło; ■ rozumie znaczenie wody w życiu organizmów żywych; ■ współpracuje w grupie według określonych zasad (poker kryterialny); ■ przedstawia treść piosenki za pomocą umownych gestów; ■ rozumie powiedzenie „podobni jak dwie krople wody”; ■ ustala kolejność elementów w szlaczku, starannie go wykonuje; ■ wie, jak oszczędzać wodę; ■ dokonuje samooceny swojego udziału w zajęciach.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 3 przyrodnicza 1.1, 1.2, 1.4, 1.6 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1	
41. Mieszkańcy jezior i rzek	Wprowadzenie małej i wielkiej litery r, R na podstawie wyrazów rak, Romek. Czytanie tekstu Romek i raki. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter r, R. Przepisywanie sylab, wyrazów i zdań zawierających wprowadzaną literę. Zabawa ruchowa „Romek i raki”. Wyszukiwanie informacji o mieszkańcach jezior i rzek. Ćwiczenia w analizie głoskowej i sylabowej wyrazów. Zabawa twórcza „Podwodny świat”. Zabawy matematyczna z wykorzystaniem kolorowych liczb (porównywanie długości, dywaniki liczbowe). Rozkład liczb na składniki. <u>Wylepianie plasteliną podwodnego świata</u>. Zabawy bieżno-orientacyjne.	P.2, s. 8–10, M.1, s. 44, Ćw.1, s. 54, 55, scenariusz 41, zdjęcie i opis harfy, przewodniki lub atlasy przyrodnicze opisujące roślinność oraz zwierzęta żyjące pod wodą i w jej pobliżu, duża folia malarska, krepina, bibuła, kolorowe liczby, karton z bloku technicznego, plastelina. DOW – CD2, Wyprawka – karta 20.	Uczeń: ■ potrafi i wypowiedzieć się o ilustracji i opisać ją własnymi słowami; ■ zna i poprawnie pisze litery r, R; ■ kształtnie pisze sylaby, wyrazy i zdania z poznaną literą; ■ uczestniczy w zabawie ruchowej; ■ szuka informacji w albumach przyrodniczych; ■ poprawnie dzieli wyrazy na głoski i sylaby; ■ wykonuje pracę plastyczną z wykorzystaniem plasteliny; ■ bierze aktywny udział w zabawach, właściwie reaguje na sygnały.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 1.4, 1.7, 2.3 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3	

	42. Wodne eksperymenty	Rozwiązywanie zagadek przyrodniczych. Odczytywanie wyrazu ukrytego w płatanince. Dzielenie wyrazów na głoski, litery i sylaby. Liczenie sylab, głosek i liter w wyrazach. Mierzenie ilości płynów – porównywanie pojemności naczyń. Wykonanie doświadczeń sprawdzających rozpuszczalność różnych produktów w wodzie. Zabawa ruchowa „Tratwa”. Akompaniament perkusyjny do piosenki Pada deszcz na dworze. Skoki z odbicia jednonóż i obunóż z miejsca. Czytanie wiersza L. Sulimy Ciundziewickiego <i>Wodne pytania</i>. Swobodne wypowiedzi uczniów na temat treści wiersza. Rozwiązywanie rebusów.	P.2, s. 11, 12, M.1, s. 45, Ćw.1, s. 56, scenariusz 42, atlasy lub albumy przyrodnicze, pięć słoików, łyżeczka, sól, mąka, pieprz w ziarenkach, piasek, cukier, kredki oraz tacki, pojemniki do nalewania wody, naczynia o pojemności ok. 1 litra, małe kubki, lejki, butelki plastikowe z zabarwioną wodą (tak, aby starczyło dla wszystkich grup), gazety, instrumenty perkusyjne. DOW – CD1. WWW – KP nr 28, 29.	Uczeń: ■ rozwiązuje zagadki; ■ poprawnie dzieli wyrazy na głoski i sylaby; ■ wie, że ilość płynu nie zmienia się w wyniku zmiany położenia naczynia; ■ uczestniczy w zabawie ruchowej, przestrzegając ustalonych reguł; ■ wykonuje akompaniament do piosenki; ■ poprawnie wykonuje skoki z odbicia z miejsca; ■ słucha uważnie czytanego przez N wiersza; ■ wypowiada się na temat treści wiersza, próbuje udzielić odpowiedzi na pytania w nim zawarte; ■ zapisuje rozwiązania rebusów.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 4 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 przyrodnicza 1.1, 1.2, 1.6 matematyczna 6.7 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	------------------------	---	--	---	--	--

XI. MIESZKAŃCY LASU I OGRODU	43. Jesienny las	Spacer do lasu lub parku. Przeprowadzenie doświadczenia „Zmiana kolorów liści”. Poznanie ciekawostek dotyczących sowy. <u>Nauka rysowania sowy zgodnie z treścią rymowanki.</u> Wprowadzenie małej i wielkiej litery s, S, na podstawie wyrazów sowa, Sławek. Czytanie fragmentu wiersza A. Wareckiej <i>Jesień chodzi po lesie</i>. Zapoznanie z tekstem o ważnych świętach listopadowych. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter s, S. Przepisywanie sylab, wyrazów i zdań zawierających wprowadzaną literę. Poznanie rodzajów lasów i drzew. Układanie zadań do sytuacji oraz ilustracji. Dodawanie, odejmowanie i porównywanie liczb w zakresie 5. Wstawianie znaków: <, > lub =. Improwizacje ruchowe z liśćmi. Skoki z odbicia jednonóż i obunóż z rozbiegu.	P.2, s. 13–15, M.1, s. 46, Ćw.1, s. 57, 58, scenariusz 43, zasuszone, kolorowe i zielone liście różnych gatunków drzew, lupa, karton z bloku technicznego, klej, albumy lub atlasy przyrodnicze, kartoniki z cyframi od 1 do 5 oraz znakami -, +, = (dla każdego ucznia), foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter. DOW – CD1.	Uczeń: ■ dostrzega różnice w kolorze liści; ■ poznaje ciekawostki o sowie; ■ próbuje rysować sowę; ■ zna i poprawnie zapisuje litery s, S; ■ kształtnie pisze literę s; ■ uważnie słucha wiersza czytanego przez N i udziela odpowiedzi na pytania związane z jego treścią; ■ bezbłędnie przepisuje wyrazy z poznaną literą; ■ określa nastrój utworu; ■ poznaje rodzaje lasów, rozróżnia drzewa liściaste i iglaste; ■ wykonuje improwizacje ruchowe przy muzyce; ■ wykonuje pracę plastyczną z liści; ■ układa działania do zadań; ■ układa historyjki do ilustracji; ■ poprawnie wykonuje skoki z odbicia z rozbiegu.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 1.7, 2.3, 3 plastyczna 2.1 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	--------------------------------	---	---	--	---	--

	44. Mieszkańcy lasu	Uczestniczenie w zabawie „Najsłabsza kura”. Analiza głoskowa i sylabowa wybranych wyrazów. Wyszukiwanie informacji i ciekawostek o zwierzętach leśnych. Układanie i zapisanie zdania z rozsypanki wyrazowej. <u>Wykonanie plakatu „Zwierzęta leśne”.</u> Określanie nastroju w piosence <i>Leśna kołysanka</i>, nucenie melodii, naśladowanie czynności ruchem. Konstruowanie wagi i ustalanie, co jest cięższe, a co – lżejsze.	P.2, s. 16, 17, M.1, s. 47, Ćw.1, s. 59, scenariusz 44, atlasy lub albumy przyrodnicze przedstawiające zwierzęta z polskich lasów, kalka techniczna, taśma samoprzylepna, karton niebieski (duży), pastele lub farby, dla każdej pary uczniów: wieszak, dwie przezroczyste reklamówki, klocki drewniane, kasztany, pluszowa zabawka. DOW – CD1. WWW – KP nr 30.	Uczeń: ■ wyszukuje w albumach informacje o zwierzętach – mieszkańcach polskich lasów; ■ układa i zapisuje zdanie z rozsypanki wyrazowej; ■ kalkuje sylwetki zwierząt i koloruje je; ■ waży zabawki, używając zastępczych odważników (klocków, kasztanów); ■ konstruuje w grupie model wagi szalkowej; ■ rozumie pojęcia: lżejszy, cięższy.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 6.2 muzyczna 1.2, 1.6, 2.1, 2.2, 2.3 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 6.7 informatyczna	
--	---------------------	---	---	--	--	--

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
IX	1.	45 min	30 min	20 min	5 min	–	–	–	–
	2.	45 min	45 min	20 min	15 min	–	45 min	45 min	–
	3.	45 min	35 min	20 min	10 min	–	–	45 min	–
	4.	45 min	35 min	10 min	10 min	20 min	–	45 min	–
	5.	45 min	35 min	20 min	5 min	25 min	–	–	45 min

	45. Leśne skarby	Zabawa słowno-ruchowa przy akompaniamencie piosenki <i>Leśna kołysanka</i>. Wprowadzenie liter b, B, na podstawie wyrazów borsuk, Bolek. Opowiadanie historyjki obrazkowej <i>Skarb</i>. Nadanie innego tytułu historyjce. Ćwiczenia w pisaniu liter, wyrazów i zdań. Doskonalenie spostrzegawczości wzrokowej podczas różnicowania liter p, d, b. Kształtowanie pojęcia liczby 6 w aspekcie kardynalnym, porządkowym i jej zapis cyfrowy. Zabawa dźwiękonaśladowcza „Leśny dyrygent”. Doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej metodą P. Dennisona.	P.2, s. 18–20, M.1, s. 48, Ćw.1, s. 60, 61, scenariusz 45, liście, obrazki ze zwierzętami, zdjęcie borsuka, sześć rysunków sów, kolorowe liczby od 1 do 6, tacki z kasza manną lub piaskiem, folia, woda mineralna niegazowana. DOW – CD1, Wyprawka – karta 20. WWW – KP nr 31, 32, 33.	Uczeń: ■ uczestniczy w zabawie słowno-ruchowej; ■ poznaje ciekawostki dotyczące borsuka; ■ opowiada historyjkę obrazkową; ■ zna i poprawnie zapisuje litery b, B; ■ kształtnie pisze literę b; ■ bezbłędnie przepisuje wyrazy i zdanie z poznaną literą; ■ wykonuje ćwiczenia kinezyjologiczne zgodnie z poleceniem N; ■ potrafi rozróżnić litery o podobnym kształcie: b, p, d; ■ przelicza elementy w zakresie 6; ■ kształtnie pisze cyfrę 6.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 muzyczna 1.2, 1.3, 2.3	
--	------------------	---	---	--	---	--

