

TÜRKİYE YÜZYILI MAARİF MODELİ FARKLILAŞTIRMA ETKİNLİKLERİ



MATEMATİK
2.SINIF

2025
ANKARA



İLKOKUL MATEMATİK 2. SINIF

FARKLILAŞTIRMA ETKİNLİKLERİ
ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTABI

YAZARLAR

İpek TİĞLİ

Serkan ÇALTILI

Şerife KAÇMAZ

Ümran ERTÜRK



MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI : 10265
DERS KİTAPLARI DİZİSİ : 2270

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Kitabın metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

HAZIRLAYANLAR

Editörler

Prof. Dr. Veli TOPTAŞ
Dr. Dilek ÇAPAR

Program Geliştirme Uzmanı

Doç. Dr. Azmi TÜRKAN

Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı

Doç. Dr. Güçlü ŞEKERCİOĞLU

Dil Uzmanı

Esra ESEN KANAN

Rehberlik Uzmanı

Harun KARABULUT

Görsel Tasarımcılar

Ahmet Arif ÖZEN
Ali KAŞTAN
Cuma ŞAŞTIM
Gülseren KARATAŞ
Hafize AÇAR KAŞTAN
Nebi PALANCI

Çoklu Ortam Tasarımcıları

Aslıhan BADAL
Cem SAVAŞ
Erdem TOPUZUOĞLU
Fatma KAHYAOĞLU
Gökhan KAHYAOĞLU
Osman Yasin KÜÇÜKBALLI
Vahide KÜÇÜKBALLI

ISBN 978-975-11-8779-6

Millî Eğitim Bakanlığı, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 16.05.2025 tarih ve 132606882 sayılı yazısı ile eğitim aracı olarak kabul edilmiştir.



İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Mehmet Âkif Ersoy

ANDIMIZ

Türküm, doğruyum, çalışkanım.

İlkem küçüklerimi korumak, büyüklerimi saymak; yurdumu, milletimi
özümnden çok sevmektir.

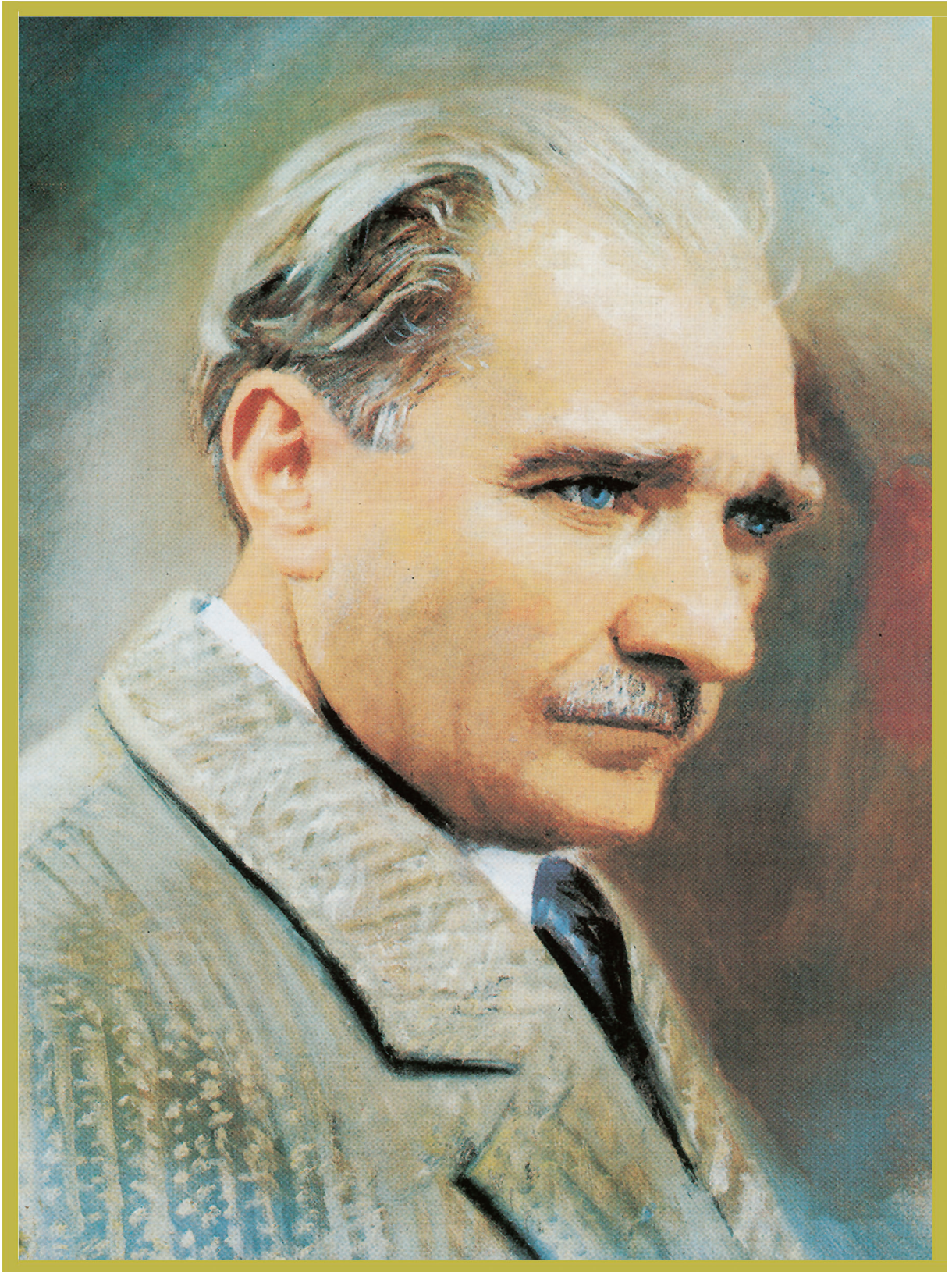
Ülküm yükselmek, ileri gitmektir.

Ey Büyük Atatürk!

Açtığın yolda, gösterdiğin hedefe durmadan yürüyeceğime ant içerim.

Varlığım Türk varlığına armağan olsun.

Ne mutlu Türküm diyene!



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

Giriş	10.
Kitabımızı Tanıyalım	12.

ZENGİNLEŞTİRME ETKİNLİKLERİ13

NESNELERİN GEOMETRİSİ (1)	14
Robot Yapalım	14
Şekil Şekil Modeller	20
Sıvıları Ölçüyoruz	22
Tahminimiz Gerçek mi?	23
SAYILAR VE NİCELİKLER (1)	27
Küçük Nesnelerden Modeller Yapalım	27
Keselim Yapıştıralım	29
Nokta Birleştirme	33
Uzay Araştırması	34
Tahmin Şampiyonu	36
İŞLEMLERDEN CEBİRSEL DÜŞÜNMEYE	38
Bütçemize Göre Harcayalım	38
Çocuk Parkındaki Piknik	40
Çevre Dostuyuz	44
SAYILAR VE NİCELİKLER (2)	47
Eş Parçalara Bölelim	47
Hangisi Daha Değerli?	50
Para Hesabı Yapıyorum	52
Paraları Araştıralım	59
Çeyrek Saatler	61
Benim Takvimim	64
Benim Ölçme Araçlarım	67
Kunduz Kırtkirt Ölçüyor	69
NESNELERİN GEOMETRİSİ (2)	70



Yönümüzü Bulalım	70
Simetri Dedektifi	73
VERİYE DAYALI ARAŞTIRMA	75
Nesneleri Grupluyoruz	75
Şekil Dedektifleri İş Başında	77

DESTEKLEME ETKİNLİKLERİ 80

NESNELERİN GEOMETRİSİ (1)	81
Cisimlere Benzeyen Nesneler	81
Şekillerden Modeller	83
Değişse de Yerleri Değişmez Özellikleri	87
Tahmin Edelim	89
SAYILAR VE NİCELİKLER (1)	91
Bilgin Baykuş Basamak ve Basamak Değerlerini Buluyor	91
İpe Sıralayalım	92
Ritmik Sayalım	94
İŞLEMLERDEN CEBİRSEL DÜŞÜNMEYE	97
Şekillerle İşlemler	97
Toplama ve Çıkarma İşlemleriyle İlgili Problemler	100
SAYILAR VE NİCELİKLER (2)	101
Bütün, Yarım, Çeyrek	101
Alışveriş Yapalım	104
Alışverişteyiz	105
Kendi Saatimi Tasarlıyorum	108
Zaman Ölçme	111
Öçelim, Karşılaştıralım, Birlikte Öğrenelim	112



NESNELERİN GEOMETRİSİ (2)	114
Neredeyim?	114
Simetrik Şekiller Oluşturalım	116
VERİYE DAYALI ARAŞTIRMA	118
Grafikteki Şekilleri Boyayalım	118
Grafik Okuyalım	120
Kaynakça	122
Görsel Kaynakça	122
Türkiye'nin Mülki İdare Bölümleri ile Kara ve Deniz Komşuları.....	123
Türk Dünyası Haritası	125



GİRİŞ

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında hazırlanan öğretim programlarında farklılaştırılmış öğretimi esas alan bir yaklaşım benimsenmiş, bu yaklaşım doğrultusunda “Farklılaştırma” başlığı altında “Zenginleştirme” ve “Destekleme” yaklaşımlarına birer strateji olarak yer verilmiştir. Bu kapsamda güncel öğretim programlarında yer verilen zenginleştirme yaklaşımı, öğrencilerin üst düzey kavramları ve karmaşık düşünce yapılarını keşfetmelerini teşvik ederken öğrenmeyi zenginleştirmede kullanılan uygulama ve ortamların çeşitliliğini de içermektedir. Bu yaklaşım aynı zamanda öğrenme sürecinin görsel materyaller ve çeşitli etkinliklerle desteklenmesini, bireysel olarak veya grup hâlinde çalışmayı kolaylaştıracak çeşitli yöntem ve tekniklerle donatılmasını gerekli kılmaktadır.

Eğitim öğretim sürecinde öğrenme çıktılarının edinimi her bir öğrencinin bireysel özelliklerine bağlı olarak farklılık gösterebilmektedir. Zenginleştirme yaklaşımı, daha karmaşık ve soyut bilgileri hızlı ve kolay bir şekilde çözümleyebilen öğrencilere yönelik hazırlanmıştır. Zenginleştirme etkinlikleri ile söz konusu öğrencilerin içerik çerçevesinden uzaklaşmadan tema/ünite/öğrenme alanı içerisindeki bilgilerini derinleştirmelerine imkân verilerek öğrencilerin üst düzey bir öğrenme becerisine ulaşmaları hedeflenmektedir.

Farklılaştırmanın diğer boyutu olan destekleme, programın hedeflediği bilgi ve becerilere ulaşmada daha fazla somut örnek, günlük hayat bağlamı, somut materyal desteği ve görselleştirmeye ihtiyaç duyan öğrencilere yönelik tasarlanmıştır. Destekleme faaliyetleri ile programın hedeflediği bilgi ve becerilere ulaşabilmek için öğrencilerin ihtiyaç duydukları uygulamalara, kullanılabilecekleri araç gereç ve teknolojiye, sınıf içinde yürütülecek grup çalışmaları yoluyla akran öğrenmelerine ve öğretmenlerin süreçteki rolüne vurgu yapılmaktadır. Ayrıca “Destekleme”



başlığı altında öğrencilerin dijital platformlardan da etkin bir şekilde yararlanmalarını sağlayacak öneriler sunulmaktadır.

“Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Farklılaştırma Etkinlikleri Öğretmen Kılavuz Kitabı”nda zenginleştirme ve destekleme faaliyetleri için etkinliklere yer verilmiştir. Etkinlikler; öğrencilerin derslere aktif katılımını sağlamak ve öğrenme süreçlerini daha etkili hâle getirmek için özel olarak geliştirilmiş, görsel materyallerle desteklenmiş ve birden fazla duyuya hitap edecek şekilde tasarlanmıştır. Ayrıca bu etkinlikler öğretmenleri yönlendirmek amacıyla örnek olarak hazırlanmış olup öğrencilerin ilgisini çekmek ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığını artırmak amacıyla kullanılacağından etkinliklerin tamamının bire bir uygulanması beklenmemektedir. Hazırlanan bu etkinlikler, tüm öğrencilere yönelik olmadığından farklı öğrenci gruplarının ihtiyaçlarına göre esnek bir şekilde uygulanabilir. Öğrencilerin ilgi alanları, ihtiyaçları ve beklentileri göz önünde bulundurularak etkinliklerin bazı bölümleri seçilebilir ya da etkinlikler öğrenci düzeyine göre geliştirilebilir.

Bu kılavuz kitap, disiplin içi ilişkilendirmelere ek olarak disiplinler arası ilişkilendirilmeler ve gerçek yaşam uygulamaları dikkate alınarak hazırlanmıştır. Kılavuzda sunulan etkinlikler, genişletilmiş ve derinlemesine bir öğrenme deneyimi sağlamak üzere çeşitli öğretim yöntemleriyle zenginleştirilmiştir.



KİTABIMIZI TANIYALIM

1. ETKİNLİK

Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Robot Yapalım
Etkinliğin Amacı	Geometrik cisimleri kullanarak özgün bir tasarım yapabilmek
Zenginleştirme Uygulaması	Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, dik dairesel silindir, küreyi kullanarak robot tasarımları istenebilir.
Materiyaller	Yapıştırıcı, makas, "Çalışma Kağıdı 1, 2, 3 ve 4", etiketliimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreci boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kağıdı 1, 2, 3 ve 4"ün oklarını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar olarak öğrencilere dağıtınız (Çıktıları alırken arka sayfaların boş kalmasına dikkat ediniz).
- Geometrik cisimleri oluşturmak için karekodu okutarak örnek videonun izlenmesini sağlayınız.
- "Çalışma Kağıdı 1 ve 2"deki yönergeleri uygulamaları sağlayınız.
- Öğrencilerin çalışma kâğıtlarındaki çizimleri kesmelerini isteyiniz (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız).

➔ Zenginleştirme Etkinlik Sayfası

2. ETKİNLİK

Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Şekillerden Modeller
Etkinliğin Amacı	Geometrik şekilleri kullanarak özgün bir tasarım yapmak
Destekleme Uygulaması	Öğrencilerin ihtiyaçları göz önüne alınarak üçgen, kare, dikdörtgen ve çember şekillerinden birini veya birkaçını kullanarak şekil modelleri oluşturalım çalışması yapılabilir.
Materiyaller	Kâğıt, yapıştırıcı, makas, boya kalemleri, "Çalışma Kağıdı 1 ve 2"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreci boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kağıdı 1 ve 2"nin çıktılarını destekleme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar olarak öğrencilerinize dağıtınız (Çıktıları alırken arka sayfaların boş kalmasına dikkat ediniz).
- Öğrencilere geometrik şekilleri anlatan örnek videoları bularak güvenirli genel öğ. tarayıcısından açınız.
- Öğrencilerden örnek modellerden yola çıkarak geometrik şekillerle oluşturalabilecekleri farklı bir model tasarımlarını isteyiniz.
- Tasarımlarını modeli oluşturmak için hangi geometrik şekilleri kullanacaklarını söylemelerini isteyiniz.

➔ Destekleme Etkinlik Sayfası

Çalışma Kağıdı 1

Geometrik cisimlere benzeyen nesneleri düşünelim. Sınıfımızda ya da çevremizde gördüğümüz nesnelerden aşağıdaki geometrik cisimlere benzer olanları noktalı yerlere örnekteki gibi yazalım.

GEOMETRİK CİSİM	NESNELER
KÜP	Hediye kutusu
SİLİNDİR	
KÜRE	
ÜÇGEN PRİZMA	
KARE PRİZMA	
DİKDÖRTGEN PRİZMA	

➔ Etkinlik Sayfası



Kesme İşlemi Uyarısı



Karekod: EBA içeriklerine ve kaynakçaya ulaşılır.

ZENGİNLEŐTİRME ETKİNLİKLERİ





1. ETKİNLİK



Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Robot Yapalım
Etkinliğin Amacı	Geometrik cisimleri kullanarak özgün bir tasarım yapabilmek
Zenginleştirme Uygulaması	Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, dik dairesel silindir, küreyi kullanarak robot tasarımları istenebilir.
Materyaller	Yapıştırıcı, makas, "Çalışma Kâğıdı 1, 2, 3 ve 4", etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

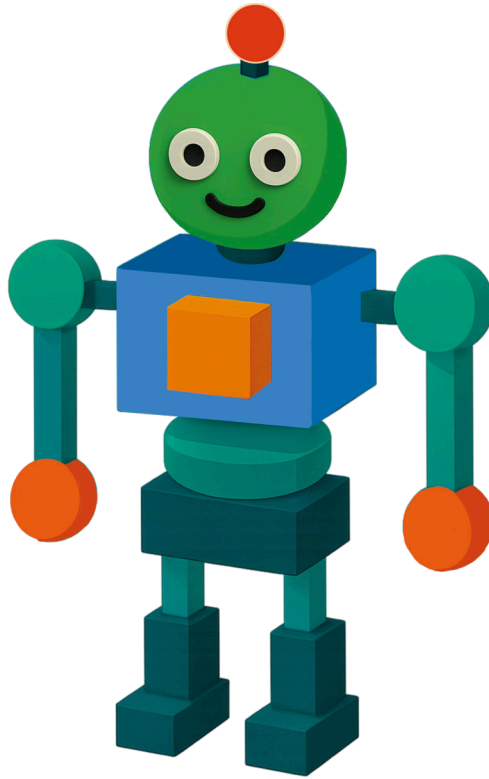
UYGULAMA BASAMAKLARI

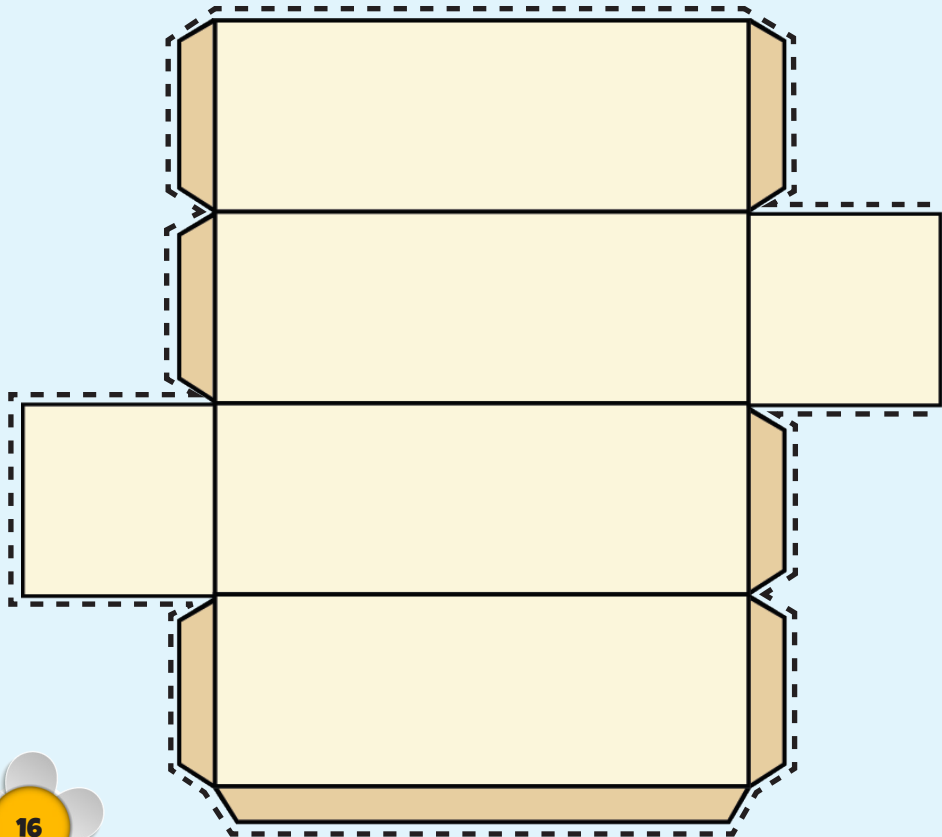
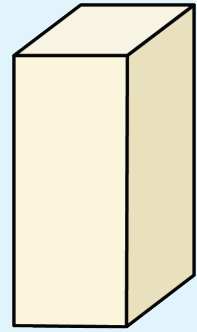
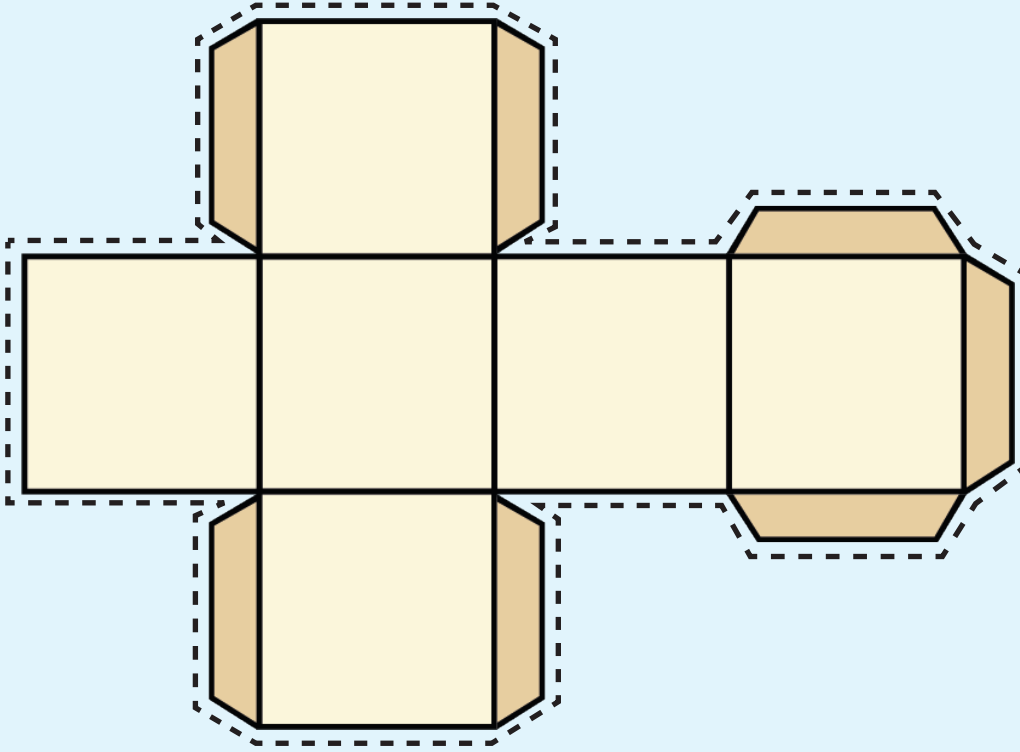
- "Çalışma Kâğıdı 1, 2, 3 ve 4"ün çıktılarını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilere dağıtınız (Çıktıları alırken arka sayfaların boş kalmasına dikkat ediniz.).
- Geometrik cisimleri oluşturmak için karekodu okutarak örnek videonun izlenmesini sağlayınız.
- "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"deki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerin çalışma kâğıtlarındaki çizimleri kesmelerini isteyiniz (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız.).

