

KATALOG WYMAGAŃ PROGRAMOWYCH NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE SZKOLNE

Kategorie celu zostały określone następująco:

- dotyczy wiadomości
 - A – uczeń zna
 - B – uczeń rozumie
- dotyczy przetwarzania wiadomości
 - C – uczeń stosuje wiadomości w sytuacjach typowych
 - D – uczeń stosuje wiadomości w sytuacjach problemowych

Opis osiągnięć						
Stopień					Dział programowy: Liczby naturalne	Kategoria celu
6	5	4	3	2		
					• zamienia jednostki długości, masy, czasu – proste przykłady	C
					• zapisuje i czyta liczby w zakresie 1 000 000	B
					• porównuje liczby naturalne w zakresie 1 000 000	B
					• zaznacza liczby naturalne na osi liczbowej i odczytuje je – nieskomplikowane przykłady	B
					• rozróżnia znaki rzymskie i stosuje je – proste przykłady	A
					• dodaje i odejmuje liczby naturalne w pamięci w zakresie 1000 – proste przykłady	B
					• mnoży i dzieli liczby naturalne w pamięci w zakresie tabliczki mnożenia	A
					• mnoży i dzieli liczby naturalne przez 10, 100, 1000 – proste przykłady	B
					• mnoży liczby w przypadkach typu $40 \cdot 30$ i dzieli liczby typu $1200 : 60$	B
					• wykonuje dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie sposobem pisemnym – proste przykłady	A
					• mnoży i dzieli liczby naturalne przez liczby jednocyfrowe oraz dwucyfrowe – proste przykłady	B
					• wskazuje liczby podzielne przez 2, 5, 10, 100	B
					• podaje przykłady wielokrotności liczb jednocyfrowych w zakresie 100	B
					• w prostych przykładach oblicza drogę mając daną prędkość i czas oraz prędkość mając daną drogę i prędkość	B
					• dodaje i odejmuje złote i grosze z przekroczeniem progu złotych	C
					• czyta i pisze słowami wielkie liczby w zakresie miliarda	B
					• stosuje w działaniach pamięciowych przemienność i łączność dodawania i mnożenia	C
					• wskazuje liczby pierwsze i złożone w zbiorze liczb naturalnych w zakresie 100	B
					• podaje przykłady liczb pierwszych i złożonych	A

	<ul style="list-style-type: none"> • podaje dzielniki i wielokrotności liczb w zakresie 100 	B
	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie w pamięci lub sposobem pisemnym 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje kolejność wykonywania działań 	B
	<ul style="list-style-type: none"> • oblicza wartości wyrażeń arytmetycznych – proste przykłady 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady liczb podzielnych przez 2, 5, 10, 100 i wskazuje liczby podzielne przez 3, 9, 4 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje zadania krótkiej odpowiedzi z zastosowaniem porównywania różnicowego i ilorazowego 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • oblicza drugą i trzecią potęgę liczby jednocyfrowej 	B
	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje obliczenia zegarowe – proste przykłady 	B
	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje i odejmuje godziny i minuty z przekroczeniem progu godziny 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • oblicza drogę, mając czas i prędkość lub prędkość, mając czas i drogę – nieskomplikowane przykłady 	B
	<ul style="list-style-type: none"> • odczytuje dane na diagramach słupkowych 	B
	<ul style="list-style-type: none"> • podaje zaokrąglenia liczb 	B
	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje kalkulator w niektórych obliczeniach 	B
	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje proste zadania zamknięte i otwarte w zakresie czterech działań 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • podaje rozwiązanie prostego równania z jedną niewiadomą przez zgadywanie lub dopełnianie 	B
	<ul style="list-style-type: none"> • w zadaniach typowych zamienia jednostki długości, masy, czasu w sytuacjach praktycznych 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zasady pisania liczb w systemie rzymskim; zapisuje liczby znakami rzymskimi; czyta liczby zapisane znakami rzymskimi 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • podaje cechy podzielności liczb przez 2, 5, 10, 100, 4, 3, 9 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • oblicza wartości wyrażeń arytmetycznych z nawiasami kwadratowymi 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje zadania dotyczące obliczeń zegarowych 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje zadania dotyczące obliczania prędkości, drogi 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje typowe zadania z zastosowaniem czterech działań, w tym porównywania różnicowego i ilorazowego 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • rysuje diagramy słupkowe i interpretuje dane na diagramach słupkowych 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • oblicza liczbę niewiadomą w dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu, dzieleniu i sprawdza poprawność obliczeń 	C
	<ul style="list-style-type: none"> • oblicza drugą i trzecią potęgę liczby naturalnej 	B

