



Obrazac Metodičkih preporuka za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda predmetnih kurikuluma i međupredmetnih tema za osnovnu i srednju školu

**OSNOVNI PODATCI**

Ime i prezime	Jelena Čeko
Zvanje	diplomirani učitelj s pojačanim programom iz nastavnog predmeta matematika, učitelj mentor
Naziv škole u kojoj ste trenutačno zaposleni	Osnovna škola Ivana Meštrovića
Adresa elektroničke pošte	<a href="mailto:jelena.ceko1@skole.hr">jelena.ceko1@skole.hr</a>
Naslov Metodičkih preporuka	Geometrijski likovi
Predmet (ili međupredmetna tema)	Matematika
Za međupredmetnu temu navesti u okviru kojeg nastavnoga predmeta, sata razrednika ili izvannastavne aktivnosti se izvodi.	
Razred	1. razred osnovne škole

**OBVEZNI ELEMENTI**

Odgojno-obrazovni ishod (oznaka i tekst iz kurikuluma predmeta ili međupredmetnih tema objavljenih u NN )	MAT OŠ C.1.1.  Izdvaja i imenuje geometrijska tijela i likove i povezuje ih s oblicima objekata u okružju.
Tijek nastavnog sata	<b>EVOKACIJA</b> 1. aktivnost <ul style="list-style-type: none"><li>• podjela učenika u 5 grupa – prema tijelu koje su izvukli iz neprozirne vrećice</li><li>• ponavljanje – GEOMETRIJSKA TIJELA</li></ul> <b>RAZUMIJEVANJE ZNAČENJA</b> 2. aktivnost <ul style="list-style-type: none"><li>• opisivanje „plašteva“ tijela</li></ul> 3. aktivnost <ul style="list-style-type: none"><li>• imenovanje likova (kvadrat, pravokutnik, trokut, krug)</li><li>• imenovanje likova koji omeđuju geometrijska tijela (po grupama)</li></ul> 4. aktivnost



	<ul style="list-style-type: none"><li>• precrtavanje likova u bilježnice i bojanje</li></ul> <p>5. aktivnost</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• formiranje novih 5 skupina – prema boji skupine</li><li>• crtanje i bojanje likova koje još nisu nacrtali u bilježnicu</li><li>• imenovanje likova</li></ul> <p>6. aktivnost</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• igra memory</li><li>• igra pucanje balona/kviz/labirint/zrakoplov</li></ul> <p><b>REFLEKSIJA</b></p> <p>7. aktivnost</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• listić</li></ul> <p>8. aktivnost</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• izlazna kartica</li></ul>	
Opis svih aktivnosti (što rade učenici, a što učitelj/nastavnik)	UČENICI	UČITELJICA/UČITELJ
		<p>1. AKTIVNOST</p> <p><u>Predaktivnost – prije početka sata</u></p> <p>Modelima geometrijskih tijela potrebno je izraditi plašt od tvrđeg papira i to tako da su geometrijski likovi u plaštu odvojivi – kocka ima 6 kvadrata. Plašt je potrebno pričvrstiti na geometrijsko tijelo patafiksom ili dvostrukom ljepljivom vrpcom kako bi učenici mogli lako odvojiti plašt od tijela. Potrebno je izraditi plašteve za 5 piramide različitih boja: crvena, plava, zelena, žuta i narančasta; plašteve za 5 kocaka različitih boja: crvena, plava, zelena, žuta i narančasta; plašteve za 5 kvadara različitih boja: crvena, plava, zelena, žuta i narančasta; plašteve za 5 valjaka različitih boja: crvena, plava, zelena, žuta i narančasta; plašteve za 5 stožaca različitih boja: crvena, plava, zelena, žuta i narančasta.</p> <p>Geometrijska tijela s plaštevima staviti u neprozirnu vrećicu.</p> <p>Učiteljica/učitelj pomaže učenicima da pronađu svoju grupu u koju će sjesti.</p> <p><i>Zašto smo sada sjeli u ovakve grupe? Što je svima zajedničko? Jesu li tu sva tijela o kojima smo mi učili? Koje nedostaje? Što mislite zašto?</i></p>



2. AKTIVNOST	
Opisuju (svaka grupa) što je „odjenulo“ njihovo tijelo – kako izgledaju likovi, koliko tih likova omeđuje tijelo, jesu li ti likovi svi jednaki ili se međusobno razlikuju, kakve su boje, jesu li crte koje ih omeđuju ravne ili zakrivljene.	Potiče učenike da uoče da su plaštevi geometrijskih tijela likovi te da uoče njihove pojedinosti. <i>Sva tijela imaju svoju odjeću – kao da su stavila plašt – svako tijelo ima plašt različite boje. Pogledajte kakvi su ti plaštevi? Što su odjenula tijela? Koliko tih likova omeđuje tijelo? Jesu li ti likovi svi jednaki ili se međusobno razlikuju? Jesu li crte koje ih omeđuju ravne ili zakrivljene?</i>
3. AKTIVNOST	
Imenuju likove koji omeđuju geometrijska tijela.	Imenuje likove i pojašnjava njihove pojedinosti. Na ploču stavlja aplikacije geometrijskih likova i piše njihove nazine.
4. AKTIVNOST	
Svaki učenik precrtava u bilježnicu lik (ili likove) koji omeđuju njegovo geometrijsko tijelo. Nakon što su ga precrtali, bojaju lik.	<i>Precrtajte lik ili likove koji omeđuju vaše geometrijsko tijelo. Precrtajte samo likove koji se razlikuju po obliku.</i> Pomaže učenicima sa slabijom motorikom.
5. AKTIVNOST	
Formiraju nove skupine koje se razlikuju po boji. Sada će formirati skupine u kojoj će biti različita geometrijska tijela, ali će sva tijela biti jednake boje. Crtaju one likove koje još nisu nacrtali – likove ostalih tijela u grupi. Međusobno govore jedan drugome kako se zove koji lik.	Suradničko učenje – pomaže učenicima da formiraju skupine prema boji geometrijskih tijela. Pomaže im da nacrtaju lik koji još nisu nacrtali, pojašnjava zadatak po potrebi, potiče ih da izgovaraju imena geometrijskih likova i da svoje mišljenje dijele s članovima grupe.
6. AKTIVNOST	
Učenici igraju igru memory kojoj spajaju parove geometrijskih likova i njihovih odgovarajućih naziva (PRILOG 2).  Učenici igraju igre pucanje balona/kviz/labirint/zrakoplov u kojoj geometrijske likove pridružuju njihovim odgovarajućim nazivima (PRILOG 3).	Usmjerava učenike, pomaže im pri uporabi IKT-a.
7. AKTIVNOST	



