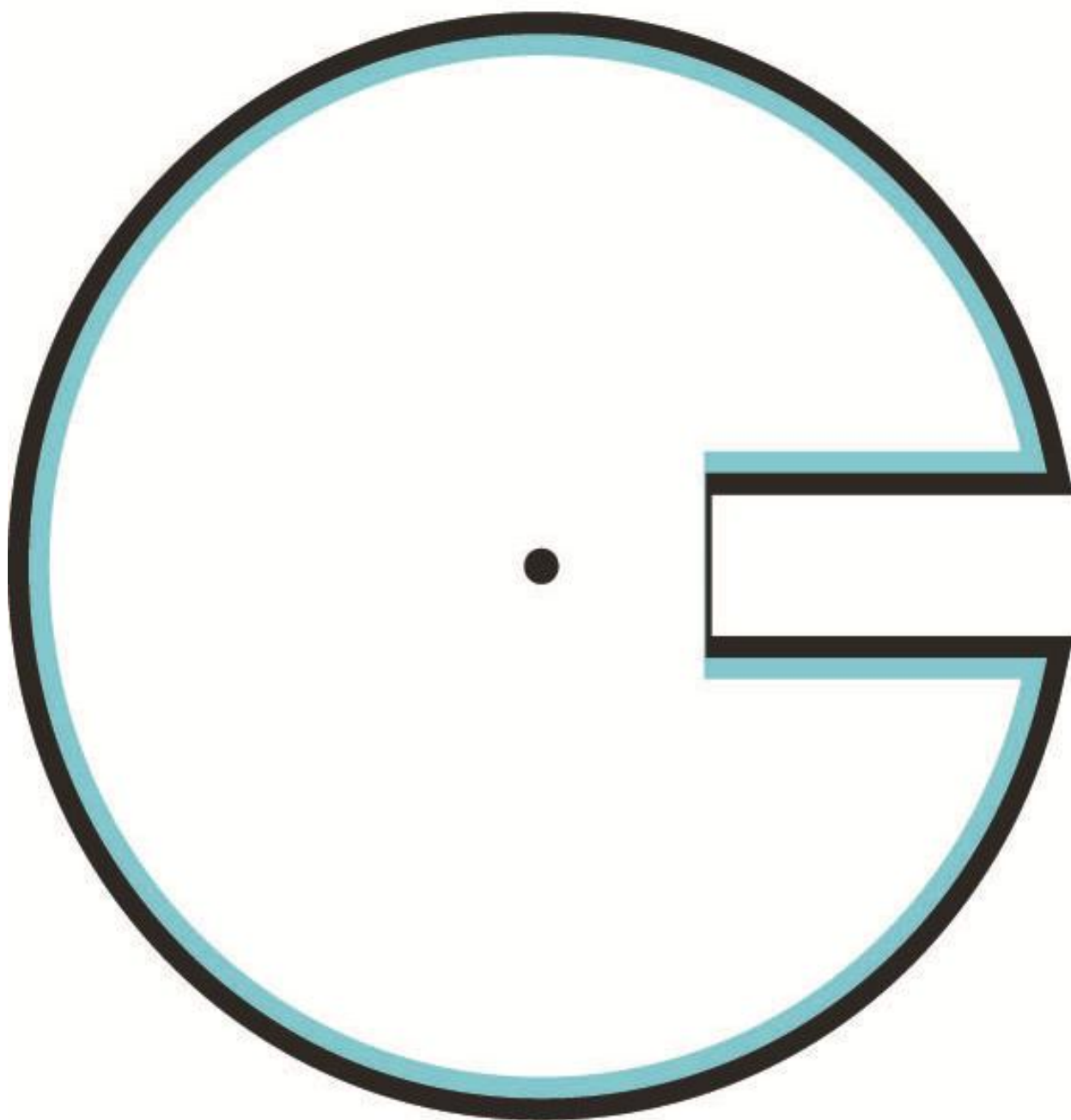


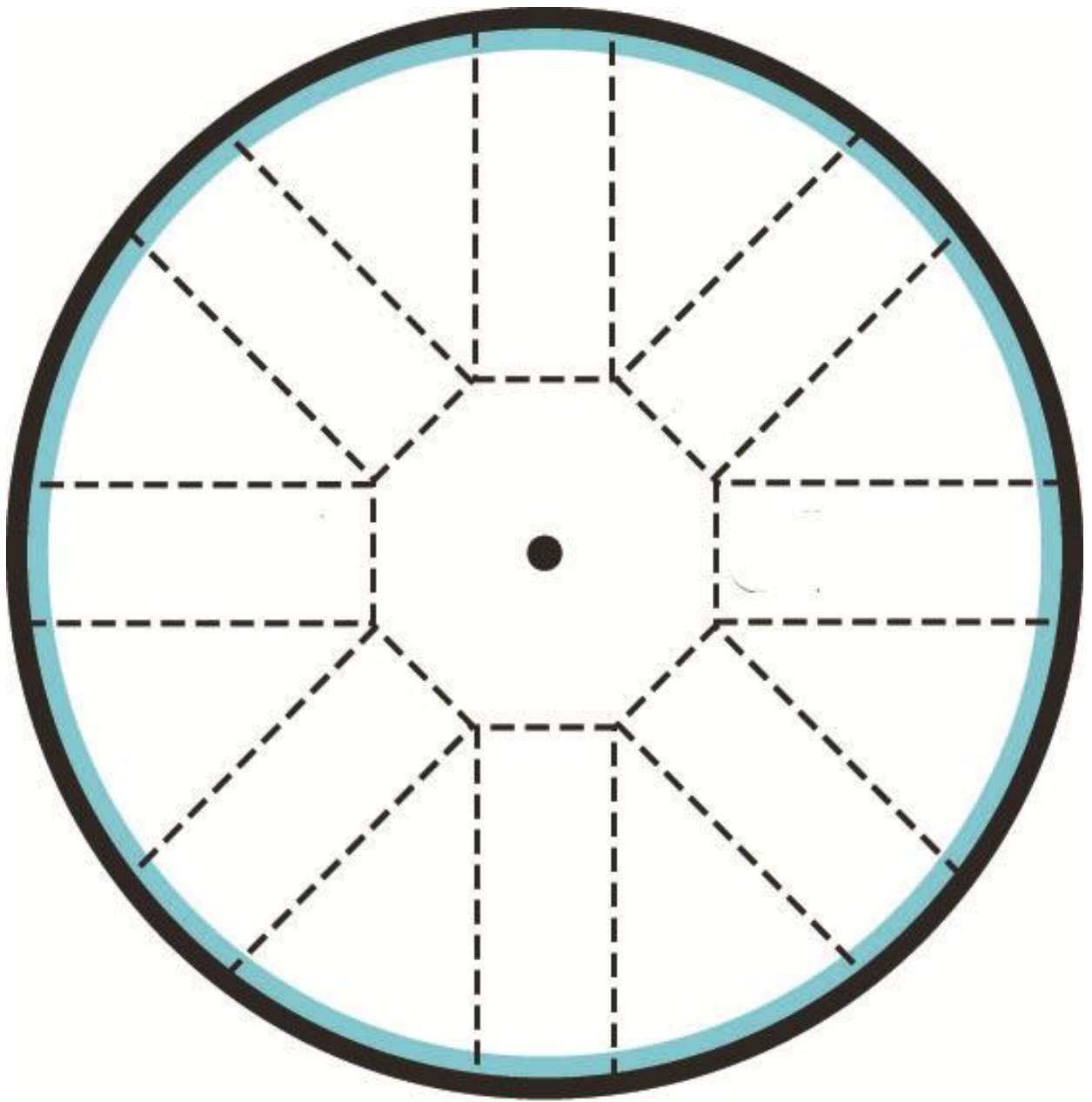
Etkinlik No	17
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	4.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Çarkı Çevir İşlemi Yap
Önerilen Süre	40'
Öğrenci Kazanımları	İki adımlı işlemleri yapar.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Grup çalışması, problem çözme, gösterip-yaptırma, buluş yoluyla öğrenme, sunuş.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Görseli verilen işlem çarkı.
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Etkinlikte kullanılacak çark hazırlanır. Dersi sunma; Merak Uyandırma: Çark masanın üstüne konulur. Öğrencilerin çarkın dersle nasıl bir ilişkisi olduğuna ilişkin görüşleri dinlenir. İlgiyi Odaklama: İki adımlı işlemler konusu ile bu çark arasında nasıl bir ilişki olabilir? Diye sorar. Öğrencilerin görüşleri dinlenir. Öğrenme Deneyimi: Öğrencileri gruplara ayırır. Her gruba aşağıda görseli verilmiş olan çark dağıtılır. Öğrencilerden çarkı çevirerek karşılına