		• oblicza wartości wyrażeń arytmetycznych, w których występuje nawias okrągły i kwadratowy – nieskomplikowane przykłady	C			
		• zaokrągla liczby do wskazanych rzędów	B			
		• wyjaśnia sposoby zamiany jednostek czasu, długości, masy	D			
		• rozróżnia dziesiętkowy i rzymski system liczenia oraz zapisuje liczby w obu systemach	C			
		• rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem czterech działań, porównywania różnicowego i ilorazowego	D			
		• układa i rozwiązuje zadania dotyczące porównywania ilorazowego i różnicowego	C			
		• tworzy diagramy, interpretuje dane z diagramów i układa pytania do diagramów	D			
		• szacuje wyniki działań	C			
		• uzasadnia zaokrąglenia liczb	C			
		• rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności, dotyczące obliczeń zegarowych	C			
		• układa plan rozwiązania zadania i realizuje go	C			
		• uzupełnia w zapisie liczby brakujące cyfry tak, aby liczba była podzielna przez 2, 5, 10, 100, 4, 3, 9	C			
		• uzupełnia w działaniach pisemnych brakujące cyfry tak, aby działanie było wykonane poprawnie	D			
		• rozwiązuje tekstowe zadania problemowe	D			
		• zapisuje rozwiązanie zadania rozszerzonej odpowiedzi w postaci wyrażenia arytmetycznego i wyjaśnia sposób rozwiązania	D			
		• ocenia wykonalność działań w zbiorze liczb naturalnych	D			
		• uzupełnia nawiasy w wyrażeniach arytmetycznych tak, aby uzyskać podany wynik	D			
Stopień		Dział programowy: Figury geometryczne	Kategoria celu			
6	5	4	3	2	Uczeń:	
					• rozróżnia i nadaje nazwy punktom, prostym, półprostym	A
					• rysuje odcinki i mierzy je	B
					• podaje jednostki długości	A
					• zamienia jednostki długości – proste przykłady	B
					• rozróżnia na rysunku kąty ostre, proste, rozwarte, pełne, półpełne	A
					• rozpoznaje proste i odcinki prostopadłe i równoległe	A

	• wskazuje kąty przyległe i wierzchołkowe	A
	• rozróżnia wielokąty i nazywa je ze względu na liczbę boków	A
	• rysuje wielokąty	B
	• wskazuje wierzchołki, boki, kąty wewnętrzne wielokąta	A
	• wskazuje lub rysuje przekątne wielokąta	A
	• oblicza obwód wielokąta na podstawie rysunku – proste przykłady	B
	• rysuje odcinki i kwadraty w skali 1 : 1, 1 : 2, 2 : 1	C
	• mierzy i zapisuje długości w różnych jednostkach – proste przykłady	B
	• wykonuje obliczenia na jednostkach długości	C
	• rysuje proste i odcinki prostopadłe oraz proste i odcinki równoległe	B
	• mierzy i rysuje kąty mniejsze od 180° i większe od 0°	B
	• podaje miary kątów przyległych i wierzchołkowych	B
	• rozwiązuje proste zadania z zastosowaniem miar i własności poznanych kątów	C
	• oblicza długość łamanej – proste przykłady	B
	• nazywa wielokąty o danej liczbie boków i kątów	B
	• uzasadnia, że kwadrat jest prostokątem	C
	• stosuje twierdzenie o sumie kątów trójkąta	A
	• wie, że suma kątów wewnętrznych czworokąta jest równa 360°	A
	• rozwiązuje proste zadania dotyczące obliczania miar kątów wewnętrznych trójkąta i czworokąta	C
	• oblicza obwody wielokątów – proste zadania	B
	• oblicza długość boku kwadratu, mając dany jego obwód	C
	• oblicza długość boku prostokąta mając dany jego obwód i długość drugiego boku	C
	• oblicza i wyjaśnia sposób obliczania obwodu prostokąta i kwadratu	C
	• rozróżnia skalę powiększającą, pomniejszającą oraz skalę 1 : 1	A
	• rysuje prostokąty w danej skali – proste przykłady	B
	• konstruuje trójkąt z danych trzech odcinków	C
	• oblicza rzeczywistą odległość z mapy lub planu i odwrotnie – proste przykłady	C
	• rozwiązuje proste zadania z zastosowaniem skali	C
	• porównuje i zamienia jednostki długości	C
	• szacuje długości odcinków przed ich zmierzeniem	B