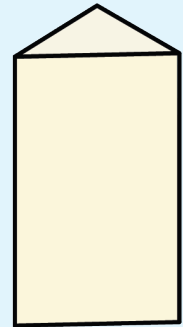
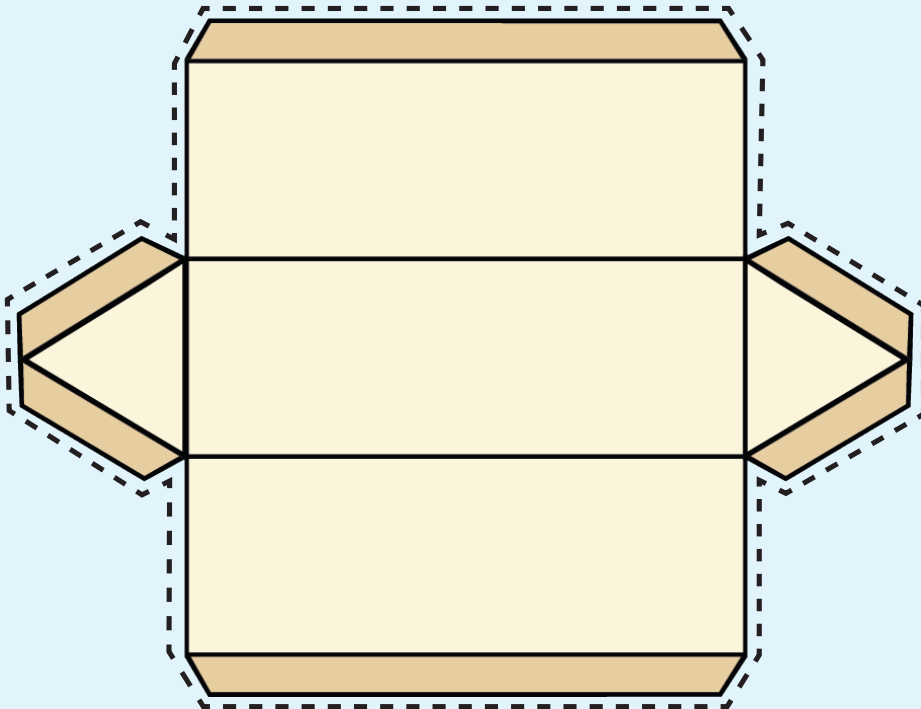
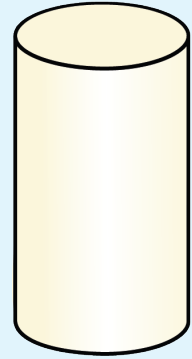
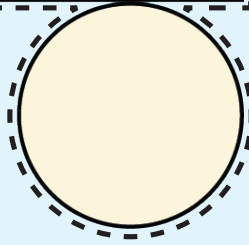
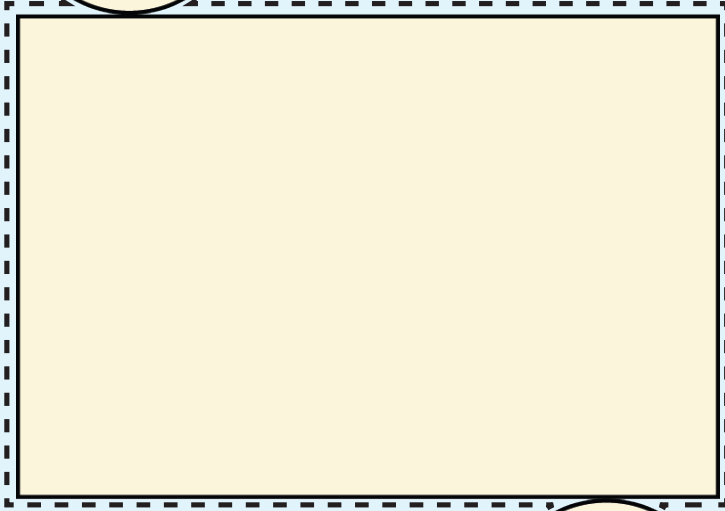
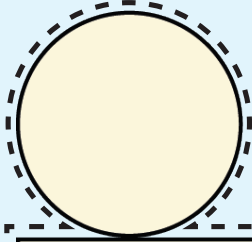


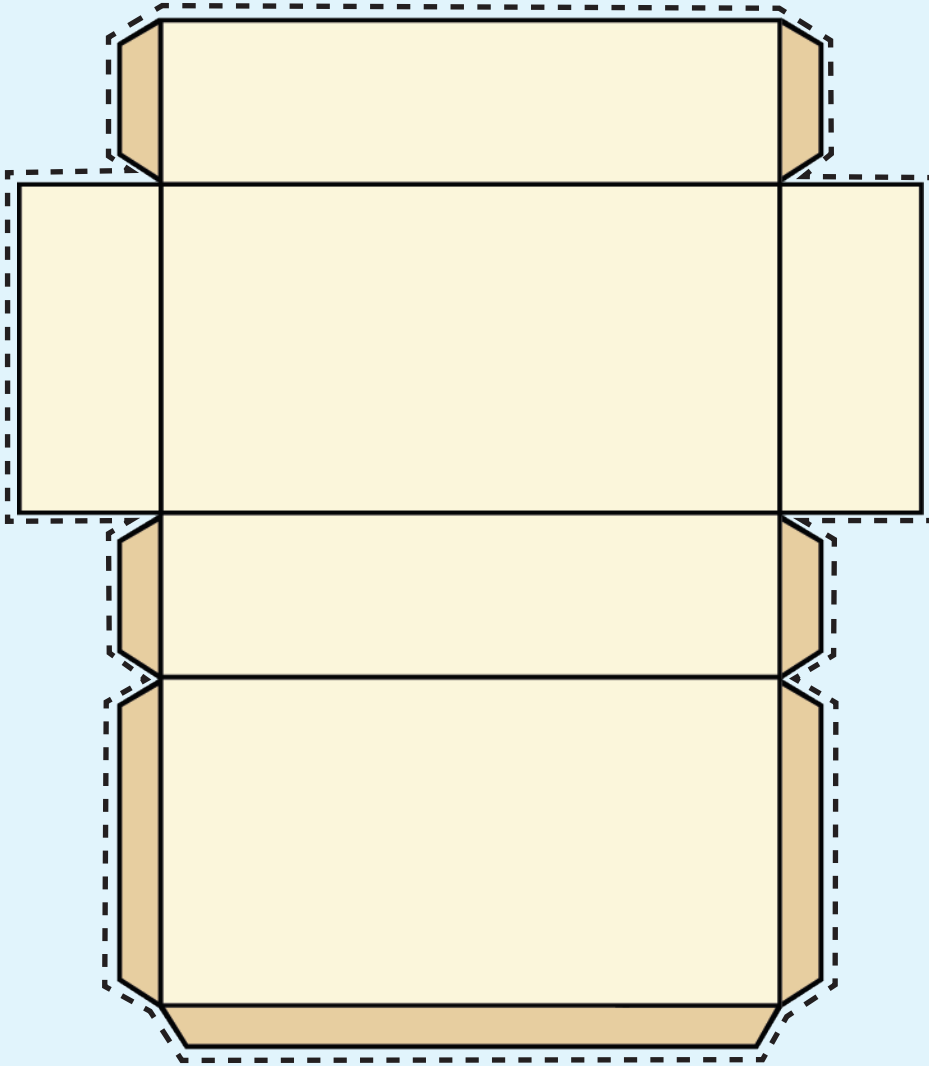
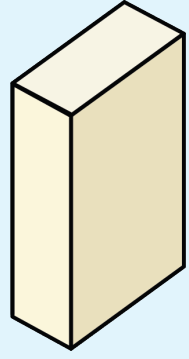


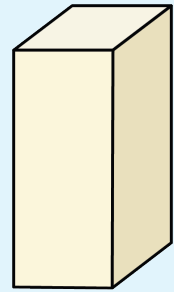
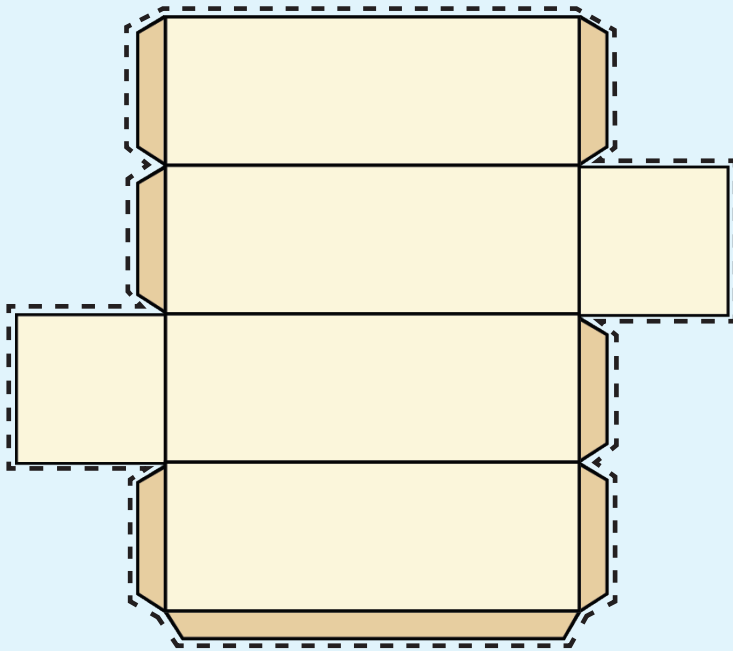
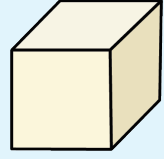
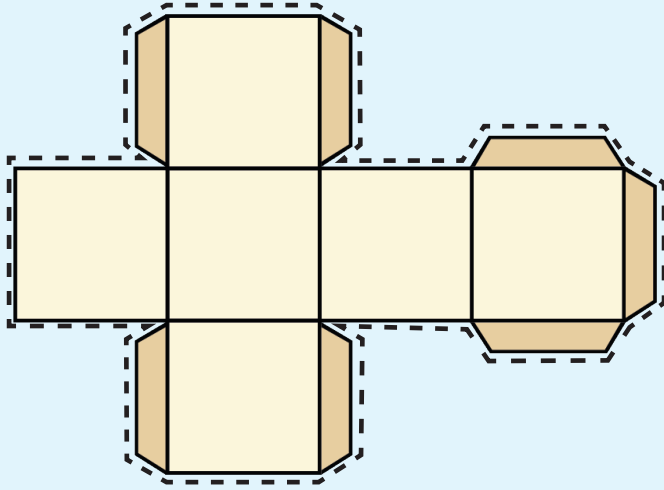
- Kestikleri yerleri videodaki gibi katlayarak yapıştırılmalarını sağlayınız.
- Güvenilir genel ağ tarayıcısından parçaları geometrik cisimlerden oluşmuş robot örnekleri açarak öğrencilere gösteriniz.
- Gösterdiğiniz robot örneklerinin hangi geometrik cisimlerden oluştuğunu sorunuz.
- Öğrencilerden bu robot örneklerinden yola çıkarak geometrik cisimlerle oluşturulabilecek farklı bir robot tasarımlarını isteyiniz.
- Tasarladıkları robotu oluşturmak için hangi geometrik cisimleri kullandıklarını sorunuz.
- Bu geometrik cisimleri uygun şekilde birbirine yapıştırarak robotu tamamlamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerin yaptıkları robotları sınıfta arkadaşlarına tanıtmalarını sağlayınız.













2. ETKİNLİK

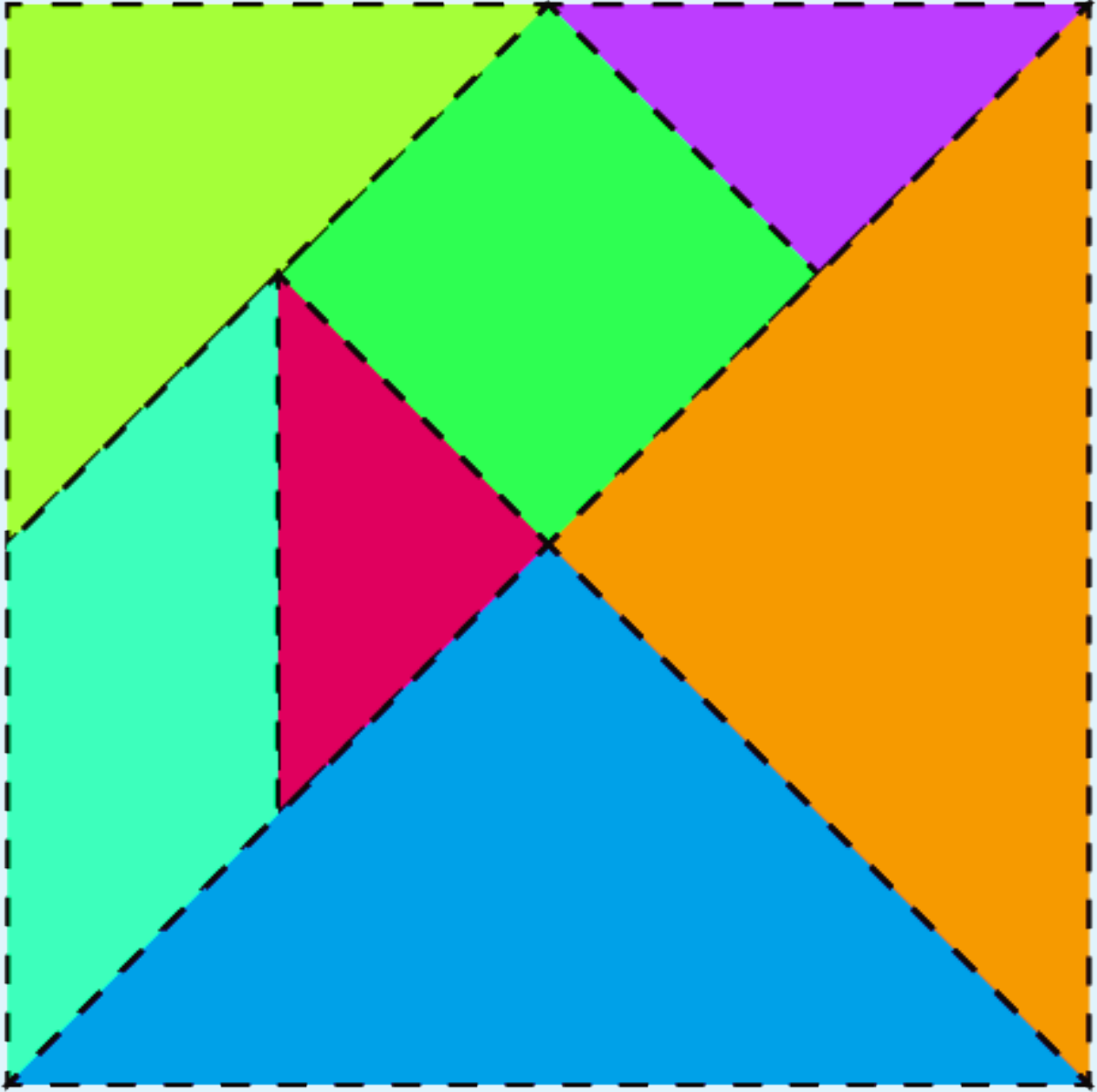


Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Şekil Şekil Modeller
Etkinliğin Amacı	Geometrik şekilleri kullanarak özgün bir tasarım yapabilmek
Zenginleştirme Uygulaması	Daha fazla geometrik şekil ile özgün şekil modeli oluşturabilme çalışmaları yapılabilir.
Materyaller	Yapıştırıcı, kâğıt, makas, “Çalışma Kâğıdı 1”, etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- “Çalışma Kâğıdı 1”in çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Güvenilir genel ağ tarayıcısından geometrik şekillerden oluşan örnek modeller bularak öğrencilerinize gösteriniz.
- Öğrencilerinize çalışma kâğıdındaki çizimleri dikkatlice kestiriniz (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız.).
- Öğrencilerinizden kestikleri geometrik şekilleri kullanarak farklı bir model tasarlayıp kâğıda yapıştırmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerin oluşturdukları modelleri sınıfta arkadaşlarına tanıtmalarını sağlayınız.







3. ETKİNLİK



Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Sıvıları Ölçüyoruz
Etkinliğin Amacı	Sanal ortamdaki etkileşimli uygulamayı kullanarak sıvı ölçme becerilerini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Bilgisayar veya mobil uygulamalar aracılığıyla öğrencilere sanal deneyimler sunarak interaktif bir ortamda sıvı ölçme becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlik yapılabilir.
Araç Gereç	Etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Karekodu okutarak “SIVILARI ÖLÇÜYÖRÖZ” etkinliğini açınız.
- Zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilerin sırayla etkinliği yapmasını sağlayınız.
- Öğrencilerinize “Siz de günlük hayatınızda yaptığınız çalışmadaki gibi ölçümlerle karşılaşılıyor musunuz?” sorusunu yönelterek cevaplamalarını isteyiniz.





4. ETKİNLİK



Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Tahminimiz Gerçek mi?
Etkinliğin Amacı	Tahmin yapma, deney yapma ve sonuçları analiz etme yeteneklerini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Örneğin boş bir kova, standart olmayan farklı sıvı ölçme araçları kullanılarak doldurulduğunda hangi ölçme aracının daha hızlı bir şekilde kovayı sıvı ile doldurabileceğini tahmin etmesi istenebilir. Daha sonra bu tahminleri test etmek amacıyla farklı ölçme araçları kullanılarak kovayı sıvı ile doldurması ve elde ettiği sonuçları başlangıçta yaptığı tahminlerle karşılaştırması istenebilir.
Materyaller	Etkileşimli tahta veya bilgisayar, “Çalışma Kâğıdı 1, 2 ve 3”
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- “Çalışma Kâğıdı 1, 2 ve 3”ün çıktılarını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerinizin “Çalışma Kâğıdı 1, 2 ve 3”teki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinize “Siz de günlük hayatta yaptığınız çalışmadaki gibi ölçümle nerelerde karşılaşabilirsiniz?” sorusunu sorup cevapları arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayınız.





