**Wymagania edukacyjne dla ucznia kończącego klasę 2:**

**Edukacja polonistyczna:**

1. Słucha wypowiedzi innych oraz tekstów czytanych przez nauczyciela i kolegów i rozumie je.
2. Wypowiada się na określony temat, mówi o swoich przeżyciach, doświadczeniach.
3. Zadaje pytania.
4. Czyta poprawnie, wcześniej wyuczony tekst.
5. Czyta głośno i po cichu ze zrozumieniem różne krótkie teksty.
6. Czyta lektury wskazane przez nauczyciela, korzysta z biblioteki.
7. Pisze czytelnie, płynnie wyrazy i zdania, z uwzględnieniem właściwego kształtu liter, poprawnego ich łączenia, jednolitego nachylenia oraz właściwego rozmieszczenia.
8. Przepisuje teksty z podręcznika, tablicy i innych źródeł.
9. Pisze z pamięci i ze słuchu krótkie teksty, zachowuje poprawność ortograficzną w poznanym zakresie (ó, u, rz, ż, h, ch).
10. Tworzy kilkuzdaniowe wypowiedzi pisemne wg poznanego wzoru (opis, opowiadanie, list, ogłoszenie, zaproszenie).
11. Zna alfabet o porządkuje wyrazy w kolejności alfabetycznej.
12. Rozróżnia głoski, litery, sylaby. Wyróżnia zdania w tekście, a w zdaniu wyrazy.
13. Rozpoznaje zdania oznajmujące, pytające, rozkazujące.
14. Rozpoznaje rzeczowniki i czasowniki.

**Edukacja matematyczna:**

1. Przelicza zbiory w zakresie 100.
2. Wyodrębnia w zapisie liczby jedności, dziesiątki, setki.
3. Dodaje i odejmuje w zakresie 100.
4. Korzysta z przemienności dodawania i przemienności mnożenia.
5. Sprawdza dodawanie za pomocą odejmowania i odwrotnie.
6. Pamięciowo mnoży i dzieli w zakresie 50. Sprawdza dzielenie za pomocą mnożenia i odwrotnie. Rozumie odwrotność tych działań.
7. Rozwiązuje proste zadania tekstowe oraz układa treść zadań do sytuacji, rysunku, schematu, zapisu matematycznego.
8. Rysuje odcinki, mierzy długości miara centymetrową, waży przedmioty, odmierza płyny, odczytuje temperaturę.
9. Posługuje się oznaczeniami oraz skrótami jednostek: długości, pojemności, czasu, masy.
10. Odczytuje wskazania zegarów; zna pojęcia: pół godziny, kwadrans, minuta.
11. Dokonuje obliczeń kalendarzowych, zapisuje i porządkuje daty.
12. Dokonuje prostych obliczeń pieniężnych (cena, ilość, wartość).
13. Odczytuje i zapisuje liczby w systemie rzymskim od I do XII.

**Edukacja muzyczna:**

1. Śpiewa piosenki jednogłosowe indywidualnie i zespołowo.
2. Gra na dostępnych mu instrumentach muzycznych.
3. Powtarza rytmy i inscenizuje piosenki.

**Edukacja plastyczna i techniczna:**

1. Sprawnie i bezpiecznie posługuje się przyborami i narzędziami.
2. Przedstawia w swoich pracach zjawiska i wydarzenia z otaczającej rzeczywistości.
3. Uwzględnia w swoich pracach ruch postaci, kształt, wielkość, barwę, proporcje i sytuacje przestrzenne.

**Edukacja społeczna i przyrodnicza:**

1. Korzysta z podręczników, materiałów pomocniczych, słowników, encyklopedii.
2. Poznaje pracę ludzi różnych zawodów i rozumie jej znaczenie.
3. Przestrzega norm postępowania, ocenia postępowanie swoje i innych.
4. Dba o swoje zdrowie, przestrzega zasad bezpieczeństwa, reaguje na sygnały alarmowe.
5. Potrafi poprawnie wezwać pomoc oraz wie, jak udzielić pierwszej pomocy w różnych sytuacjach.
6. Podejmuje działania na rzecz innych.
7. Przeprowadza proste obserwacje i doświadczenia.
8. Dostrzega zmiany zachodzące w świecie przyrody i otoczeniu społecznym – dostrzega przyczyny tych zmian.
9. Dba o czystość ciała oraz o ład i porządek wokół siebie.

**Wychowanie fizyczne:**

1. Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zajęć ruchowych.
2. Reaguje ruchem na różne sygnały wzrokowe i dźwiękowe.
3. Poprawnie wykonuje ćwiczenia gimnastyczne i proste układy taneczne.
4. Rzuca i chwyta, pokonuje przeszkody, skacze, biega, kozłuje piłkę, toczy piłkę, wykonuje ćwiczenia równoważne, rzuca do celu.

**Edukacja informatyczna:**

1. Stosuje się do regulaminu obowiązującego w pracowni komputerowej.
2. Sprawnie posługuje się myszką.
3. Rozpoznaje wybrane klawisze i wykonuje polecenia z ich wykorzystaniem.
4. Samodzielnie pisze litery, cyfry, wyrazy, zdania i krótkie teksty w programie Microsoft Word.
5. Wykonuje rysunki korzystając z przybornika w edytorze grafiki Paint.
6. Umie uruchomić edukacyjną grę komputerową i korzysta z niej.