	46. Najłynniejse lasy Polski	Omówienie różnic między drzewem liściastym i iglastym. Utrwalenie wiadomości o lasach liściastych, iglastych i mieszanych. Drzewa, liście, owoce – porządkowanie zbiorów z kącika przyrodniczego. Ćwiczenia słuchowe z wykorzystaniem piosenki Leśna kołysanka. Zabawa matematyczno-ruchowa „Liście i drzewa”. <u>Malowanie palcami jesiennego lasu.</u> Dopełnianie do 6. Rozkład liczby 6 na składniki. Ćwiczenia równoważne z różnych pozycji wyjściowych.	P.2, s. 21, 22 M.1, s. 49, 50, Ćw.1, s. 62, scenariusz 46, zdjęcie lub rysunek drzewa liściastego i iglastego, kolorowe liczby, liście i owoce zebrane podczas jesiennego spaceru, sylwety drzew i liści z zapisanymi działaniami, niebieskie kartki z bloku technicznego, farby. DOW – CD1, Wyprawka – karta 20. WWW – KP nr 34.	Uczeń: ■ rozróżnia i nazywa rodzaje lasów i drzew; ■ dobiera owoc do właściwego drzewa; ■ słucha uważnie piosenki i określa jej nastrój; ■ tworzy zbiory sześćcioelementowe; ■ dopełnia do 6, wykorzystując kolorowe liczby; ■ wykonuje pracę plastyczną, wykorzystując do malowania pędzle i palce; ■ poprawnie wykonuje ćwiczenia równoważne; ■ wie, że nie należy jeść owoców, roślin i grzybów, których nie zna.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2.2 przyrodnicza 1.1, 1.2, 2.6 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	------------------------------	--	--	--	--	--

XII. SMOCZE OPOWIEŚCI	47. Zwierzęta sprzed milionów lat	Zapoznanie ze zwierzętami zamieszkującymi Ziemię w czasach prehistorycznych – dinozaury i inne gady. Wysłuchanie wiersza <i>O smokach, które żyły naprawdę</i>. Poznanie nazw niektórych dinozaurów. Czytanie ciekawostek na temat ich życia i wyginięcia. Układanie zdań z rozsypanki wyrazowej. Zabawa ruchowa „Matematyczne pterodaktyl”. Doskonalenie umiejętności liczenia w zakresie 6. Kształtowanie pojęcia liczby 0. <u>Wykonanie albumu „Zwierzęta sprzed milionów lat”.</u> Ćwiczenia gimnastyczne przy muzyce.	P.2, s. 23, 24, M.1, s. 51, Ćw.1, s. 63, scenariusz 47, albumy, filmy o dinozaurach, figurki bądź rysunki zwierząt, pięć szarf, pięć kart z działaniami, taśma papierowa, kalka techniczna, kredki, flamastry. DOW – CD1, Wyprawka – karta 20. WWW – KP nr 35.	Uczeń: ■ słucha i wypowiada się na temat wiersza czytanego przez N; ■ poznaje wygląd, zwyczaje oraz nazwy niektórych gadów prehistorycznych; ■ układa zdanie z rozsypanki wyrazowej i zapisuje je; ■ tworzy i rozpoznaje zbiory puste; ■ kształtnie pisze cyfrę 0; ■ starannie kalkuje i koloruje sylwetki dinozaurów i innych gadów; ■ rysuje rośliny prehistoryczne; ■ właściwie reaguje na zmianę tempa podczas ćwiczeń przy muzyce.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
-----------------------	-----------------------------------	--	---	---	--	--

	48. Cytrynowe czary	Zapoznanie z pracą paleontologa. Szyfrowanie informacji za pomocą obrazków i atramentu sympatycznego. Wprowadzenie litery c, C na podstawie wyrazu Cela. Ćwiczenia w pisaniu liter, wyrazów i zdań z poznaną literą. Analiza i synteza wyrazów z głoską c. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 6 – zero w dodawaniu i odejmowaniu. <u>Lepienie z plasteliny wybranego dinozaura lub innego gada.</u> Rozpoznawanie poznanych piosenek na podstawie rytmu lub melodii. Zabawa ruchowa „Gady prehistoryczne”. Łączenie biegu, czworakowania, chodu w podporze tyłem.	P.2, s. 25, 26, M.1, s. 52, Ćw.1, s. 64, scenariusz 48, tacki z kaszą manną, cienkie pędzelki, informacje o pracy paleontologów (zdjęcia, wywiady, rysunki), fasolki, małe pudełka (na 10 fasolek), kubeczki jednorazowe, cytryny, kartki z bloku, tamburyn, plansza z niedokończonymi zdaniami. DOW – CD1. WWW – KP nr 36 A i B.	Uczeń: ■ wie, na czym polega praca paleontologa; ■ opowiada historyjkę obrazkową; ■ zna i poprawnie zapisuje litery c, C; ■ kształtnie pisze literę c; ■ bezbłędnie przepisuje wyrazy i zdania z poznaną literą; ■ dokonuje syntezy sylabowej wyrazów; ■ rozpoznaje poznane piosenki po fragmencie melodii; ■ ustala wynik dodawania i odejmowania liczb (z zerem); ■ lepi z plasteliny ulubionego gada kopalnego; ■ kończy rozpoczęte zdania; ■ sprawnie pokonuje tor przeszkód, szybko reaguje na polecenia.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 1.3, 1.4, 2.3 społeczna 1.6 matematyczna 3.1 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	---------------------	--	--	---	---	--

49. W muzeum ewolucji	<u>Wykonanie makiety „Świat przed milionami lat”.</u> Zapoznanie z funkcją i eksponatami muzeum ewolucji. Utrwalenie litery C, c. Doskonalenie umiejętności rozróżniania spółgłosek i samogłosek. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu wyrazów z poznanymi literami. Kształtowanie pojęcia liczby 7. Utrwalenie nazw i kolejności dni tygodnia podczas zabawy ruchowej. Nauka tańca i piosenki <i>Siedmiokroczek</i>. Omówienie ilustracji „Tydzień z dinozaurami”. Utrwalenie pojęć: dziś, wczoraj, jutro. Porównywanie liczebności zbiorów. Czytanie informacji dotyczących muzeum – zasady dotyczące odpowiedniego zachowania się. Słuchanie wiersza <i>Dinozaury</i>.	P.2, s. 27–29, M.1, s. 53, 54, Ćw.1, s. 65, CD z piosenką <i>Siedmiokroczek</i>, scenariusz 49, albumy o zwierzętach prehistorycznych, podłoże do wykonania makiety (styropian, gruba tektura), farby plakatowe, grube pędzle, szary papier, klej (do tapet lub wikol), krepina, rolki po papierze toaletowym, karteczki z kolejnymi dniami tygodnia, kolorowe liczby. DOW – Wyprawka – karta 20, 21. WWW – KP nr 37, Muzyczna KP nr 3.	Uczeń: ■ zgodnie współpracuje w zespole; ■ przygotowuje elementy makiety; ■ dostrzega różnice w wielkości liter i ustawia je malejąco; ■ wie, co to jest muzeum i jak należy się w nim zachowywać; ■ słucha uważnie tekstów czytanych przez N; ■ układa wyrazy z rozsypanki literowej; ■ przelicza elementy w zakresie 7; ■ tworzy zbiory siedmioelementowe; ■ kształtnie pisze cyfrę 7; ■ zna nazwy i kolejność dni tygodnia; ■ rozpoznaje samogłoski i spółgłoski; ■ wyszukuje wyrazy z literą c w diagramie; ■ kształtnie pisze wyrazy z poznanymi literami; ■ uczestniczy w tańcu integracyjnym; ■ śpiewa piosenkę do pąsu; ■ określa liczbę elementów w zbiorach.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 5.1 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 6.1 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 informatyczna	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
X	1.	45 min	45 min	–	10 min	–	–	–	–
	2.	45 min	30 min	30 min	15 min	20 min	–	45 min	–
	3.	45 min	40 min	30 min	10 min	25 min	5 min	45 min	–
	4.	45 min	35 min	15 min	10 min	–	20 min	45 min	–
	5.	45 min	30 min	15 min	–	–	20 min	–	45 min

XII. SMOCZE OPOWIEŚCI	50. Smoczy świat	Swobodne wypowiedzi na temat ilustracji zamieszczonej w podręczniku. Czytanie przez N. tekstu <i>Biwak</i>. Wprowadzenie liter j, J na podstawie wyrazów: jajko, Jacek. Pisanie sylab, wyrazów i zdań zawierających wprowadzaną literę. Wyszukiwanie w tekście oraz zapisywanie odpowiedzi na pytania. <u>Malowanie smoka zgodnie z instrukcją podaną przez N.</u> Nauka płaśu „Magiczna liczba siedem”. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 7. Układanie zadań do ilustracji. Zabawa matematyczna „Siedmiogłowe smoki”.	P.2, s. 30, 31 M.1, s. 55, 56, Ćw.1, s. 66, scenariusz 50, folia lub kasza manna na tacce, farby, pędzle, gazety, blok rysunkowy, kolorowy blok techniczny. DOW – CD1. WWW – KP nr 38, 39.	Uczeń: ■ potrafi wypowiadać się na temat ilustracji, udzielając odpowiedzi na pytania N; ■ uważnie i ze zrozumieniem słucha tekstu czytanego przez N; ■ kształtnie pisze litery j, J; ■ samodzielnie czyta tekst i zaznacza w nim odpowiedzi; ■ wie, jak zachować się na biwaku; ■ starannie wykonuje prace plastyczną; ■ uczestniczy w płaśie ze śpiewem; ■ dopełnia do 7 podczas zabawy matematyczno-ruchowej; ■ kształtnie pisze poznane cyfry; ■ układa zadania matematyczne do ilustracji.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 4.4 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2.2 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 społeczna 1.3, 1.4, 1.10	
	51. Narodziny smoka	Kolorowanie i podpisanie ukrytego rysunku. Czytanie komiksu <i>Jajko z niespodzianką</i>. Uzupełnianie w wyrazach brakujących liter. Doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem w zakresie poznanych liter. Tworzenie wyrazów z sylab. Podpisywanie ilustracji zdaniami. Zabawa matematyczno-ruchowa. Kształtowanie pojęcia liczby 8. Powtórzenie poznanych płaśów. Ćwiczenia równoważne z różnych pozycji wyjściowych.	P.2, s. 32–35, M.1, s. 57, Ćw.1, s. 67, scenariusz 51, dla zespołów czteroosobowych, pudełko z czterdziestoma fasolkami dziewięcioma gumkami recepturek lub tasiemek związanych w pętłę, kolorowe liczby, tamburyn. DOW – CD1, Wyprawka – karta 20. WWW – KP nr 40.	Uczeń: ■ koloruje ukryty rysunek; ■ bezbłędnie pisze zdanie z poznanymi literami; ■ słucha ze zrozumieniem komiksu czytanego przez N; ■ opowiada własnymi słowami przygodę kurki Czubatki; ■ wie, jakie są relacje między najbliższymi, i wywiązuje się z powinności; ■ dzieli podane wyrazy na głoski i sylaby; ■ rozwiązuje krzyżówkę; ■ przestrzega reguł zabawy ruchowej; ■ przelicza elementy w zakresie 8; ■ tworzy zbiory ośmioelementowe; ■ kształtnie pisze cyfrę 8; ■ uczestniczy w płaśie; ■ poprawnie wykonuje poznane ćwiczenia równoważne.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 4.4, 4.5 muzyczna 1.2, 2.3 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 społeczna 1.1, 1.2, 1.3, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 2.6, 3.1, 3.2, 3.3	

