



Пројекат „САТ“

Аутори пројекта и друштвене
игре „ТИК-ТАК“:

Новак Ђоровић, Александар Костић,
Лука Обрадовић и остали

ученици одељења III₂

Тодор Аничић, Никола Видицки,
Елена Вукашиновић, Михајило Гига,
Андреј Дамјановић, Соња Драшковић,
Василије Ђековић, Ена Ђуричко,
Филип Здравковић, Наталија Левајац,
Марко Маринковић, Александар Марић,
Луна Миладиновић, Урош Мирковић,
Драган Николић, Катарина Савић,
Ленка Салетовић, Анастасија Степанов,
Тијана Стефановић, Софија Филиповић
и Нина Шушић

Ментори: Радица Ристић и Александра Шијан

Основна школа „Вук Караџић“
Београд, Таковска бр. 41
Каталог бр. 2 пројекат „САТ“
Директор: Урош Момчиловић

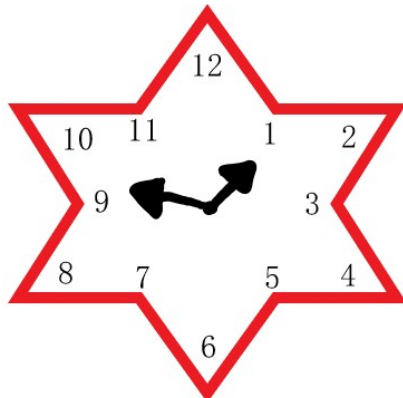


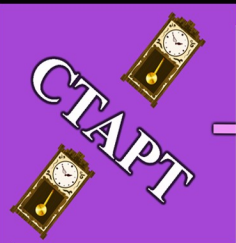
САТИЋ КУЦА

Сатић куца тика-така,
тик-так, тик-тик-так.
Свако јутро буди ђака,
тик-так, тик-тик-так.

Устај, па се одмах спреми,
тик-так, тик-тик-так,
и у школу брзо крени.
Тик-так, тик-тик-так.

Аутори: Балша Марковић и Јаков Томовић III₁





САДРЖАЈ:

1.	Опис пројекта	3
2.	Активности кроз предмет - Математика	6
	Мерење и мере	6
	Блок бројева до 1000	6
	Геометријске фигуре и њихови међусобни односи	6
	Правац и смер	8
3.	Активности кроз предмет - Српски језик	9
	Правила игре "Тик-Так"	9
	Литерарни конкурс "Сат"	10
4.	Активности кроз предмет - Природа и друштво	14
	Рециклажа није гњаважа	14
	Трајање обданице променом годишњих доба	16
	Извештај временске прогнозе	17
	Праћење сенке у зависности од доба дана	18
5.	Активности кроз предмет - Ликовна култура	20
6.	Активности кроз предмет - Грађанско васпитање	22
	Радионица: ЗАШТО ОН КАСНИ?	22
7.	Активности кроз предмет - Од играчке до рачунара	24
	Софтверски алат <i>Paint</i>	24
	Софтверски алат <i>Paint 3D</i>	25
	Софтверски алат <i>PowerPoint</i>	28
	Софтверски алат <i>Go Pro Video Editor</i>	29
	Софтверски алат <i>Bojanka 3D</i>	30
	Софтверски алат <i>Prezi</i>	30
8.	Резиме пројекта	32
9.	Списак наставника који су учествовали у пројекту	39
10.	Списак ученика који су учествовали у пројекту	39
11.	Литература	41



1. ОПИС ПРОЈЕКТА

Циљеви пројекта:

Унапређивање међупредметних веза и развијање хоризонталне корелације између следећих предмета: Математика, Од играчке до рачунара, Природа и друштво, Српски језик и Ликовна култура;

Подстицање тимског рада ученика;

Развијање креативног приступа у примени математичких знања и способности да самостално користе часовник у свакодневном животу;

Разликовање начина одређивања времена у прошлости и садашњости;

Развијање систематичности, тачности и одговорности у извршавању обавеза у тачно одређено време;

Оспособљавање ученика за коришћење софтверских алата Paint, Paint 3D, Word, PowerPoint, Prezi, Photo Editor, Go Pro Video Editor.

План пројекта:

У току месеца децембра бавили смо се осмишљавањем друштвених игара на тему "Cat". Ученици су износили своје идеје, дискутовали, размењивали мишљења и осмишљавали друштвене игре. Поделили су се у пет група и настало је пет друштвених игара.



Организовали смо мини турнире и бирали најкреативнију друштвену игру. Ученици су изабрали игру "Тик-так". Даље извођење пројекта одвијало се према унапред утврђеном плану.



Разрада пројекта:

Састављање и решавање задатака са јединицама мера за мерење времена у форми квиза и теста, конструкције круга, кружнице, правоугаоника и квадрата, уочавање тупих, оштрих и правих углова које заклапају казаљке сата, операције сабирања, одузимања, множења и дељења до 1000;

Писање правила друштвене игре Тик-так уз поштовање структуре реченице, правописних и стилских норми, као и писма (латиница или ћирилица) и организовање литерарног конкурса на тему "Cat";

Кроз слободне активности, после часова редовне наставе, радило се у софтверским алатима Paint, Paint 3D, Word, PowerPoint, Prezi, Photo Editor, Go Pro Video Editor;

Организовање прикупљања пластичних чепова, праћење померања сенке и раста биљке кроз одређени временски период и моделовање жетона, фигурица и коцкица за игру;

Играње игре "Тик-так" са ученицима из других одељења како би се уочили недостаци, неправилности и исти исправили у наредном периоду.

Извођење пројекта:

Ученици су тимски радили на осмишљавању и дотеривању друштвене игре "Тик-так".

Распоређивали су се у тимове према интересовањима за одређену област. Сваки тим је дао свој допринос и урадио је свој део посла.



<https://www.youtube.com/watch?v=UQUUL9gZQb0&t=4s>



Представљање пројекта:

Организација изложбе цртежа у холу школе на тему “Сат”, идејних решења цртежа, илустрација и скица предлога за жетоне, фигурице, коцкице и подлогу за игру;

Представљање резултата у софтверским алатима Paint, Paint 3D, Word, PowerPoint, Prezi, Photo Editor, Go Pro Video Editor;

Представљање широј јавности путем средстава јавног информисања (дневни листови и телевизија);

Презентација и демонстрација друштвене игре кроз мини турнире.





2. АКТИВНОСТИ КРОЗ ПРЕДМЕТ МАТЕМАТИКА

Мерење и мере

На ЧОС-у и у сваком слободном термину, играли смо игрицу “Тик-так” и тако смо кроз игру претварали јединице мере за мерење времена:

секунде у минуте;

минуте у сате;

сате у дане.

На часовима математике смо решавали и нешто теже задатке.

Задатак: Софија решава контролни задатак из математике. Колико је она добила поена на том контролном задатку, ако се сваки задатак бодује са 5 поена?

$$1\text{ h} + 172\text{ min} = 3\text{ h } 2\text{ min.}$$

$$1\text{ дан} + 23\text{ min} = 22\text{ h } 143\text{ min}$$

$$1\text{ година} = 356\text{ или }355\text{ дана}$$

$$1\text{ месец} = 28, 29, 30\text{ или }31\text{ дан}$$

$$2\text{ године} = 24\text{ месеца}$$

Решење: 15 поена. Први и трећи задатак јој нису тачни. Хајде да помогнемо Софији и да тачно решимо ове задатке.

1. задатак: $172\text{ минута} = 60\text{ min} + 60\text{ min} + 52\text{ min} = 2\text{ сата и }52\text{ минута}$, ако томе додамо још један сат, добићемо $2\text{ сата и }52\text{ минута} + 1\text{ сат} = 3\text{ сата и }52\text{ минуте}$. Софија је погрешила за 50 минута.

3. задатак: Једна година има 365 дана док преступна година има 1 дан више, тј. 366 дана.

Блок бројева до 1000

Сабирање и одузимање до 1000 (сабирање бројева добијених бацањем коцкица, примена у задацима).

Множење и дељење до 1000 (претварање јединица мера за мерење времена (секунде у минуте, минуте у сате, сати у дане).

Геометријске фигуре и њихови међусобни односи

- конструкције круга и кружнице за модел сата

Задатак: Луна прави сат од папира. Његов пречник треба да буде 38 cm. Луна је узела шестар и жели да нацрта круг. Колики ће бити полупречник тог круга?

Решење: 19 cm. Пошто сат има пречник од 38 центиметара, Луна треба да нацрта круг полупречника $38:2=19\text{ cm}$. Као што и име каже, полупречник је пола пречника!



