

Opracowała:

Alicja Gula

trener TOC III stopnia

konsultant ds. wychowania przedszkolnego

Warmińsko-Mazurski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Elblągu

ROZPORZĄDZENIE MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ¹⁾

z dnia 14 lutego 2017 r.

w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej

Dz. U. z 2017r., poz. 356

Na podstawie art. 47 ust. 1 pkt 1 lit. a, b, e, f i h ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (Dz. U. z 2017 r. poz. 59) zarządza się, co następuje:

Narzędzia TOC - Pakiet "Kuferek Tajemnic" w odniesieniu do wymagań Podstawy Programowej Wychowania Przedszkolnego

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
I. Fizyczny obszar rozwoju dziecka					
7) wykonuje czynności, takie jak: sprzątanie, pakowanie,	przygotowuje i porządkuje miejsce zabawy i pracy w przedszkolu, stara się utrzymać porządek w teczce z kartami pracy, czuje się współodpowiedzialny za estetykę sali	stara się porządkować przestrzeń wokół siebie, przygotowuje i porządkuje miejsce zabawy i pracy w przedszkolu, stara się utrzymać porządek w teczce z kartami pracy, czuje się współodpowiedzialny za estetykę sali	stara się porządkować przestrzeń wokół siebie, przygotowuje i porządkuje miejsce zabawy i pracy w przedszkolu utrzymuje porządek w teczce z kartami pracy, czuje się współodpowiedzialny za estetykę sali	porządkuje przestrzeń wokół siebie, utrzymuje zbierane przedmioty w odpowiednim porządku, przygotowuje i porządkuje miejsce zabawy i pracy w przedszkolu, utrzymuje porządek w teczce z kartami pracy,	przygotowuje i porządkuje miejsce zabawy i pracy w przedszkolu i domu, szanuje przedmioty wartościowe dla innych, odkłada je na ustalone miejsce, utrzymuje porządek w teczce z kartami pracy,

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
używa chwytu pisarskiego podczas rysowania, kreślenia i pierwszych prób pisania;	właściwie trzyma kredkę, ołówek, nożyczki... samodzielnie wykonuje niektóre pomoce do zajęć, wycina i łączy elementy (książeczka), samodzielnie uzupełnia karty pracy	właściwie trzyma kredkę, ołówek, nożyczki... samodzielnie wykonuje niektóre pomoce do zajęć (karty pracy, książeczki) wycina i nakleja w określonym polu elementy, samodzielnie wykonuje karty pracy	wrysowuje kształty w szablon <i>chmurki</i> właściwie trzyma kredkę, ołówek, nożyczki (Karta nr 4), ... samodzielnie wykonuje niektóre pomoce do zajęć (karty pracy, książeczki), wycina i nakleja w określonym polu elementy, samodzielnie wykonuje karty pracy, „zapisuje” informację przy pomocy prostych rysunków, piktogramów i emotikonów (Karta nr 3, nr 6, nr 7, nr 8)	wrysowuje kształty w szablon <i>chmurki</i> (tworzy własne karty pracy) właściwie trzyma kredkę, ołówek, nożyczki (Karta nr 1), ... samodzielnie wykonuje niektóre pomoce do zajęć (karty pracy, książeczki), uczestniczy w przygotowaniu rekwizytów; (małe chmurki, emotikony), posługuje się nimi	wrysowuje kształty w szablon <i>chmurki</i> (tworzy własne karty pracy) właściwie trzyma kredkę, ołówek, nożyczki (Karta nr 1, Gra <i>Mistrz Argumentu</i>), ... samodzielnie wykonuje niektóre pomoce do zajęć (karty pracy, książeczki, gra dydaktyczna), „zapisuje” informację przy pomocy prostych rysunków, piktogramów i emotikonów (Karta nr 3, nr 4)
9) wykazuje sprawność ciała i koordynację w stopniu pozwalającym na rozpoczęcie systematycznej nauki czynności złożonych, takich jak czytanie i pisanie.	oglądając obrazek, rejestruje cechy przedmiotów i łączy je w całość, zauważa zmiany w układzie obrazków lub przedmiotów (<i>gałązka logiczna z 5 elementów</i>), dostrzega i opisuje istotne cechy przedmiotów określa różnice i podobieństwa między przedmiotami, obrazkami lub układami skupia uwagę na dłuższym działaniu, wskazuje brakujący element (zdjęcie, rysunek) i uzasadnia wybór, dokonuje analizy i syntezy słuchowej prostych zdań	potrafi uważnie patrzeć (organizuje pole spostrzeżeniowe), oglądając obrazek rejestruje cechy przedmiotów i łączy je w całość, zauważa zmiany w układzie obrazków lub przedmiotów (<i>gałązka logiczna z 5 elementów</i>) potrafi odnaleźć właściwy obrazek, zaczynając od różnych fragmentów opowiadania (karty KIEDY..., TO...), dostrzega i opisuje istotne cechy przedmiotów określa różnice i podobieństwa między przedmiotami, obrazkami	zauważa zmiany w układzie obrazków lub przedmiotów (<i>gałązka logiczna z 6 elementów</i>), potrafi odnaleźć właściwy obrazek, zaczynając od różnych fragmentów opowiadania (karty KIEDY..., TO...) dostrzega i opisuje istotne cechy przedmiotów określa różnice i podobieństwa między przedmiotami, obrazkami lub układami (np. porównanie własnej karty pracy z kartami kolegów), skupia uwagę przez na dłuższym działaniu, wskazuje właściwy	„zapisuje” wywiad z rodzicami (karta nr 5), praktycznie wykorzystuje kody w grach dydaktycznych (MEMORY), potrafi odnaleźć właściwy obrazek, zaczynając od różnych fragmentów opowiadania (karty KIEDY..., TO...) dostrzega i opisuje istotne cechy przedmiotów określa różnice i podobieństwa między przedmiotami, obrazkami lub układami (np. porównanie własnej karty pracy z kartami kolegów), skupia uwagę przez na	przy pomocy samodzielnie wykonanej karty pracy (KIEDY..., TO...) potrafi opowiedzieć historię od różnych jej fragmentów, oznacza przedmioty przy pomocy symboli zauważa zmiany w układzie obrazków lub przedmiotów (<i>gałązka logiczna z 5 elementów</i>), potrafi odnaleźć właściwy obrazek, zaczynając od różnych fragmentów opowiadania (karty KIEDY..., TO...), wskazuje brakujący element (zdjęcie, rysunek) i

