

# Protsent murruna ja vastupidi

## Tunnis kasutatud keskkonnad:

<https://www.mathgames.com>

<http://palmiste.weebly.com/protsent.html>

## Eesmärk:

- Huvi äratamine aine vastu
- Õpitud materjali kinnistamine
- Uute oskuste omandamine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

## Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

Mis on osa, mis tervik? Kuidas saab osa suurust kirja panna? Võtsime näite: kella numbrilaud ja sealt veerand, pool, kolmveerand.

Joonistasime ja värvisime, kasutasime nii harilikke kui kümnendmurde. Õppisime murde avaldama protsentarvuna. Harjutasime tahvlile ning vihikusse.

Lahendasime (õpetaja abiga, sest on inglisekeelne keskkond)  
<https://www.mathgames.com/skill/6.141-what-percentage-is-illustrated>

<https://www.mathgames.com/skill/6.122-describe-pictures-as-ratios>

Enesekontrolliks läksime aadressile  
<http://palmiste.weebly.com/protsent.html>

Ülesannetes 1 ja 2 tuli õiged paarid kokku panna. Programm lubab esialgu ka eksida, aga vajutades kontrollnuppu, näitab, mis õige, mis vale ning palub parandada vead. Samuti näeb tööks kulunud aega ja õigsuse protsenti.

## Tagasiside:

1. ja 2. ülesanne õpilastele meeldis. Eduelamus oli suur.

**Klass:** 6. (HEV)

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, õpetaja Karin Känd