DÜŞÜNELİM

Kovayı su bardağı, şişe veya fincandan hangisiyle daha hızlı doldurabiliriz? İşaretleyelim.



TAHMİN EDELİM

Kovayı tahminen kaç su bardağı suyla doldurabiliriz? Tahminimiz kadar su bardağı çizelim.



Kovayı tahminen kaç şişe suyla doldurabiliriz? Tahminimiz kadar şişe çizelim.



Kovayı tahminen kaç fincan suyla doldurabiliriz? Tahminimiz kadar fincan çizelim.





ETKİNLİĞİ YAPALIM

Kovaya su bardağıyla su dolduralım.



Kovayı kaç su bardağı suyla doldurduğumuzu yazalım.

Tahminimizle ölçüm sonucunu karşılaştırarak yazalım.

Kovaya şişeyle su dolduralım.



Kovayı kaç şişe suyla doldurduğumuzu yazalım.

Tahminimizle ölçüm sonucunu karşılaştırarak yazalım.

Kovaya fincanla su dolduralım.



Kovayı kaç fincan suyla doldurduğumuzu yazalım.

Tahminimizle ölçüm sonucunu karşılaştırarak yazalım.



SİZ DE YAPIN

Standart olmayan farklı araçlar kullanarak benzer ölçümler yapalım.
Kullanacağımız standart olmayan araçları yazalım.

..... veya hangisiyle daha hızlı dol-
durabiliriz? Yazalım.

.....

.....

Seçtiğimiz kabı standart olmayan ölçme araçlarıyla kaç defada doldu-
rabileceğimizi tahmin ederek yazalım.
Gerçek ölçümler yaparak tahminimizle karşılaştıralım.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



5. ETKİNLİK



Tema Numarası	2
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (1)
Etkinlik Adı	Küçük Nesnelerden Modeller Yapalım
Etkinliğin Amacı	100'e kadar olan bir grup nesneyi resmederek nesne sayısını çözümlemek
Zenginleştirme Uygulaması	Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100'e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenebilir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenebilir.
Araç Gereç	Her kutuda 100 tane olacak şekilde çeşitli nesneler (boncuk, düğme, nohut, fasulye vb.), resim kâğıdı
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

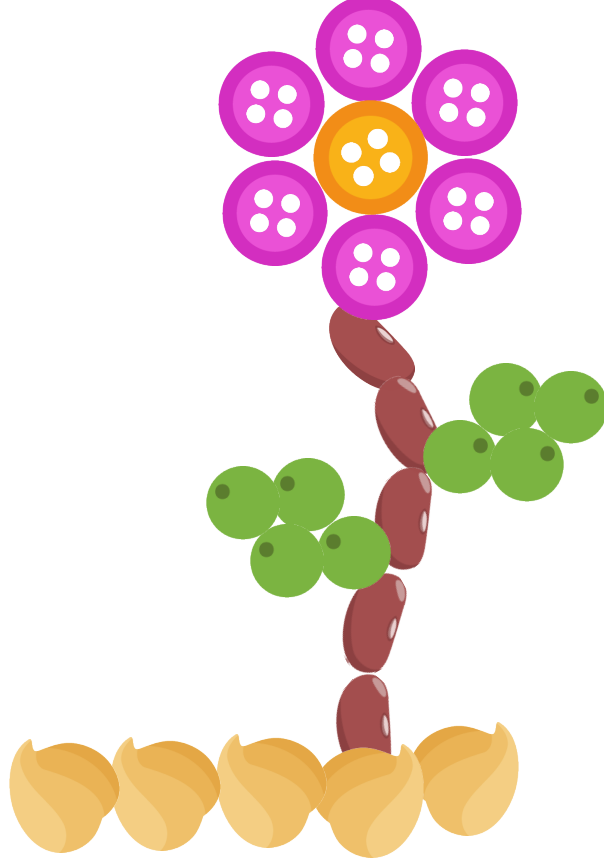
UYGULAMA BASAMAKLARI

- Zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilerin dörder kişilik gruplara ayrılmasını isteyiniz.
- Grupların grup sözcüsü seçmelerini sağlayınız.
- Her gruba hazırlanan nesne kutularından birer tane almasını söyleyiniz.





- Öğrencilerinize aşağıdaki modeli göstererek onlardan buna benzer farklı bir model tasarımlarını isteyiniz.



- Tasarladıkları modeli oluşturmak için grupların aralarında iş bölümü yapmalarını sağlayınız.
- Nesneleri resim kâğıdına yapıştırarak tasarladıkları modeli oluşturmalarını söyleyiniz.
- Modellerinde kullandıkları toplam nesne sayısını buldurunuz.
- Buldukları nesne sayısını defterlerine yazıp bu sayıyı çözümlemelerini isteyiniz.
- Grup sözcüsünden çalışmayı diğer gruplara sunmasını isteyiniz.



5. ETKİNLİK



Tema Numarası	2
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (1)
Etkinlik Adı	Keselim Yapıştırma
Etkinliğin Amacı	İleriye ve geriye doğru kavramlarını kullanarak sayıları sayı doğrusu üzerine yerleştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer, onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanabilir.
Materyaller	Yapıştırıcı, makas, "Çalışma Kâğıdı 1, 2 ve 3"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1, 2 ve 3"ün çıktılarını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız ("Çalışma Kâğıdı 3"ün çıktısını alırken arka sayfaların boş kalmasına dikkat ediniz.).
- Öğrencilerden verilen yönergelerle göre sayı doğrularına uygun sayıları yazmalarını isteyerek "Çalışma Kâğıdı 3"teki figürleri kestirip yönergelerle göre sayı doğrularına yapıştırmalarını sağlayınız (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız.).
- Oluşturdukları sayı doğrularını arkadaşlarıyla paylaşmalarını isteyiniz.
- Sayı doğrularında hata varsa öğrencilere rehberlik ederek hatalarını bulmalarını sağlayınız.





✿ Sayı doğrusunda 77'den başlayıp 17'ye kadar geriye beşer sayarak uğur böceklerini yapıştırdım.



✿ Sayı doğrusunda 70'ten başlayıp 48'e kadar geriye ikişer sayarak sincapları yapıştırdım.





✱ Sayı doğrusunda 2'den başlayıp 92'ye kadar ileriye doğru onar onar sayarak arıları yapıştıralım.



✱ Sayı doğrusunda 25'ten başlayıp 38'e kadar ileriye doğru birer birer sayarak kurbağaları yapıştıralım.







6. ETKİNLİK



Tema Numarası	2
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (1)
Etkinlik Adı	Nokta Birleştirme
Etkinliğin Amacı	Sanal ortamdaki etkileşimli uygulamayı kullanarak ritmik sayma becerilerini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Ritmik saymalar öğrenme farklılıkları gözetilerek verilmeyeni bulma etkinlikleri şeklinde tekrarlanabilir. Öğrencilerin ritmik saymaları herhangi bir sayıdan başlayacak şekilde yapmaları ve bu şekilde örüntüler kurmaları sağlanabilir. Öğrencilerden olanakları dikkate alınarak dijital ortamları kullanmaları ve dijital ortamlarda öğrenme-öğretme uygulamalarında ele alınan içerik ile ilgili aramalar yapması ve ulaştığı bilgileri paylaşması istenebilir.
Araç Gereç	Etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Karekodu okutarak “NOKTA BİRLEŞTİRME” etkinliğini açınız.
- Zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilerin sırayla etkinliği yapmasını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden etkinlikteki sorulara benzer birer soru oluşturmalarını isteyiniz.





7. ETKİNLİK



Tema Numarası	2
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (1)
Etkinlik Adı	Uzay Araştırması
Etkinliğin Amacı	Farklı sayılardan başlayarak ritmik sayma yapmak ve örüntü kurma becerisi kazanmak
Zenginleştirme Uygulaması	Ritmik saymalar öğrenme farklılıkları gözetilerek verilmeyeni bulma etkinlikleri şeklinde tekrarlanabilir. Öğrencilerin ritmik saymaları herhangi bir sayıdan başlayacak şekilde yapmaları ve bu şekilde örüntüler kurmaları sağlanabilir.
Materyaller	"Çalışma Kâğıdı 1", kalem
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

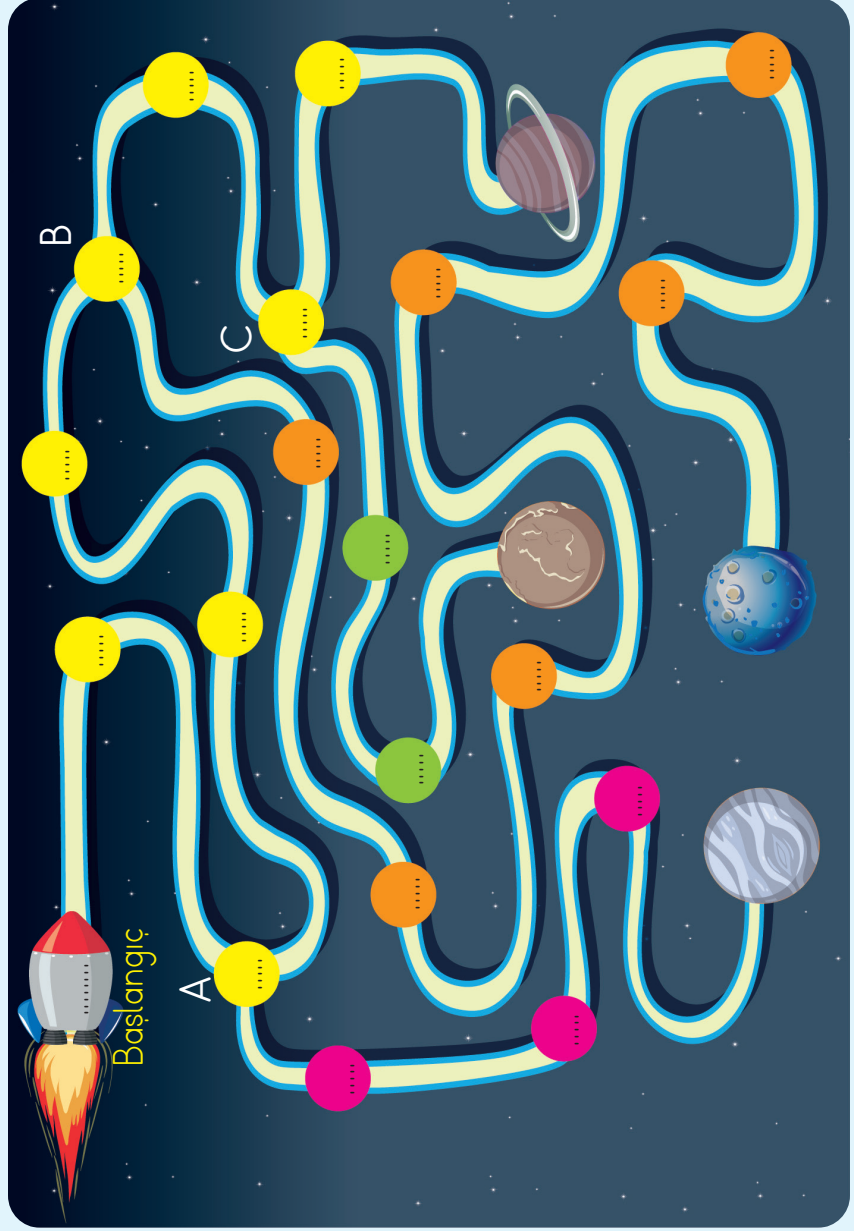
UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1"nin çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 1"deki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden birbirlerine herhangi bir sayıdan başlayarak ritmik sayma yapmaya ve örüntü oluşturmaya yönelik bir soru sormalarını isteyiniz.





- ✱ Roketin üzerine iki basamaklı en büyük sayıyı yazalım.
- ✱ Roketteki sayıdan başlayıp geriye doğru onar ritmik sayma yaparak sarı dairelere yazalım.
- ✱ A dairesindeki sayıdan başlayıp geriye doğru ikişer ritmik sayma yaparak pembe dairelere yazalım.
- ✱ B dairesindeki sayıdan başlayıp ileriye doğru birer ritmik sayma yaparak turuncu dairelere yazalım.
- ✱ C dairesindeki sayıdan başlayıp ileriye doğru beşer ritmik sayma yaparak yeşil dairelere yazalım.





8. ETKİNLİK



Tema Numarası	2
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (1)
Etkinlik Adı	Tahmin Şampiyonu
Etkinliğin Amacı	Tahmin ve gerçek sonucu karşılaştırma becerisini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Tahmin ve gerçek sonucu karşılaştırma ile ilgili aktif öğrenme yöntem ve tekniklerinden yararlanılarak etkinlikler düzenlenebilir.
Araç Gereç	Şeffaf kutulara sayısı birbirinden farklı ve en fazla 50 tane olacak şekilde çeşitli nesneler (boncuk, taş, fasulye, nohut, bilye vb.), küçük ödülleri (çıkartmalar veya madalyalar)
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilere tahminin önemini günlük yaşamdan örneklerle açıklayınız (Bir kavanozda kaç fasulye olabilir?).
- Öğrencilerin dörder kişilik gruplara ayrılmasını isteyiniz.
- Grupların grup sözcüsü seçmelerini sağlayınız.
- Her gruba hazırlanan nesne kutularından birer tane almasını söyleyiniz.





- Öğrencilere, kutudaki nesnelerin sayısını tahmin edip tahminlerini bir kâğıda yazmalarını söyleyiniz.
- Her gruptan tahminlerinin yazılı olduğu kâğıdı isteyiniz.
- Grupların kutularındaki nesneleri grup öğrencileriyle sayınız.
- Nesne sayısı ile öğrencilerin tahminlerini karşılaştırmalarını sağlayınız.
- En yakın tahmini yapan grubu “Tahmin Şampiyonu” ilan ederek ödülendiriniz.





9. ETKİNLİK



Tema Numarası	3
Tema Adı	İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye
Etkinlik Adı	Bütçemize Göre Harcayalım
Etkinliğin Amacı	Gerçek yaşam durumlarında toplama ve çıkarma işlemleri kullanarak problem çözme becerisini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Öğrencilerden gerçek yaşam durumlarını içeren problemleri, dört işlem ile ilişkilendirerek yeniden ifade edebilmeleri beklenebilir. Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenebilir.
Materyaller	"Çalışma Kâğıdı 1", kalem
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1"nin çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 1"deki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Zenginleştirme uygulamasına katılan öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 1"deki ürünlere uygun fiyatları belirlemelerini sağlayınız.
- Öğrencilerin belirledikleri fiyatlara göre problemleri çözmelerini sağlayınız.
- Öğrencilerinizden çözdüğü problemlere benzeyen problemler yazıp arkadaşlarıyla paylaşmalarını ve çözmelerini isteyiniz.





10. ETKİNLİK



Tema Numarası	3
Tema Adı	İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye
Etkinlik Adı	Çocuk Parkındaki Piknik
Etkinliğin Amacı	Gerçek yaşam durumlarında çarpma ve bölme işlemleri kullanarak problem çözme becerisini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Öğrencilerden gerçek yaşam durumlarını içeren problemleri, dört işlem ile ilişkilendirerek yeniden ifade edebilmeleri beklenebilir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenebilir.
Materyaller	"Çalışma Kâğıdı 1 ve 2", kalem
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"nin çıktılarını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.



- Öğrencilerinize “Çalışma Kâğıdı 1 ve 2”deki yönergelerin hikâyeye göre uygulanacağını belirterek hikâyeyi dikkatli bir şekilde dinlemeleri gerektiğini söyleyiniz.
- Hikâyeyi öğrencilerinize okuyunuz.

ÇOCUK PARKINDAKİ PİKNIK

Ahsen ve apartmanlarındaki dokuz arkadaşı evlerinin önündeki çocuk parkında piknik yapmaya karar verdiler. Hava öyle güzeldi ki!

Çocuk parkı apartmanın hemen önünde olduğu için ulaşmaları da çok kolaydı. Ahsen, “Bu güzel havada oyun oynamak karnımızı acıktırır, yanımıza yiyecek ve içecek alalım.” deyince herkes bu fikre katıldı. Acıktıklarında yiyip içmek için yanlarına ikişer tane poğaça, üçer tane meyve, birer tane ayran aldılar. Biraz oynayınca gerçekten hepsi çok acıktı. Yanlarında getirdiklerini afiyetle yiyip içtiler. Yemeklerini bitince tekrar oyuna koştular. Hepsi salıncaklarda sallandı.

Evlerine döndüklerinde herkeste tatlı bir yorgunluk vardı.

Komisyon

- Öğrencilerinizden birbirlerine çarpma veya bölme işlemiyle çözülebilen bir problem oluşturup arkadaşlarına sormasını isteyiniz.



“Çocuk Parkındaki Piknik” hikâyesine göre cevaplanacaktır.

- ✱ Herkes ikişer tane poğaçaya yediğine göre toplam kaç tane poğaçaya yemişlerdir?

.....

.....

- ✱ Herkes üçer tane meyve yediğine göre toplam kaç tane meyve yemişlerdir?

.....

.....

- ✱ Herkes birer tane ayran içtiğine göre toplam kaç tane ayran içmişlerdir?

.....

.....





“Çocuk Parkındaki Piknik” hikâyesine göre cevaplanacaktır.

- ✱ Oyun parkında 6 salıncak vardı. Her salıncakta 2 çocuk sallanabilmektedir. Tüm çocuklar aynı anda salıncakta sallanabilirler mi? Neden?

.....

.....

- ✱ Parkta 3 salıncak dolu olsaydı, piknikteki çocuklardan kaç tanesi sıra beklemek zorunda kalırdı? Neden?

.....

.....





11. ETKİNLİK



Tema Numarası	3
Tema Adı	İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye
Etkinlik Adı	Çevre Dostuyuz
Etkinliğin Amacı	Rutin olmayan problemlerle öğrencilerin yaratıcı düşünme, dijital okuryazarlık ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Öğrencilerin ilgileri doğrultusunda rutin olmayan problemler oluşturulup öğrencilerden çözmeleri beklenebilir. Öğrencilerin ilgileri doğrultusunda konuyla alakalı resim, afiş vb. çalışmalar yapmaları beklenebilir. Ayrıca süreçte dijital görsellerden yararlanılabilir. Öğrencilerin dijital bilgiye ulaşmaları ve uygun dijital bilgiyi kullanmalarını sağlamak ve görselleri bulması için dijital bilgiye erişim yollarından yararlanılabilir. Görselleri arama ve bulma sürecinde fikrî mülkiyet hakları konusunda farkındalık oluşturularak buna uygun davranışlar sergilenmesi sağlanabilir.
Materyaller	“Çalışma Kâğıdı 1”, resim kâğıdı, boya kalemleri, genel ağ erişimi olan tablet veya bilgisayar, öğretmen tarafından belirlenen dijital tasarım uygulamaları
Yönerge	1. Uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.





UYGULAMA BASAMAKLARI

- “Çalışma Kâğıdı 1”in çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- “Çalışma Kâğıdı 1”deki soruları öğrencilerin güvenilir genel ağ bağlantılarından araştırmalarını sağlayınız (Telif hakkı konusunda bilgi veriniz.).
- Öğrencilerinizin “Çalışma Kâğıdı 1”deki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- “Hayalimdeki Çevre Dostu Şehir” temalı öğrencilerin bir resim, afiş veya dijital sunular hazırlamalarını isteyiniz.
- Afiş veya dijital sunu hazırlamak isteyen öğrencilere aşağıdaki bilgileri okuyunuz.

Afiş veya Dijital Sunu Hazırlayalım

- Araştırmalarımızı yaparken güvenilir genel ağ tarayısı kullanalım.
 - Telif hakkı kullanımına dikkat edelim.
 - Kullanacağımız bilgi ve görsellerde “Kullanılabilir, paylaşılabılır ve ticari olarak yeniden kullanılabilir” ifadelerinin olması gerektiğini unutmayalım.
 - Çevre dostu şehirle ilgili görseller bulalım. Bulduğumuz görselleri kullanarak çevre dostu şehir için bir afiş veya dijital sunu hazırlayalım.
- Öğrencilerin hazırladıkları resim, afiş veya dijital sunularını sınıfta arkadaşlarına göstererek anlatmalarını sağlayınız.



Soruları güvenilir genel ağ bağlantılarından araştırarak cevaplarını noktalı yerlere yazalım.

- ✱ Her gün doğaya plastik atıklar atılmaktadır. Bunlar doğaya atılmadan geri dönüşüme nasıl kazandırılır?

