

**PLAN ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH KL. I– IIB  
OBOWIĄZUJĄCY OD 20 WRZEŚNIA 2021 R.**

DNI. TYG.	Lp.	KL. IA s. 23	KL. IB s. 15	KL. IIA s. 16	KL. IIB s. 26
		<b>Agnieszka Gwizdalska</b>	<b>Monika Samotyja</b>	<b>Aleksandra Benke- Makuch</b>	<b>Anna Kotlewska</b>
<b>PONIEDZIALEK</b>	1.	j. angielski	zajęcia judo 20	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	2.	zajęcia judo 20	j. angielski	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	3.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	4.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnosz – wf 20
	5.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnosz – wf 20	religia
	6.	ed. muzyczna 9A	ed. wczesnoszkolna	j. kaszubski 16	
	7.	Basen 14.20-14.50		j. kaszubski 16	
	8.			Basen 15.00-15.50	
<b>WTOREK</b>	1.	ed. wczesnoszkolna	ed. informatyczna 13	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	2.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	religia	ed. wczesnoszkolna
	3.	wych. fizyczne 20	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	4.	ed. wczesnoszkolna	j. angielski	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnosz - wf
	5.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	j. angielski	ed. wczesnoszkolna
	6.	j. angielski	ed. wczesnosz – wf	MM 16	KM 15
	7.	KU 9A	KU 9A		MM 16
	8.				
<b>ŚRODA</b>	1.	ed. informatyczna 13	ed. wczesnoszkolna	wych. fizyczne	ed. wczesnoszkolna
	2.	religia	ed. wczesnoszkolna	j. angielski	wych. fizyczne
	3.	ed. wczesnoszkolna	j. angielski	ed. informatyczna 13	ed. wczesnoszkolna
	4.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	5.	ed. wczesnoszkolna	religia	ed. wczesnoszkolna	ed. informatyczna 13
	6.	KM 23	Logika dla smyka	ed. wczesnoszkolna	j. angielski
	7.	etyka/K 15/16	etyka 15		
	8.			etyka 15	etyka 15
<b>CZWARTEK</b>	1.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnosz – wf	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	2.	ed. wczesnoszkolna	religia	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	3.	ed. wczesnosz – wf	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	4.	religia	ed. wczesnoszkolna	j. angielski	j. angielski
	5.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnosz - wf	ed. muzyczna
	6.	j. kaszubski 23	KM 15	KU 9A	j. kaszubski 26
	7.	j. kaszubski 23	K 15	TP T	j. kaszubski 26
	8.	KMU 9A	KMU 9A	KMU 9A	KMU 9A
<b>PIĄTEK</b>	1.	ed. wczesnosz – wf	ed. wczesnoszkolna	religia	ed. wczesnoszkolna
	2.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. muzyczna	ed. wczesnoszkolna
	3.	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna	religia
	4.	ed. wczesnoszkolna	ed. muzyczna	ed. wczesnoszkolna	ed. wczesnoszkolna
	5.	Logika dla smyka	wych. fizyczne	ed. wczesnoszkolna	j. angielski
	6.	j. angielski	j. kaszubski 15	K 16	KU 9A
	7.		j. kaszubski 15	TR	TR
	8.			KSZ	KSZ

Świetlica czynna codziennie 12.30 – 17.00

**K** – konsultacje, **KM** – kółko matematyczne, **KMU** – kółko muzyczne, **KU** – kółko ukulele, **KSZ** – kółko szachowe, **MM** – MegaMisja, **TR** – terapia ręki, **TP** – terapia pedagogiczna

**PLAN ZAJĘĆ EDUKACYJNYCH KL. III  
OBOWIĄZUJĄCY OD 20 WRZEŚNIA 2021 R.**

DNI TYG.	Lp.	KL. III s. 25
		<b>Danuta Ornal</b>
<b>PONIEDZIAŁEK</b>	1.	ed. informatyczna 13
	2.	ed. wczesnoszkolna
	3.	ed. wczesnoszkolna
	4.	j. angielski
	5.	ed. wczesnoszkolna
	6.	ed. wczesnosz – wf 20
	7.	KM 25
	8.	Basen 15.00-15.50
<b>WTOREK</b>	1.	ed. muzyczna 9A
	2.	Tell me more 25/10
	3.	ed. wczesnoszkolna
	4.	ed. wczesnoszkolna
	5.	ed. wczesnoszkolna
	6.	j. kaszubski
	7.	j. kaszubski
	8.	KMU 9A
<b>ŚRODA</b>	1.	ed. wczesnoszkolna
	2.	ed. wczesnoszkolna
	3.	wych. fizyczne
	4.	ed. wczesnoszkolna
	5.	ed. wczesnoszkolna
	6.	religia
	7.	
	8.	etyka/KU 15/9A
<b>CZWARTEK</b>	1.	ed. wczesnoszkolna
	2.	ed. wczesnoszkolna
	3.	j. angielski
	4.	ed. wczesnosz – wf
	5.	ed. wczesnoszkolna
	6.	K
	7.	MM/TP /T
	8.	KI 13
<b>PIĄTEK</b>	1.	ed. wczesnoszkolna
	2.	ed. wczesnoszkolna
	3.	ed. wczesnoszkolna
	4.	j. angielski
	5.	religia
	6.	
	7.	TR/KSZ

Świetlica czynna codziennie 12.30 – 17.00

**K** – konsultacje, **KM** – kółko matematyczne, **KMU** – kółko muzyczne, **KU** – kółko ukulele, **KSZ** – kółko szachowe, **MM** – MegaMisja, **TR** – terapia ręki, **TP** – terapia pedagogiczna, **KI** – kółko programowania