



*Program zajęć rozwijających
„ Mały szachista”
dla klas I-III
w roku szkolnym 2019/2020*



1. Dane osobowe autora programu

- Iwona Wrona, nauczyciel kształcenia zintegrowanego
- Szkoła Podstawowa nr 2 im. Stefana Kardynała Wyszyńskiego w Sułkowicach

2. Adresaci programu

- Dzieci w młodszym wieku szkolnym (7-10 lat), klasy I-III
- Uczniowie chętni rozwijać swój wszechstronny potencjał

3. Podstawa prawna

- Program jest zgodny z Podstawą Programową kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego- kształcenia zintegrowanego z dnia 14 lutego 2017 r.
- Zajęcia rozwijające będą wspomagane materiałem ćwiczeniowym „Grajm w szachy”, części 1-3, Magdalena Zielińska.

I Wstęp



Program zajęć rozwijających „Mały szachista” został zredagowany w oparciu o nowe zapisy w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego, nauczania zintegrowanego z dnia 14 lutego 2017 r. Ustawodawca wskazuje w niej, iż na osiągnięcia dzieci w zakresie stosowania matematyki w sytuacjach życiowych oraz w pozostałych obszarach edukacji, istotną rolę odgrywa wykorzystywanie szachów, warcabów i innych gier planszowych. Rozwijają one umiejętność myślenia strategicznego i logicznego oraz wpływają na lepsze rozumienie zasad w otaczającym środowisku społeczno-przyrodniczym. Szczególną uwagę zwraca na przekształcanie gier, tworzenie przez dziecko własnych strategii i zasad organizacyjnych.

Niniejszy program próbuje sprostać nie tylko wskazanym wyżej zapisom prawnym, ale przede wszystkim podpowiada, jak racjonalnie zagospodarować wolny czas dziecka w młodszym wieku szkolnym. Zostały w nim zawarte sposoby realizacji najważniejszych celów, do których należy wspomaganie ucznia w jego rozwoju poznawczym, emocjonalnym, społecznym i fizycznym. Ma im towarzyszyć nie tylko gra w szachy, ale także wykorzystywanie innych gier stolikowych rozwijających logiczne myślenie. Nacisk zostaje położony na podejmowanie przez dzieci różnych kreatywnych działań w grupie i w zespole, integrujących je, uczących współpracy oraz wszechstronnie rozwijających.

Adresatem programu są dzieci w wieku 7-10 lat, z klas I-III. Jest on realizowany w wymiarze jednej godziny tygodniowo jako dodatkowe zajęcia rozwijające dzieci w różnych obszarach. Szachy odgrywają istotną rolę w nabywaniu i kształtowaniu wielu umiejętności wykorzystywanych przez człowieka w ciągu całego życia. Wprowadzenie nauki gry w szachy w młodszym wieku szkolnym wpływa wszechstronnie na rozwój uczniów. Dzieci, które zaczynają przygodę z szachami dostrzegają w nich przede wszystkim zabawę. Nie zdają sobie sprawy z tego, że bawiąc się drewnianym wojskiem uczą się i doskonalą swoje umysły, pamięć, czy wyobraźnię. Podczas gry w szachy tworzą i rozwijają relacje, które niejednokrotnie zamieniają się w długoletnie przyjaźnie. Muszą też przestrzegać określonych zasad i reguł, co bardzo korzystnie wpływa na ich uspołecznianie. Poza tym każdy szachista powinien umieć kontrolować swoje emocje i we właściwy sposób reagować na sukces, a zwłaszcza na porażkę. Dziecko samo kreuje wydarzenia na szachownicy i natychmiast ponosi za nie odpowiedzialność. W ten sposób konsekwentnie i wytrwale dąży do osiągnięcia celu. Stąd szachy i inne gry planszowe, a także kreatywne zabawy w zespole pozytywnie wpływają na wszechstronny rozwój dzieci.

