**MATEMATIK 1 -NESNELERI BOYUT, RENK, ŞEKIL VE AMACA GÖRE SIRALAMA**

**- DERS PLANI –**

**Feragatname:** Avrupa Komisyonu'nun bu yayının üretimine verdiği destek, yalnızca yazarların görüşlerini yansıtan içeriğin onaylanması anlamına gelmez ve Komisyon, burada yer alan bilgilerin kullanımından sorumlu tutulamaz.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | HEDEFLER | ETKINLIK TANIMI | GEREKLI MATERYALLER |
| DİKKAT ÇEKME | Bugün toparlanıyoruz! | Etkinlik, eşyalarımızı düzenli tutmanın ne kadar önemli olduğuna dair bir hikaye ile başlar. |  |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Ölçütlere göre sıralama hakkındaki  bilgileri yeniler.   * Renk -boyut * Şekil -amaç | - Bir kutu karışık nesne getirilir (oyuncaklar, boya kalemleri, işaretleyiciler, geometrik şekiller, lego küpleri, mutfak eşyaları, eşlenmemiş çorap çiftleri, bazı mandalinalar vb.)  Öğrencilerden nesne kutusunu ters çevirmeleri ve uygun gördükleri şekilde gruplandırmaları istenir. | Nesneler veya bunların yerine geçenler |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | Öğrencilere somut nesneleri veya bunların yerine geçenleri farklı  kriterler kullanarak sıralamayı öğretir. | Öğretmen bir diyaloğa öncülük eder;   * Nesneleri neden böyle gruplandırdınız? -Nesnelerde neyi fark ediyorsunuz? * Hangileriaynı renkte? - Hangileri farklı renktedir?   Kutunun içindeki nesneler daha sonra öğretmen tarafından belirtilen kriterler kullanılarak öğrenciler tarafından gruplandırılacaktır.  Verilen örnek: tüm kırmızı nesneler veya tüm yazı aletleri veya tüm büyük küpler, vb.  Nesnelerin şekil, boyut, renge göre sınıflandırılması.   * Her öğrencinin masasına farklı şekli ve renklerde kesilmiş geometrik figürler yerleştirilir.   (üçgenler, kareler, daireler, dikdörtgenler)  Öğrenciler renge göre sınıflandıracaktır.   * Tüm kırmızı geometrik şekiller. -Tüm yeşil geometrik şekiller. * Tüm mavi geometrik şekiller. -Tüm sarı geometrik şekiller.   Öğrenciler şekle göre sınıflandıracaktır.  - Tüm daireler -Tüm dikdörtgenler -Tüm üçgenler -Tüm kareler  Öğrenciler boyutlarına göre sınıflandıracaktır.   * Tüm büyük / küçük daireler -Tüm büyük / küçük dikdörtgenler * Tüm büyük / küçük üçgenler - Tüm büyük / küçük kareler | * kartondan kesilmiş geometric figürler |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Çamaşır yıkıyoruz! | Bir çarşaf üzerine çamaşır makinesi ve farklı renk ve kategorilerdeki çamaşırlar  (pantolon, gömlek, çorap, şapka vb.) basılır. Resimli hikayeyi kullanarak, öğrenciler çamaşırları yıkamak için nasıl sıraladıklarını anlatacaklar. | Baskılı çamaşır makinesi olan bir çarşaf .Farklı baskılı çamaşırhane |

