

# O 3.3. Katalog wymagań programowych na poszczególne stopnie szkolne – klasa 6

Kategorie celu zostały określone następująco:

- dotyczące wiadomości
  - A – uczeń zna
  - B – uczeń rozumie

- dotyczące przetwarzania wiadomości
  - C – uczeń stosuje wiadomości w sytuacjach typowych
  - D – uczeń stosuje wiadomości w sytuacjach problemowych

Stopień					Opis osiągnięć	Kategoria celu
6	5	4	3	2		
					Dział programu: <b>Liczby naturalne</b>	
					UCZEŃ:	
					• Oblicza różnice czasu – proste przypadki.	B
					• Wymienia jednostki opisujące prędkość, drogę, czas.	A
					• Rozwiązuje proste zadania dotyczące obliczania wydatków.	B
					• Dodaje, odejmuje, mnoży, dzieli liczby naturalne w pamięci i sposobem pisemnym – proste przypadki.	B
					• W zbiorze liczb wskazuje liczby podzielne przez 2, 5, 10, 100.	B
					• Przedstawia liczbę dwucyfrową jako iloczyn liczb pierwszych wybranym przez siebie sposobem – proste przypadki.	B
					• Oblicza średnią arytmetyczną dwóch liczb naturalnych – proste przypadki.	B
					• Wykonuje cztery podstawowe działania w pamięci lub sposobem pisemnym w zbiorze liczb naturalnych.	B
					• Stosuje kolejność wykonywania działań w dwu- lub trzydziałaniowych wyrażeniach arytmetycznych.	C
					• Rozwiązuje proste zadania tekstowe z zastosowaniem obliczeń związanych z upływem czasu.	C
					• Rozwiązuje równania o podstawowym stopniu trudności.	C
					• Oblicza prędkość, drogę, czas – proste przypadki.	C
					• Wskazuje w zbiorze liczb naturalnych liczby podzielne przez 3, 9.	B
					• Rozkłada liczbę dwucyfrową na czynniki pierwsze.	C
					• Oblicza średnią arytmetyczną dwóch lub trzech liczb naturalnych.	B
					• Stosuje działania na liczbach naturalnych do rozwiązywania typowych zadań tekstowych.	C
					• Oblicza wartość wyrażenia arytmetycznego wielodziałaniowego.	D
					• Stosuje obliczanie średniej arytmetycznej do rozwiązywania nieskomplikowanych zadań tekstowych.	C
					• Wyjaśnia pojęcia: dzielnik, wielokrotność, liczba pierwsza i złożona.	C
					• Podaje cechy podzielności liczb przez 2, 5, 10, 100, 3, 9, 25.	B
					• Na podstawie rozkładu liczby na czynniki pierwsze podaje wszystkie dzielniki liczby złożonej.	C
					• Objaśnia sposób obliczania niewiadomej w dodawaniu, odejmowaniu, mnożeniu, dzieleniu.	C