II Charakterystyką programu



1. Cechy charakterystyczne dziecka w młodszym wieku szkolnym:

- etap przejściowy między wiekiem przedszkolnym, a szkolnym,
- poziom ogólnego rozwoju dziecka i stopień dojrzałości do podjęcia nauki- nierówny,
- rozwój fizyczny- zamięłowanie do ruchu i aktywności,
- rozwój emocjonalny- nawiązywanie nowych więzi z rówieśnikami i nauczycielami, chęć poznawania otoczenia, ciekawość świata,
- rozwój społeczny- intensywne kształtowanie światopoglądu na linii: dziecko- szkoła - dom rodzinny, zabawy grupowe, wchodzenie w role, respektowanie zasad gier,
- rozwój moralny- autorytet dorosłych (nauczycieli, rodziców),
- rozwój umysłowy- uważne obserwowanie, rozwój wyobraźni i pamięci logicznej, procesy myślenia dziecka są ściśle powiązane z praktycznym działaniem i zabawą.

2. Psychologiczno-pedagogiczne podstawy programu:

- kształcenie odbywa się poprzez grę w szachy i podejmowanie twórczych działań,
- program jest skoncentrowany na dziecku, na jego zainteresowaniach, możliwościach,
- rozwój społeczny dziecka jest utożsamiany z respektowaniem zasad, poszanowaniem,
- przyrost wiedzy i umiejętności jest wynikiem kreatywnego rozwiązywania problemów
- obszar fizycznego rozwoju to aktywne spędzanie wolnego czasu przez dziecko,
- program pozwala na ćwiczenie wielu umiejętności praktycznych, które wspomagają samodzielność i zaradność życiową, rozwijają logiczne myślenie i strategię działania.

3. Zajęcia realizowane według założeń programu umożliwią uczniom:

- łagodne przejście z etapu wychowania przedszkolnego do pierwszego etapu kształcenia w szkole,
- naukę gry w szachy i inne gry stolikowe, powiązane z zabawą w grupie, zespole i praktycznym działaniem,
- wszechstronny rozwój, z naciskiem na samodzielne, logiczne myślenie matematyczne,
- poznawanie i wykorzystywanie własnego potencjału rozwojowego,
- przeżywanie satysfakcji z własnego działania, osiągniętych sukcesów,
- kształtowanie i doskonalenie umiejętności kluczowych,
- zaspokajanie indywidualnych potrzeb i oczekiwań,
- rozwijanie zainteresowań, poznanie nowej dyscypliny- szachów i innych gier w grupie
- kształcenie stosunku do siebie, rówieśników, otaczającego środowiska,
- budowanie poczucia przynależności do grupy klasowej, szkolnej, lokalnej,
- przygotowanie się do podejmowania nowych zadań.

III Realizacja zadań i celów kształcenia



1. Zadania

Program „Mały szachista” pozwala na realizację zadań szkoły zgodnie z obowiązującą podstawą programową pierwszego etapu kształcenia, który ma stopniowo i możliwie łagodnie przeprowadzić dziecko z edukacji wczesnoszkolnej do nauczania przedmiotowego. Jednocześnie ukształtuje taki system wiadomości i umiejętności, aby było ono przygotowane do życia w zgodzie z samym sobą, ludźmi oraz przyrodą. Jego głównym zadaniem jest wszechstronny rozwój ucznia w wielu obszarach, z naciskiem na rozwój strategicznego myślenia matematycznego.

- Poznanie siebie:
 - zapewnienie dziecku przyjaznych warunków, podmiotowe traktowanie,
 - skoncentrowanie na możliwościach ucznia i jego indywidualnym tempie rozwoju,
 - budowanie systemu wiedzy poprzez dostęp do różnych źródeł informacji,
 - wyposażenie dziecka w umiejętności kluczowe, rozwój zainteresowań.

- Poznanie świata:
 - kształtowanie umiejętności indywidualnego i zespołowego działania, wdrażanie do przestrzegania ustalonych zasad gier, norm postępowania, instrukcji,
 - rozwijanie odpowiedzialności za siebie i najbliższe otoczenie, ponoszenie konsekwencji swoich działań (mat-sukces lub porażka, pat-remis),
 - pobudzanie ciekawości, wyobraźni, logicznego myślenia, stosowanie wiedzy i umiejętności w praktyce, odnajdywanie się w nowych sytuacjach.

- Budowanie systemu wartości i postaw:
 - dążenie do prawdy, uczciwości, pracowitości, gra fair play,
 - dbałość o zdrowie swoje i innych, zachowywanie bezpieczeństwa podczas zabaw,
 - właściwy odbiór mediów, gra w szachy z wykorzystaniem Internetu,
 - kształtowanie postawy poszanowania innych, umiejętność odnoszenia sukcesu i ponoszenia porażki, uwrażliwienie na różne możliwości intelektualne dzieci.