XIII. NA DWORZE KRÓLA KRAKA	52. Zamek króla Kraka Swobodne wypowiedzi uczniów dotyczące ilustracji zamieszczonej w podręczniku. Czytanie tekstu <i>Wizyta</i> oraz wiersza D. Gellner <i>Zamek</i>. Wypowiedzi uczniów dotyczące treści wysłuchanych tekstów. Wprowadzenie małej i wielkiej litery z, Z na podstawie wyrazów zamek, Zyta. Improwizacje ruchowe do Menueta. <u>Wykonanie zamku ozdobionego pasmanterią</u>. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter z, Z. Wpisywanie do wyrazów brakujących sylab. Układanie zdania z rozsypanki wyrazowej. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 8. Gry i zabawy ogólnorozwojowe na powietrzu.	P.2, s. 36–38, M.1, s. 58, Ćw.1, s. 68, scenariusz 52, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter, flamastry lub kredki, pasmanteria do ozdobienia zamku, małe chusteczki. DOW – CD1. WWW – KP nr 41.	Uczeń: ■ uważnie słucha opowiadań czytanych przez N; ■ udziela odpowiedzi na pytania N związane z treścią wiersza; ■ używa w rozmowie form grzecznościowych; ■ potrafi i ozdobić zamek według własnego pomysłu; ■ kształtnie pisze poznaną literę w sylabach oraz wyrazach podanych w ćwiczeniu; ■ umie dodawać i odejmować w zakresie 8; ■ uważnie słucha melodii i potrafi i wykonać do niej improwizację ruchową; ■ potrafi i ułożyć i starannie zapisać zdanie z rozsypanki wyrazowej; ■ zna znaczenie dla zdrowia ruchu na świeżym powietrzu, przestrzega ustalonych reguł.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1 społeczna 1.4 muzyczna 1.2, 2.3, 3 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
-----------------------------	---	--	--	---	--

	53. Co słyszać na zamku? Czytanie tekstu <i>Co słyszać na zamku?</i>. Wypowiedzi dzieci dotyczące wysłuchanego tekstu. Ćwiczenia w dzieleniu wyrazów na głoski i sylaby. Wprowadzenie małej i wielkiej litery ó, Ó na podstawie wyrazu król. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter ó, Ó. Pisanie ó wyrazach, w których ó wymienia się na o. Układanie historyjki o mądrym królu i kolorowanie ukrytego rysunku. Samodzielne czytanie tekstu <i>Co słyszać na zamku?</i>. Wprowadzenie liczby 9 we wszystkich aspektach. Przeprowadzenie turnieju strzeleckiego. Ćwiczenia mnemotechniczne.	P.2, s. 39–41, M.1, s. 59, Ćw.1, s. 69, scenariusz 53, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter i cyfr, zdjęcia, widokówki, ilustracje zamków w Polsce i na świecie, strzałki na przyssawki, przedmioty do skrzyni, nagroda dla zwycięzcy. DOW – CD1. WWW – KP nr 42.	Uczeń: ■ słucha uważnie tekstu czytanego przez N; ■ swobodnie wypowiada się na temat ilustracji zamieszczonej w podręczniku oraz wysłuchanego tekstu; ■ umie wskazać na ilustracji rysunki, w których nazwie słysząc głoskę ó; ■ kształtnie pisze sylaby i wyrazy z poznaną literą; ■ samodzielnie czyta tekst i zaznacza w nim wyrazy z ó; ■ poznaje zasadę pisowni ó wymiennego na o. ■ bierze udział w zorganizowanym turnieju strzeleckim; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami, opowiadając historyjkę; ■ sprawnie przelicza elementy w zakresie 9; ■ dodaje i odejmuje w zakresie 9.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1 muzyczna 1.2, 3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	---	--	--	--	--

54. Dworskie maniere	Zabawy muzyczne przy piosence <i>Ballada o trzech słowach</i>. <u>Rysowanie sytuacji opowiedzianej w piosence.</u> Zapoznanie z budową i brzmieniem gitary klasycznej. Słuchanie tekstu <i>Magiczne słowa</i>. Swobodne wypowiedzi uczniów dotyczące wysłuchanego tekstu. Opowiadanie wydarzeń z historyjki obrazkowej i układanie zakończenia. Gra dramowa. Zorganizowanie klasowego przyjęcia. Nakrywanie do stołu. Odpowiednie zachowanie przy stole i w różnych sytuacjach, używanie zwrotów grzecznościowych: proszę, przepraszam, dziękuję, poproszę. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 9. Układanie i zapisanie zdania z rozsypanki wyrazowej.	P.2, s. 42, M.1, s. 60, Ćw.1, s. 70, scenariusz 54, rozsypanka wyrazowa, opowiadanie Magiczne słowa K. Zagórska, zdjęcie i opis gitary klasycznej, naczynia jednorazowe, obrus, ciastka, owoce, napoje, cukierki i inne słodczyce. DOW – CD1.	Uczeń: ■ wysłuchuje słowa z piosenki i potrafi określić budowę piosenki; ■ potrafi powiedzieć, do jakiej grupy instrumentów zalicza się gitarę klasyczną; ■ starannie rysuje opowiedzianą w piosence sytuację; ■ uważnie słucha opowiadania i potrafi i wyciągnąć odpowiednie wnioski; ■ swobodnie wypowiada się na temat przygody Karola i podaje zakończenie tej historii; ■ potrafi określić, w jakich sytuacjach powinno się używać zwrotów grzecznościowych; ■ współpracuje w grupie i przedstawia wymyśloną sytuację; ■ bierze udział w przygotowaniu klasowego przyjęcia; ■ umie nakrywać do stołu; ■ zachowuje się kulturalnie podczas przyjęcia i używa zwrotów grzecznościowych; ■ dodaje i odejmuje w zakresie 9; ■ samodzielnie układa i zapisuje zdanie z rozsypanki wyrazowej.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 3.4 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 3.1, 3.2 informatyczna	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
XI	1.	45 min	25 min	25 min	5 min	45 min	–	–	–
	2.	45 min	45 min	20 min	10 min	–	–	45 min	–
	3.	45 min	40 min	20 min	10 min	–	45 min	45 min	–
	4.	45 min	45 min	15 min	5 min	–	–	45 min	–
	5.	45 min	25 min	10 min	15 min	–	–	–	45 min

	55. Królewski gród Czytanie tekstu <i>Królewski gród</i> oraz legendy o smoku wawelskim. Swobodne wypowiedzi dzieci na temat wysłuchanych tekstów oraz ilustracji zamieszczonej w podręczniku. Oglądanie zdjęć przedstawiających miejsca charakterystyczne dla Krakowa. Wprowadzenie małej i wielkiej litery g, G na podstawie wyrazów góra, Gustaw. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter g, G, a także sylab z wprowadzoną literą. Zabawa ruchowa. Wpisywanie haseł do krzyżówki. Samodzielne czytanie tekstu <i>Smocza góra</i> i wyszukiwanie wyrazów z literą g; przepisywanie ich do zeszytu. Zabawa matematyczna „Smok idzie”. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 9. Układanie i zapisanie zdania z płataninki literowej.	P.2, s. 43, 44, M.1, s. 61, Ćw.1, s. 71, scenariusz 55, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter, tekst legendy o smoku wawelskim, zdjęcia lub ilustracje przedstawiające Wzgórze Wawelskie, Barbakan, Bramę Floriańską, Rynek Główny, kościół Mariacki, ratusz, kopiec Kościuszki.	Uczeń: ■ słucha uważnie i ze zrozumieniem tekstów czytanych przez N; ■ rozumie, co jest dobre, a co złe w postępowaniu wobec innych; ■ umie zapisać literę g w sylabach oraz wyrazach podanych w ćwiczeniu; ■ bezbłędnie dzieli wyrazy na głoski oraz sylaby; ■ rozpoznaje na zdjęciach charakterystyczne miejsca Krakowa i potrafi je nazwać; ■ bierze udział w zabawie ruchowej i matematycznej; ■ sprawnie oblicza przykłady w zakresie 9 – zna i potrafi stosować w praktyce zasadę przemienności dodawania; ■ potrafi i samodzielnie rozwiązać krzyżówkę; ■ czyta tekst, wyszukuje w nim wyrazy z nową literą i przepisuje je do zeszytu; ■ układa zdanie z płataninki literowej i zapisuje je.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 społeczna 1.4 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2	
--	--	--	--	---	--

	54. Przygody szewczyka Skuby Swobodne wypowiedzi uczniów na temat historyjki obrazkowej zamieszczonej w podręczniku. Kolorowanie ukrytego rysunku. Czytanie ze zrozumieniem. Podpisywanie rysunków. Ćwiczenia rytmiczne „W grocie króla gór”. Czytanie scenariusza „Przygody szewczyka Skuby”. <u>Wykonanie kukielek do przedstawienia.</u> Przygotowanie przedstawienia kukielkowego <i>Przygody szewczyka Skuby</i>. Gra planszowa „Przygody szewczyka Skuby”. Ćwiczenia gimnastyczne z przyborem.	P.2, s. 45–47, M.1, s. 62, Ćw.1, s. 72, scenariusz 56, scenariusz przedstawienia, pojemniki po jogurtach, gazety, kolorowy papier, klej, nożyczki, bibuła, długie wykałaczki, farby. DOW – CD1.	Uczeń: ■ potrafi ułożyć i opowiedzieć legendę o smoku wawelskim na podstawie historyjki obrazkowej; ■ starannie koloruje ukryty rysunek; ■ potrafi czytać ze zrozumieniem, łączy rysunki z odpowiednimi wyrazami i podpisuje je; ■ bierze udział w zabawach rytmicznych; ■ uważnie słucha scenariusza przedstawienia i uczy się swojej roli; ■ starannie wykonuje kukielki do przedstawienia; ■ wyraziście i ze zrozumieniem wypowiada swoje kwestie; ■ przestrzega zasad obowiązujących w grze planszowej „Przygody szewczyka Skuby”; ■ starannie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 2.8, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 1.3, 1.4, 2.3 plastyczna 2 matematyczna 6.9 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	--	---	--	---	--