.....

.....

.....

- ✱ Enerji tasarrufu sağlamak için çevremizdeki evlerin çatısına güneş panelleri koymak istiyoruz. Bunlar enerji tasarrufuna nasıl katkı sağlar?

.....

.....

.....

- ✱ Çevremizdeki ağaç sayısını artırmanın doğaya nasıl bir faydası olur?

.....

.....

.....

Aşağıdaki problemlerin çözümlerini noktalı yerlere yazalım.

- ✱ Apartmanımız 10 katlıdır. Her kat için 4 güneş paneli kurulacaktır. Apartmanımız için toplam kaç güneş paneli gerekir?

.....

.....

.....

- ✱ Hafta sonu sitemizin bahçesine ağaç diktik. 9 kişi beşer ağaç diktiğine göre sitemizin bahçesine toplam kaç ağaç dikilmiştir?

.....

.....

.....



12. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Eş Parçalara Bölme
Etkinliğin Amacı	Farklı nesnelerle bütün, yarım ve çeyreği kavramalarını sağlamak
Zenginleştirme Uygulaması	Farklı nesneleri kullanarak bütünden yarım ve çeyreğe ulaşmaları sağlanabilir. Noktalı kâğıt üzerinde farklı geometrik şekillerin sunulduğu ya da kendi çizdiği şekillerde yarım ve çeyreği elde edebileceği eş parçaya bölme etkinlikleri yapılabilir.
Materyaller	Boya kalemleri, makas, “Çalışma Kâğıdı 1 ve 2”, defter
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

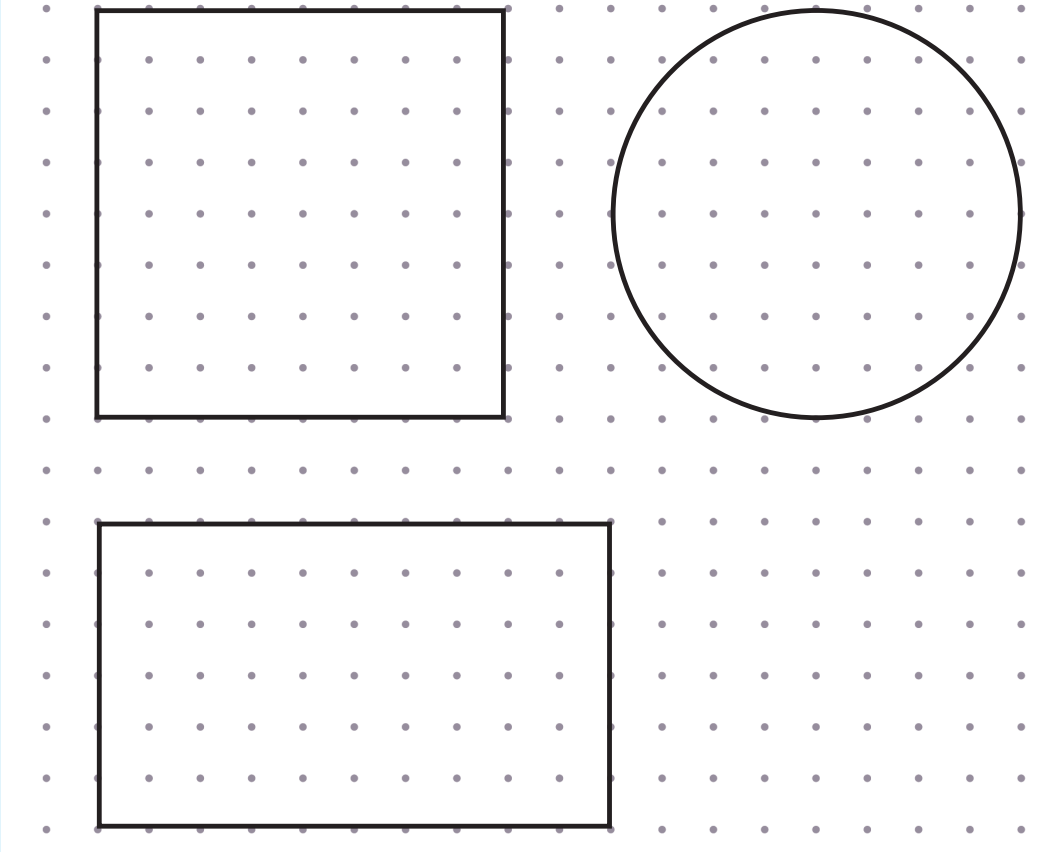
UYGULAMA BASAMAKLARI

- “Çalışma Kâğıdı 1 ve 2”nin çıktılarını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız (Çıktıları alırken arka sayfaların boş kalmasına dikkat ediniz.).
- Öğrencilerinizin “Çalışma Kâğıdı 1 ve 2”deki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden bir bütün ekmeğin yarım ve çeyrek parçalarına ayrılmış hâllerini defterlerine çizmelerini isteyiniz.





- ✱ Noktalı kâğıda çizilmiş daire, dikdörtgen ve kare şekillerini makasla dikkatlice keselim (Bu şekiller birer bütündür.).
- ✱ Kestiğimiz daire, dikdörtgen ve kareyi iki eş parça oluşacak şekilde katlayalım.
- ✱ Şekilleri açıp oluşan kat izlerinden keserek iki eş parçaya ayıralım. Bu şekillerin eş parçalarından birini maviye boyayalım.
- ✱ Boyamadığımız her bir parçayı aynı şekilde iki eş parça oluşacak şekilde katlayalım.
- ✱ Bu şekilleri de tekrar iki eş parça olacak şekilde keselim. Parçalardan her birini turuncuya boyayalım.
- ✱ Tüm parçaları yan yana koyarak parçaları inceleyelim. Her bir parçanın üzerine “yarım, çeyrek ve bütün” ifadelerinden uygun olanı yazalım.



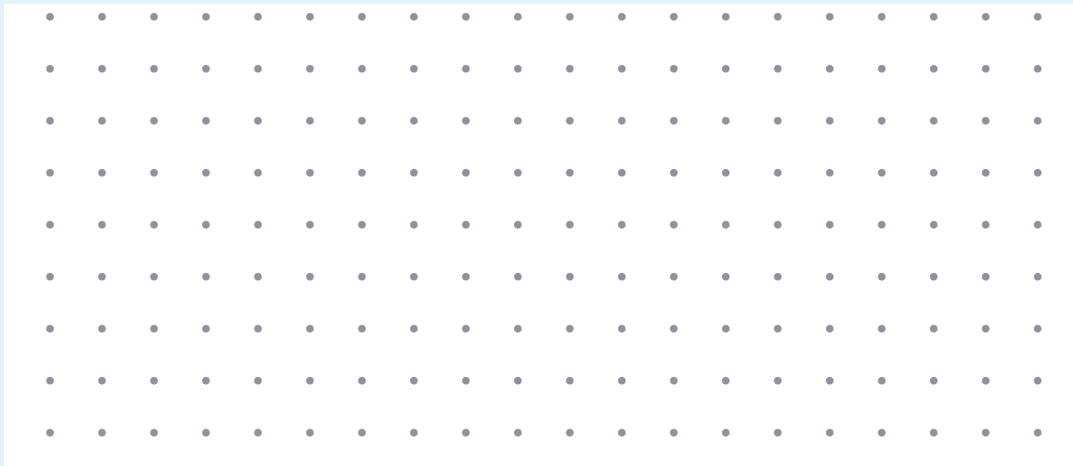
Çalışma Kâğıdı 2



Noktalı yerlere “yarım, çeyrek ve bütün” ifadelerinden uygun olanı yazalım.

- ✱ Daireyi iki eş parça olacak şekilde kestiğimizde parçalardan her birine daire denir.
- ✱ Daireyi dört eş parça olacak şekilde kestiğimizde parçalardan her birine daire denir.
- ✱ Dikdörtgeni iki eş parça olacak şekilde kestiğimizde parçalardan her birine dikdörtgen denir.
- ✱ Dikdörtgeni dört eş parça olacak şekilde kestiğimizde parçalardan her birine dikdörtgen denir.
- ✱ Kareyi iki eş parça olacak şekilde kestiğimizde parçalardan her birine kare denir.
- ✱ Kareyi dört eş parça olacak şekilde kestiğimizde parçalardan her birine kare denir.

Noktalı kâğıda bütün, yarım ve çeyrek modelleri çizelim.





13. ETKİNLİK

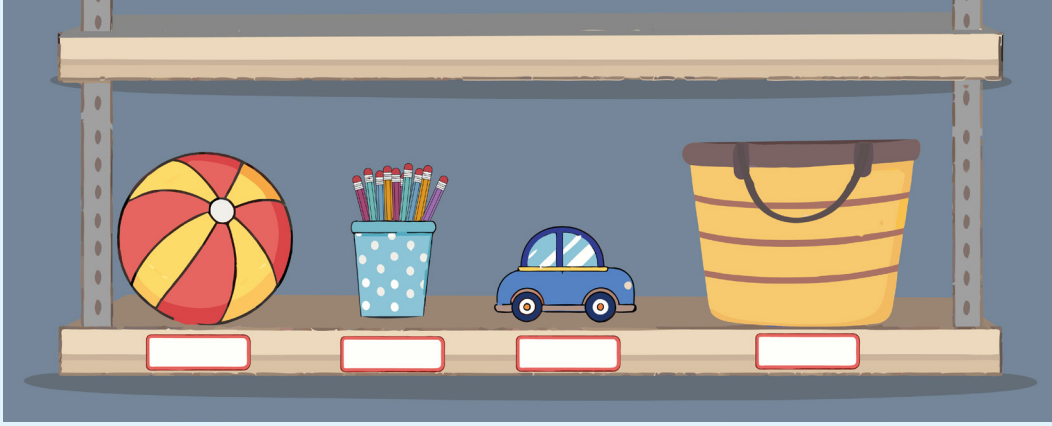


Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Hangisi Daha Değerli?
Etkinliğin Amacı	Para birimlerini değer ve miktarına göre karşılaştırmak
Zenginleştirme Uygulaması	“Hangisi daha değerli, iki liralık bir madenî para mı, yoksa 17 tane 10 kuruş mu? İki liraya eşit olması için kaç tane 10 kuruşa ihtiyacınız var? Hangisi daha değerli, 3 adet bir TL’lik madenî para mı, yoksa 9 adet on kuruşluk madenî para mı?” türünden sorular sorulabilir.
Materyaller	“Çalışma Kâğıdı 1”
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- “Çalışma Kâğıdı 1”in çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerin “Çalışma Kâğıdı 1”de verilen ürünlerin fiyatlarını araştırarak altındaki etiketlere yazmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizin “Çalışma Kâğıdı 1”deki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinize günlük hayatta karşılaşılabilecekleri farklı miktarlarda paraları ve bu paraların değerlerini karşılaştıracakları sorular sorunuz.





Aşağıdaki soruları cevaplayalım.

✱ Malzemelerden en pahalı ve en ucuz olan hangisidir?

.....

✱ 2 TL mi 17 tane 10 kuruş mu daha değerlidir?

.....

✱ 2 TL'ye eşit olması için kaç tane 10 kuruşa ihtiyacımız vardır?

.....

✱ 3 adet 1 TL'lik madenî para mı, 9 adet 10 kuruşluk madenî para mı daha değerlidir?

.....

✱ 3 adet 5 TL'lik madenî para mı, 1 adet 20 TL'lik kâğıt para mı daha değerlidir?

.....

✱ Topun fiyatı mı oyuncak arabanın fiyatı mı daha fazladır?

.....

✱ Kalemliğin fiyatında kaç tane 5 TL vardır?

.....



14. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Para Hesabı Yapıyorum
Etkinliğin Amacı	Problem çözme ve yaratıcı düşünme becerisi kazanmak
Zenginleştirme Uygulaması	Öğrencilere paralar ile ilgili dört işlem problemleri verilip çözmeleri istenir, ardından öğrencilerden problem kurmaları istenebilir.
Materyaller	Oyuncaklar, kalemler veya diğer küçük nesneler “Çalışma Kâğıdı 1, 2, 3, 4 ve 5”
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- “Çalışma Kâğıdı 1, 2, 3, 4 ve 5”in çıktılarını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilere dağıtınız (Çıktıları alırken arka sayfaların boş kalmasına dikkat ediniz.).
- Öğrencilerinizin getirdiği ürünlere uygun fiyatları belirlemelerini sağlayınız.
- Belirlenen fiyatları fiyat etiketlerine yazarak ürünlerin üzerine yapıştırılmalarını isteyiniz.
- Ürünlerin sınıfın uygun bir bölümüne yerleştirilmesini sağlayınız.



- Öğrencilere dağıttığınız “Çalışma Kâğıdı 1, 2, 3 ve 4”teki paraları kesmelerini isteyiniz (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız.).
- Etkinliğe katılan her öğrencinin 100 TL’si olacak şekilde bütçe oluşturmasını sağlayınız.
- Getirdikleri ürünlerden bütçeleri kadar alışveriş yapmalarını sağlayınız.
- Alışveriş bittiğinde toplam harcadıkları parayı hesaplamalarını isteyiniz.
- Bütçelerinden ne kadar para kaldığını sorunuz.
- Öğrencilerinizin “Çalışma Kâğıdı 5”teki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden “Çalışma Kâğıdı 5”e yazdıkları problemleri etkinliğe katılan diğer arkadaşlarına çözdürmelerini isteyiniz.











Aşağıdaki problemleri çözelim.

- ✱ Tanesi 1 TL olan bir kalem tıraş almak için kaç tane 50 kuruşa ihtiyacınız var?

.....

.....

- ✱ Tanesi 2 TL olan bir kalem almak için hangi paraları kullanabiliriz?

.....

.....

- ✱ Deniz'in 3 TL'si var. Bir kalem almak için 2 TL ödedi. Deniz'in kaç Türk lirası kaldı?

.....

.....

- ✱ Bir silgi 1 TL 50 kr, bir defter ise 6 TL'dir. İkisini almak için gereken parayı satıcıya verecekmiş gibi hazırlayalım.

.....

.....

Yukarıdaki sorulara benzeyen 2 tane problem yazalım.

Problem 1:

.....

Problem 2:

.....



15. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Paraları Araştıralım
Etkinliğin Amacı	Küresel farkındalık, araştırma yapma ve takım çalışması yapma becerilerini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	“Para icat edilmeden önce insanlar ne yapıyordu? Değerine göre en büyük paramız nedir? Japonya ve Hindistan’ın para birimi nedir?” gibi sorular sorularak öğrencilerin araştırma yapmaları sağlanabilir. Öğrencilerin birlikte çalışma, bütünsel olarak iletişim ve takım becerilerini ölçmek amacıyla yapılan grup çalışması, grup değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.
Araç Gereç	Etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Karekodu okutarak zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilere etkinlik için hazırlanan şarkıyı dinletiniz.
- Zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilerin dörder kişilik gruplara ayrılmasını isteyiniz.
- Her gruba aşağıdaki araştırma sorularından birini veriniz.





A. Araştırma Soruları:

Para icat edilmeden önce insanlar ne yapıyordu?

Para icat edilmeden önceki takas (barter) sistemi nedir?

B. Araştırma Soruları:

Türkiye Cumhuriyeti'nde kullanılmış paralar hangileridir?

Kullanılmış olan en büyük ve en küçük para birimleri hangileridir?

C. Araştırma Soruları:

Japonya'nın para birimi nedir?

Bu paranın en büyük ve en küçük para birimleri hangileridir?

Ç. Araştırma Soruları:

Hindistan'ın para birimi nedir?

Bu paranın en büyük ve en küçük para birimleri hangileridir?

- Öğrencilerinizin verdiği soruları güvenilir genel ağ bağlantılarından araştırmalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden araştırmalarına göre soruları cevaplamalarını isteyiniz.
- Her grubun araştırma sorusuna göre bir poster hazırlayarak arkadaşlarına sunmasını sağlayınız.
- Öğrencilerinize posterin nasıl hazırlanacağı ile ilgili bilgi veriniz.





16. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Çeyrek Saatler
Etkinliğin Amacı	Çeyrek saat dilimlerini analog ve dijital saat üzerinde göstermek
Zenginleştirme Uygulaması	Zamanı 15 dakikalık (çeyrek saat) artışlarla gösteren saatler çizimleri istenebilir. Saat dilimlerini birbirleriyle ilişkilendirmeleri istenebilir. Dijital bir araç kullanarak bir içerik tasarımı yapabilmeleri için dijital ortamdaki görsellerden yararlanmaları istenebilir.
Materyaller	Analog saat, dijital saat, etkileşimli tahta, "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

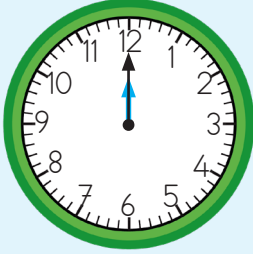
- Karekodu okutarak zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilere etkinlik için hazırlanan şarkıyı dinletiniz.
- "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"nin çıktılarını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerinizin "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"deki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinize getirdikleri analog ve dijital saatler üzerinde, çeyrek saatleri gösteren farklı çalışmalar yaptırınız.
- Öğrencilerinizden güvenilir ağ tarayıcısından saat görselleri bulmalarını ve dijital sunu hazırlamalarını isteyiniz.



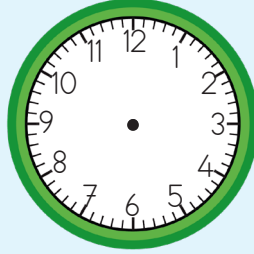
Çalışma Kâğıdı 1



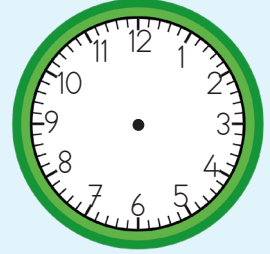
Satır başlarında gösterilen analog saatimizi örnekteki gibi ayarlayalım. Analog saatimizi her seferinde bir öncekinden 15 dakika ileri olacak şekilde ayarlayalım. Ayarladığımız saatleri, saat görsellerinin üzerinde akrep ve yelkovan çizerek gösterelim. Gösterdiğimiz saatleri noktalı yere yazalım.



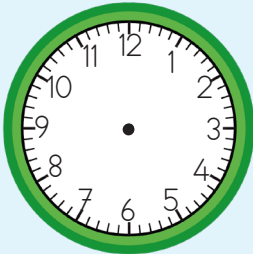
12.00



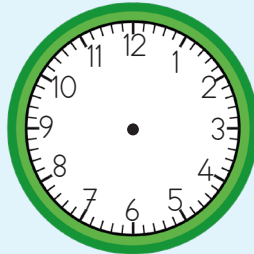
.....



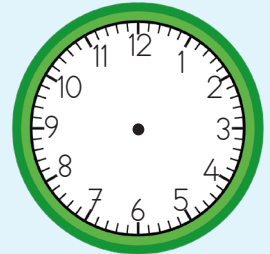
.....



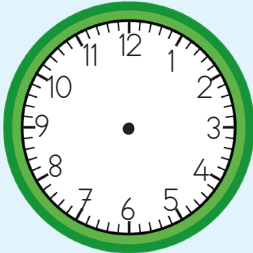
12.45



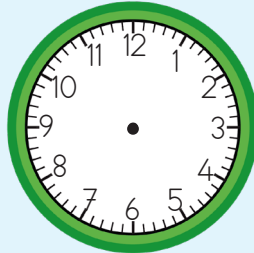
.....



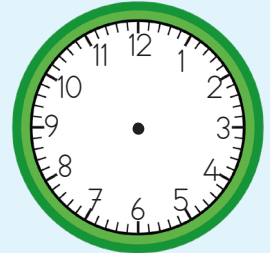
.....



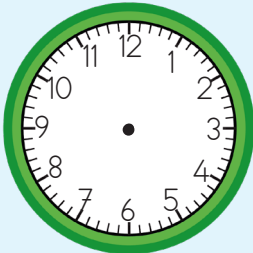
13.30



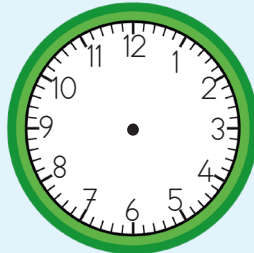
.....



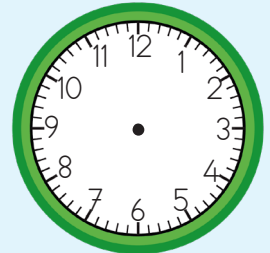
.....



14.15



.....



