

3. RAZRED

Smisao brojeva i numeracija:

- Pokazivanje i ređanje brojeva do 1000
- Čitanje i pokazivanje novčanih iznosa do 10 \$
- Grupisanje trocifrenih brojeva
- Istraživanje razlomaka u setu/ skupu
- Brojanje po 1, 2, 5, 10, 25 i 100
- Sabiranje i oduzimanje trocifrenih brojeva
- Povezivanje množenja sa jednocifrenim brojem i deljenja sa jednocifrenim deliocem sa stvarnim životnim situacijama

Merenje:

- Merenje razdaljine koristeći kilometre
- Znanje vremena do najbližih 5 minuta
- Identifikovanje referentnih tačaka temperature
- Merenje obima koristeći standardne jedinice
- Merenje mase u kilogramima i kapaciteta u litrama
- Merenje površine koristeći mrežni papir
- Upoređivanje dužine, mase i kapaciteta objekata koristeći standardne jedinice
- Povezivanje minuta sa satima, sata sa danima, dana sa nedeljama i nedelja sa godinama

Geometrija i smisao prostora:

- Korišćenje referentnog alata za identifikovanje pravih uglova i upoređivanje uglova sa pravim uglom
- Svrstavanje dvodimenzionalnih oblika po geometrijskim svojstvima (broj strana i uglova)
- Svrstavanje trodimenzionalnih figura po geometrijskim svojstvima (broj površina, ivica i najviših tačaka)
- Upoređivanje različitih vrsta četvorouglova
- Imenovanje prizma i piramida
- Identifikovanje kongruentnih/podudarnih oblika
- Opisivanje kretanja na mrežnoj mapi
- Prepoznavanje transformacija

Linearna funkcija (Šablonizovanje) i algebra

- Stvaranje i nastavljane rastućih i padajućih funkcija
- Pokazivanje geometrijskih funkcija sa sekvencom/nizom brojeva, linijom brojeva ili stubičastim grafikonom
- Pronalaženje nepoznatih brojeva pri sabiranju i oduzimanju, koristeći jednocifrene i dvocifrene brojeve
- Istraživanje osobina nule i broja jedan u množenju

Upravljanje podacima i verovatnoća

- Sortiranje objekata u grupe koristeći dve ili više karakteristika



- Prikupljanje i sortiranje određenih i diskretnih podataka
- Čitanje i pokazivanje podataka koristeći vertikalne i horizontalne stubičaste grafikone
- Razumevanje vrednosti koja se najčešće ponavlja u setu/skupu podataka (modus)
- Predviđanje frekvencije rezultata
- Povezivanje fer igara sa jednako verovatnim događajima