XIV. TAJEMNICE NOCY	57. Noc – czas na sen	Przypomnienie piosenki <i>Leśna kołysanka</i>. Czytanie przez N. tekstu <i>Sen Natalki</i> oraz wiersza D. Graj <i>Noc w dzieciennym pokoju</i>. Rozmowa na temat wysłuchanych tekstów. Wprowadzenie liter n, N. Ćwiczenia w pisaniu liter i połączeń z innymi literami. Poznanie nazw kwiatów. Układanie zdań z rozsypanki wyrazowej. Wprowadzenie liczby 10. Wykonanie improwizacji ruchowej oddającej charakter kołysanki. <u>Rysowanie swojego najpiękniejszego snu</u>. Gry i zabawy korygujące postawę.	P.2, s. 48–50, M.1, s. 63, Ćw.1, s. 73, 74, CD z muzyką relaksacyjną, scenariusz 57, liczmany, instrumenty perkusyjne, chustki. DOW – CD1, Wyprawka – karta 10, 11.	Uczeń: ■ uważnie słucha tekstów czytanych przez N; ■ potrafi wypowiedzieć się na temat wysłuchanego tekstu; ■ poznaje litery n, N; ■ kształtnie pisze poznane litery, łącząc je w sylaby i wyrazy; ■ poprawnie układa zdania z rozsypanki sylabowej; ■ przelicza elementy w zakresie 10; ■ poznaje nazwy wybranych kwiatów; ■ wie, jaka rolę odgrywa sen dla zdrowia człowieka; ■ potrafi i przedstawić swój sen za pomocą rysunku; ■ wykonuje improwizacje ruchowe do muzyki; ■ rozumie konieczność starannego wykonywania ćwiczeń korekcyjnych.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 3 plastyczna 2.1 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 2.7, 3.1, 3.2, 3.3	
	58. Oświetlenie dawniej i dziś	Zapoznanie z dawnymi i współczesnymi sposobami oświetlenia. Rozmowa na temat oszczędzania energii elektrycznej. Utrwalenie litery n, N – pisanie wyrazów i zdań. Analiza i synteza wyrazów. Układanie i zapisywanie wyrazów z podanych sylab. Porządkowanie liczb w zakresie 10. Dopełnianie do 10. Ćwiczenia relaksacyjne przy muzyce. Interpretacja muzyki klasycznej. <u>Projektowanie lampy</u>. Łączenie biegu i skoku w zabawach sprawnościowych.	P.2, s. 51–53, M.1, s. 64, Ćw.1, s. 75, CD z muzyką relaksacyjną, scenariusz 58, latarki, świeca zapachowa, szarfy do zawiązania oczu, liczmany dla każdego dziecka, kartoniki z cyframi, cekiny, koraliki, plastelina, klej. DOW – CD1. WWW – KP nr 43.	Uczeń: ■ słucha ze zrozumieniem tekstu czytanego przez N i poznaje historię oświetlenia; ■ samodzielnie układa i zapisuje wyrazy z podanych sylab; ■ prawidłowo głosuje nazwy rysunków; ■ prawidłowo porządkuje liczby i dopełnia do 10; ■ potrafi się wyciszyć podczas ćwiczenia relaksacyjnego; ■ aktywnie uczestniczy w ćwiczeniu polegającym na interpretacji utworu muzycznego; ■ estetycznie i pomysłowo projektuje abażur lampy; ■ przestrzega reguł, sprawnie łączy różne formy ruchu.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.7, 3 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2 techniczna 1.1, 1.2, 1.4, 3.1, 3.2 przyrodnicza 2.15 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	

	59. Nocne motyle	Wprowadzenie zmiękczeń <i>ć, Ć</i> oraz <i>ci, Ci</i>. Czytanie tekstu <i>Ćma</i> oraz wiersza <i>Ciocia i ćma</i>. Przybliżenie wiadomości o ćmach. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter <i>ć, Ć, ci, Ci</i>. Przepisywanie sylab, wyrazów i zdań zawierających wprowadzone zmiękczenia. Uzupełnianie zdań podanymi wyrazami. Uzupełnianie do 10. Nauka piosenki <i>Leśna kołysanka</i>. Zabawa rytmiczno-ruchowa do piosenki.	P.2, s. 54, 55, M.1, s. 65, Ćw.1, s. 76, 77, scenariusz 59, ilustracja ćmy, instrumenty, litery do układania wyrazów dla każdego ucznia, chustka do zawiązania oczu, piłeczka. DOW – CD1. WWW – KP nr 44.	Uczeń: ■ kształtnie pisze poznane zmiękczenia, łączy je w sylaby i wyrazy; ■ zna ciekawostki o życiu nocnych motyli; ■ uważnie słucha tekstów czytanych przez N. i udziela odpowiedzi na pytania z nimi związane; ■ wypowiada się na temat ilustracji; ■ prawidłowo uzupełnia zdania podanymi wyrazami; ■ dopełnia elementy do 10; ■ śpiewa piosenkę; ■ bierze aktywny udział w zabawie ruchowej.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 5.1, 5.2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2 informatyczna	
--	------------------	---	---	--	--	--

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
XII	1.	1 h 15 min	45 min	10 min	–	–	–	–	–
	2.	45 min	40 min	20 min	10 min	25 min	10 min	45 min	–
	3.	30 min	30 min	25 min	15 min	20 min	–	45 min	–
	4.	45 min	40 min	25 min	10 min	–	35 min	45 min	–
	5.	45 min	25 min	10 min	10 min	–	–	–	45 min

	60. Dzień i noc	Rozmowa o zwierzętach aktywnych w dzień i w nocy, ich zachowaniu i przystosowaniu do życia w lesie. Zapoznanie z opowiadaniem L. Krzemienieckiej <i>Jak się krasnal z borsukiem na spacer wybierali</i>. Wypowiedzi na temat wysłuchanego opowiadania. Dzielenie wyrazów na sylaby. Wpisywanie brakujących sylab. Utrwalenie zmiękczeń ć i ci. Pisanie zdań ze zmiękczeniami. Rozkład liczby 10 na składniki. Rozmowa na temat przysmaków zwierząt. Utrwalenie piosenki <i>Leśna kołysanka</i>. Śpiew podczas zabawy rytmiczno-ruchowej. Zabawa „Zwierzęta w nocy i w dzień”. Rozwiązywanie zagadek.	P.2, s. 56, 57, M.1, s. 66, Ćw.1, s. 78, 79, opowiadanie L. Krzemienieckiej <i>Jak się krasnal z borsukiem na spacer wybierali</i>, instrumenty, scenariusz 60, chusta Klanzy lub duży materiał, piłka, ilustracje zwierząt, kartki z nazwami zwierząt, kolorowe liczby, kartki z nazwami pór dnia. DOW – Wyprawka – karta 20, 21. WWW – KP nr 45.	Uczeń: ■ zna i rozpoznaje na rysunkach zwierzęta leśne; ■ uważnie i ze zrozumieniem słucha tekstu czytanego przez N; ■ wypowiada się na temat wysłuchanego tekstu; ■ poznaje ciekawostki dotyczące wybranych zwierząt; ■ umie podzielić wyrazy na sylaby; ■ poprawnie zapisuje wyrazy ze zmiękczeniami ci i ć; ■ rozkłada liczbę 10 na składniki; ■ próbuje rozwiązywać zagadki; ■ wie, czym się żywią wybrane zwierzęta; ■ przestrzega reguł zabawy; ■ śpiewa piosenkę <i>Leśna kołysanka</i>.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4	
--	-----------------	--	---	---	---	--

XV. NIM ROZBLYŚNIE GWIAZDKA...	61. Teatr cieni	Czytanie tekstu <i>Zabawa w teatr</i>. Swobodne wypowiedzi dzieci na temat wysłuchanego tekstu, ukierunkowane pytaniami N. Wprowadzenie zmiękczeń: ń oraz ni, Ni na podstawie wyrazów cień, cienie. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter ń, ni, Ni. Przepisywanie sylab, wyrazów i zdań zawierających wprowadzone zmiękczenia. <u>Przygotowanie teatryku cieni.</u> <u>Projektowanie i wykonanie kartki świątecznej.</u> Zagadki muzyczne. Zabawa teatralna. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. Zabawy ruchowe naśladowcze.	P.2, s. 58–60, M.1, s. 67, Ćw.1, s. 80, 81, instrumenty perkusyjne, scenariusz 61, kartki z bloku technicznego, wykałaczki, klej, nożyczki, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter, lampka, prześcieradło, dwa stojaki do map, szarfa do zawiązania oczu. DOW – CD1.	Uczeń: ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N i swobodnie wypowiada się na jego temat; ■ pisze poznane zmiękczenia w sylabach oraz wyrazach podanych w ćwiczeniu; ■ pracuje w grupie nad przedstawieniem teatralnym; ■ starannie przygotowuje postacie lub przedmioty potrzebne do przedstawienia; ■ projektuje i wykonuje kartkę świąteczną; ■ bierze udział w zabawach muzycznych, rozpoznaje po dźwiękach poszczególne instrumenty; ■ integruje się z grupą, biorąc udział w zabawie teatralnej; ■ sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 10; ■ potrafi i się bawić oraz poprawnie wykonywać zaproponowane ćwiczenia.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 4 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 3.1, 3.2 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--------------------------------	-----------------	---	---	--	---	--

	62. Prezenty, prezenty...	Zapoznanie się z informacjami o świętach Bożego Narodzenia. Wypowiedzi dzieci dotyczące wysłuchanego tekstu. Zwyczaj bożonarodzeniowe obchodzone w domach uczniów. Ozdoby choinkowe. Układanie puzzli. Zabawa „Prezent od św. Mikołaja”. Zabawa z liczbami. Łamigłówki matematyczne. <u>Wykonanie świątecznych ozdób na choinkę.</u> Rzuty śnieżkami do celu i na odległość.	P.2, s. 61, M.1, s. 68, Ćw.1, s. 82, opowiadanie Chojnka z łysinką, scenariusz 62, ziarenka kaszy gryczanej, gorczycy, grochu, fasoli, kartka z bloku technicznego, wstążeczka, klej, pędzelek, ołówek, nożyczki, dziurkacz, złota i biała kartka z bloku technicznego, papier samoprzylepny, nitka, karteczki z napisanymi liczbami od 1 do np. 10 (zależy od liczby dzieci w klasie), kartki ze słowami zawierającymi ń i ni. DOW – CD1. WWW – KP nr 46.	Uczeń: ■ słucha uważnie tekstu czytanego przez N.; ■ wypowiada się na temat przyjaźni i cech prawdziwego przyjaciela; ■ opowiada o zwyczajach bożonarodzeniowych obchodzonych w jego domu; ■ bierze udział w układaniu puzzli na czas; ■ potrafi pogratulować zwycięzcy; ■ aktywnie uczestniczy w zabawie rytmicznej; ■ bierze udział w zabawie ruchowej; ■ potrafi rozwiązać łamigłówki matematyczne i podać odpowiedzi; ■ starannie wykonuje świąteczne ozdoby na choinkę; ■ potrafi rzucać do celu, doskonali rzut na odległość.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.5, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 matematyczna 3.1, 3.2, 6.8, 6.9 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	---------------------------	--	--	---	--	--

63. Szopka	Oglądanie zdjęć i ilustracji przedstawiających szopki wykonane różnymi technikami. Czytanie tekstu <i>Szopka</i>. Wypowiedzi dzieci dotyczące wysłuchanego tekstu oraz oglądanych ilustracji. Omówienie i nauka pastorałki <i>Kolęda o mówiących zwierzętach</i>. Przygotowanie przedstawienia do pastorałki. Rozmowa na temat zwyczajów związanych z okresem świąt Bożego Narodzenia. Ćwiczenia w określaniu położenia przedmiotów w przestrzeni. <u>Wykonanie szopki.</u> <u>Przygotowanie kartek świątecznych.</u> Przedstawienie jasełkowe. Zabawy ruchowe na śniegu.	P.2, s. 62, M.1, s. 69, Ćw.1, s. 83, scenariusz 63, tekst <i>Szopka</i>, scenariusz jasełek <i>Narodził się Zbawiciel</i>, materiały potrzebne do wykonania szopki: kolorowy papier, sznurek, szyszki, szaty, karton, plastelina, ilustracje lub zdjęcia szopek wykonanych z różnych materiałów, kartka z kolorowego bloku technicznego, nożyczki, przyprawy i zasuszone liście, taśma dwustronnie klejąca. DOW – CD1.	Uczeń: ■ uważnie i ze zrozumieniem słucha tekstu czytanego przez N.; ■ potrafi wypowiedzieć się na temat wysłuchanego tekstu oraz ilustracji przedstawiających szopki; ■ bierze udział w zajęciach muzycznych – uczy się słów pastorałki i wciela się w wyznaczoną mu rolę; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami, opowiadając o zwyczajach świątecznych obchodzonych w jego domu; ■ potrafi określić położenie przedmiotów w przestrzeni, posługując się zwrotami: nad, pod, obok, za, po prawej lub po lewej stronie; ■ starannie wykonuje elementy do szopki, bezpiecznie posługuje się narzędziami; ■ przygotowuje kartki świątecznej; ■ bierze udział w przedstawieniu jasełkowym; ■ wie, że zimą też należy bawić się na powietrzu.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2 matematyczna 1.1, 2.1, 2.2, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
------------	--	---	--	---	--