.....



Çalışma Kâğıdı 2



Okunuşu verilen saati dijital saatin üzerinde gösterelim.



Saat üçü çeyrek geçiyor.



Saat bire çeyrek var.



Saat on iki.



Saat beşi çeyrek geçiyor.



Saat ikiye çeyrek var.



Saat bir.



Saat sekizi çeyrek geçiyor.



Saat yediye çeyrek var.



Saat on.



Saat dört buçuk.



Saat altı buçuk.



Saat dokuz buçuk.



17. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Benim Takvimim
Etkinliğin Amacı	Zaman ölçme birimlerini kullanarak özgün takvim tasarlamak
Zenginleştirme Uygulaması	Öğrencilerden kendi özgün tasarımları olacak şekilde takvim hazırlamaları istenebilir. Öğrencinin değerlendirme sürecinde aktif yer alması için öz değerlendirmeyi içeren, öğretmenin ve öğrencinin imzaladığı “öğrenim anlaşması” yapılabilir. Yapılan takvim çalışmalarının fotoğrafları çekilerek öğrenciler tarafından EBA’da sınıf arkadaşları ile paylaşması görevi verilebilir.
Materyaller	“Öz Değerlendirme Formu”, boya kalemleri, resim kâğıdı, fotoğraf çekim aracı, EBA veya benzeri bir dijital platforma erişim
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Zenginleştirme etkinliğine katılacak öğrencilere güvenilir genel ağ taramacılarından farklı takvim örnekleri gösteriniz.
- Öğrencilerin özgün tasarımlarıyla birer takvim hazırlamalarını sağlayınız.
- Tasarımlarını yaparken her mevsim için bir tema belirlemelerini isteyiniz.





Takvim Hazırlayalım

- Takvimde bir yılı 12 aya ayırınız.
- Ayların kaç gün olduğuna dikkat ediniz.
- Özel, tatil ve resmî günleri farklı renkle gösteriniz.
- Yaptığınız takvimi istediğiniz görsellerle süsleyiniz.

- Takvimlerinde kendileri için önemli olan günleri işaretlemelerini söyleyiniz.
- Öğrencilerden hazırladıkları takvimin tamamının görünmesine dikkat ederek fotoğrafını çekmelerini isteyiniz.
- Takvim fotoğraflarını EBA üzerinden sınıf arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayınız.
- “Öz Değerlendirme Formu”nun çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerilerinize dağıtınız.
- Etkinliğin sonunda öğrencilerinizin “Öz Değerlendirme Formu”nu doldurmalarını sağlayınız.

ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

Adı Soyadı:

Aşağıdaki listede çalışmalarınızı en doğru yansıtan seçeneği "✓" ile işaretleyiniz.

Beceriler	Evet	Hayır	Kısmen
2026 yılı takvimine ayları yerleştirdim.	☐	☐	☐
2026 yılı takvimine günleri yerleştirdim.	☐	☐	☐
2026 yılı şubat ayının 28 gün olmasına dikkat ettim.	☐	☐	☐
Hafta içi günleri siyah renkle gösterdim.	☐	☐	☐
Takvimde özel, tatil ve hafta sonu günleri kırmızı renkle gösterdim.	☐	☐	☐
Bir yılda dört mevsim olduğunu öğrendim.	☐	☐	☐
Her mevsimin üç ay olduğunu öğrendim.	☐	☐	☐

"Hayır" ve "Kısmen" olarak işaretlediğiniz becerilerdeki eksiklikleri öğretmeninizin rehberliğinde tamamlamaya çalışınız.



18. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Benim Ölçme Araçlarım
Etkinliğin Amacı	Özgün modellerle standart ölçüm araçları yapabilmek
Zenginleştirme Uygulaması	Öğrencilerin alışık oldukları birim modellerini kullanarak basit ölçme araçları yapmaları, bu araçların nasıl ölçtüğünü anlamaları sağlanabilir.
Materyaller	Mukavva, ip, kâğıt bardaklar, boya kalemleri, cetvel, makas, yapıştırıcı, fasulye, nohut gibi malzemeler, "Çalışma Kâğıdı 1"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1" in çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerinizin "Çalışma Kâğıdı 1" deki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden hazırladıkları cetvel ve terazi modellerini arkadaşlarına göstererek nasıl yaptıklarını anlatmalarını isteyiniz.





A. Aşağıdaki soruların cevaplarını arkadaşlarımızla tartışalım.

- ✱ Bir uzunluğu ölçmek için hangi standart olmayan ölçme araçları kullanırsınız?
- ✱ Bir uzunluğu ölçmek için hangi standart ölçme araçları kullanırsınız?
- ✱ Varlıkların kütlelerini nasıl ölçeriz?
- ✱ Teraziler nasıl çalışır?

B. Aşağıdaki yönergeleri uygulayarak bir cetvel modeli yapalım.

- ✱ Mukavva ve boya kalemleri kullanarak 20 cm'lik bir cetvel modeli tasarlayalım.
- ✱ Cetvel modeli üzerinde santimetre birimlerini belirlemek için 1 cm aralıklarla noktalar koyalım.
- ✱ Belirlediğimiz noktaları 0'dan başlayıp sırayla numaralandırarak cetvel modelini tamamlayalım.
- ✱ Oluşturduğumuz cetvel modelini kullanarak çeşitli nesnelerin uzunluklarını ölçüp defterimize not edelim.

C. Aşağıdaki yönergeleri uygulayarak terazi yapalım.

- ✱ Hazırladığımız cetvelin iki ucuna ipe birer kâğıt bardak bağlayalım. Cetvel modelinin ortasına da ip bağlayarak dengede duracak şekilde tutup bir terazi modeli elde edelim.
- ✱ Oluşturduğumuz terazi modelinin her iki ucundaki kâğıt bardakların içine fasulye, nohut gibi malzemeler koyup kütlelerini birbirleriyle karşılaştırarak tartalım.
- ✱ Terazilerini kullanarak çeşitli nesnelerin kütlelerini ölçüp defterimize not edelim.



19. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Kunduz Kırtkırt Ölçüyor
Etkinliğin Amacı	Sanal ortamdaki etkileşimli uygulamayı kullanarak uzunluk ve kütle ölçme becerilerini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Öğrenme süreci dijital ortamda ya da sınıf ortamında oyunlaştırılarak uzunluk ve kütle ölçmeye ilişkin karşılaştırma, sınıflandırma, değerlendirme çalışmaları yapılabilir.
Araç Gereç	Etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Karekodu okutarak “KUNDUZ KIRTKIRT ÖLÇÜYOR” etkinliğini açınız.
- Zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilerin sırayla etkinliği yapmasını sağlayınız.
- Öğrencilerinize uzunluğu 1 m’den daha kısa bir nesne söyleyiniz. “Bu nesnenin uzunluğunu metre ya da santimetre birimlerinden hangisiyle ifade etmek daha uygun olur?” sorusunu yöneltiniz.
- Öğrencilerinize uzunluğu 1 kg’dan daha hafif bir nesne söyleyiniz. “Bu nesnenin kütlesini kilogram ya da gram birimlerinden hangisiyle ifade etmek daha uygun olur?” sorusunu yöneltiniz.
- Cevapları arkadaşlarıyla tartışmalarını sağlayınız.





20. ETKİNLİK



Tema Numarası	5
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (2)
Etkinlik Adı	Yönümüzü Bulalım
Etkinliğin Amacı	Gerçek yaşam senaryoları üzerinden çeşitli zorluklarla başa çıkma, karar verme ve yön bulma becerisini geliştirmek
Zenginleştirme Uygulaması	Doğada oryantiring etkinliği yapılabilir ve günlük yaşam senaryolarından faydalanarak proje görevleri oluşturulabilir.
Materyaller	Etkileşimli tahta veya bilgisayar, "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilerin dörder kişilik gruplara ayrılmasını isteyiniz.
- "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"nin çıktılarını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerinizin "Çalışma Kâğıdı 1"deki yönergeleri uygulamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden evden okula gelirken kullandıkları yolu etkinlikteki yönleri kullanarak "Çalışma Kâğıdı 2"deki gibi bir harita hazırlayıp arkadaşlarına sunmalarını isteyiniz.





“Çalışma Kâğıdı 2”deki haritaya göre soruları cevaplayalım.

Bir grup arkadaş, ormanda yürüyüş yaparken yanlış bir yola sapmış ve kamp alanını kaybetmiş. Kamp alanına dönmek için yanlarındaki yol haritasından faydalanacaklardır.

Haritayı inceleyip başlangıç noktasından başlayarak yönergeleri uygulayalım.

- ✱ Kampa en kısa yoldan ulaşmak için numaralandırılmış yollardan hangisini seçmeliyiz?
- ✱ Seçtiğimiz yolda hangi yönleri (aşağı, yukarı, sağ, sol) kullanarak kampa ulaşırız? Yazalım.

.....

.....

.....

.....

- ✱ Kampa en uzun yoldan ulaşmak için hangi yolu seçmeliyiz?
- ✱ Seçtiğimiz yolda hangi yönleri (aşağı, yukarı, sağ, sol) kullanarak kampa ulaşırız? Yazalım.

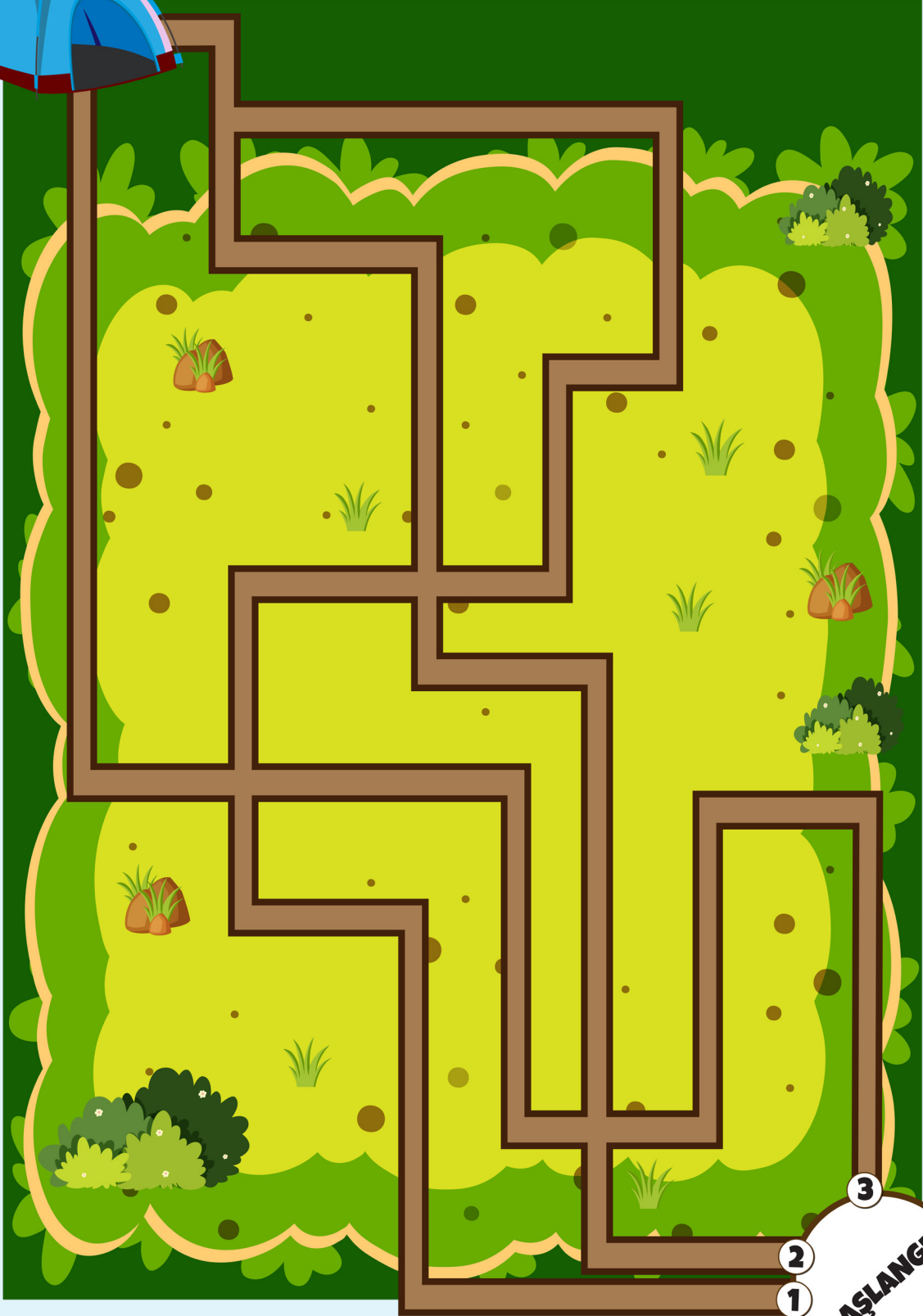
.....

.....

.....

.....

- ✱ Harita üzerinde kampa ulaşabileceğimiz farklı bir yol çizelim.



3
2
1
BAŞLANGIÇ



21. ETKİNLİK



Tema Numarası	5
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (2)
Etkinlik Adı	Simetri Dedektifi
Etkinliğin Amacı	Gözlem yaparak çevresindeki simetrik şekilleri belirlemek
Zenginleştirme Uygulaması	Ailesiyle gittiği göl kenarı gezisinde, çevreyi gözlemleyerek ve simetri oluşturan unsurları belirleyerek bir etkinlik gerçekleştirmesi istenebilir.
Materyaller	Boya kalemleri, “Çalışma Kâğıdı 1”, makas
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- “Çalışma Kâğıdı 1”in çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerin aileleriyle gittikleri piknikte çevreyi gözlemleyerek simetri oluşturan nesneleri belirlemelerini isteyiniz.
- Öğrencilerin “Çalışma Kâğıdı 1”deki yönergeleri uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden çalışma kâğıdına çizdikleri şekillerin isimlerini yazarak sınıf panosuna asmalarını isteyiniz.





Aşağıdaki yönergeleri uygulayalım.

- ✱ Piknikte çevremizde gördüğümüz simetri oluşturan nesneleri belirleyelim.
- ✱ Belirlediğimiz nesnelerden ikişer tane çizelim.
- ✱ Çizdiğimiz şekillerin simetri çizgisini belirleyerek bu çizgi boyunca keselim (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız.).
- ✱ Kestiğimiz parçaları karıştıralım.
- ✱ Kestiğimiz parçaları eşleştirerek şekli tekrar oluşturalım.





22. ETKİNLİK



Tema Numarası	6
Tema Adı	Veriye Dayalı Araştırma
Etkinlik Adı	Nesneleri Grupluyoruz
Etkinliğin Amacı	Veriyi analiz ederek şekil grafiği oluşturmak
Zenginleştirme Uygulaması	Çeşitli özelliklere göre ayrılmış nesne veya durumlar verilip bunların hangi özelliğe göre sınıflandırıldığını bulmaları sağlanabilir. Sonrasında farklı bir özelliğe göre gruplayıp şekil grafiğinde göstermeleri beklenebilir. Öğrencilerden oluşturdukları bu grafiği yorumlamaları istenebilir.
Materyaller	"Çalışma Kâğıdı 1", kalem
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1" in çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 1" deki yönergeyi uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden oluşturdukları bu şekil grafiğini etkinliğe katılan arkadaşlarıyla paylaşmasını isteyiniz.

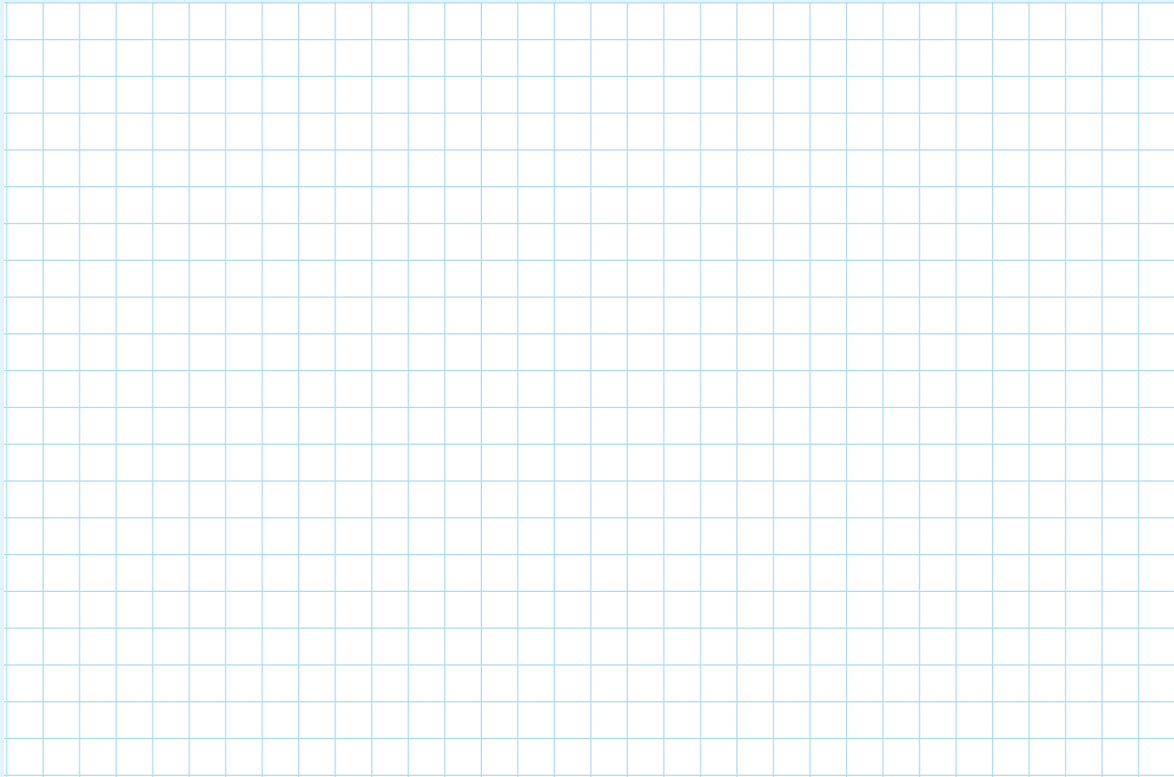




2/A ve 2/B sınıfları bir etkinlik düzenleyerek okullarının bahçesine çeşitli ağaçlar diktiler. Ağaç türleri ve sayıları aşağıdaki tabloda verilmiştir. Tabloya göre dikilen toplam ağaç sayılarını gösteren şekil grafiğini oluşturalım.

Tablo: 2/A ve 2/B Sınıflarının Ağaç Türlerine Göre Diktikleri Ağaç Sayıları

Ağaç Adı	2/A Sınıfı	2/B Sınıfı
Zeytin	2	3
Mandalina	9	5
Portakal	7	8
Limon	4	6



- ✱ Şekil grafiğine göre 2/A sınıfında en çok dikilen ağaç türü hangisidir?
- ✱ 2/B sınıfının diktiği limon ağacı sayısı, 2/A sınıfının diktiği zeytin ağacı sayısından kaç fazladır?