çıkan işlemi defterlerine yazarak yapmaları istenir. Her işlem sonrasında grup kendi içindeki işlem ve cevapları kontrol ederek kendilerini değerlendirmesi söylenir. İşlemi yanlış yapan kişi veya kişiler grup içinde doğru yapan çocuklarla beraber çalışır. Birbirlerine yardım edilmesi gerektiği vurgulanmalıdır. Gerektiğinde öğretmen yardımına başvurulur. İşlemlerin hepsini doğru ve kısa sürede bitiren öğrencilerden işlemlere dair problem yazması istenir. Örneğin: Resimde görüldüğü gibi $(5 \times 112) + 408 = ?$ İşlemi deftere yazılıp çözülecek. Örnek Problem: Ali ve ailesi, ceviz bahçelerinden 1 günde 5 sepet ceviz toplamıştır. Bir sepette 112 ceviz vardır. Bu 5 sepet ceviz ile evde bulunan 408 ceviz alınarak bir araya toplanmıştır. Alilerin kaç adet cevizi vardır? Deneyim Paylaşımı: Etkinlik sırasında karşılaşılan durumlar hakkında görüşler alınır. Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Sorulara uygun cevaplar vermesi, • Grup olarak birbirine yardım etmesi, • İşlemleri doğru yanıtlar vermesi,