	<p>Učenici rješavaju listić i lijepe ga u biljžnicu (PRILOG 4). U parovima provjeravaju točnost prema listi provjere (PRILOG 5).</p>	<p>Usmjerava učenike, individualno potiče i pomaže učenicima s teškoćama. Upućuje učenike da u parovima jedan drugome provjere točnost riješenog listića služeći se listom provjere.</p>
<b>8. AKTIVNOST</b>		
	<p>Učenici rješavaju izlaznu karticu (PRILOG 6).</p>	<p>Dijeli izlazne kartice i po završetku ih skuplja.</p>
<b>Sadržaji koji se koriste u aktivnostima</b>	<p><b>1. aktivnost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• modeli geometrijskih tijela</li><li>• plaštevi geometrijskih tijela – geometrijski likovi</li></ul>	
	<p><b>2. aktivnost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• plaštevi geometrijskih tijela – geometrijski likovi</li><li>• aplikacije geometrijskih likova za ploču (PRILOG 1)</li></ul>	
	<p><b>3. aktivnost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• plaštevi geometrijskih tijela – geometrijski likovi</li></ul>	
	<p><b>4. aktivnost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• plaštevi geometrijskih tijela – geometrijski likovi</li></ul>	
	<p><b>5. aktivnost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• plaštevi geometrijskih tijela – geometrijski likovi</li></ul>	
	<p><b>6. aktivnost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• igra memory (PRILOG 2, PRILOG 2.1)</li><li>• igra pucanje balona/kviz/labirint/zrakoplov (PRILOG 3)</li></ul>	
	<p><b>7. aktivnost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• listić (PRILOG 4)</li><li>• lista provjere (PRILOG 5)</li></ul>	
	<p><b>8. aktivnost</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• izlazna kartica (PRILOG 6)</li></ul>	
<b>Primjeri vrednovanja za učenje, vrednovanja kao učenje ili naučenog uz upute</b>	<p><b>Vrednovanje kao učenje</b></p>	
	<p><b>1. aktivnost</b> Učenici se razvrstavaju u grupe prema geometrijskom tijelu koje su izvukli iz neprozirne vrećice.</p>	
	<p><b>3. aktivnost</b> Prema aplikacijama na ploči provjeravaju jesu li točno imenovali geometrijske likove.</p>	
	<p><b>Vrednovanje za učenje</b></p>	
	<p><b>6. aktivnost</b> Igra memory - Po završetku igre učenici mogu vidjeti izvješće o uspješnosti – koliko su puta okretali kartice i koliko im je vremena bilo potrebno da dovrše igru. Igu je moguće igrati više puta i usporediti vlastite rezultate.</p>	
	<p>Igra pucanje balona/kviz/labirint - Po završetku igre učenici mogu vidjeti izvješće o uspješnosti – jesu li točno riješili zadatak u igri, što nije bilo dobro riješeno i koliko im je vremena bilo potrebno. Igu je moguće igrati više puta i usporediti vlastite rezultate – uočiti što je potrebno učiniti da bi bili uspješniji.</p>	
	<p><b>Vrednovanje kao učenje</b></p>	
	<p><b>7. aktivnost</b> Učenici u parovima provjeravaju točnost prema listi provjere.</p>	



	<p><b>Vrednovanje za učenje</b></p> <p><b>8. aktivnost</b></p> <p>Učenici rješavaju izlazne kartice.</p>
<b>Razrađeni problemski zadaci, zadaci za poticanje kritičkog razmišljanja, kreativnosti i/ili istraživački zadaci; ovisno o predmetu i nastavnoj temi</b>	<p><b>7. aktivnost</b></p> <p>Zadaci na listiću</p> <p style="text-align: center;"><b>TANGRAM</b></p> <p>IZREŽI LIKOVE I SLOŽI SLAGALICE KAKO JE ZADANO. ISKORISTI SVE DJELOVE SLAGALICE. ZAMOLI PRIJATELJA DA PROVJERI JESI LI TOČNO SLOŽILA/SLOŽIO.</p> <p style="text-align: center;"><b>DODATNI ELEMENTI<sup>1</sup></b></p>
<p>Poveznice na više odgojno-obrazovnih ishoda različitih predmeta ili očekivanja međupredmetnih tema</p> <p><b>Matematika</b> MAT OŠ D.1.1. Analizira i uspoređuje objekte iz okoline prema mjerivu svojstvu.</p> <p><b>Hrvatski jezik</b> OŠ HJ A.1.1. Učenik razgovara i govori u skladu s jezičnim razvojem izražavajući svoje potrebe, misli i osjećaje.</p> <p><b>Priroda i društvo</b> PID OŠ A.1.1. Učenik uspoređuje organiziranost u prirodi opažajući neposredni okoliš.</p> <p><b>Osobni i socijalni razvoj</b> osr A.1.2. Upravlja emocijama i ponašanjem.</p>	

