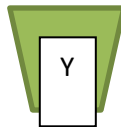
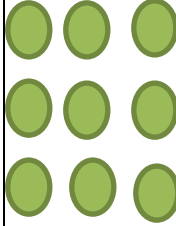
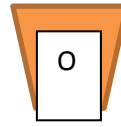
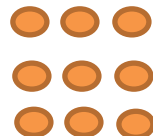
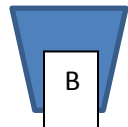


Etkinlik No	12						
Dersin Adı	Matematik						
Sınıf	3.Sınıf						
Tarih	.../.../2013						
Etkinlik Adı	Basamaklar ve Değerleri						
Önerilen Süre	40'						
Öğrenci Kazanımları	1. Üç basamaklı doğal sayıları okur ve yazar.						
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, gösteri, yaparak-yaşayarak.						
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	9'ar adet farklı renk ve boyutlarda toplar, 3 adet kova						
İşleniş	Dersi sunma; Sınıfa elinde yarım litrelik bir su ile girer. Bu suyu nereden ve kaç liraya almış olabileceğini tahmin etmelerini ister. Verilen cevaplardan sonra suyu marketten 25 kuruşa aldığını söyler. Daha sonra öğrencilere otobüsle veya uçakla yolculuk yapan olup olmadığını, dinlenme tesisi veya hava alanlarından alışveriş yapan olup olmadığını sorar ve aynı suyun oralarda kaç liraya satılabileceğini tahmin etmelerini ister. Daha sonra öğretmenin yönlendirmesiyle tutarları tahtaya yazılır. Bir şişe su: <table><tr><td><u>Havaalanı</u></td><td><u>Dinlenme tesisi</u></td><td><u>Market</u></td></tr><tr><td>3-4 TL</td><td>1 TL</td><td>25 Kr</td></tr></table> Suyun farklı yerlerde farklı değerlerde olduğu vurgulanır. Tahtaya 111, 222 gibi tüm basamaklarında aynı rakam kullanılarak 3 basamaklı bir sayı yazılarak bu rakamların değerlerinin aynı mı farklı mı olduğu sorulur. Basamak adları bu rakamların üzerine yazdırılır. Suyun farklı yerlerde farklı ücrette olduğu gibi rakamların da farklı basamaklarda farklı değerlerde olduğu sonucuna ulaşılmaya çalışılır. Daha sonra Renkli YOB etkinliğinde anlatılan oyun çocuklara hatırlatılarak bu sefer birler basamağı grubu çok yakın, onlar basamağı grubu orta mesafede ve yüzler basamağı grubu en uzak mesafede olacak şekilde oynatılır.(Aşağıdaki oyun bir önceki etkinlikteki haliyle verilmiştir) Renkli YOB: Sınıfta seçilen bölüme aşağıda örneklendirilmiş olan renkli kovalar yan yana belirli aralıklarla yerleştirilir. Sınıftaki öğrenciler sınıf sayısına göre 6 -10 kişilik üç gruba ayrılır. Her grup belirlenen kovaların başına geçer. Her gruptan 1 öğrenci kovanın başına görevlendirilir. Gruptaki diğer öğrencilerin kovanın önünde tek sıra olmaları istenir. Gruplara farklı renklerde ve farklı boyutlarda en fazla 9 top verilir. Öğretmenin belirleyeceği mesafeden sırasıyla	<u>Havaalanı</u>	<u>Dinlenme tesisi</u>	<u>Market</u>	3-4 TL	1 TL	25 Kr
<u>Havaalanı</u>	<u>Dinlenme tesisi</u>	<u>Market</u>					
3-4 TL	1 TL	25 Kr					

