

**Predmet:** Slovenský jazyk a literatúra

**Učebnica:** HUPSOV Šlabikár, 1. a 2. časť

**aitec offline k HUPSOVMU šlabikáru: Obrazová príloha – Pexeso**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- pracovať podľa inštrukcie učiteľa,
- čítať všetky písmená,
- rozlišovať písmená: tlačené, písané, malé a veľké,
- priradiť vhodný tvar písmena k obrázku.

## Postup a metodické odporúčania

- Učiteľ vytlačí obojstranne pexeso pre každého žiaka. Žiaci si vystrihnú jednotlivé kartičky. Vyberú si kartičky s tvarmi písmen, ktoré už prebrali. Hru si môžu postupne rozširovať o kartičky písmen, tak ako ich preberajú na vyučovacích hodinách.
- Táto aktivita je založená na princípe hier Obrázkové pexeso alebo Obrázkovo-písmenové pexeso z aitec offline. Žiaci hľadajú dvojice dvoch rovnakých obrázkov alebo dvojice tlačeneho/písaného tvaru písmena a obrázka, ktorého pomenovanie sa na dané písmeno začína.
- Pomôcky: nožnice, príloha Pexeso

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Pracovné listy s malými písmenami abecedy
- Pracovné listy s veľkými písmenami abecedy
- Maľovanky

**Predmet:** Slovenský jazyk a literatúra

**Učebnica:** Šlabikár LIPKA, 1. a 2. časť

**aitec offline k Šlabikáru LIPKA: Obrazová príloha – Pexeso**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- pracovať podľa inštrukcie učiteľa,
- čítať všetky písmená,
- rozlišovať písmená: tlačené, písané, malé a veľké,
- priradiť vhodný tvar písmena k obrázku.

## Postup a metodické odporúčania

- Učiteľ vytlačí obojstranne pexeso pre každého žiaka. Žiaci si vystrihnú jednotlivé kartičky. Vyberú si kartičky s tvarmi písmen, ktoré už prebrali. Hru si môžu postupne rozširovať o kartičky písmen, tak ako ich preberajú na vyučovacích hodinách.
- Táto aktivita je založená na princípe hier Obrázkové pexeso, Písmenové pexeso a Obrázkovo-písmenové pexeso z aitec offline. Žiaci hľadajú dvojice rovnakých obrázkov alebo dvojice tlačeneho/písaného tvaru písmena a obrázka, ktorého pomenovanie sa na dané písmeno začína.
- Pomôcky: nožnice, príloha Pexeso

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Pracovné listy k jednotlivým písmenám
- Overenie vedomostí

**Predmet:** Slovenský jazyk a literatúra

**Pracovný zošit:** Slovenský jazyk pre 3. ročník ZŠ – pracovný zošit

**aitec offline k Slovenskému jazyku pre 3. ročník ZŠ: Obrazová príloha – Hrací plán k didaktickej hre č. 3**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- určiť po obojakých spoluhláskach mäkké i/í alebo tvrdé y/ý.

## Postup a metodické odporúčania

- Učiteľ rozdelí žiakov do dvojíc. Vytlačí hrací plán pre každú dvojicu.
- Hru hrajú dvaja hráči. Úlohou hráča je dostať sa do cieľa ako prvý.
- Žiak hodí kockou s číslami. Na hracom poli sa posunie svojou figúrkou o daný počet políčok. Určí, ktoré i/y chýbajú v slove, na ktorom stojí jeho figúrka. Hodí kockami s písmenami i/y. Ak padnú správne i/y na oboch kockách, ostáva na novom políčku. Ak nepadne správne i/y alebo padne správne i/y len na jednej kocke, žiak sa vráti na pôvodné políčko. V hre pokračuje druhý hráč.
- Namiesto kociek s i/y možno použiť klasickú kocku. Nepárne čísla zastupujú i, párne čísla zastupujú y.
- Kocky s písmenami môžete vyrobiť tak, že zo súpravy drevených kociek na stavby vyberiete daný počet a fixkou dopíšete písmená. Dĺžne zanedbáte. Objednať môžete napr. na <https://www.legalsoft.sk/drevene-kocky-prirodne.html>
- Pomôcky: hrací plán, kocka s číslami, dve kocky s i/y, figúrky

