



DIAGNOZA DZIECKA

SZEŚCIOLETNIEGO

arkusz badania gotowości dziecka
do podjęcia nauki w szkole

KARTA DZIECKA

ISBN 978-83-8336-434-6



9 788383 364346



.....
pieczętka przedszkola

.....
rok szkolny

DIAGNOZA PRZEDSZKOLNA **SZEŚCIOLATKA** arkusz badania gotowości dziecka do podjęcia nauki w szkole **KARTA DZIECKA**

Imię i nazwisko dziecka:

Wiek: Numer/nazwa grupy:

Obserwacja I (IX-X)

Obserwacja II (IV)

Data:

Data:

Lp.	Opis kompetencji (umiejętności, sprawności)	PUNKTACJA: TAK – 2 pkt częściowo – 1 pkt NIE – 0 pkt	
	OBSERWACJA		
I. OBSZAR SPOŁECZNY			
Umiejętności i wiedza w zakresie rozwoju społecznego.			
1	Zna i podaje swoje imię i nazwisko oraz wiek.		
2	Zna i podaje swój adres zamieszkania.		
3	Potrafi wymienić członków swojej rodziny (imiona, nazwiska).		
4	Zna nazwę kraju, w którym mieszka, stolicy, wymienia i rozpoznaje symbole narodowe.		
5	Zna funkcje wybranych instytucji społecznych np. rodzina, przedszkole.		
6	Wie, że Polska należy do Unii Europejskiej.		
7	Zna niektóre tradycje i zwyczaje ludowe swojego regionu.		
8	Podaje nazwę swojej grupy przedszkolnej i wymienia imiona koleżanek i kolegów do niej należących.		
9	Stosuje zwroty grzecznościowe.		
10	Przestrzega zasad ustalonych w grupie.		
11	Przestrzega ustalonych norm i zasad zachowania w miejscach publicznych.		
12	Zna zasady obowiązujące w ruchu drogowym (na drodze, w środkach komunikacji).		
13	Zna zasady bezpieczeństwa w kontakcie z nieznanymi.		
14	Rozpoznaje i nazywa emocje innych ludzi w różnych sytuacjach.		
15	Podaje przykłady wypowiedzi i zachowań, które mogłyby być dla kogoś krzywdzące.		
16	Szuka rozwiązań w sytuacjach spornych, rozwiązuje proste konflikty z pomocą dorosłych lub innych dzieci.		
17	Współdziała z rówieśnikami podczas zabawy i wykonywania zadań.		
18	Bierze udział w aktywnościach zaproponowanych przez innych.		
19	Akceptuje odmienność innych ludzi.		

20	Charakteryzuje pracę w różnych zawodach. (Karta nr 1a/1b)		
21	Rozumie rolę pieniędzy w życiu i wie, dlaczego warto oszczędzać.		
SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO W OBSZARZE SPOŁECZNYM			
II. OBSZAR OSOBISTY			
2. Umiejętności w zakresie rozwoju emocjonalnego.			
1	Przewiduje i przyjmuje konsekwencje własnych zachowań.		
2	Potrafi poprosić o pomoc, gdy jej potrzebuje.		
3	Podejmuje samodzielnie decyzje dotyczące jego działań i wyborów.		
4	Wytrwale dąży do ukończenia zadania mimo trudności.		
5	Wyraża satysfakcję z zadania wykonanego samodzielnie lub w grupie, docenia swój wysiłek.		
6	Rozumie, że pomyłka to naturalny krok do zdobycia nowej umiejętności („uczę się przez działanie”).		
7	Umie wyrazić swoje emocje w sposób adekwatny do sytuacji.		
8	Stosuje wybrane sposoby radzenia sobie ze stresem.		
9	Podejmuje różne aktywności zgodnie ze swoimi zainteresowaniami.		
10	Odróżnia potrzeby od pragnień (zachcianek). Nazywa swoje potrzeby i proponuje sposób ich zaspokojenia.		
SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO W OBSZARZE OSOBISTYM			
III. OBSZAR JĘZYKOWY			
3. Umiejętności w zakresie mowy.			
1	Mówi poprawnie pod względem artykulacyjnym.		
2	Mówi płynnie i z odpowiednim natężeniem głosu.		
3	Wypowiada się poprawnie pod względem gramatycznym.		
4	Potrafi dyskutować, bronić własnego zdania, argumentować.		
5	Słucha wypowiedzi innych i tekstów czytanych np.: opowiadań, wierszy, baśni.		
6	Tworzy zabawy językowe, eksperymentuje ze słowami.		
7	Opowiada w zrozumiały sposób treść obrazków i utworów literackich. (Karta nr 2a/2b)		
8	Odtwarza i przekształca treść bajek, tworzy własne historie.		
9	Czyta krótkie teksty (w tym uzupełnione obrazkiem).		
10	Rozumie znaczenie podstawowych symboli i znaków. (Karta 3a/3b)		
11	Zapamiętuje i recytuje wierszyki i krótkie teksty.		
12	Dobiera podpisy do obrazków, interesuje się literami i słowem pisanym. (Karta nr 4a/4b)		
13	Dokonuje analizy i syntezy sylabowej wyrazu. (Karta nr 5a/5b)		
14	Dokonuje analizy i syntezy głoskowej wyrazu. (Karta nr 5a/5b)		
15	Kreśli znaki literopodobne i podejmuje próby pisania. (Karta nr 6a/6b)		
16	Potrafi wskazać, skąd czerpać wiedzę (np. książki, dorośli, internet).		
17	Podejmuje próby samodzielnego szukania odpowiedzi na nurtujące je pytania.		
18	Potrafi weryfikować informacje poprzez pryzmat własnych obserwacji i doświadczeń.		
19	Rozumienie i reaguje na polecenia wypowiedziane w języku obcym nowożytnym.		
20	Powtarza wierszyki, śpiewa piosenki w języku obcym nowożytnym.		
21	Nazywa wybrane obiekty z najbliższego otoczenia w języku obcym nowożytnym.		
22	Bierze udział w prostym dialogu w języku obcym nowożytnym.		

SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO W OBSZARZE JĘZYKOWYM			
IV. OBSZAR MATEMATYCZNY			
4. Umiejętności w zakresie myślenia i kompetencji matematycznych.			
1	Liczy obiekty i odróżnia błędne liczenie od poprawnego.		
2	Klasyfikuje obiekty wg podanego kryterium. (Karta nr 7a/7b)		
3	Zna pory roku i charakterystyczne dla nich cechy.		
4	Wymienia dni tygodnia w odpowiedniej kolejności.		
5	Posługuje się pojęciami dotyczącymi pór dnia oraz wczoraj, dzisiaj, jutro.		
6	Zna nazwy miesięcy, wymienia je w następującej po sobie kolejności.		
7	Wskazuje położenie przedmiotów w przestrzeni (nad, pod, za, obok, na, przed, między, przy, na prawo od, na lewo od, w środku, na zewnątrz, wewnątrz).		
8	Określa swoje położenie względem otoczenia.		
9	Tworzy szereg elementów, kontynuując podany wzór.		
10	Zna cyfry od 0 do 9 i przedstawia ich wartość na różne sposoby graficzne (np. za pomocą kropek).		
11	Charakteryzuje obiekty wokół siebie, porównuje je ze sobą pod względem wielkości i liczby.		
12	Poszukuje rozwiązań problemu, porównując wyniki różnych działań.		
13	Dodaje i odejmuje liczby przy pomocy palców lub zbiorów zastępczych. (Karta nr 8a/8b)		
14	Porównuje liczebność zbiorów, stosuje pojęcia: tyle samo, więcej, mniej.		
15	Zna figury geometryczne płaskie (kwadrat, trójkąt, koło, prostokąt) i przestrzenne (kula, sześcian).		
16	Rozpoznaje monety i banknoty. Dokonuje prostych obliczeń.		
17	Waży i mierzy różne przedmioty, stosując własne lub inne narzędzia (waga, miarka).		
SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO W OBSZARZE MATEMATYCZNYM			
V. OBSZAR PRZYRODNICZY			
5. Wiedza o otoczeniu przyrodniczym			
1	Wykazuje zainteresowanie środowiskiem przyrodniczym i dzieli się swoimi spostrzeżeniami.		
2	Wymienia po 3 rośliny, owoce rodzime i egzotyczne.		
3	Rozumie znaczenie słowa ekologia. Zna zasady segregacji śmieci.		
4	Wymienia po 3 zwierzęta: domowe, hodowlane, leśne i egzotyczne.		
5	Zna zasady opieki nad zwierzętami domowymi.		
6	Podaje zależności między wybranymi roślinami i zwierzętami, np. kwiaty i pszczoły, wiewiórki i dęby.		
7	Opisuje zmiany zachodzące w przyrodzie, np.: pory roku, cykl dnia i nocy, wzrost roślin.		
8	Podaje nazwę zjawisk atmosferycznych i potrafi je wyjaśnić.		
9	Zna oznaczenia na mapie, np.: góry, rzeki.		
10	Wie, co to jest układ słoneczny.		
11	Zakłada hodowle roślin i rejestruje obserwacje (np. rysuje etapy wzrostu rośliny).		
12	Zna i stosuje zasady rozsądnego korzystania z zasobów naturalnych np. wody.		
SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO W OBSZARZE PRZYRODNICZYM			
VI. OBSZAR TECHNICZNY			
6. Umiejętności w zakresie technicznym			
1	Dostrzega różne właściwości materiałów (np. drewno, papier, plastik) i wykorzystuje je w swoich działaniach.		
2	Nazywa obiekty w otoczeniu, np. dom, biblioteka, sklep, szpital.		

3	Wie, w jaki sposób powstają różne obiekty budowlane.		
4	Zna kolejne etapy budowania domów.		
5	Tworzy budowle z wykorzystaniem różnych materiałów i narzędzi.		
6	Buduje proste maszyny i zna ich zastosowanie (równia pochyła, kołowrót).		
7	Buduje obwody elektryczne z użyciem żarówki, brzęczyka, silnika.		
8	Bezpiecznie korzysta z nożyczek i innych przyborów.		
9	Zna źródła energii. (Karta nr 9a/9b)		
10	Zna zasady bezpiecznego korzystania z elektronarzędzi i prądu.		
11	Podaje przykłady maszyn i urządzeń ułatwiających ludziom życie.		
12	Zna różne środki transportu lądowego, wodnego, powietrznego.		
SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO W OBSZARZE TECHNICZNYM			
VII. OBSZAR CYFROWY			
7. Wiedza z zakresu kompetencji cyfrowych			
1	Korzysta z instrukcji do wykonania zadania.		
2	Rozpoznaje urządzenia cyfrowe, które mogą być źródłem wiedzy.		
3	Wie, że nie może korzystać z urządzeń cyfrowych bez nadzoru dorosłych.		
4	Zna zasady bezpieczeństwa w sieci, np.: nieudostępnianie danych swoich i bliskich.		
5	Zna korzyści korzystania z urządzeń cyfrowych w życiu codziennym.		
6	Wskazuje podstawowe zasady higieny cyfrowej, np.: ograniczony czas korzystania.		
7	Podaje po 2 przykłady pozytywnego i negatywnego wpływu mediów na codzienne życie.		
8	Wie, jaką rolę pełnią reklamy.		
SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO W OBSZARZE CYFROWYM			
VIII. OBSZAR ARTYSTYCZNY			
8. Umiejętności w zakresie kompetencji artystycznych			
1	Śpiewa piosenki, potrafi odtworzyć ich rytm.		
2	Swobodnie bawi się przy muzyce, potrafi określić jej charakter.		
3	Rozpoznaje wybrane instrumenty muzyczne (np. gitara, pianino, bębenek, tamburyno, trójkąt).		
4	Gra na instrumentach perkusyjnych w grupie i indywidualnie.		
5	Tworzy własne instrumenty z dostępnych materiałów np. grzechotki.		
6	Aktywnie słucha muzyki, ilustruje jej treść.		
7	Bierze udział w przedstawieniach teatralnych.		
8	Chętnie wciela się w różne role podczas spontanicznych działań teatralnych.		
9	Dzieli się przeżyciami z oglądanych przedstawień, wystaw i innych wydarzeń kulturalnych.		
10	Zna różne rodzaje sztuki (kino, teatr, opera).		
SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO W OBSZARZE ARTYSTYCZNYM			
IX. OBSZAR RUCHOWY			
9. Umiejętności w zakresie motoryki dużej.			
1	Uczestniczy w zabawach ruchowych, rytmicznych, muzycznych.		
2	Sprawnie: chodzi i biega, zachowuje równowagę, pokonuje tory przeszkód, zmienia ustawienia.		
3	Zręcznie rzuca i chwyta przybory.		
4	Czworakuje, także po podwyższeniu.		