2. Cele kształcenia

Program zajęć rozwijających jest wsparciem w realizacji zadań szkoły i celów ogólnych w pierwszym etapie kształcenia. Wspomaga rozwój dziecka w obszarze poznawczym, emocjonalnym, społecznym i fizycznym. Kładzie nacisk na osiągnięcia w zakresie stosowania matematyki w sytuacjach życiowych poprzez m.in. wykorzystywanie szachów i innych gier rozwijających strategiczne myślenie.

Cele ogólne	Cele szczegółowe
Kształtowanie ogólnej sprawności fizycznej	<ul style="list-style-type: none"> • wdrażanie do kulturalnego spędzania wolnego czasu, • kształtowanie sprawności fizycznej poprzez zabawy w grupie, • rozwijanie poczucia odpowiedzialności za bezpieczeństwo oraz zdrowie innych w szkole i poza nią, zwłaszcza w czasie zabaw, • wdrażanie do respektowania zasad gier, zabaw zespołowych i przepisów poruszania się, • poznawanie nowej dyscypliny sportowej- szachów i innych gier.
Budowanie stosunku emocjonalnego do siebie i otoczenia	<ul style="list-style-type: none"> • kształtowanie umiejętności rozpoznawania, nazywania oraz rozumienia emocji, a także uczuć swoich i innych, • rozwijanie sprawności właściwego reagowania na sukces i porażkę podczas gry w szachy oraz w czasie zabaw grupowych, • kształtowanie umiejętności panowania nad emocjami w sposób umożliwiający współdziałanie z innymi, • rozbudzanie świadomości odczuwania więzi i przynależności do klasy, szkoły, regionu.
Wspomaganie rozwoju poznawczego, wzbogacanie wiedzy i umiejętności z naciskiem na edukację matematyczną i rozwój myślenia strategicznego	<ul style="list-style-type: none"> • doskonalenie sprawności posługiwania się poprawnym językiem ojczystym w zakresie mówienia, czytania i pisania, • kształtowanie umiejętności, m.in. matematycznych, • rozwijanie sprawności praktycznego stosowania wiedzy, wyobraźni, pamięci, koncentracji, • wyrabianie nawyku korzystania z różnych źródeł wiedzy, • rozwijanie umiejętności samodzielnego i logicznego myślenia, • wdrażanie do rozwiązywania problemów i stosowania wiedzy oraz umiejętności w nowych sytuacjach życiowych.
Rozwijanie społecznego obszaru, zwłaszcza indywidualnego i zespołowego działania	<ul style="list-style-type: none"> • rozbudzanie świadomości kierowania się w życiu wartościami ogólnie uznanymi przez społeczeństwo, • uwrażliwienie na potrzebę postępowania zgodnego z zasadami, • kształtowanie umiejętności samodzielnego organizowania sobie wolnego czasu we współpracy z rówieśnikami, • dążenie do rozwijania postawy prawdomówności, uczciwości, • doskonalenie postawy samorealizacji, rozwijania talentów, • rozwijanie poczucia współodpowiedzialności za siebie i innych. • wdrażanie do aktywnego i zgodnego współdziałania, • zachęcanie do zdrowego współzawodnictwa, gra fair play, • kształtowanie postaw prospołecznych, zwłaszcza szacunku, • uwrażliwienie na odmienność i różne możliwości intelektualne, • integrowanie ze środowiskiem szkolnym, regionem.

IV Realizacja treści kształcenia



1. Spiralne ujęcie

Zawarty w programie materiał nauczania pozwala przede wszystkim na kształtowanie i doskonalenie umiejętności praktycznych, poprzez grę w szachy i podejmowanie innych twórczych działań w grupie. Jest on ściśle powiązany z wiedzą zdobywaną na zajęciach. To teren badania i odkrywania, który dostarcza dziecku radości z osiągniętych sukcesów, a zarazem motywuje do pokonywania trudności, stawiania czoła niepowodzeniom i wytrwałego dążenia do osiągnięcia zamierzonego celu. Jest źródłem bogatej wiedzy i umiejętności, wspomagając wszechstronny rozwój dziecka w różnych obszarach, zwłaszcza w edukacji matematycznej.