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Obrazové prílohy: Hrací plán k didaktickej hre č. 1 a 2, Domino, Na hodine slovenčiny preberieme vážne činy... (2. a 3. ročník ZŠ)
- Vybrané slová v 3. a 4. ročníku

**Predmet:** Slovenský jazyk a literatúra

**Pracovná učebnica:** Slovenský jazyk pre 3. ročník ZŠ – pracovná učebnica, 2. časť

**aitec offline k Slovenskému jazyku pre 3. ročník ZŠ (pracovná učebnica):** **Obrazová príloha – Papierová skladačka NEBO – PEKLO**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- vymenovať vybrané a príbuzné slová po spoluhláskach (b, m, p, r, s, v, z).

## Postup a metodické odporúčania

- Učiteľ rozdelí žiakov do dvojíc. Vytlačí prílohu pre každú dvojicu. Každá dvojica dostane 2x papierovú skladačku (1. s prázdnyimi políčkami, 2. s vopred vyplnenými). Žiaci si môžu prácu rozdeliť alebo môžu pracovať spoločne.
- Papierová skladačka NEBO – PEKLO (prázdne políčka): Žiaci si vyrobia podľa nákresu papierovú skladačku. Vyfarbia vrchné štyri časti rôznymi farbami. Na časti skladačky, ktoré sú viditeľné po roztvorení, napíšu čísla od 1 po 8. Ku každému číslu vymyslia úlohu, napr. povedz päť vybraných slov po b; povedz vetu, v ktorej budú aspoň dve vybrané slová...
- Hra sa začína tak, že prvý z dvojice žiakov si dá skladačku na prsty a jeho spoluhráč si vyberie jednu z farieb. Podľa počtu písmen slova vybratej farby (napr. slovo modrá má 5 písmen) prvé z detí otvára a zatvára skladačku (pri slove modrá 5-krát). Tam, kde ostane roztvorená, si spolužiak vyberie jedno číslo. Pod číslom sa nachádza úloha, ktorú musí splniť. Potom si môžu úlohy vymeniť.
- Rovnako postupujú aj pri prílohe Papierová skladačka NEBO – PEKLO č. 1. Pri tejto prílohe nie je potrebné vymyslieť úlohy, pretože sú vopred definované.
- Pomôcky: papierová skladačka NEBO – PEKLO, nožnice, pastelky

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Obrazové prílohy: HRA Liečivé bylinky, Pexeso dopĺňanie, Pexeso HRA str. 45, Pexeso obrázky, Pexeso vybrané slová, Papierová skladačka NEBO – PEKLO č. 2 a 3

**Predmet:** Slovenský jazyk a literatúra

**Pracovná učebnica:** Slovenský jazyk pre druhákov LITE, strana 22

**aitec offline k Slovenskému jazyku pre druhákov LITE: Tlačiteľná príloha: Kartičky s písmenami**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- napísať tlačené a písané písmená slovenskej abecedy,
- vymenovať a napísať písmená v abecednom poradí,
- zoraďovať slová v abecednom poradí na základe prvého písmena.

## Postup a metodické odporúčania

- Učiteľ vytlačí tlačiteľnú prílohu Kartičky s písmenami. Žiaci si ju následne vystrihnú na jednotlivé kartičky.
- Pred začatím aktivity je vhodné si so žiakmi pozrieť prezentáciu na aitec offline: Abeceda (2).
- Táto aktivita je založená na princípe hry Zoraď z aitec offline. Učiteľ zadá písmená abecedy, ktoré majú žiaci uložiť v abecednom poradí.
- Následne môžu na dané písmená tvoriť slová, resp. vytvoriť vetu tak, aby začiatkové písmená slov boli v abecednom poradí (napr. Artex behá. Emil jedol koláč.).
- Pomôcky: nožnice, tlačiteľná príloha: Kartičky s písmenami