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
	(dzieli na wyrazy)	lub układami (porównanie Kart nr 2 nr 3 (porządek/bałagan) swoich z kartami rodziców), skupia uwagę przez na dłuższym działaniu wskazuje brakujący element (zdjęcie, rysunek) i uzasadnia wybór	element, który nie należy do zbioru i uzasadnia wybór, wskazuje brakujący element (zdjęcie, rysunek) i uzasadnia wybór	dłuższym działaniu,	uzasadnia wybór, określa różnice i podobieństwa między obrazkami, skupia uwagę przez na dłuższym działaniu,

II. Emocjonalny obszar rozwoju dziecka.

1) rozpoznaje i nazywa podstawowe emocje, próbuje radzić sobie z ich przeżywaniem;	obdarza uwagę inne osoby wypowiadające się, rozpoznaje emocje innej osoby poprzez obserwację gestów i wyrazu twarzy,	odczytuje symboliczne znaczenie niektórych emotikonów, (emocje)rozpoznaje emocje innej osoby poprzez obserwację gestów i wyrazów twarzy, podejmuje próby radzenia sobie w trudnych sytuacjach (np. zgubienia wartościowej rzeczy)	podejmuje zabawy dowolne, potrafi wprowadzać nowe, bezpieczne elementy uatrakcyjnijające zabawę, wie, co może zagrażać życiu i zdrowiu człowieka	odgrywa przypisane role, właściwie interpretuje przekaz niewerbalny, kontroluje i analizuje własny przekaz niewerbalny, odczytuje intencje wyrażone mimiką	potrafi nazwać emocje towarzyszące innym (uczucia mamy i Kai), ustala jakie przeszkody utrudniają osiągnięcie ambitnego celu (np. pogodzenie się z mamą),
2) szanuje emocje swoje i innych osób;	stara się traktować potrzeby własne na równi z potrzebami innych członków grupy, szanuje wytwory pracy innych,	rozumie jakie emocje mogą towarzyszyć osobie, która czuje się rozczarowana, zawstydzona	chętnie uczestniczy w aktywnych formach spędzania czasu z rodziną	dostrzega zmiany w emocjach jeśli jest sprawca zdarzenia i jeśli jest "ofiara" zdarzenia,	rozumie jakie emocje mogą towarzyszyć osobie, która poniosła stratę, stara się analizować własne odczucia związane z niezrozumieniem innych,
3) przeżywa emocje w sposób umożliwiający mu adaptację w nowym otoczeniu, np. w nowej grupie dzieci, nowej grupie starszych dzieci, a także w nowej grupie dzieci i osób dorosłych;		stara się właściwie zinterpretować przekaz niewerbalny, kontroluje i analizuje własny przekaz niewerbalny, odczytuje intencje wyrażone mimiką (skupienie uwagi na twarzy)	określa emocje związane z sytuacją zagrożenia (spotkanie z nieznanym zwierzęciem)	podejmuje zabawy tematyczne związane z wysłuchanym i/lub obejrzanym tekstem, (adekwatnie do sytuacji posługuje się intonacją głosu i gestem), podejmuje zabawy dowolne, potrafi	dostrzega wartość związaną z towarzystwem osoby wspierającej, podejmuje zabawy sytuacyjne pozwalające radzić sobie z trudnymi emocjami,

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
				wprowadzać nowe, bezpieczne elementy uatrakcyjnijające zabawę (np. tworzenie kolekcji, wymiana elementów kolekcji....)	
4) przedstawia swoje emocje i uczucia, używając charakterystycznych dla dziecka form wyrazu;	zwraca twarz do rozmówcy, mówi, patrząc w oczy, eksperymentuje z głosem; potrafi mówić szeptem i głośno w zależności od sytuacji, stosuje zróżnicowaną intonację -naśladuje głosy bohaterów opowiadania,	podje muje zespołowe zabawy tematyczne gestem naśladuje znane czynności i odczytuje gesty innych (odczytuje zagadki), przekazuje nastrój w sposób niewerbalny (robi smutną i wesołą minę), odgrywa scenę kłótni (<i>chmurka</i>) posługuje się rekwizytami; (małe chmurki, emotikony), uczestniczy w ich przygotowaniu, podejmuje zabawy tematyczne związane z wysłuchanym i/lub obejrzanym tekstem, (adekwatnie do sytuacji posługuje się intonacją głosu i gestem), odgrywa przypisane role	podje muje zespołowe zabawy tematyczne, przekazuje nastrój w sposób niewerbalny (robi smutną i wesołą minę), odgrywa scenę kłótni (<i>chmurka</i>) posługuje się rekwizytami; (małe chmurki, emotikony), uczestniczy w ich przygotowaniu, podejmuje zabawy tematyczne związane z wysłuchanym i/lub obejrzanym tekstem (adekwatnie do sytuacji posługuje się intonacją głosu i gestem), odgrywa przypisane role	odczytuje symboliczne znaczenie niektórych emotikonów (emocji), przekazuje nastrój w sposób niewerbalny (złość, poczucie straty, radość....), odgrywa scenę kłótni (<i>chmurka</i>),	przekazuje nastrój w sposób niewerbalny (złość, poczucie straty, radość....), odgrywa scenę kłótni (<i>chmurka</i>), posługuje się rekwizytami; (małe chmurki, emotikony), uczestniczy w ich przygotowaniu,
6) rozróżnia emocje i uczucia przyjemne i nieprzyjemne, ma świadomość, że odczuwają i przeżywają je wszyscy ludzie;	rozumie proste i złożone polecenia, pytania, dostrzega konsekwencje braku odpowiedzialności w postępowaniu swoim i innych, rozumie znaczenie uczciwości (krytycznie odnosi się do kłamstwa,	dostrzega związek między bałaganem i związanymi z nim stratami, rozumie, że przez nieład w swoim otoczeniu naraża się na nieprzyjemne uczucia (wstyd, zażenowanie, złość, poczucie straty...)	szuka sposobów pomocy bohaterom opowiadania, którzy tego potrzebują komunikuje własne potrzeby i decyzje w sposób zrozumiały dla innych	wie, które zmiany są odwracalne, a które nie, rozumienie konsekwencje nieodwracalności (np. nie można przywrócić stanu pierwotnego porwanej karty z piłkarzem), komunikuje własne potrzeby i decyzje w sposób zrozumiały dla innych,	wie, które zmiany są odwracalne, a które nie, rozumienie konsekwencje nieodwracalności (np. nie można przywrócić stanu pierwotnego stłuczonego wazonu),