Układ treści ma charakter spiralny, ułożony w następujące po sobie cykle. Pierwszy cykl, składający się na klasę pierwszą obejmuje materiał nauczania w zakresie podstawowym. Dzieci stopniowo wzbogacają zakres wiedzy i umiejętności w kolejnych latach pierwszego etapu kształcenia. Powstał zgodnie z wytycznymi zamieszczonymi w podstawie programowej kształcenia ogólnego dla edukacji wczesnoszkolnej. Szczególnym źródłem materiału nauczania w realizacji głównych zadań (przygotowanie ucznia do życia) jest środowisko społeczne, w którym funkcjonuje dziecko. To przede wszystkim klasa, grupa rówieśnicza, szkoła. Treści nauczania zostały ujęte w cykl 30 zajęć, a na każde z nich przeznaczona jest godzina lekcyjna w ciągu jednego roku. Daje to swobodę nauczycielowi, by w razie potrzeb czas ten wydłużyć, mając głównie na uwadze wiek dzieci i ich możliwości rozwojowe.

2. Treści kształcenia dla klasy I

L.P.	Temat zajęć	Godz.
1.	Plan zajęć- wymagania. Witajcie w Szachowej Krainie.	1
2.	Szachowe Królestwo- poznajemy szachownicę i jej cechy.	1
3.	Szachowe wojsko- bierki.	1
4.	Władca królestwa- król.	1
5.	Niedościgniona w pionie i w poziomie- wieża.	1

6.	Wieża i król na szachownicy.	1
7.	Rycerz przekątnych- goniec.	1
8.	Wierna pani- królowa, czyli hetman.	1
9.	Hetman i goniec na szachownicy.	1
10.	Konik, czyli skoczek.	1
11.	Mała armia- pionki.	1
12.	Wyjściowe ustawienie figur.	1
13.	Adres na szachownicy.	1
14.	Prawa Szachowej Krainy.	1
15.	Szach- wieżą lub gońcem.	1
16.	Szach- królową lub skoczkiem.	1
17.	Szach- pionkiem. Ćwiczenia w szachowaniu króla.	1
18.	Mat- król w pułapce.	1
19.	Mat dwiema wieżami.	1
20.	Mat wieżą i hetmanem.	1
21.	Mat skoczkiem, gońcem i pionkiem.	1
22.	Pat, czyli remis- pokojowe zakończenie bitwy.	1
23.	Hierarchia w królestwie- wartość bierok.	1
24.	Szachowa magia- roszada.	1
25.	Szachowa magia- przemiana pionka.	1
26.	Szachowa magia- bicie w przelocie.	1
27.	Szachowa bitwa- jak ją dobrze zacząć?	1
28.	Szachowa bitwa- centrum.	1
29.	Plan gry.	1
30.	Quiz. Powtórzenie wiadomości. Podsumowanie zajęć.	1

3. Treści kształcenia dla klasy II

L.P.	Temat zajęć	Godz.
1.	Plan zajęć- wymagania. Szachowa Kraina wita ponownie!	1
2.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości o szachownicy.	1
3.	Bierki i ich ruchy- ustawienie wyjściowe.	1
4.	Król i królowa (nie) rozłączna para.	1
5.	Przemierzają linie – wieża i goniec.	1
6.	Nietypowe ruchy- skoczek i pionek.	1
7.	Pionki walczą do końca- promocja pionka.	1
8.	Bicie w przelocie.	1
9.	Zasady roszady.	1
10.	Widelki, czyli podwójne uderzenie.	1
11.	Związanie, czyli sprytne atakowanie.	1
12.	Rożen, odwrotność związania.	1
13.	Atak z odsłony.	1
14.	Matujemy coraz lepiej.	1
15.	Mat szewski.	1
16.	Kombinacje matowe.	1
17.	Kombinacje remisowe.	1
18.	Wieczny szach.	1
19.	Podwójny szach.	1
20.	Przewaga- jak grać, żeby wygrać?	1
21.	Oslabienie- mat, a może pat?	1
22.	Początkowa faza partii.	1
23.	Środkowa faza partii.	1
24.	Końcowa faza partii.	1