## Možné doplnenie úlohy

- Práca s obrázkovým slovníkom: žiaci tvoria dvojice z kartičiek s písmenami a obrázkami. Hra je založená na princípe hry Pexeso priradenej na s. 21. Žiaci hľadajú dvojice začiatkového písmena a obrázka, na ktorom je slovo s daným začiatkovým písmenom.
- Hra na princípe Doplnovačky: učiteľ usporiada kartičky s písmenami v abecednom poradí a zámerne vynechá jednu kartičku, ktorú majú žiaci identifikovať a doplniť.
- Učiteľ môže tiež zaradiť prácu s obrázkovým slovníkom a kartičkami tak, že ukáže obrázok a žiaci majú určiť jeho začiatkové písmeno a zdvihnúť správnu kartičku. Obmenou môže byť určovanie posledného písmena.
- Tvorba slovného hada: Žiaci si vo dvojiciach v lavici vyberú takú kombináciu kartičiek, z ktorej vedia vytvoriť čo najdlhšieho slovného hada. (auto – opasok – krab – bál – lyže – Eduard – dážd' – d'ateľ ...)

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Pojmové mapy
- Abeceda, Kartičky s písmenami
- Obrázkový slovník
- Diktáty

**Predmet:** Slovenský jazyk a literatúra

**Učebnica:** Čítanka pre tretiakov

**aitec offline k Čítanke pre tretiakov; príloha na vytlačenie:** Zábavný kvíz

## Výkonový štandard

Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- odpovedať na otázky zamerané na obsahovú stránku textu,
- vymenovať najznámejšie knihy pre deti a mládež,
- pozná mená významných autorov detskej literatúry.

## Metodické odporúčania

Hra Zábavný kvíz je prispôsobená na hru v laviciach a určená na opakovanie po tematickom celku (je vytvorená na princípe televíznej súťaže AZ kvíz, nekopíruje však presné pravidlá a postup). Táto príloha obsahuje kvíz na opakovanie 2. kapitoly – Hnedej. Zvyšné kapitoly z Čítanky pre tretiakov, opakovanie útvarov ľudovej slovesnosti (príslovia, porekadlá a pranostiky) a kvíz na priradenie autorov a diela nájdete na aitec offline k Čítanke pre tretiakov.

## Pomôcky

- pyramída s číslami 1 – 21 (veľká)
- pyramída s otázkami
- pyramída s odpoveďami
- prázdna pyramída s číslami
- euroobal veľ. A4
- lepidlo
- nožnice

## Príprava hry

- Pyramídu s číslami, pyramídu s otázkami a s odpoveďami vytlačte do každej skupiny jedenkrát. Prázdnu pyramídu s číslami vytlačte pre každého súťažiaceho, okrem žiakov, ktorí budú moderátormi.
- V pyramíde s číslami (veľká) nastrihnite jednotlivé šesťuholníky. Strihajte len po prerušovaných čiarach. Vzniknú otváracie okienka.
- Takto vytvorenú pyramídu s otváracími okienkami prilepte z vonkajšej strany po okrajoch na euroobal.
- Do euroobalu vložte pyramídu s otázkami. Pyramídy sú vytvorené pre jednotlivé tematické celky. Tak ich môžete jednoducho obmieňať v euroobale.

## Postup

- Kvíz je skupinová hra pre trojicu žiakov – 1 žiak je moderátor a 2 žiaci sú súťažiaci. Žiakom, ktorí sú v pozícii súťažiacich rozdajte prázdne pyramídy.
- Žiak, ktorý je moderátorom dostane pyramídu so správnymi odpoveďami.
- Do stredu lavice položte pyramídu s otváracími okienkami.
- Každý žiak z dvojice súťažiacich si vyberie farbu, ktorou bude značiť odpovede – dané políčko, ktoré správne zodpovedal vyfarbí svojou, ak odpovedal nesprávne, preškrtnie ho X.
- Žiaci sa striedajú v otváraní okienok a odpovediach. Prvý žiak otvorí okienko, moderátor prečíta otázku, žiak odpovie a moderátor vyhodnotí odpoveď. Žiak si zaznačí úspech/neúspech do svojej prázdnej pyramídy.
- Ak prvý žiak neodpovedal správne, šancu na odpoveď môže využiť protihráč. Ale aj nemusí, ako sa rozhodne. Pokračuje druhý žiak.
- Žiak, ktorý ako prvý spojí tri strany pyramídy tak, že sa jej dotýkajú jeho vyfarbené políčka, vyhral.
- Žiak – hráč sa snaží vyberať si také políčka s otázkami, aby ako prvý spojil svojou farbou tri strany pyramídy. Súčasne sa ale snaží prekaziť spoluhráčovi, aby spojil on svojimi farbami tri strany pyramídy.
- Hra môže skončiť aj remízou.