23. ETKİNLİK



Tema Numarası	6
Tema Adı	Veriye Dayalı Araştırma
Etkinlik Adı	Şekil Dedektifleri İş Başında
Etkinliğin Amacı	Veriyi analiz ederek şekil grafiği oluşturup grafiği yorumlamak
Zenginleştirme Uygulaması	Çeşitli özelliklere göre ayrılmış nesne veya durumlar verilir bunların hangi özelliğe göre sınıflandırıldığını bulmaları sağlanabilir. Sonrasında farklı bir özelliğe göre gruplayıp şekil grafiğinde göstermeleri beklenebilir. Öğrencilerden oluşturdukları bu grafiği yorumlamaları istenebilir.
Materyaller	Farklı renklerde düğmeler, yapbozlar, hayvan resimleri, "Çalışma Kâğıdı 1"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

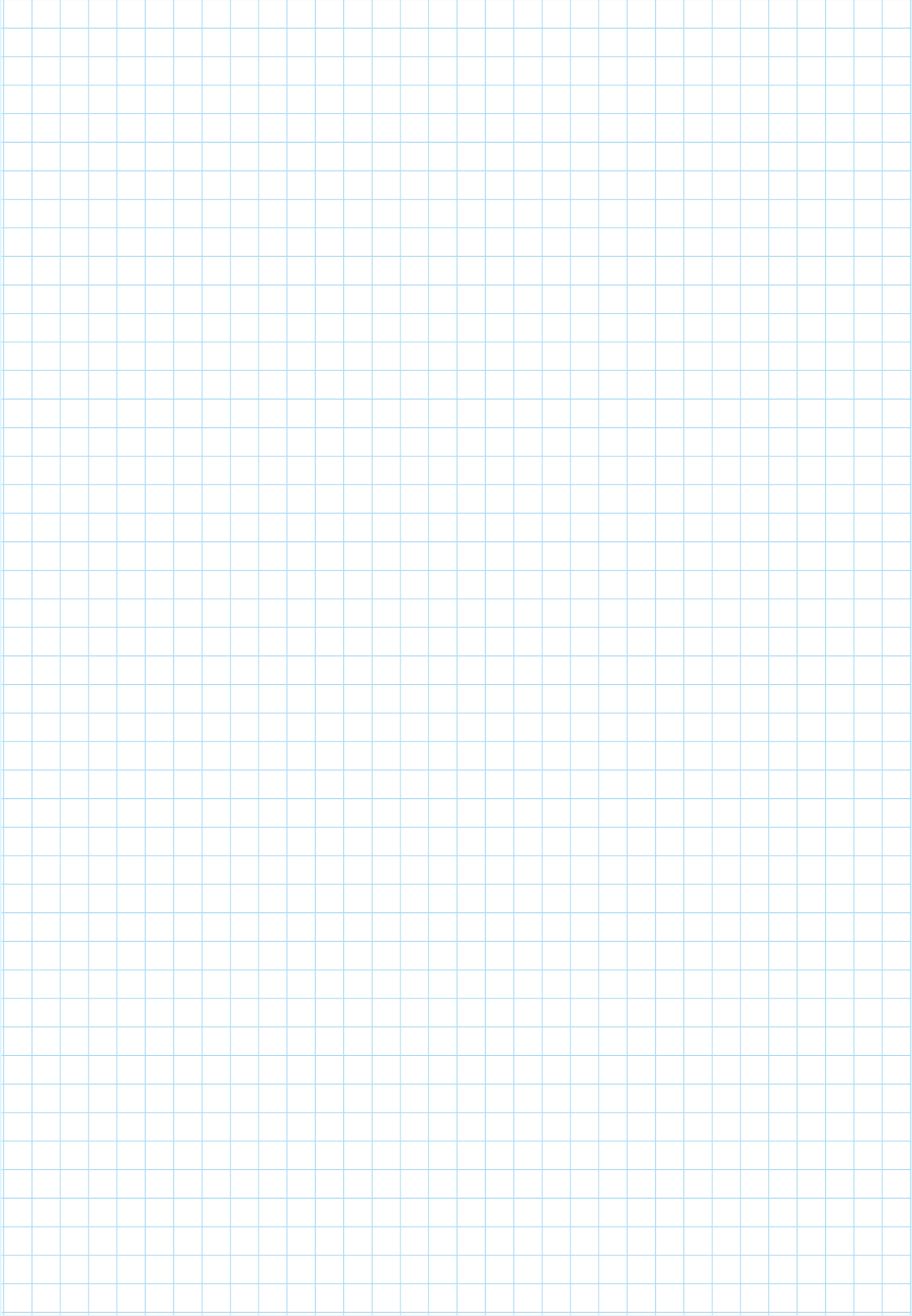
- Zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrencilerin dörder kişilik gruplara ayrılmasını isteyiniz.
- "Çalışma Kâğıdı 1" in çıktısını zenginleştirme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Her gruba farklı türde renkli düğmeler, yapbozlar veya hayvan resimleri veriniz.





- Grupların nesneleri renk, büyüklük veya şekline göre sınıflandırmalarını isteyiniz.
- Grupların ilk sınıflandırmayı tamamladıktan sonra aynı nesneleri farklı bir özelliğe göre tekrar sınıflandırmalarını isteyiniz.
- Grupların “Çalışma Kâğıdı 1”e sınıflandırdıkları nesnelerin şekil grafiğini çizmelerini isteyiniz.
- Gruplardan oluşturdukları bu şekil grafiğini yorumlamalarını ve yorumları diğer gruplarla paylaşmalarını isteyiniz.





DESTEKLEME ETKİNLİKLERİ





1. ETKİNLİK



Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Cisimlere Benzeyen Nesneler
Etkinliğin Amacı	Geometrik cisimleri günlük yaşamla ilişkilendirmek
Destekleme Uygulaması	Geometrik cisim modelleri gösterilerek öğrencilerin günlük yaşamda bu cisimlere benzer nesneleri örneklendirmesi sağlanabilir.
Materyaller	“Çalışma Kâğıdı 1”, küp, silindir, küre, üçgen prizma, kare prizma, dikdörtgen prizma modelleri, ilaç, süt, meyve suyu kutuları, zekâ küpü, toplar, şişeler, mis-ketler vb.
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- “Çalışma Kâğıdı 1”in çıktısını destekleme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerden sınıfa getirdikleri malzemeleri incelemelerini isteyiniz. Bu malzemelerin hangi geometrik cisim veya şekillere benzediğini sorunuz.
- Öğrencilerden sınıfa getirilen malzemelerden ve çevrelerindeki nesnelerden yararlanarak “Çalışma Kâğıdı 1”deki sınıflandırma tablosunu örnekteki gibi doldurmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden doldurdıkları tabloyu arkadaşlarıyla paylaşmalarını isteyiniz. Doldurdıkları tabloda farklılıklar varsa nedenlerini tartışmalarını sağlayınız.





Geometrik cisimlere benzeyen nesneleri düşünelim. Sınıfımızda ya da çevremizde gördüğümüz nesnelerden aşağıdaki geometrik cisimlere benzer olanları noktalı yerlere örnekteki gibi yazalım.

GEOMETRİK CİSİM	NESNELER
KÜP	Hediye kutusu
SİLİNDİR	
KÜRE	
ÜÇGEN PRİZMA	
KARE PRİZMA	
DİKDÖRTGEN PRİZMA	



2. ETKİNLİK



Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Şekillerden Modeller
Etkinliğin Amacı	Geometrik şekilleri kullanarak özgün bir tasarım yapmak
Destekleme Uygulaması	Öğrencilerin ihtiyaçları göz önüne alınarak üçgen, kare, dikdörtgen ve çember şekillerinden birini veya birkaçını kullanarak şekil modelleri oluşturabilme çalışması yapılabilir.
Materyaller	Kâğıt, yapıştırıcı, makas, boya kalemleri, "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

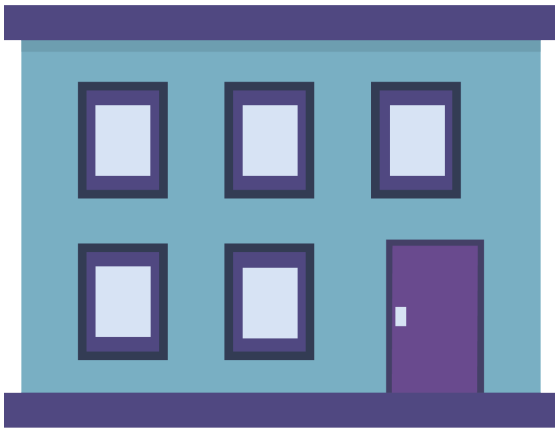
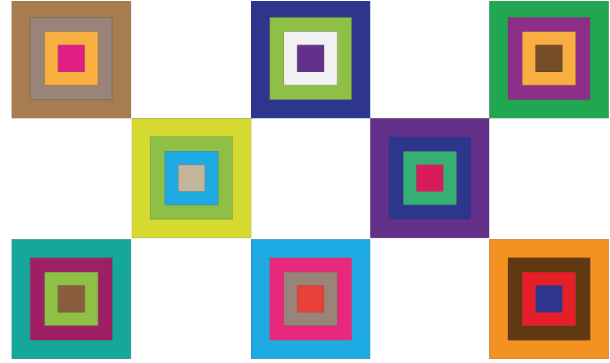
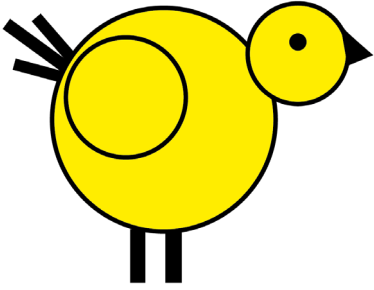
- "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"nin çıktılarını destekleme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız (Çıktıları alırken arka sayfaların boş kalmasına dikkat ediniz.).
- Öğrencilere geometrik şekilleri anlatan örnek videoları bularak güvenilir genel ağ tarayıcısından açınız.
- Öğrencilerden örnek modellerden yola çıkarak geometrik şekillerle oluşturabilecekleri farklı bir model tasarımlarını isteyiniz.
- Tasarladıkları modeli oluşturmak için hangi geometrik şekilleri kullanacaklarını söylemelerini isteyiniz.

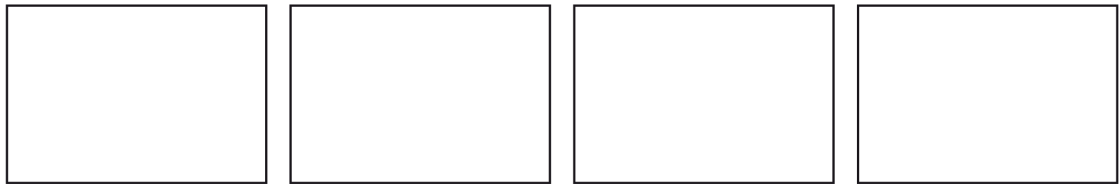
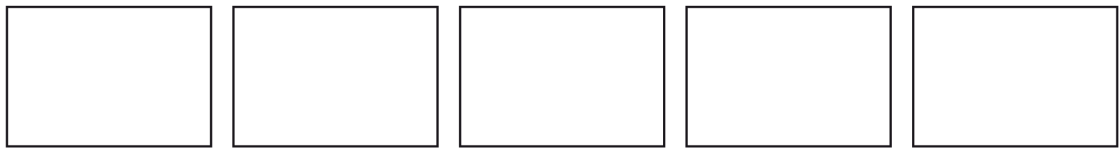
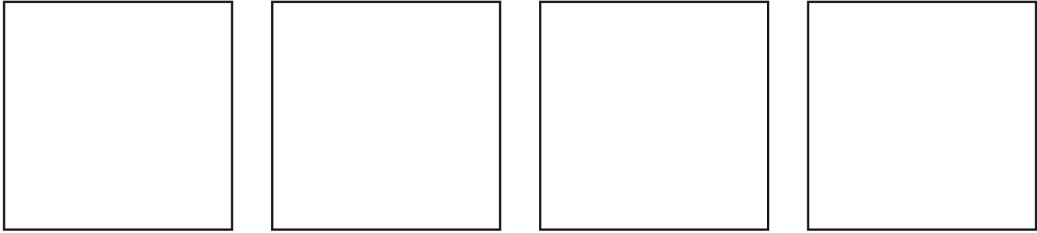
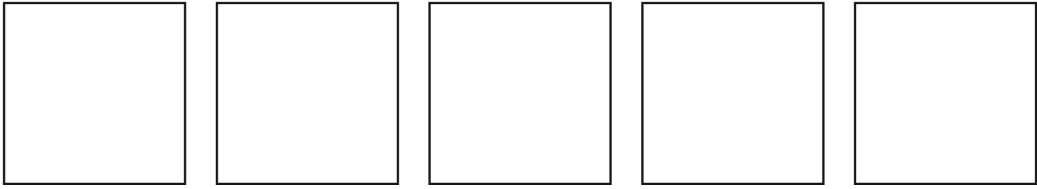
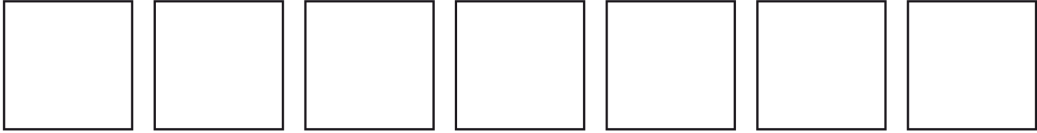
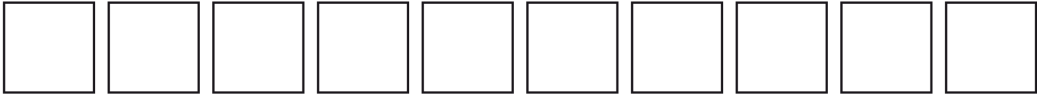


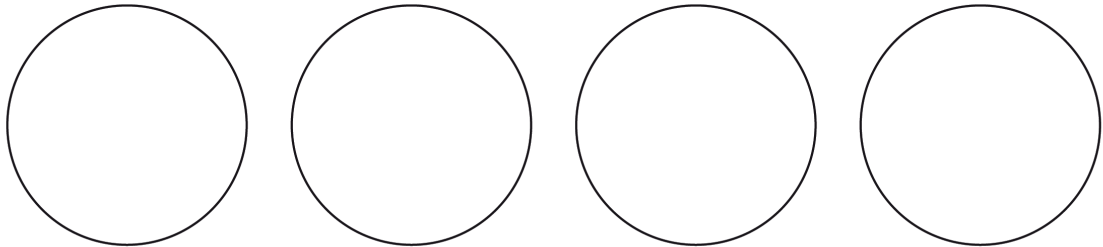
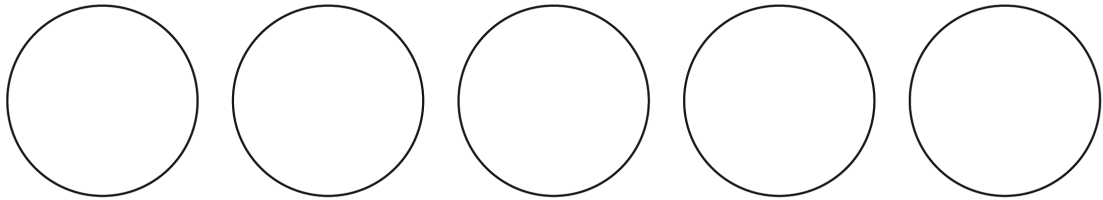
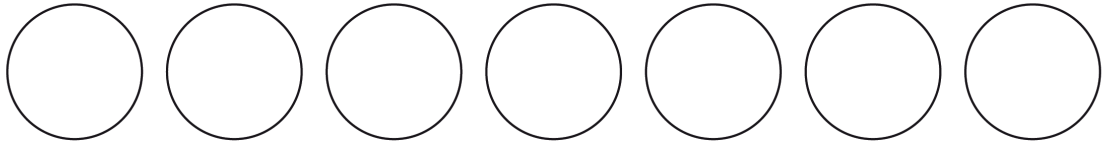
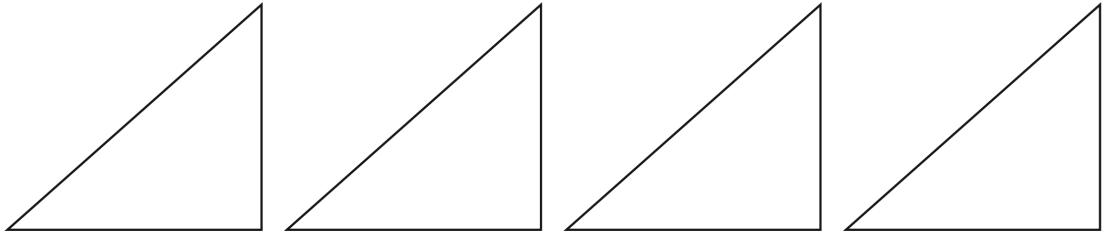
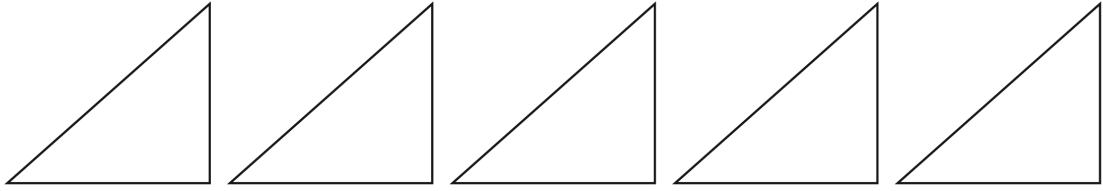
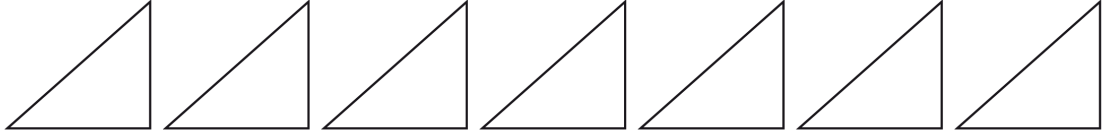
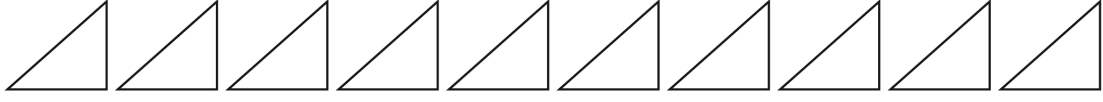


- “Çalışma Kâğıdı 1 ve 2”deki belirledikleri geometrik şekilleri kesip kâğıda yapıştırarak tasarladıkları modeli oluşturmalarını sağlayınız (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız.).
- Oluşturdukları modeli boyamalarını söyleyiniz.
- Öğrencilerinizden hazırladıkları modeli isimlerini yazarak sınıf panosuna asmalarını isteyiniz.

ÖRNEK MODELLER









3. ETKİNLİK



Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Değişse de Yerleri Değişmez Özellikleri
Etkinliğin Amacı	Geometrik cisim ve şekil modellerinin yeri değişse de biçimsel özelliklerinin değişmediğini fark ettirmek
Destekleme Uygulaması	Geometrik cisim ve şekil modellerinin yeri değişse de biçimsel özelliklerinin değişmediğine yönelik günlük yaşam senaryoları oluşturulabilir.
Materyaller	"Çalışma Kâğıdı 1", kalem
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1"nin çıktısını destekleme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Etkinliğe katılan öğrencilerden çevredeki geometrik cisimlere benzeyen nesnelerin yeri değişse de biçimsel özelliklerinin değişmediğini gösteren örnekler bularak arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayınız.
- "Çalışma Kâğıdı 1"deki 2 görseli geometrik şekil ve cisimlerin biçimsel özelliklerine göre incelemelerini isteyiniz.
- İki görsel arasındaki farklılıkları bulmalarını söyleyiniz.
- Buldukları farklılıkların geometrik cisim ve şekil modellerinin biçimsel özelliklerini değiştirip değiştirmediğini tartışmalarını sağlayınız.







4. ETKİNLİK



Tema Numarası	1
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (1)
Etkinlik Adı	Tahmin Edelim
Etkinliğin Amacı	Tahmin yapma, deney yapma ve sonuçları analiz etme yeteneklerini geliştirmek
Destekleme Uygulaması	Standart olmayan sıvı ölçme araçlarından bir kovaya farklı nesnelerle sıvı eklenmesine yönelik sınıf içi uygulamalar yapılabilir. Buna bağlı olarak öğrencilerin kovayı hangi nesne ile kaç kez kullanılarak doldurulabileceğine yönelik sorularla öğrencilerin sıvı miktarını tahmin etmeleri istenebilir.
Materyaller	Sürahi, su bardağı, fincan, kepçe ve 2 litre su, "Çalışma Kâğıdı 1"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1" in çıktısını destekleme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 1" deki soruları cevaplayarak yönergeyi uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinize "Siz de günlük hayatta yaptığınız çalışmadaki gibi ölçümlerle karşılaşıyor musunuz?" sorusunu sorup cevaplarını arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayınız.





Aşağıdaki soruları cevaplayalım. Tahminimizle ölçüm sonucunu karşılaştırırken “Ölçüm sonucundan az, ölçüm sonucundan fazla veya ölçüm sonucuna eşit.” ifadelerinden uygun olanı yazalım.

A



- * Sürahi tahminen kaç su bardağı su ile dolar?
- * Sürahi kaç su bardağı suyla doldu?
- * Tahminimizle ölçüm sonucunu karşılaştıralım.

B



- * Sürahi tahminen kaç kepçe su ile dolar?
- * Sürahi kaç kepçe suyla doldu?
- * Tahminimizle ölçüm sonucunu karşılaştıralım.

C



- * Sürahi tahminen kaç fincan su ile dolar?
- * Sürahi kaç fincan suyla doldu?
- * Tahminimizle ölçüm sonucunu karşılaştıralım.



