

1. Čísla a vzťahy

Výkonové štandardy	Obsahové štandardy	Evaluačné otázky
<ul style="list-style-type: none"> 1/1 Vymenuje čísla od 1 do 10 tak, ako idú za sebou. U2 Vymenuje postupne čísla od 1 do 6. U1 Vymenuje postupne čísla od 1 do 4. 1/2 V obore do 10 určí počítaním po jednej počet predmetov v skupine. U2 V obore do 6 určí počítaním po jednej počet predmetov v skupine. U1 V obore do 4 určí počítaním po jednej počet predmetov v skupine. 1/3 V obore do 10 vytvorí skupinu predpísaných predmetov s určeným počtom a zo skupiny predmetov oddelí skupinu s určeným počtom. U2 Vytvorí skupinu predmetov s určeným počtom v obore do 6 a zo skupiny oddelí skupinu s počtom do 6 U1 Vytvorí skupinu predmetov s určeným počtom a zo skupiny predmetov oddelí skupinu s určeným počtom v obore do 4. 1/4 V obore do 6 pomocou hmatu alebo sluchu určí počet predmetov v skupine a vytvorí skupinu predmetov s určeným počtom. U2 Pomocou hmatu alebo sluchu určí počet predmetov v skupine a vytvorí skupinu predmetov s určeným počtom – v obore do 4. 1/5 Pridá ku skupine a odoberie zo skupiny 	<p>Učiteľka deťom umožňuje, aby sa stretávali s najrôznejšími situáciami, pri ktorých sa určuje počet predmetov:</p> <ul style="list-style-type: none"> - usporiadaných aj neusporiadaných, - všetkých aj len s danou vlastnosťou, - ktoré sú neustále k dispozícii, ale aj takých, ktoré sú k dispozícii len určitý čas. <p>Pri menej prehľadných situáciách ukazuje, ako si pri zisťovaní počtu môžeme pomáhať chodením pomedzi predmety, úpravou objektov (zmena polohy, robenie značky, na započítanom objekte) a vytvára príležitosti na ich osvojenie si deťmi.</p> <p>Učiteľka deťom umožňuje, aby sa stretávali s najrôznejšími situáciami, pri ktorých sa počet objektov zisťuje len pomocou:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hmatu (napr. pod dekou, v rukách za chrbtom, so zakrytými očami, ...); - sluchu (dieťa určuje slabiky v slove; rôzne zvuky – počet tlesnutí , dupnutí, zaťukání, úderov na bubon, triangel, ...). <p>Zisťovanie počtu umožňuje učiteľka deťom využívať v</p>	<p>Pri každom matematickom pojme si môže učiteľka o dieťaťi klásť nasledovné otázky: Prejavuje záujem o konkrétny matematický pojem, alebo má tendenciu sa mu vyhýbať ?</p> <p>Zaujal ho konkrétny matematický pojem? Aké otázky pri ňom kladie, aké má komentáre?</p> <p>Rozumie správne konkrétnemu matematickému pojmu? Správne reaguje pri jeho vyslovení? Používa ho pri komunikácii s učiteľkou, s ostatnými deťmi?</p> <p>Pri akých aktivitách využíva konkrétny matematický pojem, akým spôsobom? Ako často ho využíva mimo matematických aktivít, v bežnom živote?</p> <p>Používa konkrétny matematický pojem v otázkach a pokynoch? Ako často? Úspešne?</p> <p>Zároveň pri všetkých týchto sledovaniach v časovom horizonte môže pozorovať, ako sa vyvíja</p> <ul style="list-style-type: none"> - spontánnosť, - frekvencia - úspešnosť jeho používania (od nesprávneho cez čiastočne správne až po správne používanie, či sa postupne menej mýli, či objavuje chyby u iných a u seba). <p>Pri každej matematickej aktivite si učiteľka môže o dieťaťi klásť nasledujúce otázky:</p>