<sup>1</sup> Sastavni elementi prijave koji omogućuju dodanu vrijednost provedbi javnog poziva. Nisu obvezni, ali nose dodatne bodove u skladu s kriterijima procjene Metodičkih preporuka.



	<p>osr C.1.3.</p> <p>Pridonosi skupini.</p> <p><u>Uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije</u></p> <p>ikt A.1.1.</p> <p>Učenik uz pomoć učitelja odabire odgovarajuću digitalnu tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.</p> <p>ikt A.1.2.</p> <p>Učenik se uz pomoć učitelja koristi odabranim uređajima i programima.</p> <p><u>Učiti kako učiti</u></p> <p>2. Primjena strategija učenja i rješavanje problema</p> <p>uku A.1.2.</p> <p>Učenik se koristi jednostavnim strategijama učenja i rješava probleme u svim područjima učenja uz pomoć učitelja.</p> <p>3. Kreativno mišljenje</p> <p>uku A.1.3.</p> <p>Učenik spontano i kreativno oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje pri učenju i rješavanju problema.</p> <p>4. Kritičko mišljenje</p> <p>uku A.1.4.</p> <p>Učenik oblikuje i izražava svoje misli i osjećaje.</p> <p>2. Praćenje</p> <p>uku B.1.2.</p> <p>Na poticaj i uz pomoć učitelja prati svoje učenje.</p> <p>1. Vrijednost učenja</p> <p>uku C.1.1.</p> <p>Učenik može objasniti vrijednost učenja za svoj život.</p> <p>2. Slika o sebi kao učeniku</p> <p>uku C.1.2.</p> <p>Učenik iskazuje pozitivna i visoka očekivanja i vjeruje u svoj uspjeh u učenju.</p> <p>3. Interes</p> <p>uku C.1.3.</p> <p>Učenik iskazuje interes za različita područja, preuzima odgovornost za svoje učenje i ustraje u učenju.</p> <p>4. Emocije</p> <p>uku C.1.4.</p> <p>Učenik se koristi ugodnim emocijama i raspoloženjima tako da potiču učenje te kontrolira neugodne emocije i raspoloženja tako da ga ne ometaju u učenju.</p>
Aktivnost u kojima je vidljiva interdisciplinarnost	1. aktivnost 2. aktivnost 3. aktivnost 4. aktivnost 5. aktivnost 7. aktivnost
Aktivnosti koji obuhvaćaju prilagodbe za učenike s teškoćama	<i>Prilagodbe za učenike s teškoćama potrebno je prilagoditi individualnim potrebama učenika. Ovdje su navedeni prijedlozi nekih individualizacija.</i>



	<p><b><u>1. aktivnost</u></b> Učiteljica obraća više pozornosti na aktivnosti učenika s teškoćama. Pomaže mu odabrat odgovarajuću grupu. Postavlja mu potpitanja koja će mu pomoći pri rješavanju zadatka.</p> <p><b><u>2. aktivnost</u></b> Učiteljica obraća više pozornosti na aktivnosti učenika s teškoćama. Postavlja mu potpitanja i prilagođava pitanja koja će mu pomoći pri opisivanju.</p> <p><b><u>4. i 5. aktivnost</u></b> Učiteljica pomaže učenicima da formiraju skupine. Pomaže im da nacrtaju lik koji još nisu nacrtali, pojašnjava zadatak po potrebi, potiče ih da izgovaraju imena geometrijskih likova.</p> <p><b><u>6. aktivnost</u></b> Igru je moguće prilagoditi. Moguće je odabrati manji broj parova za otvaranje (PRILOG 2) ili odabrati igru u kojoj se sparaju kartice samo po slikama geometrijskih likova (PRILOG 2.1)</p> <p><b><u>7. aktivnost</u></b> Listić (PRILOG 7) Slagalica (PRILOG 7.1, PRILOG 7.2, PRILOG 7.3, PRILOG 7.4)</p>																				
Aktivnosti za motiviranje i rad s darovitim učenicima	<p><b><u>3. aktivnost</u></b> Učiteljica potiče učenike da uoče kako izgleda plašt stožca i objašnjava im što je kružni isječak. Potiče ih da prema uputama izrežu dio od kruga kojeg imaju i da pokušaju sastaviti stožac. Pojašnjava što znači njegovo ime.</p> <p><b><u>4. i 5. aktivnost</u></b> Učenik koji je najurednije i točno nacrtao lik u bilježnicu, crta lik na ploču.</p> <p><b><u>5. aktivnost</u></b> Učenici zapisuju imena likova na ploču.</p> <p><b><u>7. aktivnost</u></b> Listić (PRILOG 8) Igra slaganja tangrama (PRILOG 8.1)</p>																				
Upute za kriterijsko vrednovanje kompleksnih i problemskih zadataka i/ili radova esejskoga tipa	<p><b>Kriterijsko vrednovanje – bilješke i opažanja za dnevnik poučavanja (PRILOG 9)</b></p> <table border="1"><thead><tr><th>Ime i prezime učenika</th><th>u bilježnicu su precrtni svi likovi</th><th>povezuje geometrijska tijela s pripadajućim likovima</th><th>pravilno imenuje geometrijske likove</th><th>broj točno složenih tangrama</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>...</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>	Ime i prezime učenika	u bilježnicu su precrtni svi likovi	povezuje geometrijska tijela s pripadajućim likovima	pravilno imenuje geometrijske likove	broj točno složenih tangrama											...				
Ime i prezime učenika	u bilježnicu su precrtni svi likovi	povezuje geometrijska tijela s pripadajućim likovima	pravilno imenuje geometrijske likove	broj točno složenih tangrama																	
...																					