	<ul style="list-style-type: none"> rysuje proste prostopadłe i równoległe z użyciem ekiejki i linijki oraz kratek na kartce 	C
	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza prostopadłość i równoległość odcinków 	C
	<ul style="list-style-type: none"> rysuje kąty ostre, proste, rozwarte, półpełne, pełne oraz porównuje ich miary 	C
	<ul style="list-style-type: none"> rysuje kąty przyległe i wierzchołkowe oraz podaje ich miary 	B
	<ul style="list-style-type: none"> rysuje kąt równy danemu 	C
	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje odległość punktu od prostej 	B
	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia sposób obliczania długości łamanej 	C
	<ul style="list-style-type: none"> uzasadnia nazwę wielokąta 	C
	<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje proste zadania dotyczące obliczania kątów wewnętrznych wielokątów 	C
	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia sposób obliczania obwodu wielokąta 	B
	<ul style="list-style-type: none"> oblicza długość boku wielokąta, mając dany obwód i pozostałe boki 	C
	<ul style="list-style-type: none"> rysuje plan (np. swojego pokoju) – proste przykłady 	D
	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia sposób powiększania i pomniejszania odcinków i wielokątów w skali na podstawie rysunku na kratce 	C
	<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem obliczeń dotyczących planu i mapy 	C
	<ul style="list-style-type: none"> zamienia jednostki długości i wyjaśnia sposób zamiany 	C
	<ul style="list-style-type: none"> kreśli proste równoległe o podanej odległości 	C
	<ul style="list-style-type: none"> uzasadnia, że suma miar kątów wewnętrznych trójkąta jest równa 180° 	C
	<ul style="list-style-type: none"> uzasadnia, że suma miar kątów wewnętrznych czworokąta jest równa 360° 	C
	<ul style="list-style-type: none"> podaje liczbę przekątnych w wielokącie 	C
	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje wielokąty foremne 	D
	<ul style="list-style-type: none"> oblicza obwód wielokąta, gdy dane są zależności między jego bokami 	D
	<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania trudne z zastosowaniem skali, planu i mapy 	D
	<ul style="list-style-type: none"> ustala skalę przy danej odległości rzeczywistej i odległości na planie lub mapie 	D
	<ul style="list-style-type: none"> sporządza plan mieszkania 	D
	<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje problemy, w których występują własności poznanych figur geometrycznych 	D
	<ul style="list-style-type: none"> oblicza kąty wewnętrzne figur foremnych 	D
	<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem wiadomości o kątach, wielokątach i skali 	D

					• podaje własności figur foremnych	C
Stopień					Dział programowy: Ułamki zwykłe	Kategoria celu
6	5	4	3	2		
					• zapisuje iloraz liczb naturalnych w postaci ułamka zwykłego i odwrotnie	A
					• przedstawia ułamek jako część całości – proste przykłady	B
					• wyszukuje ułamki właściwe i niewłaściwe w zbiorze ułamków zwykłych	B
					• zaznacza, np. $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{3}{4}, \frac{2}{5}$ figury – proste przykłady	B
					• odczytuje ułamki zaznaczone na osi liczbowej – proste przykłady	B
					• podaje przykłady ułamków właściwych, niewłaściwych, liczb mieszanych	A
					• opisuje zaznaczoną na rysunku część całości za pomocą ułamka	B
					• zapisuje część całości za pomocą ułamka – proste przypadki	B
					• zamienia liczby mieszane na ułamki i odwrotnie – proste przykłady	B
					• skraca i rozszerza ułamki zwykłe – proste przykłady	B
					• porównuje ułamki – proste przykłady	B
					• dodaje i odejmuje ułamki o jednakowych i różnych mianownikach – proste przykłady	B
					• mnoży ułamki zwykłe – proste przykłady	B
					• dzieli ułamki zwykłe – proste przykłady	B
					• porównuje ułamki zwykłe – proste przykłady	C
					• zaznacza podane ułamki na osi liczbowej i odczytuje ułamki zaznaczone na osi liczbowej – proste przykłady	B
					• podnosi ułamki do drugiej i trzeciej potęgi – proste przykłady	A
					• podaje odwrotność danej liczby	B
					• dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli ułamki zwykłe	C
					• oblicza ułamek danej liczby – proste przykłady	C
					• rozwiązuje proste zadania z zastosowaniem działań na ułamkach	B
					• oblicza wartości prostych wyrażeń arytmetycznych z zastosowaniem działań na ułamkach	C
					• porównuje ułamki i uzasadnia swój wynik za pomocą rysunku i rachunku	C
					• porządkuje ułamki rosnąco i malejąco	C