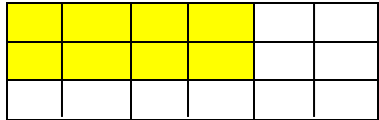
	• Kendine güven duyması ve başarı hissi, • Elleri ile çarkı çevirmesi, • Çarkın şekli ve renkleri ilgi uyandırması hususlarına da dikkat edilir.
Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Değerlendirme soruları; 1. $(234 \times 2) + 315 = ?$ 2. $782 - (100 + 89) = ?$ 3. $(104 \times 4) + (844 / 4) = ?$
Hazırlayanlar	Hatice AYDENİZ UN Nurullah YAVUZ Hasan YILMAZ



ÇARKIN KULANILIŞI: Çark her döndüğünde yeni bir işlem çıkmaktadır. İşlem yazılmış olan kâğıtların kolayca çıkabilir olması, işlemleri zenginleştirmek adına yararlı olacaktır. Öğrenci grupları heterojen veya homojen kurularak işlemler grup seviyesine uygun olarak belirlenmelidir.





Etkinlik No	18
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	4.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Hayvanat Bahçemiz
Önerilen Süre	40'
Öğrenci Kazanımları	Payı ve paydası en çok iki basamaklı doğal sayı olan kesirleri, kesrin birimlerinden elde ederek isimlendirir.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Soru-cevap, anlatma, yaparak-yaşayarak öğrenme, problem çözme, grup çalışması.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Matematik ders kitapları, bıçak, elma, mukavva, renkli kartonlar, renkli hayvan resimleri, raptiye, yapıştırıcı
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Hayvanat bahçesi etkinliği malzemeleri hazırlanır. Dersi sunma; Merak Uyandırma: Sınıfa büyük bir elma getirir ve masa üzerine bırakır. Öğrencilerin elmanın neden getirildiği ile ilgili görüşleri dinlenir. İlgiyi Odaklama: Bıçakla elma ikiye ayırarak bunun neden yapıldığı sorar. Öğrenme Deneyimi: Elma iki parçaya ayrıldığında oluşan her bir parçaya ve dörde ayrıldığında oluşan her bir parçaya ne denildiğini sorar, ardından yarım ve çeyrek cevapları gelmesi üzerine bu kavramlar verilir. Elmayı dörtten fazla parçalara ayırarak bunların nasıl isimlendirilebileceğini sorar ve kesir kavramına değinilir. Bunları kesirlerle ifade edebileceğimiz söylenir ve tahtaya çeşitli şekiller çizilerek kesirlere ayrılır ve bu kesirler isimlendirilir.  $\frac{2}{8}$  $\frac{4}{18}$ Bu etkinlikler çocuğa da yaptırılıp kesir kavramı tam olarak yerleştirildikten sonra çocuklara “HAYVANAT BAHÇESİ” etkinliğinin yapılacağından bahsedilir.