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
	zabierania cudzych rzeczy...) potrafi zapytać właściciela o pozwolenie korzystania z jego własności,				
7) szuka wsparcia w sytuacjach trudnych dla niego emocjonalnie; wdraża swoje własne strategie, wspierane przez osoby dorosłe lub rówieśników;	dąży do zadowalającego rozwiązania w sytuacjach konfliktowych,	podejmuje próby wspólnego rozwiązywania problemu, dostrzega, że jest współodpowiedzialny za dobrą atmosferę, komunikuje własne potrzeby i decyzje w sposób zrozumiały dla innych, używa przedmiotów, które pomogą zrozumieć skutki działania, próbuje stosować zamienniki wizualne (np. emotikony, strzałki, elementy wizualne narzędzi TOC, formułuje proste wnioski planuje i przedstawia plan łączący czynność ze skutkiem, ustala jakie przeszkody utrudniają osiągnięcie ambitnego celu (zrobienie porządku w sali i we własnym pokoju)	rozumie w jakich sytuacjach konieczna jest szybka pomoc, potrafi przyjąć bezpieczną pozycję ciała w wypadku ataku groźnego psa (pozycja żółwia), potrafi wezwać pomoc, sygnalizuje dorosłym konieczność pomocy innym, tworzy i odczytuje instrukcje dotyczące umów i sposobów postępowania w sytuacjach zagrożenia (np. spotkanie z groźnym psem), ustala jakie przeszkody utrudniają osiągnięcie ambitnego celu (lepienie bałwana), podejmuje próby radzenia sobie w trudnych sytuacjach (np. spotkanie z groźnym psem), podaje propozycje pozytywnych rozwiązań problemu (słońce rozwiązań)	podejmuje próby radzenia sobie w trudnych sytuacjach (np. kłótnia o atrakcyjną rzecz), podaje propozycje pozytywnych rozwiązań problemu (słońce rozwiązań), szuka argumentów i uzasadnień przemawiających za podjęciem decyzji (tłumaczy różne zachowania, stawia hipotezy), szuka sposobów pomocy bohaterom opowiadania, którzy tego potrzebują, ustala jakie przeszkody utrudniają osiągnięcie ambitnego celu (wzbogacenie kolekcji)	dostrzega konsekwencje braku odpowiedzialności w postępowaniu swoim i innych (nieumyślne zniszczenie cudzej własności), podejmuje próby radzenia sobie w trudnych sytuacjach (np. wyjaśnienie motywów działania, doprowadzenie do zgody), podaje propozycje pozytywnych rozwiązań problemu (słońce rozwiązań), dostrzega różnice ilościowe i jakościowe, szuka sposobów pomocy bohaterom opowiadania, którzy tego potrzebują,
8) zauważa, że nie wszystkie przeżywane emocje i uczucia mogą być podstawą do podejmowania natychmiastowego działania, panuje nad nieprzyjemną emocją, np. podczas czekania na własną	przewiduje niektóre skutki używając zwrotu "jeżeli..., to..(np. Jeżeli wezmę bez pytania cudzą rzecz, to....)	przewiduje niektóre skutki używając zwrotu "jeżeli..., to..(np. Jeżeli będę mieć bałagan w pokoju, to....) –	planuje i przedstawia plan łączący czynność ze skutkiem (zabawa Jeżeli..., to... Karta nr 4),	podaje skutki używając zwrotu <i>jeżeli..., to...</i> (np. jeżeli zniszczę cudzą rzecz, to...,	podaje skutki używając zwrotu <i>jeżeli..., to...</i> (np. jeżeli zniszczę cudzą rzecz, to...,

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
kolej w zabawie lub innej sytuacji;	wie, które zmiany są odwracalne, a które nie, rozumienie konsekwencje nieodwracalności (np. sfluczona lupa) podaje skutki zachowań z własnego doświadczenia, próbuje analizować przyczyny przewiduje niektóre prawdopodobne zdarzenia (podaje prawdopodobne zakończenie historii/ zdarzenia)	Karta nr 2, nr 3 wie, które zmiany są odwracalne, a które nie, rozumienie konsekwencje nieodwracalności (np. zgubiony rysunek, zniszczony breloczek)	formułuje proste wnioski, w logiczny sposób przedstawia (układa na <i>gałęzi logicznej</i>) przebieg wydarzeń,	podaje skutki zachowań z własnego doświadczenia, próbuje analizować przyczyny, przewiduje niektóre prawdopodobne zdarzenia (podaje prawdopodobne zakończenie historii/ zdarzenia)	podaje skutki zachowań z własnego doświadczenia, próbuje analizować przyczyny, przewiduje niektóre prawdopodobne zdarzenia (podaje prawdopodobne pozytywne zakończenie historii/ zdarzenia),
9) wczuwa się w emocje i uczucia osób z najbliższego otoczenia;	szuka sposobów pomocy bohaterom opowiadania, którzy tego potrzebują	szuka sposobów pomocy bohaterom opowiadania, którzy tego potrzebują	stara się odróżnić żądania od potrzeb (<i>chmurka</i>), potrafi określić dylemat jako wewnętrzny lub zewnętrzny	stara się odróżnić żądania od potrzeb (<i>chmurka</i>), potrafi określić dylemat jako wewnętrzny lub zewnętrzny	stara się odróżnić żądania od potrzeb (<i>chmurka</i>), potrafi określić dylemat jako wewnętrzny lub zewnętrzny różnych bohaterów
10) dostrzega, że zwierzęta posiadają zdolność odczuwania, przejawia w stosunku do nich życzliwość i troskę;			zna podstawowe zasady bezpieczeństwa w parku, zna podstawowe zasady bezpiecznego postępowania ze zwierzętami w domu, wie jakie niebezpieczeństwo grozi ze strony nieznanych mu zwierząt – postępuje ostrożnie, rozumie, że zwierzęta należy traktować odpowiedzialnie		wie, czego potrzebują do życia zwierzęta, wie, że człowiek powinien dbać o przyrodę (chronić rośliny i zwierzęta..),
11) dostrzega emocjonalną wartość otoczenia przyrodniczego jako źródła satysfakcji estetycznej.	dostrzega odniesienie elementów graficznych w <i>gałązce logicznej, chmurce, drzewku ambitnego celu</i> do przyrody i zjawisk atmosferycznych	dostrzega odniesienie elementów graficznych w <i>gałązce logicznej, chmurce, drzewku ambitnego celu</i> do przyrody i zjawisk atmosferycznych	wie jak należy zachować się podczas różnej pogody - rozumie konieczność ochrony przed działaniem zjawisk atmosferycznych (dostosowuje ubiór i		dostrzega piękno przyrody i prawo wszystkich stworzeń do życia,