**Predmet:** Matematika

**Pracovná učebnica:** Matematika pre prvákov

**aitec offline k Matematike pre prvákov**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- určiť počet prvkov v skupine (počítaním po jednom, po dvoch, na prvý pohľad) a vyjadriť ho prirodzeným číslom.

## Postup a metodické odporúčania

- Učiteľ vytlačí obojstranne pexeso pre skupinu žiakov. Žiaci si vystrihnú jednotlivé kartičky.
- Aktivita je založená na princípe hier pexeso. Žiaci hľadajú dvojice dvoch rovnakých obrázkov alebo dvojice obrázku a tlačeneho/písaného tvaru číslice alebo dvojicu tlačeneho a písaného tvaru číslice.
- Táto hra je papierový variant hry Pexeso v aitec offline k Matematike pre prvákov.

## Možné doplnenie úlohy

- Žiaci môžu vytvárať z kartičiek príklady na sčítanie alebo odčítanie.

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Obrazové prílohy: karty hry Pexeso, Bingo, vystrihovacie kocky
- Diferenciácia úloh
- Overenie vedomostí

**Predmet:** Matematika

**Učebnica, pracovný zošit:** Matematika pre druhákov

**aitec offline k Matematike pre druhákov**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 2. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- sčítať a odčítať spamäti prirodzené čísla v číselnom obore do 100.

## Postup a metodické odporúčania

- Táto aktivita je zameraná na precvičenie sčítania a využíva rovesnícke učenie.
- Hru môže hrať celá trieda. Jeden žiak počíta na interaktívnej tabuli, ostatní v laviciach.
- Každé dieťa (prípadne každá dvojica v lavici) má svoj súbor kartičiek s číslami od 0 do 9.
- Žiak pri interaktívnej tabuli používa aitec offline, hru Vypočítaj.
- Kým žiak pri tabuli počíta príklad, ostatné deti počítajú s ním. Správny výsledok hľadajú v kartičkách.
- Počas hry je dobré zaviesť si zvukové signály – napr. klopkanie prstov po lavici môže znamenať, že trieda počíta. Iný zvuk bude signálom, že je čas odhaliť výsledky počítania.
- Učiteľ môže zaviesť tiež signály, ktoré dajú žiakovi spätnú väzbu. Pri správnom výsledku mu ostatné deti ukážu palec hore, ak je správny. V prípade, že príklad je vypočítaný nesprávne, môžu mu ukázať napr. točením dlaní, že by si ho mal prepočítať.
- Pomôcky: kartičky s číslami od 0 do 9, aitec offline k Matematike pre druhákov, interaktívna tabuľa

## Možné doplnenie úlohy

- Zaujímavá situácia môže nastať v neskorších ročníkoch, keď pri počítaní príkladov dôjde k vyšším výsledkom (napr. 22, 33, a pod.). Na tieto čísla deti nemajú dostatok kartičiek. Preto sa napríklad dvaja žiaci môžu objasniť a použiť čísla z dvoch súborov.

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Obrazové prílohy: karty hry Domino, Bingo, Hodiny na vystrihnutie, Tabuľka na znázornenie sumy 100 €, hra Sudoku, tabuľky na počítanie
- Overenie vedomostí



**Predmet:** Matematika

**Učebnica, pracovný zošit:** Matematika pre tretiačov, Zošit Š3 – zošit s pracovnými listami na matematiku pre 3. ročník ZŠ  
**aitec offline k Matematike pre tretiačov**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- vynásobiť prirodzené čísla v obore malej násobilky do 100 spamäti.