5	Skacze w dal i wzwyż.		
6	Bierze udział w grach terenowych i zabawach ze współzawodnictwem.		
7	Orientuje się w schemacie własnego ciała.		
8	Zna zasady zdrowego stylu życia.		
9	Przestrzega zasad bezpieczeństwa w czasie aktywności ruchowych.		
10	Rozpoznaje sytuacje zagrożenia bezpieczeństwa lub autonomii.		
11	Zgłasza potrzebę odpoczynku.		
12	Zgłasza i nazywa objawy złego samopoczucia, odczuwane dolegliwości.		
10. Umiejętności w zakresie samoobsługi.			
1	Samodzielnie wykonuje czynności higieniczne, w tym myje zęby.		
2	Podczas posiłku posługuje się sztućcami.		
3	Samodzielnie zakłada i zdejmuje odzież oraz obuwie, w tym radzi sobie z drobnymi elementami (np. zamki, guziki).		
4	Utrzymuje porządek w swojej półce, zabawki odkłada na miejsce.		
11. Umiejętności w zakresie motoryki małej.			
1	Ma prawidłowo ukształtowany chwyt pisarski.		
2	Kolorując mieści się w konturze, uwzględnia szczegóły w rysunku. (Karta nr 10a/10b)		
3	Samodzielnie wykonuje prace plastyczne-konstrukcyjne.		
4	Lepi z mas plastycznych proste kształty tematyczne.		
SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO W OBSZARZE RUCHOWYM			

SUMA PUNKTÓW UZYSKANYCH PRZEZ DZIECKO WE WSZYSTKICH OBSZARACH		
POZIOM WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI DZIECKA* (W – poziom wysoki, Ś – poziom średni, N – poziom niski)		

*PUNKTACJA

Nauczyciel wstawia odpowiednią cyfrę odpowiadającą liczbie przyznanych punktów w stosownej rubryce, tj.

2 pkt (TAK) - gdy dana umiejętność jest opanowana – dziecko wykonuje ją samodzielnie.

1 pkt (CZĘŚCIOWO) - gdy dziecko się stara, lecz potrzebuje jeszcze czasu na jej opanowanie i wymaga pomocy w jej wykonaniu.

0 pkt (NIE) - gdy dziecko nie wykazuje chęci i nie podejmuje działań, aby opanować daną umiejętność. Wykonanie umiejętności sprawia dziecku ogromną trudność nawet z pomocą nauczyciela.

Poziom wysoki – gdy dziecko uzyska we wszystkich obszarach od 224 do 264 pkt – w ujęciu procentowym od 85 do 100%.

Poziom średni – gdy dziecko uzyska we wszystkich obszarach od 132 do 223 pkt – w ujęciu procentowym od 50 do 84%.

Poziom niski – gdy dziecko uzyska we wszystkich obszarach od 0 do 131 pkt – w ujęciu procentowym od 49% i mniej.

Dodatkowe informacje o dziecku:

.....

.....

.....

.....

.....

Interpretacja wyników

DIAGNOZA I

Mocne strony i zasoby dziecka

.....

Zauważone trudności/ograniczenia

.....

Wnioski do dalszej pracy

.....

Podpis nauczyciela/nauczycieli

Zapoznanie rodziców/opiekunów z wynikami obserwacji:

.....

Data i czytelny podpis

DIAGNOZA II

Mocne strony i zasoby dziecka

.....

Zauważone trudności/ograniczenia

.....

Wnioski do dalszej pracy

.....

Podpis nauczyciela/nauczycieli

Zapoznanie rodziców/opiekunów z wynikami obserwacji:

.....

Data i czytelny podpis

Karta nr 1a (1.20)

Nazwij zawody osób przedstawionych na ilustracjach.



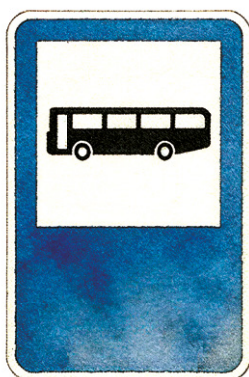
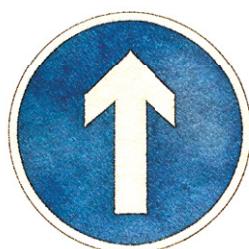
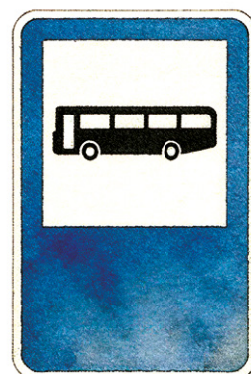
Karta nr 2a (3.7)

Wytnij, ułóż i opowiedz historyjkę obrazkową.