	topları kovaya atmaya çalışmaları istenir. Her öğrencinin sadece 1 kez top atabileceği kuralı hatırlatılır. Bütün gruplarda sıra grubun başındaki öğrenciye döndüğünde oyun durdurulur. Kovanın başındaki öğrenciler kovaya isabet ettirilen topları sayar ve tahtada önceden çizilmiş olan tabloya sayıyı yazar. Oluşan sayının okunması istenir. Kovanın başındaki öğrenciler değiştirilerek oyuna devam edilir. ÖRN: <table border="1"><tr><td>Y</td><td>B</td><td>O</td></tr><tr><td>3</td><td>7</td><td>4</td></tr></table>       Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Takım oyununun önemini fark etmesi, • Basamak değerini bilmesi, • Parasının değerini bilmesi, • Fiziksel becerisini artırması hususlarına da dikkat edilir.	Y	B	O	3	7	4
Y	B	O					
3	7	4					
Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Değerlendirme soruları; 1.481 sayısında basamak isimlerini ve değerlerini yazınız. 2.189 sayısında basamak değeri en fazla olan rakam hangisidir? 3.Üç basamaklı bir sayıda hem onlar hem birler basamağında basamak değeri aynı olan rakam hangisidir?						
Hazırlayanlar	Eda ERKEN Murat KARAGÜL						

Etkinlik No	13
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	3.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Çemberimde Gül Oya
Önerilen Süre	40+40
Öğrenci Kazanımları	1.Nesnelerin çevrelerini belirler. 2.Düzlemsel şekillerin çevre uzunluğunu hesaplar.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, gösterip yaptırma, yaparak-yaşayarak öğrenme.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Çeşitli ebat ve şekillerde kesilmiş yazma (çember), yapıştırıcı, pul, kibrit çöpü, tebeşir
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Öğrencilerden bir gün önceden yazma, pul ve yapıştırıcı getirmeleri istenir. Dersi sunma; Öğrencileri 4/ 6 kişilik gruplara ayırır. Örnek olarak bir tane yazmayı şekillendirerek(simetrik veya asimetrik olabilir) keser. Daha sonra gruplar da istedikleri şekli vererek yazmalarını keserler. Sonra grup isimlerini tahtaya yazarak, yazmalarının şekillerini tahtaya çizerler. Yazmalarının her bir kenarına farklı renkte pullar yapıştırılır. Her kenarda kaç adet pul kullanıldığı ve bütün pulların toplam sayısının kaç olduğu sorulur. Bu pulların her birinin bir birim olduğu ve her kenardaki birim sayıları toplamının kenar uzunluğu olduğu, kenar uzunlukları toplanarak çevre uzunluğunun bulunduğu ifade edilir. Tebeşirle yere dikdörtgen ve kare çizer. Öğretmen gruplara kibrit çöplerini vererek çizilen şekillerin çevresine dizmelerini ve kaç kibrit çöpü kullandıklarını hesaplamaları istenir. Zemine çizilen şekillerde her kenarda aynı sayıda kibrit çöpü kullanılıp kullanılmadığı sorulur. Kare, Dikdörtgen arasındaki kenar farklılıkları ve kenar uzunluklarının toplanması ile çevre uzunluğunun bulunmasını fark etmeleri sağlanır. (Z.K: Kare ve dikdörtgenin çevre uzunlukları ile kenar uzunlukları arasındaki ilişkiyi belirler.) Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; - Sınıfta hangi nesnelerin çevre uzunluğunu bulabileceklerini söylemesi, - Grup halinde çalışması, - Düzlemsel şekillerin kenar uzunluklarını toplayarak çevre uzunluklarını bulması, - Günlük hayatında çevre hesaplamalarının kullanıldığı alanlara örnekler vermesi, - Bedensel koordinasyon ve gözlemlene yetenekleri kazandırması 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. Yazmanın çevresini başka birimlerle ölçebilir miyiz? 2. Türkiye haritasının çevresini pullarla ölçünüz.
Hazırlayanlar	Eda ERKEN Murat KARAGÜL