## Postup a metodické odporúčania

- Táto aktivita je zameraná na precvičenie malej násobilky.
- Použijete Zošit Š3, v ktorom si otvoríte stranu so štvorcovou sieťou.
- Každá dvojica žiakov hrá s dvomi kockami a dvomi odlišnými farbičkami.
- Prvé dieťa hádže oboma kockami naraz. Číslo, ktoré sú výsledkom jeho hodu, navzájom vynásobí.
- Súčin čísel žiak zaznačí do štvorcovej siete Zošita Š3 svojou farebnou ceruzkou. Počet políčok môže iba obtiahnuť alebo ho aj vyfarbiť.
- Do políčok deti vpisujú aj výsledky, aby na konci hry mohli spočítať všetky svoje hody.
- Hru možno hrať, kým je na papieri miesto. Vyhráva ten, kto rýchlejšie vyplní celú sieť svojou farbičkou.
- Pomôcky: Zošit Š3, dve kocky, dve farebné ceruzky

## Možné doplnenie úlohy

- Hru možno hrať s bežnými kockami alebo s mnohostenmi, ktoré ponúkajú viac možností na násobenie.
- Hrať môžu dvaja alebo aj štyria hráči.

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Obrazové prílohy: karty hry Domino, Bingo, tabuľka na vyvodenie číselného radu 0 až 1 000, obrázky na strihanie na dané časti (polovice, tretiny, štvrtiny), kocka
- Overenie vedomostí
- Námety na aktivity vychádzajúce zo série titulov Matematika pre tretiačov realizovateľné na iných predmetoch

**Predmet:** Matematika

**Učebnica, pracovný zošit:** Matematika pre štvrtákov  
**aitec offline k Matematike pre štvrtákov**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- určiť a znázorniť čas na digitálnych i ručičkových hodinách.

## Postup a metodické odporúčania

- Táto aktivita je zameraná na precvičenie určovania alebo znázorňovania času na digitálnych hodinách.
- Vystrihnite ciferník digitálnych hodín. Ciferník môžete zalaminovať. Miesta naznačené prerušovanou čiarou prestrihnite a vložte tam pásy s číslami pre hodiny, minúty, sekundy. S pásmi pohybujte a nastavte požadovaný čas.
- Aktivita môže mať viacero variantov: žiaci určujú čas znázornený na papierovom modeli hodín alebo naopak, na modeli znázorňujú daný čas.
- Táto hra je papierový variant hry Hodiny v aitec offline k Matematike pre štvrtákov.
- Pomôcky: maketa hodín, pás s hodinami, minútami a sekundami, nožnice, pero, čierna fixka

## Možné doplnenie úlohy

- Aktivitu možno realizovať zároveň s interaktívnou hrou v aitec offline.

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Obrazové prílohy: kruh na vystrihnutie, tabuľka násobenia do 100, sieť na vyfarbenie, strihacia príloha, hodiny – ciferník analógových (ručičkových) a digitálnych hodín
- Overenie vedomostí
- Námety na aktivity vychádzajúce zo série titulov Matematika pre štvrtákov realizovateľné na iných predmetoch

**Predmet:** Prvouka

**Pracovná učebnica:** Prvouka pre prvákov, strana 38, Prvouka pre prvákov LITE, strana 24

**aitec offline k Prvouke pre prvákov, Prvouke pre prvákov LITE: Obrazové prílohy, Hra bingo: Živočíchy**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 1. ročníka základnej školy vie/dokáže:

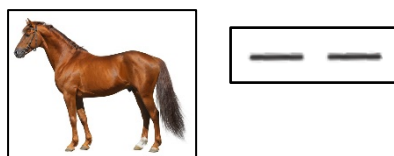
- triediť živočíchy podľa toho, čím a ako sa pohybujú a tieto informácie dať do súvislosti s tým, kde a ako živočíchy žijú.