Öğrencileri beşerli gruplara ayrılır. Her gruba getirilen malzemeler dağıtılır. Mukavvalara renkli kartonlar yapıştırılır. Bunların hayvanat bahçesi olduğu söylenir ve yapıştırılan renklere göre hayvanat bahçelerine isimler verilir.

Kırmızı hayvanat bahçesi gibi..

Hayvanat bahçeleri grubun seviyesine göre 6.10.12.22... gibi eşit parçalara ayrılır. Daha sonra her grup kendisine verilen yönergeye göre hayvan resimlerini keserek bu bahçeye yapıştırır.

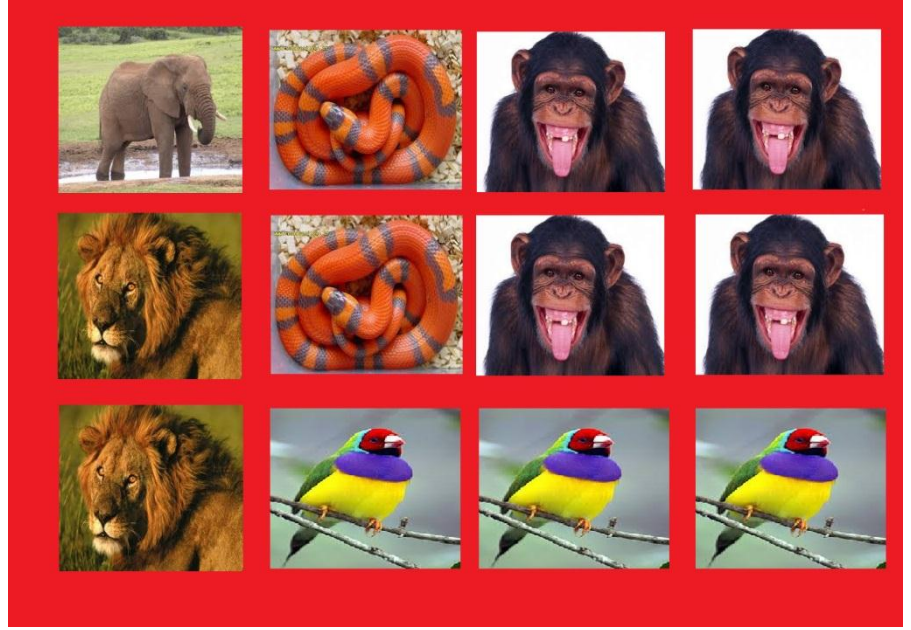
Örneğin; 12 parçaya ayrılmış kırmızı hayvanat bahçesinin,

1 'si fil, 2 'i aslan, 2 'si yılan, 3 'si kuş ve 4 'si maymundan oluşacaktır.

12 12 12 12 12

Çocuklar yukarıdaki oranlara göre kestikleri hayvanları yapıştırarak hayvanat bahçesini oluşturacaklardır.

KIRMIZI HAYVANAT BAHÇESİ



(ZK: Payı ve paydası en çok iki basamaklı doğal sayı olan kesirleri, kesrin birimlerinden elde ederek isimlendirir ve paydaları eşit kesirleri karşılaştırır.)

Öğretmen: Öğrencilerin oluşturdukları hayvanat bahçelerinde hayvanların sayılarına göre büyükten küçüğe ya da küçükten büyüğe göre sıralamalarını ister.

Deneyim Paylaşımı:

Oluşturulan hayvanat bahçeleri sınıf panosunda sergilenir.

Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin;

- Sorulara uygun cevaplar vermesi,
- Arkadaşları ile birlikte hayvanat bahçesindeki hayvanları yerleştirmesi ve grup çalışmasına katılması,
- Kesirlerin ne işine yarayacağını kavraması,
- Çıkarım ve kıyaslama yaparak sonuca ulaşması,
- Hayvan resimlerini kesmesi, resimleri uygun şekilde yapıştırması,
- Renkli hayvanat bahçeleri oluşturması hususlarına da dikkat edilir.