- уочавања тупих, оштрих и правих углова које формирају казаљке сата

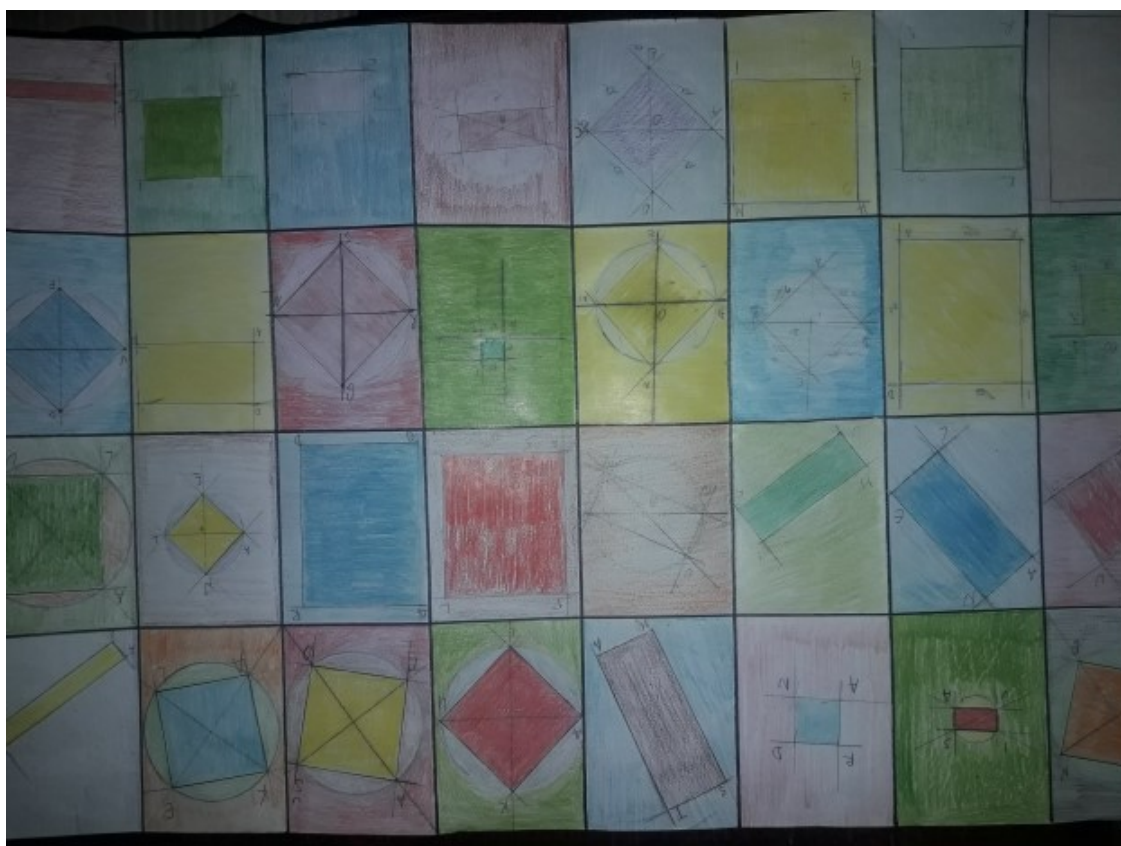
Задатак: Елена воли да гледа колико има правих, тупих и оштрих углова које формирају казаљке на часовнику. Колико којих углова ће она избројати на часовнику приказаном на слици?

Решење: 1 оштар и 2 тупа угла. Оштар угао формирају казаљке које показују секунде и сате, а туп угао формирају казаљке које показују сате и минуте, као и казаљке које показују секунде и минуте.



- цртање правоугаоника и квадрата као поља за друштвену игру

Сваки ученик је у одређеном пољу цртао правоугаоник или квадрат (уз помоћ шестара и троугаоног лењира) према задатим параметрима. Након тога су бојили унутрашњост и спољашњост одређеним бојама.



<https://drive.google.com/file/d/1WT2A8ZdCGc5KiKGHryOVxumQYpRG09rp/view?usp=sharing>



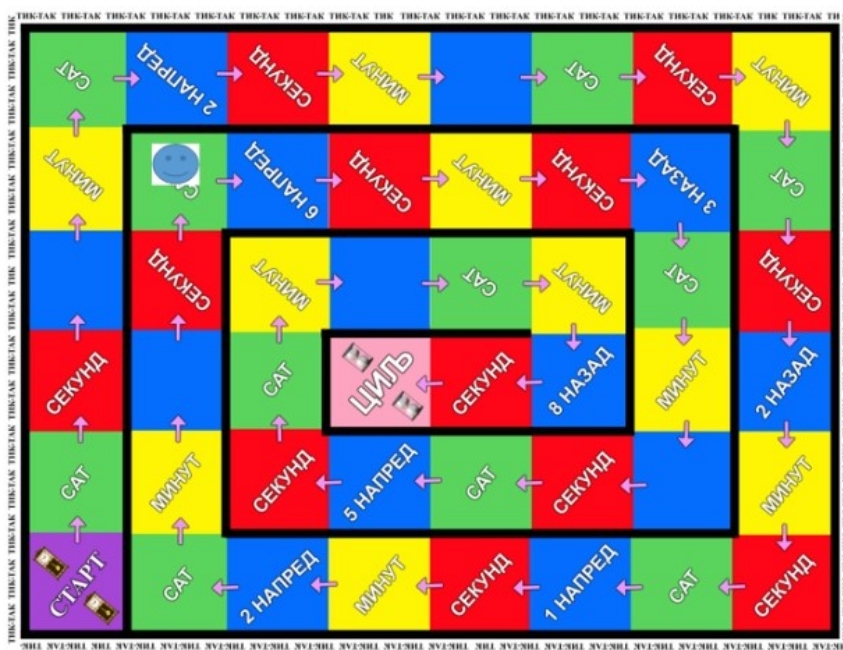
Правац і смер

- кретање по подлози за игру (појам *правца* и *смера*)

У свакодневном језику врло често чујемо да неко иде у *том правцу* или да иде у *том смеру*. Термини *правац* и *смер* не означавају исти појам. Постоји битна разлика између *правца* и *смера*. Заправо, сваки правац има два смера која су међусобно супротна.

Задатак: Лука је својом фигурицом стао на означено поље. Да би задржао исти смер кретања, који број на коцкици не сме да добије?

Решење: Не сме да добије број 5, јер ће у том случају морати да врати своју фигурицу три поља у супротном смеру.



https://docs.google.com/document/d/1Fy80u0KKiS3bfHtjF_hOXDe5HuoaczeiPCrZ75ZDI/edit

- смер кретања у правцу казаљке сата и супротно

Задатак: За округлим столом седе Ена, Софија, Нина, Елена и Катарина у поменутом распореду гледајући у смеру казаљке на сату. Написати њихов редослед у смеру супротном од смера казаљке на сату ако Нина и Катарина замене места, а почевши од Елене.

Решење: Елена, Катарина, Софија, Ена, Нина. Катарина и Нина су земиле места па је сада редослед: Ена, Софија, Катарина, Елена и Нина. Ако кренемо од Елене у смеру супротном од смера кретања казaljке на сату, тај редослед ће бити: Елена, Катарина, Софија, Ена и Нина.



3. АКТИВНОСТИ КРОЗ ПРЕДМЕТ СРПСКИ ЈЕЗИК

На часовима српског језика, ученици су поштујући правописна правила, саставили и написали правила игре “Тик-так”.

ПРАВИЛА ИГРЕ “ТИК-ТАК”

Игру “Тик-так” могу да играју од два до четири играча, старости од 5 до 105 година;

Сваки играч узима по један сат који показује поноћ, јер игра почиње од поноћи;

Игру започиње најмлађи играч тако што баца једну коцкицу. Број који добије одређује за колико поља иде напред са поља *Старт* у смеру који показује стрелица на подлози за игру;

Ако је играч стао на зелено поље /сат/, баца две коцкице. Бројеве које добије треба да сабере и потом намести малу казаљку да показује одређене сате на свом сату;

Ако је играч стао на жуто поље /минут/, баца три коцкице. Бројеве које добије треба да сабере и потом намести велику казаљку да показује одређене минуте на свом сату;

Ако је играч стао на црвено поље /секунд /, баца четири коцкице. Бројеве које добије треба да сабере и потом намести казаљку секундару да показује одређене секунде на свом сату;

Ако је играч стао на плаво поље које је празно, остаје на њему и чека следећи круг бацања;

Ако је стао на плаво поље на ком пише да се врати уназад или да иде унапред одређени број поља, онда помера фигуру у складу са описом на плавом пољу;

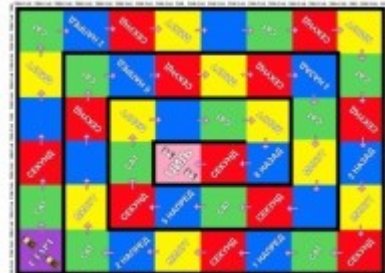
Ако неки од играча сакупи довољно *секунди за минут* (тј. казаљком *секундаром* направи цео круг на свом сату), узима *жетон минут*, ако сакупи довољно *минута за сат* (тј. великом казаљком направи цео круг на свом сату), узима *жетон сат*, а ако сакупи довољно *сати за дан* (тј. малом казаљком направи два круга на свом сату), узима *жетон дан*;

Уколико два играча заузму исто поље, не избацују се из игре;

Игра се завршава када први играч стигне до циља;

Потребан је тачан број на коцкици да би играч стигао до циља;

Победник је онај играч који је у тренутку завршетка игре направио највише кругова на свом сату, односно сакупио највише жетона.





Литерарни конкурс “Сат”

Расписали смо литеарни конкурс на тему “Сат”.

Пристигло је доста занимљивих радова, приказаћемо Вам поједине радове.

<https://docs.google.com/document/d/1HByKKBRALPpvULoA1fPuDn60SeQ7ffl0OaIMegGLXOE/edit?usp=sharing>

Сат

Била једном једна мала девојчица. Добила је сат за свој трећи рођендан. Тада је мислила да бројеви живе у сату и да се тамо играју. Казаљке су јој изгледале као клацкалице. Чекала је да бројеви изађу из сата и да се упозна са њима. Пошто се то није догодило, она је тражила да јој поправе сат. Тада су јој родитељи објаснили да бројеви не могу да изађу из сата већ показују колико је сати. Била је мало тужна због тога, али је почела да вежба и убрзо је научила да гледа на сат.

Аутор: Маша Милојевић I₂

Сат

У кући мог деде на зиду виси сат. Он је браон боје, дрвен и јако стар. Толико је стар да се једва креће и ослања се на две ноге. Једна нога му је краћа од друге и изгледа као да храмље. Тај сат је много уморан. Деда ми каже да је то зато што је много радио. Волео бих да чујем песму која је излазила из дединог сата.