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
			zachowanie)		
III. Społeczny obszar rozwoju dziecka.					
1) przejawia poczucie własnej wartości jako osoby, wyraża szacunek wobec innych osób i przestrzegając tych wartości, nawiązuje relacje rówieśnicze;	rozumie znaczenie uczciwości (krytycznie odnosi się do kłamstwa, zabierania cudzych rzeczy...) potrafi zapytać właściciela o pozwolenie korzystania z jego własności	próbuję używać argumentów przemawiających za podjęciem decyzji,	próbuję używać argumentów przemawiających za podjęciem decyzji (prezentacja własnych <i>chmurek</i>) stara się precyzować cele i dążenia (ambitny cel - pozytywny cel), dostrzega drobne cele (etapy) składające się na ambitny cel	stara się precyzować cele i dążenia (ambitny cel - pozytywny cel), dostrzega drobne cele (etapy) składające się na ambitny cel (np. wzbogacenie kolekcji)	podaje informacje o sobie i rodzinie tylko osobom, które zna i którym ufa, stara się odróżnić żądania od potrzeb (<i>chmurka</i>), potrafi określić dylemat jako wewnętrzny lub zewnętrzny stara się precyzować cele i dążenia (ambitny cel - pozytywny cel), dostrzega drobne cele (etapy) składające się na ambitny cel i potrafi określić kolejność ich realizacji, komunikuje własne potrzeby i decyzje w sposób zrozumiały dla innych,
5) ocenia swoje zachowanie w kontekście podjętych czynności i zadań oraz przyjętych norm grupowych; przyjmuje, respektuje i tworzy zasady zabawy w grupie, współdziała z dziećmi w zabawie, pracach użytecznych, podczas odpoczynku;	dostrzega konsekwencje braku odpowiedzialności w postępowaniu swoim i innych,	dostrzega konsekwencje braku odpowiedzialności w postępowaniu swoim i innych (bałagan i jego konsekwencje), podaje skutki zachowań z własnego doświadczenia, próbuje analizować przyczyny	dostrzega konsekwencje braku odpowiedzialności w postępowaniu swoim i innych (wypuszczanie psów bez smyczy i kagańca)	dostrzega korzyść z przestrzegania reguł, chętnie uczestniczy w aktywnych formach spędzania czasu z kolegami	respektuje umowy dotyczące zachowania w przedszkolu, przestrzega norm gwarantujących dobre samopoczucie swoje i innych, aktywnie uczestniczy w rozwiązywaniu problemów porządkuje przestrzeń wokół siebie, przestrzega zasad gry „Mistrz argumentu”, wyjaśnia je rodzicom, podejmuje zespołowe

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
					zabawy tematyczne (np. <i>Mistrz Argumentu</i>), podejmuje zabawy dowolne, potrafi wprowadzać nowe, bezpieczne elementy uatrakcyjnijające zabawę (np. wie kiedy można przebywać na plaży...), podaje skutki używając zwrotu <i>jeżeli..., to...</i> (np. jeżeli nieumyślnie zniszczę wartościową rzecz, to..., podaje skutki zachowań z własnego doświadczenia, próbuje analizować przyczyny,
6) nazywa i rozpoznaje wartości związane z umiejętnościami i zachowaniami społecznymi, np. szacunek do dzieci i dorosłych, szacunek do ojczyzny, życzliwość okazywana dzieciom i dorosłym – obowiązkowość, przyjaźń, radość;	zna zasady kulturalnego zwracania się do innych, stara się stosować formy grzecznościowe (przeproszenie, podziękowanie, uprzejme zapytanie)	formułuje wypowiedzi (zakazy, nakazy, pytania, prośby), słucha wypowiedzi innych bez przerywania im, stara się odróżnić żądania od potrzeb (<i>chmurka</i>), stara się precyzować cele i dążenia (ambitny cel - pozytywny cel), zna i stara się stosować zasady kulturalnego zwracania się do innych, stara się stosować formy grzecznościowe (przeproszenie, podziękowanie, uprzejme zapytanie)	właściwie interpretuje przekaz niewerbalny, kontroluje i analizuje własny przekaz niewerbalny, odczytuje intencje wyrażone mimiką (skupienie uwagi na twarzy), zna i stara się stosować zasady kulturalnego zwracania się do innych, stosuje formy grzecznościowe (przeproszenie, podziękowanie, uprzejme zapytanie),	stara się traktować potrzeby własne na równi z potrzebami innych członków grupy, szanuje prawo innych do kolekcjonowania różnych rzeczy, dostrzega konsekwencje braku odpowiedzialności w postępowaniu swoim i innych (niszczenie cudzej własności), zna i stara się stosować zasady kulturalnego zwracania się do innych, stosuje formy grzecznościowe (przeproszenie, podziękowanie, uprzejme zapytanie)	zna i stosuje zasady kulturalnego zwracania się do innych, właściwie interpretuje przekaz niewerbalny, kontroluje i analizuje własny przekaz niewerbalny, odczytuje intencje wyrażone mimiką

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
7) respektuje prawa i obowiązki swoje oraz innych osób, zwracając uwagę na ich indywidualne potrzeby;	słucha dyżurnych, stara się porządkować przestrzeń wokół siebie, przestrzega prawa innych do zabawy, przestrzega prawa innych do zabawy i odpoczynku, współtworzy „żywy” kodeks na bazie różnych zajęć w grupie tak, aby tworzone zasady były zrozumiałe i pozwalały na ich zastosowanie w podobnych sytuacjach w grupie, rozumie i respektuje prawa i obowiązki wynikające z używania cudzych rzeczy	dostrzega korzyść z przestrzegania reguł, przestrzega prawa innych do zabawy	dostrzega korzyść z przestrzegania reguł, dostrzega, że jest współodpowiedzialny za dobrą atmosferę. podejmuje próby wspólnego rozwiązywania problemu, przestrzega prawa innych do zabawy, rozumie, że nie można nikogo krzywdzić	respektuje umowy dotyczące zachowania w przedszkolu, przestrzega norm gwarantujących dobre samopoczucie swoje i innych, podejmuje próby wspólnego rozwiązywania problemu, przestrzega prawa innych do spędzania wolnego czasu (np. oglądanie telewizji – Karta nr 3) współtworzy „żywy” kodeks na bazie różnych zajęć w grupie tak, aby tworzone zasady były zrozumiałe i pozwalały na ich zastosowanie w podobnych sytuacjach w grupie, rozumie i respektuje prawa i obowiązki wynikające z używania cudzych rzeczy, dostrzega znaczenie prawdy w relacjach z rówieśnikami	podaje argumenty przemawiające za podjęciem decyzji (tłumaczy różne zachowania, stawia hipotezy), potrafi nazwać konkretne działania (np. odkupić wazon, przeprosić mamę...), dostrzega korzyść z przestrzegania reguł, chętnie uczestniczy w aktywnych formach spędzania czasu z kolegami,
8) obdarza uwagę inne dzieci i osoby dorosłe;	utrzymuje kontakt słuchowy i wzrokowy z osobą mówiącą, zgadza się lub nie z osobą mówiącą,	uważnie słucha opowiadania utrzymuje kontakt słuchowy i wzrokowy z osobą mówiącą, w rozmowie zwraca się bezpośrednio do rozmówcy, mówi patrząc w oczy,	w rozmowie zwraca się bezpośrednio do rozmówcy, obdarza uwagę inne osoby wypowiadające się	w rozmowie zwraca się bezpośrednio do rozmówcy, obdarza uwagę inne osoby wypowiadające się,	w rozmowie zwraca się bezpośrednio do rozmówcy, obdarza uwagę inne osoby wypowiadające się,
9) komunikuje się z dziećmi i	stara się właściwie	koduje informacje przy	słucha wypowiedzi innych	słucha wypowiedzi innych	słucha wypowiedzi innych