Stopień						Opis osiągnięć		Kategoria celu
Dział programu: <b>Liczby naturalne – cd.</b>								
6	5	4	3	2	UCZEŃ:			
						• Rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem obliczeń zegarowych.	C	
						• Oblicza wartość wyrażenia arytmetycznego z zastosowaniem nawiasów kwadratowych i wyjaśnia kolejność wykonywania działań.	D	
						• Rozwiązuje zadania tekstowe o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem równań i działań na liczbach naturalnych.	D	
						• Wyjaśnia cechy podzielności liczb naturalnych i stosuje je w zadaniach tekstowych.	D	
						• Stosuje obliczanie średniej arytmetycznej liczb naturalnych w rozwiązywaniu zadań o podwyższonym stopniu trudności.	D	
						• Uzasadnia wykonalność działań w zbiorze liczb naturalnych.	D	
						• Rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem działań na liczbach naturalnych.	D	
Stopień						Opis osiągnięć		Kategoria celu
Dział programu: <b>Własności figur płaskich</b>								
6	5	4	3	2	UCZEŃ:			
						• Rozróżnia i nazywa podstawowe figury płaskie.	A	
						• Mierzy długość odcinka i podaje ją w odpowiednich jednostkach.	A	
						• Wyróżnia wierzchołki, boki i kąty wielokątów.	A	
						• Rozróżnia rodzaje kątów.	A	
						• Mierzy kąty mniejsze od kąta półpełnego.	B	
						• Oblicza obwód wielokąta, gdy długości boków są liczbami naturalnymi, wyrażonymi w takich samych jednostkach – proste przypadki.	B	
						• Wskazuje trójkąt na podstawie jego nazwy.	B	
						• Wskazuje wysokości w trójkącie.	A	
						• Podaje nazwy czworokątów.	A	
						• Wskazuje wysokości trapezów.	A	
						• Rozpoznaje wielokąty.	A	
						• Rysuje proste i odcinki prostopadłe i równoległe.	B	
						• Zamienia jednostki długości.	C	
						• Rozróżnia kąty wierzchołkowe i przyległe.	C	
						• Wskazuje wielokąty wklęsłe i wypukłe.	B	
						• Mierzy i rysuje kąty wypukłe.	B	
						• Mierzy kąty wewnętrzne trójkąta i czworokąta.	B	
						• Podaje sumę miar kątów wewnętrznych trójkąta i czworokąta.	A	
						• Rysuje wskazane trójkąty i czworokąty.	B	
						• Rysuje wysokości w trójkątach i trapezach.	B	
						• Rozróżnia trójkąty i czworokąty na podstawie ich własności – proste przypadki.	C	
						• Rozwiązuje proste zadania z zastosowaniem własności figur płaskich.	C	
						• Konstruuje trójkąt z trzech odcinków.	B	
						• Zapisuje wyrażenie algebraiczne opisujące obwód wielokąta i oblicza jego wartość liczbową – proste przypadki.	C	
						• Czyta wyrażenie algebraiczne opisujące obwód figury – proste przypadki.	B	

Stopień						Opis osiągnięć	Kategoria celu
6	5	4	3	2	Dział programu: <b>Własności figur płaskich – cd.</b>		
					UCZEŃ:		
					• Zapisuje symbolicznie równoległość i prostopadłość odcinków i prostych.	B	
					• Wyznacza odległość punktu od prostej i odległość dwóch prostych.	B	
					• Mierzy i rysuje kąty wklęsłe.	C	
					• Oblicza miary kątów wierzchołkowych i przyległych.	C	
					• Wyjaśnia nierówność trójkąta.	C	
					• Podaje własności trójkątów i czworokątów.	B	
					• Rysuje trójkąty i czworokąty o podanych własnościach.	C	
					• Rozróżnia wielokąty foremne.	B	
					• Rozwiązuje zadania tekstowe dotyczące obliczania miar kątów wewnętrznych wielokątów.	C	
					• Rozwiązuje zadania tekstowe z zastosowaniem własności trójkątów i czworokątów.	C	
					• Oblicza obwody wielokątów, gdy długości boków są wyrażone w różnych jednostkach.	C	
					• Rysuje wielokąty foremne i opisuje ich własności.	D	
					• Buduje trójkąt, mając dane 2 odcinki i kąt między nimi zawarty lub odcinek i 2 kąty do niego przyległe, korzystając z linijki i kątomierza.	C	
					• Rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem własności trójkątów i czworokątów.	D	
					• Rozwiązuje zadania dotyczące szukania miar kątów w wielokątach w różnych sytuacjach.	D	
					• Rozwiązuje zadania problemowe z wykorzystaniem własności wielokątów.	D	
Stopień						Opis osiągnięć	Kategoria celu
6	5	4	3	2	Dział programu: <b>Działania na ułamkach zwykłych i dziesiętnych</b>		
					UCZEŃ:		
					• Wskazuje w ułamku: licznik, mianownik, kreskę ułamkową.	A	
					• Zapisuje ułamek w postaci dzielenia i odwrotnie.	B	
					• Skraca i rozszerza ułamki – proste przypadki.	B	
					• Porównuje ułamki zwykłe o jednakowych licznikach lub mianownikach.	B	
					• Sprowadza ułamki do wspólnego mianownika – proste przypadki.	B	
					• Porównuje ułamki zwykłe o różnych mianownikach na podstawie rysunku – proste przypadki.	C	
					• Dodaje i odejmuje ułamki o różnych mianownikach – proste przypadki.	B	
					• Mnoży ułamki – proste przypadki.	B	
					• Znajduje liczbę odwrotną do danej – proste przypadki.	B	
					• Dzieli ułamki – proste przypadki.	B	
					• Zapisuje iloczyn dwóch jednakowych czynników w postaci potęgi – proste przypadki.	A	
					• Czyta i zapisuje ułamki dziesiętne.	A	
					• Podaje przybliżenie liczby dziesiętnej z dokładnością do całości.	B	
					• Zamienia ułamki zwykłe na dziesiętne – proste przypadki.	B	
					• Dodaje i odejmuje ułamki dziesiętne w pamięci lub sposobem pisemnym. Sprawdza wyniki za pomocą kalkulatora.	B	
					• Mnoży i dzieli liczby dziesiętne – proste przypadki.	B	