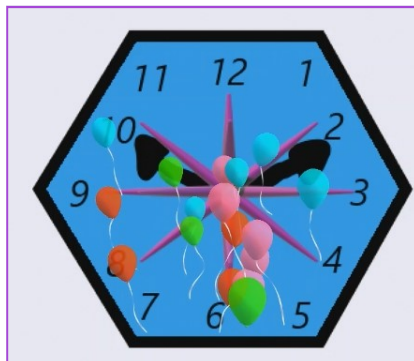
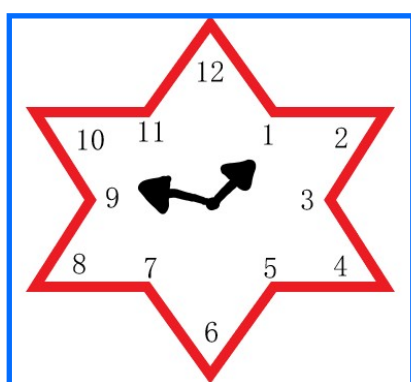
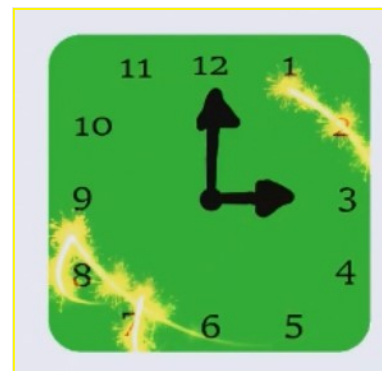
Било би одлично да дедин сат буде у мојој соби, не би ли ме сваког јутра будио за школу. И био би лепши од татиног сата на телефону.

Аутор: Јосиф Јелисавчић I₂



Сат

Сат је откуцавање времена,
 сваки минут тик-так,
 сваки секунд тик-так,
 сат је део нашег живота,
 сат је учење,
 сат је певање,
 сат је свирање,
 сат је игра и забава,
 буди нас,
 јавља нам,
 просто све зна;
 сат је наш сваки минут,
 срећа, несрећа, туга, патња, бол;
 сат је к'о сваки сат,
 мора да се зна,
 да сат откуцава минуте и секунде,
 тик-так, тик-так.



Аутор: Смиљана Савић III₁



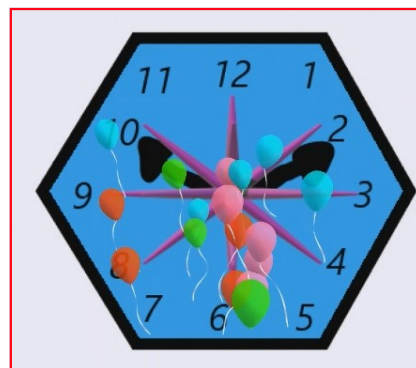
Сат



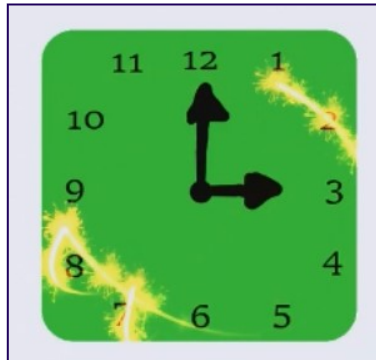
У један сат
свашта може да стане,
што на моју памет
врло често падне.

То је кратак период,
кад се шали, игра,
али кад се учи,
то је права брига.

Књига испред мене,
сат полако вуче,
а, мене око знања,
често бриге муче.



Тада пожелим да сат
брзо прође, и да
шездесети минут напокон дође.



Али после учења,
следи онај сат,
где време и ја
водимо рат
И рећи ћу вам поново:
“Када прође шала и игра,
поново долази
много нових брига”.

Аутор: Давид Велимановић III₁



Сат

Тика-так, свануо је нови дан.

Идем ја у школу сад.

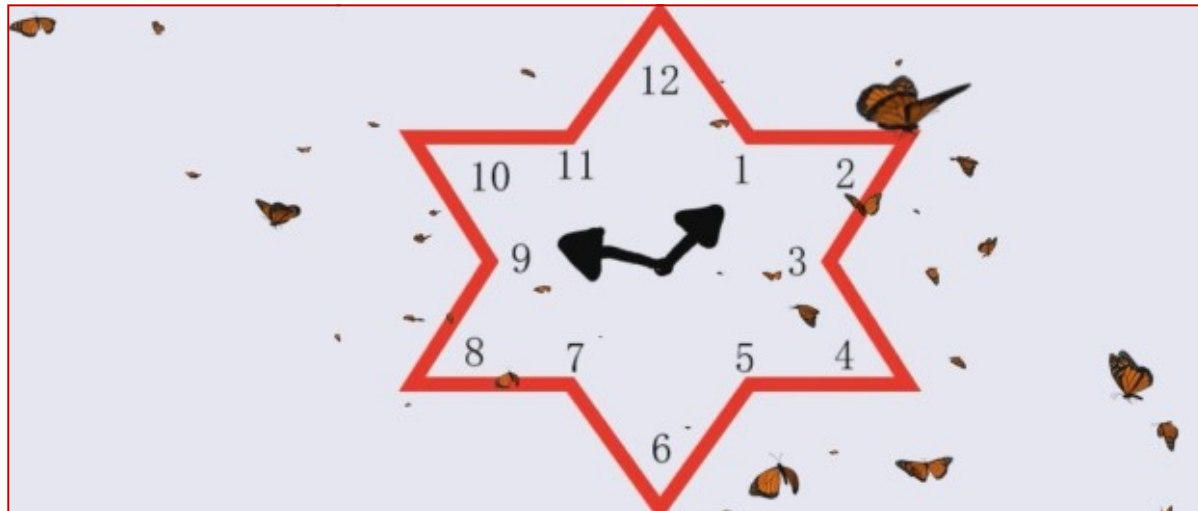
Тика-так, гледам у сат,
чекам када ће учитељица рећи:

“Децо, физичко је сад”.

Гледам на сат тика-так,
баш се одужио српског час!
Једва чекам да откуца сат,
да почне математике час.

Куца сат тика-так,
време прође за тили час.

Аутор: Никола Митровић III₁





4. АКТИВНОСТИ КРОЗ ПРЕДМЕТ ПРИРОДА И ДРУШТВО

Ученици су сакупљали чепове од пластичних флаша и при том развијали свест о очувању природе и рециклажи.

https://docs.google.com/document/d/1FXxJgcurWCj8m0hgXij9t6WnTV9Z_kvAZCDFm4hICDk/edit?usp=sharing

<https://drive.google.com/file/d/17bUh8-6eWpuvRYO2H8gMjVfhCbFLXRvy/view?usp=sharing>

Рециклажа није гњаважа

Свакога дана око нас је све више отпада. За то смо ми криви. У свету је рециклажа давно прихваћена, али у нашој земљи се преради тек мали део отпада. Највећа количина се баца и заврши у рекама, на пољима и неуређеним депонијама. Постоји много начина да смањимо отпад и да помогнемо нашој планети.

Шта је рециклажа?

Рециклажа је поновна употреба материјала из отпада. Она обухвата сакупљање отпада, сортирање, прераду и израду новог производа. Веома је важно отпад одвојити према врсти (стакло, пластика, папир, тканина, метал) јер се само одвојени отпад може искористити. У нашем граду постоје контејнери у које можемо одложити старе флаше, тканину, новине, искоришћен папир и стакло.



Преузето са сајта Удружења рециклера Србије (reciklerisrbije.com)

Да ли сте знали колико је потребно неком материјалу који заборавимо на излету да се разложи у природи?

Храна- 2 недеље

Папир – 2 месеца

Конзерва- 200 година

Пластична флаша- 500 година

Стаклена флаша-неколико милиона година

Све може да се рециклира: папир, старе новине, часописи, пластика, стакло, метал, тканина, стари електрични уређаји, мобилни телефони и компјутери. Пластика је материјал који се добија из нафте. Производима од пластике је потребно и до 1000 година да се разложе у природи.



Данас постоје посебне врсте пластике које се могу рециклирати и оне на себи имају знак рециклаже. Такву пластику треба сакупљати и рециклирати. Зато треба да се потрудимо да све старе, искоришћене флаше од сока, киселе воде, уља, одлажемо у посебне контејнере.

И у нашој учионици можемо да поређамо 4 кутије, обележимо маркером тако да на једној пише „Пластика“, на другој „Папир“, на трећој „Метал“ и на четвртој „Стакло“.

Свакога дана можемо да одлажемо у кутије искоришћен папир, омоте од ужине, чаше од јогурта, старе поломљене оловке и конзерве.

Важно је да рециклирамо, јер рециклажом чувамо нашу планету од загађења, штедимо сировине и енергију, чувамо биљке и животиње, њихова станишта и чинимо нашу околину чистом и лепом.