XVI. WITAJ, NOWY ROKU	64. Noworoczne marzenia	Wypowiedzi uczniów na temat minionych świąt i powitania Nowego Roku. Przypomnienie zasad następstwa dni i nocy. Wypowiedzi na temat minionego roku. Zapoznanie z wierszem M. Brykczyńskiego <i>Na Nowy Rok</i> . Porównanie różnych kalendarzy. Dokładna analiza kalendarza. Noworoczne marzenia i postanowienia. Wypowiedzi o swoich marzeniach. <u>Przedstawienie swojego marzenia za pomocą rysunku.</u> Zabawa ruchowa „Życzę Ci w Nowym Roku...”. Wysłuchanie piosenki <i>Wesoły Nowy Roczek</i> .	P.2, s. 63, 64, M.1, s. 70, Ćw.1, s. 84, scenariusz 64, rysunki walizki i kosza, kartoniki z poznanymi literami, różne kalendarze, chusteczka. DOW – CD1. WWW – KP nr 47.	Uczeń: ■ wypowiada się pełnymi zdaniami na temat własnych doświadczeń; ■ potrafi skupić uwagę na treści wiersza czytanego przez N.; ■ zna układ kalendarzy; ■ wykonuje starannie pracę plastyczną na podany temat; ■ uważnie słucha piosenki; ■ zgodnie i aktywnie bierze udział w zabawie muzyczno-ruchowej; ■ potrafi powiedzieć, jaki dzień tygodnia był wczoraj, a jaki będzie jutro.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 5.7 muzyczna 1.7, 3 plastyczna 2.1 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 6.4 informatyczna	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
XIII	1.	45 min	45 min	25 min	5 min	–	–	–	–
	2.	45 min	35 min	25 min	10 min	10 min	5 min	45 min	–
	3.	45 min	45 min	–	10 min	–	15 min	45 min	–
	4.	45 min	30 min	25 min	10 min	10 min	30 min	45 min	–
	5.	45 min	25 min	15 min	10 min	25 min	–	–	45 min

XVI. WITAJ, NOWY ROKU	65. Przyroda odmierza czas Przyporządkowanie nazw miesięcy do kolejnych pór roku. Zabawa „Kto się urodził?”. Zmiany w przyrodzie zachodzące wiosną, latem, jesienią i zimą. Wykonanie plakatów o porach roku. Wypowiedzi na temat charakterystycznych cech kolejnych pór roku. Zagadki muzyczne. <u>Malowanie ulubionej pory roku.</u> <u>Projektowanie mody na każdą porę roku.</u> <u>Wykonanie „Klasowego kalendarza urodzin”.</u> Zabawa z zagadkami <i>Czy jesteś wzorowym słuchaczem?</i>. Zabawa integracyjna „Pory roku”.	P.2, s. 65, M1, s. 71, Ćw.1, s. 85, scenariusz 65, bibuła, wstążki, taśma klejąca, 4 arkusze brystolu, papier kolorowy, klamerki do bielizny, dużo małych kartek, kartki z nazwami miesięcy i pór roku, 4 pętle, farby plakatowe, pędzelki, obrazki z ilustracjami pór roku. DOW – CD1, CD2. WWW – KP nr 48.	Uczeń: ■ nazywa i rozróżnia poszczególne pory roku; ■ zna nazwy miesięcy w roku; ■ wie, w którym miesiącu się urodził; ■ potrafi wymienić charakterystyczne cechy dla każdej pory roku; ■ estetycznie i ciekawie wyraża swoją ulubioną porę roku w formie plastycznej; ■ ujawnia zdolności twórcze podczas projektowania strojów; ■ zgodnie współpracuje w grupie; ■ aktywnie uczestniczy w zabawach muzyczno-ruchowych.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4. muzyczna 1.2, 1.3 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 6.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4	
	66. Baśń o dwunastu miesiącach Przypomnienie zabawy integracyjnej „Pory roku”. Zapoznanie z baśnią J. Porazińskiej <i>Baśń o dwunastu miesiącach</i>. Wypowiedzi na temat baśni. Ocena postępowania bohaterów baśni. Wskazywanie wydarzeń oraz postaci fikcyjnych i realnych. Uzupełnianie zdań brakującymi wyrazami. Utrwalenie nazw miesięcy i ich kolejność. Umuzycznienie wybranego przez N. fragmentu utworu J. Porazińskiej <i>Baśń o dwunastu miesiącach</i>. <u>Wykonanie ilustracji do baśni.</u> Wyścigi z wykorzystaniem różnych przyborów.	P.2, s. 66, 67, M.1, s. 72, Ćw. 1, s. 86, scenariusz 66, Baśń o dwunastu miesiącach kartki z nazwami miesięcy, instrumenty perkusyjne i alternatywne, kostka do gry. DOW – CD1. WWW – KP nr 49.	Uczeń: ■ słucha w skupieniu baśni czytanej przez N; ■ poszerza słownictwo związane z baśnią; ■ umie ocenić postępowanie głównych postaci; ■ potrafi wymienić wydarzenia oraz postacie fikcyjne i rzeczywiste; ■ próbuje zapamiętać kolejność miesięcy w roku; ■ wymyśla rytm do nazwy miesiąca; ■ potrafi ułożyć podkład muzyczny na instrumentach perkusyjnych lub alternatywnych; ■ starannie wykonuje ilustrację do baśni; ■ współdziała z zespołem podczas wykonywania ćwiczeń.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.3, 2.4, 2.7, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 3.4 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 6.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	

XVII. ZAPRASZAMY NA Film	67. Bohaterowie kreskówek	Obejrzenie filmu animowanego i rozmowa na jego temat. Swobodne wypowiedzi dzieci o ulubionych filmach rysunkowych i ich bohaterach. Wprowadzenie pisanej litery f, F. Ćwiczenia w pisaniu poznanej litery i połączeń z innymi literami. Czytanie tekstu <i>Film</i>. Przypomnienie zasad następstwa dni tygodnia. Zabawa „Skojarzenia”. Układanie jak największej liczby wyrazów z podanych liter. <u>Wykonanie ilustracji do ulubionego filmu rysunkowego.</u> Zagadki muzyczne. Zabawa „Dni tygodnia”. Zabawa dramowa. Gimnastyka do akompaniamentu piosenki <i>Gra w kolory</i>.	P.2, s. 68, 69, M.1, s. 73, Ćw.1, s. 87, CD z muzyką do filmów animowanych, płyta z filmem rysunkowym, scenariusz 67, różne przedmioty kojarzące się z bohaterami kreskówek, karteczki z nazwami dni tygodnia po jednej dla każdego ucznia. DOW – CD1.	Uczeń: ■ poprawnie pisze literę f, F i jej połączenia; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami na podany temat; ■ czyta teksty ze zrozumieniem; ■ zna nazwy i kolejność dni tygodnia; ■ potrafi i użyć liczby w aspekcie porządkowym; ■ tworzy wyrazy z podanych liter; ■ łączy sylaby w wyrazy i poprawnie je zapisuje; ■ potrafi i przedstawić w formie plastycznej swój ulubiony film; ■ aktywnie i zgodnie uczestniczy w zabawach i ćwiczeniach gimnastycznych; ■ wie, że nie każdy film jest odpowiedni dla dzieci; ■ rozumie, że ograniczenia w oglądaniu telewizji są spowodowane dbaniem o zdrowie.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 6.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--------------------------	---------------------------	---	---	--	---	--

	68. Wycieczka do kina Utrwalenie litery f, F. Układanie zdań z podanych wyrazów. Ćwiczenia w czytaniu ze zrozumieniem. Zapisanie odpowiedzi na pytanie. Rozwiązanie krzyżówki i uzupełnienie zdania hasłem. Wypowiedzi na temat historyjki obrazkowej. Kulturalne zachowanie w kinie. Dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie pierwszej dziesiątki. Doskonalenie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego. Liczenie rzędów i odszukanie miejsca na podstawie biletu. Ustalenie kolejności obrazków i wypowiedzi, co było najpierw, co – potem, a co – na końcu. Układanie muzyki do filmu z wykorzystaniem instrumentów nieperkusyjnych. Ćwiczenia i zabawy z piłką.	P.2, s. 70, 71, M.1, s. 74, Ćw. 1, s. 88, scenariusz 68, kartoniki z liczbami od 0 do 10 i z działaniami matematycznymi, szablony do odrysowania piłki, piłki, paski z wyrazami z literą f, 4 duże kartki z kropkami od 1 do 4. WWW – KP nr 50, 51.	Uczeń: ■ starannie zapisuje wyrazy i zdania z literą f, F; ■ potrafi i wypowiedzieć się na temat historyjki obrazkowej; ■ potrafi i numerować rzędy i zaznaczać miejsca zgodnie z informacją podaną na bilecie; ■ dodaje i odejmuje liczby w zakresie 10; ■ czyta ze zrozumieniem; ■ potrafi poprawnie układać zdania z podanych wyrazów; ■ starannie przepisuje wyrazy i zdania; ■ potrafi ustalić kolejność wydarzeń; ■ potrafi improwizować muzykę do danego wydarzenia; ■ umie zaprojektować ciekawe wzory na piłkę; ■ wie, jak należy zachowywać się w kinie; ■ potrafi sprawnie chwytać, rzucać i toczyć piłkę.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1 społeczna 1.1, 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 6.8, 6.9 muzyczna 4.3, 4.5 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	---	---	---	--	--

	69. Kariera żaby Żakliny	Wprowadzenie litery ż, Ż. Ćwiczenia doskonalące analizę i syntezę wyrazów. Ćwiczenia w pisaniu wyrazów i zdań. Słuchanie tekstu czytanego przez N. Udzielanie odpowiedzi na pytania. Głośne czytanie tekstu przez uczniów. Opowiadanie historyjki obrazkowej. Utrwalenie dni tygodnia. Konstruowanie kalendarza przeżyć – pojęcia jutro, pojutrze, wczoraj. <u>Projektowanie sukienki dla żaby.</u>	P.2, s. 72, 73, M.1, s. 75, Ćw.1, s. 89, scenariusz 69, szablony do odrysowania sukienek, cekiny, włóczka, guziki, bibuła, papier kolorowy, różne tkaniny, klej, pocięty na prostokąty rysunek żaby, kalendarz przeżyć, liczmany; WWW – KP nr 52.	Uczeń: ■ potrafi zapisać literę ż, Ż i łączyć ją z innymi literami; ■ czyta wyrazy i zdania z nową literą; ■ dokonuje analizy i syntezy wyrazów; ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N. i potrafi i wypowiedzieć się na temat treści; ■ potrafi i opowiedzieć historyjkę obrazkową; ■ poprawnie zapisuje wybrane wyrazy z trudnościami ortograficznymi; ■ sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 10. ■ układa i zapisuje zdania z rozsypki wyrazowej; ■ potrafi posługiwać się określeniami: jutro, pojutrze, wczoraj, przedwczoraj, opowiadając o wydarzeniach ze swojego życia.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 6.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 informatyczna	
--	--------------------------	---	--	---	---	--