<b>Vršnjačko vrednovanje (PRILOG 5)</b>																
PROVJERI.																
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>															
Projektni zadaci (s jasnim scenarijima, opisima aktivnosti, rezultatima projekta, vremenskim okvirima)	<ul style="list-style-type: none"><li>• U projekt uključiti roditelje koji će pomoći učeniku pri istraživanju</li><li>• Trajanje projekta - otpilike dva tjedna</li><li>• Cilj projekta – istražiti što je tangram, tko ga je prvi smislio, gdje je nastao, koji su dijelovi tangrama i kako se oni zovu, slagati različite tangrame prema predlošku i iz mašte</li></ul>															
Poveznice na multimedijiske i interaktivne sadržaje	<p><b>Poveznice na igre</b></p> <p><a href="https://wordwall.net/hr/resource/566704/matematika/geometrijski_likovi">https://wordwall.net/hr/resource/566704/matematika/geometrijski_likovi</a> (autorski sadržaj)</p> <p><a href="https://matchthememory.com/geometrijski_likovi">https://matchthememory.com/geometrijski_likovi</a> (autorski sadržaj)</p> <p><a href="https://matchthememory.com/geometrijski_likovi1">https://matchthememory.com/geometrijski_likovi1</a> (autorski sadržaj)</p> <p><a href="https://www.mathplayground.com/mobile/tangram_fullscreen.htm">https://www.mathplayground.com/mobile/tangram_fullscreen.htm</a></p> <p><b>Slagalice (autorski sadržaji)</b></p> <p><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=02936a457563">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=02936a457563</a></p> <p><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=1a9ecd5a227b">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=1a9ecd5a227b</a></p> <p><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=1eb7584c7b37">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=1eb7584c7b37</a></p> <p><a href="https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=09e0e0292a3f">https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&amp;pid=09e0e0292a3f</a></p> <p><b>Poveznice na slike tangrama</b></p> <p><a href="https://www.indiamart.com/proddetail/tangram-jigsaw-puzzle-game-20807760262.html">https://www.indiamart.com/proddetail/tangram-jigsaw-puzzle-game-20807760262.html</a></p>															
Prijedlozi vanjskih izvora i literature	Kurikulum nastavnog predmeta matematika za osnovne škole i gimnazije <a href="https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_146.html">https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_146.html</a> Kurikulum nastavnog predmeta priroda i društvo za osnovne škole <a href="https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_147.html">https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_147.html</a> Kurikulum nastavnog predmeta hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije <a href="https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html">https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html</a> Kurikulum međupredmetne teme za osobni i socijalni razvoj za osnovne i srednje škole <a href="https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_153.html">https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_153.html</a> Kurikulum međupredmetne teme učiti kako učiti za osnovne i srednje škole															



[https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_154.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_154.html)

Kurikulum međupredmetne teme uporaba informacijske i komunikacijske tehnologije za osnovne i srednje škole

[https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019\\_01\\_7\\_150.html](https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_150.html)

Sanja Brajković, *Formativno procjenjivanje, procjenjivanje za učenje*, POU Korak po korak

<https://prezi.com/lonhbjnzflp6/formativno-pracenje/>

[http://www.skolskenovine.hr/include/pdf/Mat\\_1\\_RB\\_za\\_web.pdf](http://www.skolskenovine.hr/include/pdf/Mat_1_RB_za_web.pdf)

<https://www.artrea.com.hr/matematika1raz.html>

[wwwantonija-hrvatek.from.hr/8-razred/Geometrijska-tijela-Uvod](http://wwwantonija-hrvatek.from.hr/8-razred/Geometrijska-tijela-Uvod)