**MATEMATIK 2-BİR KATEGORIYE AİT OLMAK**

**-DERS PLANI**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | Hedefler | Etkinlik Tanımı | Gerekli Materyaller |
| DİKKAT ÇEKME | Etkinliğe ifade eder | Çift oyununu bulun |  |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Nesneleri ve işlevlerini tanımlar  Ve adlandırır. | * Öğrenciler çeşitli ortak nesneler için çifti bulmaya teşvik edilecektir.   Verilen örnek: diş macunu – diş fırçası. | Katı nesneler veya oyun hamuru  Rehberli diyalog |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | İki nesne grubunun elemanları arasındak iilişkiyi ve çizimleri belirler.  Hangi öğelerin kategorinin parçası olduğunu ve hangilerinin olmadığını belirler. | * Önceki oyundaki nesneleri kullanarak, öğrenciler nesneyi ve ait olduğu kategoriyi adlandırır.   Öğretmen, öğrencilerin doğru cevabı seçebilecekleri cevap seçenekleri sunar.  Verilen örnek: Bu bir çatal. Onunla ne yapıyoruz? Giyinme? Yemek?Yazmamıza yardımcı oluyormu Öğretmen öğrencilere 4 ortak nesne kategorisi içeren bir slayt (PowerPoint sunumlarında)gösterir.   * Hijyen ürünleri -Giyim eşyaları -Gıda -Mutfak malzemeleri   Öğrenciler kategorinin her bir öğesini adlandıracaktır.  Nesnelerin görüntülerini içeren kartlar hazırlanır.  Öğretmen daha sonra öğrencilerden kategoriye göre gruplar oluşturmalarını isteyecektir.  Adım 1- 2 eşleştirilmiş nesne arasında;  Verilen örnek: diş macunu-diş fırçası,şapka - eşarp,elma- armut  Adım2- 3nesnearasında.Verilenörnek:Dişfırçası-dişmacunu,-havlu;Şapka-eşarp-ceket.  Adım3- 4veyadahafazlanesnearasında.  Davetsiz Misafir Oyununu Bul- öğrencilere kategoriye uymayan nesneyi bulma görevi verilecektir. | Katı nesneler veya oyun hamuru  Güç Noktası  Kart  Çalışma sayfası veya Wordwall oyunu |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Bir kategoriyi öğelerine gore tanımlama | Oyun: Ben bir tane diyorum, sen daha fazlasını söylüyorsun  Öğretmen bir öğe söyleyecek ve öğrenciler bu kategoriden mümkün olduğunca çok öğe söylemeye zorlanacaktır.  Verilenörnek:  -Ben elma diyorum,sen diyorsun ki... -Ben araba diyorum, sen diyorsun ki ...   * Ben armut diyorum, sen diyorsun ki... -Ben uçak diyorum, siz diyorsunuz ki ...   -Ben muz diyorum, sen diyorsun ki ... - Ben tekne diyorum,sen diyorsun ki...  -Ben turuncu diyorum, sendiyorsun ki ...  OYUNU DURDURUN! Hangi kategoriye aitler? Meyve – Ulaşım araçlar |  |

**MATEMATİK 3: MİKTAR- 0'DAN 10 'A KADAR OLAN SAYILAR**

**-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | Hedefler | Etkinlik Tanımı | Gerekli Materyaller |
| DİKKAT ÇEKME | Etkinliğe olan ilgiyi ifade eder, | Dans- 10'a kadar sayın | Youtube - Sayılar oyunu –Sözleri olan animasyonlu çocuk şarkısı |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Sayı-nicelik,çok-az-daha-az  Kavramlarını kavrar. | Öğrencilere fasulye içeren 10 küçük kase gösterilir (1'den10'akadar) Öğretmen şu gibi sorular sorar:  Nerede daha fazla fasulyemiz var?  Nerde daha az fasulyemiz var?  Peki 2'yi nasıl yazarız?  Peki ya 3’ü nasıl yazarız?  Rastgele sayı yazma alıştırmaları yapılır. | -Yürütülen diyalog  -Fasulyeli küçük kaseler |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | Bir kümeden bir düzinesini seçer;  1 ile 10 arasında eşleşerek nesne grupları oluşturabilme, sayıyı nesne sayısıyla ilişkilendirir | * Öğrencilere fasulye verilir. 2fasulye sayın; 4 fasulye sayın.   1'den 5' e kadar sayılar içeren nesne   * Sayının gösterdiği kadar fasulyeyi gruplandırın.   5ile10arasındasayıiçerennesne  -Sayının gösterdiği kadar fasulyeyi gruplandırın.  Parmaklarla gösterme.  Miktarı sayı ile ilişkilendirme işlemini sayfa, defter, panoya aktarır. | Fasulye  Sayılarla dolu sayfa  -çalışma sayfası veya  çevrimiçi oyun. |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Günlük yaşamdaki sayıları oyun yoluyla tanımak | "Aydınlanmış İmparator, şehirde saat kaç?" oyunu  Bir oyuncu İmparator olarak seçilecek ve oyuncuların geri kalanı İmparatorun oturduğu yerden aynı mesafede oturacak.  Oyun başlar ve oyuncular teker teker "Aydınlanmış İmparator, şehirde saat kaç?" diye sorarlar.  İmparator daha sonra onlara kaç adım atmaları gerektiğini söyler.  **-** x Karınca adımları **-** x Bir ayağınızı diğerinin önüne koyduğunuz adımlar  - dönen bir sıçrama - x cüce adımları - balık adımları (ileri atlama anlamına gelir)  - 1 devin adımı (büyük bir adım anlamına gelir) - x kerevit adımları (x geri adımlar anlamına gelir) (x adım sayısını temsil eder) |  |