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
osobami dorosłymi, wykorzystując komunikaty werbalne i pozawerbalne; wyraża swoje oczekiwania społeczne wobec innego dziecka, grupy.	zinterpretować przekaz niewerbalny, kontroluje własny przekaz niewerbalny, odczytuje intencje wyrażone mimiką (skupienie uwagi na twarzy),	pomocy gestu, odczytuje symbole dotyczące sytuacji zawartych w opowiadaniu	bez przerywania im, utrzymuje kontakt słuchowy i wzrokowy z osobą mówiącą	bez przerywania im utrzymuje kontakt słuchowy i wzrokowy z osobą mówiącą	bez przerywania im

IV. Poznajemy obszar rozwoju dziecka.

1) wyraża swoje rozumienie świata, zjawisk i rzeczy znajdujących się w bliskim otoczeniu za pomocą komunikatów pozawerbalnych: tańca, intencjonalnego ruchu, gestów, impresji plastycznych, technicznych, teatralnych, mimicznych, konstrukcji i modeli z tworzyw i materiału naturalnego;	gestem naśladuje znane czynności i odczytuje gesty innych (odczytuje zagadki) przekazuje nastrój w sposób niewerbalny (robi groźną, smutną i wesołą minę), odgrywa scenę kłótni (<i>chmurka</i>) posługuje się rekwizytami; (małe chmurki, emotikony), uczestniczy w ich przygotowaniu podejmuje zabawy tematyczne związane z wysłuchanym i/lub obejrzanym tekstem (adekwatnie do sytuacji posługuje się intonacją głosu i gestem) odgrywa przypisane role	podejmuje zabawy z użyciem rekwizytów (emotikony, chmurki...), potrafi wprowadzać nowe, bezpieczne elementy uatrakcyjniające zabawę, wykonuje ilustracje na temat własnych przeżyć pod wpływem opowiadania, eksperymentuje z głosem; potrafi mówić szeptem i głośno w zależności od sytuacji odkodowuje symbole/ piktogramy (np. wspólnie stworzoną <i>chmurkę</i>) „odczytuje” rodzicom samodzielnie wykonane karty pracy, stosuje zróżnicowaną intonację -naśladuje głosy bohaterów opowiadania	konstruuje z różnego materiału, cieszy się z wykonanego zadania wypowiada się na temat efektów swojego działania w prosty sposób obserwuje proste eksperymenty (np. zmiana stanu skupienia wody) bawi się lepkiem i zmarzniętym śniegiem.... dostrzega różnice (ta sama substancja zachowuje się w różny sposób), manipuluje rysunkami i układa w różnej kolejności (elementy <i>drzewka ambitnego celu</i>) używa przedmiotów, które pomogą zrozumieć skutki działania, próbuje stosować zamienniki wizualne (np. emotikony, strzałki, elementy wizualne narzędzi TOC	tworzy wspólnie z rodzicami kartę pracy wybraną techniką, wykonuje ilustracje na temat własnych przeżyć pod wpływem opowiadania,	wykonuje ilustracje na temat własnych przeżyć pod wpływem opowiadania, tworzy wspólnie z rodzicami kartę pracy wybraną techniką, tworzy ilustracje wtopione w sceny rodzajowe o określonej akcji (uzupełnia ilustracje do opowiadania – Karta nr 2), podejmuje zabawy tematyczne związane z wysłuchanym i/lub obejrzanym tekstem (adekwatnie do sytuacji posługuje się intonacją głosu i gestem), odgrywa przypisane role, manipuluje rysunkami i z uzasadnieniem układa w różnej kolejności (układa <i>drzewko ambitnego celu</i>), używa przedmiotów, które pomogą zrozumieć skutki
--	--	--	---	--	--