Karta nr 3a (3.10)

Powiedz, co oznaczają poniższe znaki i symbole. Połącz w pary takie same znaki.



Każdy napis połącz z odpowiednim obrazkiem.



mama



kot

lalka



tata



owoce

Karta nr 5a (3.13, 3.14)

W ramkach pod ilustracjami narysuj tyle kresek, ile sylab znajduje się w nazwach obrazków.

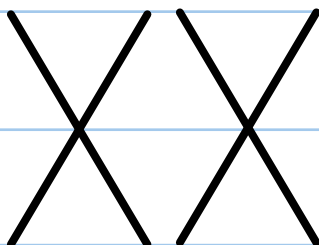
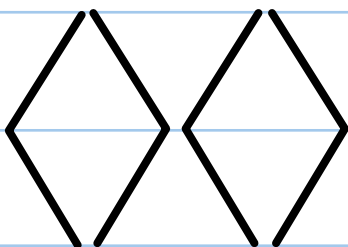
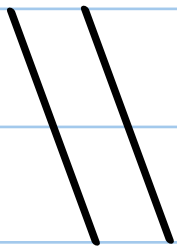
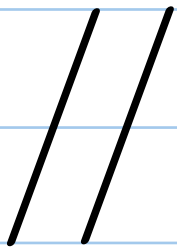
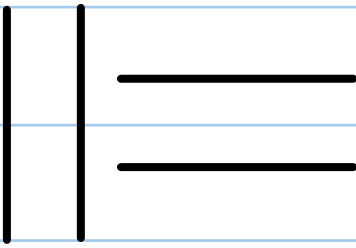


.....

W ramkach pod ilustracjami narysuj tyle kresek, ile głosek znajduje się w nazwach obrazków.



Kreśl szlaczki według wzoru.



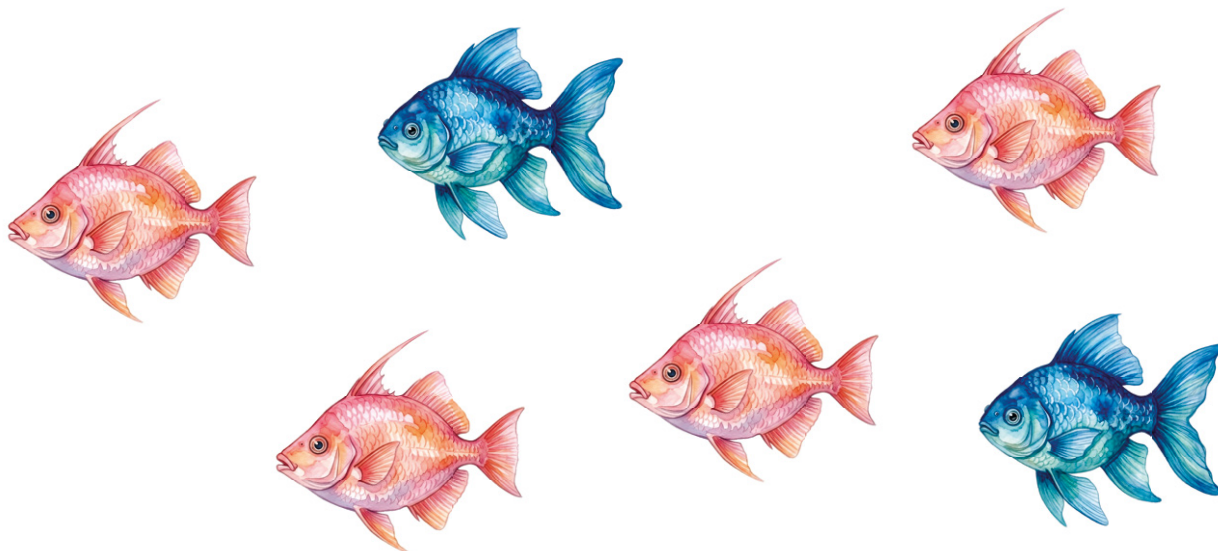
Karta nr 7a (4.2)

Otocz niebieską pętlą to, co lata, a zieloną – to, co pływa.



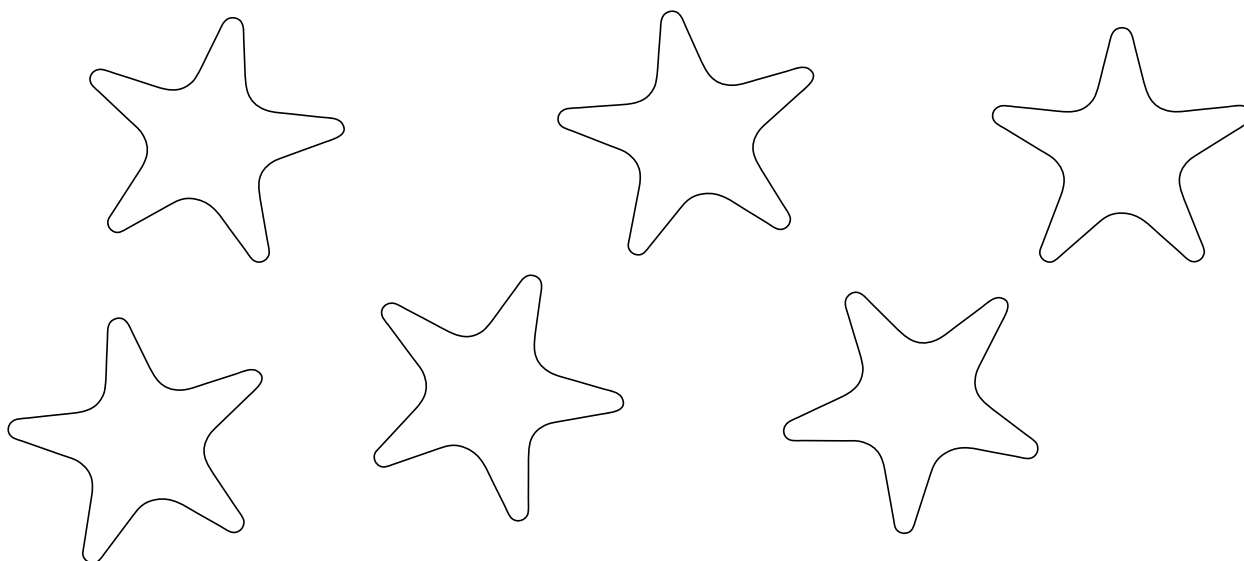
Karta nr 8a (4.13)

