

BÖLÜM 3

MATEMATİK

ETKİNLİKLERİ

ÖRNEKLERİ

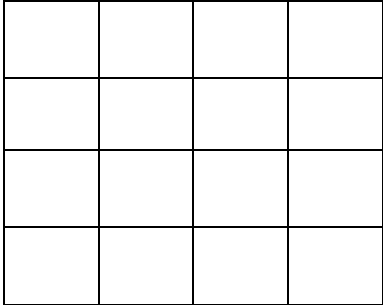
ÖRNEK ETKİNLİK LİSTESİ

NO	SINIF	ETKİNLİK ADI
1	1	Boş mu, Dolu mu?
2	1	En Büyük Şehir, Benim Şehir
3	1	Hem Toplarım, Hem Oynarım
4	1	Kendin Bul
5	1	Sayılarla Su Doku
6	2	Boncuklara İsim Verelim
7	2	Çarpım Tablosu Etkinliği
8	2	Küplerle Sayılar Arası İlişki Etkinliği
9	2	Ritmik Köşe Kapmaca Etkinliği
10	2	Tablo Örüntüsü Etkinliği
11	2	Zirveye Ulaş, Yaralı Var
12	3	Basamaklar ve Değerleri
13	3	Çemberimde Gül Oya
14	3	Örüntü Treni
15	3	Renkli YOB
16	4	VeniVidi Vici(Geldim Gördüm Yendim
17	4	Çarkı Çevir İşlemi Yap
18	4	Hayvanat Bahçemiz
19	4	İşlemi Yapıyorum, Yapbozu Buluyorum
20	4	Köşeyi Kaptım, Köşegeni Yaptım
21	4	Twister ile Dört İşlem

MATEMATİK DERSİ ETKİNLİK PLANI

Etkinlik No	1
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	1.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Boş mu, Dolu mu?
Önerilen Süre	40'
Öğrenci Kazanımları	1. 20 içinde geriye birer sayar.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, yaparak-yaşayarak.
Kullanılan Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Eğitim Kutu, çeşitli hediyeler.
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Öğretmen öğrenci sayısı kadar kutu hazırlar. 2- 3 kutuya öğrenciler tarafından beğenilecek farklı düzeylerde hediyeler yerleştirir. 3- Öğrencilerinin isimlerinin yazıldığı kâğıtlar bir torba içerisine atılır. Dersi sunma; Hazırlanan kutuları masa üzerine bırakır. Öğrencilerle birlikte hazırlanan kutulara birden başlayarak sırayla sayı verilir. Kutulardan birine öğrenciler tarafından çok beğenilecek bir hediyein ismi yazılır. 2 kutuya değeri biraz daha düşük, 3 kutuya daha da düşük, geriye kalan kutulara ise boş yazılarak kutular hazır hale getirilir.(Hediye kavramı öğretmen tarafından şartların durumuna göre ayarlanabilir.) Hazırlıklardan sonra öğrencilere kendileriyle bir oyun oynayacakları ve oyunun sonunda hediye kazanacakları ifade edilir. Her öğrenci bir kutu seçer ve yerine oturur. Torbadan öğrencilerden bir tanesini kura yoluyla belirler ve tahtaya davet eder. Tahtaya çıkan öğrenciden bir numara söylemesi istenir. Kutu açılmadan önce öğretmen yardımıyla 20'den geriye birer birer sayılır. Söylediği numaralı kutunun sahibi olan öğrenci kutuyu açar. En son "1" rakamı söylendikten sonra kutu açılır. Açılan kutunun içindeki kâğıtta yazılan hediye kaybedilmiş olacaktır. Burada boş çıkması tahtadaki öğrencinin lehine bir durum oluşturacaktır. Bu oyun her defasında kutuları 20'den geriye birer birer sayarak açmak koşuluyla son kutu kalana kadar devam eder. Son kutu kalınca öğrenciye kendi kutusu mu yoksa kalan kutuyu mu seçeceği sorulur. Öğrencinin tercihi doğrultusunda yine 20'den geriye ritmik sayma yapılarak son kutuda açılır. Sınıf sayısının çok olması durumunda bir ders saatinde tek bir öğrenci bu oyunu oynayabileceği için herkes kendi kutusundan çıkan hediyeyle razı olacaktır. Öğrenci sayısının az olması durumlarında kutu numaraları öğretmen tarafından değiştirilerek oyun tekrarlanır. Ders sonunda öğrencilerin 20'den geriye birer ritmik saymaları sağlanmış olur. Kutuları açmadan önce 20'den geriye doğru birer birer saydık.