Stopień					Opis osiągnięć		Kategoria celu
					Dział programu: <b>Działania na ułamkach zwykłych i dziesiętnych – cd.</b>		
6	5	4	3	2	UCZEŃ:		
					• Wymienia jednostki drogi, prędkości, czasu.	A	
					• Rozwiązuje proste zadania tekstowe dotyczące obliczania prędkości, drogi, czasu – proste przypadki.	B	
					• Porównuje ułamki zwykłe o różnych mianownikach – proste przypadki.	C	
					• Dodaje, odejmuje, mnoży, dzieli ułamki zwykłe.	B	
					• Dodaje, odejmuje, mnoży, dzieli ułamki dziesiętne – proste przypadki.	B	
					• Zamienia ułamki dziesiętne na zwykłe i odwrotnie – proste przypadki.	C	
					• Wykorzystuje kalkulator do znajdowania rozwinięć dziesiętnych.	A	
					• Porównuje ułamki zwykłe i dziesiętne.	C	
					• Oblicza wartości prostych wyrażeń, w których występują ułamki zwykłe i dziesiętne.	C	
					• Oblicza ułamek danej liczby – proste przypadki.	B	
					• Oblicza drugą i trzecią potęgę ułamka zwykłego i dziesiętnego – proste przypadki.	B	
					• Rozwiązuje proste równania, w których występują ułamki, np.: $2 \cdot a = 3\frac{1}{2}$ ; $b : 3,5 = 6$ . Stosuje własności działań odwrotnych.	C	
					• Podaje przybliżenia liczb z dokładnością do 0,1; 0,01; 0,001 – proste przypadki.	B	
					• Podaje przykłady ułamków zwykłych o rozwinięciu dziesiętnym skończonym – proste przypadki.	B	
					• Sprawdza przy użyciu kalkulatora, które ułamki mają rozwinięcie dziesiętne nieskończone.	B	
					• Rozwiązuje proste zadania, w których występuje porównywanie ilorazowe, obliczanie ułamka danej liczby.	C	
					• Sprowadza ułamki do najmniejszego wspólnego mianownika i wykonuje dodawanie i odejmowanie ułamków.	B	
					• Porównuje ułamki zwykłe i dziesiętne, dobiera dogodną metodę ich porównywania.	C	
					• Objaśnia sposoby zamiany ułamka dziesiętnego na zwykły i odwrotnie.	D	
					• Oblicza wartość wyrażenia arytmetycznego o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem działań na ułamkach zwykłych i dziesiętnych.	D	
					• Znajduje liczbę na podstawie danego jej ułamka, korzystając z ilustracji.	C	
					• Ocenia, który ułamek zwykły ma rozwinięcie dziesiętne skończone – nieskomplikowane przypadki.	C	
					• Uzasadnia sposób zaokrąglania liczb.	B	
					• Szacuje wyniki.	C	
					• Oblicza prędkość, drogę, czas w zadaniach tekstowych o podwyższonym stopniu trudności.	C	
					• Wyjaśnia, kiedy nie można zamienić ułamka zwykłego na ułamek dziesiętny skończony.	D	
					• Rozwiązuje zadania tekstowe o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem działań na ułamkach zwykłych i dziesiętnych.	D	
					• Oblicza dokładną wartość wyrażenia arytmetycznego – ocenia, czy należy wykonywać działania na ułamkach zwykłych czy dziesiętnych.	D	
					• Uzasadnia sposób rozwiązania zadania.	D	
					• Rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem działań na ułamkach zwykłych i dziesiętnych.	D	
					• Ocenia wykonalność działań w zbiorze liczb dodatnich.	D	