**MATEMATİK KONU 4 : 0-20 ARASINDAKI SAYILARLA BASIT PROBLEMLERI ÇÖZME**

**DERS PLANI**

|  |
| --- |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | Hedefler | Etkinlik Tanımı | Gerekli Materyaller |
| DİKKAT ÇEKME | Etkinliğe ilgi gösteri., | - Sayı bilmeceleri:  Bir tekerleğin kaç köşesi olduğunu bana kim söyleyebilir ki?(sıfır)  İtmeye devam ettiğiniz el arabası, kaç tekerleği var?(bir) Yeni olarak tuttuğunuz kitap, kaç kapağı var?(iki)  Andrew'un üç tekerlekli bisikleti kaç tekerlek döndürüyor? (üç) Küçük kelebeğin kaç kanadı var?(dört)  Bir eldivene veya çoraba kaç parmak sığabilir? (beş) Çalışkan arının kaç küçük bacağı var? (altı)  Büyük Kepçe'de kaç tane parlayan yıldız parlıyor? (yedi)  Küçük kalem kutunuzun toplamda kaç köşesi var? (sekiz)  Üç tekerlekli üç bisikletin tekerleklerini sayın.Kaç tane var?(Dokuz)  Parmaklar; iki elinizde kaç tane parmak var?(on) | - Ștefan Fătulescu'nun "Sayılar" şiirine dayanan sayılarla bilmeceler |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Sayı eksenine 0'dan 20'ye kadar sayılar yerleştirir. kadarsayılaryerleştirir 0'dan 20'ye kadarsayılaryerleştirir. | Öğrenciler 0'dan 20' ye kadar sayılarla jeton alırlar. Öğretmenin isteği üzerine, sayıları sayı eksenine yerleştirirler. | * Egzersiz * Gösteri * Sayı ekseni |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | Tek bir matematiksel işlemle problem  Çözer. | Öğretmen, öğrencilere tek bir matematiksel işlemle çözülen resimli problemlerin bulunduğu çalışma sayfaları dağıtır.  Dil,çocukların anlama düzeyine mümkün olduğunca yakındır.Öğrencilere tanıdık gelen nesneler kullanılabilir.  Örneğin: Şuradaki ağaca bakın, iki ispinoz kuşu şarkı söylüyor iki tane daha geldi , kaç tane kuş oldu?2+2= 4  Dört kuş şarkı söylüyor ama bir anda kavgaya tutuşuyorlar ve biri aceleyle uçup gidiyor. Şimdi, ağaçta kaç tane kuş var?4-1=3 | -Egzersiz, gösteri  Story Jumper resimli Matematik problemleri koleksiyonu  Youtube Kanalı-Ramona Pauna |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Bilgisayar algoritmalarını günlük yaşamda kullanır. | Günün tarifi - etkinliği desteklemek için A3 boyutunda veya resimli bir Flipchart'a asılmıştır.  Hazırlayacağım bir salata acaba ne kullanmalıyım? Dört domates, iki biber,  altı küçük havuç koydum ve dokuz salatalık doğrayacağım Ve iştahım iyi!  Ama salata hazır değil soğanı soymayı unuttum.Bir çift koyacağım çünkü küçükler Ve iki büyük turp  Şimdi,onları sayarsam Bu çok fazla sebze...Biraz daha eklemeli miyim?  Öğrencilerden tarifi okumaları,metindeki sayıları ve gerekli İşlemleri tanımlamaları istenir.Sorun, öğrencilerle birlikte bir Flipchart sayfasında (büyük boyutlu) çözülür.Tarif daha sonra sınıfta yeniden oluşturulabilir (öğle yemeği için Salata yapma etkinliği). | * Flipchart rulosu * Cephe çalışması   -Bireysel çalışma   * Öğretmenin gözlemi   Pratik aktivite |