	Şimdi bunu yapabilecek var mı? Diye sorar. Gönüllü öğrencilerle 20'den geriye sayma yaptırılır. Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Rakamların okunuşunu doğru ifade etmesi, • Toplum önünde konuşma becerisi geliştirmesi, • Rakamları kullanarak 20'den geriye ritmik sayması hususlarına da dikkat edilir.
Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Öğrenciler arasından 30'dan geriye gibi sayma isteği olanları da bu işlemi yapmalarını destekler. Her hangi bir sayıdan geriye doğru saydırır.
Hazırlayanlar	Berat KADIOĞLU Selahattin ERSİN Hasan ER

Etkinlik No	2
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	1.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	En Büyük Şehir, Benim Şehir
Önerilen Süre	40' + 40'
Öğrenci Kazanımları	1.Küp, prizma, silindir, koni ve küre modellerini kullanarak farklı yapılar oluşturur.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, oyun, yaparak-yaşayarak.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Top, külah, soba borusu, priket, baca tuğlası, mukavva kağıt, makas, bant,
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Bir kutu içerisine top, külah, soba borusu, priket ve baca tuğlası konulur. Dersi sunma; İçinde top, külah, soba borusu, priket ve baca tuğlası olan kutu ile sınıfa girer ve kutunun içindekileri masa üzerinde çıkarır. Materyallerin ne işe yaradıkları, neye benzedikleri gibi sorular sorar. Öğrencilerin görüşleri dinlenir. Daha sonra küp, prizma, küre, silindir ve koni kavramlarını anlatır. Öğrencilerden karton kâğıtları kullanarak gösterilen geometrik şekillerin oluşturulmasını ister. Oluşturulan geometrik şekillerle şehir kurma oyununa geçilir. Çocuklara oyunun yönergeleri söylenir. İlk olarak daha önceden mukavva kâğıt üzerine çizilmiş olan şekil dağıtılır.  Yönerge: Küp Nüfusu: 1 , Prizma Nüfusu: 2 , Silindir Nüfusu: 3 , Koni Nüfusu: 4 , Küre Nüfusu: 5 kişi olarak belirlenir. Küp ve silindir her kareye konulabilir. Prizma silindir ile küpün arasına yerleştirilebilir. Küre en fazla 3 adet yerleştirilebilir. Koni farklı bütün binalara komşu olmak zorundadır. En fazla nüfusu oluşturan gurubun şehri en büyük şehir olarak tespit edilir. Her geometrik şeklin en az bir kere kullanılması gerekmektedir. Öğrencileri 4-6 kişilik gruplara ayırır. Gruplar yapılan çalışmaları gezer ve şekillerin yerleştirilme şekline bakılarak, en fazla nüfusa sahip olan şehir belirler.

	Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Geometrik şekilleri doğru ifade etmesi, • Geometrik şekillerinin doğadaki benzerlerini söylemesi, • İş bölümü yaparak şehri beraber kurması, • Kendi incelemelerinden ve bilgilerinden yola çıkarak en fazla sayıya ulaşması. • Toplama işlemini rahat bir şekilde yapması, • Takip becerilerini ve dikkat yeteneklerini gelişmesi hususlarına da dikkat edilir.
Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Şehri oluştururken nelere dikkat ettikleri sorulur. Bloom Taksonomisi (Uygulama Basamağı)
Hazırlayanlar	Berat KADIOĞLU Selahattin ERSİN Hasan ER