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
					działania, stosuje zamienniki wizualne (np. emotikony, strzałki, elementy wizualne narzędzi TOC)
2) wyraża swoje rozumienie świata, zjawisk i rzeczy znajdujących się w bliskim otoczeniu za pomocą języka mówionego, posługuje się językiem polskim w mowie zrozumiałej dla dzieci i osób dorosłych, mówi płynnie, wyraźnie	układa historię obrazkową (zdjęcia do opowiadania) – podaje związki między obrazkami, ustala przebieg akcji, stara się odróżnić żądania od potrzeb (<i>chmurka</i>) stara się precyzować cele i dążenia (ambitny cel - pozytywny cel) uważnie słucha opowiadania odpowiada na pytania bezpośrednio związane z wysłuchanym tekstem, formułuje wypowiedzi (zakazy, nakazy, pytania, prośby)	odpowiada na pytania bezpośrednio związane z wysłuchanym tekstem, podaje skutki zachowań z własnego doświadczenia, próbuje analizować przyczyny, z pomocą rekwizytów (elementy <i>gałęzi logicznej</i>) odtwarza treść opowiadania spontanicznie formułuje dłuższą, spójną wypowiedź na wybrany temat wykazuje się aktywnością werbalną w różnych sytuacjach społecznych eksperymentuje z głosem; potrafi mówić szeptem i głośno w zależności od sytuacji w logiczny sposób przedstawia (układa na <i>gałęzi logicznej</i>) przebieg wydarzeń	podaje skutki używając zwrotu ”jeżeli..., to..(np. Jeżeli spotkam groźnego psa, to ...) wie, które zmiany są odwracalne, a które nie, rozumienie konsekwencji nieodwracalności (np. zgubiony guzik) podaje skutki zachowań z własnego doświadczenia, próbuje analizować przyczyny (jeżeli będą odpowiednie warunki, to ulepimy bałwana)	w logiczny sposób przedstawia (układa na <i>gałęzi logicznej</i>) przebieg wydarzeń, potrafi dostrzec błąd i poprawić, zadaje pytania w celu uporządkowania treści lub lepszego zrozumienia historii (opowiadania), z pomocą rekwizytów (mata <i>gałązka logiczna</i>) odtwarza treść opowiadania, wykazuje się aktywnością werbalną w różnych sytuacjach społecznych (np. pomoc bohaterom opowiadania w rozwiązaniu problemu), stosuje zróżnicowaną intonację -naśladuje głosy bohaterów opowiadania,	używa wszystkich części mowy w prawidłowej formie (potrafi dostrzec błąd i poprawić), opisuje, określając cechy przedmiotów, używa prawidłowych form gramatycznych; prawidłowo używa wyrażen przyimkowych (w, na, pod, przed, za, obok), form czasownikowych, (poprawia nieliczne błędy), zadaje pytania w celu uporządkowania treści lub lepszego zrozumienia historii (opowiadania)
3) odróżnia elementy świata fikcji od realnej rzeczywistości; byty rzeczywiste od medialnych, byty realistyczne od fikcyjnych;	dostrzega znaczenie prawdy w relacjach z rówieśnikami rozumie, że nie można nikogo krzywdzić, formułuje proste wnioski planuje i przedstawia plan	przewiduje niektóre prawdopodobne zdarzenia (podaje prawdopodobne zakończenie historii/ zdarzenia),	przewiduje niektóre prawdopodobne zdarzenia (podaje prawdopodobne zakończenie historii/ zdarzenia), potrafi dostrzec błąd i		przewiduje niektóre prawdopodobne zdarzenia (podaje prawdopodobne zakończenie historii/ zdarzenia)

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
	łączący czynność ze skutkiem		poprawić,		
4) rozpoznaje litery, którymi jest zainteresowane na skutek zabawy i spontanicznych odkryć, odczytuje krótkie wyrazy utworzone z poznanych liter w formie napisów drukowanych dotyczące treści znajdujących zastosowanie w codziennej aktywności;	koduje informacje przy pomocy gestu, zna zasady kulturalnego zwracania się do innych, oznacza przedmioty przy pomocy symboli, używa symboli do przedstawienia rzeczywistych przedmiotów, koduje informacje przedstawione na obrazku np. przy pomocy prostych piktogramów,	używa symboli do przedstawienia, rzeczywistych przedmiotów w prostych rysunkach i piktogramach, rozpoznaje i nazywa przedmioty służące do pracy, podaje ich zastosowanie, koduje informacje przedstawione na obrazku np. przy pomocy prostych piktogramów śledzi wzrokiem tekst odkodowywany przez nauczycielkę (<i>uświadamianie dzieciom, że informacje zawarte np. w ilustracji można zakodować również przy pomocy liter</i>)	oznacza przedmioty przy pomocy symboli, krótkim zdaniem nadaje tytuł obrazkowi, dokonuje analizy i syntezy słuchowej prostych zdań (dzieli na wyrazy), stara się rozpoznać proste napisy (<i>konflikt zewnętrzny, konflikt wewnętrzny- czytanie globalne</i>) odkodowuje symbole/ piktogramy (np. wspólnie stworzone <i>drzewko ambitnego celu</i> – lepienie bałwana), „odczytuje” rodzicom wspólnie wykonane karty pracy (np. karta nr 7), odczytuje symboliczne znaczenie niektórych emotikonów, odczytuje symbole dotyczące sytuacji zawartych w opowiadaniu	krótkim zdaniem nadaje tytuł obrazkowi, dokonuje analizy i syntezy słuchowej prostych zdań (dzieli na wyrazy), stara się rozpoznać proste napisy (<i>cel, działania, przeszkody - czytanie globalne</i>), odczytuje symbole dotyczące sytuacji zawartych w opowiadaniu,	krótkim zdaniem nadaje tytuł obrazkowi, dokonuje analizy i syntezy słuchowej prostych zdań (dzieli na wyrazy), stara się rozpoznać proste napisy (<i>ambitny cel, działania, przeszkody, cele pośrednie- czytanie globalne</i>), „zapisuje ” propozycje działań (koduje w zrozumiałym dla siebie sposób), odczytuje symboliczne znaczenie niektórych emotikonów, odczytuje symbole dotyczące sytuacji zawartych w opowiadaniu <i>praktycznie wykorzystuje kody we wspólnie wykonanym drzewku ambitnego celu</i> , „odczytuje” informacje samodzielnie zakodowane na własnej karcie pracy
5) odpowiada na pytania, opowiada o zdarzeniach z przedszkola, objaśnia kolejność zdarzeń w prostych historyjkach obrazkowych, układa historyjki obrazkowe, recytuje wierszyki, układa i rozwiązuje zagadki;	wyodrębnia bohaterów opowiadania, wyodrębnia elementy opowiadania (np. ważne przedmioty), wyszukuje ilustracji na określony temat, z pomocą rekwizytów	z pomocą rekwizytów (elementy <i>gałązki logicznej</i>) odtwarza treść opowiadania, spontanicznie formułuje dłuższą, spójną wypowiedź na wybrany temat, wykazuje się aktywnością werbalną w różnych	zadaje pytania dotyczące wysłuchanego tekstu, zadaje pytania w celu uporządkowania treści lub lepszego zrozumienia historii (opowiadania), przy pomocy samodzielnie wykonanej karty pracy	przy pomocy samodzielnie wykonanej karty pracy (KIEDY....., TO...) potrafi opowiedzieć historię od różnych jej fragmentów, potrafi wymyślić dalszą część historii, oznacza przedmioty przy	opowiada historię, używając uzasadnień (.ponieważ...), z pomocą rekwizytów (mata <i>gałązka logiczna</i>) odtwarza treść opowiadania, przy pomocy samodzielnie uzupełnionej Karty nr 2 (na karcie jest tylko początek i