<p>skupinu s daným počtom.</p> <p>U2 Pridá ku skupine a odoberie zo skupiny 2 - 3 predmety.</p> <p>U1 Pridá ku skupine a odoberie zo skupiny 1 predmet.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1/6 Pomocou určovania počtu rieši kontextové úlohy s jednou operáciou , kde sa pridáva, odoberá, dáva spolu a rozdeľuje. <p>U2 Pomocou určovania počtu rieši kontextové úlohy s jednou operáciou, kde sa pridávajú, odoberajú najviac 2 predmety, kde sa dáva spolu.</p> <p>U1 Pomocou určovania počtu rieši kontextové úlohy s jednou operáciou, kde sa pridáva, odoberá najviac 1 predmet.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1/7 Pre dve skupiny určí, kde je viac, kde je menej alebo rovnako veľa predmetov podľa zisteného počtu v skupinách (do 10 prvkov v skupine). <p>U2 Pre dve skupiny určí, kde je viac a kde menej alebo rovnako veľa predmetov podľa zisteného počtu objektov v skupinách (do 6 prvkov v skupine).</p> <ul style="list-style-type: none"> 1/8 Pre dve skupiny určí, kde je viac, kde je menej alebo rovnako veľa predmetov bez určovania ich počtu. 1/9 Bez zisťovania počtu pre dve skupiny predmetov manipuláciou rozdelí skupinku na 2 alebo 3 skupinky s rovnakým počtom. <p>U4 Bez zisťovania počtu manipuláciou rozdelí skupinu predmetov na 3 skupiny s rovnakým počtom a určí počet predmetov v každej skupine.</p> <p>U3 Bez zisťovania počtu manipuláciou rozdelí skupinu predmetov na 2 skupiny s rovnakým počtom a určí počet predmetov v každej skupine.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1/10 Bez zisťovania počtu rozdelí (ak to ide) skupinku obrázkov na 2 skupinky s rovnakým počtom. <p>- U4 Rozhodne o nemožnosti rozdelenia skupiny</p>	<p>rôznorodých prostrediach (tieto prostredia využíva aj na zadávanie úloh, ktoré nemajú riešenie, alebo majú viac riešení), ako napríklad sú:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stolné hry, kde sa činnosť odvíja od hľadania a prikladania dielikov s rovnakým počtom (princíp domina) až po hry, kde sa pohybuje hracia figúrka na základe počtu, - hry so symbolickými peniazmi a tovarom (zisťovanie ceny nákupu, porovnávanie cien nákupov, koľko nám chýba, koľko je navyše), rozmieňanie (aj na predpísaný počet), čo sa dá kúpiť za peniaze (aj pre predpísaný počet kusov tovaru), - prostredia iných vzdelávacích oblastí. <p>Precvičovacie aktivity na určovanie počtu organizuje aj formou rôznych hier a súťaží v menších skupinkách, napr. pre trojice (jeden v určenej forme vytvára počet, druhý ho určuje a tretí určuje, či to prvý a druhý urobil správne; v činnostiach sa striedajú).</p> <p>Učiteľka oboznamuje deti s tým, ako sa dá postupné zisťovanie jednotlivých počtov využiť pri riešení jednoduchých úloh, kde sa pridáva, odoberá, dáva spolu a rozdeľuje.</p> <p>Učiteľka vytvorí deťom dostatok príležitostí stretávať sa s používaním rôznych symbolov, modelov pri riešení týchto úloh, vedie ich k tomu, aby ich postupne aj samy začali používať pri riešení jednoduchých abstraktnejších úloh (ovečky budú zelené kocky, miesto každého zajaca nakreslíme klietku, v ktorej je, ...).</p>	<p>Zapája sa do konkrétnej matematickej aktivity? Do akej miery ju iniciuje? Pridáva sa ku aktivite spontánne? Je v nej úspešný? Čo ho na nej baví a čo nie?</p> <p>Vie pri konkrétnej aktivite diskutovať, klásť otázky? Pokúša sa o argumentáciu? Sú jeho vystúpenia správne, alebo sa vyjadruje nepresne?</p> <p>Aký typ pomoci potrebuje na zvládnutie konkrétnej aktivity?</p> <p>Vyказuje rastúcu úspešnosť v konkrétnej aktivite?</p> <p>Zvyšuje sa jeho sebavedomie/istota pri činnosti (menej sa mýli, objavuje chyby)?</p> <p>Zároveň pri všetkých týchto sledovaniach môže pozorovať,</p> <ul style="list-style-type: none"> - v ktorých typoch aktivít je úspešný, - či to súvisí so záujmom o túto aktivitu. <p>Vidí v jednotlivých číslach univerzálny model pre počet? Vie to použiť pri riešení úloh?</p> <p>Zlepšuje sa vo využívaní rôznych symbolov, modelov? Ako často a do akej miery ich používa správne?</p>
---	---	---