Тијана Стефановић 3₂

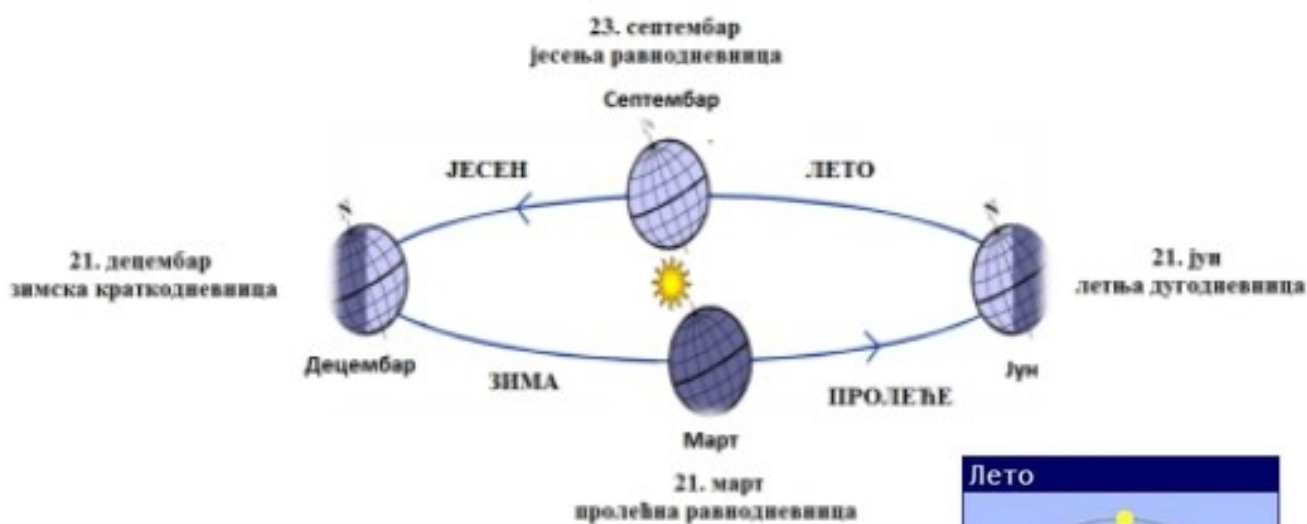
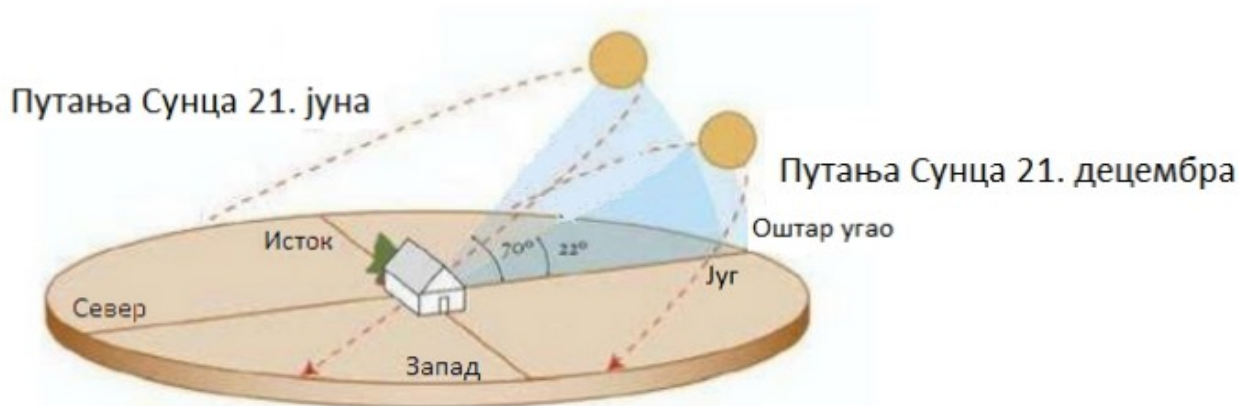
Ученици су решавали једноставне задатаке у којима треба одредити дужину трајања неког догађаја изражену у сатима или данима. Разматрали смо трајање обданице и ноћи у одређеним временским периодима и објашњавали због чега је то тако.

Наравно, без математике нисмо могли, па смо посматрали угао под којим Сунчеви зраци падају на Земљу.

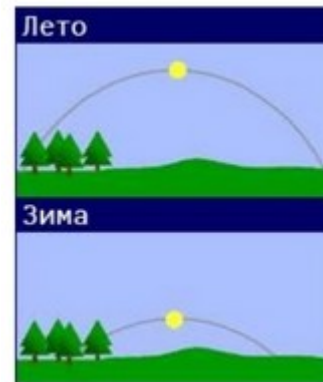


Трајање обданице променом годишњих доба

Годишње доба је тромесечни период који се сваке године понавља у равномерном ритму. Због Земљине револуције тј. окретања око сунца и нагнутости њене осе, сунчеви зраци током године падају под различитим углом на површину Земље, па је и различито загревају. Загревање је веће што је угао Сунчевих зрака већи. <https://drive.google.com/file/d/1BtE6zcc-ZsoJD5B1sE83dcsUycYp19dl/view?usp=sharing>



пролеће – од 21. марта (пролећна равнодневица) до 21. јуна,
 лето – од 21. јуна (најдужа обданица) до 23. септембра,
 јесен – од 23. септембра (јесења равнодневица) до 21. децембра,
 зима – од 21. децембра (најкраћа обданица) до 21. марта.





Свако годишње доба карактеришу посебне климатске одлике. Годишња доба не изгледају исто у свим крајевима планете Земље. У тропским крајевима постоје два годишња доба, кишно и сушно, у пустињама је вечно лето, док је на Арктику и на Антарктику вечна зима.

На јужној Земљиној полулопти годишња доба супротна су од оних на северној. То значи да кад на северној Земљиној полулопти почиње пролеће (односно лето, јесен, зима), на јужној почиње јесен (односно зима, пролеће, лето).

Извештај временске прогнозе:

“У Београду је јутрос Сунце изашло тачно у 6.40 минута, а заћи ће у 17.04. Обданица ће трајати 10 часова и 24 минута, четири минута дужи у односу на јуче. Већ сутра, Сунце ће се родити када се казаљке буду зауставиле на 6.39, а заћи ће за хоризонт пет минута после 17 часова.”

То значи да се дужина обданице мења из дана у дан јер се планета Земља окреће око Сунца.

“Јесења равнодневница означава почетак јесени на северној полулопти и дешава се сваке године око 23. септембра. Ове године јесен почиње 22. септембра у 16:22 часова.”

“На дан почетка пролећа Сунце у Београду излази 05 сати 41 минута, а залази у 17 сати и 51 минута, што значи да ће обданица да траје 12 сати и 10 минута, а ноћ 11сати и 50 минута.”



Соња Драшковић 3₂

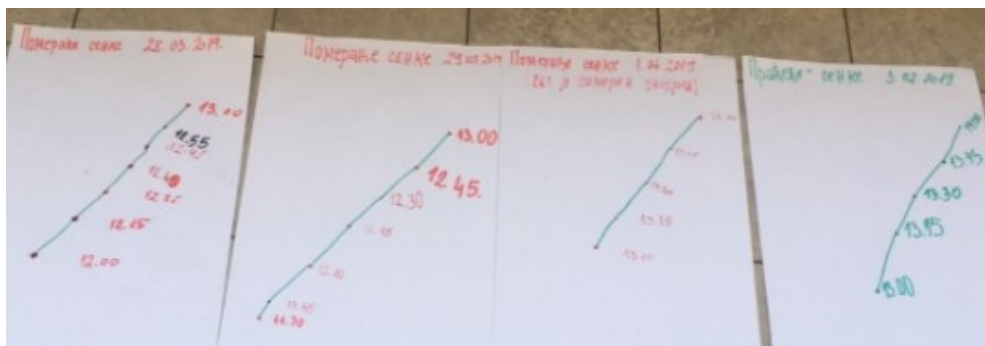


Праћење сенке у зависности од доба дана

Да би смо прецизније пратили кретање сенке у току дана, на прозор наше учионице смо залепили фолију на којој је одштампана слика сата. На клупу смо залепили велики бели папир и на сваких 15 минута смо обележавали где пада сенка сата. Мерење смо вршили од 12.00 до 13.00 часова. Пазили смо да клупа буде наслоњена на радијатор и да папир буде постављен на истом месту сваког дана мерења.



Праћењем тачки којим је обележено одређено време и преклапањем папира смо видели колико се сенка померала у току дана и недеље. Мерили смо размаке између тачака првог дана мерења и последњег дана мерења. Са сваким новим даном размак између тачака је био за нијансу дужи.



<https://drive.google.com/file/d/14p-y6LNIQVrGumSeRuEdInFj90FXgnBZ/view?usp=sharing>
<https://drive.google.com/file/d/1TIALzQqOk5H9IMLrAuKRlt6n907-KDYD/view?usp=sharing>

За сваки догађај везују се три времена:

- тренутак када је догађај почео;
- колико је догађај трајао;
- тренутак у ком се догађај завршио.

Ученици су овакве задатке решавали путем шематског моделирања и то помоћу временске ленте.

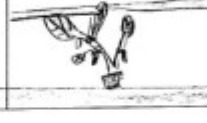
Кроз временску ленту је представљен раст и развој биљке. Закључили смо да је пасуљу било потребно 3 месеца и 4 дана да сазри.

https://drive.google.com/file/d/1XynG0h3nIF_2ApZL4YUbjLuc9cggZT1V/view?usp=sharing
https://drive.google.com/file/d/1dwMGQVqdjxR1U35Hu6WXJISQUehoCn_k/view?usp=sharing

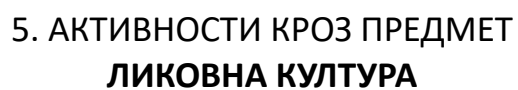


ОКТОБАР			
5.10.2018.	12.10.2018.	15.10.2018.	19.10.2018.
Посађено је семе пасуља у пластичну чашу и стављено на даску поред прозора у ходнику.	Биљка је почела да се појављује из земље.	Биљка је порасла 17 cm.	Биљка је висока 19 cm и везали смо је каналом за шипку радијатора да би имала ослонац.
			

НОВЕМБАР			
13.11.2018.	16.11.2018.	20.11.2018.	30.11.2018.
Пасуљ је процветао.	Појављује се све више цветова.	Појавио се први, мали плод.	Појавило се још махуна.
			

ДЕЦЕМБАР			
14.12.2018.	19.12.2018.	25.12.2018.	30.12.2018.
Пасуљ има доста махуна и понеки цвет.	Махуне пасуља мењају боју из зелене у жуту.	Махуне имају све израженију жуту боју.	Листови пасуља почињу да жуте, а махуне су постале тврђе и још жуће.
			