<https://www.artrea.com.hr/Zapazanje/Tangram-1.pdf>

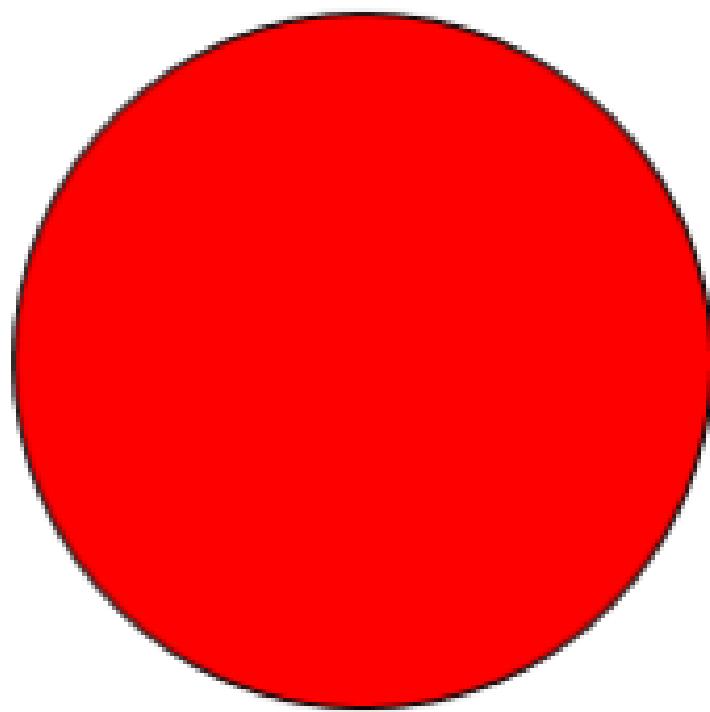


Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



PRILOG 1

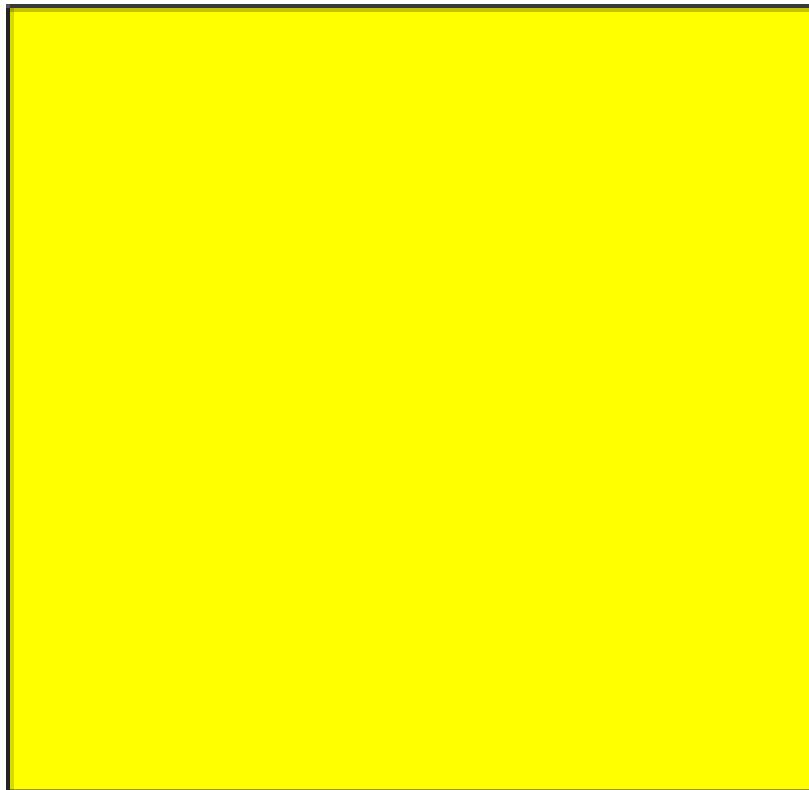
**Aplikacije geometrijskih likova**



# KRUG



Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



# KVADRAT



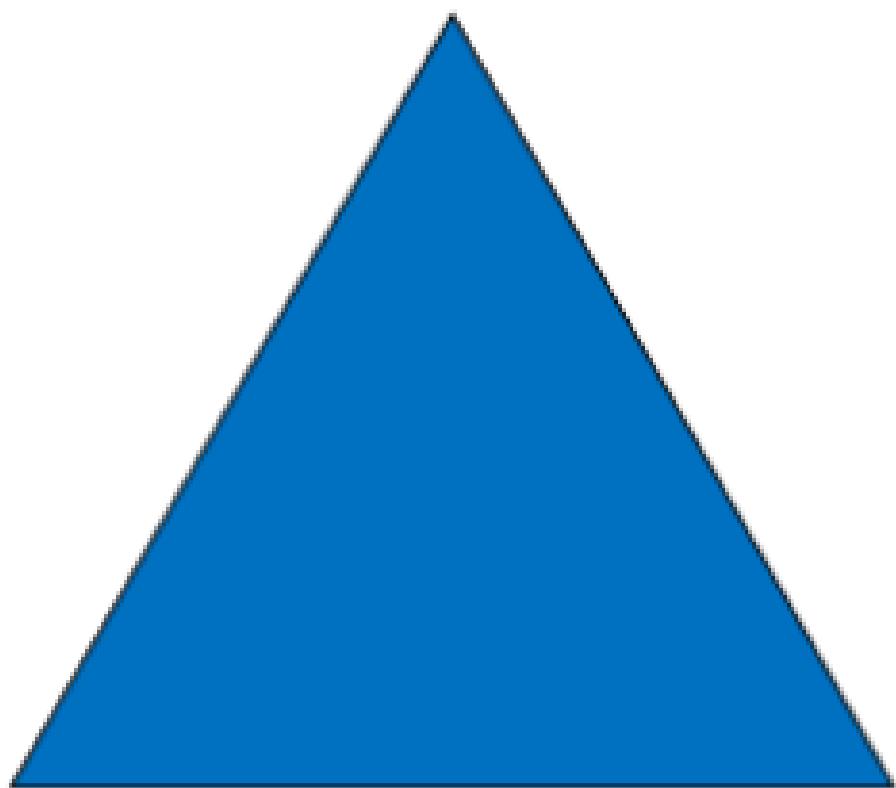
Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