Değerlendirme

Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Panodaki hayvanat bahçelerinden aslan ve fillerin hayvanat bahçesinin ne kadarını kapsadığı sorulur. Bu sorular diğer hayvanlar içinde sorulur. Aynı hayvanat bahçesinde olan hayvanların sayısı karşılaştırılır. Hangisinin daha çok olduğu sorulur.

Hazırlayanlar	Hatice AYDENİZ UN Nurullah YAVUZ Hasan YILMAZ
----------------------	---

Etkinlik No	19
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	4.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	İşlemi Yapıyorum Yapbozu Buluyorum
Önerilen Süre	40'+40'
Öğrenci Kazanımları	1.Tonun kullanıldığı yerleri belirtir. 2.Ton-kilogram, kilogram-gram ve gram-miligram arasındaki ilişkileri belirtir.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Grup çalışması, problem çözme, gösterip-yaptırma, buluş yoluyla öğrenme, sunuş.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Yapboz resmi, işlemler tablosu.
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Yapboz ve işlemler tablosu hazırlanır. Dersi sunma; Merak uyandırma: Oyun masanın üstüne konulur. Öğrencilerin oyunun dersle nasıl bir ilişkisi olduğuna ilişkin görüşleri dinlenir. İlgiyi Odaklama: Kilogram ile oyun arasında nasıl bir ilişki olabilir? Diye sorar. Öğrencilerin görüşleri dinlenir. Oyunun arkasındaki resmin ne olabileceği tahmin etmelerini ister. Öğrenme Deneyimi: Yapılan yapbozdaki parça sayısı sınıf mevcuduna göre düzenlenir(Her öğrenciye en az bir soru sorulacak şekilde). Sorular sorulurken öğrencinin düzeyi dikkate alınıp ona göre sorular sorulmasına dikkat edilecek. Her parçanın arka yüzeyinde soruların cevabı bulunacak tüm cevaplar bulunup parçalar birleştikten sonra yapboz çevrilip resim ortaya çıkarılacak. Bunu birkaç resimde gerçekleştirildiğinde öğrenme daha fazla pekiştirilmiş olacaktır. Örnek işlemler: 1. Balinanın ağırlığını hangi ağırlık birimiyle ifade ederiz. 2. Manava gittiğimizde elma alırken manavdan elmanın ağırlık birimini ifade ederken hangi ağırlık birimini ifade ederiz. 3. Baharatçı dükkânından aldığımız küçük paketlerdeki karabiberi hangi ağırlık birimiyle ifade ederiz. 4. Kullandığımız ilaçların ağırlığını hangi ağırlık birimiyle ifade ederiz.

	5. $22t = \dots\dots\dots kg$ 6. $32kg\ 325g = \dots\dots\dots g$ 7. $72mg = \dots\dots\dots g \dots\dots\dots mg$ 8. $3150kg + 2kg = \dots\dots\dots kg \dots\dots\dots g$ (ZK: Ton-kilogram, kilogram-gram ve gram-miligram arasında çevrimler yapar ve bunlarla ilgili toplama çıkarma işlemlerini gerçekleştirir.) 9. $4t + 3200g = \dots\dots\dots kg \dots\dots\dots g$ (ZK: Ton-kilogram, kilogram-gram ve gram-miligram arasında çevrimler yapar ve bunlarla ilgili toplama çıkarma işlemlerini gerçekleştirir.) 10. $3kg + 78\ mg = \dots\dots\dots g \dots\dots\dots mg$ (ZK: Ton-kilogram, kilogram-gram ve gram-miligram arasında çevrimler yapar ve bunlarla ilgili toplama çıkarma işlemlerini gerçekleştirir.) 11. Tonun simgesidır. 12. $1t = \dots\dots\dots kg$'dır. 13. Miligramın simgesi'dır. 14. $4300kg + 2t = \dots\dots\dots t \dots\dots\dots kg$ (ZK: Ton-kilogram, kilogram-gram ve gram-miligram arasında çevrimler yapar ve bunlarla ilgili toplama çıkarma işlemlerini gerçekleştirir.) 15. $1850g + 2000mg = \dots\dots\dots kg \dots\dots\dots g$ (ZK: Ton-kilogram, kilogram-gram ve gram-miligram arasında çevrimler yapar ve bunlarla ilgili toplama çıkarma işlemlerini gerçekleştirir.) 16. Gramın simgesidır. 17. Bir fındık paketinin içindeki fındıklarla birlikte ağırlığı 250g ise 8 fındık paketinin ağırlığı kaç kg dır. (ZK: Ton-kilogram, kilogram-gram ve gram-miligram arasında çevrimler yapar ve bunlarla ilgili toplama çıkarma işlemlerini gerçekleştirir.) 18. Miligramın simgesidır. 19. Bir geminin ağırlığını söylerkenağırlık birimi cinsinden söyleyebiliriz. 20. Bir kalemin ağırlığı 25.....dır. Deneyim Paylaşımı: Buldukları resim hakkındaki yorumları sorularak dinlenir. Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Sorulara uygun cevaplar vermesi, • Grup olarak birbirine yardım etmesi, • İşlemleri doğru yanıtlar vermesi, • Kendine güven duyması ve başarı hissi, • Elleri ile çarkı çevirmesi 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.Filin ağırlığını söylerken hangi ağırlık birimini kullanırsınız? 2.Kilogramın, gramın ve miligramın kullanıldığı yerleri söyleyiniz. 3.4325kg =tkg 4.354mg +75g =gmg
Hazırlayanlar	Hatice AYDENİZ UN Nurullah YAVUZ Hasan YILMAZ