Stopień						Opis osiągnięć	Kategoria celu
6	5	4	3	2	Dział programu: <b>Pola wielokątów</b>		
					UCZEŃ:		
					• Wyróżnia jednostki pola wśród innych jednostek.	A	
					• Oblicza pole figury, licząc kwadraty jednostkowe.	B	
					• Rozwiązuje proste zadania dotyczące obliczania pola i obwodu równoległoboku i trójkąta w sytuacjach typowych, gdy dane są liczbami naturalnymi i wyrażone są w jednakowych jednostkach.	B	
					• Stosuje wzory na pole i obwód dowolnego wielokąta – proste przypadki.	C	
					• Oblicza pola poznanych czworokątów i trójkątów, gdy dane są liczbami naturalnymi i wyrażone są w jednakowych jednostkach.	B	
					• Zapisuje wzory na pole i obwód figury i oblicza ich wartość liczbową – proste przypadki.	C	
					• Wypowiada słownie wzory na pole i obwód trójkąta i czworokąta – proste przypadki.	C	
					• Zamienia mniejsze jednostki pola na większe i odwrotnie.	C	
					• Oblicza pole i obwód figury, gdy dane wyrażone są w różnych jednostkach.	C	
					• Oblicza pole i obwód figury, gdy podane są zależności np. między długościami boków.	C	
					• Zapisuje wzory na pole i obwód dowolnego trójkąta i czworokąta i wypowiada słownie te wzory.	C	
					• Rozwiązuje złożone zadania dotyczące obliczania pól wielokątów.	D	
					• Oblicza bok trapezu, mając dane jego pole, wysokość i zależność między tymi wielkościami.	D	
					• Rozwiązuje zadania problemowe dotyczące obliczania pól i obwodów wielokątów.	D	
Stopień						Opis osiągnięć	Kategoria celu
6	5	4	3	2	Dział programu: <b>Procenty</b>		
					UCZEŃ:		
					• Stosuje symbol procentu.	A	
					• Zapisuje ułamki o mianowniku 100 za pomocą procentów.	A	
					• Zamienia ułamki typu: $\frac{1}{2}$ , $\frac{1}{4}$ na procenty.	B	
					• Zamienia 50%, 25%, 10% na ułamki.	B	
					• Wskazuje, jaki procent figury zamalowano – najprostsze przypadki.	B	
					• Odczytuje dane z diagramów – proste przypadki.	B	
					• Zamienia procenty na ułamki zwykłe i dziesiętne – proste przypadki.	B	
					• Zamienia ułamki zwykłe i dziesiętne na procenty – proste przypadki.	B	
					• Zaznacza 50%, 25%, 10%, 75% figury.	B	
					• Oblicza procent danej liczby – proste przypadki.	B	
					• Oblicza procent danej liczby w sytuacjach praktycznych – proste przypadki.	C	
					• Odczytuje dane z diagramów prostokątnych, słupkowych, kołowych, w tym także z diagramów procentowych – podstawowy stopień trudności.	C	
					• Rozwiązuje proste zadania z zastosowaniem danych odczytanych z diagramów.	C	
					• Rysuje proste diagramy ilustrujące dane z tekstu lub tabeli.	C	
					• Zaznacza wskazany procent figury.	C	
					• Objaśnia sposób zamiany procentu na ułamek i odwrotnie.	C	
					• Objaśnia sposób obliczenia procentu danej liczby.	C	