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
XIV	1.	45 min	35 min	45 min	20 min	15 min	20 min	–	–
	2.	45 min	45 min	10 min	10 min	15 min	–	45 min	–
	3.	45 min	35 min	20 min	10 min	15 min	–	45 min	–
	4.	45 min	30 min	15 min	5 min	–	–	45 min	–
	5.	45 min	35 min	–	–	–	25 min	–	45 min

XVII. ZAPRASZAMY NA Film	70. Detektyw Jeź i żaba Żaklina	Pisownia wyrazów z ż. Wielozdaniowe wypowiedzi na temat historyjki obrazkowej. Rozróżnianie zdań pytających, wykrzyknikowych i oznajmujących. Różne sposoby liczenia obiektów, ćwiczenia w poprawnym przeliczaniu. Ćwiczenia doskonalące technikę liczenia w zakresie 10. Zabawy na spostrzegawczość. Ustne układanie zdań. Zabawa muzyczna „Detektyw na tropie”.	P.2, s. 74, 75, M.1, s. 76, Ćw.1, s. 90, scenariusz 70, kartoniki ze znakami interpunkcyjnymi, przedmiot do schowania, przedmioty do zabawy „Co zniknęło?”, kartoniki z cyframi od 0 do 10, kartki z ilustracjami do zabawy muzycznej. DOW – CD1. KP nr 53, 54.	Uczeń: ■ wypowiada się spójnie na temat historyjki obrazkowej; ■ poprawnie pisze wyrazy z ż; ■ rozróżnia zdania oznajmujące, pytające i wykrzyknikowe; ■ sprawnie przelicza w zakresie 10; ■ wykazuje się spostrzegawczością; ■ układa logiczne zdania z podanymi wyrazami; ■ aktywnie uczestniczy w zabawach muzyczno-ruchowych.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 3.5, muzyczna 1.2, 2.3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4	
	71. Przygoda żaby Żakliny	Układanie zagadek do krzyżówki. Wprowadzenie dwuznaku rz, Rz. Rozróżnianie głosek i liter. Czytanie tekstu. Wypowiedzi na temat tekstu. Ćwiczenia w pisaniu liter i sylab. Ułożenie podpisów do rysunków. Wprowadzenie do konstruowania gier planszowych. Zapoznanie z fortepianem. Wysłuchanie miniatury L. van Beethovena <i>Dla Elizy</i>. Interpretacja ruchowa do utworu <i>Dla Elizy</i>. Łączenie biegu i czworakowania na torze przeszkód.	P.2, s. 76, 77, M.1, s. 77, Ćw.1, s. 91, 92, scenariusz 71, kartoniki z wyrazami, ilustracje burzy, brzozy oraz rzeki i podpisy do rysunków, chusteczki o wymiarach 20 cm x 20 cm, kartki w trzech kolorach, kostki do gry, pionki. DOW – CD1.	Uczeń: ■ zna i poprawnie zapisuje dwuznak rz, Rz; ■ czyta wyrazy i zdania; ■ potrafi i udzielić odpowiedzi na postawione pytanie; ■ wyodrębnia głoski i litery; ■ potrafi i ułożyć podpisy do rysunków z przedstawionych liter; ■ wie, jakim instrumentem jest fortepian, i zna jego brzmienie; ■ uważnie słucha utworu muzycznego; ■ przestrzega reguł gry, starannie wykonuje ćwiczenia.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.7 matematyczna 2.1, 6.8 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3	

	72. Klasowy festiwal filmowy	Ćwiczenia w pisaniu wyrazów z ż i rz. Rozwiązanie krzyżówki. Układanie zdań z podanymi wyrazami. Uzupełnianie wyrazów brakującymi literami. Tworzenie plansz ortograficznych. Doskonalenie sprawności ortograficznej. Wyznaczanie kierunków w przestrzeni: na prawo, na lewo, za, przed. <u>Wymyślanie przygód żaby i wykonanie o nich filmu.</u> Ćwiczenia i zabawy z woreczkami gimnastycznymi.	P.2, s. 78, M.1, s. 78, Ćw.1, s. 93, scenariusz 72, instrumenty perkusyjne i alternatywne, plansza z krzyżówką, kartoniki z wyrazami podanymi w punkcie 3., kartoniki obrazkowo-wyrazowe małe karteczki, duże arkusze papieru, rolki po papierowych ręcznikach, szary papier, pionki, kostki do gry, stare czasopisma. DOW – CD2. WWW – KP nr 55.	Uczeń: ■ zapisuje poprawnie pod względem graficznym i ortograficznym wybrane wyrazy z ż i rz; ■ potrafi i ułożyć zdanie z podanym wyrazem lub wyrazami; ■ poprawnie wstawia brakujące litery; ■ potrafi i posługiwać się pojęciami: na prawo, na lewo, za, przed; ■ wymyśla ciekawą przygodę z udziałem żaby; ■ zgodnie i aktywnie współpracuje w grupie; ■ poprawnie wykonuje ćwiczenia z przyborem; ■ układa zasady do gry planszowej	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 4.4 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.1, 1.3 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	------------------------------	---	--	--	---	--

XVIII. KRÓLESTWO ZIMY	73. Malarz mróz	Omówienie cech charakterystycznych zimy na podstawie plakatów przygotowanych przez uczniów, wiersza I. Suchorzewskiej Śnieg oraz tekstu z podręcznika. Przypomnienie doświadczeń obrazujących, jak powstaje deszcz i śnieg. <u>Dostrzeganie regularności i konstruowanie symetrycznych rysunków.</u> Ćwiczenie słuchu fonemowego. Wprowadzenie zmiękczeń: ź i zi, na podstawie wyrazów: źródło, zioła. <u>Wyrażanie w formie plastycznej utworu <i>Marsz turecki z Sonaty A-dur</i>.</u> Chód i bieg z krążkiem na głowie.	P. 2, s. 79–82, Ćw. 1, s. 94, 95 M.1, s. 79, scenariusz 73, stare, zeszlóroczne kalendarze, prześwitująca miska, talerz z lodówki, wrzątek, kostki lodu, mała, szklana butelka z wodą, zakręcona, plastikowa butelka z nasadzonym balonikiem, figury geometryczne, bębenek, obrazki: źródło, żrebak, koźlątko, zioła, jezioro, kawałki włóczki lub białe wstążki z krepiny, świece, farby plakatowe. DOW – CD1, Wyprawka – karta 26.	Uczeń: ■ tworzy plakat na zadany temat; ■ zgodnie współpracuje w grupie podczas pracy; ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N.; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami na temat charakterystycznych cech zimy; ■ wyciąga logiczne wnioski na podstawie doświadczeń; ■ rozpoznaje i pisze zmiękczenia ź, zi; ■ czyta krótki tekst w zakresie poznanych liter; ■ dostrzega regularność wzorów; ■ konstruuje symetryczne rysunki; ■ przedstawia treść utworu muzycznego za pomocą rysunku; ■ potrafi i wykonywać ćwiczenia z krążkiem.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.7, 3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 przyrodnicza 1.4, 1.6 matematyczna 5.1 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
-----------------------	-----------------	--	---	--	---	--

74. Zwierzęta zimą	Zbieranie informacji na temat przygotowywania się zwierząt do zimy. Ciche czytanie ze zrozumieniem tekstu z podręcznika. Porządkowanie zdobytej wiedzy w tabeli. Ustalanie na podstawie wiersza J. Huszczy <i>Zimowa prośba ptaszków</i> , jak możemy pomóc ptakom, które zimują w naszym kraju. Omówienie reprodukcji obrazu J. Chełmońskiego <i>Kuropatwy na śniegu</i> . Praca w grupach: przygotowanie przysmaków dla ptaków. Porównywanie ciężaru – ważenie woreczków z ziarnem na wadze szalkowej. Porównywanie liczb w zakresie 10. Zabawa muzyczna „Ptasia stołówka”.	P. 2 s. 83–85, Ćw. 1 s. 96 M.1, s. 80, wiersz J. Huszczy <i>Zimowa prośba ptaszków</i> , scenariusz 74, waga szalkowa, ziarna: słonecznika, siemienia lnianego, pszenicy, kukurydzy i innych zbóż, opakowania po jogurtach, smalec, plastikowe nożyki. DOW – CD1. WWW – KP nr 56.	Uczeń: ■ wie, w jaki sposób zwierzęta przygotowują się do zimy; ■ wypowiada się w logicznej i uporządkowanej formie; ■ czyta prosty tekst ze zrozumieniem i na jego podstawie uzupełnia tabelę; ■ rozumie konieczność pomagania ptakom podczas zimy; ■ opowiada o nastroju zimowego krajobrazu; ■ waży towary na wadze szalkowej; ■ praktycznie używa pojęć: cięższy , lżejszy ; ■ porównuje liczby w zakresie 10 używając znaków: „równa się”, „mniejszości” i „większości”; ■ zgodnie bawi się przy muzyce.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 6.2 muzyczna 1.2, 1.3 przyrodnicza 1.1, 1.2 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 6.7 informatyczna	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
XV	1.	45 min	45 min	15 min	10 min	–	–	–	–
	2.	45 min	45 min	–	15 min	–	–	45 min	–
	3.	45 min	35 min	30 min	–	45 min	45 min	45 min	–
	4.	45 min	35 min	20 min	10 min	–	–	45 min	–
	5.	45 min	20 min	25 min	10 min	–	–	–	45 min

XVIII. KRÓLESTWO ZIMY	75. Ślady na śniegu	Oglądanie i próby rozpoznawania tropów na śniegu. Zabawa w podchody „Zgadnij, co to za ślad”. Wprowadzenie spółgłosek miękkich ś i si na podstawie wyrazów: ślad i siano. Rozmowa na temat udzielania zimą pomocy zwierzętom żyjącym w lesie. Doskonalenie umiejętności czytania w zakresie poznanych liter. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu. Liczenie: co drugi, co trzeci, co czwarty. <u>Malowanie zimowego pejzażu farbami plakatowymi.</u> Zabawa rytmiczna.	P.2, s. 86–88, Ćw. 1, s. 97, 98 M.1, s. 81, scenariusz 75, strzałki i listy do zabawy w podchody, kartoniki z wyrazami: wieś, roślina, paśnik, siano, śnieg, ślady, ślimak, łosie, siatka, prosiaczek, blok rysunkowy A3, farby plakatowe, instrumenty perkusyjne, dowolne stemple.	Uczeń: ■ uważnie obserwuje okolicę w poszukiwaniu tropów zwierząt; ■ próbuje rozpoznawać tropy zwierząt; ■ rozpoznaje, odróżnia słuchowo i wzrokowo spółgłoski miękkie ś, si; ■ czyta ze zrozumieniem i odpowiada na pytania związane z przeczytanym tekstem; ■ starannie pisze sylaby i wyrazy w liniaturze; ■ wskazuje co drugi, co trzeci, co czwarty element w zbiorze; ■ maluje farbami ilustracje na zadany temat; ■ powtarza rytmy.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 społeczna 1.4, 1.10 techniczna 1.1, 1.2, 1.4	
	76. Zimowa moda	Uświadomienie uczniom konieczności ubierania się stosownie do pogody na podstawie fragmentu wiersza M. Przewoźniaka <i>Rozmówki na cztery sznurówki</i>. Wykonanie eksperymentów związanych z tematyką zajęć. Swobodna rozmowa dzieci na temat ubierania się zimą. Układanie historyjki obrazkowej w ciąg przyczynowo-skutkowy. Ciche czytanie ze zrozumieniem i dopasowywanie podpisów do obrazka. Zabawa „Pokaz mody”. Przeliczanie i porównywanie elementów w zbiorze. Zabawa na czworakach „Wyścigi kozłów”.	M.1, s. 82, P. 2, s. 89, 90, Ćw. 1, s. 99 wiersz M. Przewoźniaka <i>Rozmówki na cztery sznurówki</i>, scenariusz 76, ubrania zimowe na pokaz mody, cztery plastikowe butelki, kawałki materiałów: wełny, lnu, futerka, lupy. DOW – CD1, CD2. WWW – KP nr 57, 58.	Uczeń: ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N; ■ rozumie konieczność dostosowania ubioru do pogody; ■ wyciąga wnioski z przeprowadzonych eksperymentów; ■ dostrzega ciąg przyczynowo-skutkowy w historyjce obrazkowej; ■ cicho czyta ze zrozumieniem; ■ bierze udział w klasowym pokazie mody; ■ przelicza liczebność zbiorów; ■ porządkuje zbiory w kolejności rosnącej lub malejącej; ■ przestrzega reguł obowiązujących w zabawach.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1 muzyczna 1.2, 3 przyrodnicza 2.8 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3	