Etkinlik No	20
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	4.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Köşeyi Kaptım Köşegeni Yaptım
Önerilen Süre	40'+40'
Öğrenci Kazanımlar:	1. Üçgen, kare ve dikdörtgeni isimlendirir. 2. Köşegeni belirler.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Soru-cevap, anlatma, yaşayarak yaparak öğrenme, problem çözme, grup çalışması.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Okul Bahçesi, renkli tebeşirler.
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Bahçede çalışma yapılacak alanlar belirlenir. Dersi sunma; Merak Uyandırma: Bugün matematik dersini bahçede işleyelim mi? Diye sorar. Öğrencilerden gelen evet cevabı ile bahçeye çıkılır. Bahçeye Renkli tebeşirler ile kare, dikdörtgen, paralelkenar eşkenar dörtgen ve yamuk şekilleri çizilir. İlgiyi Odaklama: İstasyon çalışması şeklinde öğrencileri her şekle uygun bir biçimde dağıtır ve köşe kapmaca oynatılacağı söylenir. Çizilen geometrik şekillerin her bir köşesine öğrenciler yerleştirilir ve ortada bir ebe olacağı belirtilir. Öğrenciler ebeye yakalanmadan birbiri ile yer değiştireceği yakalanan öğrencinin ise ebe olacağı söylenerek oyun kuralları anlatılır ve oyun oynatılmaya başlanır. Öğrenme Deneyimi:





Oyun oynatılırken her istasyonda oyun bir bölümde kesilerek çocuklara şeklin neresinde oldukları geçerken nerelerden geçtikleri gibi sorular sorularak beyin fırtınası gerçekleştirilir. Köşe, kenar, geometrik şeklin ismi buldurulmaya çalışılarak kavratılmaya çalışılır. Çocuklara oyun oynarken neden karşılıklı köşelerden yer değiştirmedikleri sorulur ve çocukların yakalanacakları düşüncesi buldurulmaya çalışılır.

Karşılıklı köşelerdeki çocukların en kısa yoldan nasıl birbiri ile yer değiştirebileceğini bulmalarını ister. Karşılıklı köşedeki kişilerin hiçbir sapma yapmadan şeklin içinden birbiri ile yer değiştirmesi sonucu en kısa yolu bulabileceği kavratıldıktan sonra bu yolun köşegen olduğu vurgulanır.

(ZK: 1-Paralelkenar, eşkenar dörtgen ve yamuğu tasvir eder. 2-Kare, dikdörtgen, paralelkenar, eşkenar dörtgen ve yamuğun kenar ve köşegen özelliklerini belirler.) Çizilmiş olan geometrik şekillere köşegenler çizilir. Oyun istasyonlar değiştirilerek ve bundan sonra arada birde olsa köşegenleri kullanmaları istenerek devam edilir.