**MATEMATİK 5 :SAYILAR-:YER DEĞERI BIRIMLERI, ONLARCA VE YÜZ (1-100)**

**-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | Hedefler | Etkinlik Tanımı | Gerekli Materyaller |
| DİKKAT ÇEKME | Etkinliği ifade eder. | Sayılarla Bingo oyunu oyna(1-100)  Öğretmen kutudan seçilen sayıları okuyacaktır. Öğrencilere isme gore numarayı bulmaları için biraz zaman tanıyın ve ardından numarayı gösterin. | Bingo didaktik oyun |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Sayıları okur. | Öğrencilerden Bingo kartlarındaki sayıları okumalarını isteyin. | -Bingo kartları |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | Keşif birimleri, on ve yüz | -Yeşil, kırmızı, mavive yeşil renklerde bir karbon tahta veya yatak yapın.  -Karbon tahtanın veya yatağın sağ yeşil kısmında: Ders planının bir parçası olan çalışma sayfasını kullanın. Yeşil işaretleyici ile yazma  -1 küçük kare koyun ve 1 yazın -2 küçük kare koyun ve 2 yazın  -3 küçük kare koyun ve 3 yazın -4küçük kare koyun ve 4 yazın  -5 küçük kare koyun ve 5 yazın -6 küçük kare koyun ve 6 yazın  -7küçük kare koyun ve 7 yazın -8 küçük kare koyun ve 8 yazın  -9 küçük kare koyun ve 9 yazın 9'a bir küçük kare daha ekleyin ve on satırlık bir satır 10 yazın ve çizgiyi karbon tahtanın veya yatağın mavi kısmına taşıyın.  -Karbon tahtanın veya yatağın mavi kısmına:Mavi işaretleyici ileyazın  -Onda 2 satır koyun ve20 satır yazın -Onda 3 satır koyun ve 30 satır yazın  -Onda 4 satır koyun ve 40 satır yazın -Onda 5 satır koyun ve 50 satır yazın  -Onda 6 satır koyun ve 60 satır yazın -Onda 7 satır koyun ve 70 satır yazın  -Onda 8 satır koyun ve 80 satır yazın -Onda 9 satır koyun ve 90 satır yazın | -Egzersiz, gösteri  Story Jumper resimli Matematik problemleri koleksiyonu  Youtube Kanalı-Ramona Pauna |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Yer değerini tanıma alıştırması | 1.Öğretmen yeşil kısma 3 kare, mavi kısma 4 on, kırmızı kısma 2 kare koyar  243 sayısını yazar (2 rakamı kırmızı, 4 rakamı mavi ve 3 rakamı yeşil renkte). Ardından öğrencilerden 2 rakamının , ardından 4 rakamının ve ardından 3 rakamının değerini söylemelerini isteyin.  Sonunda iki yüz kırk üç sayısını okuyun.  2.Yeşilkısma 7 inci, mavi kısma onlu 5 satır ve kırmızı kısma 9 kare koyun 957 sayısını yazın (9 rakamı kırmızı, 5 rakamı mavi ve 7 rakamı yeşil renkte). Ardından öğrencilerden 9 rakamının, ardından 5 rakamının ve ardından 7 rakamının değerini söylemelerini isteyin.  Sonunda dokuzyüz elli yedi rakamlarını okuyun. | -yeşil, kırmızı, mavive  Yeşil renklerde karbon  Tahta veya yatak  -Çalışma  -Beyaztahta  -Kırmızı,mavi,yeşil  Işaretleyici(kalemvb) |