<p>obrázkov na 2 skupiny s rovnakým počtom a rozhodnutie zdôvodní.</p> <p>- U3 Bez zisťovania počtu rozdelí (ak to ide) skupinu obrázkov na 2 skupiny s rovnakým počtom a určí počet obrázkov v každej skupine.</p>	<p>Učiteľka vytvára situácie, kde sa rozdeľuje na dve alebo tri časti s rovnakým počtom a nechá deti úlohu riešiť intuitívne (bez počítania). Následne vedie deti ku kontrole, či sú skupiny správne rozdelené. Pri tom sa deti stretávajú aj s možnosťou, že sa skupiny zadaným spôsobom rozdeliť nedajú (riešenie neexistuje).</p> <p>Učiteľka deťom ukazuje, že striedavým značením po jednom v dvoch skupinách (dávaním do dvojíc) môžeme aj bez určovania ich počtu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - porovnať počty dvoch skupín, - vytvoriť rovnako veľa objektov ako má určená skupina objektov, - rozdeliť (pokiaľ to ide) skupinu obrázkov na dve časti s rovnakým počtom. 	
--	---	--

2. Geometria a meranie

Výkonové štandardy	Obsahové štandardy	Evaluačné otázky
<ul style="list-style-type: none"> • 2/1 Určí (označí) objekt na základe popisu polohy pomocou slov a slovných spojení hore, dole, vpredu, vzadu, nad, pod, pred, za, medzi, na (čom, kom), v (čom, kom), vpravo, vľavo, v rohu, v strede (miestnosti, obrázka ...). • 2/2 Pomocou slov a slovných spojení hore, dole, vpredu, vzadu, nad, pod, pred, za, medzi, na (čom, kom), v (čom, kom), vpravo, vľavo, v rohu, v strede (miestnosti, obrázka ...) opíše polohu objektu, umiestni predmet podľa pokynov, dá pokyn na umiestnenie predmetu na určené miesto. • 2/3 Pomocou slov a slovných spojení hore, dole, vpredu, vzadu, nad, pod, pred, za, medzi, na (čom, kom), v (čom, kom), vpravo, vľavo, v rohu, v strede (miestnosti, obrázka ...) dokreslí obrázok podľa pokynov, dá pokyn na 	<p>Učiteľka umožňuje deťom využívať orientáciu v priestore, rovine a rade v rôznorodých situáciách a hrách. Pritom sa snaží o rozvíjanie všetkých pojmov spojených s orientáciou</p> <p>Iniciuje činnosti, pri ktorých deti spontánne opisujú polohu objektu, prípadne ho umiestňujú na dané miesto (skrývačky).</p>	

dokreslenie obrázka na určené miesto.

- **2/4 Určí (aj len hmatom), pomenuje a vymodeluje guľu, kocku, valec.**

U2 Identifikuje zrakom a hmatom kocku a guľu, pomenuje kocku a guľu, vymodeluje guľu.

U1 Identifikuje zrakom a hmatom kocku a guľu, pomenuje kocku a vymodeluje guľu.

