

Wymagania programowe dla uczniów klasy II

Edukacja polonistyczna:

1. Buduje ustną, wielozdaniową wypowiedź na określony temat.
2. Układa zakończenie baśni, opowiadań, bajek.
3. Potrafi recytować wiersze z pamięci.
4. Czyta teksty płynnie i poprawnie, stosując znaki przestankowe.
5. Czyta samodzielnie czytanki, lektury szkolne, czasopisma dla dzieci.
6. Czyta tekst cicho ze zrozumieniem.
7. Píše kształtnie, czytelnie i estetycznie, dba o poprawność gramatyczną, ortograficzną interpunkcyjną.
8. Przestrzega zasad ortografii w pisowni wyrazów z: u, ó, rz, ż, h.
9. Stosuje zasady pisowni wyrazów wielką literą; początek zdania, imiona, nazwiska, nazwy miast, państw.
10. Zna najczęściej używane skróty: ulica – , numer – nr, strona – s., rok – r.
11. Píše bezbłędnie zdania ze słuchu i z pamięci.
12. Liczy sylaby, litery i głoski w wyrazach. Wyróżnia samogłoski.
13. Układa i zapisuje zdania z rozsypanki wyrazowej.
14. Rozwija zdania.
15. Tworzy i zapisuje swobodne teksty, życzenia, list i zaproszenie.
16. Potrafi zaadresować korespondencję.
17. Zna kolejność liter w alfabecie i układa wyrazy alfabetycznie.
18. Rozpoznaje zdania: oznajmujące, rozkazujące, pytające.
19. Wyróżnia części mowy: rzeczownik, czasownik, przymiotnik.
20. Wyszukuje wyrazy o podobnym lub przeciwnym znaczeniu oraz wyrazy wieloznaczne, np.

Edukacja matematyczna:

1. Biegle dodaje i odejmuje liczby w zakresie 20.
2. Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 100 bez przekroczenia i z przekroczeniem progu dziesiętkowego.
3. Biegle mnoży i dzieli liczby w zakresie 50.
4. Zapisuje i odczytuje liczby dwucyfrowe oraz trzycyfrowe.
5. Wskazuje w liczbie rzędy jedności, dziesiątek i setek.
6. Samodzielnie rozwiązuje i układa proste zadania tekstowe.
7. Wskazuje liczby parzyste i nieparzyste.
8. Rozpoznaje i nazywa figury geometryczne (trójkąt, prostokąt, kwadrat, czworokąt, pięciokąt, sześciokąt koło) położone w różny sposób.
9. Poprawnie posługuje się linijką, rysuje odcinki o podanej długości.
10. Odczytuje wskazania zegara w czasie 24- godzinny.
11. Zna kolejność miesięcy.
12. Posługuje się kalendarzem, poprawnie pisze i odczytuje daty .
13. Zapisuje i odczytuje liczby znakami rzymskimi od I do XII.
14. Zna jednostki długości (cm, m, km), masy (dag, kg), pojemności (l).
15. Odczytuje wskazania termometru zaokiennego i pokojowego, oblicza różnice temperatur.
16. Rozwiązuje zadania na różnorodne obliczenia pieniężne.

17. Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 1000 bez przekroczenia progu dziesiętkowego. (wymagania programowe ponadpodstawowe).

Edukacja społeczno-przyrodnicza:

1. Rozpoznaje poznane zwierzęta i rośliny leśne, łąkowe, wodne.
2. Wymienia nazwy czterech pór roku, podaje daty ich rozpoczęcia oraz charakterystyczne dla nich zmiany w przyrodzie.
3. Zna elementy pogody.
4. Nazywa charakterystyczne elementy typowych krajobrazów Polski: nadmorskiego, nizinnego, górskiego.
5. Wyznacza kierunki świata.
6. Świadomie przestrzega zasad ruchu drogowego dla pieszych.
7. Przestrzega zakazu zabaw w miejscach niedozwolonych.
8. Zna najbliższą okolicę, jej ważniejsze obiekty, tradycje.
9. Zna ważniejsze rocznice wydarzeń historycznych swojej Ojczyzny.
10. Wskazuje na mapie fizycznej granic Polski, głównych miast i rzek.
11. Rozumie, że Ziemia jest jedną z ośmiu planet krążących wokół Słońca; interesuje się wyprawami w kosmos.
12. Rozumie konieczność ochrony środowiska naturalnego; oszczędzania wody, elektryczności; zbierania surowców wtórnych; segregowanie odpadów.
13. Przestrzega zasad kulturalnego zachowania w relacjach z rówieśnikami i dorosłymi, stosuje formy grzecznościowe.

Informatyka:

1. Zna zasady bezpiecznej pracy w pracowni komputerowej.
2. Uruchamia programy z menu Start.
3. Tworzy nowy folder w komputerze.
4. Zapisuje dokumenty w komputerze.
5. W edytorze grafiki korzysta z opcji: Zaznacz cały obraz, Zaznacz przezroczyste.
6. Zna polecenia edytora grafiki: Kopiuj, Wklej.
7. W edytorze grafiki zmienia kontur kształtu, rysuje koła, kwadraty i linie proste.
8. Poznaje narzędzie edytora grafiki: Selektor kolorów.
9. Korzysta z kolorów niestandardowych w edytorze grafiki.
10. Zmniejsza i powiększa rysunki w edytorze grafiki.
11. Korzysta z Kalkulatora komputerowego.
12. Zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu.
13. Potrafi odszukać wiadomości w internecie.
14. Używa znaków interpunkcyjnych na klawiaturze w edytorze tekstu.
15. Zna narzędzie edytora tekstu: Krój czcionki, Rozmiar czcionki.
16. Stosuje polecenia edytora tekstu: Kopiuj, Wklej.
17. Usuwa tekst za pomocą klawiszy: Delete, Backspace.
18. Tworzy listę punktowaną i numerowaną w edytorze tekstu.
19. Wyrównuje tekst i zmieniamy kolor strony.
20. Używa poleceń z zakresu programowania: strzałki ruchu, weź, powtórz, skok.
21. Pisze programy sterujące postacią na ekranie.

Język angielski:

1. Swobodnie posługuje się słownictwem dotyczącym: własnej osoby, liczebników od 1 do 10, przyborów szkolnych, mebli, ubrań, zawodów, członków rodziny, pomieszczeń w domu, jedzenia, zabawek, ulubionych rzeczy, sportów.
2. Rozumie sens słuchanych bajek i historyjek.
3. Czyta głośno ze zrozumieniem prosty, krótki tekst.
4. Przepisuje wyrazy i zdania.
5. Uzupełnia zdania wyrazami z ramki.
6. Odpowiada na pytanie typu: Jak się nazywasz ? Co masz? Ulubione rzeczy.
7. Potrafi dopasować obrazki do słów.