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
	(elementy <i>gałęzki logicznej</i>) odtwarza treść opowiadania, w logiczny sposób przedstawia (układa na <i>gałęzi logicznej</i>) przebieg wydarzeń próbuje stosować zamienniki wizualne (np. emotikony, strzałki, elementy wizualne narzędzi TOC	sytuacjach społecznych, przy pomocy samodzielnie wykonanej karty pracy (KIEDY..., TO...) potrafi opowiedzieć historię od różnych jej fragmentów oznacza przedmioty przy pomocy symboli, zadaje pytania w celu uporządkowania treści lub lepszego zrozumienia historii (opowiadania) obdarza uwagą inne osoby wypowiadające się	(KIEDY..., TO...) potrafi opowiedzieć historię od różnych jej fragmentów, wyodrębnia elementy opowiadania (np. istotne epizody), z pomocą rekwizytów (mata <i>gałęzka logiczna</i>) odtwarza treść opowiadania, wypowiada się bez lęku w parach (prezentowanie własnej gałęzi logicznej <i>Jeżeli spotkam groźnego psa, to.....</i>), wykazuje się aktywnością werbalną w różnych sytuacjach społecznych (np. pomoc bohaterom opowiadania w rozwiązaniu problemu), stosuje zróżnicowaną intonację -naśladuje głosy bohaterów opowiadania	pomocy symboli, „zapisuje” informację przy pomocy prostych rysunków, piktogramów i emotikonów (Karta nr 3, nr 4, nr 5, nr 6), „odczytuje” informacje samodzielnie zakodowane na własnej karcie pracy, zauważa zmiany w układzie obrazków lub przedmiotów (<i>gałęzka logiczna</i> z 5 elementów), potrafi odnaleźć właściwy obrazek, zaczynając od różnych fragmentów opowiadania (karty KIEDY..., TO...), zadaje pytania dotyczące wysłuchanego tekstu,	zakończenie historii) opowiada treść historii wykazuje się aktywnością werbalną w różnych sytuacjach społecznych (np. pomoc bohaterom opowiadania w rozwiązaniu problemu), stosuje zróżnicowaną intonację -naśladuje głosy bohaterów opowiadania, potrafi wymyślić dalszą część historii,
8) wykonuje własne eksperymenty graficzne farbą, kredką, ołówkiem, mazakiem itp., tworzy proste i złożone znaki, nadając im znaczenie,	tworzy ilustracje wtopione w sceny rodzajowe o określonej akcji, uzupełnia ilustracje do opowiadania (Karta nr 2) planuje w rzędzie – perspektywa rządowa, układa elementy książeczki (Karta nr 1) rysuje postać, uwzględniając zasadnicze	tworzy własną kartę pracy wybraną techniką tworzy ilustracje wtopione w sceny rodzajowe o określonej akcji (uzupełnia ilustracje do opowiadania) planuje w rzędzie – perspektywa rządowa rysuje postać, uwzględniając zasadnicze elementy budowy ciała i	wykonuje ilustracje na temat własnych przeżyć pod wpływem opowiadania tworzy ilustracje wtopione w sceny rodzajowe o określonej akcji (uzupełnia ilustracje do opowiadania) planuje w rzędzie – perspektywa rządowa rysuje postać,	tworzy ilustracje wtopione w sceny rodzajowe o określonej akcji (uzupełnia ilustracje do opowiadania) planuje w rzędzie – perspektywa rządowa,	tworzy własną kartę pracy wybraną techniką, tworzy ilustracje wtopione w sceny rodzajowe o określonej akcji (uzupełnia ilustracje do opowiadania) planuje w rzędzie – perspektywa rządowa,

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
	elementy budowy ciała i ubioru	ubioru, tworzy własne kompozycje szeregowe (książeczki)	uwzględniając zasadnicze elementy budowy ciała i ubioru tworzy kompozycje własne		
9) czyta obrazy, wyodrębnia i nazywa ich elementy, nazywa symbole i znaki znajdujące się w otoczeniu, wyjaśnia ich znaczenie;	śledzi wzrokiem tekst odkodowywany przez nauczycielkę, (uświadamianie dzieciom, że informacje zawarte np. w ilustracji można zakodować również przy pomocy liter) odkodowuje symbole/ piktogramy (np. wspólnie stworzoną <i>chmurkę</i>), odczytuje symboliczne znaczenie niektórych emotikonów, odczytuje symbole dotyczące sytuacji zawartych w opowiadaniu, stara się rozpoznać proste napisy (próbuję łączyć wygląd graficzny całego wyrazu z obrazkiem lub konkretem- czytanie globalne kartonik KIEDY/JEZELI)	układa historię obrazkową (zdjęcia do opowiadania) – podaje związki między obrazkami, ustala przebieg akcji, krótkim zdaniem nadaje tytuł obrazkowi, dokonuje analizy i syntezy słuchowej prostych zdań (dzieli na wyrazy), stara się rozpoznać proste napisy (<i>próbuję łączyć wygląd graficzny całego wyrazu z obrazkiem lub konkretem- czytanie globalne</i>)	układa historię obrazkową (zdjęcia do opowiadania) – podaje związki między obrazkami, ustala przebieg akcji, słucha uważnie i wskazuje właściwe zdjęcie lub rysunek odpowiadający treści opowiadania, wyodrębnia bohaterów opowiadania, wyszukuje ilustracji na określony temat	układa historię obrazkową (zdjęcia do opowiadania) – podaje związki między obrazkami, ustala przebieg akcji, słucha uważnie i wskazuje właściwe zdjęcie lub rysunek odpowiadający treści opowiadania, wyodrębnia bohaterów opowiadania, wyodrębnia elementy opowiadania (np. istotne epizody), wyszukuje ilustracji na określony temat, manipuluje rysunkami i układa w różnej kolejności (<i>drzewka ambitnego celu</i>) używa przedmiotów, które pomogą zrozumieć skutki działania, próbuję stosować zamienniki wizualne (np. emotikony, strzałki, elementy wizualne narzędzi TOC	słucha uważnie i wskazuje właściwe zdjęcie lub rysunek odpowiadający treści opowiadania, wyodrębnia bohaterów opowiadania, wyodrębnia elementy opowiadania (np. istotne epizody), wyszukuje i tytułuje zdjęcia i ilustracje, układa historię obrazkową (zdjęcia do opowiadania) – podaje związki między obrazkami, ustala przebieg akcji,
12) klasyfikuje przedmioty według: wielkości, kształtu, koloru, przeznaczenia, układa przedmioty w grupy, szeregi, rytmy, odtwarza układy przedmiotów i tworzy własne, nadając im znaczenie, rozróżnia podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat,	ogląda i porównuje obiekty – dostrzega różnice i podobieństwa, wzrokowo ocenia wielkość, rozumie zależność opartą na logicznych powiązaniach,	ogląda i porównuje obiekty – dostrzega różnice i podobieństwa, wzrokowo ocenia wielkość, rozumie zależność opartą na logicznych powiązaniach,	grupuje symbole przedstawiające „przeszkody”, „cele pośrednie”, ogląda i porównuje obiekty – dostrzega różnice i	grupuje symbole przedstawiające „przeszkody”, „cele pośrednie” ogląda i porównuje obiekty – dostrzega różnice i	grupuje symbole przedstawiające „przeszkody”, „cele pośrednie”, „działania”- buduje pojęcia ogólne, ogląda i porównuje obiekty

