

**Примјер :**

**1. Мрежа исхода (сегмент)      Циљана компетенција/основа програмирања на основу исхода**

---

Прихвата боравак у васпитној групи

- активно је, воли да се креће
- разликује укусе мирисе и звуке
- ниже предмете на канап    Ф
- хода по ужој површини и држи равнотежу
- Користи се разним реквизитима , шутира лопту
- зна имена својих другара и васпитачица
- слободно се креће кроз просторије у вртићу
- препознаје и именује ем,оције код других
- може да се умири/концентрише                          С-Е
- придржава се правила живота и рада у вртићу
- може да одложи задовољство
- црта аутопортрет и своју породицу
- црта на задату тему
- рецитије, понавља пјесме уз ритам                  ГКС
- препознаје уобичајене геометријске облике      И
- има појам скупа и подскупа

**2. Направите скицу активности за етапу на основу циљаних компетенција**

- У форми мапе ума

- Линеарног програмирања

- У виду орјентационе скице активности на коју се могу прије, током или накнадно дописивати још неке учеће активности