					<ul style="list-style-type: none"> znajduje jednostkę na osi liczbowej na podstawie kilku zaznaczonych na osi ułamków 	C
					<ul style="list-style-type: none"> sprowadza ułamki do wspólnego mianownika 	B
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza, jakim ułamkiem jednej liczby jest druga liczba 	C
					<ul style="list-style-type: none"> stosuje w zadaniach obliczanie ułamka danej liczby 	C
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza liczbę na podstawie jej ułamka – proste przykłady 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania z zastosowaniem działań na ułamkach zwykłych 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania z zastosowaniem porównywania różnicowego i ilorazowego 	C
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza wartości wyróżnień arytmetycznych, w których występują ułamki zwykłe 	C
					<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zasadę wykonywania wskazanego działania na ułamkach 	C
					<ul style="list-style-type: none"> zaznacza ułamki na osi liczbowej, dobierając odpowiednią jednostkę 	D
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności dotyczące obliczania ułamka danej liczby 	D
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania dotyczące obliczania liczby, gdy dany jest jej ułamek 	D
					<ul style="list-style-type: none"> sporządza rysunki do obliczania ułamka z danej liczby i liczby na podstawie jej ułamka 	D
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza wartości wyrażeń algebraicznych, w których występują nawiasy 	D
					<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia kolejność wykonywania działań 	C
					<ul style="list-style-type: none"> układa zadania tekstowe do rysunków ilustrujących obliczanie ułamka z danej liczby i liczby na podstawie jej ułamka 	D
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem działań na ułamkach zwykłych 	D
Stopień					Dział programowy: Wyrażenia algebraiczne	Kategoria celu
6	5	4	3	2		
					<ul style="list-style-type: none"> odróżnia wyrażenia arytmetyczne od algebraicznych 	A
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje i czyta jednodziałaniowe wyrażenia algebraiczne 	B
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza wartości nieskomplikowanych wyrażeń algebraicznych, gdy zmienne wyrażone są jednocyfrowymi liczbami naturalnymi 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje równania pierwszego stopnia z jedną niewiadomą po jednej stronie równania, poprzez zgadywanie – proste przykłady 	B
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje i czyta nieskomplikowane wyrażenia algebraiczne 	B
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza wartości wyrażeń algebraicznych – proste przykłady 	A
					<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje równanie, wskazuje jego prawą i lewą stronę oraz liczbę niewiadomą 	B

					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje równania pierwszego stopnia z jedną niewiadomą po jednej stronie równania poprzez dopełnianie lub wykonywanie działania odwrotnego 	C
					<ul style="list-style-type: none"> zamienia proste wyrażenia algebraiczne na formę słowną 	B
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje wzory na pole i obwód prostokąta oraz oblicza ich wartość liczbową dla danych liczb 	C
					<ul style="list-style-type: none"> korzysta z nieskomplikowanych wzorów, w których występują oznaczenia literowe 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje wyrazy podobne 	B
					<ul style="list-style-type: none"> zastępuje iloczynem sumę wyrazów podobnych 	C
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje rozwiązania zadania za pomocą wyrażenia algebraicznego – proste przykłady 	B
					<ul style="list-style-type: none"> zamienia słowną postać wyrażenia algebraicznego na wzór i wzory zapisuje w formie słownej 	C
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza wartość liczbową wyrażeń algebraicznych dla podanych liczb 	C
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje proste wyrażenia algebraiczne na podstawie informacji, osadzonych w kontekście praktycznym 	C
					<ul style="list-style-type: none"> stosuje oznaczenia literowe nieznanymi wielkośći liczbowych 	C
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje w postaci wyrażeń algebraicznych wzory na obwody figur i oblicza ich wartość liczbową dla danych liczb 	C
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje w postaci wyrażeń algebraicznych wzory na pola prostokątów i oblicza ich wartość liczbową dla danych liczb 	B
					<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia co to znaczy: rozwiązać równanie 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje równania korzystając z własności działań 	C
					<ul style="list-style-type: none"> sprawdza poprawność rozwiązania równania 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania tekstowe z zastosowaniem równań – proste przykłady 	C
					<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia sposób rozwiązania równania 	D
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania tekstowe z zastosowaniem równań 	D
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje rozwiązania zadań w postaci wyrażeń algebraicznych i równań 	D
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem wyrażeń algebraicznych i równań 	D
Stopień					Dział programowy: Trójkąty	Kategoria celu
6	5	4	3	2		
					<ul style="list-style-type: none"> rozdziela trójkąty różnoboczne, równoramienne, równoboczne 	A
					<ul style="list-style-type: none"> rozdziela trójkąty ostrokątne, prostokątne, rozwartokątne 	A