25.	Sposoby notacji- zapis szachowy.	1
26.	Gry towarzyskie.	1
27.	Rozgrywki turniejowe.	1
28.	Sposób myślenia, strategia gry.	1
29.	Wojenna przygoda.	1
30.	Quiz- powtórzenie wiadomości. Podsumowanie zajęć.	1

4. Treści kształcenia dla klasy III

L.P.	Temat zajęć	Godz.
1.	Plan zajęć- wymagania. Szachowa Kraina wita ponownie!	1
2.	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości. Bierki, szachownica	1
3.	Partia szachowa- podstawowe zasady gry.	1
4.	Centrum.	1
5.	Debiut- jak dobrze zacząć szachową bitwę.	1
6.	Debiut czterech skoczków.	1
7.	Partia włoska jako najpopularniejszy przykład debiutu.	1
8.	Dogonić gońca.	1
9.	Gra wieżami i hetmanem.	1
10.	Król i armia pionków.	1
11.	Reguła kwadratu.	1
12.	Zasada opozycji.	1
13.	Szachowa bitwa- jak grać, żeby wygrać?	1
14.	Szachowa bitwa- związanie.	1
15.	Szachowa bitwa- rozeń.	1

16.	Szachowa bitwa- odciagnięcie obrońcy.	1
17.	Szachowa bitwa- zaciagnięcie na złe pole.	1
18.	Poświęcenie bierki.	1
19.	Król w pułapce- szach.	1
20.	Król w pułapce- mat.	1
21.	Mat w 1 i 2 ruchach.	1
22.	Mat na pierwszej lub ostatniej linii.	1
23.	Mat przez uduszenie.	1
24.	Szewski mat.	1
25.	Pokojowe zakończenie szachowej bitwy- pat.	1
26.	Notacja szachowa.	1
27.	Zasady turniejowe. Rodzaje turniejów, ranking.	1
28.	Taktyka i strategia gry wybranych (arcy) mistrzów.	1
29.	Ciekawe partie szachowe.	1
30.	Quiz- utrwalenie wiadomości. Podsumowanie zajęć.	1

V Procedury osiągnięcia celów



1. Metody nauczania:

- metody podające, to uczenie przez przyswajanie- informacje, objaśnienia, opis przedmiotów (bierki), sytuacji, zjawisk, instrukcje, przyjazna rozmowa, przekazywanie gotowych wzorów do naśladowania, dyskusja-wspólne dochodzenie do kompromisu podczas rozgrywania partii szachowych i zabaw w kręgu,
- metody poszukujące, to uczenie przez odkrywanie- rozwiązywanie przez uczniów problemów, pokonywanie trudności, inspirowanie do samodzielnego i strategicznego myślenia, konsekwentne dążenie do osiągnięcia zamierzonego celu (mat, pat), burza mózgów, gry dydaktyczne- nauka połączona z zabawą i praktycznym działaniem,
- metody eksponujące, to uczenie przez przeżywanie- kreowanie sytuacji dostarczających uczniom przeżyć emocjonalnych (sukces, porażka) i umiejętność właściwego reagowania, ponoszenie odpowiedzialności za swoje działanie, wyciąganie wniosków i sądów, budowanie więzi,

- metody praktyczne, to uczenie przez działanie- ściśle wiązanie teorii z praktyką, podejmowanie konkretnych działań z wykorzystaniem zdobytej wiedzy, bazowanie na zasobie informacji, osiąganie pożądanych nawyków (strategii, metod, taktyk prowadzących do zamiatowania króla przeciwnika), współdziałanie z innymi, przestrzeganie ustalonych zasad gier i norm postępowania w grupie.

Jak wynika z przedstawionych metod, niezbędne jest łączenie treści teoretycznych i praktycznych. Zajęcia szachowe należy więc podzielić na dwie części. Wprowadzenie nowego materiału powinno zajmować nie więcej niż 15-20 minut, pozostałą zaś część zajęć należy przeznaczyć na zabawy w grupie, grę z rówieśnikami i inne formy ćwiczeń praktycznych, szczególnie rozwijających logiczne myślenie. W przeciwnym razie nastąpi szybkie zniechęcenie dziecka, wynikające z krótkiego czasu koncentracji i percepcji małego (arcy) mistrza.