- **2/5 Postaví stavbu z primeraného množstva (do 10) stavebnicových dielcov podľa predlohy, podľa pokynov, na danú tému.**

U2 Postaví stavbu z primeraného množstva (do 8) stavebnicových dielcov podľa vlastnej fantázie, na tému a podľa predlohy.

U1 Postaví stavbu z primeraného množstva (do 6) stavebnicových dielcov podľa vlastnej fantázie a na tému.

- **2/6 V skupine útvarov identifikuje (aj hmatom) kruh, štvorec, obdĺžnik, trojuholník.**

U2 V skupine útvarov identifikuje kruh, štvorec, trojuholník.

U1 V skupine útvarov identifikuje kruh, štvorec.

- **2/7 Približne nakreslí kruh, štvorec, obdĺžnik, trojuholník.**

Učiteľka pomocou modelov, neskôr aj obrázkami predstavuje geometrické útvary, jednoducho opíše ich vlastnosti, necháva ich deti opakovane identifikovať.

Umožňuje využívať rôzne stavebnice na stavanie a skladanie podľa predlohy, podľa popisu, podľa určených pravidiel, na danú tému. Organizuje aj situácie, kde rozhodujúcim zmyslom je hmat.

Vedie deti k tomu, aby skúšali popisovať daný geometrický objekt, hľadali spoločné aj odlišné vlastnosti dvoch konkrétnych geometrických objektov, vedeli zdôvodniť, prečo daný objekt nemôže byť určený objekt (a to aj len pomocou hmatu

Iniciuje činnosti, pri ktorých sa deti s rovinnými útvarmi stretávajú predovšetkým prostredníctvom telies (napríklad otáčanie stien telesa, obkresľovanie (kreslenie pôdorysu), prestrkávanie telies cez „tesné“ otvory, ...).

Vedie deti k tvorbe najmä rovinných útvarov. Umožňuje pri tom používať čo najrôznejšie formy (kreslenie, strihanie, lepenie, skladanie, lámanie, modelovanie, ...).

<ul style="list-style-type: none"> • 2/8 Poskladá z primeraného množstva útvarov obrázkov podľa predlohy, pokynov a na danú tému. • 2/9 Nakreslí, rozlíši, vymodeluje a pomenuje rovnú a krivú čiaru. • 2/10 Využíva čiarový pohyb na spájanie bodov do obrazcov, kreslenie obrysov či identifikáciu cesty v obraze (v bludisku, na jednoduchej mape). <p>U2 Využíva čiarový pohyb na spájanie dvoch bodov v rovine, na kreslenie ciest krivou a rovnou čiarou, na spájanie bodov do obrazcov, na kreslenie obrysov.</p> <p>U1 Využíva čiarový pohyb na spájanie dvoch bodov v rovine, na kreslenie ciest krivou a rovnou čiarou.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2/11 Na základe pokynov daných pomocou symbolov ↓, ←, →, ↑ (alebo pomocou iných dohodnutých symbolov pre pohyb v štvorcovej sieti) sa dokáže pohybovať a plánovať (až do 4 krokov) pohyb v štvorcovej sieti. • 2/12 Odmeria vzdialenosť a určený rozmer predmetu (v skutočnosti, aj na obrázku) odhadom a pomocou určenej aj zvolenej neštandardnej jednotky (krok, dlaň, pomocný predmet). Výsledok merania vysloví počtom použitých jednotiek merania (v obore do 10). • 2/13 Odhadom aj meraním porovná dva predmety podľa veľkosti určeného rozmeru (dĺžka, výška, šírka, hrúbka). Výsledok porovnania vysloví pomocou stupňovania prídavných mien (dlhší, kratší, širší, nižší, užší...). <p>U2 Odhadom, prikladaním k sebe a na seba porovná dva objekty podľa dĺžky a výšky, určí kratšiu a dlhšiu</p>	<p>Precvičovacie aktivity na určovanie objektu a jeho vlastností organizuje aj formou rôznych hier a súťaží v menších skupinkách, napr. pre trojice (jeden určí, aké teleso má vybrať, druhý to vykoná a tretí určuje, či to prvý a druhý urobil správne; v činnostiach sa striedajú).</p> <p>Iniciuje činnosti, pri ktorých sa kreslia, obťahujú rovné, krivé aj uzavreté čiary rôznej hrúbky.</p> <p>Na kreslenie čiar organizuje rôznorodé činnosti a hry, ako napríklad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - riešenie bludísk, - postupné spájanie obrázkov v určenom poradí nepretínajúcimi sa čiarami, - spájanie dvojíc určených (popísaných) dvojíc obrázkov nepretínajúcimi sa čiarami, - nájdenie druhého konca čiary. <p>Zabezpečí, aby deti používali kartičky so symbolmi ↓, ←, →, ↑ (alebo kartičky s inými dohodnutými symbolmi pre pohyb v štvorcovej sieti) a aj pomocou spojených pokynov (napríklad: najprv 3-krát ← a potom 2-krát ↑).</p> <p>Učiteľka predstavuje deťom meranie prostredníctvom jednoduchých hier, v ktorých porovnávajú či určujú dĺžku predmetov a porovnávajú či určujú vzdialenosť (napríklad krokmi, dlaňami, pomocnými predmetmi a pod.). Iniciuje opakovanie týchto meraní a diskutuje s deťmi o nepresnosti merania.</p> <p>Umožní deťom, aby merali pomocou neštandardných jednotiek dĺžky (napr. špagátu či</p>	
---	---	--