Liczmy mieszkańców morza. Ile jest rybek każdego rodzaju? Ile jest ich razem? Określ ich liczbę za pomocą kótek, rysując je w ramkach.



					
--	--	--	--	--	--

.....
Policz rozgwiazdy. Określ ich liczbę za pomocą kótek, rysując je w niebieskiej ramce.
Cztery rozgwiazdy połączył rekin. Zamaluj je. Ile rozgwiazd zostało? Określ ich liczbę za pomocą kótek, rysując je w zielonej ramce.

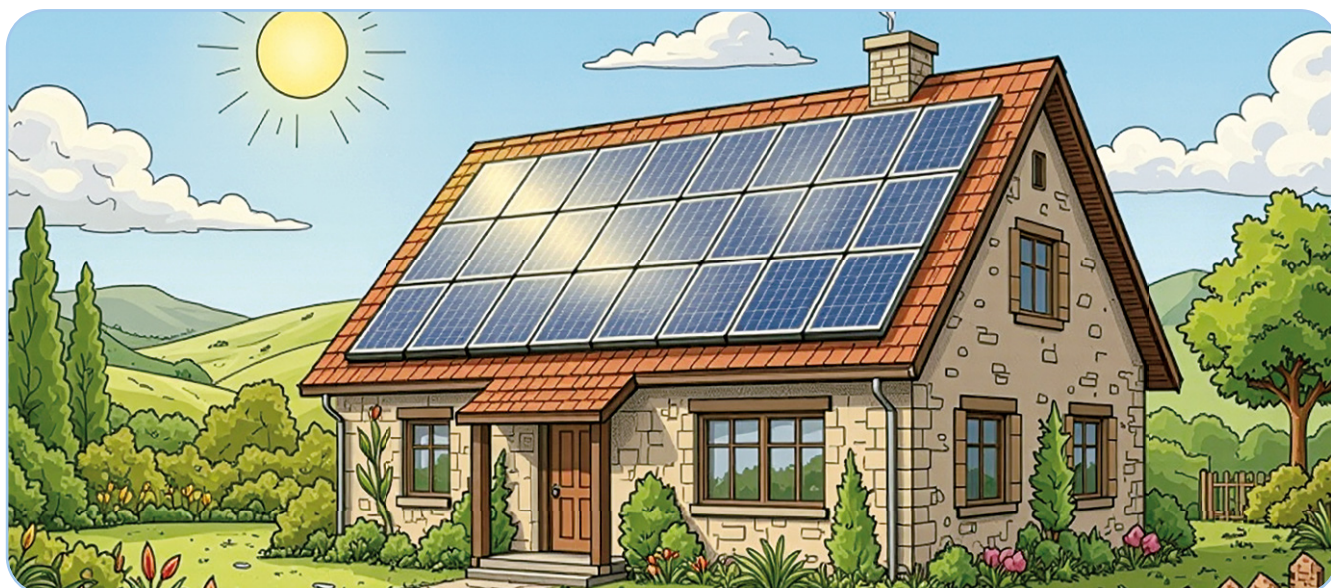


--

--

Karta nr 9a (6.9)

Powiedz, jakie mogą być źródła energii.

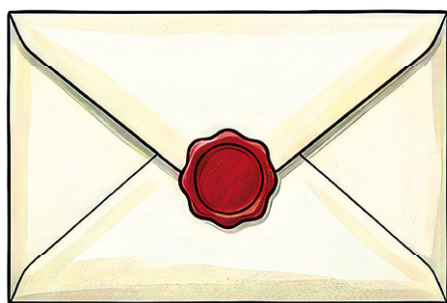
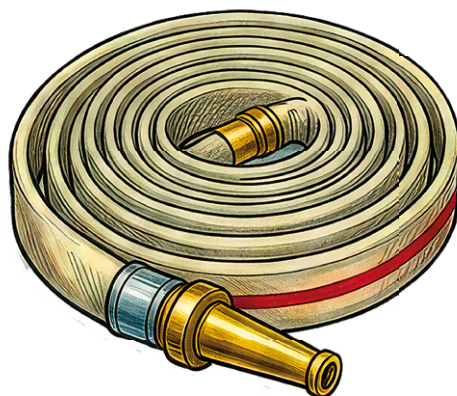
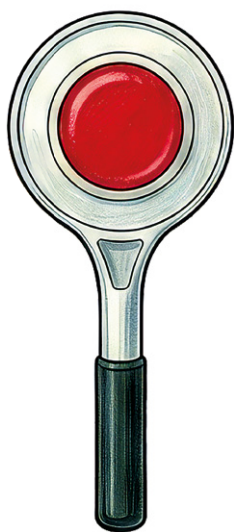


Pokoloruj rysunek.