# PRAVOKUTNIK



Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



# TROKUT



Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



## PRILOG 2

### **Memory 1**

[https://matchthememory.com/geometrijski\\_likovi](https://matchthememory.com/geometrijski_likovi) (autorski sadržaj)

PRILOG 2.1 (učenici s teškoćama)

### **Memory 2**

[https://matchthememory.com/geometrijski\\_likovi1](https://matchthememory.com/geometrijski_likovi1) (autorski sadržaj)

## PRILOG 3

### **Igra pucanje balona/kviz/labirint/zrakoplov**

<https://wordwall.net/hr/resource/566704/matematika/geometrijski-likovi> (autorski sadržaj)

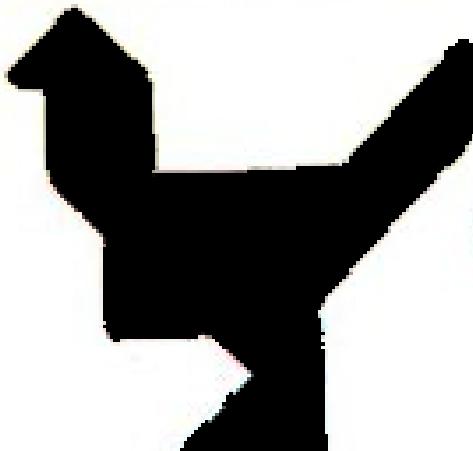
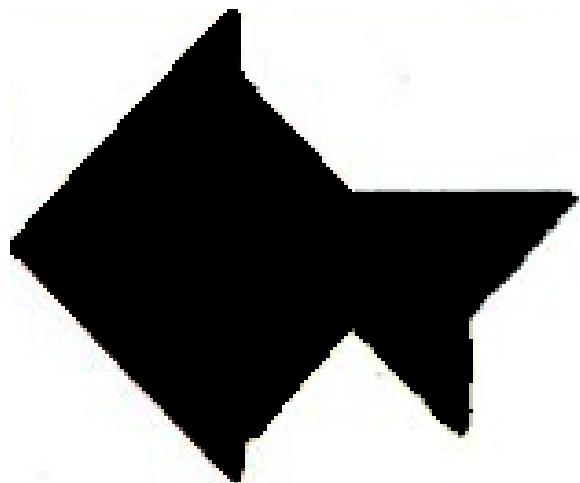
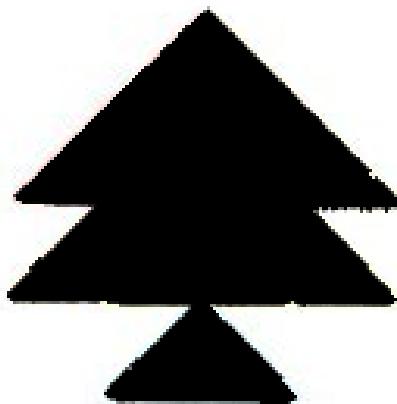
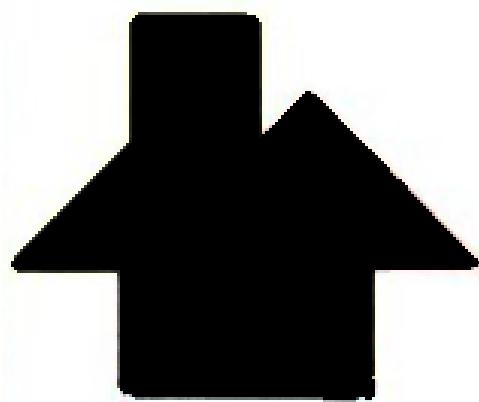
PRILOG 4

Listić



IZREŽI LIKOVE I SLOŽI SLAGALICE KAKO JE ZADANO.

ISKORISTI SVE DIJELOVE SLAGALICE. ZAMOLI PRIJATELJA DA PROVJERI JESI LI TOČNO SLOŽILA/SLOŽIO.

