



3.4: Napiši štampana slova koja imaju: a) samo prve uglove; b) samo oštre uglove; v) oštre i tupe uglove.

### **Language**

Serbian

### **Grade & Age**

Age: 9-10

Grade: primary education

### **Domain**

Mathematics>Geometry>Elementary plane geometry

### **Keywords/subject**

Matematika, ugao

### **Prerequisites**

Da učenik zna pojmove: tačka, prava, poluprava.

### **Difficulty**

medium

### **Learning environment**

Computer-based

### **Duration**

45 Minutes

### **Teaching approach**

Behaviourist: Drill and practise

Cognitivist: Direct instruction

### **Assessment strategy**

Summative assessment

### **Phases**

1.Rešavanje asocijacija

### **Description of phase**

Učenici se dele u pet grupa. Svaka grupa dobija naziv: prav ugao, oštar ugao, tup ugao, krak, teme.Motivacija učenika rešavanjem asocijacija putem multimedijalne prezentacije. Svaka grupa otvara polje i rešava kolone i konačno rešenje i na taj način ponavljaju pojmove o uglovima i odgovarajućim geometrijskim figuama.

### **Learning activities**

### 1.1 Podela učenika u grupe

Description: Učenike delim u pet heterogenih grupa, po pet učenika. Svaka grupa dobija naziv: prav ugao, oštar ugao, tup ugao, krak, teme.

Duration: 2 Minutes

### 1.2 Rešavanje asocijacija

Description: Motivacija učenika rešavanjem asocijacija putem multimedijalne prezentacije. Svaka grupa otvara polje i rešava kolone ikonačno rešenje i na taj način ponavljaju pojmove o uglovima i odgovarajućim geometrijskim figuama.

Duration: 5 Minutes

## Phases

### 2.Rešavanje testa - Moodle

#### Description of phase

Proveru znanja o uglovima vršimo putem interneta koristeći program Mudl (Moodle - softverski paket za kreiranje internet-kurseva i veb-sajtova). Svaki učenik otvori školski sajt, ukuca svoju šifru za ulaz u elektronsko učenje i klikne na link Test - Ugao (matematika za III razred). Test se sastoji od deset zadataka. Program ima mogućnost da izmeša sve zadatke tako da svaki učenik dobija iste zadatke, ali pod različitim rednim brojem. U okviru svakog zadatka učenici ne dobijaju istim redosledom ponuđene odgovore. Test rade 25 minuta, ali mogu da ga predaju i pre predviđenog roka. Odmah nakon urađenog testa učenik dobija rezultate. Svaki tačno urađen zadatak je otkaćen, a ukoliko je zadatak netačan pojavice se krstić kao i tačan odgovor.

## Learning activities

### 2.1 Prijava učenika na Moodle

Description: Proveru znanja o uglovima vršimo putem interneta koristeći program Mudl (Moodle - softverski paket za kreiranje internet-kurseva i veb-sajtova). Svaki učenik otvori školski sajt, ukuca svoju šifru za ulaz u elektronsko učenje i klikne na link Test - Ugao (matematika za III razred).

Duration: 5 Minutes

### 2.2 Rešavanje testa

Description: Test se sastoji od deset zadataka. Program ima mogućnost da izmeša sve zadatke tako da svaki učenik dobija iste zadatke, ali pod različitim rednim brojem. U okviru svakog zadatka učenici ne dobijaju istim redosledom ponuđene odgovore. Test rade 25 minuta, ali mogu da ga predaju i pre predviđenog roka. Odmah nakon urađenog testa učenik dobija rezultate. Svaki tačno urađen zadatak je otkaćen, a ukoliko je zadatak netačan pojavice se krstić kao i tačan odgovor.

Duration: 25 Minutes

## Phases

### 3.Igra "Milioner"

## Description of phase

Uvežbavanje završiti igrom „Milioner“ primenom multimedijalne prezentacije (slika 45). Svaki učenik igra igru u kojoj su sva pitanja vezana za temu Ugao. Igra je zamišljena kao pravi milioner, učenik pročita pitanje razmisli i klikne na odgovor za koji misli da je tačan i odmah dobija povratnu informaciju. Ukoliko tačno odgovori na svako pitanje osvaja maksimum bodova, a ukoliko pogrešno odgovori na neko od pitanja vraća se na početak.

## Learning activities

### 3.1 Dalje uvežbavanje uz igru "Miloner"

Description: Description of phase: Uvežbavanje završiti igrom „Milioner“ primenom multimedijalne prezentacije (slika 45). Svaki učenik igra igru u kojoj su svapitanja vezana za temu Ugao. Igra je zamišljena kao pravi milioner, učenik pročita pitanje razmisli i klikne na odgovor za koji misli da je tačan i odmah dobija povratnu informaciju. Ukoliko tačno odgovori na svako pitanje osvaja maksimum bodova, a ukoliko pogrešno odgovori na neko od pitanja vraća se na početak.

Duration: 5 Minutes

### 3.2 Kod kuće još jednom proraditi zadatke putem interneta

Description: Preporuka je da se svi zadaci urade kod kuće još jednom.

Duration: 25 Minutes

### 3.3 U programu za crtanje Paint nacrtaj predmet (igračku, kuću,...) koristeći različite uglove.

Description: Uglovi mogu biti veoma zanimljivi. Zato nam može poslužiti program za crtanje Paint. Učenici mogu da nacrtaju kuću, automobil, ili nešto po sopstvenom izboru.

### 3.4 Napiši štampana slova koja imaju: a) samo prve uglove; b) samo oštre uglove; v) oštre i tupe uglove.

Description: Vežba pisanja slova upotrebom različitih uglova.