	 Deneyim Paylaşımı: Doğada ve çevremizde oynadığımız oyunlardaki geometrik şekillere benzer varlıkların neler olabileceği sorularak deneyimleri paylaşılır. Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Sorulara uygun cevaplar vermesi, • Doğada bulunan geometrik şekillere örnekler vermesi, • Öğrencilerin grup olarak oyun oynaması, • Problemlere doğru cevaplar vermesi, • Öğrenciler el, kol ve vücutlarını kullanması huşularına da dikkat edilir.
Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Değerlendirme soruları; 1.Kare, dikdörtgen, eşkenar dikdörtgen, paralelkenar ve yamuğun şekillerinin adı nedir? 2.Kenar, köşe ve köşegen nedir?
Hazırlayanlar	Hatice AYDENİZ UN Nurullah YAVUZ Hasan YILMAZ

Etkinlik No	21
Dersin Adı	Matematik
Sınıf	4.Sınıf
Tarih	.../.../2013
Etkinlik Adı	Twister İle Dört İşlem
Önerilen Süre	40'+ 40'
Öğrenci Kazanımları	1. Toplamları 100'ü geçmeyen en çok iki doğal sayıyı zihinden toplar. 2. Üç basamaklı doğal sayılardan 100 ün katı olan doğal sayıları zihinden çıkarır. 3. En çok üç basamaklı doğal sayıları 10, 100, 1000 ile zihinden çarpar. 4. Son üç basamağı sıfır olan en çok beş basamaklı doğal sayıları 10, 100, 1000 ile kısa yoldan böler.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Soru-cevap, anlatma, yaşayarak yaparak öğrenme, problem çözme, grup çalışması.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Twister
İşleniş	Ön Hazırlık: 1- Twister oyunu hazırlanır. 2- Doğru ve yanlış cevaplar için müzik hazırlanır. Dersi sunma; Merak Uyandırma: Öğretmen: Twister oyununu zemine açar. Öğrencilerin gördükleri ve neler olacağı ile ilgili görüşleri dinlenir. İlgiyi Odaklama: Dersin matematik toplama, çıkarma, çarpa ve bölme olduğu ve oyunla matematik dersi arasında nasıl bir ilişki olabileceği sorulur. Öğrencilerin görüşleri dinlenir. Öğrenme Deneyimi: Oyunla ilgili açıklama yapar. Twister üstündeki dört renk dört işlemi belirtmektedir. Öğrenci istediği işlemde başlar ancak her seferinde işlem değiştirmek zorundadır. Öğrenci seviyesi dikkate alınarak öğrenci eşleştirmeleri yapılır. Öğrenciler. Twister da karşılıklı olarak yerleşirler. Öğrenci istediği işlemde oyuna başlar. Soruları başlangıçta öğretmen sorar. Kazanımlar doğrultusunda sorulan sorulara cevap veren öğrenci ilerler. Sorulan soruların doğru olup olmadığını onaylamak izleyici grubuna aittir. Doğru yanıt verildiyse alkış yapılır ve öğrencinin bir öndeki seviyeye geçmesi sağlanır. Yanıt yanlışsa seyirci grubu ses vermez. Bu işlem müzik ile zenginleştirilebilir. Doğru ve yanlış cevap için seçilen müzikler çalınır. Sorular izleyici öğrenci grubu tarafından da sorulabilir. Öğrenci seviyesi göz önüne alınarak zorular bazı öğrencilerde zorlaşırken, alt seviyedeki öğrencilere göre kolaylaşma esnekliğine sahiptir.

	Deneyim Paylaşımı: Oyun sırasındaki duygu ve düşünceler ifade edilir. Hangi işlemde zorlanıldığı ve kolay olduğu hakkında fikir alışverişi yapılır. Etkinlik sırasında öğrenci/öğrencilerin; • Sorulara uygun cevaplar vermesi, • Grup olarak oyun oynaması, • Problemlere doğru cevaplar vermesi, • El, kol ve vücutlarını kullanması, • Renklerde uygun şekilde ilerlemesi hususlarına da dikkat edilir.
Değerlendirme	Etkinlik, öğrencilerin konu alanına yönelik bilgi, beceri ile tutumlar, ilgiler, öğrenme stilleri gibi özellikleri dikkate alarak değerlendirilir. Aşağıdaki işlemleri zihinden yapar. $60+40=? \qquad 585-200=?$ $265 \times 1000=? \qquad 26000/100=?$
Hazırlayanlar	Hatice AYDENİZ UN Nurullah YAVUZ Hasan YILMAZ