					<ul style="list-style-type: none"> wymienia niektóre cechy dowolnego trójkąta 	B
					<ul style="list-style-type: none"> wskazuje na rysunku wysokość trójkąta 	A
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje elementarne zadania, dotyczące trójkątów 	B
					<ul style="list-style-type: none"> konstruuje trójkąty różnoboczne, równoramienne, równoboczne z trzech danych odcinków 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje trójkąty ostrokątne, prostokątne, rozwartokątne 	B
					<ul style="list-style-type: none"> ustala możliwość zbudowania trójkąta z danych odcinków 	C
					<ul style="list-style-type: none"> podaje nazwy boków trójkąta prostokątnego 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje wysokości dowolnego trójkąta 	C
					<ul style="list-style-type: none"> podaje własności trójkątów 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje proste zadania z zastosowaniem własności różnych trójkątów 	C
					<ul style="list-style-type: none"> klasyfikuje trójkąty ze względu na boki i kąty 	B
					<ul style="list-style-type: none"> nazywa trójkąty ze względu na boki i kąty i podaje ich własności 	B
					<ul style="list-style-type: none"> uzasadnia wybór trzech odcinków, z których można zbudować trójkąt 	C
					<ul style="list-style-type: none"> stosuje twierdzenie o sumie kątów trójkąta 	C
					<ul style="list-style-type: none"> podaje własności wysokości różnych trójkątów 	C
					<ul style="list-style-type: none"> podaje rodzaje kątów w różnych trójkątach 	C
					<ul style="list-style-type: none"> zna własności kątów w różnych trójkątach i stosuje je w zadaniach 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje typowe zadania z zastosowaniem własności trójkątów 	C
					<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia klasyfikację trójkątów 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje za pomocą kątomierza trójkąt mając dany odcinek i dwa kąty do niego przyległe 	D
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem własności trójkątów 	D
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania problemowe stosując własności boków, kątów i wysokości trójkąta 	D
Stopień					Dział programowy: Ułamki dziesiętne	Kategoria celu
6	5	4	3	2		
					<ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady ułamków dziesiętnych 	A
					<ul style="list-style-type: none"> wskazuje ułamki dziesiętne w danym zbiorze liczb 	A

	• odczytuje i zapisuje ułamki dziesiętne – proste przykłady	B
	• odczytuje ułamki dziesiętne zaznaczone na osi liczbowej – proste przykłady	A
	• wykonuje dodawanie i odejmowanie ułamków dziesiętnych w pamięci (w przykładach najprostszych), pisemnie (w przypadku gdy ułamki mają razem co najwyżej 6 cyfr różnych od zera) i za pomocą kalkulatora (w przykładach trudniejszych)	B
	• mnoży i dzieli ułamki dziesiętne przez 10, 100, 1000 – proste przykłady	B
	• mnoży i dzieli proste ułamki dziesiętne w pamięci (w najprostszych przykładach) lub korzysta z kalkulatora	B
	• zapisuje w postaci procentu $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{100}$ całości	B
	• zamienia na ułamki: 50%, 25%, 1%	B
	• zaznacza 50% koła, prostokąta	B
	• odczytuje procent, zaznaczony na prostokącie, zbudowanym ze 100 jednostkowych prostokątów	B
	• dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli ułamki dziesiętne w pamięci lub sposobem pisemnym	B
	• porównuje ułamki dziesiętne	B
	• rozwiązuje proste zadania tekstowe z zastosowaniem działań na ułamkach dziesiętnych	C
	• odczytuje ułamki dziesiętne zaznaczone na osi liczbowej	B
	• zaznacza ułamki dziesiętne na osi liczbowej, mając daną jednostkę – proste przykłady	B
	• skraca i rozszerza ułamki dziesiętne	A
	• zamienia ułamki zwykłe na dziesiętne i odwrotnie – proste przykłady	B
	• rozróżnia wagi brutto, netto, tara	B
	• podaje zaokrąglenia ułamków dziesiętnych – proste przykłady	B
	• rozwiązuje proste zadania tekstowe, dotyczące porównywania różnicowego i ilorazowego ułamków dziesiętnych	C
	• określa, jaki procent figury zaznaczono na rysunku	B
	• zamienia ułamki $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{3}{4}, \frac{8}{10}$ na procenty	B
	• zamienia procenty na ułamki dziesiętne i ułamki zwykłe	B
	• odczytuje dane z diagramu procentowego	B
	• rozwiązuje proste zadania na podstawie diagramów procentowych	C