Etkinlik No	14
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	3.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Örüntü Treni
Önerilen Süre	40'
Öğrenci Kazanımları	1. Bir örüntüdeki ilişkiyi belirler ve örüntüyü genişletir.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, gösteri, yaparak-yaşayarak.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Marakas, kalem, resim kâğıdı, makas.
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- İstasyonlar için gerekli malzemeler istasyon olarak kullanılacak sıra/masalara yerleştirilir. Dersi sunma; Sınıfa elinde iki tahta kalemiyle girerek kalemleri iki kere birbirine bir defa öğretmen masasına vurarak öğrencilerin dikkatine çeker. Öğrencilerden aynı şekilde kalemleri iki defa birbirine ve bir defa sıralarına vurmalarını ister. Öğrenciler öğretmenini taklit ederek sürece katılır. Öğrencilere tutulan ritimde nasıl bir kural olduğunu sorar. Öğrencilerin görüşleri dinlenir. Sayılar, resim, müzik, doğa ve tasarım istasyonu şeklinde 5 istasyon oluşturur. Öğrenciler ilgi alanlarına göre istasyonlara dağıtılır. Sayılar istasyonunda: Öğrenciler sayılarla dört işlem becerilerini kullanarak örüntü oluşturur. Resim istasyonunda: Öğrenciler resim kâğıdına istediği şekli veya resmi çizerek örüntü oluşturur. Müzik istasyonunda: Kalem, su şişesi veya marakas gibi nesneler kullanarak ritmik örüntü oluşturur. Doğa istasyonu: Doğadan topladığı taş, yaprak, ot gibi nesnelerle örüntü oluşturur. Tasarım istasyonu: Düğme, boncuk, ataç, kurdele gibi nesnelerle kolye, bileklik, tespih gibi tasarımlar yaparlar. Daha sonra her istasyondaki öğrenciler yapmış oldukları çalışmalarını sırasıyla sınıf arkadaşlarına sunar. Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Örüntünün belli bir kurala göre devam ettiğini söylemesi, • Örüntüde kullanacakları örnekleri doğadan alması.(taş, yaprak, su vs.) • Oluşturulan istasyonlarda işbirliği ile çalışması,

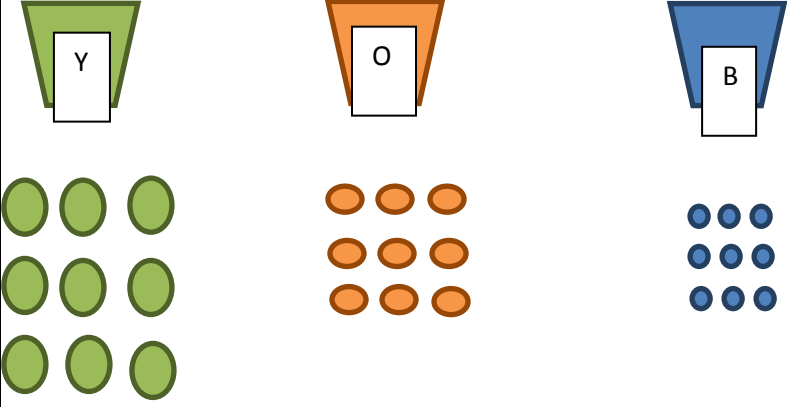
	• Örnekte verilen kuralı kullanarak örüntüyü genişletmesi, • Çevresinde kullanılan örüntüye dair farkındalıkların artması, • El becerileri ve gözlemlleme yetenekleri kazandırması, • Görsel yeteneklerini kullanarak örüntü oluşturma hususlarına da dikkat edilir.												
Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Değerlendirme soruları;  50- 45- 40 - - - 25 - - - ? <table><tr><td>2</td><td>-</td><td>11</td></tr><tr><td>3</td><td>-</td><td>16</td></tr><tr><td>7</td><td>-</td><td>36</td></tr><tr><td>11</td><td>-</td><td>?</td></tr></table> Yandaki sayılar arasında bir ilişki vardır. Buna göre ?işaret yerine hangi sayı gelmelidir?	2	-	11	3	-	16	7	-	36	11	-	?
2	-	11											
3	-	16											
7	-	36											
11	-	?											
Hazırlayanlar	Eda ERKEN Murat KARAGÜL												