Stopień						Opis osiągnięć		Kategoria celu
						Dział programu: <b>Procenty – cd.</b>		
6	5	4	3	2	UCZEŃ:		Kategoria celu	
						• Rozwiązuje zadania praktyczne dotyczące obliczania procentu danej liczby.		C
						• Oblicza, o ile punktów procentowych nastąpił wzrost lub spadek, porównując wielkości wyrażone w procentach.	C	
						• Interpretuje dane na dowolnym diagramie.	D	
						• Rysuje wskazane diagramy ilustrujące dane zawarte w tekście lub tabeli.	C	
						• Rysuje diagramy podwójne – proste przypadki.	C	
						• Rozwiązuje zadania tekstowe, korzystając z danych na diagramach.	C	
						• Uzasadnia sposób rysowania wskazanego diagramu.	C	
						• Rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności z zastosowaniem obliczeń procentowych.	D	
						• Układa pytania i zadania do różnych diagramów.	D	
						• Oblicza liczbę na podstawie jej procentu i stosuje to obliczenie w nieskomplikowanych sytuacjach praktycznych.	D	
						• Rozwiązuje zadania problemowe z zastosowaniem obliczeń procentowych.	D	
						• Układa pytania do ankiety, interpretuje wyniki ankiety i ilustruje je na diagramie.	D	
Stopień						Opis osiągnięć		Kategoria celu
						Dział programu: <b>Figury przestrzenne</b>		
6	5	4	3	2	UCZEŃ:		Kategoria celu	
						• Wskazuje graniastosłupy, ostrosłupy i bryły obrotowe wśród innych brył.		A
						• Wskazuje na modelu graniastosłupa, ostrosłupa, wierzchołki, krawędzie, ściany.	B	
						• Tworzy siatki graniastosłupów i ostrosłupów przez rozcinanie modelu.	B	
						• Wyróżnia prostopadłościanny wśród graniastosłupów.	B	
						• Wyróżnia jednostki pola i objętości wśród innych jednostek.	A	
						• Nazywa bryły obrotowe, mając ich modele.	B	
						• Oblicza pole powierzchni i objętość prostopadłościannu, mając jego siatkę oraz dane wyrażone liczbami naturalnymi w jednakowych jednostkach – proste przypadki.	C	
						• Rysuje siatki graniastosłupów i ostrosłupów i wskazuje na nich podstawy, ściany, krawędzie – proste przypadki.	B	
						• Rozróżnia i nazywa graniastosłupy, ostrosłupy i bryły obrotowe.	B	
						• Opisuje bryły obrotowe, mając ich modele i wymienia podstawowe ich własności.	C	
						• Zamienia jednostki pola i objętości – proste przypadki.	C	
						• Oblicza pole powierzchni i objętość prostopadłościannu, gdy dane wyrażone są liczbami naturalnymi i ułamekami dziesiętnymi w jednakowych jednostkach – proste przypadki.	C	
						• Zapisuje wzór na pole powierzchni i objętość prostopadłościannu – proste przypadki.	C	
						• Rozwiązuje proste zadania dotyczące własności graniastosłupa lub ostrosłupa, z wykorzystaniem odpowiedniego modelu.	C	
						• Rozpoznaje w otoczeniu przedmioty, które mają kształt graniastosłupów, ostrosłupów lub brył obrotowych.	B	
						• Klasyfikuje figury przestrzenne na graniastosłupy, ostrosłupy i bryły obrotowe i nazywa je.	C	
						• Podaje nazwę graniastosłupa lub ostrosłupa w zależności od liczby jego wierzchołków, krawędzi, ścian.	C	

Stopień						Opis osiągnięć	Kategoria celu
						Dział programu: <b>Figury przestrzenne – cd.</b>	
6	5	4	3	2	UCZEŃ:		
					• Rozpoznaje graniastosłupy, ostrosłupy i bryły obrotowe na podstawie ich własności.	C	
					• Rysuje różne siatki graniastosłupów i ostrosłupów.	C	
					• Przedstawia na rysunkach pomocniczych graniastosłupy i ostrosłupy.	C	
					• Rysuje siatki graniastosłupów i ostrosłupów w skali.	C	
					• Zamienia jednostki pola i objętości.	C	
					• Zapisuje wzór na pole powierzchni prostopadłościanu i oblicza jego wartość liczbową.	C	
					• Rozwiązuje zadania z zastosowaniem własności graniastosłupów i ostrosłupów.	D	
					• Oblicza pola powierzchni graniastosłupów prostych.	D	
					• Zapisuje wzory na pole powierzchni graniastosłupów prostych i objętość prostopadłościanu.	D	
					• Rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności na obliczanie pól powierzchni graniastosłupów prostych i objętość prostopadłościanu.	D	
					• Projektuje siatki graniastosłupów i ostrosłupów o podanych własnościach.	C	
					• Wyjaśnia sposób tworzenia wzoru na pole powierzchni graniastosłupa i objętość prostopadłościanu.	D	
					• Rozwiązuje zadania problemowe dotyczące własności figur przestrzennych.	D	
					• Wyjaśnia sposób tworzenia brył obrotowych.	D	
Stopień						Opis osiągnięć	Kategoria celu
						Dział programu: <b>Liczby całkowite</b>	
6	5	4	3	2	UCZEŃ:		
					• Podaje proste przykłady występowania liczb ujemnych.	A	
					• Podaje przykłady liczb naturalnych, całkowitych dodatnich i ujemnych.	B	
					• Odczytuje liczby całkowite zaznaczone na osi liczbowej – proste przypadki.	B	
					• Podaje przykłady par liczb przeciwnych.	A	
					• Znajduje liczbę przeciwną do danej.	B	
					• Porównuje liczby całkowite – proste przypadki.	B	
					• Ilustruje liczby przeciwne na osi liczbowej – proste przypadki.	B	
					• Dodaje, odejmuje, mnoży i dzieli liczby całkowite – proste przypadki.	C	
					• Zaznacza liczby całkowite na osi liczbowej – proste przypadki.	B	
					• Podaje przykłady występowania liczb całkowitych w życiu codziennym.	B	
					• Podaje i zapisuje wartość bezwzględną danej liczby całkowitej.	B	
					• Stosuje kolejność działań do obliczania wartości wyrażeń z zastosowaniem działań na liczbach całkowitych – proste przypadki.	B	
					• Zapisuje iloczyn jednakowych czynników w postaci drugiej i trzeciej potęgi liczby całkowitej – proste przypadki.	B	
					• Oblicza drugą i trzecią potęgę dowolnej liczby całkowitej – proste przypadki.	C	
					• Rozwiązuje proste zadania tekstowe z zastosowaniem działań na liczbach całkowitych.	C	
					• Wyznacza jednostkę na osi liczbowej, na której zaznaczone są co najmniej dwie liczby całkowite.	C	
					• Porównuje wartości bezwzględne liczb całkowitych.	C	