	77. Zimowe szaleństwa	Poszerzanie wiedzy na temat zimowych dyscyplin sportowych. Rozmowa na temat bezpieczeństwa podczas zimowych zabaw. Ustalanie ciągu przyczynowo-skutkowego w historyjce obrazkowej. Układanie treści zadań matematycznych do ilustracji. Porównywanie liczebności zbiorów. Gry matematyczne: „Zgadnij, co to za liczba”, „Jestem mistrzem”. Doskonalenie czytania w zakresie poznanych liter. Uświadomienie dzieciom, że sukces w sporcie wymaga wytrwałych ćwiczeń. Nauka piosenki <i>Walczyk na ślizgawce</i>. Wyścig sztafetowy z toceniem obręczy do półmetka.	P.2, s. 91–93, Ćw. 1, s. 100, 101 M.1, s. 83, scenariusz 77, gazety, kartoniki z liczbami, kolorowe liczby, kostki do gry, obrazki przedstawiające różne sprzęty sportowe. DOW – CD1, Wyprawka – karta 20, 21.	Uczeń: ■ potrafi wymienić zimowe dyscypliny sportowe; ■ wypowiada się w kilku zdaniach na temat swoich ulubionych zabaw zimowych; ■ układa poszczególne części historyjki obrazkowej w logiczną całość; ■ czyta ze zrozumieniem prosty tekst; ■ rozumie, że na sukces trzeba zapracować; ■ układa treść zadania matematycznego do ilustracji; ■ dodaje, odejmuje i porównuje liczby w zakresie 10; ■ przestrzega określonych zasad podczas gier matematycznych; ■ śpiewa piosenkę; ■ poprawnie wykonuje ćwiczenia z toceniem obręczy, przestrzega zasady fair play w zawodach.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 6.2 muzyczna 1.2, 2.3 społeczna 1.1, 1.4 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	-----------------------	--	---	--	---	--

XIX. OPOWIEŚCI BABUNI	78. Herbatka u babci Odgadywanie nazw przedmiotów i mówienie ich głoskami oraz sylabami. Czytanie tekstu <i>Herbatka u babci</i>. Swobodne wypowiedzi uczniów na temat wysłuchanego tekstu. Wprowadzenie małej i wielkiej litery h, H na podstawie wyrazów hamak, Hela. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu liter h, H. Przepisywanie sylab, wyrazów i zdań zawierających wprowadzoną literę. Omówienie i nauka piosenki <i>Nasza Babcia</i>. Układanie akompaniamentu do poznanej piosenki. Ułożenie i zapisanie zdania z rozsypanki wyrazowej. Ocenianie zachowania dziecka na podstawie historyjki obrazkowej. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10 – kolorowanie ukrytego rysunku (KP). Przeliczanie i określanie liczebności zbiorów. Zabawa integracyjna „Krążące pudełko”. Wyścig sztafetowy z przeskakiwaniem z obręczy do obręczy obunóż. Kolorowanie ukrytego rysunku.	P.2, s. 94, 95, M.1, s. 84, Ćw.1, s. 102, 103, scenariusz 78, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter, przedmioty lub ich rysunki, mające w nazwie głoskę h, worek lub duża torba, kredki, rozsypanka wyrazowa, pudełko zawierające kartonikami z wyrazami z h, instrumenty perkusyjne. DOW – CD1. WWW – KP nr 59.	Uczeń: ■ potrafi wypowiedzieć nazwy różnych przedmiotów głoskami i sylabami; ■ uważnie słucha tekstu czytanego przez N.; ■ odpowiada pełnym zdaniem na pytania N.; ■ kształtnie pisze literę h; ■ przepisuje sylaby oraz wyrazy z nowo poznaną literą; ■ uczy się słów piosenki, potrafi i ułożyć do niej akompaniament perkusyjny; ■ układa i zapisuje w zeszycie zdanie z rozsypanki wyrazowej; ■ biegle dodaje i odejmuje w zakresie 10 – koloruje ukryty rysunek; ■ potrafi i przeliczyć i określić liczebność zbiorów oraz porównać je ze sobą, posługując się określeniami o ile mniej, o ile więcej; ■ bierze udział w zabawie integracyjnej; ■ poprawnie wykonuje ćwiczenia z elementami skoku, przestrzega zasady fair play w zawodach; ■ wie, jak należy zachować się podczas wizyty u kogoś w domu.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 4 społeczna 1.1 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2 plastyczna 2 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
-----------------------	--	--	---	--	--

	79. Nasze ulubione baśnie i bajki	Prezentacja przez uczniów ulubionych bajek. Zorganizowanie wystawy przyniesionych książek. Czytanie tekstu <i>Niezwykła chusta</i>. Swobodne wypowiedzi uczniów dotyczące wysłuchanego tekstu. Układanie zakończenia opowiadania. Wprowadzenie dwuznaków ch, Ch na podstawie wyrazu chusta. Ćwiczenia w kształtnym pisaniu dwuznaków ch, Ch. Przepisywanie sylab, wyrazów i zdań zawierających wprowadzoną literę. <u>Projektowanie cudownej chusty</u>. Doskonalenie umiejętności porównywania cech przeciwstawnych. <u>Kolorowanie ilustracji do ulubionej bajki</u>. Zabawa integracyjna „Nieostrożne zabki”. Łączenie sylab w wyrazy i zapisanie ich w zeszyście.	P.2, s. 96–98, M.1, s. 85, Ćw.1, s. 104, scenariusz 79, książki z bajkami, foliowa koszulka z kartkami do pisania wprowadzanych liter, karton, kredki. WWW – KP nr 60.	Uczeń: ■ potrafi zaprezentować kolegom przyniesioną przez siebie książkę; ■ wypowiada się pełnymi zdaniami, opowiadając o swojej ulubionej bajce; ■ słucha ze zrozumieniem tekstu czytanego przez N; ■ potrafi i ułożyć zakończenie do opowiadania i przedstawić swój pomysł w klasie; ■ wypowiada się na temat wysłuchanego tekstu; ■ poznaje dwuznak ch, zapisuje go w sylabach i wyrazach podanych w ćwiczeniu; ■ łączy sylaby w wyrazy i zapisuje je; ■ projektuje i starannie rysuje „cudowną chustę”; ■ potrafi i porównać długość, szerokość, wysokość oraz wielkość podanych przedmiotów; ■ starannie koloruje ilustrację do wybranej przez siebie bajki; ■ bierze udział w zabawie integracyjnej.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 4 plastyczna 2 matematyczna 1.1, 1.2 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 informatyczna	
--	-----------------------------------	---	---	--	---	--

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
XVI	1.	45 min	30 min	20 min	–	20 min	10 min	–	–
	2.	45 min	45 min	25 min	5 min	–	–	45 min	–
	3.	45 min	45 min	25 min	15 min	–	–	45 min	–
	4.	45 min	30 min	20 min	15 min	10 min	–	45 min	–
	5.	45 min	30 min	–	10 min	15 min	35 min	–	45 min

XIX. OPOWIEŚCI BABUNI	80. Niespodzianki dla babci i dziadka	Czytanie wierszy A. Kamieńskiej <i>Babcia</i> i <i>Mój dziadzio</i> oraz wiersza <i>Dla babci</i> autorstwa D. Gellner. Wypowiedzi uczniów dotyczące babci i dziadka. Układanie i śpiewanie życzeń. Układanie akompaniamentów perkusyjnych do wybranych życzeń. Improwizacja ruchowa „Muzyczna szarlotka dla babci i dziadka”. Rodziny wyrazów. Ustalanie stopni rodzinnego pokrewieństwa. Pisownia wyrazów z ch i h – ćwiczenia. Zabawa ruchowa. Utrwalenie stosunków przestrzennych. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. <u>Wykonanie laurki dla babci i dziadka.</u>	P.2, s. 99, M.1, s. 86, Ćw.1, s. 105, scenariusz 80, skrawki tkanin, klej, nożyczki, kolorowy blok techniczny, karteczki z nazwami zwierzęcych rodzin. DOW – CD1. WWW – KP nr 61.	Uczeń: ■ uważnie słucha wierszy opisujących babcię i dziadka; ■ potrafi opowiadać o swojej babci i dziadku, opisuje ich wygląd i cechy charakteru; ■ wskazuje wyrazy należące do jednej rodziny i zapisuje je; ■ utrwala pisownię wyrazów z dwuznakiem ch i literą h; ■ aktywnie uczestniczy w zabawach ruchowych i improwizacji muzycznej; ■ układa akompaniament perkusyjny do wybranych życzeń i wspólnie z kolegami potrafi go zagrać; ■ potrafi określić położenie przedmiotów w przestrzeni, posługując się wyrazami: obok, za, po prawej, lewej stronie; ■ sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 10; ■ starannie wykonuje laurkę dla babci i dziadka.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1, 5.5 społeczna 1.1 muzyczna 1.2, 2.3, 3 plastyczna 2 matematyczna 1.1, 2.1, 2.2, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4	
-----------------------	---------------------------------------	---	--	---	--	--