**MATEMATIK 6: RENK,ŞEKIL VE BOYUTTAKI DESENLERI TANIMLAMA, KOPYALAMA VE GENIŞLETME**

**-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | Hedefler | Etkinlik Tanımı | Gerekli Materyaller |
| DİKKAT ÇEKME | Etkinliği ifade eder., | Sirul indian.  Öğretmen, öğrencilerden bazı kurallara gore yan yana oturmalarını ister:  -Kız, erkek, kız, erkek, vb.  -2kız,1erkek,2kız,1erkekvb.  -2erkek,1kızvb. | -Ücretsiz Oyun |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Geometrik şekilleri renk veya şekileriyle tanımlar., | Öğretmen öğrencilere renkli geometric şekiller dağıtır ve onları renk veya şekle gore tanımlamalarını ister.  Ör:kırmızı daireler | -Renkli kağıttan yapılmış geometric şekiller  -Alıştırma-Konuşma |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | Bir nesneyi algoritma kullanarak konumlandırır (somut nesneler) | Bir algoritmayı takiben, öğrenciler görevi öğretmenin talimatıyla yerine getirmek zorunda kalacaklar: Deseni eşleştirin:  -kırmızı daire, yeşil kare, sarı üçgen  -kırmızı daire, yeşil kare, kırmızı daire...sırada ne var?  -Sarı üçgen, yeşil üçgen, mavi daire, sarı üçgen-sırada ne var?  Bireysel olarak öğrenciler istifleme mantık oyununu alacaklar  Çocuklar tabandaki şekilleri kendilerine sunulan desenlere gore düzenlerler. Önemli olan, şekillerin yerleştirildiği şekil, renk ve sıradır, böylece çocuklar seçilen modelin mümkün olduğunca doğru bir görüntüsünü üretebilirler Öğrenciler,deseni takip etmeleri ve çizime devam etmeleri gereken çalışma sayfaları alacaklardır. | -Egzersiz,gösteri-Didaktik istifleme oyunu  Bireysel çalışma  -Çalışma  -Bireyselçalışma |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Kendi çalışma algoritması oluşturur, Pürüzsüz motrisite geliştirir. | Önerilen aktivite: anne için kolye.Öğrenciler farklı şekil ve renklerde bir parça ip ve boncuk alacaklar. Heröğrenci, anneleri için bir kolye yapmak için kendi desenini oluşturmak zorunda kalacak.  Aktivitenin sonunda öğrenciler, öğretmenin teşvikiyle seçimlerini haklı çıkaracaklardır. | -dizme,boncuklar  -Konuşma  -pratikaktivite |

**MATEMATIK 7: ( + ,-,= )SEMBOLLERINI KULLANMA**

**-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | Hedefler | Etkinlik Tanımı | Gerekli Materyaller |
| DİKKAT ÇEKME | Etkinliği ifade eder. | Komik işaretlerin hikayesi (artı,eksi,eşit) | [www.clasamea.eu/simboluri](http://www.clasamea.eu/simboluri) matematik |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Sözlü olarak iletilen bir  problemdeki matematiksel  işlemleri tanımlar. | Annem mutfakta , Sevdiğim şeyi yapıyor: İyi, tatlı bir reçel,  Ve meyveleri topluyorum: Beş kiraz, iki elma, on ekşi kiraz, üç armut, Sekiz kayısı ve bir erik  Ve onları birlikte kaynatın. Kaç meyve kullandım? Saydınız mı?  Öğretmen sorular sorar:  -Annem nasıl?-Reçelin içinde ne tür meyveler var?-Kaç tane ekşi kiraz?-Kaç elma?-Kaç erik? Vs. | www.clasamea.eu/simbolurimatematik  Rehberli Diyalog |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | Sembolleri kullanılarak matematiksel işlem Toplama ve çıkarma işlemlerinde kullanılan belirli matematiksel dile aşina olur.İşaret leri tanır. | Öğretmen farklı renklerde büyük matematiksel semboller (yaklaşık 50 cm) yapacaktır.- artı işareti - yeşil, -eksi işareti – mavi, -eşittir işareti - turuncu  Öğrencilerden sembolleri adlandırmaları istenecektir.Oyun-Toplanıyoruz ve sonar ayrılıyoruz.  Öğretmen tarafından yapılan büyük boyutlu işaretleri kullanarak, öğrenciler nesneleri kullanarak ekleyecek ve azaltacaktır.  Öğrenciler, artı veya eksi işaretini gruplandırılmış nesnelere gore yerleştirmek zorunda kalacaklar.  Sembol panoları ve belirli bir dil. Öğrenciler her sözel yapıyı birer birer okuyacaklardır.  Ekle-ekle, artı, daha fazla, topla, hepsi, ekle, koy,artır... Çıkarma-çıkarma, eksi, fark, alma, azaltma, tarafından.. daha az | Didaktikoyun  Renkli kartondan yapılmış matematiksel semboller |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Sözlü mesajlarda matematiksel sembolleri tanır. | Sembollerle Bingo!  Öğrencilere bir tombala kağıdı verilecektir (artı,eksi,eşit) öğretmen öğrendikleri terimlerden birini her kullandığında daire içine almak zorunda kalacaklar.  Ekle-ekle,artı,dahafazla,topla,hepsi,ekle,koy,artır...Çıkarma-çıkarma,eksi,fark,alma,azaltma,tarafından..dahaaz | -Bingo oyunu-Eğitici oyun |