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
trójkąt, prostokąt);	wyjaśnia wzajemne relacje, grupuje obiekty i uzasadnia dlaczego powinny być razem, dlaczego pasują do siebie	wyjaśnia wzajemne relacje, grupuje obiekty i uzasadnia dlaczego powinny być razem, dlaczego pasują do siebie	podobieństwa, wzrokowo ocenia wielkość, rozumie zależność opartą na logicznych powiązaniach, wyjaśnia wzajemne relacje, grupuje obiekty i uzasadnia dlaczego powinny być razem, dlaczego pasują do siebie	podobieństwa, wzrokowo ocenia wielkość rozumie zależność opartą na logicznych powiązaniach, wyjaśnia wzajemne relacje, grupuje obiekty i uzasadnia dlaczego powinny być razem, dlaczego pasują do siebie, tworzy wspólnie z kolegą grę MEMORY (Karta nr 1) określa różnice i podobieństwa między obrazkami, skupia uwagę przez na dłuższym działaniu, wskazuje właściwy element, który nie należy do zbioru i uzasadnia wybór wskazuje brakujący element (zdjęcie, rysunek) i uzasadnia wybór	– dostrzega różnice i podobieństwa, rozumie zależność opartą na logicznych powiązaniach, wyjaśnia wzajemne relacje, grupuje obiekty i uzasadnia dlaczego powinny być razem, dlaczego pasują do siebie,
14) określa kierunki i ustala położenie przedmiotów w stosunku do własnej osoby, a także w stosunku do innych przedmiotów, rozróżnia stronę lewą i prawą;	porozumiewa się, określając położenie przedmiotów, które znajdują się wokół dziecka, układa przedmioty wokół siebie zgodnie z poleceniem wskazuje punkty na kartce leżącej na stole: tu jest góra, dół, lewy brzeg, prawy brzeg, rozumie polecenia typu: rysuj od tego miejsca, narysuj na dole, narysuj pomiędzy..., narysuj w lewym górnym rogu, układa elementy na kartce	wskazuje punkty na kartce leżącej na stole: tu jest góra, dół, lewy brzeg, prawy brzeg rozumie polecenia typu: rysuj od tego miejsca, narysuj na dole, narysuj pomiędzy..., narysuj w lewym górnym rogu układa elementy na kartce wg instrukcji porozumiewa się, określając położenie przedmiotów, które znajdują się wokół dziecka, układa przedmioty wokół	określa położenie przedmiotów, które znajdują się wokół dziecka, układa przedmioty wokół siebie zgodnie z poleceniem, przyjmuje punkt widzenia drugiej osoby (<i>co widzi inna osoba w różnych sytuacjach</i>), określa położenie przedmiotów względem siebie, określa położenie przedmiotów/rekwizytów w przestrzeni: „na, pod, za, obok, za mną, przede mną,	wskazuje punkty na kartce leżącej na stole: tu jest góra, dół, lewy brzeg, prawy brzeg, górne rogi – lewy i prawy, dolne rogi – lewy i prawy, rozumie polecenia typu: rysuj od tego miejsca, narysuj na dole, narysuj pomiędzy..., narysuj w lewym górnym rogu, układa elementy na kartce wg instrukcji (buduje <i>chmurkę</i> ,)	wskazuje punkty na kartce leżącej na stole: tu jest góra, dół, lewy brzeg, prawy brzeg, górne rogi – lewy i prawy, dolne rogi – lewy i prawy, rozumie polecenia typu: rysuj od tego miejsca, narysuj na dole, narysuj pomiędzy..., narysuj w lewym górnym rogu układa elementy na kartce wg instrukcji (buduje <i>drzewko ambitnego celu</i>), planuje w pionie – perspektywa pionowa

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
	wg instrukcji,	siebie zgodnie z poleceniem określa położenie przedmiotów względem siebie, określa położenie przedmiotów/rekwizytów w przestrzeni: „na, pod, za, obok”	do przodu, do tyłu, wskazuje punkty na kartce leżącej na stole: tu jest góra, dół, lewy brzeg, prawy brzeg, górne rogi – lewy i prawy, dolne rogi – lewy i prawy, rozumie polecenia typu: rysuj od tego miejsca, narysuj na dole, narysuj pomiędzy., narysuj w lewym górnym rogu, układa elementy na kartce wg instrukcji (buduje <i>chmurkę</i>)		<i>(gałązka logiczna)</i> ,
18) posługuje się pojęciami dotyczącymi zjawisk przyrodniczych, np. tęcza, deszcz, burza, opadanie liści z drzew	stosuje opis zjawisk atmosferycznych podczas określania emocji	stosuje opis zjawisk atmosferycznych podczas określania emocji	prowadzi zabawy badawcze pozwalające zrozumieć zjawiska fizyczne (parowanie, zamarzanie, obieg wody w przyrodzie... interpretuje symptomy pogody (chmury, opady śniegu, silny wiatr....) tworzy i odczytuje piktogramy określające pogodę – kojarzy nazwę z symbolem i właściwym zjawiskiem atmosferycznym podaje istotne informacje wynikające z prognozy pogody w mediach (<i>ambitny cel</i> lepienie bałwana)		zna czynniki niezbędne do życia roślin (woda, gleba, słońce, temperatura....),
19) podejmuje samodzielną aktywność poznawczą np. oglądanie książek, zagospodarowywanie przestrzeni własnymi pomysłami konstrukcyjnymi, korzystanie z	tworzy wspólne książki, podczas czynności manipulacyjnych używa przedmiotów, które pomogą	tworzy wspólne książki,	tworzy własne kompozycje szeregowie (książeczki)	tworzy własne kompozycje (książeczki), planuje w pionie – perspektywa pionowa	tworzy kompozycje własne (harmonijkowa książeczka), tworzy wspólne książki

Umiejętności z podstawy programowej	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Lupa</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Rysunek</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Guzik</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Karta</i>	Przykładowe umiejętności w opowiadaniu <i>Szkiełko</i>
nowoczesnej technologii itd.;	zrozumieć skutki działania (chmurki <i>żądam/chcę</i>)			(<i>gałązka logiczna</i>)	