

## **EDUKACJA MATEMATYCZNA- ocena roczna**

### **Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:**

- Określa i przedstawia bez problemów wzajemne położenie przedmiotów w przestrzeni, na ilustracji i określa kierunek ruchu.
- Sprawnie określa położenie przedmiotu na prawo/ na lewo od osoby widzianej z przodu.
- Rozpoznaje i nazywa podstawowe figury geometryczne, wskazuje je w otoczeniu, potrafi samodzielnie narysować ich kształt.
- Doskonale rozumie pojęcie liczebników w zakresie 10 oraz prawidłowo je odczytuje i zapisuje.
- Sprawnie porządkuje i porównuje liczby posługując się terminami: więcej, mniej, tyle samo oraz znakami  $< > =$
- Rozumie sformułowania typu o 2 większa, o 5 mniejsza itp.
- Sprawnie dodaje i odejmuje liczby w zakresie 10.
- Biegłe liczy ( w przód i wstecz) od podanej liczby po 1, po 2 , po 10 itp.
- Samodzielnie rozwiązuje i układa zadania z treścią.
- Doskonale rozpoznaje i nazywa monety i banknoty będące w obiegu.
- Odczytuje na zegarze i umie ustawić pełne godziny.
- Samodzielnie mierzy i odczytuje długość odcinków.
- Sprawnie i samodzielnie wykonuje obliczenia pieniężne.
- Sprawnie posługuje się kalendarzem.
- Bezbłędnie wyjaśnia znaczenie cyfr w zapisie liczby dwucyfrowej.
- Sprawnie wykorzystuje gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego.

### **Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:**

- Określa i przedstawia wzajemne położenie przedmiotów w przestrzeni, na ilustracji, określa kierunki ruchu.
- Rozpoznaje i nazywa poznane figury geometryczne, układa ich kształt.
- Rozumie pojęcie liczebników w zakresie 10 oraz prawidłowo je odczytuje i zapisuje.
- Porządkuje i porównuje liczby posługując się terminami: więcej, mniej, tyle samo oraz znakami  $< > =$
- Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 10.
- Liczy ( w przód i wstecz) od podanej liczby po 1, po 2, po 10 itp.
- Rozwiązuje i układa zadania z treścią.
- Rozpoznaje i nazywa monety i banknoty będące w obiegu.
- Odczytuje daną godzinę na zegarze.
- Prawidłowo mierzy długość odcinków.
- Prawidłowo wykonuje obliczenia pieniężne.
- Korzysta z informacji zawartych w kalendarzu.
- Wyjaśnia znaczenie cyfr w zapisie liczby dwucyfrowej.
- Wykorzystuje gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego.

### **Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:**

- Ustawia przedmioty zgodnie z podanymi warunkami.

- Rozpoznaje i nazywa poznane figury geometryczne, obrysowuje ich kształt od szablonów.
- W miarę dobrze rozumie pojęcie liczebników w zakresie 10 i prawidłowo je odczytuje i zapisuje.
- Porządkuje i porównuje liczby stosując znaki  $< > =$ .
- Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 10 z sporadycznie z wykorzystaniem liczmanów.
- W miarę dobrze liczy ( w przód i wstecz) od podanej liczby po 1, po 2, po 10 itp.
- Rozwiązuje czynnościowo zadania tekstowe.
- Rozpoznaje i nazywa monety i banknoty.
- Poprawnie i raczej samodzielnie wykonuje obliczenia pieniężne.
- Umie odczytać pełne godziny na zegarze.
- Umie zmierzyć długość odcinka.
- Poprawnie posługuje się kalendarzem.
- Poprawnie wyjaśnia znaczenie cyfr w zapisie liczb dwucyfrowych.
- Daje sobie radę z wykorzystaniem gier planszowych lub logicznych do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego.

#### **Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:**

- Określa wzajemne położenie przedmiotów w przestrzeni, na ilustracji z pomocą nauczyciela, popełniając sporadyczne błędy.
- Rozpoznaje i nazywa poznane figury geometryczne, nie zawsze prawidłowo wskazuje je w otoczeniu, obrysowuje ich kształt od szablonów.
- Z pomocą nauczyciela rozróżnia liczebniki w zakresie 10 i prawidłowo je odczytuje i zapisuje.
- Porównuje i porządkuje liczby z pomocą nauczyciela zazwyczaj stosując znaki  $< > =$ .
- Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 10 na konkretach.
- Liczy (w przód i wstecz) od podanej liczby po 1, po 2 itp. popełnia błędy.
- Rozwiązuje proste zadania z treścią przy pomocy nauczyciela.
- Zna monety i banknoty.
- Z pomocą nauczyciela wykonuje obliczenia pieniężne.
- Umie odczytać wskazania na zegarze z pomocą nauczyciela.
- Z pomocą mierzy długość odcinka.
- Z pomocą nauczyciela korzysta z kalendarza.
- Wskazuje cyfry jedności i dziesiątek w liczbie dwucyfrowej.
- Gra w gry planszowe. Uczy się myślenia strategicznego.

#### **Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:**

- Określa położenie przedmiotów w przestrzeni, na ilustracji z pomocą nauczyciela, ma problemy z kierunkami: w lewo, w prawo.
- Rozpoznaje znane figury geometryczne, nie zawsze prawidłowo wskazuje je w otoczeniu, słabo radzi sobie z dokładnym obrysowaniem ich kształtów.
- Nie zawsze potrafi rozróżnić liczebniki w zakresie 10.
- Porównuje i porządkuje liczby nie zawsze prawidłowo posługuje się terminami: więcej, mniej, tyle samo oraz znakami  $< > =$
- Dodaje i odejmuje liczby w zakresie 10 na konkretach z pomocą nauczyciela.
- Nie zawsze rozumie treść zadania tekstowego i potrafi go rozwiązać.
- Rozpoznaje i nazywa monety oraz banknoty z pomocą nauczyciela.
- Z dużą pomocą wykonuje proste obliczenia pieniężne.

- Odczytuje pełne godziny na zegarze z pomocą nauczyciela.
- Odczytuje długość odcinka z dużą pomocą.
- Z dużą pomocą nauczyciela korzysta z kalendarza.
- Z pomocą wskazuje cyfry jedności i dziesiątek w liczbie dwucyfrowej.

**Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:**

- nie spełnia wymagań wymienionych przy ocenie dopuszczającej.

**W klasach 1-3 roczne oceny klasyfikacyjne z zajęć edukacyjnych są ocenami opisowymi od których szkoła nie przewiduje odwołania.**