**MATEMATIK 8-GEOMETRIK/3-D ŞEKILLER**

**-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | Hedefler | Etkinlik Tanımı | Gerekli Materyaller |
| DİKKAT ÇEKME | Etkinliği kavrar. | Dengesiz kule  Öğrenciler renkli küplerden bir kule inşa edecekler. Oyunun kuralı mümkün olduğunca yüksek bir kule inşa etmektir. | -Renkli küpler-Eğitici oyun |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Renk ve şekle gore sıralar. | Öğrencilere bazı tangram parçaları verilecek ve görevleri onları renk ve şekle gore sıralamaktır. | -TANGRAM oyunu |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | Geometrik cisimlerin 3D formatta tanır.  Geometrik gövdeleri adlandırır.  Geometrik gövdeyi geometric şekilden ayırt eder. | Öğretmen öğrencilere geometric cisimleri 3boyutlu formatta gösterir (geometric cisimler: küp, silindir, koni, piramit, küre).  Geometrik gövdeler adlandırılır. Geometrik gövdeler, geometric şekillere parallel olarak, geometric şekillerin düz yüzeyleri ile döndürerek sunulur. Verilen örnek: küp-kare dikdörtgen silindir,küre, daire, üçgen piramit - üçgen  Öğretmen sorula r sorar: -Her vücudun kaç yüzü vardır?  -Cisimlerin düz yüzeyleri hangi geometric şekillerdir?  Öğrenciler bir video izleyecek ve görevleri sunulan materyaldeki geometric gövdeleri katı nesnelerle tanımlamak  Sunulan organ ile benzer çevresel nesneler arasında ilişkilendirmeler yapılacaktır:  -küpkutusu - küre- top  Öğretmen geometric şekilleri/cisimleri bir torbaya saklayacak, sırayla öğrenciler her geometric cismi dokunsal duyu yoluyla tahmin etmeye çalışacak ve daha sonar öğretmenin yardımıyla isimlendireceklerdir | Geometrik gövdeler kümesi -Tartışma  Rehberli diyalog  Güç Noktası  Kanvas çanta |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Bitmiş bir ürüne yönelik adımları izler. Küpün yapımı | Öğrenciler aşağıdaki adımlara gore bir karton küp yapacaklardır.  1.Çizgileri takip ederek kesin  2.kat izlerinden katlayın  3.Küpü yapıştırın | -Pratik aktivite  -Diyalog  -Karton üzerine sarılmamış baskılı küp |