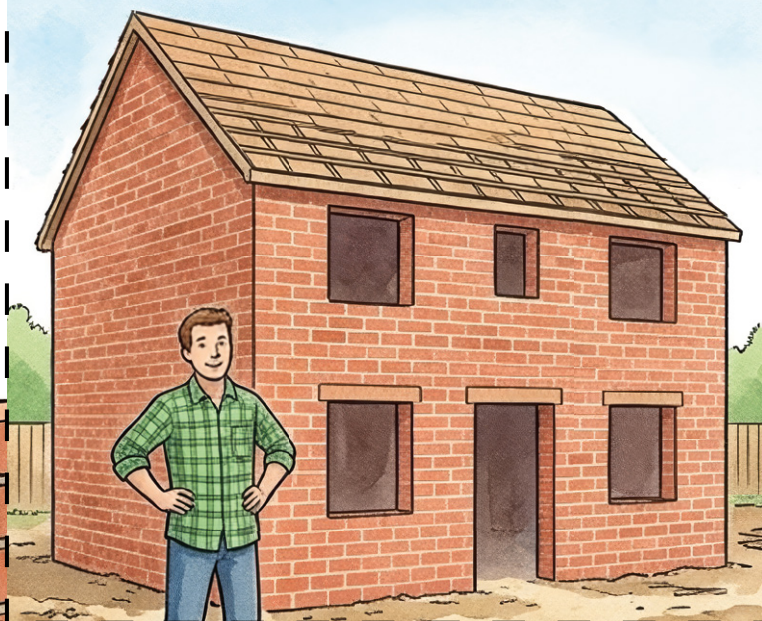
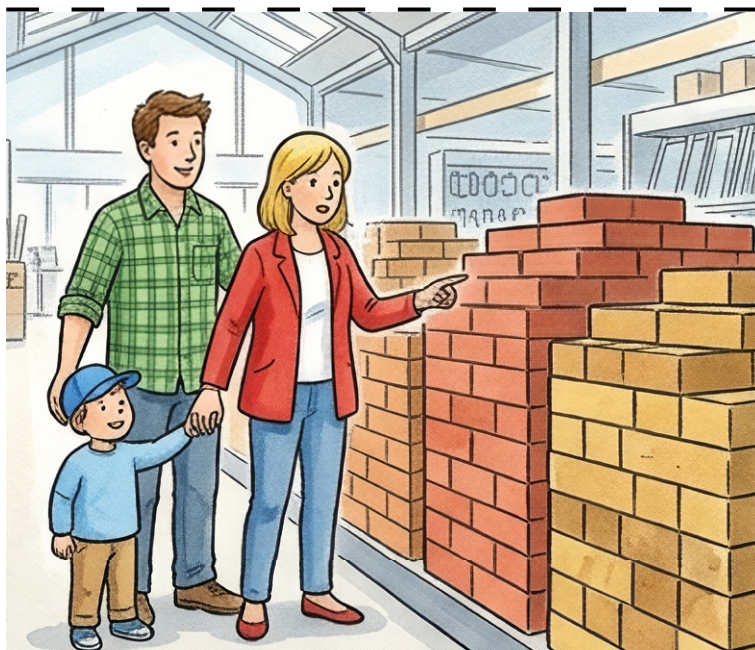
Karta nr 1b (1.20)

Z jakimi zawodami kojarzą się te przedmioty?