## Postup a metodické odporúčania

- Učiteľ pre každého žiaka vytlačí z prílohy s pracovnými listami ku Edičnému katalógu strany s Hrou bingo: Živočíchy a Pohyb živočíchov. Žiaci si ich podlepia výkresom a následne vystrihnú jednotlivé kartičky.
- Pred začatím aktivity je vhodné si so žiakmi pozrieť prezentáciu v aitec offline: Pohyb živočíchov.
- Táto aktivita je založená na princípe hry Dvojice z aitec offline. Učiteľ ukáže kartičku so symbolom pohybu a žiaci z obrázkov rozložených na lavici vyberajú a určujú živočíchov, pre ktorých je daný druh pohybu typický.
- Následne diskutujú a spoločne určujú, kde a ako živočíchy žijú.
- Pomôcky: nožnice, lepidlo, výkres, Hra bingo: Živočíchy, symboly s druhom pohybu živočíchov

## Možné doplnenie úlohy

- Práca s Obrazovými kartami k Prvouke pre pre 1. ročník ZŠ a Prvouke pre prvákov LITE a následná pohybová aktivita: učiteľ ukáže obrázok živočícha, žiaci určia pohyb živočícha pohybom vlastného tela a následne pomenujú živočícha na obrázku.
- Práca s kartičkami na koberci: žiaci sedia v kruhu na koberci. Učiteľ položí symbol pohybu živočícha do stredu a žiaci k nemu priložia kartičku živočícha. Obdobne sa môže táto aktivita hrať frontálne na magnetickej tabuli, keď učiteľ pripevní symbol pohybu na tabuľu a žiaci k nemu umiestňujú kartičky živočíchov.
- Aktivita na princípe hry Pexeso z aitec offline (modifikovaná verzia): žiaci pracujú vo dvojiciach v lavici. Z obrazovej prílohy Hra bingo: Živočíchy si vyberú päť kartičiek živočíchov, z ktorých sa každý pohybuje iným spôsobom. Žiaci hrajú v lavici pexeso tak, že hľadajú dvojicu obrázkov: pohyb živočícha a obrázok živočícha. Napr.



## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Obrazové prílohy s hrami (Bingo, Bludisko, Krížovka, Maľovanky, Pexeso, Sudoku, Štvorsmerovka, Zábavná úloha) na viaceré témy z tematických celkov
- Strany na opakovanie
- Hádanky
- Overenie vedomostí

**Predmet:** Prírodoveda

**Pracovná učebnica:** Prírodoveda pre tretiakov, strana 63

**aitec offline k Prírodovede pre tretiakov: Obrazové prílohy, Pexeso: Liečivé rastliny, Obrazkové karty k Prírodovede pre tretiakov**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 3. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- že mnohé rastliny obsahujú látky, ktoré pomáhajú liečiť zranenia a ochorenia.
- že liečivé látky sa nachádzajú v rôznych častiach rastliny.
- uviesť päť príkladov liečivých rastlín.

## Postup a metodické odporúčania

- Učiteľ vytlačí obrazovú prílohu Pexeso: Liečivé rastliny pre každého žiaka. Žiaci si ju podlepia výkresom a následne vystrihnú jednotlivé kartičky.
- Pred začatím aktivity je vhodné si so žiakmi pozrieť prezentáciu v aitec offline: Liečivé rastliny.
- Táto aktivita je založená na princípe hry Dvojice z aitec offline. Učiteľ povie názov liečivej rastliny a žiaci z obrázkov pexesa rozložených na lavici vyberajú a určujú rastlinu podľa zadania učiteľa.
- Následne diskutujú a spoločne určujú liečivé časti rastlín a ich účinky na ľudský organizmus.
- Pomôcky: nožnice, lepidlo, výkres, obrazová príloha Pexeso: Liečivé rastliny

## Možné doplnenie úlohy

- Práca s Obrazovými kartami k Prírodovede pre tretiakov na princípe hry Priraďovačka z aitec offline: učiteľ ukáže žiakom dva obrázky liečivých rastlín a povie jeden z názvov. Žiaci priraďujú názov k obrázku.
- Práca s Obrazovými kartami k Prírodovede pre tretiakov na princípe hry Uhádni z aitec offline: učiteľ naznačí čiarami na tabuli názov liečivej rastliny, resp. počet písmen. Dá žiakom indíciu, podľa ktorej by mohli uhádnuť názov rastliny. Napr. Táto rastlina je vhodná pri zápaloch. Na tento účel je vhodné si pozrieť prezentáciu k tomuto učivo s názvom: Liečivé rastliny. Žiaci hádajú jednotlivé písmenká. Na uľahčenie im môže učiteľ ukázať danú rastlinu z Obrazových kariet k Prírodovede pre tretiakov.