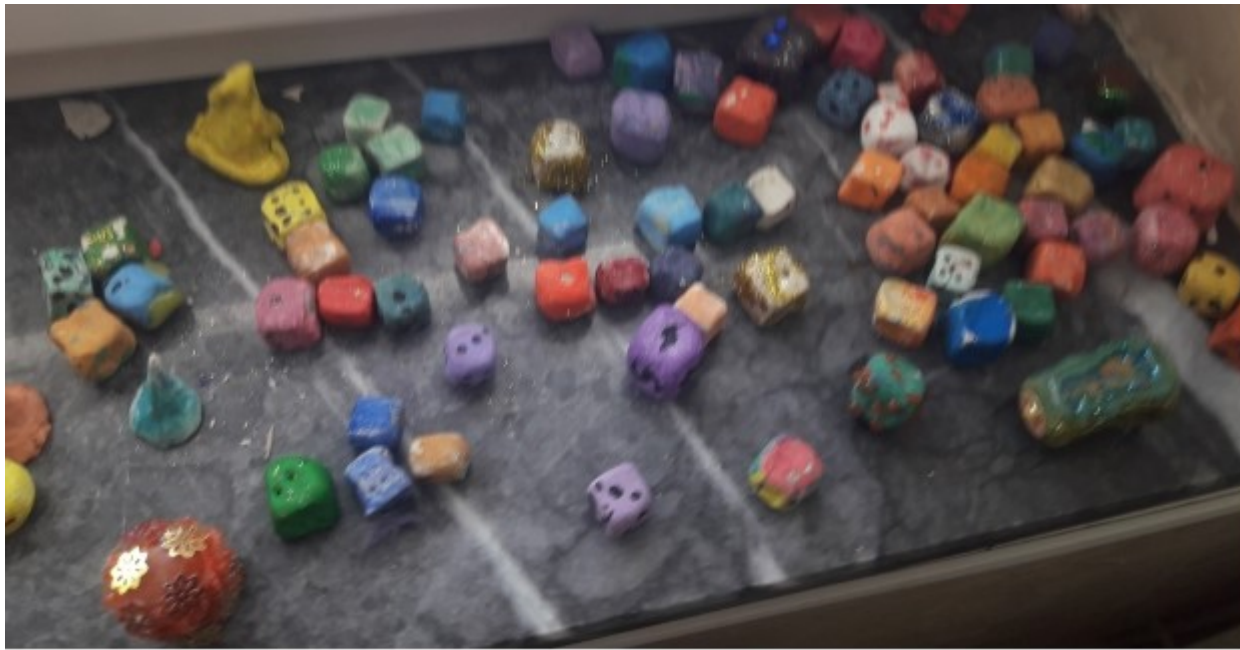
ЈАНУАР			
09.01.2019.			
Пасуљ је зрео и обрали смо га.			
			



20



Моделовање фигурица, жетона и коцкица за игру у глинамолу и пластелину



https://drive.google.com/file/d/1jMueF45psNq4Lh5Mc_7-QzwUtwkA2e8M/view?

Организација изложбе цртежа у холу школе на тему “Сат” (идејних решења цртежа, илустрација и скица предлога за жетоне, фигурице, коцкице и подлогу за игру)



<https://youtu.be/RhOMGzAJGa4>

6. АКТИВНОСТИ КРОЗ ПРЕДМЕТ ГРАЂАНСКО ВАСПИТАЊЕ



Радионица: ЗАШТО ОН КАСНИ?

Циљ је да се:

- открију и превазиђу неспоразуми у комуникацији;
- подстакне сагледавање догађаја из угла другог учесника;
- подстакне прецизност у изражавању.

1. Читање приче

Зашто он касни?

Сима и Жика су најбољи другари. Много воле да се играју у школском дворишту, али им то није довољно. Договорили су се да се у суботу нађу у девет часова у парку између њихових зграда.

Сима је рано устао, доручковао је и пожурио у парк да сачека Жика. Девет часова је прошло, ни-зали су се минути. Прошло је пола сата, Жике још није било. У десет часова, Сима је тужно, ногу пред ногу, кренуо кући. Сваки час се окретао, надајући се да ће се Жика однекуд појавити. Боле-ло га је што га је друг изневерио.

Жика је једва чекао суботу. Радовао се игрању са Симом. Било му је жао што се налазе у парку тек у девет увече, али је морао да испоштује родбину која им је долазила у госте. Знао је да ће га Сима разумети, причао му је о тој посети. Играње жмурке у парку је много занимљивије уве-че, кад падне мрак. Време је споро пролазило. Казаљке на часовнику су се лењо вукле. За вре-ме вечере је био нестрпљив. На брзину је жвакао храну и врпољио се на столицу. Прескочио је палачинке после вечере, добро забринувши мајку и појурио према парку. Док је чекао Симу, осматрао је згодна места за скривање када почну да се играју жмурке. Девет сати је прошло, Си-ма се није појављивао. У десет часова, Жика је позвонио на Симино врата. Отворила му је Сими-на мама и рекла да је Сима рано отишао у кревет и да је заспао.

2. Рад у групама: *Шта би било, кад би било* (подела ученика на две групе)

Група Сима

Поново прочитајте причу и одговорите на питања:

- Како се Сима осећао и шта је желео?
- Зашто је дошло до неспоразума?
- Како би изгледала ова прича да су Сима и Жика прецизније утврдили време када ће се наћи у парку?



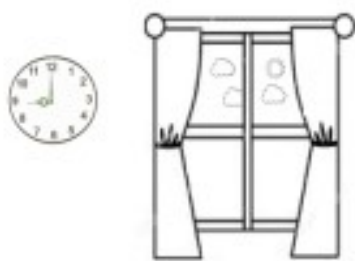
Група Жика

Поново прочитајте причу и одговорите на питања:

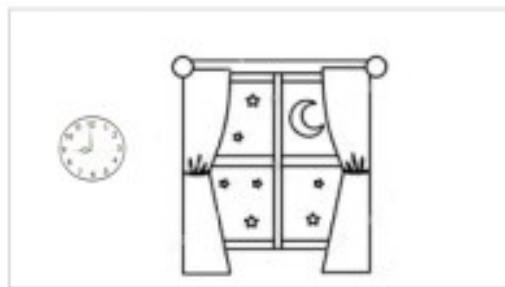
- Како се Жика осећао и шта је желео?
- Зашто је дошло до неспоразума?
- Како би изгледала ова прича да су Жика и Сима прецизније утврдили време када ће се наћи у парку?

3. Извештавање у великој групи

Ученици наводе разлоге који су довели до неспоразума.



09:00



21:00

4. Тренутак промене

Ученици седе у кругу и разговарају шта би довело до промене тока приче.

5. Лично искуство

Ученици износе своја искуства, да ли им се нешто слично догодило и како су поступили у тој ситуацији.

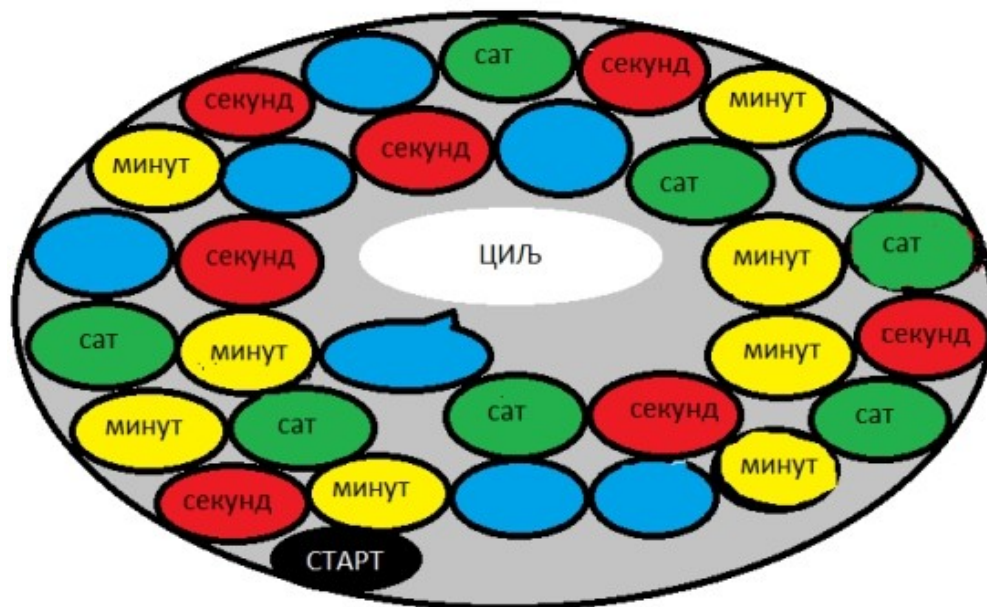
<https://docs.google.com/document/d/167R3Ai3PS4O63AmDbqpo8ShFxRSd5qEdp49eBYTDowA/edit?usp=sharing>