XX. KARNAWAŁOWY ZAWRÓT GŁOWY	81 Wielkie przygotowania do balu	Czytanie ze zrozumieniem tekstu <i>Słodki poczęstunek</i>. Burza mózgów: układanie menu na bal karnawałowy. Wprowadzenie dwuznaku Cz, cz na podstawie wyrazów czekolada, Czesław. Ćwiczenie analizy i syntezy głoskowej i sylabowej wyrazów zawierających głoskę cz. Ćwiczenie poprawnego zapisu głoski cz. Zabawa twórcza – wymyślanie hasła balu. <u>Projektowanie plakatu zachęcającego do udziału w balu</u>. Znajdowanie różnic między obrazkami, ćwiczenie spostrzegawczości. Rozwiązywanie prostych zadań tekstowych na dodawanie i odejmowanie. Wyścig sztafetowy z przeskakiwaniem z obręczy do obręczy obunóż lub jednonóż i z powrotem.	P.2, s. 100–102, Ćw. 1, s. 106 M.1, s. 87, CD z muzyką do tańca, instrumenty perkusyjne, scenariusz 81, balony, serpentyny, kredki, farby, plastelina, tabliczka czekolady, plansze z dwuznakiem cz, Cz, kartoniki do układania modeli wyrazów, piłka, tacki z kaszą, gwizdek, maska karnawałowa, ciasteczka, plansze z cyframi i działaniami. WWW – KP nr 62.	Uczeń: ■ rozpoznaje i potrafi i zapisać dwuznak Cz, cz; ■ przeprowadza analizę oraz syntezę głoskową i sylabową wyrazów z cz; ■ wie, co oznacza słowo „karnawał”, potrafi i umieścić ten czas w kalendarzu; ■ potrafi i przeczytać fragment tekstu, uważnie słucha i rozumie czytany tekst; ■ potrafi i układać i rytmizować hasła na wybrany temat; ■ rozwiązuje proste zadania tekstowe na dodawanie i odejmowanie; ■ potrafi i znaleźć różnice między dwoma podobnymi ilustracjami, dostrzega szczegóły; ■ potrafi i wykonywać podskoki do przodu i do tyłu, przestrzega zasady fair play w zawodach.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 2.1, 2.2 plastyczna 2 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 4.1 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
------------------------------	----------------------------------	---	--	---	---	--

	82. Pomysły na zabawę karnawałową	Zapoznanie z nazwami wybranych tańców. Składanie wyrazów z sylab. Burza mózgów – pomysły na bal karnawałowy. Ćwiczenie czytania ze zrozumieniem. Ćwiczenie umiejętności przeliczania do 20. Układanie zadań do ilustracji. Rysowanie ilustracji do działań matematycznych. Uwrażliwianie na barwę dźwięku. Zabawa taneczna ze śpiewem. Nauka układu tanecznego do piosenki <i>Kolorowy taniec</i>.	P.2, s. 103, Ćw. 1, s. 107, M.1, s. 88, CD z dowolną muzyką dyskotekową, scenariusz 82, kasztany, klocki, kartoniki z nazwami przedszkoli, kartoniki z zamówieniami, pudełka (1 na 3 osoby), kartki z działaniami do wykonania, sopel z papieru lub folii, wstążki z krepiny, instrumenty perkusyjne, kotyliony, kredki. DOW – CD1.	Uczeń: ■ układa zadania tekstowe do ilustracji; ■ rysuje ilustracje do działania matematycznego; ■ rozpoznaje nazwy wybranych tańców; ■ podaje pomysły na zabawy karnawałowe; ■ rozpoznaje dźwięk wybranych instrumentów perkusyjnych; ■ zna i potrafi wykonać układ taneczny do piosenki <i>Kolorowy taniec</i>; ■ przelicza przedmioty w zakresie 20; ■ potrafi przeczytać, zrozumieć i wykonać proste polecenie.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 3.5, 3.6, 3.7 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 4.1, 4.2 społeczna 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
--	-----------------------------------	--	---	---	---	--

	83. Szalowy strój Szymona	Czytanie tekstu <i>Szalowy strój Szymona</i>. Wprowadzenie dwuznaku sz, Sz. Powtórzenie liczebników porządkowych w zakresie 10. Utrwalenie umiejętności klasyfikowania od najmniejszego do największego. Utrwalenie orientacji w kierunkach (lewa, prawa strona). <u>Wykonywanie projektów strojów karnawałowych – rozwijanie wyobraźni</u> i pomysłowości dzieci. Nauka korowodu marszowego do utworu <i>Marsz turecki</i>. Bieg – sztafeta wahadłowa z pałeczkami.	P.2, s. 104, 105, Ćw. 1, s. 108, 109 M 1, s. 89, scenariusz 83, pierwsze litery imion dzieci wypisane na wizytówkach i dwuznak Sz zapisany na kartoniku, plansza z dwuznakiem sz, bluzeczka i kapelusz do wyścigu przebierańców, piłka, włóczka, kolorowe kulki z plasteliny, kredki bambino lub pastele, kartki. DOW – CD1.	Uczeń: ■ potrafi i „zatańczyć” korowód marszowy; ■ czyta fragment tekstu <i>Szalowy strój Szymona</i>; ■ rozpoznaje dwuznak sz i potrafi i go zapisać; ■ przeprowadza analizę i syntezę sylabową oraz wyrazową słów z głoską sz; ■ projektuje strój karnawałowy; ■ potrafi i posługiwać się liczebnikami porządkowymi w zakresie 10; ■ wymyśla dalszy ciąg usłyszanej historii; ■ potrafi i dokładnie przekazać pałeczkę współwziewającemu.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 3.5, 3.6, 3.7 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 1.1, 2.1, 2.2, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3	
	84. Maskarada, maskarada...	Zabawa „Kto to powiedział?”. Wysłuchanie wiersza M. Terlikowskiej <i>Maskarada</i>. Nauka i recytacja dwóch pierwszych zwrotek wiersza, ćwiczenie pamięci. Określenie budowy utworu R. Dziekańskiego <i>Polka</i>. Nauka układu tanecznego do <i>Polki</i>. <u>Wykonanie przez dzieci masek karnawałowych</u>. Liczby parzyste i nieparzyste – wprowadzenie. Zabawa „Parzyste – nieparzyste”.	P.2, s. 106, 107, Ćw. 1, s. 110, M1, s. 90, scenariusz 84, wiersz <i>Maskarada</i>, chustka do zawiązania oczu, brokat, cekiny, papier kolorowy, blok techniczny, klej, nożyczki, gumka, wstążka, wizytówki z wypisanymi liczbami. DOW – CD1. WWW – KP nr 63.	Uczeń: ■ potrafi wyrecytować dwie pierwsze zwrotki wiersza <i>Maskarada</i>; ■ wie, co oznaczają słowa: maskarada, Turek, szarawary, durszlak; ■ określa budowę utworu R. Dziekańskiego <i>Polka</i>; ■ potrafi i zatańczyć układ <i>Polki</i>; ■ rozpoznaje swoich kolegów po głosie; ■ wykonuje maskę karnawałową; ■ rozpoznaje i rozróżnia liczby parzyste i nieparzyste..	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 2.6, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3, 3.7 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 informatyczna	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
XVII	1.	45 min	30 min	30 min	15 min	20 min	5 min	–	–
	2.	45 min	45 min	–	10 min	25 min	5 min	45 min	–
	3.	45 min	40 min	30 min	10 min	–	–	45 min	–
	4.	45 min	45 min	30 min	5 min	–	15 min	45 min	–
	5.	45 min	20 min	–	5 min	–	20 min	–	45 min

XXI. ZIMOWE PODRÓŻE	85. „Jaka pyszna sanna...”	Zabawy integracyjne z dzwoneczkiem. Wyjaśnianie znaczeń słów wieloznacznych. Wprowadzenie dwuznaku dz na podstawie wyrazu dzwonki. Czytanie ze zrozumieniem tekstu Kulig. Kilkudzaniowe wypowiedzi oceniające zachowanie Tomka i Adama. Zapoznanie z dwoma rodzajami głosów wokalnych: sopranem. Dodawanie i odejmowanie w zakresie 10. Samodzielne przygotowywanie rysunkowych zagadek matematycznych. Utrwalenie pojęć: liczby parzyste i nieparzyste. <u>Wykonanie dzwonka z glinianej doniczki</u>. Nauka piosenki <i>Zła zima</i>.	P.2, s. 108–110, Ćw. 1, s. 111, M.1, s. 91, scenariusz 85, mały dzwoneczek, opaski do zasłaniania oczu, obręcz gimnastyczna, piłka, dzwonki chromatyczne, małe gliniane doniczki z otworem w denku, sznurek, śrubki, duże kolorowe koraliki, farby plakatowe. DOW – CD1, Wyprawka – karta 18.	Uczeń: ■ bierze udział w zabawach integracyjnych; ■ rozumie znaczenie wybranych słów wieloznacznych; ■ rozpoznaje i umie napisać dwuznak dz; ■ czyta ze zrozumieniem tekst i wypowiada się na jego temat pełnymi zdaniami; ■ ocenia postępowanie bohaterów pod kątem bezpieczeństwa; ■ rozpoznaje głosy wokalne; ■ sprawnie dodaje i odejmuje w zakresie 10; ■ myśli logicznie podczas rysowania zagadek matematycznych; ■ wskazuje liczby parzyste i nieparzyste; ■ ozdabia gliniany dzwonek; ■ śpiewa piosenkę.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1, 5.5 muzyczna 1.2, 1.4, 2.3 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4, 3.1, 3.2 techniczna 1.1, 1.2, 1.4

86. Bezpieczne ferie	Swobodna rozmowa na temat tego, od czego zależy, czy ferie będą udane. Przewidywanie następstw niebezpiecznych zachowań podczas zimowych zabaw na podstawie ilustracji oraz gry planszowej. Utrwalenie poznanych liczb i ich zapisu cyfrowego. Układanie zdań z rozsypanki wyrazowej. Utrwalenie piosenki <i>Zła zima</i> . Czytanie ze zrozumieniem – rozwiązywanie zadania logicznego. <u>Praca w grupach: przygotowanie plakatów na temat bezpiecznego spędzania ferii zimowych.</u> Czworakowanie po ławce – ćwiczenia zwinnościowe.	P.2, s. 111, Ćw. 1, s. 112, M.1, s. 92–94, scenariusz 86, medal dla zwycięzcy konkursu, czerwone i zielone koło, plastelina, kostki do gry, szablony w kształcie koła, szary papier po jednym arkuszu dla każdej grupy, kartki z napisami: PRAWDA, FAŁSZ. DOW – CD1.	Uczeń: ■ wypowiada swoje zdanie na podany temat; ■ potrafi przewidzieć konsekwencje niebezpiecznych zachowań; ■ zna zasady bezpiecznych zabaw podczas ferii zimowych; ■ przestrzega reguł podczas gry planszowej; ■ identyfikuje poznane liczby z ich cyfrowymi odpowiednikami; ■ układa zdania z rozsypanki wyrazowej; ■ śpiewa piosenkę indywidualnie i zespołowo; ■ czyta tekst ze zrozumieniem; ■ wykazuje się logicznym myśleniem; ■ zgodnie współpracuje w grupie podczas tworzenia plakatów; ■ zachowuje równowagę podczas czworakowania na ławeczce.	Edukacja: polonistyczna 1.1, 1.2, 2.1, 2.3, 2.4, 3.1, 3.2, 3.3, 4.1 muzyczna 1.2, 2.3 plastyczna 2 społeczna 1.3, 1.4, 1.10 matematyczna 2.1, 2.2, 2.4 techniczna 1.1, 1.2, 1.4 Wychowanie fizyczne 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 3.3, 2.4	

Tydzień	Dzień	Edukacja polonistyczna	Edukacja matematyczna	Edukacja społeczno-przyrodnicza	Edukacja muzyczna	Edukacja plastyczna	Edukacja techniczna	Wychowanie fizyczne	Edukacja informatyczna
XVIII	1.	45 min	45 min	20 min	10 min	–	15 min	–	–
	2.	45 min	45 min	20 min	5 min	10 min	10 min	45 min	–