	• porządkuje ułamki dziesiętne rosnąco lub malejąco	C
	• wykonuje działania na ułamkach dziesiętnych, używając własnych poprawnych strategii lub za pomocą kalkulatora	C
	• oblicza kwadraty i sześciangy ułamków dziesiętnych	B
	• wyjaśnia sposoby wykonywania działań na ułamkach dziesiętnych	C
	• oblicza wartości wyrażeń arytmetycznych dwu lub trzydziałaniowych, w których występują ułamki dziesiętne	C
	• rozwiązuje elementarne równania z zastosowaniem działań na ułamkach dziesiętnych	C
	• obiera odpowiednią jednostkę i zaznacza ułamki dziesiętne na osi liczbowej	C
	• wyjaśnia sposób obliczania wagi brutto, netto, tara	C
	• wyjaśnia sposoby zamiany ułamków zwykłych na dziesiętne i odwrotnie	C
	• oblicza ułamek z danej liczby i liczbę na podstawie jej ułamka	C
	• wyjaśnia pojęcie procentu	C
	• zamienia ułamki typu: $\frac{7}{25}, \frac{11}{20}, \frac{4}{5}, \frac{8}{10}$ na procenty przez rozszerzanie	C
	• zaznacza 25%, 50%, 75% powierzchni dowolnych prostokątów	C
	• wyjaśnia sposoby zamiany procentów na ułamki i odwrotnie	C
	• rysuje nieskomplikowane diagramy procentowe	C
	• interpretuje dane zilustrowane na diagramie procentowym	C
	• rozwiązuje zadania na podstawie diagramów procentowych	C
	• rozwiązuje równania, w których występują ułamki dziesiętne i wyjaśnia sposób rozwiązania	D
	• rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności z uwzględnieniem działań na ułamkach dziesiętnych	D
	• szacuje wyniki działań	C
	• wyjaśnia sposoby wykonywania pamięciowych i pisemnych działań na ułamkach dziesiętnych	C
	• wyjaśnia sposoby mnożenia i dzielenia ułamków dziesiętnych przez 10, 100, 1000...	C
	• rozwiązuje zadania tekstowe o podwyższonym stopniu trudności na obliczanie ułamka z liczby i liczby na podstawie ułamka	C
	• rysuje diagramy procentowe i interpretuje je	D
	• odczytuje dane z procentowych diagramów zamieszczonych w różnych źródłach	C

					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem działań na ułamkach dziesiętnych 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem poznanych obliczeń procentowych 	D
					<ul style="list-style-type: none"> dobiera wymiary figur i zaznacza 1%, 10%, 5%, 75%, 40% ich powierzchni 	D
Stopień					Dział programowy: Czworokąt	Kategoria celu
6	5	4	3	2	Uczeń:	
					<ul style="list-style-type: none"> rozdziela prostokąty, kwadraty, romby, równoległoboki, trapezy 	A
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje poznane czworokąty i nazywa je 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje przekątne czworokątów 	A
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza obwody czworokątów, gdy długości boków są wyrażone w jednakowych jednostkach 	B
					<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe własności poznanych czworokątów 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje czworokąty według danych z zadania – proste przykłady 	B
					<ul style="list-style-type: none"> wymienia własności poznanych czworokątów i stosuje je w nieskomplikowanych zadaniach tekstowych, w tym na własnym rysunku pomocniczym 	C
					<ul style="list-style-type: none"> podaje miary kątów wewnętrznych czworokąta 	B
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza obwody czworokątów 	B
					<ul style="list-style-type: none"> wyznacza długość boku równoległoboku przy danym obwodzie i długości drugiego boku 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje wysokości rombu i równoległoboku 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rozpoznaje i nazywa różne rodzaje trapezów o jednej parze boków równoległych 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje wysokości trapezów 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje proste zadania tekstowe z zastosowaniem własności czworokątów 	C
					<ul style="list-style-type: none"> porównuje własności poznanych czworokątów 	C
					<ul style="list-style-type: none"> stosuje własności czworokątów w zadaniach 	C
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza obwody czworokątów, gdy długości boków są wyrażone w różnych jednostkach 	C
					<ul style="list-style-type: none"> klasyfikuje czworokąty 	C
					<ul style="list-style-type: none"> stosuje w zadaniach tekstowych własności kątów wewnętrznych czworokąta 	C
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje wzory na obliczanie obwodów czworokątów i oblicza ich wartości liczbowe 	C