<p>vzdialenosť, výsledok porovnania vysloví pomocou stupňovania prídavných mien (dlhší, kratší, vyšší, nižší)</p> <p>U1 Odhadom, prikladáním k sebe a na seba porovná dva objekty podľa dĺžky a výšky</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2/14 Pri usporiadaní 3 predmetov určí predmet s najväčším zvoleným rozmerom. Túto skutočnosť vysloví pomocou slov s predponou naj (najdlhší, najkratší, najjužší, najtenší <p>U3 Pri postupnom usporiadaní 3 predmetov určí najdlhší a najkratší, najvyšší a najnižší, najširší a najjužší, najhrubší a najtenší predmet; výsledok vysloví pomocou slov s predponou naj-</p> <p>U2 Pri postupnom usporiadaní 3 predmetov určí najdlhší a najkratší, najvyšší a najnižší predmet; výsledok vysloví pomocou slov s predponou naj-</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2/15 Usporiada podľa veľkosti určeného rozmeru 3 až 4 predmety. <p>U3 Usporiada 3 - 4 predmety podľa dĺžky, výšky, šírky a hrúbky.</p> <p>U2 Usporiada 3 predmety podľa dĺžky a výšky.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2/16 V usporiadanom rade určí objekt na základe slov prvý, druhý, tretí, štvrtý, posledný, predposledný, pred, za, hneď pred a hneď za. • 2/17 Opíše polohu predmetov v usporiadanom rade a umiestni v ňom predmet podľa týchto pokynov. 	<p>prúžku papiera). Vytvára rôzne situácie na porovnávanie predmetov (pri porovnaní viacerých predmetov aj vyberanie naj...) pomocou veľkosti zvoleného rozmeru (dĺžka, výška, šírka, hrúbka...) a to odhadom aj meraním. Pri porovnávaní odhadom robia deti kontrolu odhadu meraním</p> <p>Učiteľka nechá deti porovnať a usporiadať útvary v ich celkovej veľkosti a jednotlivých rozmeroch</p> <p>V bežných situáciách zo života (príchod pretekárov do cieľa, čakanie v rade na obed, na lístky) a v rozprávkových situáciách (O rukavičke, O pampúšikovi) učiteľka spolu s deťmi popisuje polohu osôb, postáv ... pomocou daných pojmov. Dramatizáciou vedie deti k orientácii v usporiadanom rade.</p>	
---	--	--

3. Logika

Výkonové štandardy	Obsahové štandardy	Evaluačné otázky
--------------------	--------------------	------------------

- **3/1 Vytvorí (nakreslí) podľa daného vzoru (do 6 objektov) alebo pravidla jednoduchú postupnosť objektov.**

U3 Vytvorí (nakreslí) pomocou daných predmetov alebo obrázkov jednoduchú postupnosť a vysloví pravidlo vytvorenej postupnosti.