2. Formy pracy:

- indywidualna, grupowa, zbiorowa- o charakterze jednolitym i zróżnicowanym. Praca jednolita polega na podejmowaniu przez wszystkich uczniów tych samych zadań praktycznych lub teoretycznych, a następnie wspólnym uzgodnieniu i usystematyzowaniu uzyskanych wyników. Praca zróżnicowana to równoczesne wykonywanie różnych zadań składających się na określoną całość. Każda z form pracy jest niezbędna i ma im towarzyszyć właściwa postawa nauczyciela.
- Gra w szachy powinna być dla dziecka osobistym zadaniem, do czego skłaniają go coraz to wyższe motywy działania i postawy prospołeczne. Perspektywa sukcesu osobistego (mat, pat) i zbiorowego (ranking) budzi w uczniu zainteresowanie i podtrzymuje w nim gotowość wysiłku. W konsekwencji wzrasta poczucie odpowiedzialności za wyniki podjętej pracy. W realizacji celów szczególny nacisk został położony na pracę w grupach. Sprzyja ona respektowaniu norm, wzmacniają się więzy pomiędzy jej członkami. Wykorzystane są tu indywidualne umiejętności i wiedza poszczególnych uczniów. Grupa pomaga sobie wzajemnie i wspólnie pokonuje trudności, dzięki czemu dzieciom jest różniej, ciekawiej i twórczo.

3. Środki dydaktyczne:

- proste (słowne, wzrokowe) i złożone (słuchowo-wzrokowe)- fachowa literatura, karty ćwiczeń, tablica demonstracyjna, modele bierek i szachownica, zestawy szachowe, gry stolikowe, komputer z Internetem, tablica interaktywna.
- Dominować powinny te metody, które aktywizują ucznia i rozwijają jego myślenie strategiczne. W młodszym wieku szkolnym mają one szczególne znaczenie. Dostarczając bodźców działających na wzrok, słuch, dotyk- środki dydaktyczne ułatwiają bezpośrednie i pośrednie poznawanie rzeczywistości. Służą wzbogacaniu wiedzy i opanowaniu umiejętności praktycznych. Właściwie dobrane środki dydaktyczne wyzwalają aktywność dziecka, pobudzają jego zainteresowania, a w konsekwencji wpływają na jego wszechstronny rozwój.

VI Ewaluacja programu



Ewaluacja programu ma na celu doskonalenie i usprawnienie zajęć. Odbywa się ona poprzez monitorowanie warunków, przebiegu i efektów działań podejmowanych zarówno przez dzieci, jak i nauczyciela. To nieustanne obserwowanie i badanie rezultatów realizacji niniejszego programu. Jej celem jest również określenie efektywności stosowanych metod i form pracy oraz środków dydaktycznych. To rozpoznawanie potrzeb każdego ucznia, obserwowanie i wspieranie jego rozwoju zgodnie z indywidualnymi możliwościami i zainteresowaniami. W efekcie chodzi o wszechstronny rozwój dziecka w różnych obszarach.

Monitorowanie odbywa się na bieżąco. Nauczyciel przygląda się efektom realizacji programu cały czas, zbierając informacje od uczniów, rodziców, nauczycieli i dokonuje zmian w trakcie pracy z programem. W tym celu korzysta także z innych źródeł. Jest to przede wszystkim obserwacja dziecka i całego zespołu podejmującego działania w różnorodnych sytuacjach. Nauczyciel gromadzi informacje o uczniach poprzez analizowanie ich zachowania w grupie, podejmowanie przez nich wyznaczonych zadań, zaangażowanie podczas gry w szachy i inne gry stolikowe, a także badanie wytworów ich pracy. Cennym źródłem wiedzy będą zatem przede wszystkim wszelkie działania praktyczne wykonywane przez dzieci.

Ewaluacja to także roczne podsumowanie efektów realizacji treści zajęć. W tym celu nauczyciel może zorganizować dla dzieci quiz wiedzy i konkurs praktyczny, a więc rozgrywki szachowe np. z wykorzystaniem Internetu, rywalizacje między klasowe, ankietę. Źródłem informacji mogą być też relacje uczniów i rodziców, samoocena dziecka, dokumentacja papierowa oraz elektroniczna zgromadzona w ciągu całego roku szkolnego. Powinny one pozwolić na wszechstronną ocenę postępów i rozwoju dziecka oraz służyć doskonaleniu organizacji całego procesu edukacyjnego.