АКТИВНОСТИ ЗА РЕАЛИЗАЦИЈА НА НАСТАВНИТЕ СОДРЖИНИ ЗА ТРЕТО ОДДЕЛЕНИЕ

МАКЕДОНСКИ ЈАЗИК

-Песната „Крај патот“ стр.44 да се прочита, да се подвлече римата и да се одговори првото прашање.

-Да се препише планот за филм на стр.130 и накусо да прераскажете некој филм што ви оставил најголем впечаток.

Можете да ја проследите наставната содржина на следниот линк на едуино

https://youtu.be/g8YzhYCG3aM

-Песната „Први мај “да се научи ,подвлече римата и да се одговорат прашањата.

МАТЕМАТИКА

-Повторување за 3Д форми – да се реши стр.66 во работната тетратка.За полесно решавање проследи ја презентацијата за 3Д форми.

-Повторување за оска на симетрија –стр.87 во учебникот да се напише дефиницијата за оска на симетрија и да се решат 1 и 2 задача

-Работна тетратка стр.68

ПРИРОДНИ НАУКИ

Да се проследат презентациите за оптички илузии

Можете да ја проследите наставната содржина на следниот линк на едуино

https://youtu.be/cemEshjDMjs

ОПШТЕСТВО

-Да се прочита и да се издвојат заклучоци за наставната содржина „Пред крстосница“ и да се одговорат прашањата од стр.100/101

МУЗИЧКО ОБРАЗОВАНИЕ

-Слушање песни по сопствен избор од детскиот фестивал „Златно славејче“ 2020

ФИЗИЧКО И ЗДРАВ.ОБРАЗОВАНИЕ

-Додавање и фаќање на топки во движење-вежби

-Фрлање на топки на различни начини

-Игри со топка по свој избор

РАБОТА СО КОМПЈУТЕРИ

-да се препише планот даден во прилог и да се реши играта која е дадена во прилог.

СОВЛАДУВАЊЕ АЛГОРИТАМСКО РАЗМИСЛУВАЊЕ ПРЕКУ ИГРА

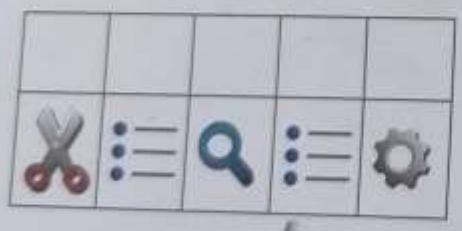
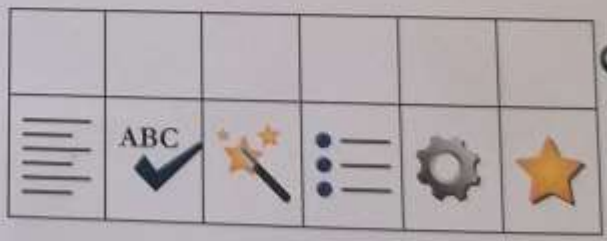
Во еден алгоритам се содржани повеќе различни променливи што примаат различни **вредности** во текот на извршувањето на дејствата во чекорите на алгоритамот.

Променлива е вредност што се менува во текот на извршувањето на програмата.

Наредба за избор е наредба со која во зависност од дадениот услов можат да се изберат две или повеќе можности.

Наредба за повторување (циклус) е наредба со која една или повеќе наредби треба да се извршат неколкупати додека да се исполни одреден услов.

2. Тино и роботот играат игра со декодирање. Роботот запишал збор, а Тино треба да го декодира. Помогни му на Тино, така што наместо секој симбол ќе ја запишеш соодветната буква.

А	Б	В	Г	Д	Ѓ	Е	Ж	З	Ѕ	И	Ј	К	Л	Љ
			ABC					B	A					

М	Н	Њ	О	П	Р	С	Т	Ќ	У	Ф	Х	Ц	Ч	Џ
	I											29