Etkinlik No	15
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	3.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Renkli YOB
Önerilen Süre	40+40
Öğrenci Kazanımları	1. Üç basamaklı doğal sayıları okur ve yazar.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, yaparak-yaşayarak öğrenme.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	9’ar adet farklı renk ve boyutlarda toplar, 3 adet kova, birlik, onluk ve yüzlük taban bloklar
İşleniş	Dersi sunma; Elinde kova ve toplarla sınıfa girer. Öğrencilerin kovayla ilgili ne yapılacağı konusundaki fikirleri dinlenir. Öğrencilere “Çok eğlenceli bir oynayacağız. Ancak bu oyunu oynayabilmeniz için beni dikkatle dinlemenizi istiyorum.” der. Öğrencileri üç gruba ayırır. Öğrenci gruplarına taban blokları dağıtılarak 35, 67, 78 gibi iki basamaklı doğal sayıları modellemeleri istenir. Daha sonra öğrencilerden iki basamaklı en büyük doğal sayıyı modellemeleri istenir. Sayının içinde kaç onluk, kaç birlik olduğu sorulur. Alınan cevaplardan sonra modelledikleri sayıya 1 birlik ilave etmeleri istenir. Oluşan yeni sayıda kaç onluk ve kaç birlik olduğu sorulur ve birliklerin bir onlukla değiştirilmesi istenir. Oluşan yeni sayıda kaç onluk ve kaç birlik olduğu, bu sayının kaç olduğu, nasıl yazabileceğimiz ve 10 tane onluk blok yerine önlerinde bulunan bloklardan hangisini kullanabileceğimiz sorularak öğrencinin yüzlük bloklara geçmesi amaçlanır. Yüzlük, onluk ve birlik taban blokları kullanılarak üç basamaklı sayılar modellenir ve yazılır. İstenilen amaca ulaştıktan sonra oyuna geçilir ve oyun kuralları anlatılır. Renkli YOB: Sınıfta seçilen bölüme aşağıda örneklendirilmiş olan renkli kovalar yan yana belirli aralıklarla yerleştirilir. Sınıftaki öğrenciler sınıf sayısına göre 6 -10 kişilik üç gruba ayrılır. Her grup belirlenen kovaların başına geçer. Her gruptan 1 öğrenci kovanın başına görevlendirilir. Gruptaki diğer öğrencilerin kovanın önünde tek sıra olmaları istenir. Gruplara farklı renklerde ve farklı boyutlarda en fazla 9 top verilir. Öğretmenin belirleyeceği mesafeden sırasıyla topları kovaya atmaya çalışmaları istenir. Her öğrencinin sadece 1 kez top atabileceği kuralı hatırlatılır. Bütün gruplarda sıra grubun başındaki öğrenciye döndüğünde oyun durdurulur. Kovanın başındaki öğrenciler kovaya isabet ettirilen topları sayar ve tahtada önceden çizilmiş olan tabloya sayıyı yazar. Oluşan sayının okunması istenir. Kovanın başındaki öğrenciler değiştirilerek oyuna devam edilir. (Z.K: Üç basamaklı doğal sayıların basamak adlarını ve basamak değerlerini belirtir.)

Öğrencilere 3 tane yüzlük topun hangi sayıya karşılık geldiği, 7 tane onluk topun hangi sayıya karşılık geldiği, 4 tane birlik topun hangi sayıya karşılık geldiği sorularak öğrencilerin bir üst kazanıma geçmeleri hedeflenir.

ÖRN:

Y	B	O
3	7	4



Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;

- Üç basamaklı doğal sayıları okuması. Okuduğu sayıyı söylemesi,
- Grup halinde çalışması,
- İki basamaklı doğal sayıdan üç basamaklı doğal sayıya geçerken neden-sonuç ilişkisi kurarak düşünmesi,
- Günlük hayatında alışveriş yaparken, telefon numarası vs. yazarken üç basamaklı doğal sayıları kullanması.
- Bedensel koordinasyon ve gözlemlene yetenekleri kazandırması.
- Görsel yeteneklerini kullanarak üç basamaklı doğal sayıları keşfetmesi 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.Turuncu topları hangi kovaya attınız?
- 2.Bu oyunu dört kova ile oynasaydık yazacağımız sayı kaç basamaklı olurdu?
- 3.Üç basamaklı en büyük ve en küçük sayı kaçtır?
- 4.Onlar basamağı 0 olan üç basamaklı bir sayı yazınız.
- 5.968 sayısında onlar basamağındaki sayının basamak değeri kaçtır?