- **3/2 Pokračuje vo vytvorenej postupnosti predmetov alebo nakreslenej postupnosti obrázkov. Predmety môžu byť celkom odlišné, alebo sa líšia iba farbou či veľkosťou.**

U2 Pokračuje vo vytvorenej postupnosti predmetov alebo obrázkov, kde sa pravidelne menia dva rôzne objekty. Objekty sa líšia farbou, tvarom alebo veľkosťou.

3/3 Objaví a jednoducho opíše pravidlo postupnosti.

U3 Objaví pravidlo vytvorenej postupnosti, kde sa pravidelne menia dva objekty odlišné farbou a tvarom, farbou a veľkosťou a jednoducho opíše dané pravidlo.

U2 Objaví pravidlo vytvorenej postupnosti, kde sa pravidelne menia dva objekty a jednoducho opíše dané pravidlo.

- **3/4 Rozhodne o pravdivosti (áno/nie, platí/neplatí) jednoduchých tvrdení.**

- **3/5 Rozhodne, či daný objekt má/nemá danú vlastnosť.**

U3 Rozhodne, či daný objekt má alebo nemá súčasne tri dané vlastnosti (drevený červený kruh).

U2 Rozhodne, či daný objekt má alebo nemá súčasne dve dané vlastnosti (malý zelený predmet).

U1 Rozhodne, či daný objekt má alebo nemá danú

Učiteľka zabezpečí, aby deti absolvovali čo najrôznejšie činnosti a formy dopĺňania pravidelností a určovaní vzorov.

Organizuje činnosti, kde deti opakujú pravidelne sa meniace zvuky (hovorené, napríklad la, li, li, la, li, li, la, prípadne pravidelné zvuky vyťukávajú, bubnujú, vydupávajú a pod.).

Organizuje hry, kde deti opakujú pravidelne sa meniace jednoduché činnosti (napríklad drep, drep, vzpažiť a pripažiť, napríklad drep, drep, vzpažiť a upažiť ...).

Prepája úlohy na pravidelnosť s estetickým vnímaním a bežným životom. Iniciuje hľadanie pravidelností okolo nás. Deti identifikujú vzor, ktorý sa opakuje napríklad na oblečení, v rôznej výzdobe, v prírode. Identifikujú postupnosť (napríklad po lete príde vždy jeseň), v určitej postupnosti vzorov môžu identifikovať dvojicu vzorov, ktoré vždy idú po sebe a pod.

Umožní deťom vytvárať pri stavbách pravidelnosť (napríklad vyplní rám týmito kockami tak, aby sa červená a modrá kocka nestretávali a pod.).

Postupne prenáša zodpovednosť za rozhodovanie (je to dobre, má to dobre a pod.), pri vhodných úlohách iniciuje kontrolu nájdených riešení.

Snaží sa aj pri bežných situáciách a činnostiach nechať deti triediť a vyberať objekty s danou vlastnosťou (rozdeľte autá na nákladné a osobné, jednu skupinu budú tvoriť dievčatá, čo majú na sebe niečo žlté a pod.).