**MATEMATIK 9: KILO IÇEREN PROBLEMLERI ÇÖZME**

**-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | Hedefler | Etkinlik Tanımı | Gerekli Materyaller |
| DİKKAT ÇEKME | Etkinliğe ilgi gösterir. | Öğretmen bir tartım makinesi getiriyor. Her öğrenci kendini tartacak ve ağırlığı bir çizelgeye kaydedecektir. | -Eğitici Oyun-Jetonlar |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Hafif –ağır arasındaki ayrımı kavrar. | Öğretmen çocuklara ağırlığı belirlemek için ölçüm biriminin gram veya kilogram olabileceğini açıklar.  Gram cinsinden neyi ölçüyoruz? Kilogram cinsinden neyi ölçüyoruz? | -Tartışma |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | Aktivitelerdeki miktarları okur ve tanır. | Ekmek tarifi  Öğretmen öğrencilere ekmek tarifini gösterir. Malzemeler kırmızı, miktarlar yeşil renkte yazılacaktır.  Öğrenciler tarifi okur ve malzemeleri kırmızıyla, miktarları yeşille çevreler.  Öğretmen dersler için gerekli materyalleri getirir.  -Un, su, tuz, maya, ölçek  Öğrenciler bir ekip olarak çalışarak ölçekleri pratik olarak nasıl kullanacaklarını öğreneceklerdir. Bir öğrenci tartılacak, takım arkadaşı ağırlığı note decektir.  Elde edilen ağırlıklar not edilecek ve artan, sonar azalan sıraya yerleştirilecektir.  Bu aşamadan sonra, öğrenciler ekmek tarifi için gerekli tüm malzemeleri tartmak zorunda kalacaklar.  Öğretmen bir ekmek hamurunu karıştıracak  Ve yoğuracaktır. | Pratikaktivite  Katı nesneler  Rehberli diyalog  Takım çalışması |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Ağırlıkları okur., | Öğrenciden öğretmen tarafından farklı gıda ambalajlarındaki gramları okuması istenecektir.  -un, şeker, makarna, çikolata, yoğurt vb. | -Eğitici oyun-ambalaj veya fotoğraflar (bir alışveriş broşürü kullanabilirsiniz) |

**MATEMATİK 10:PARA KULLANARAK PRATIK GÖREVLERI VE SORUNLARI ÇÖZME**

**-DERS PLANI-**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DERS AKIŞI | Hedefler | Etkinlik Tanımı | Gerekli Materyaller |
| DİKKAT ÇEKME | Etkinliğe ilgi gösterir. | Mağaza oyununda  Sınıfta, öğretmen bir okul malzemeleri mağazasının rafını taklit eden küçük bir alan kuracaktır: defterler, derskitabı, kalemler, boyakalemleri, silgiler.  Öğretmen öğrencilere parasız ürün satın alıp alamayacaklarını soruyor. | -Eğiticioyun  Sert nesneler (okulmalzemeleri)-Para/banknot yerine geçenler |
| GÜDÜLEME VE ÖN BİLGİLERİ HAREKETE GEÇİRME | Banknot tanır. | Öğrencilere kağıt banknot verilir: -5 TL-10 TL-20 TL-50 TL-100TL- 200 TL  Öğrenciler banknotları tanır ve adlandırır | Para/banknot yerine geçenler |
| ÖĞRETME ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ | Banknotlarıdoğrukullanır.  Para birimlerinin dönüştürür | Öğrenciler dükkan oyununda eğitilir. Fiyat etiketleri her ürün için yapılır. Öğrenciler tek tek gelecek ve farklı eşyalar satın alacaklar. Doğru miktarı vermeye ve doğru değişikliği yapmaya dikkat edeceklerdir. Öğretmen kısa müdahalelerde bulunacak ve zorluklarla karşılaştıklarında öğrencilere yardımcı olacaktır.  Öğrencilerin birlikte çözdüğü pratik problemler.  Yapılan alışverişlerde doğru para üstü verebileceklerdir.. Öğretmen kısa müdahalelerde bulunacak ve zorluklarla karşılaştıklarında öğrencilere yardımcı olacaktır.  Öğrencilere bir süpermarketten bir alışveriş broşürü verilecek ve ürünlerin fiyatlarını tanımlamaları veya ürünleri fiyata gore tanımlamaları gerekecektir.  Öğrenciler resimli problemleri içeren çalışma sayfaları alacaklardır – para birimleri.  Öğrenciler bağımsız çalışacak ve öğretmen gerektiğinde müdahale edecektir. | Resimlerle hikaye-Yürütülen diyalog  www.twinkl.ro  -çalışma sayfası  -Açık diyalog, konuşma-pratik aktivite |
| ÖLÇME DEĞERLENDİRME | Duruma bağlı olarak uygun bir çözüm bulur. | Alışveriş listesi.  Öğrencilere bir bütçe ve bir supermarket broşürü kullanarak bu bütçeye dayalı bir alışveriş listesi yapma görevi verilecektir |  |