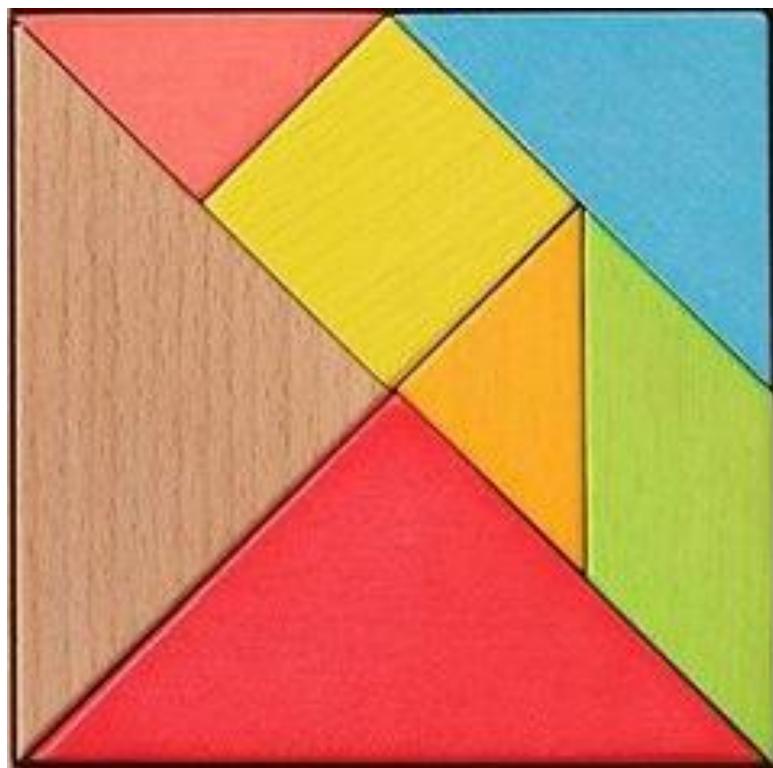




Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



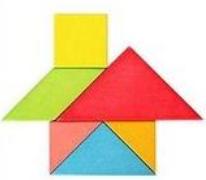
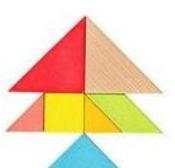
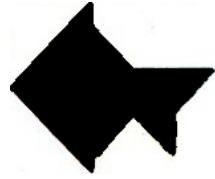
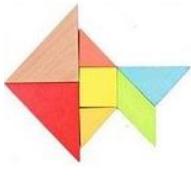
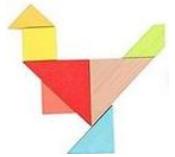
# IZREŽI.



PRILOG 5

Vršnjačko vrednovanje

**PROVJERI.**

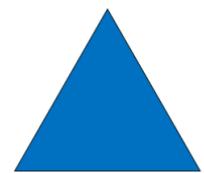
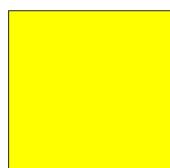
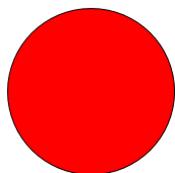
		
		
		
		
		

PRILOG 6

Izlazna kartica

## IZLAZNICA

SPOJI LIKOVE S NJIHOVIM NAZIVOM.



PRAVOKUTNIK

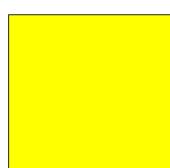
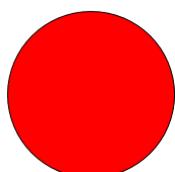
KRUG

TROKUT

KVADRAT

## IZLAZNICA

SPOJI LIKOVE S NJIHOVIM NAZIVOM.



PRAVOKUTNIK

KRUG

TROKUT

KVADRAT



Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja

PRILOG 7

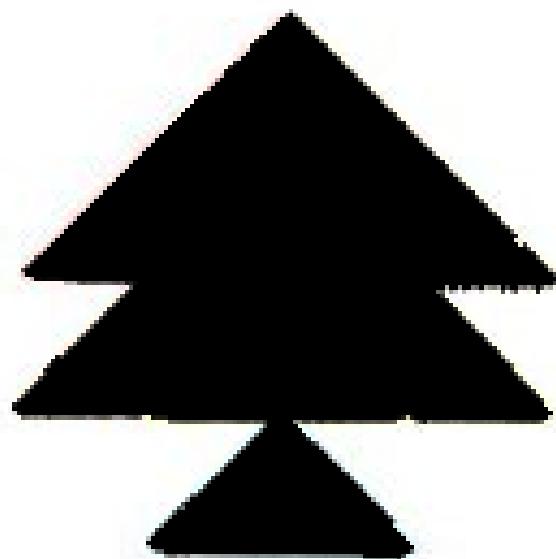


Listić za učenike s teškoćama



IZREŽI LIKOVE I SLOŽI SLAGALICE KAKO JE ZADANO.

ISKORISTI SVE DIJELOVE SLAGALICE. ZAMOLI PRIJATELJA DA PROVJERI JESI LI TOČNO SLOŽILA/SLOŽIO.

