

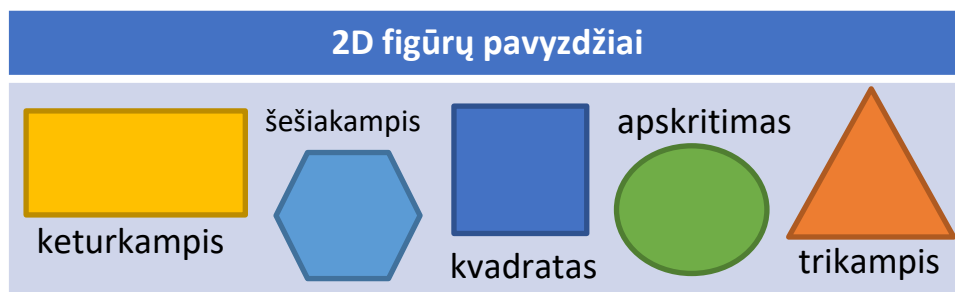


Amžius: 8 – 11 12 – 15 16– 18

Raktažodžiai: matematika, geometrinės figūros, savybės, matmenys

Geometrinės figūros – tai figūros, kurios **paviršiumi**, **kampu** ir **ribinėmis linijomis** parodo kasdieniniame gyvenime matomų objektų formą. Yra įvairių tipų 2D ir 3D geometrinių figūrų.

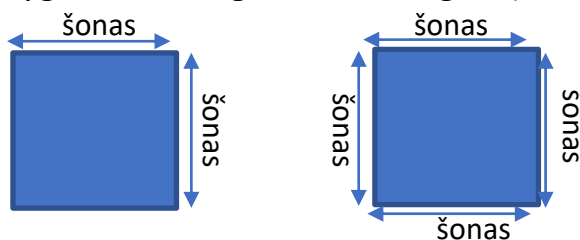
Toliau pateikiami dvimačių geometrinių figūrų pavyzdžiai:



Plotas ir **perimetras** yra du skirtingi matai, naudojami 2D (arba plokščioms) figūroms, turinčioms tik plotį ir plotį, matuoti.

- Plotas yra erdvė, esanti ribos viduje. Jis matuojamas kvadratiniais vienetais, pavyzdžiui, cm^2 , m^2 ir t. t.
- Perimetras rodo atstumą aplink figūros ribą. Jis matuojamas tokiais vienetais kaip cm , m ir t. t.

Kvadratinės figūros atveju plotas yra lygus (šonas) \times (šonas) kvadratinį matavimo vienetų ir perimetras lygus visam figūros ribos ilgiui (šonas+šonas+šonas+šonas arba $4 \times$ šonas).



Norėdami peržiūrėti papildytosios realybės (PR) turinį, susijusį su šiuo atveju tyrimu, atsisiųskite „Zappar“ aplikaciją į savo mobiliąjį įrenginį („AppStore“ / „Google Play“) ir nukreipkite ją į šią skrajutę. Mėgaukitės ir smagiai mokykitės!

Nuskaityk kodą ir sužinok, koks yra santykis tarp kvadrato ir lygiašonio stačiojo trikampio



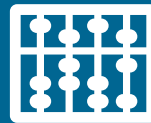
Nuskaityk kodą su „Zappar“ aplikacija



Co-funded by
the European Union

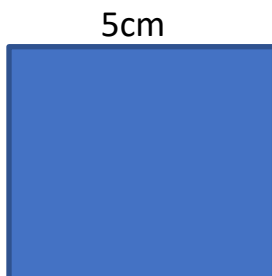
GIFTLED

Projekto nr 2022-1-PL01-KA220-SCH-000087644



Atlik toliau pateiktą PR pagrįstą viktorinę ir patikrink savo žinias apie kvadrato matmenis.

1.) Koks yra kvadrato plotas?



- a) 20 cm^2
- b) 25 cm^2
- c) 30 cm^2

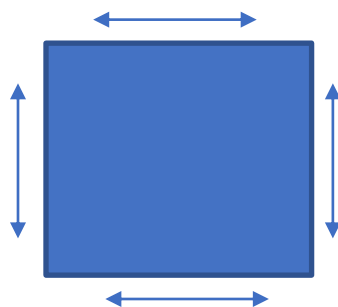
2.) Visas kvadrato plotas yra 49 cm^2 . Koks yra jo sienos ilgis?



- a) 7 cm
- b) 8 cm
- c) 9 cm

3.) Kvadrato perimetras yra lygus 124m. Koks yra kiekvienos sienos ilgis?

Perimetras =
124m



- a) 31 m
- b) 43 m
- c) 62 m



GIFTLED



Nuskaityk kodą su
„Zappar“ aplikacija



Co-funded by
the European Union

Projekto nr 2022-1-PL01-KA220-SCH-000087644



Priimk iššūkį ir būk pasirengęs tapti kodavimo ekspertu!

Šioje užduotyje kursai išgalvotą žaidimą su įsivaizduojamais veikėjais ir kliūtimis, kad strategiškai pasinaudotum ploto ir perimetro sąvokomis.

Žaidimo tikslas – panaudoti savo matematinės žinias ir problemų sprendimo įgūdžius, kad veiksmingai įgyvendintum tai, ko išmokai.



Nuskaityk kodą su „Zappar“ aplikacija

Patarimas: naudok „Sprite Lab“

- *„Sprite Lab“ yra blokas pagrįsta programavimo aplinka, kurioje gali kurti paprastas animacijas ir žaidimus su tarpusavyje sąveikaujančiais objektais ir veikėjais.*
- *Per kelias sekundes sukurk animaciją ar žaidimą ir pasidalink nuoroda.*

„Sprite Lab“: <https://code.org/educate/spritelab>



GIFTLED



Co-funded by
the European Union

Projekto nr 2022-1-PL01-KA220-SCH-000087644