Stopień						Opis osiągnięć		Kategoria celu
Dział programu: Liczby całkowite – cd.								
6	5	4	3	2	UCZEŃ:			
						• Rozwiązuje zadania tekstowe uwzględniające działania na liczbach całkowitych.	C	
						• Stosuje kolejność wykonywania działań w wyrażeniach arytmetycznych zawierających liczby całkowite.	C	
						• Wyjaśnia sposób dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb całkowitych.	D	
						• Rozwiązuje równania z zastosowaniem dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb całkowitych.	D	
						• Rozwiązuje zadania tekstowe o podwyższonym stopniu trudności uwzględniające działania na liczbach całkowitych.	D	
						• Ocenia wykonalność działań w zbiorze liczb całkowitych.	D	
						• Rozwiązuje zadania problemowe, w których występują działania na liczbach całkowitych.	D	
Stopień						Opis osiągnięć		Kategoria celu
Dział programu: Powtórka z sową – przed sprawdzianem								
6	5	4	3	2	UCZEŃ:			
						• Rozwiązuje nieskomplikowane zadania zamknięte na podstawie prostych informacji z tekstu.	B	
						• Rozwiązuje proste jednodziałaniowe zadania otwarte.	C	
						• Stosuje podstawowe umiejętności z arytmetyki i geometrii do rozwiązywania zadań otwartych i zamkniętych.	C	
						• Rozwiązuje zadania otwarte i zamknięte o podwyższonym stopniu trudności.	C	
						• Wyjaśnia sposób rozwiązywania zadania otwartego.	D	
						• Zna strategie rozwiązywania zadań zamkniętych i stosuje je.	D	
						• Rozwiązuje zadania otwarte i zamknięte i uzasadnia wybór sposobu rozwiązania.	D	
						• Rozwiązuje zadania problemowe.	D	
Stopień						Opis osiągnięć		Kategoria celu
Dział programu: Po sprawdzianie								
6	5	4	3	2	UCZEŃ:			
						• Stosuje umiejętności matematyczne w zadaniach ilustrujących proste sytuacje życiowe.	B	
						• Rozwiązuje nieskomplikowane zadania, uczestnicząc w matematycznych grach dydaktycznych.	B	
						• Rozwiązuje zadania otwarte i zamknięte o podstawowym stopniu trudności dotyczące zastosowania matematyki w życiu i w przyrodzie.	C	
						• Rozwiązuje zadania o podwyższonym stopniu trudności, w których matematykę stosuje się w sytuacjach życiowych.	C	
						• Czynnie uczestniczy w matematycznych grach dydaktycznych.	C	
						• Pracuje twórczo, szukając różnych sposobów rozwiązywania zadań otwartych rozszerzonej odpowiedzi.	D	
						• Doskonali umiejętności matematyczne, wyjaśniając zasady gier dydaktycznych i z powodzeniem je stosuje.	D	
						• Rozwiązuje zadania problemowe ilustrujące zastosowanie matematyki w różnych dziedzinach wiedzy.	D	