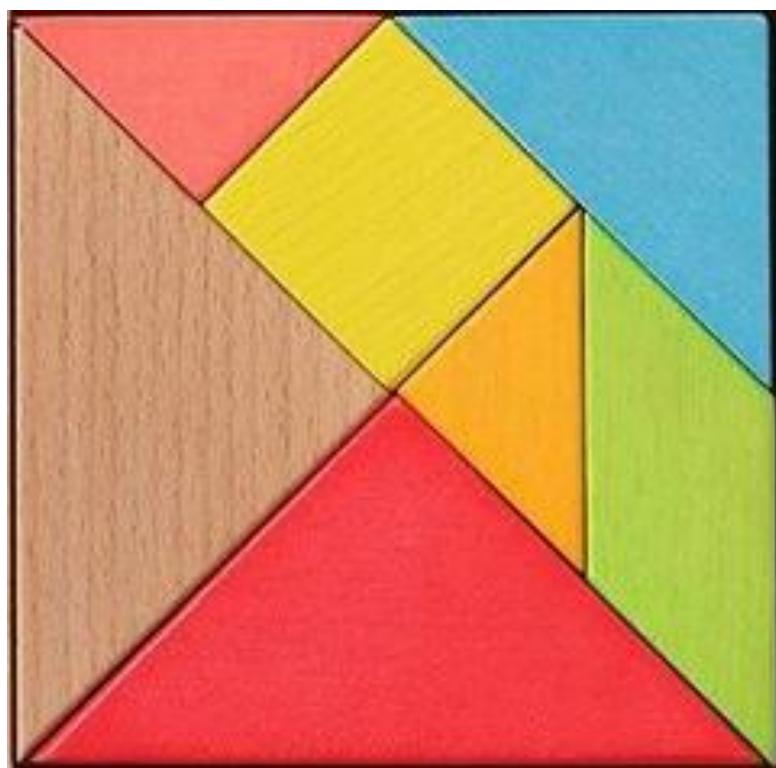




Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



# IZREŽI.



PRILOG 7.1

**Slagalica - KRUG**

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=02936a457563>

PRILOG 7.2

**Slagalica - KVADRAT**

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1a9ecd5a227b>

PRILOG 7.3

**Slagalica - PRAVOKUTNIK**

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=1eb7584c7b37>

PRILOG 7.4

**Slagalica - TROKUT**

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=09e0e0292a3f>



Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



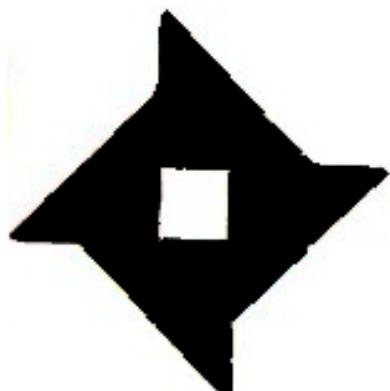
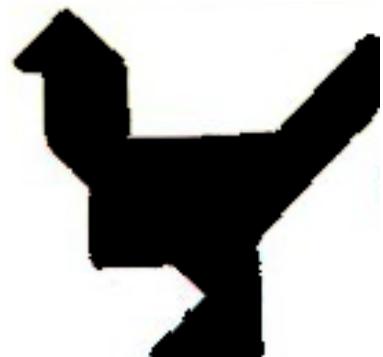
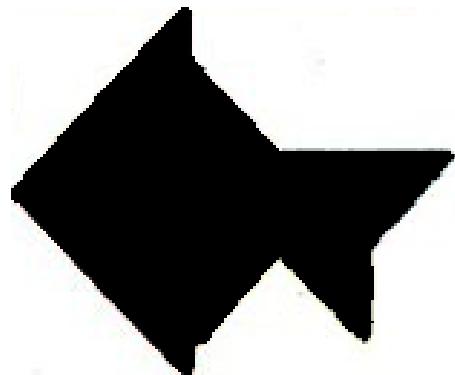
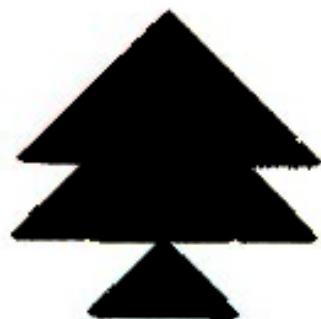
PRILOG 8

**Listić za darovite učenike**



IZREŽI LIKOVE I SLOŽI SLAGALICE KAKO JE ZADANO.

ISKORISTI SVE DIJELOVE SLAGALICE. ZAMOLI PRIJATELJA DA PROVJERI JESI LI TOČNO SLOŽILA/SLOŽIO.

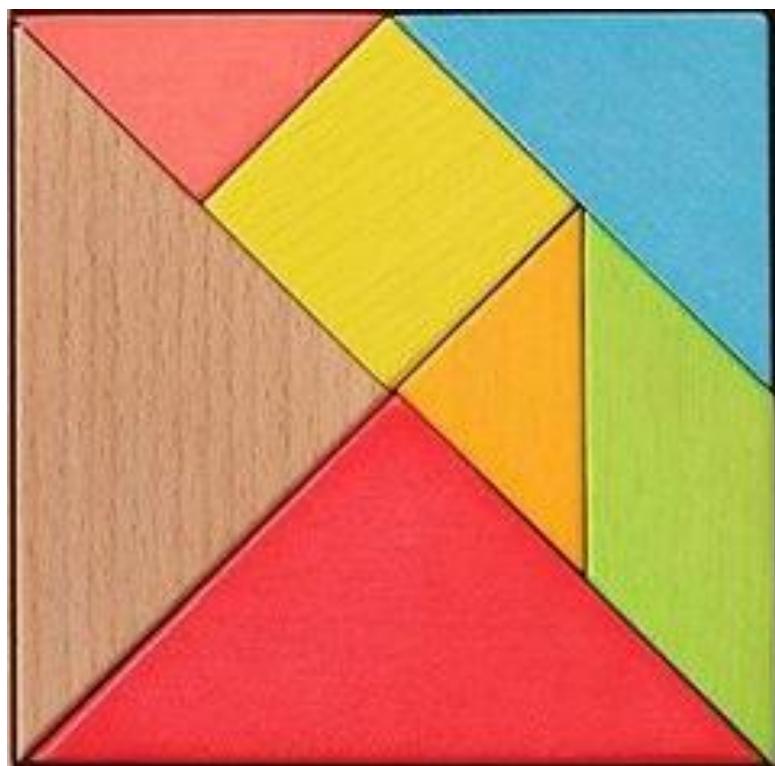




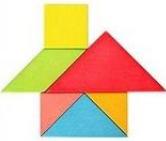
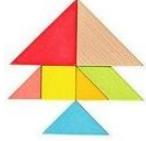
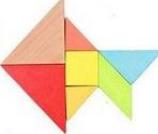
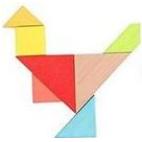
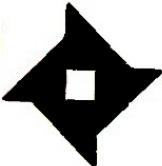
Ministarstvo  
znanosti i  
obrazovanja



# IZREŽI.



## PROVJERI.

PRILOG 8.1

Tangrami – složenije slagalice

[https://www.mathplayground.com/mobile/tangram\\_fullscreen.htm](https://www.mathplayground.com/mobile/tangram_fullscreen.htm)

PRILOG 9

## Kriterijsko vrednovanje – bilješke i opažanja