7. АКТИВНОСТИ КРОЗ ПРЕДМЕТ ОД ИГРАЧКЕ ДО РАЧУНАРА

Софтверски алат *Paint*

- скица табле за игру



Аутори: Новак Ђоровић и Соња Драшковић

- модели фигурица



Аутор: Михајло Гига

- модели жетона

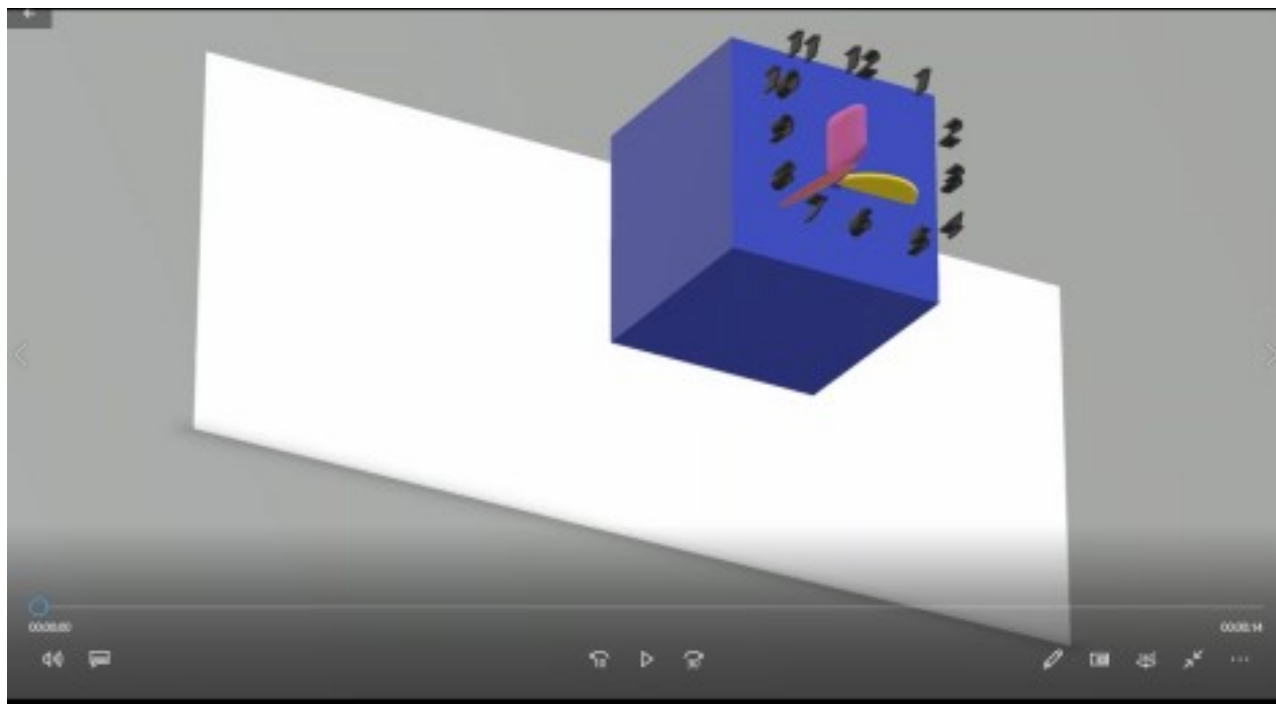


Аутор: Михајло Гига



Софтверски алат *Paint 3D*

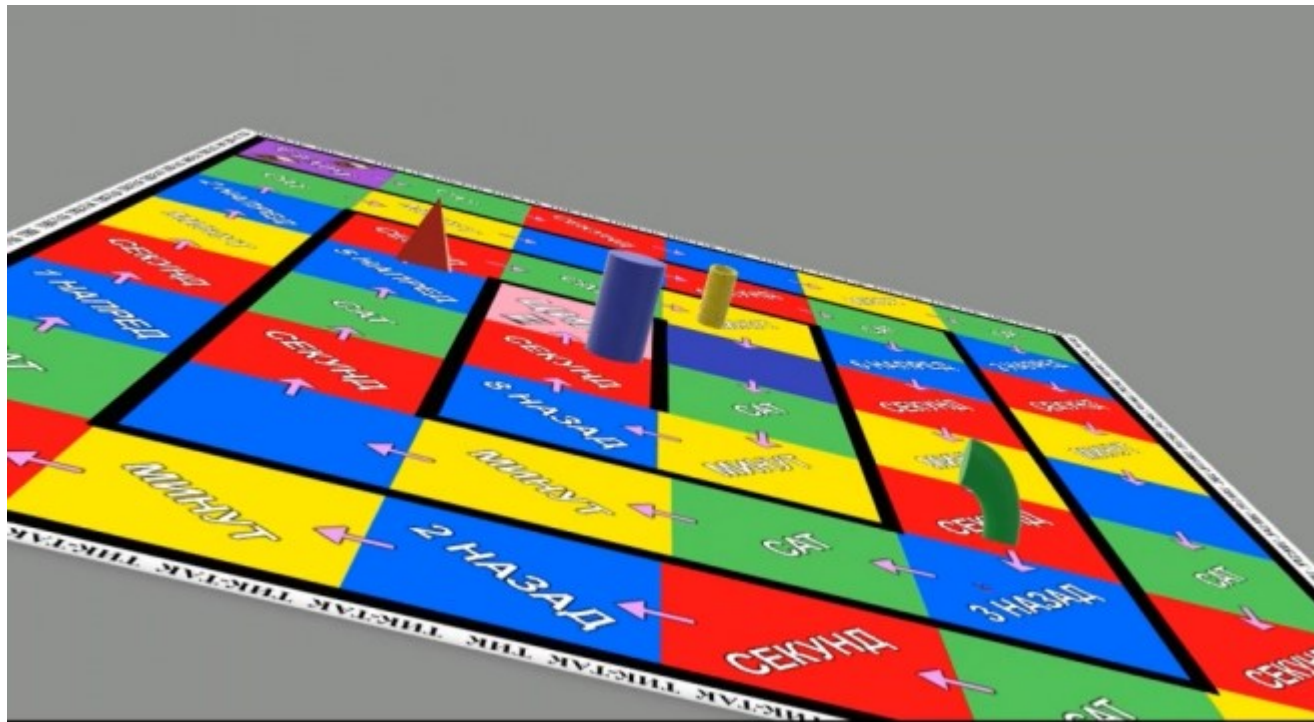
- модел сата



https://www.youtube.com/watch?v=p_L60311pdw&feature=youtu.be

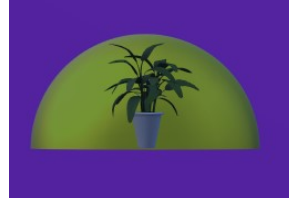
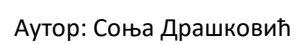
Аутор: Соња Драшковић

- модел табле за игру



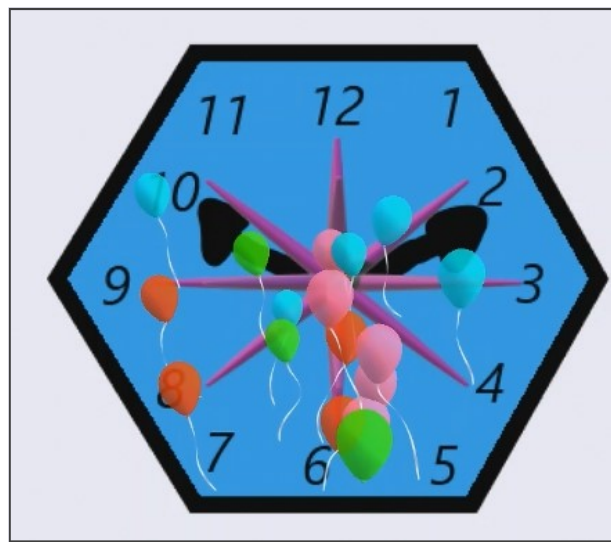
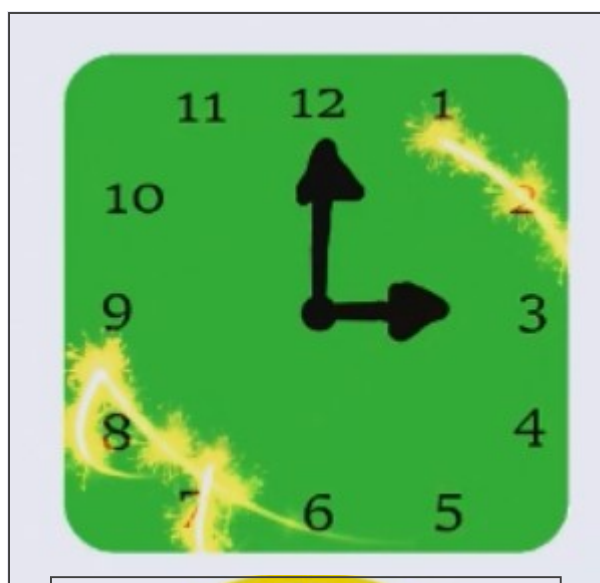
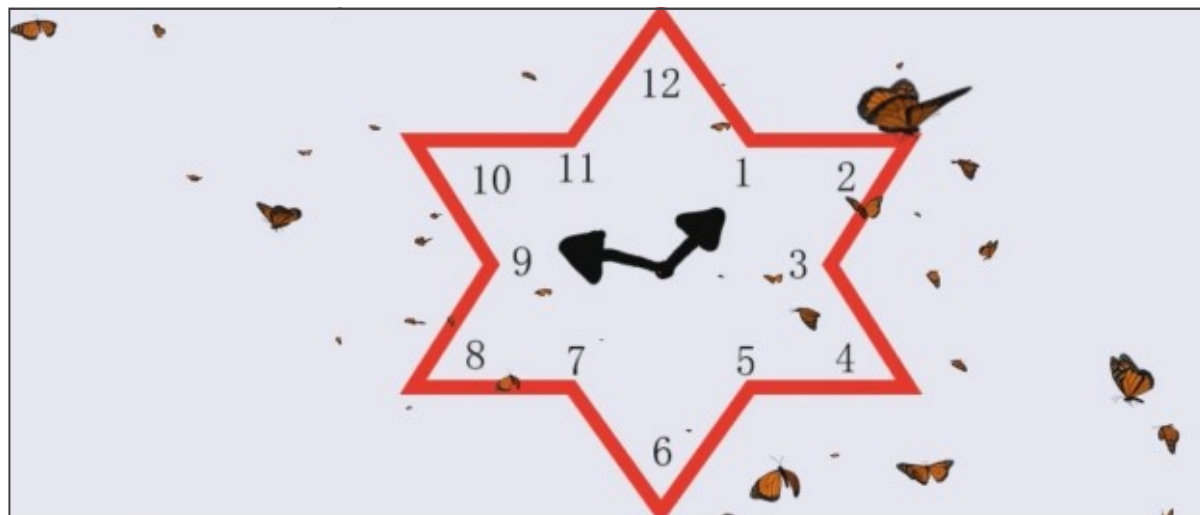
<https://www.youtube.com/watch?v=-NRCaLVJMKM&feature=youtu.be>