Etkinlik No	3
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	1.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Hem Toplarım, Hem Oynarım
Önerilen Süre	40'
Öğrenci Kazanımları	1.20'ye kadar olan doğal sayıları, iki doğal sayının toplamı biçiminde yazar. 2.Toplamları 20'ye kadar olan iki doğal sayıyı zihinden toplar.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, oyun, yaparak-yaşayarak.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Top, kalem, artı ve eşittir işaretleri.
ETKİNLİK GÖSTERGELERİ	
İşleniş	Ön Hazırlık. 1-Grup sayısı kadar renkli karton hazırlanır. Dersi sunma; Öğrencilere bir toplama oyunu oynayacaklarını söyleyerek dikkat çeker. Basit toplama işlemleri yaptırılır. ($7+4=11$ vs.) Öğrenciler heterojen gruplara ayırır. Gruplara renkli kartonlar dağıtılır. Beş dakika süre verilerek toplamaları 20'yi geçmeyecek toplama işlemleri yazmaları istenir. Yazdıkları işlemleri renkli kartonlara yapıştırmaları istenir. Süre sonunda renkli kartonlar asılır. En çok işlem yazan grup belirlenir. Öğrencilerden çember oluşturmalarını ister. Oyunun yönergeleri açıklanır. Başlangıç noktasındaki öğrenci bir sayı söyler ve elindeki topu yanındaki arkadaşına vererek oyun devam eder. Saat yönünde sıradaki öğrenci artı der. Devamındaki öğrenci yine bir sayı söyler. Sıradaki öğrenci eşittir dedikten sonra yanındaki öğrenci sonucu söyler. Oyun bu düzende devam eder. Yanılan öğrenciler halkadan çıkar. Oyunu başarıyla bitiren öğrenciler alkışlanır. Sınıfı iki gruba ayırır. Aynı oyun iki farklı grup tarafından oynanır. Her gruptan 2 öğrenci yazman olarak seçilir. Grupların oyun sırasında yaptıkları işlemler aynı anda kâğıtlara yazarlar. Aynı sürede en fazla işlem yapan grup alkışlanır. Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • İşlemleri doğru ifade etmesi, • İş bölümü yaparak işlemleri beraber yapması, • Kendi incelemelerinden ve bilgilerinden yola çıkarak işlemlerin sonuçlarını zihinden söylemesi, • Toplama işlemi ile ilgili terimleri rahatlıkla ifade etmesi, • Takip becerilerini ve dikkat yeteneklerini geliştirmesi hususlarına da dikkat edilir.

Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Değerlendirme soruları; 1.Zihinden toplama işlemlerini yaparken nasıl bir yöntem kullandınız? 2.Günlük hayatta bu tür işlemleri nerelerde kullanabiliriz?
Hazırlayanlar	Berat KADIOĞLU Selahattin ERSİN Hasan ER

Etkinlik No	4
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	1.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Kendin Bul
Önerilen Süre	40' + 40'
Öğrenci Kazanımları	1. Çıkarmanın ayırma, azaltma ve eksiltme anlamlarını fark eder. 2. Bir çıkarma işleminde verilmeyen eksilen veya çıkanı bulur.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, gösterip yaptırma, problem çözme, beyin fırtınası
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Etkinlik kâğıdı, sandalye, oyun için müzik, fındık
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Ekteki etkinlik çalışma sayfası hazırlanır. Dersi sunma; Çıkarma işlemine dikkat çekmek amacıyla sınıfta sandalye kapma oyunu oynanır. Oyun öncesinde tüm sınıftakilerin toplam sayısı tahtaya yazılır. Her seferinde 1 kişinin azaldığı buldurularak, kaç öğrencinin kaldığı sorulur. Öğretmen tarafından her eksilende toplam öğrenci sayısı bir eksiltir. Öğrencilere tahtadaki sayılarda nasıl bir değişiklik oldu? Diye sorar. Öğrencilerin görüşleri dinlenir. Oyundan sonra çıkarmanın eksilme azalma olduğu vurgulanır. Çıkarma işlemiyle ilgili örnekler yapılır, yaptırılır. Çıkarma işlemi kavranınca eksileni veya çıkanı bulmaya yönelik etkinliğe geçilir. Örnek Etkinlik: Bir tabağa 9 tane fındık konur. Bir kısmı öğrenciye kaç tane alındığı belli edilmeden öğretmen tarafından alınır. Geriye 5 tane fındığın kaldığı saydırılarak buldurulur. Kaç tane fındık aldım diye sorulur. Etkinliğin cevabının nasıl bulunacağı hakkında beyin fırtınası yaptırılır. Etkinliği şekillerle ve görsellerle destekler. $9 - \square = 5$ ifadesi yazılır. Sonuç buldurulur. Etkinlik benzer şekilde devam ettirilir. Öğrencileri 4-6 kişilik gruplara ayırır. Önceden hazırlanmış etkinlik sayfası dağıtılır. Tabloda çıkarma işlemleri verildiği yalnız bu işlemlerin eksilen ve çıkanın silindiği söylenir. Öğrencilerden bu sonuçları verecek işlemler yazmaları istenir. Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Çıkarmanın azalma, eksilme olduğunu bilmesi, • Yardımlaşarak yaparak işlemleri beraber yapması, • Rakamları kullanarak sonuca uygun çıkarma işlemi yazması, • Rakamları doğru bir şekilde yazması hususlarına da dikkat edilir.

Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. 9 – □ = 1 verilmeyeni bulunuz.
Hazırlayanlar	Berat KADIOĞLU Selahattin ERSİN Hasan ER

Etkinlik No	5
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	1.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Sayılarla Su Doku
Önerilen Süre	40'
Öğrenci Kazanımları	1. Rakamları okur ve yazar
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, gösterip yaptırma, görsel okuma.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Etkinlik kâğıdı, kalem, pipet
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Farklı renklerde pipetler hazırlanır. 2- Tepegöz ve renkli kum hazırlanır. Dersi sunma; Sınıfa girince pipet paketlerini açar ve masanın üzerine dağınık bir şekilde bırakır. Pipetlerle önceden öğrenilen 1,2 ve 3 rakamlarını hatırlatır. Sonra 3 pipete 1 pipet daha eklenerek kaç pipet olduğu sorulur. 4 sayısını pekiştirecek etkinlikler(gruptaki nesnelerin sayısını söyleme, gruptaki nesne sayısı ile rakamları eşleştirme vb.) yapılır. Pipetler gruplara dağıtılarak etkinliğe devam edilir. 4 rakamının yazılışına geçer. Tepegözün ışığını açıp üzerine renkli kumları döker. Önce kendi 4 rakamını yazar sonra sırasıyla öğrencilere yazdırılır. Öğretmen: Önceden hazırlanmış olan sudoku etkinliği fotokopileri öğrencilere dağıtılır. Etkinliğe başlamadan önce yönergelerin anlaşılabilmesi için tahtada örnek çözülür. Daha sonra etkinliğin yapılması için öğrencilere süre verilir. Etkinlik bittikten sonra yanındaki arkadaşı ile etkinlik çalışmaları değiştirilerek karşılıklı kontrol etmeleri sağlanır. Çalışmalar esnasında öğretmen kontrolünde gerekli destek verilir. Etkinlik sınıf seviyesine göre ön (öğrenme düzeyi farklı öğrencilere yönelik) kolay, orta, zor düzeyde hazırlanır. Öğrencilerin çalışmalarını panoya asar. Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Rakamların okunuşunu doğru ifade etmesi, • Çevresinde gördüğü nesnelerin sayısını rakamla ifade etmesi, • Farklı çalışmaları inceleme imkânı bulması, • Rakamları kullanarak su dokuyu doğru bir şekilde doldurması, • Rakamları doğru bir şekilde yazması, • Rakamlarla resimleri eşleştirmesi hususlarına da dikkat edilir.
Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Değerlendirme soruları; 1.4 rakamını doğru okuyup yazabiliyor mu? 2.Çevresinde gördüğü nesneleri dörderli gruplayabiliyor mu?
Hazırlayanlar	Berat KADIOĞLU Selahattin ERSİN Hasan ER

ETKİNLİK ÇALIŞMA YAPRAĞI

1.2.3 ve 4 rakamları kullanılarak tablo doldurulacaktır. Her satır ve sütunda her rakamın bir kere kullanılması gerekmektedir.

1	
	4
4	
	3