					<ul style="list-style-type: none"> wyznacza długości boków czworokąta przy danym obwodzie i zależności między bokami 	D
					<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia klasyfikację czworokątów 	D
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza miary kątów wewnętrznych czworokątów, gdy podane są zależności między ich miarami 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje czworokąty według podanych własności 	C
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje obwody czworokątów za pomocą wyrażeń algebraicznych w najprostszej postaci 	C
					<ul style="list-style-type: none"> ocenia poprawność wymienionych cech czworokąta 	D
					<ul style="list-style-type: none"> uzasadnia sposoby rysowania czworokątów 	D
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem własności czworokątów 	D
Stopień					Dział programowy: Pola figur płaskich	Kategoria celu
6	5	4	3	2	Uczeń:	
					<ul style="list-style-type: none"> wymienia jednostki pola 	A
					<ul style="list-style-type: none"> zamienia jednostki pola w prostych przykładach, np.: $2 \text{ cm}^2 = 200 \text{ mm}^2$, $1 \text{ m}^2 = 100 \text{ dm}^2$ 	B
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza pole czworokąta na podstawie jego rysunku i zaznaczonych na nim danych – proste przykłady 	B
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza pole prostokąta, równoległoboku, rombu, trapezu, trójkąta, gdy dane są wyrażone w jednakowych jednostkach 	B
					<ul style="list-style-type: none"> stosuje jednostki pola: m^2, cm^2, km^2, mm^2, dm^2, ar, hektar (bez zmiany jednostek w trakcie obliczeń) 	B
					<ul style="list-style-type: none"> wykonuje rysunki pomocnicze do zadań 	B
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza pole kwadratu przy danym obwodzie 	C
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza dwoma sposobami pole kwadratu i rombu 	B
					<ul style="list-style-type: none"> zapisuje wzory na obliczanie pól poznanych figur 	C
					<ul style="list-style-type: none"> układa wzory na obliczanie pola trójkąta i czworokąta i oblicza ich wartości liczbowe 	C
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza pole wielokąta, korzystając z umiejętności obliczania pola trójkąta lub czworokąta – proste przykłady 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania z zastosowaniem pól trójkątów i czworokątów 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje figury o danym polu 	C
					<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia sposoby obliczania pola trójkąta i czworokąta 	D

					<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje wyrażenia algebraiczne opisujące pola poznanych figur i oblicza ich wartość liczbową dla danych wielkości, także wyrażonych w różnych jednostkach 	D
					<ul style="list-style-type: none"> • słownie opisuje obliczanie pól trójkątów i czworokątów 	C
					<ul style="list-style-type: none"> • oblicza pola poznanych figur płaskich, gdy dane są zależności między występującymi w zadaniu wielkościami 	D
					<ul style="list-style-type: none"> • weryfikuje wynik zadania tekstowego oceniając sensowność rozwiązania 	C
					<ul style="list-style-type: none"> • oblicza długość boku trójkąta lub równoległoboku na podstawie pola figury i jej wysokości 	D
					<ul style="list-style-type: none"> • rysuje trójkąty lub czworokąty o tym samym polu 	D
					<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje zadania problemowe na obliczanie pól trójkątów i czworokątów 	D
Stopień					Dział programowy: Liczby całkowite	Kategoria celu
6	5	4	3	2		
					Uczeń:	
					<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady liczb całkowitych dodatnich i ujemnych 	A
					<ul style="list-style-type: none"> • podaje praktyczne przykłady stosowania liczb ujemnych 	A
					<ul style="list-style-type: none"> • odczytuje liczby całkowite zaznaczone na osi liczbowej – proste przykłady 	B
					<ul style="list-style-type: none"> • zaznacza liczby całkowite na osi liczbowej – proste przykłady 	B
					<ul style="list-style-type: none"> • dodaje i odejmuje jednocyfrowe liczby całkowite 	B
					<ul style="list-style-type: none"> • znajduje liczby naturalne i liczby całkowite w zbiorze podanych liczb 	A
					<ul style="list-style-type: none"> • podaje pary liczb przeciwnych 	B
					<ul style="list-style-type: none"> • wyróżnia liczby naturalne wśród liczb całkowitych 	B
					<ul style="list-style-type: none"> • porównuje liczby całkowite 	C
					<ul style="list-style-type: none"> • odczytuje z diagramów słupkowych dane wyrażone liczbami całkowitymi 	C
					<ul style="list-style-type: none"> • dodaje liczby całkowite 	C
					<ul style="list-style-type: none"> • odejmuje liczby całkowite 	C
					<ul style="list-style-type: none"> • rozwiązuje proste zadania tekstowe z zastosowaniem dodawania i odejmowania liczb całkowitych 	C
					<ul style="list-style-type: none"> • zaznacza na diagramach słupkowych dane wyrażone liczbami całkowitymi 	C
					<ul style="list-style-type: none"> • stosuje dodawanie i odejmowanie liczb całkowitych do rozwiązywania zadań i równań 	C
					<ul style="list-style-type: none"> • ilustruje na osi liczbowej dodawanie i odejmowanie liczb całkowitych 	D
					<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia sposoby dodawania i odejmowania liczb całkowitych 	D
					<ul style="list-style-type: none"> • wyznacza na osi liczbowej jednostkę, gdy zaznaczono na niej co najmniej dwie liczby całkowite 	D