Аутор: Соња Драшковић





- Модели сатова за игру „Тик-так“



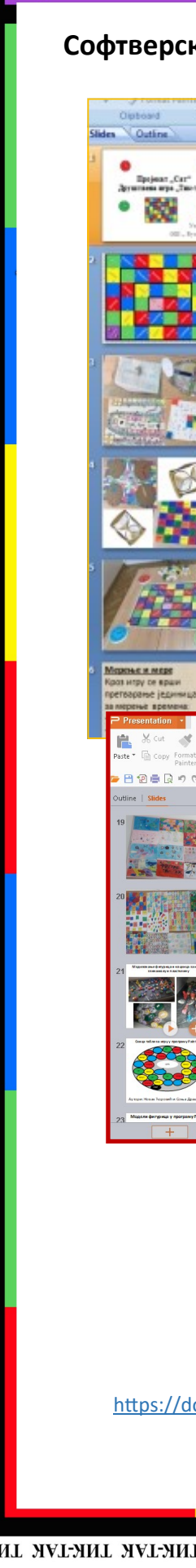
<https://www.youtube.com/watch?v=WwdplWmtNRQ&feature=youtu.be>

https://www.youtube.com/watch?v=62w_6jPhLpE&feature=youtu.be

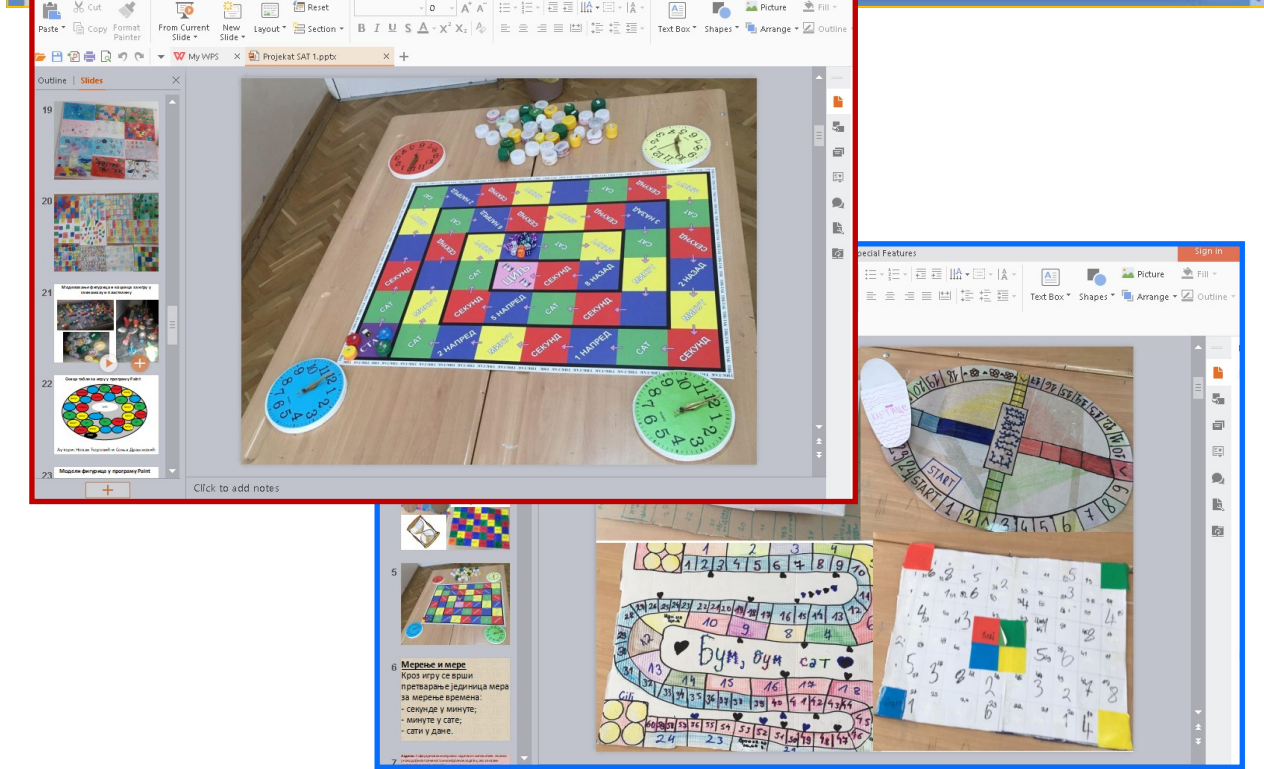
<https://youtu.be/Nz8Yu4S3WqY>

<https://www.youtube.com/watch?v=32LRil5CpEA&feature=youtu.be>

Аутор: Соња Драшковић



Аутор: Софија Филиповић



28



Софтверски алат *Go Pro Video Editor*

Аутор: Урош Мирковић



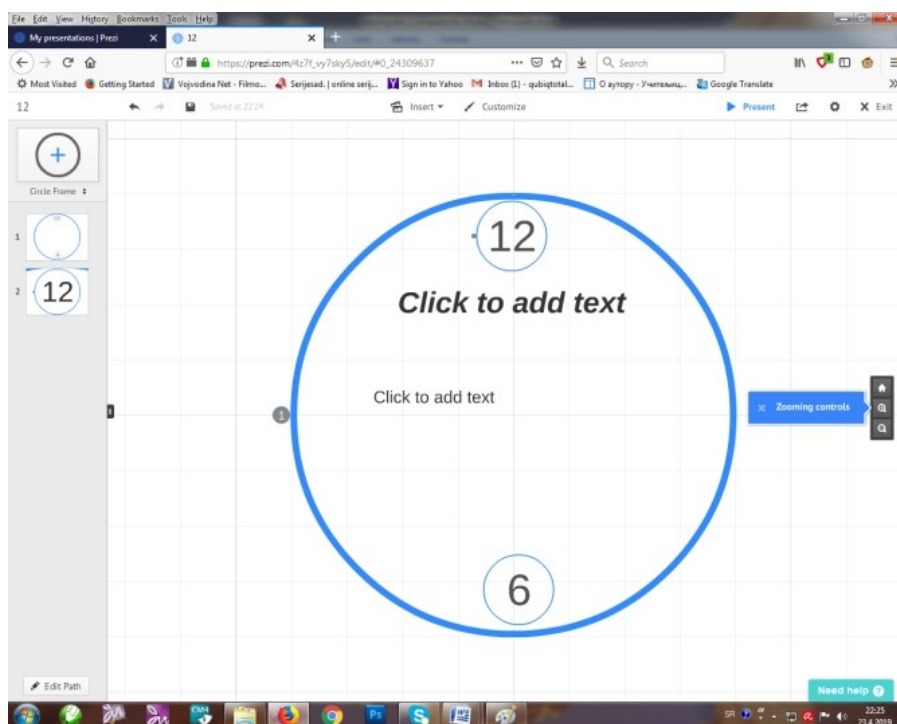


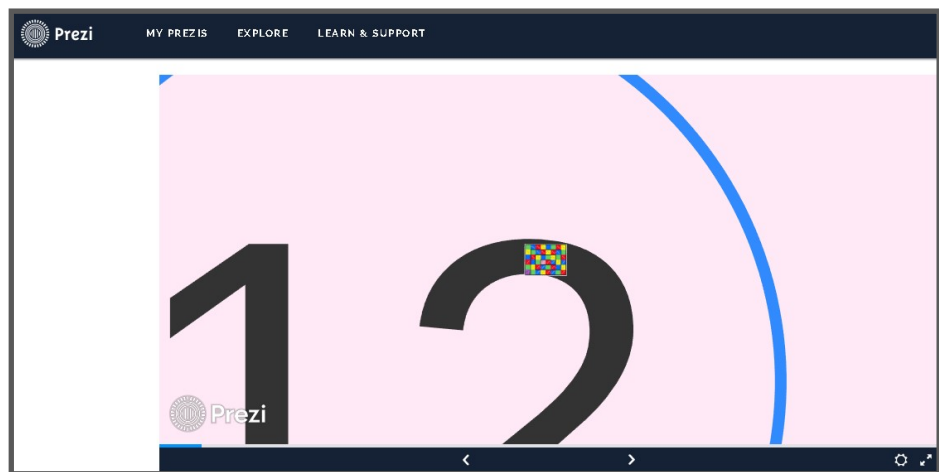
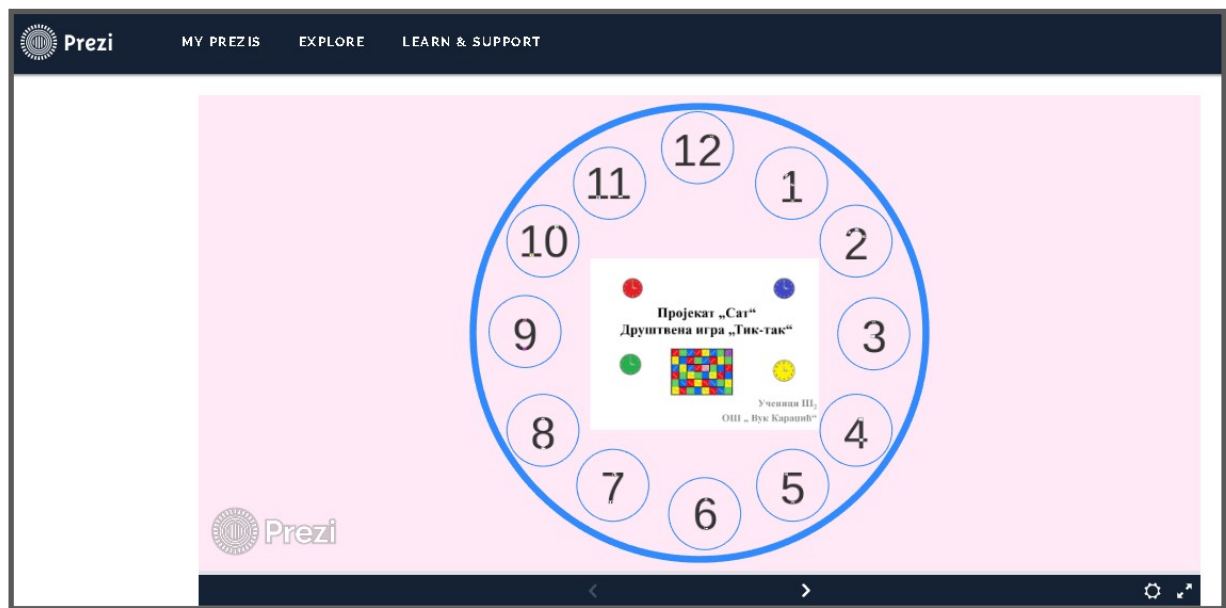
Софтверски алат *Vojanika 3D*



