



KUIDAS LUUA OMA ELEMENTE

HOIUSTAMINE

Komplektis kasutatavad materjalid mahuvad ära suurde ümbrikusse.

ELEMENTIDE VALMISTAMINE

A.Tegevuskava 1:

Valmistage ette vajalikud materjalid:

paksemale paberile prinditud analoogkella elemendid, paberineet, värvilised pliiatsid, käärid, liim, tööleht digitaalsete kellaaegadega.

Analoogkella juhend

1. Lõika välja kella numbrilaud



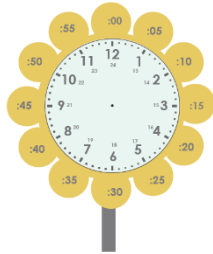
2. Lõika välja osutid



Kaasrahanud
Euroopa Liit

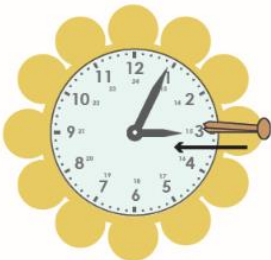
MATEMAATIKA

3. Kleebi numbrilaud alusele.



4. Kleebi alusele kleebitud numbrilaud papptaldrikule.

5. Kinnita osutid kella numbrilaua keskpunkti. Kasuta selleks paberneeti.



Printige analoogkella jaoks vajalikud pildid paksemale paberile.

Otsi pilte erinevatest ajamõõtmise vahenditest; pilte saab välja printida või keskkonna säästmiseks projektori abil ekraanil näidata.

- Printige välja jutustamislugu ja töölehed digitaalkellade ja analoogkellade elementidega.
- Pange kõik materjalid suurde ümbrikusse.

B. Tegevuskava 2:

Valmistage ette vajalikud materjalid:

1 leht paksemat joonistuspaberit, paberineet, värvilised pliiatsid, sirkel, käärid, liim, joonlaud, tööleht digitaalsete kellaaegadega.



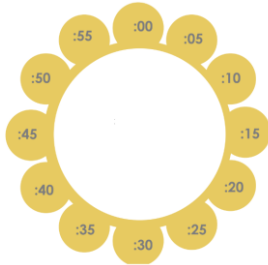
Kaasrahastanud
Euroopa Liit

MY BOX OF STEAM Projektinumber: 2022-2-EE01-KA220SCH-00099273 Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusamet (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.

MATEMAATIKA

Analoogkella valmistamise juhend

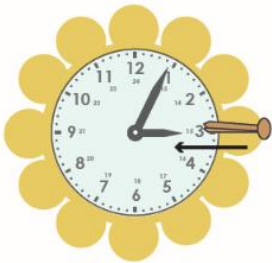
1. Lõika välja kella alus.



2. Mõõda ja joonista sirkliga paksemale paberile vastavalt kella alusele sobiva suurusega ring.
3. Jaga ring sirkli abil pooleks, ja veelkord pooleks.



4. Kleebi ring kella alusele, kaunistaja ja lisa numbrid.
5. Kinnita osutid kella numbrilaua keskpunkti. Kasuta selleks paberneeti.



- Otsi pilte erinevatest ajamõõtmisvahenditest; pilte saab välja printida või keskkonna säästmiseks projektori abil ekraanil näidata.



Kaasrahanud
Euroopa Liit

MY BOX OF STEAM Projektinumber: 2022-2-EE01-KA220SCH-00099273 Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusamet (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.

MATEMAATIKA



Vesikell



Liivakell

Rohkem pilte ja materjale:

<https://www.paymoapp.com/blog/timekeeping-devices/>

- Printiige välja jutustamislugu ja töölehed digitaalkellade ja analoogkellade elementidega.
- Pange kõik õpikarbi materjalid suurde ümbrikusse.

ALTERNATIIVID

Võimalik on valmistada ka lillekell.

https://en.wikipedia.org/wiki/Linnaeus%27s_flower_clock

Avastage koos õpilastega Carl von Linne (1707-1778) lillekella idee.

Leidke lillekella valmistamiseks vajalike taimede pildid, lisades soovi korral taime ladinakeelse nimetuse.

Võite teha kella õpikarbi tegevuskava järgi ja kaunistada seda looduslike taimede piltidega, lisades soovi korral taimede nimed, sealhulgas ladinakeelsed nimed.



**Kaasrahanud
Euroopa Liit**

MY BOX OF STEAM Projektinumber: 2022-2-EE01-KA220SCH-00099273 Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusamet (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.

MATEMAATIKA



Kaasrahanud
Euroopa Liit

MY BOX OF STEAM Projektinumber: 2022-2-EE01-KA220SCH-00099273 Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult autori(te) omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusameti (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.