

## 1. SINIF

## 5. TEMA: NESNELERİN GEOMETRİSİ (1)

Bu temada öğrencilerin yer, yön ve konum bildiren kavramları belirleyebilmesi; yönergeleri kullanarak başlangıç noktası ve hedef arasında ilişki kurabilmesi ve yönergeleri kullanarak hedefe ulaşabilmesi amaçlanmaktadır. Ayrıca bu temada öğrencilerin çevresinde gördüğü nesnelerin eşini bulmak için rengi, boyu, şekli gibi görsel özelliklerini ölçüt olarak belirleyebilmesi; belirlediği ölçütü kullanarak eş olabilecek nesnelerin bilgilerine ulaşması ve ulaştığı bilgiler doğrultusunda nesnelerin eşliği hakkında yargıda bulunabilmesi amaçlanmaktadır.

**DERS SAATİ** 15

**ALAN  
BECERİLERİ** -

**KAVRAMSAL  
BECERİLER** KB2.4. Çözümleme, KB2.17. Değerlendirme

**EĞİLİMLER** E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma

**PROGRAMLAR ARASI  
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi)

**Değerler** D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk

**Okuryazarlık Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI  
İLİŞKİLER** Hayat Bilgisi, Görsel Sanatlar, Beden Eğitimi ve Oyun, Türkçe

**BECERİLER ARASI  
İLİŞKİLER** KB2.2. Gözlemleme, KB2.7. Karşılaştırma

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

MAT.1.3.1. Hedefe ulaşmak için mesafeleri ve yönleri içeren yönergeleri çözümleyebilme

- Yönergede yer alan mesafe ve yönleri içeren kavramları belirler.
- Yönergeleri kullanarak başlangıç noktası ve hedef arasında ilişki kurar.

MAT.1.3.2. Nesnelerin eşliğini değerlendirebilme

- Nesnelerin eşliği için bir ölçüt belirler.
- Ölçüte uygun bilgileri kullanarak ölçme yapar.
- Yapılan ölçmeye dayalı olarak elde ettiği sonuçları ölçüt ile karşılaştırır.
- Karşılaştırmalarına ilişkin olarak yargıda bulunur.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Uzamsal ilişkiler

### Genellemeler/ Anahtar Kavramlar/ Sembol ve Gösterimler

Genellemeler

- Yer, yön ve konum birbiriyle ilişkilidir.
- Eş nesneler birbiri ile aynıdır.

Anahtar Kavramlar

- yer, yön, konum, hareket, referans noktası, altında, üstünde, etrafında, arasında, önünde, arkasında, yüksekte, alçakta, uzakta, yakında, içinde, dışında, sağında, solunda, çukurda, tümsekte, ileri, geri, eş, eşlik, aynı

Sembol ve Gösterimler

- 

### ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Bu temanın öğrenme çıktıları; gözlem formu, performans görevi, görüşme formu, çalışma kağıdı, kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerin belirlenen bir hedefe ulaşmak için mesafeleri ve yönleri içeren yönergeleri çözümlemesine ilişkin bir performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir.

## ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

### Temel Kabuller

Öğrencilerin kendileri ile diğer varlıklar arasında bulunan konum farklılığını ayırt edebildikleri; eşlik kavramını öğrenmesi için gerekli renk, şekil ve büyüklük gibi görsel özellikleri bildikleri kabul edilmektedir.

### Ön Değerlendirme Süreci

Çizgi çalışmasıyla tamamlayacağı labirent bulmaca gibi çalışma kağıtları verilir. Öğrencilerin okuldan eve giderken izlediği yolu anlatabilmeleri için açık uçlu sorular sorulur.

Çevresinde gördüğü nesnelerin görsel özellikleri yönünden aynı olanı (bire bir benzerini) bulmasına yönelik etkinlikler yapılır.

### Köprü Kurma

Okul öncesinde veya günlük yaşamda karşılaşılan yer, yön ve konum ifadeleri kullanabileceği öğrenmelerinden yola çıkılarak "altında, üstünde, etrafında, önünde, arkasında, arasında, yüksekte, alçakta, uzakta, yakında, içinde, dışında, sağında, solunda, çukurda, tümsekte, ileri, geri" ifadelerine ilişkin öğrenme durumları belirlenerek öğrenme çıktısı ile köprü kurulur. Bu ifadeler, günlük yaşamda yol bulma, seyahat planlama, harita kullanma ve hedeflere ulaşma süreçlerinde kullanılır.

Kullanılan ifadelerin seyahat ederken rotaları belirleme, yeni yerlere gitme, acil durumlarda yönergeleri anlama ve hedeflerine odaklanma gibi durumlarda önemli bir rol oynaması sağlanır. Bu yeteneğin seyahatlerde ve günlük yaşam etkinliklerinde önemli rol oynaması ve bireyin gerek bağımsızlığını gerekse günlük yaşam konforunu arttırması sağlanır. Öğrencilerin problem çözme becerileri ve günlük yaşamda hareket etme kabiliyeti arasında bağ kuracağı sorular yöneltilir. Günlük yaşamda renk, şekil veya büyüklük yönünden aynı olan nesneler hakkında ilişki kurulur.