<p>vlastnosť.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3/6 Zo skupiny objektov vyberie všetky objekty s danou vlastnosťou (napr. farba, tvar, veľkosť, materiál a pod.). <p>U3 Zo skupiny objektov vyberie všetky objekty s dvoma danými vlastnosťami.</p> <p>U2 Zo skupiny objektov vyberie všetky objekty s danou vlastnosťou.</p> <p>U1 Zo skupiny objektov vyberie objekty s jednou vlastnosťou.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3/7 Roztriedi objekty v skupine na základe určenej vlastnosti (napr. farba, tvar, veľkosť, materiál a pod.). <p>U3 Roztriedi objekty na daný počet skupín bez určenia vlastností a spôsob triedenia zdôvodní.</p> <p>U3 Roztriedi objekty na dve a na tri skupiny na základe dvoch vlastností, roztriedi objekty na tri skupiny a viac skupín napríklad podľa farby, tvaru a veľkosti, určí vlastnosť roztriedených objektov.</p> <p>U2 Roztriedi objekty na dve a na tri skupiny na základe jednej a dvoch vlastností.</p> <p>U1 Roztriedi objekty na dve skupiny na základe určenej vlastnosti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3/8 Vytvorí dvojicu objektov na základe danej logickej súvislosti <p>U3 Vytvorí dvojicu objektov na základe jednej a dvoch požadovaných logických súvislostí, vytvorí dvojicu objektov a pomenuje logickú súvislosť vytvorenej dvojice objektov.</p> <p>U2 Vytvorí dvojicu objektov na základe jednej a dvoch požadovaných logických súvislostí.</p> <p>U1 Vytvorí dvojicu objektov na základe požadovanej (určenej) logickej súvislosti.</p>		
--	--	--

4. Práca s informáciami

Výkonové štandardy	Obsahové štandardy	Evaluačné otázky
--------------------	--------------------	------------------

- **4/1 Ovláda základy práce s digitálnymi technológiami, vie ovládať digitálne hry či používať digitálne animované programy určené pre danú vekovú skupinu a pod.**

U2 Ovláda vekuprímerané digitálne hry.

- **4/2 Na niektorej z dostupných digitálnych pomôcok (podľa možnosti konkrétnej materskej školy), ktorá simuluje pravouhlý pohyb v štvorcovej sieti (po štvorčekoch aj po vrcholoch), vie pomocou tlačidiel prejsť určenú trasu a to aj s prekážkami, pri tom zbiera a ukladá určené predmety, dodržiava správne poradie činností. Naraz dokáže naplánovať až 4 kroky takejto cesty.**

U3 Naprogramuje digitálnu hračku (napr. Bee-Bot) tak, aby prešla stanovenú trasu aj s prekážkami, zastávkami, alebo aby prešla stanovenú trasu v opačnom poradí. Naprogramuje digitálnu hračku (napr. Bee-Bot) tak, aby zopakovala prejdenu trasu.

U2 Naprogramuje digitálnu hračku (napr. Bee-Bot, resp. podľa podmienok materskej školy) tak, aby prešla stanovenú trasu aj s prekážkami.

U1 Naprogramuje digitálnu hračku (napr. Bee-Bot, resp. podľa podmienok materskej školy) podľa predpisu, návodu.

- **4/3 Na niektorej z dostupných digitálnych pomôcok (podľa možnosti konkrétnej materskej školy), vie kresliť, farebne vyplňať uzavreté plochy, vyberať a umiestňovať obrázky.**

U3 V dostupnom grafickom editore umiestni a upraví, prípadne dokreslí jednoduchý obrázok.

U2 V dostupnom grafickom editore nakreslí farebný obrázok s rôznou hrúbkou a farbou čiar.

U1 V dostupnom grafickom editore nakreslí čiaru, jednoduchý obrázok, ktorý vyfarbí.

Učiteľka využíva digitálne pomôcky pre predškolský vek, ktoré má materská škola k dispozícii na zoznamovanie sa a ovládanie základných činností, ktoré poskytujú špeciálne podrobnejšie ovládanie digitálnych pomôcok a hier, ktoré stimulujú:

- pohyb po štvorcovej sieti,

- vyfarbovanie čiar a uzavretých plôch,

- hľadanie a prenášanie predmetov na určené miesto.

Podľa možnosti materskej školy vytvára maximálny priestor na zoznamovanie sa a ovládanie tých digitálnych pomôcok a hier, ktoré umožňujú plánovanie viacerých krokov.