

О П И С П Р О Ј Е К Т А

Пројекат „**Математичка пустоловина кроз паралелограм**“ је урађен као анимација у Скречу. Циљ ове анимације, квиза, је да кроз забаву заинтересује ученике за рад и активира мисаони процес и подстакне креативно повезивање наставника и ученика, као и да омогући ученика да сагледа математичке из другачијег угла.

Учесници овог пројекта су ученици 6/3 одељења основне школе „Трећи крагујевачки батаљон“ из Крагујевца.

Идеја пројекта је била да ученици на забаван начин схвате да и повежу реалне проблеме у свакодневном животу са математиком. Овог пута је то била површина паралелограма.

Ученици су најпре били обавештени да ће у току наредног дана од дана обавешетења добити задатак који је програмиран у Веб алату, Скречу.

У уводном делу часа вођена је кратка дискусија у вези са претходним часом. Дискусија се води директном разменом порука преко Гугл учионице. Када су све нејасноће разјашњене, ученици су отпочели са радом кликом на линк:

<https://scratch.mit.edu/projects/397777066/>

За израду задатака датих у Скречу имали су скоро 12 сати. Не зато што су задаци били претешки, већ зато што можда неко од ученика у неком тренутку није могао бити за рачунаром, а неке је потребно више времена, неке мање и онда им је остављено време да користе како је коме потребно.

Рад се састоји у томе да ученици реше одређене проблеме притиском на одређени тастер. Када се кликне на одређени тастер, ученику се појављује проблем. Постоје три тастера, дакле, три проблема. Први је примена основне формуле за израчунавање површине паралелограма и представља ребус. Да би ученик решио ребус, треба прво да зна како се израчунава површина паралелограма, па да се сети која је веза између ара и квадратног метра. Тако долазимо до решења: Десетари. Када ученик реши прво питање, онда добије упутство од наставника да мало истражи на нету значење те речи. На тај начин, осим математике и информатике, овај час је повезан и са српским језиком.

Друго дугме је практичан задатак, мало сложенији. Осим математичке компетенције, развија и социјалну, предузетничку...

Трећи задатак је још сложенији и подразумева да ученик разуме скицу, да зна шта је размера, да зна једине мере за површину и да све то повеже. Такође развија и социјолошку и предузетничку компетенцију, као и што успева да пробуди истраживачку жељу код ученика.

Наравно, важно је напоменути да су ученици имали сву слободу истраживања на нету, такође су могли да се консултују између себе, а и да користе уџбеник, геогебру, калкулатор... Осим тачности, вредновала се и брзина, тако да су ученици развијали и

такмичарски дух. Такође, ја сам била доступна све време израде задатака, тако да се дискусија одвијала живахно.

Сваки интерактивни час је оно што у ученику буди најбоље. Кроз игру су обновили површину паралелограма, обновили јединице за меру површине, развили дигиталну, социјалну, предузетничку компетенцију, такмичарски дух, а учили су и да помажу другима. Све то допринуси унапређењу наставе. У прилогу су дате слике часа у оној мери у којој су ченици желели да се фотографишу.

На основу овог одржаног часа, закључак је да у настави треба бити задатака основног и средњег нивоа конципираних на класичан начин, али је важно и да сваки тај задатак када год је могуће буде постављен као проблемски задатак, а да са друге стране задаци вишег нивоа треба да буду задавани често у форми истраживачког рада. Иначе се овај вид наставе и показао као врло значајан у том истраживачком делу, значајан као пројектна настава.

Након часа, ученик је требало да попуни табелу тако што у одговарајуће поље упише одговарајући смајли (😊 - све је било одлично / што више, 😊 – било је добро/не тако често, 😞 - могло је и боље / у малој мери)

Час је био интересантан 😊, 😊, 😞	Час ми је помогао у разумевању градива 😊, 😊, 😞	Треба ли организовати овакве часове 😊, 😊, 😞
------------------------------------	--	---

ПРИЛОГ