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Obrazové prílohy s hrami (Bingo, Bludisko, Dvojsmerovka, Kimovka, Krížovka, Maľovanky, Pexeso, Puzzle, Sudoku, Štvorsmerovka, Zábavná úloha) na viaceré témy z tematických celkov
- Námety na aktivity na výchovu
- Overenie vedomostí

**Predmet:** Vlastiveda

**Pracovná učebnica:** Vlastiveda pre štvrtákov LITE, 1. časť, strana 34 - 35, Vlastiveda pre štvrtákov, 1. časť, strana 44 - 46  
**aitec offline k Vlastivede pre štvrtákov LITE, Vlastivede pre štvrtákov: Obrazová príloha – Hádaj, kde sme! – pravidlá hry**

## Výkonový štandard

Žiak na konci 4. ročníka základnej školy vie/dokáže:

- pátrať po obrazovom materiáli (internet, médiá) z cesty a interpretovať ho,
- porozprávať o ceste od Tatier k Dunaju a jej jednotlivých zastávkach – „Čítanie z mapy = prstom po mape“.

## Postup a metodické odporúčania

- Učiteľ zamieša karty a položí ich lícom dolu do stredu hracej plochy.
- Učiteľ rozdelí hráčov (žiacov) do dvoch skupín – rozhodcovia a pátrači.
- **Skupina rozhodcov** musí vedieť správne odpovedať a zároveň rozpoznať správne informácie k vylosovanej oblasti.
- Skupina rozhodcov si vytiahne vrchnú kartu. Prečítajú si na karte názov miesta, kde sa nachádzajú, napr. Liptov.
- **Skupina pátračov** môže byť zložená z tzv. expertov – navigátori, vodáci, krajinári/ochranári, pamiatkári/historici, jaskyniari a pod. Každý z nich bude mať na starosti polozenie otázky zo svojej oblasti.
- Skupina pátračov správnym kladením otázok zisťuje, kde sa nachádzajú a aký je názov miesta na Slovensku. Mali by klásť iba konkrétne ciele otázky, na ktoré môžu rozhodcovia odpovedať jednoduchým áno alebo nie. Pomôžu si určením polohy na mape Slovenska pomocou svetových strán, zistením historických pamiatok, prírodných a kultúrnych zaujímavostí, vodstva a pod. Za každú získanú informáciu, odpoveďou ÁNO, získavajú členovia skupiny pátračov 1 bod. Za uhádnutie názvu získajú všetci členovia skupiny bonusových 10 bodov. Žiaci môžu taktizovať. Pokiaľ chcú získať najväčší počet bodov, môžu pred vyslovením názvu lokality klásť otázky, o ktorých vedia, že sú správne.
- Úlohou je zozbierať čo najväčší počet informácií, preukázať maximum vedomostí o danej oblasti.
- Za neuhádnutie prechádzajú zozbierané body členom skupiny rozhodcov.
- Hra končí, keď si obidve skupiny zahráli aj rozhodcov, aj pátračov a uhádli názov oblasti. Vyhráva skupina s najvyšším počtom bodov. Ak je skóre vyrovnané, víťazmi sa stávajú všetci.
- Hra rozvíja: schopnosť prepájať vedomosti z vlastivedy, komunikačné zručnosti, rýchlosť a súťaživosť, zábavnú atmosféru
- Pomôcky: Kartičky s názvami tém (Tatry, Poprad s okolím, Turiec, Nízke Tatry, Malá a Veľká Fatra, Liptov), tabuľka na zápis bodov, zapisovacie tabuľky (papierové, stieracie), mapa Slovenska

## Ďalšie tlačiteľné prílohy v aitec offline

- Obrazové prílohy (Sudoku z legendy na mape, Gamifikačné karty, Avatary, Profil žiaka v gamifikácii, Stopy na mape, Stopy – bodovanie)
- Overenie vedomostí
- Povešťové karty
- Pracovný list