## Öğrenme-öğretme

### Uygulamaları MAT.1.3.1

Günlük yaşam durumlarında yer, yön (ileri ve geri) ve konum bildiren (altında, üstünde, etrafında, önünde, arkasında, arasında, yüksekte, alçakta, uzakta, yakında, içinde, dışında, sağında, solunda, çukurda, tümsekte) ifadelerle yönelik merak uyandıran etkinliklerle ya da akranlarıyla vakit geçirebileceği eğitsel oyunlarla konuya giriş yapılır (**E1.1, E2.5, D4.4**). Yer, yön ve konum bildiren kavramların öğretiminde kavramlar tek tek veya birden fazla kavramın birbiriyle ilişkili olduğu şekilde bir süreç gerçekleştirilir. Örneğin sabit ve hareketli bir nesnenin yer aldığı bir görselde, sabit nesne referans noktası alınarak hareketli nesnenin sabit nesneye ulaşmasına ilişkin yön tarifinde bulunulması istenir (**OB4**). Oyun ve etkinliklerde hedefe ulaştıracak olay örgüsü tasarlanır (**E2.5**). Hedefe ulaşırken kullanacağı yer, yön ve konum belirten yönergelerin bulunduğu görev listeleri hazırlanır. Görev listelerindeki hedefin ve yönergelerin belirlenmesinde ise öğrencilerin günlük yaşamdaki gözlemlerinden yararlanılarak çevrelerinde sıklıkla karşılaştıkları yer ve yön gösteren görsel işaretler kullanılır (**KB2.2**). Öğrencilerin yer, yön ve konum ifadelerini amacına uygun kullanabilmek için öncelikle konumuna dair referans bilgisine ihtiyacı olduğunu (**OB1**) fark etmeleri sağlanır. Konumuyla hedef arasındaki mesafe ve yönleri içeren yönergeleri karşılaştırarak gözden geçirmeleri sağlanır (**KB2.7**). Bir konumdan diğerine giderken izleyecekleri yolu ve yönergeler arasındaki ilişkileri zihinsel görselleştirme ile sıralamaları istenir (**OB4**). Başlangıç, süreç ve sonuç ilişkisi kurulur. Bu yönergeleri sırasıyla uygulayarak belirlenen hedefe ulaşabilecekleri bir plan oluşturulur (**D3.2**). Etkinliklerde birden fazla hareket bildiren mesafe yönergelerine yer verilir. Öğrencilerin öğrenme çıktısına ulaşma durumlarını belirlemek amacıyla çalışma kâğıdı kullanılabilir. Öğrencilerin bulundukları yerden okula gelirken izledikleri yol için mesafeleri ve yönleri çözümlendiği bir performans görevi verilebilir (**SDB1.1**). Değerlendirme amacıyla da bütüncül dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. Ayrıca öğrencilerin bu süreçteki gelişimlerini görmek ve görev listesinde bulunan yönergelerin uygulama durumunu belirlemek amacıyla gözlem formu ve görüşme formları kullanılabilir.

### MAT.1.3.2

Öğrenme-öğretme uygulamalarına görseller arası eşleştirme etkinlikleri ve eşini bulma gibi merak duygularını harekete geçirebilecek oyunlarla konuya başlanır (**E1.1, E2.5**). Günlük yaşamda karşılaşılan veya sınıf içerisinde bulunan eş nesneler renk, boy ve şekil gibi biçimsel özellikleri yönünden karşılaştırma yapılarak eşlik kavratılır (**KB2.7**). Eşlik kavramının eşitlik kavramından farklı olduğu ve sayıların miktar olarak aynı olması durumuna eşitlik denildiği ifade edilir. Öğrencilerden nesnelerin eşini bulmaları istendiğinde öncelikle görsel özelliklerini sınırlamaları ve ölçütünü belirlemeleri istenir.

Öğrencilerden belirledikleri renk, şekil ve büyüklük gibi ölçütleri kullanarak gözlem yapıları ve nesnelerin görsel özelliklerini incelemeleri istenir (**KB2.2, E3.2**). Ölçüt ile gözlemlenen özellikler karşılaştırılır (**KB2.7**). Elde edilen sonuca göre nesnenin eşi hakkında yargıda bulunulur. Görseller arasından nesnelerin eşlerine ulaşabilmelerini değerlendirmek için kontrol listesi kullanılabilir.

**FARKLILAŞTIRMA**

**Zenginleştirme** Öğrenme-öğretme uygulamaları sürecinde oryantiring sporundan faydalanılır. Yer, yön ve konum içeren dijital içerikli oyunlar oynatılır ve zorluk dereceleri arttırılarak süreç çeşitlendirilir. Eş şekiller oluşturmak amacıyla afiş çalışması yapılır.

**Destekleme** Öğrencinin kendi konumunu referans almasını kolaylaştıracak nesneler ya da görseller belirlenir. Ayrıca yönergeler, ok işaretleri veya diğer görsel işaretler de konumu belirtmeye yönelik görseller olarak nitelendirilir. Bu tür belirteçler, öğrencilerin çevrelerini daha iyi anlamalarını, konumlarını belirlemelerini ve yönlerini bulmalarını kolaylaştırmak için kullanılır. Yer, yön ve konum içeren çalışmalarda ise daha fazla araç gereçten yararlanılarak etkinlikler planlanır. Öğrencilerin günlük yaşamda sıklıkla kullandığı ve ilgi duyduğu nesnelerin görsel özelliklerinin kullanıldığı etkileşimli ve etkileşimsiz etkinlikler tasarlanır.

**ÖĞRETMEN  
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.