Hazırlayanlar

Eda ERKEN
Murat KARAGÜL

Etkinlik No	16																		
Dersin Adı	Matematik																		
Sınıf	3.Sınıf																		
Tarih	.../.../2013																		
Etkinlik Adı	Veni Vidi Vici (Geldim Gördüm Yendim)																		
Önerilen Süre	40'																		
Öğrenci Kazanımları	1. 20'ye kadar olan Romen rakamlarını okur ve yazar.																		
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Anlatım, soru-cevap, gösteri, yaparak-yaşayarak.																		
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Kartlar, karton, kibrit, yapıştırıcı																		
İşleniş	Ön Hazırlık: 1.http://www.komikler.com/komiktv/cizgi_filmeler/16:27552/Veni_Vidi_Vici_Geldim_Gordum_Yendim videosu hazırlanır. Dersi sunma; Öğrencilere video izletilerek Romalılara dolayısıyla Romen rakamlarına ilgi çeker. (http://www.komikler.com/komiktv/cizgi_filmeler/16:27552/Veni_Vidi_Vici_Geldim_Gordum_Yendim) Öğrencilere Romen rakamlarının kullanıldığı yerler sorulur. Öğrencileri gruplara ayırır. Gruplardan kibritlerden 1'den 20'ye kadar Romen rakamları oluşturarak bir kartona yapıştırmaları istenir. Çalışmalar panoda sergilenir. Kartlara 1'den 9'a kadar sayılar yazılarak kartona ters şekilde rastgele yerleştirilir. Aynı şekilde Romen rakamları da yazılarak kartona ters şekilde rastgele yerleştirilir. Öğrenciler 3'er kişilik gruplara ayrılarak aşağıdaki oyun oynatılır. Oyunun kuralı: Bir tane normal rakamdan, bir tane Romen rakamından açıp doğru eşleştirme olduğunda onlar kenara alınacak, doğru değilse tekrar kapatıp yerine konulacaktır. Grup üyeleri sırayla birer eşleştirme yapacaktır. Kartların tamamı eşleştirildiğinde oyun sona erer. Oyunu bitirme süresi en az olan grup oyunu kazanır. Bu aşamadan sonra oyun 20 sayısını içerek şekilde genişletilerek oynatılacaktır. Ancak rakam sayısı çoğalacağı için genişletilmiş oyunda gruptaki öğrenci sayısı artırılabilir. <table border="1" data-bbox="528 1765 746 1879"><tr><td>3</td><td>7</td><td>2</td></tr><tr><td>9</td><td>4</td><td>6</td></tr><tr><td>1</td><td>5</td><td>8</td></tr></table> <table border="1" data-bbox="860 1731 1125 1848"><tr><td>VIII</td><td>IV</td><td>I</td></tr><tr><td>III</td><td>VII</td><td>V</td></tr><tr><td>II</td><td>IX</td><td>VI</td></tr></table> Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; Romen rakamlarının günlük hayatta kullanıldığı yerleri	3	7	2	9	4	6	1	5	8	VIII	IV	I	III	VII	V	II	IX	VI
3	7	2																	
9	4	6																	
1	5	8																	
VIII	IV	I																	
III	VII	V																	
II	IX	VI																	

	söylemesi, • Eşleştirme oyununda işbirliğiyle çalışmanın faydalarını söylemesi, Dayanışmanın önemini öğrenmesi, • Rakamlar arasında ilişki kurması, • Romen rakamlarını gündelik hayatında kullanması 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.Romen rakamlarında 0 var mıdır? 2.Günlük hayatta Romen rakamlarını kullandığımız yerler nerelerdir? 3.Romen rakamlarını yazarken uymamız gereken kurallar nelerdir? 4.6 ve 19 sayılarını Romen rakamları ile yazınız. 5.XII, I, XVII, V, III Romen rakamlarını küçükten büyüğe sıralayınız.
Hazırlayanlar	Eda ERKEN Murat KARAGÜL