					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem dodawania i odejmowania liczb całkowitych 	D
					<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem poznanych działań na liczbach całkowitych 	D
Stopień					Dział programowy: Graniastopy	Kategoria celu
6	5	4	3	2		
					<ul style="list-style-type: none"> wyróżnia wśród modeli brył sześcián i prostopadłościán 	A
					<ul style="list-style-type: none"> pokazuje na modelach graniastopów wierzchołki, krawędzie, ściany 	A
					<ul style="list-style-type: none"> rozcina pudełka tak, aby uzyskać siatki graniastopów 	A
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza pole powierzchni sześciánu 	B
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza pole powierzchni prostopadłościánu na podstawie siatki bryły 	B
					<ul style="list-style-type: none"> wyróżnia wśród modeli brył graniastop o podstawie innej niż prostokąt i nazywa go 	B
					<ul style="list-style-type: none"> wskazuje na modelach graniastopów krawędzie i ściany prostopadłe lub równoległe 	B
					<ul style="list-style-type: none"> wskazuje wśród graniastopów prostopadłościány i sześciány oraz uzasadnia swój wybór 	B
					<ul style="list-style-type: none"> opisuje prostopadłościán i sześcián 	B
					<ul style="list-style-type: none"> projektuje siatki sześciánu i prostopadłościánu 	C
					<ul style="list-style-type: none"> podaje podstawowe zależności między jednostkami pola 	C
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza pole powierzchni sześciánu, prostopadłościánu, gdy dane są wyrażone w tych samych jednostkach 	C
					<ul style="list-style-type: none"> nazywa graniastopy proste 	B
					<ul style="list-style-type: none"> podaje liczby wierzchołków, krawędzi, ścian w zależności od wielokąta, który jest podstawą danego graniastopa – proste przykłady 	B
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje różne siatki tego samego prostopadłościánu 	C
					<ul style="list-style-type: none"> rysuje siatki graniastopów w skali 	C
					<ul style="list-style-type: none"> podaje jaki wielokąt jest podstawą graniastopa w zależności od liczby wierzchołków, krawędzi, ścian danego graniastopa 	C
					<ul style="list-style-type: none"> stosuje wzory na obliczanie pola powierzchni prostopadłościánu i oblicza jego wartość liczbową dla danych wielkości 	C
					<ul style="list-style-type: none"> oblicza pole powierzchni graniastopa prostego o wymiarach podanych w różnych jednostkach 	D
					<ul style="list-style-type: none"> projektuje siatki graniastopów, gdy podane są zależności między krawędziami 	D

	• odczytuje rzeczywiste wymiary siatki narysowanej w skali	C
	• rozwiązuje zadania tekstowe na obliczanie pola powierzchni prostopadłościanu	C
	• rozwiązuje zadania złożone uwzględniające własności graniastosłupów	D
	• zaznacza krawędzie, po których ma być rozcięta przedstawiona na rysunku bryła, by uzyskać narysowaną siatkę	D
	• rozwiązuje zadania problemowe uwzględniające własności graniastosłupów i ich pola powierzchni	D

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który rozwiązuje zadania złożone, problemowe, o podwyższonym stopniu trudności lub jest laureatem konkursów międzyszkolnych (I,II,III miejsce) lub rejonowych, wojewódzkich i ponadwojewódzkich (I, II, III miejsce lub wyróżnienie).