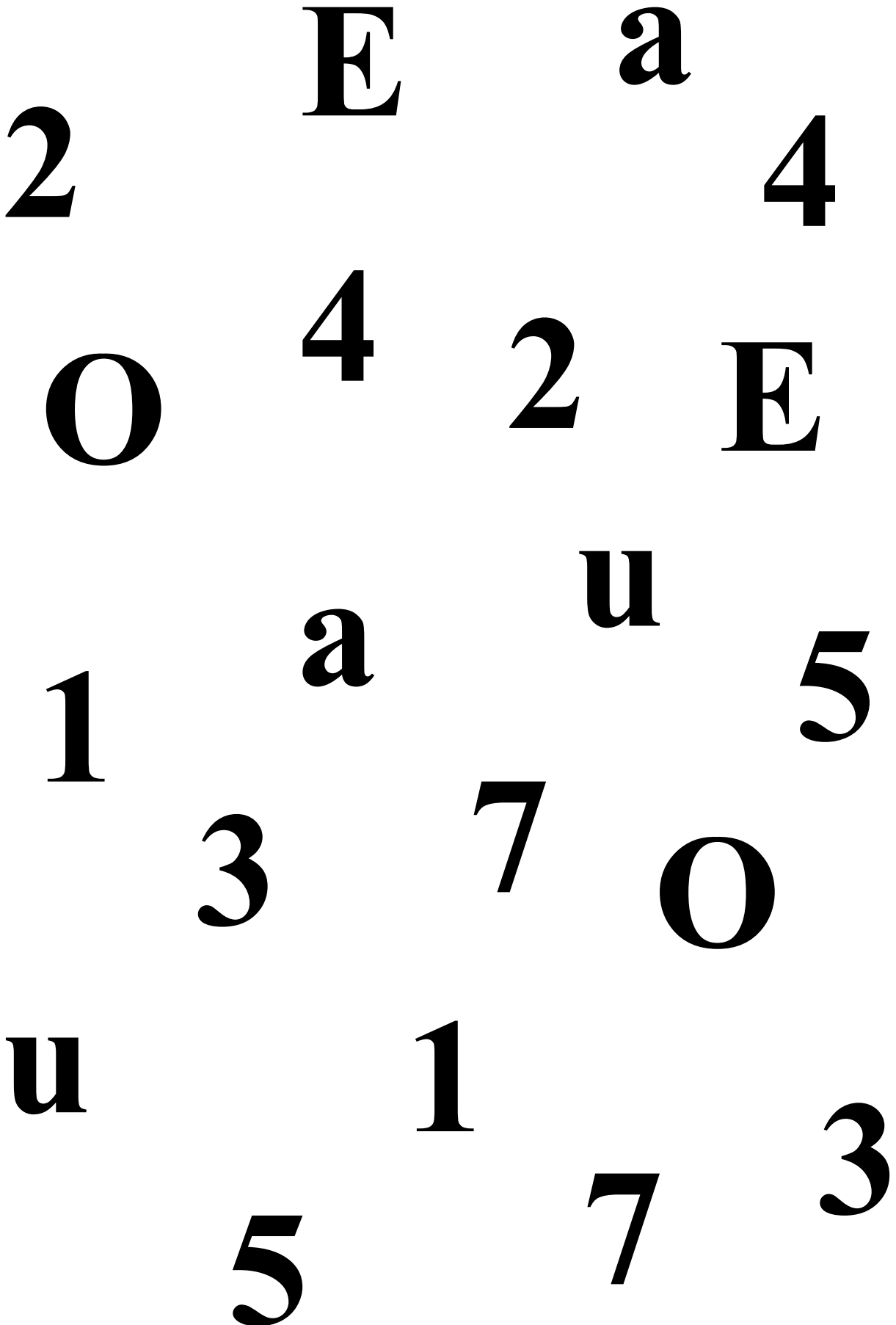


Karta nr 2b (3.7)

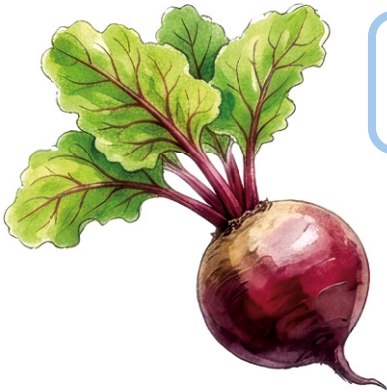
Wytnij, ułóż i opowiedz historyjkę obrazkową.



Połącz w pary takie same znaki.

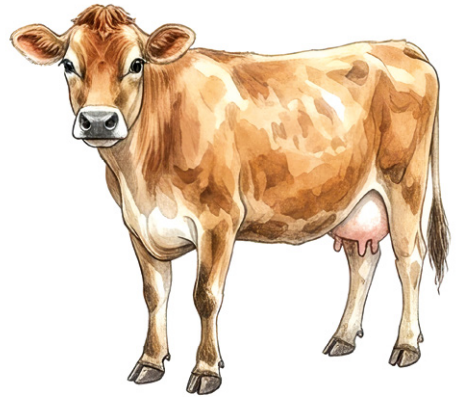


Każdy napis połącz z odpowiednim obrazkiem.



garnek

rower



krowa



osa



burak



farby



Karta nr 5b (3.13, 3.14)

W ramkach pod ilustracjami narysuj tyle kresek, ile sylab znajduje się w nazwach obrazków.

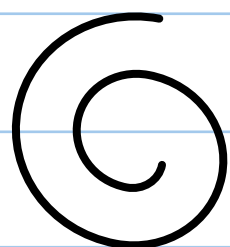
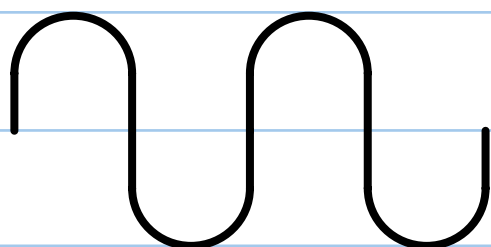
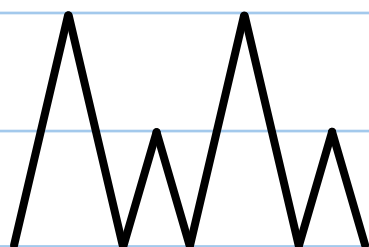
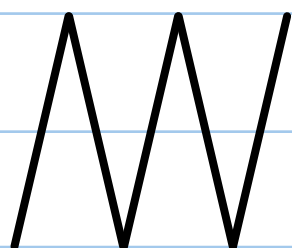
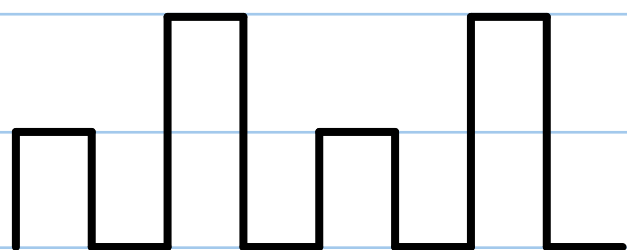
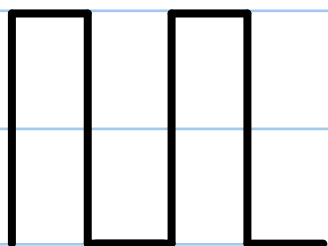


.....

W ramkach pod ilustracjami narysuj tyle kresek, ile głosek znajduje się w nazwach obrazków.

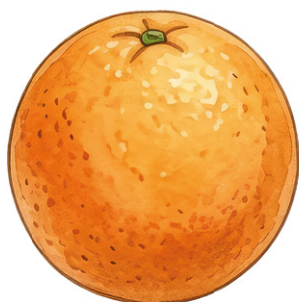
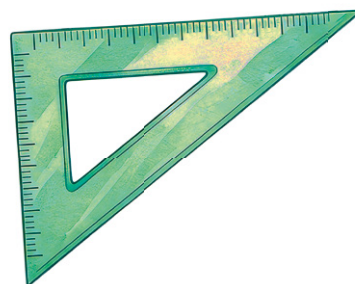
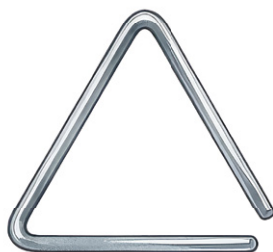


Kreśl szlaczki według wzoru.