Аутор: Софија Филиповић

Софтверски алат *Prezi*





https://prezi.com/4z7f_vy7sky5/12/

Аутор: Соња Драшковић



8. РЕЗИМЕ ПРОЈЕКТА

Ученици III₂ су разрађивали пројектну идеју заједно са својом учитељицом и другарима из III₁ и I₂ који су се у пројекат укључили кроз литерарни конкурс “Сат” и “Тик-так” турнире. У турнирима је учествовала већина ученика млађих разреда.

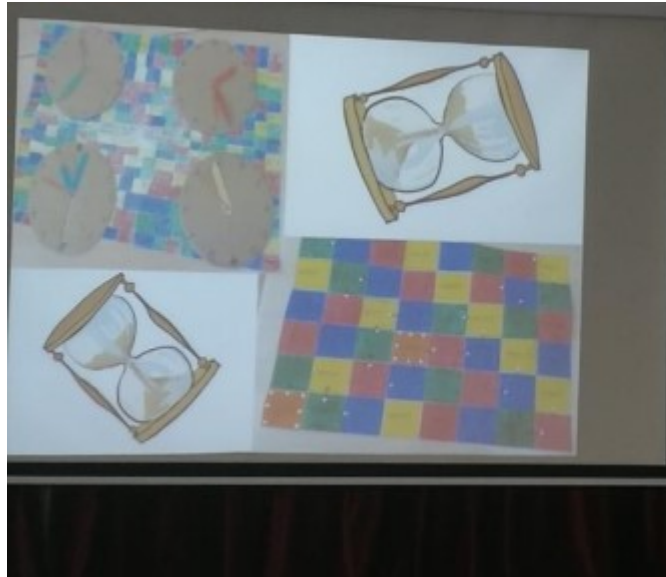






Презентери пројекта су: Новак Ђоровић, Александар Костић, Лука Обрадовић, Софија Филиповић и Михајло Гига.







АКТИВНОСТИ

Све предвиђене активности из пројекта су реализоване.

Предмет	Активност	Временски оквир	Учесници
Математика	Састављање и решавање задатака кроз игру. Теме: Јединице мере за мерење времена, примена Конструкција круга и кружнице, Редовни часови математике, часови допунске наставе и ЧОС	9.01.2019-31.03.2019.	Новак Ђоровић Александар Костић Лука Обрадовић Софија Филиповић Драган Николић Нина Шушић Александар Марић
Српски језик	Писање правила друштвене игре Тик-так уз поштовање правописних норми. Организовање литерарног конкурса на тему "Сат".	9.01.2019-15.05.2019.	Елена Вукашиновић Наталија Левајац Ена Ђуричко Ученици III1 и I2



Природа и друштво Редовни часови природе и друштва и ЧОС	Сакупљање чепова од пластичних флаша и развијање свести о очувању природе и рециклажи. Трајање обданице и ноћи променом годишњих доба. Праћење померања сенке кроз одређени временски период. Праћење раста биљке кроз одређени временски период.	5.10.2018-25.04.2019.	Соња Драшковић Анастасија Степанов Луна Миладиновић Тијана Стефановић Ена Ђуричко Филип Здравковић
Од играчке до рачунара Слободне активности и ЧОС	Скица табле за игру у Paint-у. Скице фигура за играче у Paint-у. Скице сатова, фигурица и табле за игру у Paint 3D –у. Откуцана правила игре и задаци у Word-у. Презентација пројекта Сат у PowerPoint-у. Презентација пројекта Сат у програму Prezi. Фотографисање тока реализације пројекта Сат. Снимање, фотографисање и приказ тока реализације пројекта Сат у Go Pro Video Editor-у и Photo Editor-у. Постављање видео презентација на YouTube-у.	9.01.2019-25.04.2019.	Новак Ћоровић Михајло Гига Соња Драшковић Тодор Аничић Софија Филиповић Урош Мирковић Никола Видицки



Ликовна култура	Израда цртежа сатова, фигурица и подлога за игру.		Андреј Дамјановић
Редовни часови ликовне културе и ЧОС	Моделовање коцкица за игру у глинаолу.	9.01.2019-31.03.2019.	Василије Ђековић
	Моделовање фигурица и жетона за игру у глинаолу и пластелину.		Ленка Салетовић
			Марко Маринковић
			Катарина Савић
Грађанско васпитање	Радионица: Зашто он касни?		
Редовни часови грађанског васпитања и ЧОС		9.01.2019-31.03.2019.	Ученици III2

ИЗАЗОВИ И ПОСТИГНУЋА

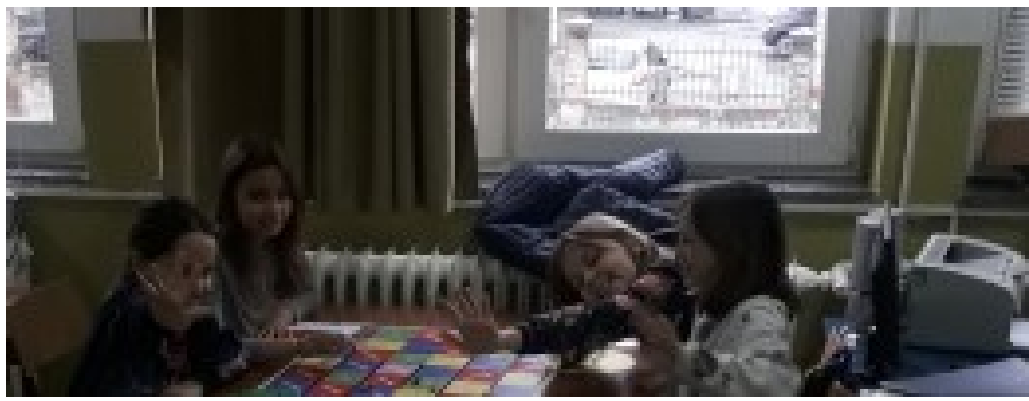
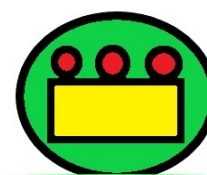
Сваки ученик је радо учествовао у свим предвиђеним активностима. Током рада су се јављале и неке много добре идеје, које смо нажалост, морали одбацити због недостатка времена и излажења из оквира теме.

Сама израда пројекта је допринела другачијем схватању задатака, повећала је степен одговорности код ученика и спремност за рад. Кроз сукоб мишљења су се јављале нове идеје, али и нови начини да се неспоразуми превазиђу.

Рад на овом пројекту и активно учешће у извођењу и решавању одређених задатака је пружио ученицима ново, искуство и усвајање градива на потпуно другачији начин.



21. Тијана Стефановић - аутор текста о рециклажи
22. Новак Ђоровић - презентер и аутор друштвене игре "Тик-так" и радова у Paint-у
23. Софија Филиповић - презентер и аутор презентације PowerPoint-у
24. Нина Шушић - аутор математичких задатака
25. Балша Марковић - литерарни конкурс
26. Јаков Томовић - литерарни конкурс
27. Смиљана Савић - литерарни конкурс
28. Давид Велимановић - литерарни конкурс
29. Никола Митровић - литерарни конкурс
30. Маша Милојевић - литерарни конкурс
31. Јосиф Јелисавчић - литерарни конкурс





11. Литература

- 1) Збирка задатака из математике за трећи разред основне школе, Др Велимир Сотировић, Др Душан Липовац, Мило Латковић, Стручна књига, Београд, 1992.
- 2) Маша и Раша, Математика 3, уџбеник за 3. разред основне школе, Бранислав Поповић, Ненад Вуловић, Петар Анокић, Мирјана Кандић, Klett, Београд, 2018.
- 3) Маша и Раша, Математика 3, радна свеска за 3. разред основне школе 1. и 2. део, Бранислав Поповић, Ненад Вуловић, Петар Анокић, Мирјана Кандић, Klett, Београд, 2018.
- 4) Методика наставе природе и друштва, Др Вељко Банђур, Др Сања Благданић, БИГЗ, Београд, 2018.
- 5) Одабрани задаци из математике за трећи разред основне школе, Милица Весковић, Д.П. Еурографик, Горњи Милановац 1998.