Karta nr 7b (4.2)

Otocz zieloną pętlą przedmioty w kształcie kwadratu, niebieską w kształcie trójkąta, pomarańczową w kształcie koła, a czerwoną w kształcie prostokąta.



Karta nr 8b (4.13)

Liczmy zwierzęta wiejskie. Ile jest krów, a ile świnek? Wpisz w ramki odpowiednie cyfry. Ile jest wszystkich zwierząt razem? Zapisz działanie w ramce, używając odpowiednich znaków i cyfr.



							=	
--	--	--	--	--	--	--	---	--

Na łące pały się cztery konie. Dwa z nich gospodarz zabrał do stajni. Ile koni zostało na łące? Skreśl odpowiednią liczbę koni i zapisz działanie w ramce poniżej.



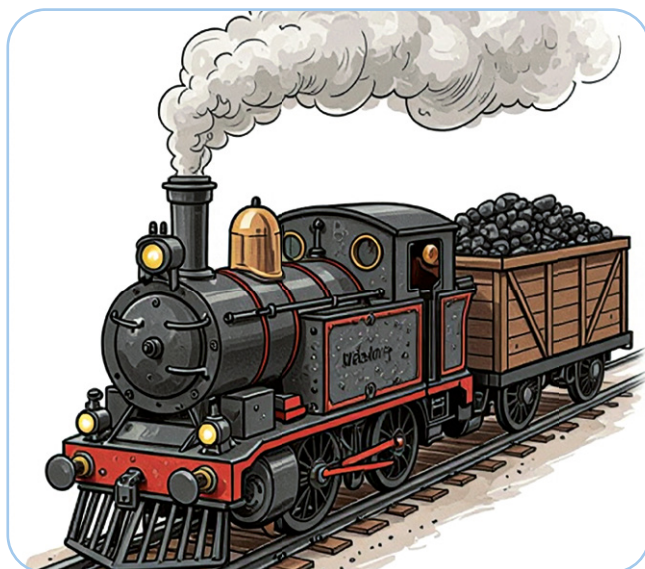
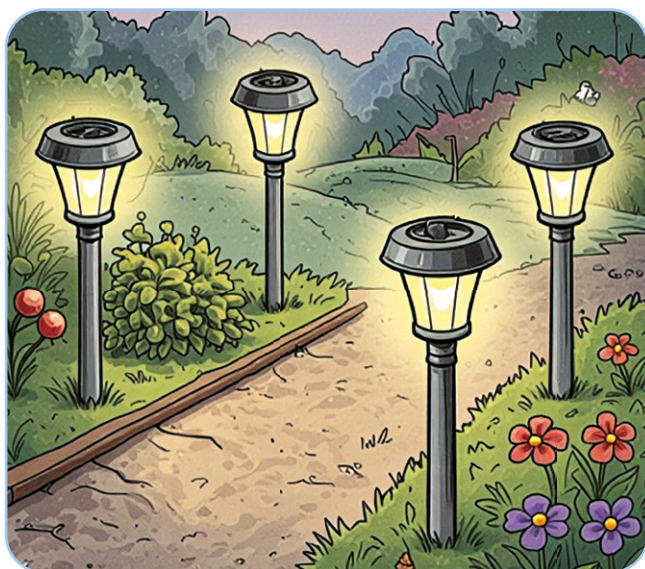
			=	
--	--	--	---	--

Ile nóg mają razem dwa konie? Wpisz w ramkę właściwą cyfrę.

		
---	---	--

Karta nr 9b (6.9)

Powiedz, jakie źródło energii uruchamia te przedmioty.



Pokoloruj rysunek.





PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne

Redaktor naczelny:

Tomasz Filipczuk

Nadzór wydawniczy:

Agnieszka Sutkowska

Graficzka prowadząca:

Dorota Sikora

Projekt okładki:

Dorota Sikora

Zdjęcia i ilustracje opracowane przez wydawcę.

Obrazy użyte na podstawie licencji od Freepik.com

Przy opracowaniu części materiałów graficznych wykorzystano narzędzia AI jako wsparcie procesu twórczego.

Dobór, korekta, autorski retusz, artystyczne dostosowanie do standardów publikacji i ostateczna postprodukcja zostały wykonane przez grafika prowadzącego.

ISBN 978-83-8336-434-6

Podręcznikarnia 2026

Telefon kontaktowy +48 88 315 57 75

e-mail: biuro@podrecznikarnia.pl

www.podrecznikarnia.pl

Niniejsza publikacja stanowi utwór twórcy i Wydawcy w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2025 r. poz. 24). Wszelkie prawa zastrzeżone. Zabrania się powielania, skanowania, kopiowania, fotografowania, przedruku, digitalizacji, przechowywania lub przetwarzania treści publikacji w jakiegokolwiek formie elektronicznej lub mechanicznej, zarówno w całości, jak i w części, bez zgody Wydawcy. Zabrania się wprowadzania w całości lub w części treści zawartych w niniejszej publikacji do systemów sztucznej inteligencji (AI) – komercyjnych i niekomercyjnych – w tym w szczególności do celów analitycznych, treningowych lub generowania treści pochodnych. Dozwolone jest korzystanie z publikacji w ramach dozwolonego użytku osobistego. Naruszenie zakazów może skutkować odpowiedzialnością cywilną lub karną.



PODRĘCZNIKARNIA
Wydawnictwo Edukacyjne