5. ETKİNLİK



Tema Numarası	2
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (1)
Etkinlik Adı	Bilgin Baykuş Basamak ve Basamak Değerlerini Buluyor
Etkinliğin Amacı	Sanal ortamdaki etkileşimli uygulamayı kullanarak basamak ve basamak değerlerini bulma becerilerini geliştirmek
Destekleme Uygulaması	Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılabilir. Görsel veya işitsel öğelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenebilir.
Araç Gereç	Etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Karekodu okutarak "BİLGİN BAYKUŞ BASAMAK VE BASAMAK DEĞERLERİNİ BULUYOR" etkinliğini açınız.
- Destekleme uygulamasına katılacak öğrencilerin sırayla etkinliği yapmasını sağlayınız.
- Öğrencilerden birbirlerine bulundukları ortamdaki varlıkların sayılarının basamak ve sayı değerleriyle ilgili soru sormalarını isteyiniz.





6. ETKİNLİK

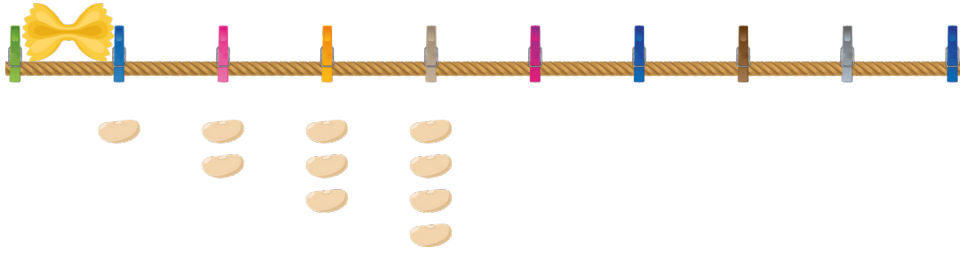


Tema Numarası	2
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (1)
Etkinlik Adı	İpe Sıralayalım
Etkinliğin Amacı	Farklı nesneleri kullanarak sayı doğrusu modeli oluşturmak
Destekleme Uygulaması	Sayı doğrusuna temel oluşturacak gereç ve modellerin sayıların konumlandırması yolu ile daha fazla duyuya hitap etmesi sağlanabilir. Bu durumu sağlamak için kâğıdın veya defterin üzerine dokunabilecekleri nesnelerle bir doğru oluşturulması istenebilir. Süreçte kâğıdın veya defterin üzerine dokunabileceği nesnelerle öğrencilerin kendilerinin bir doğru oluşturması istenebilir. Bu doğrunun üzerine yine dokunabilecekleri küçük nesneleri birer artırarak sırayla koymaları ve her bir sütundaki nesnelerin sayılarını alt tarafa yazmaları beklenebilir. Bu doğrultudaki etkinliklerle öğrencilerin yaparak yaşayarak sayı doğrusu modelleri oluşturmaları sağlanabilir.
Araç Gereç	Kâğıt, ip, makarna, fasulye, düğme, boncuk gibi nesneler, yapıştırıcı, silgi
Yönerge	1. Uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

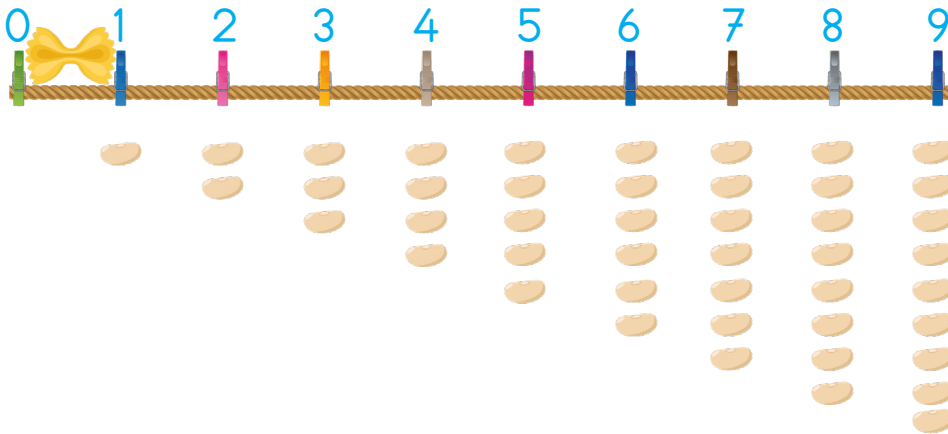


UYGULAMA BASAMAKLARI

- Destekleme uygulamasına katılan öğrencilerden getirdikleri kâğıdı yatay çevirerek ipi düz ve gergin bir şekilde kâğıda yapıştırmalarını isteyiniz.
- İpin sol ucuna bir mandal yapıştırmalarını söyleyiniz.
- Bu mandaldan başlayarak ipin üzerinde birbirine uzaklıkları eşit olacak şekilde diğer mandalları yapıştırmalarını isteyiniz (İki mandal arasındaki uzaklık bir makarna uzunluğunda olabilir).
- Başlangıçtaki mandalın altında nesne olmayacağını hatırlatınız.
- İkinci mandaldan başlayarak mandalların altına nesneleri birer artırarak sırayla aşağıdaki gibi yapıştırmalarını sağlayınız.



- Her mandalın altına yapıştırılan nesneleri saymalarını söyleyiniz.
- Bu sayıyı mandalların üstüne yazmalarını isteyiniz.



- Öğrencilerinizden oluşturdukları sayı doğrusu modeline isimlerini yazarak sınıf panosuna asmalarını isteyiniz.



7. ETKİNLİK



Tema Numarası	2
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (1)
Etkinlik Adı	Ritmik Sayalım
Etkinliğin Amacı	Yüzlük tablo üzerinde ritmik sayma yapmak
Destekleme Uygulaması	Sayıların artış ve azalış miktarına bağlı olarak ritmik sayabilmenin daha anlaşılır hâle gelmesi için yüz- lük tablo üzerinde ritmik saymaların farklı renklere boyanması istenebilir.
Materyaller	"Çalışma Kâğıdı 1 ve 2", boya kalem
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Destekleme uygulamasına katılacak öğrencilerin ikişer kişilik gruplara ayrılmasını isteyiniz.
- "Çalışma Kâğıdı 1"nin çıktısını oluşan grup sayısı kadar alarak gruplara dağıtınız. Kartları kestiriniz (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız.).
- "Çalışma Kâğıdı 2"nin çıktısını her gruba dört tane dağıtınız.
- "Çalışma Kâğıdı 1"den kestikleri kartlardaki yönergeleri dört farklı "Çalışma Kâğıdı 2"de uygulamalarını isteyiniz.
- Kartlardaki yönergeler uygulandığında yüzlük tablolar doğru boyanmış mı, öğrencilerle inceleyiniz.
- Yanlış boyama yapan öğrencilere doğrusunu yapmaları için rehberlik ediniz.





2'den başlayıp 20'ye
kadar ileriye doğru
ikişer ritmik sayma ya-
parak tablodaki sayıları
sarıya boyayalım.

3'ten başlayıp 30'a
kadar ileriye doğru
üçer ritmik sayma ya-
parak tablodaki sayıları
maviye boyayalım.

4'ten başlayıp 40'a ka-
dar ileriye doğru dörder
ritmik sayma yaparak
tablodaki sayıları turun-
cuya boyayalım.

5'ten başlayıp 100'e
kadar ileriye doğru
beşer ritmik sayma ya-
parak tablodaki sayıları
mora boyayalım.



BAŞLANGIÇ

1	2	3	4	5	6		
7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38
39	40	41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62
63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78
79	80	81	82	83	84	85	86
87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99	100		

BİTİŞ



8. ETKİNLİK



Tema Numarası	3
Tema Adı	İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye
Etkinlik Adı	Şekillerle İşlemler
Etkinliğin Amacı	Görsel modellerle dört işlem yapmak
Destekleme Uygulaması	Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılabilir.
Materyaller	"Çalışma Kâğıdı 1 ve 2", kalem
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"nin çıktılarını destekleme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"deki yönergeleri uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizin doldurdıkları çalışma kâğıtlarını birbirleriyle değiştirerek cevapları kontrol etmelerini sağlayınız.
- Farklı olan cevaplarda öğrencilere rehberlik ederek doğru cevabı bulmalarına yardımcı olunuz.





Aşağıdaki limonlara 9 limon daha çizerek ekleyelim.

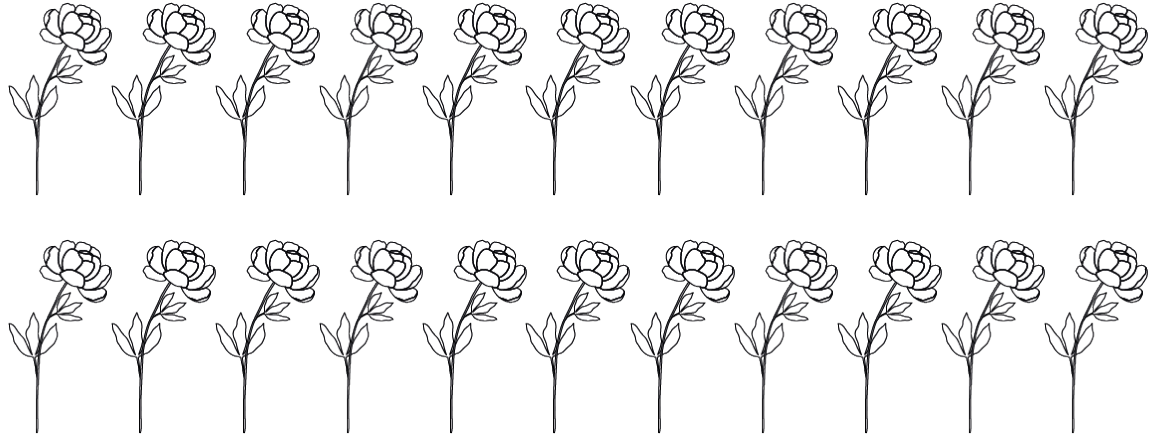


Toplam kaç limon olduğunu işlem yaparak bulalım.

.....

.....

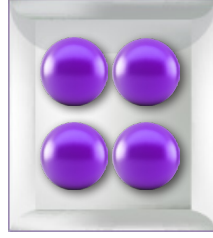
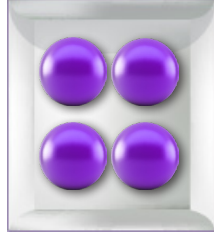
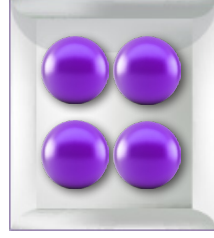
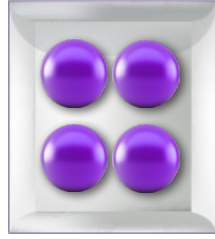
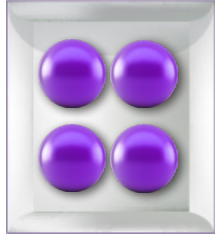
Aşağıdaki çiçeklerin 5 tanesini boyayalım.



Boyamadığımız kaç çiçek kaldığını işlem yaparak bulalım.

.....

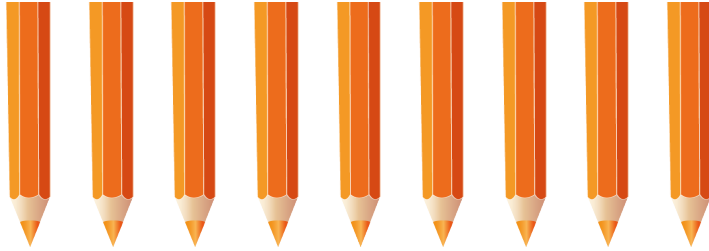
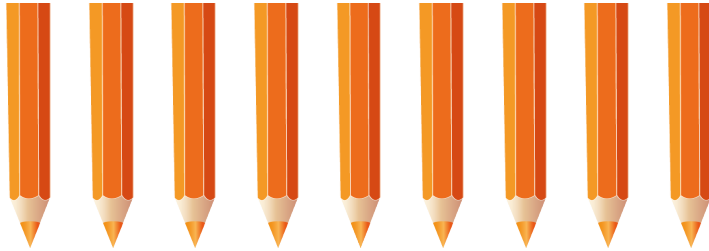
.....



Kutularda toplam kaç boncuk olduğunu çarpma işlemi yaparak bulalım.

.....

.....



Yukarıdaki kalem 3 kişiye eşit sayıda paylaştırılacaktır. Bir kişiye kaç kalem verileceğini bölme işlemi yaparak bulalım.

.....

.....



9. ETKİNLİK



Tema Numarası	3
Tema Adı	İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye
Etkinlik Adı	Toplama ve Çıkarma İşlemleriyle İlgili Problemler
Etkinliğin Amacı	Sanal ortamdaki etkileşimli uygulamayı kullanarak toplama ve çıkarma işlemleriyle ilgili problem çözmek
Destekleme Uygulaması	Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılabilir. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılabilir. Etkinliklerin çok fazla duyuya hitap eden matematiksel araç ve teknoloji yardımıyla yapılmasına olanak tanıyabilir.
Araç Gereç	Etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Karekodu okutarak "TOPLAMA VE ÇIKARMA İŞLEMLERİYLE İLGİLİ PROBLEMLER" etkinliğini açınız.
- Destekleme uygulamasına katılacak öğrencilerin sırayla etkinliği yapmasını sağlayınız.
- Öğrencilerinize rehberlik ederek üzerine sayma ve azaltma yapabileceği bir oyun hazırlamalarını ve bu oyunu birlikte oynamalarını sağlayınız.





10. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Bütün, Yarım, Çeyrek
Etkinliğin Amacı	Bütün, yarım ve çeyreği kavramalarını sağlamak
Destekleme Uygulaması	Bütün, yarım ve çeyrek modellerini içeren boyama ve eşleştirme içerikli etkinlikler yapmaları sağlanabilir.
Materyaller	Boya kalemleri, makas, "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

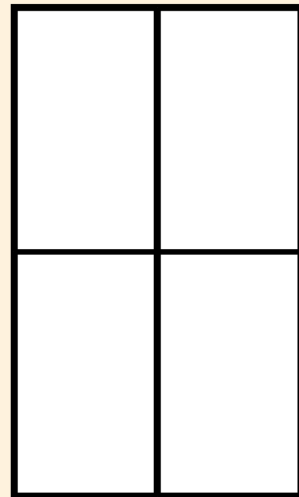
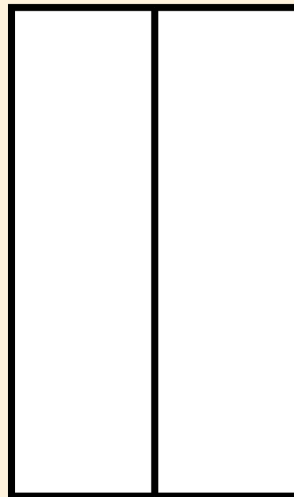
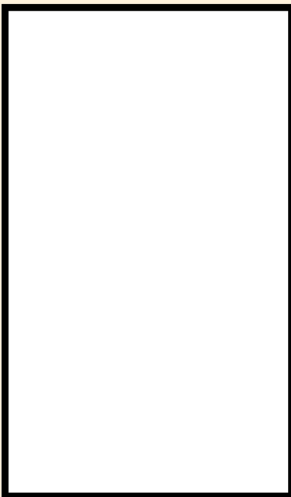
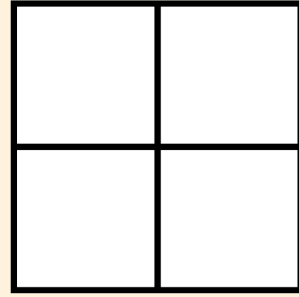
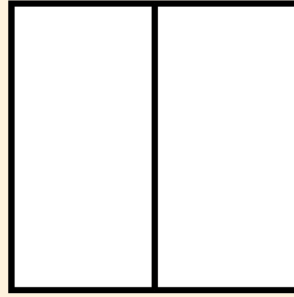
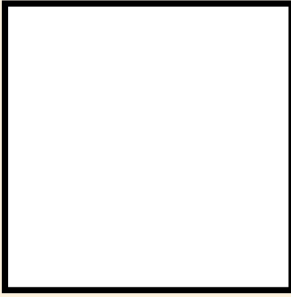
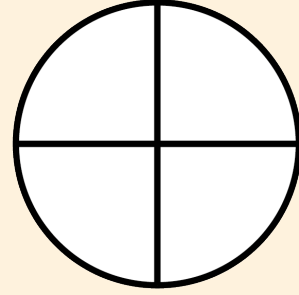
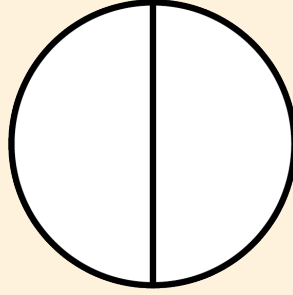
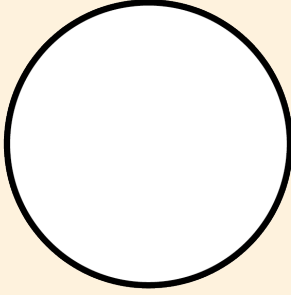
- "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"nin çıktılarını destekleme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar olarak öğrencilerinize dağıtınız (Çıktıları alırken arka sayfaların boş kalmasına dikkat ediniz.).
- Öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 2"deki nesnelerin görsellerini kestiriniz (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız.).
- Öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"deki yönergeleri uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinize "Günlük hayatta hangi nesneleri yarım ve çeyrek parçalara ayırabiliriz?" sorusunu sorup cevapları arkadaşlarıyla paylaşmalarını sağlayınız.





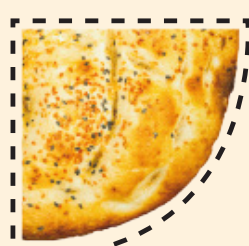
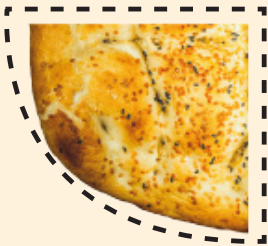
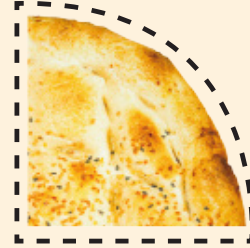
Daire, kare ve dikdörtgenleri yönergelere göre tamamlayalım.

- ✱ “Çalışma Kâğıdı 1”deki boyamaları yönergeye göre tamamlayalım.
- Şekil modellerinden bütün olanları maviye boyayalım.
 - Yarım olanlardan bir parçasını sarıya boyayalım.
 - Çeyrek olanlardan bir parçasını kırmızıya boyayalım.





Aşağıdaki görselleri dikkatli biçimde keselim. Kestiğimiz parçaları birleştirerek 2 bütün ramazan pidesi ve 2 bütün pizza oluşturalım.





11. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Alışveriş Yapalım
Etkinliğin Amacı	Sanal ortamdaki etkileşimli uygulamayı kullanarak paraları değerlerine göre ilişkilendirerek çözümlemek
Destekleme Uygulaması	Paranın günlük yaşam ile ilişkisi bağlamında dijital içeriklerle süreç desteklenebilir. Ayrıca süreçte öğrencilerin çalışma sayfaları üzerinde gruplar hâlinde çalışmasına olanak sağlanabilir.
Araç Gereç	Etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Karekodu okutarak “ALIŞVERİŞ YAPALIM” etkinliğini açınız.
- Destekleme uygulamasına katılacak öğrencilerin sırayla etkinliği yapmasını sağlayınız.
- Öğrencilerinizden birbirlerine günlük hayatta ekmek, simit, kalem vb. nesneleri satın aldıklarında satıcıya hangi paralardan kaçar tane vermeleri gerektiğiyle ilgili sorular sormalarını isteyiniz.





12. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Alışverişteyiz
Etkinliğin Amacı	Bütçemize göre alışveriş yapmak
Destekleme Uygulaması	Paranın günlük yaşam ile ilgili öğrencilerin çalışma sayfaları üzerinde gruplar hâlinde çalışmasına olanak sağlanabilir.
Materyaller	Kalem, "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

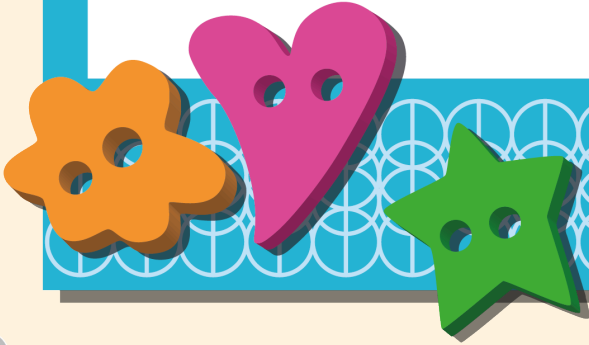
- Karekodu okutarak destekleme uygulamasına katılacak öğrencilere etkinlik için hazırlanan şarkıyı dinletiniz.
- Destekleme uygulamasına katılacak öğrencilerin dörder kişilik gruplara ayrılmasını isteyiniz.
- "Çalışma Kâğıdı 1"nin çıktısını oluşan grup sayısı kadar, "Çalışma Kâğıdı 2"nin çıktısını etkinliğe katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"deki yönergeleri uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden doldurdıkları "Çalışma Kâğıdı 2"yi grup arkadaşlarıyla değişerek cevapları kontrol etmelerini sağlayınız.
- Farklı olan cevaplarda öğrencilere rehberlik ederek doğru cevabı bulmalarına yardımcı olunuz.





FİYAT LİSTESİ

SU	8 TL
AYRAN	15 TL
MEYVE SUYU	12 TL
LİMONATA	20 TL
SİMİT	15 TL
KALEM	20 TL
KIRMIZI KALEM	22 TL
SİLGİ	10 TL
KALEMTIRAŞ	18 TL
ATAÇ	1 TL
KÂĞIT MENDİL	5 TL
ETİKET	50 kr.





Fiyat listesine göre soruları cevaplayalım.

* 1 TL ile hangi ürünleri alabiliriz?

.....

* 10 TL ile hangi ürünleri alabiliriz?

.....

.....

* 10 TL ile 2 tane alabileceğimiz ürünler hangileridir?

.....

.....

* 20 TL ile hangi ürünleri alabiliriz?

.....

.....

* 20 TL ile 3 tane alabileceğimiz ürünler hangileridir?

.....

.....

* 50 TL ile hangi ürünleri alabiliriz?

.....

.....

* 100 TL bütçemiz olursa hangi ürünleri alabiliriz? Aldığımız ürünlere ne kadar ödeyeceğimizi hesaplayalım. Bütçemizden ne kadar kaldığını bulalım.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



13. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Kendi Saatimi Tasarlıyorum
Etkinliğin Amacı	Saat modeli yapmak
Destekleme Uygulaması	Öğrencilerden saat modeli yapmaları istenebilir. Model yapma sürecinde zorluk yaşayan öğrencilerin saat resmi yapmaları, görsel ve işitsel videolar ile planlı yaşamının önemi ve saatlerin günlük yaşamdaki kullanımına ilişkin örnekler verilebilir.
Materyaller	"Çalışma Kâğıdı 1 ve 2", pipet, makas, boya kalemleri
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

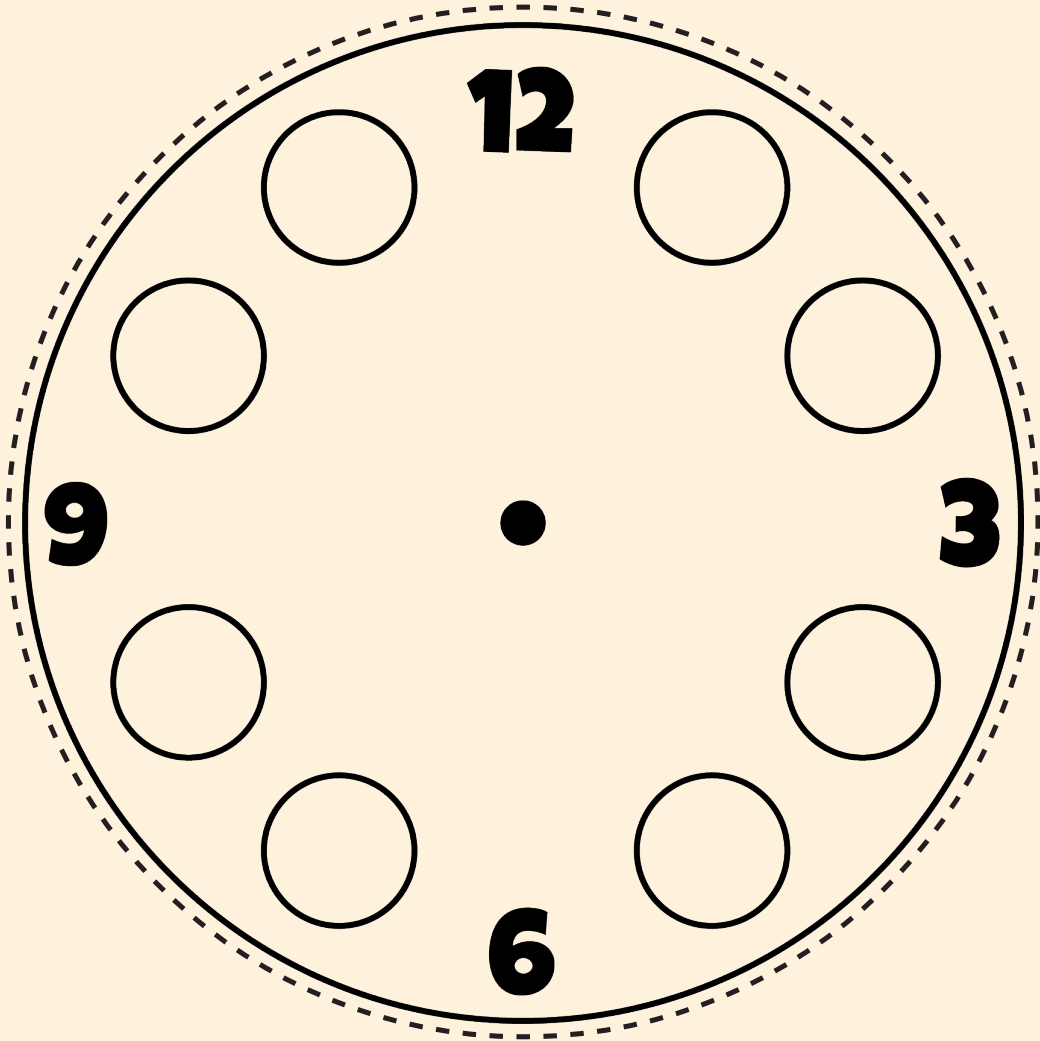
UYGULAMA BASAMAKLARI

- "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"nin çıktılarını destekleme uygulamasına katılan öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız (Çıktıları alırken arka sayfaların boş kalmasına dikkat ediniz.).
- Öğrencilerin "Çalışma Kâğıdı 1 ve 2"deki yönergeleri uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden isimlerini yazarak oluşturdukları saat modelini sınıf panosuna asmalarını isteyiniz.



Aşağıdaki saati yönergelere göre oluşturalım.

- ✱ Saati dikkatlice keselim.
- ✱ Kestiğimiz saatin üzerindeki eksik sayıları yazalım.
- ✱ Biri uzun biri kısa olacak şekilde pipeti ikiye bölelim. Saatimizin akrep ve yelkovanını yapalım.
- ✱ Akrep altta yelkovan üstte olacak şekilde pipetleri dairenin orta noktasına sabitleyelim.
- ✱ Saatimizi süsleyerek tamamlayalım.





Aşağıdaki günlük planı dolduralım.

GÜNLÜK PLANIM

SABAH:

-
-
-

ÖĞLE:

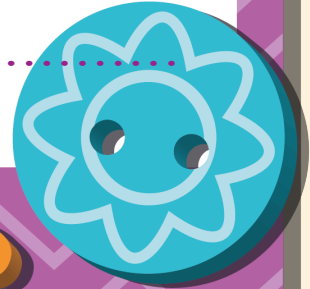
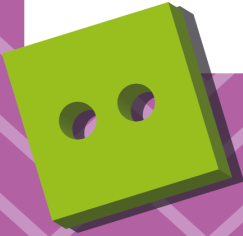
-
-
-

AKŞAM:

-
-
-

YATMADAN ÖNCE:

-
-
-





14. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Zaman Ölçme
Etkinliğin Amacı	Sanal ortamdaki etkileşimli uygulamayı kullanarak zaman ölçmek
Destekleme Uygulaması	Dijital saat, analog saat, dakika, gün, hafta, ay, dört mevsim ve yıl kavramlarına ilişkin görsel ve dijital araç gereçler kullanılarak öğrenme-öğretme uygulamaları desteklenebilir.
Araç Gereç	Etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Karekodu okutarak “ZAMAN ÖLÇME” etkinliğini açınız.
- Destekleme uygulamasına katılacak öğrencilerin sırayla etkinliği yapmasını sağlayınız.
- Öğrencilerinize etkinliği yaparken kaç soruyu doğru cevapladığını sorunuz.
- Yanlış cevap veren öğrencilerinize rehberlik ederek doğru cevapları bulmaları için yol gösteriniz.





15. ETKİNLİK



Tema Numarası	4
Tema Adı	Sayılar ve Nicelikler (2)
Etkinlik Adı	Ölçelim, Karşılaştıralım, Birlikte Öğrenelim
Etkinliğin Amacı	Akran öğrenmesi yoluyla ölçüm yaparak eksikliklerini gidermek
Destekleme Uygulaması	Grup çalışmaları ile sınıftaki nesnelerin ölçümü yapılarak akran öğrenmesi ile süreçte öğrenme eksikleri olan öğrencilerin öğrenmeleri desteklenebilir.
Materyaller	"Çalışma Kâğıdı 1", cetvel, kalem, metre
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

- Destekleme uygulamasına katılacak öğrencilerin ikişer kişilik gruplara ayrılmasını isteyiniz.
- "Çalışma Kâğıdı 1"nin çıktısını grup sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerin sınıfta belirledikleri nesnelerin uzunluklarını ölçerek "Çalışma Kâğıdı 1"deki tabloyu doldurmalarını sağlayınız (Öğrencilerinize ölçüm yaparken iş birliği yapmaları gerektiğini hatırlatınız.).
- Öğrencilerinizden doldurdıkları tabloyu arkadaşlarıyla paylaşmalarını isteyiniz.





Sınıfta hangi nesnelerin uzunluğunu ölçebileceğimizi belirleyelim. Bu nesnelerin uzunluklarını ölçerek tabloyu dolduralım.

ÖLÇÜM TABLOM

SIRA NUMARASI	NESNE ADI	UZUNLUĞU (cm)
1	Sıra	
2	Defter	
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

✱ Aynı nesnelerin ölçüm sonuçlarında farklılık varsa nedenlerini arkadaşlarımızla tartışalım.



16. ETKİNLİK



Tema Numarası	5
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (2)
Etkinlik Adı	Neredeyim?
Etkinliğin Amacı	Yer, yön ve konum bildiren ifadeleri kendi sözcükleriyle oluşturarak kullanmak
Destekleme Uygulaması	Öğrencinin kendi konumunu referans almasında yardımcı olabilecek araç gereç ile desteklenen etkinlikler yapılabilir. Görsel ve işitsel materyallerle konu desteklenebilir. Öğretim süreci oyunlaştırılabilir. Öğrenciye yer, yön ve konum bildiren alternatif ifadeleri kendi sözcükleriyle oluşturmaları ve bunları kullanarak kaybolma gibi günlük yaşam durumlarına çözüm oluşturması beklenebilir. Modeller üzerinde deneyimlerin ve etkileşimin çokça yer aldığı birden çok duyuya hitap eden materyallere yer verilebilir.
Araç Gereç	Etkileşimli tahta veya bilgisayar
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

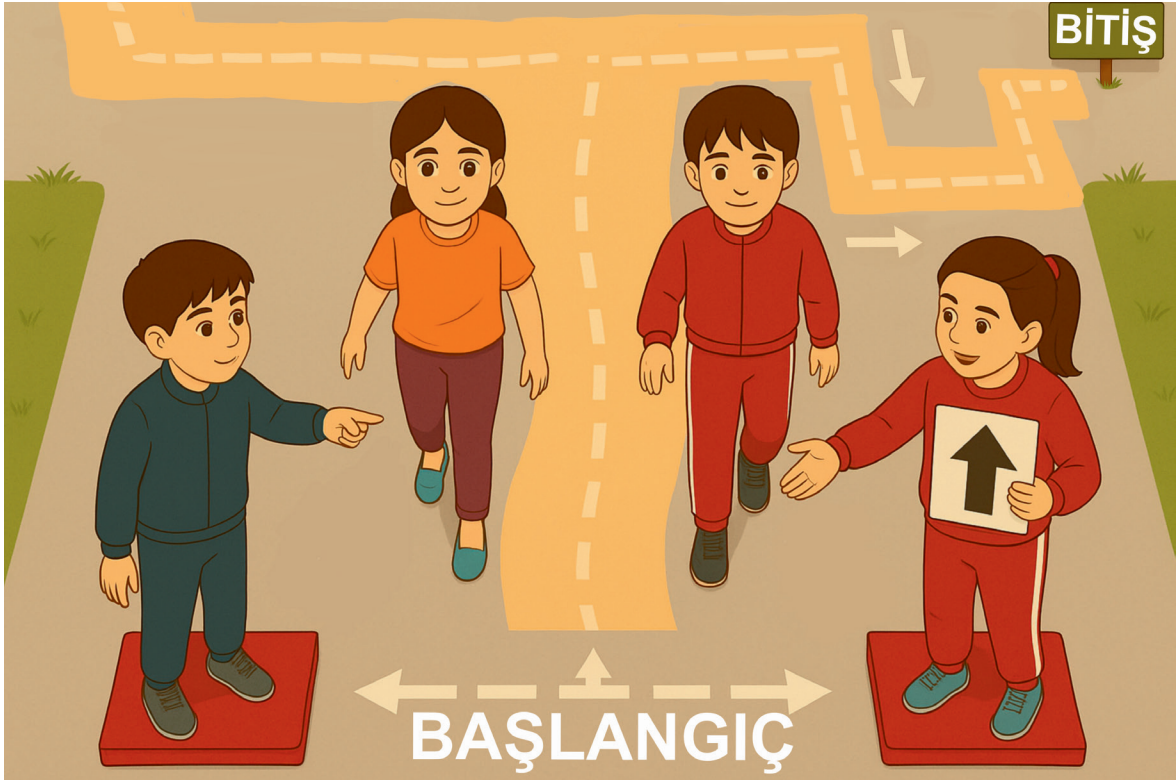
UYGULAMA BASAMAKLARI

- Destekleme uygulamasına katılacak öğrencilerin ikiye kişilik gruplara ayrılmasını isteyiniz.





- Öğrencilere temel yönlerle (yukarı, aşağı, sağ ve sol) ilgili oyun videoları bularak güvenilir genel ağ tarayıcısından açınız.
- Etkinlik için belirlediğiniz uygun bir alanda öğrencilerin okul bahçesinde bir başlangıç bir de bitiş noktası belirlemelerini sağlayınız.
- Başlangıç noktasından başlayarak bitiş noktasına ulaşacakları bir yol belirlemelerini söyleyiniz.
- Bu yolu belirlerken yukarı, aşağı, sağ ve sol yönlerini kullanmalarını isteyiniz.
- Grupların bu başlangıç noktalarına geçmelerini isteyiniz.
- Grup üyelerinden birinin yer ve yön komutları verdiğinde diğerinin bu komutları yerine getirmesini söyleyiniz.
- Grup üyelerinin kendi aralarında görev değişimi yaparak farklı bir yol belirleyip etkinliği tekrar etmelerini isteyiniz.





17. ETKİNLİK



Tema Numarası	5
Tema Adı	Nesnelerin Geometrisi (2)
Etkinlik Adı	Simetrik Şekiller Oluşturalım
Etkinliğin Amacı	Günlük yaşamda karşılaşılan nesnelerden simetrik olanları belirlemek
Destekleme Uygulaması	Günlük yaşamda öğrencinin sıklıkla karşılaştığı nesneler arasından simetrik olanları ayırt edebilmelerini sağlanabilir. Bu etkinlik sırasında öğrencilerin simetrik olan nesneleri düşünmeleri, simetrik olan nesneleri eşleştirmeleri ve sınıf içinde paylaşımları sağlanabilir.
Materyaller	Boya kalemleri, “Çalışma Kâğıdı 1”, kalem, makas
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

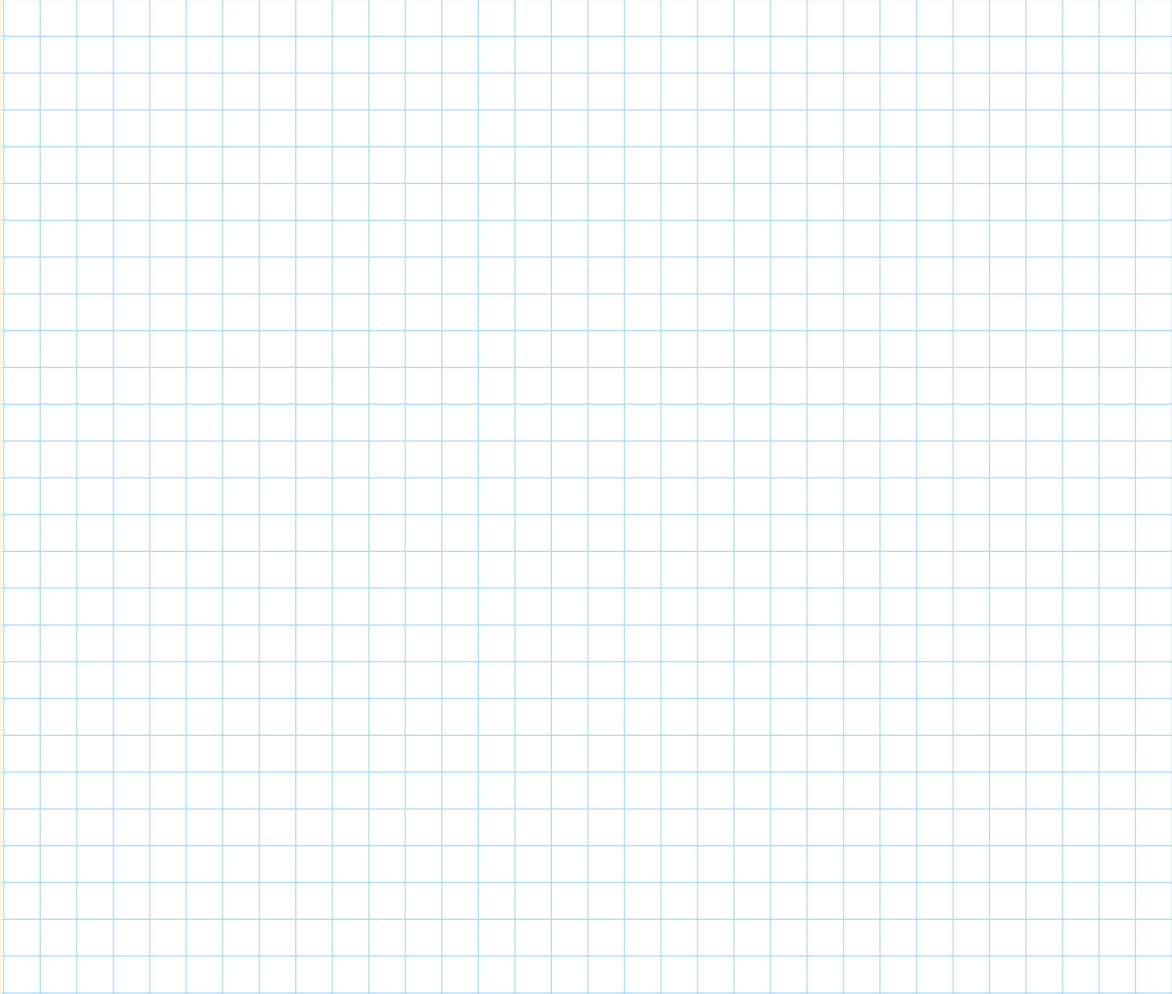
- “Çalışma Kâğıdı 1”in çıktısını destekleme uygulamasına katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilere simetriyle ilgili videoları bularak güvenilir genel ağ tarayıcısından açınız.
- Öğrencilerin “Çalışma Kâğıdı 1”deki yönergeleri uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden çalışma kâğıdına çizdikleri şekli isimlerini yazarak sınıf panosuna asmalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinize “Günlük yaşamımızda hangi nesnelerde simetri ile karşılaşıyoruz?” sorusunu yönelterek düşüncelerini açıklamalarını sağlayınız.





Aşağıdaki yönergeleri uygulayalım.

- ✱ Verilen kareli kâğıdı keselim (Makas kullanırken dikkatli olmaları gerektiğini hatırlatınız.).
- ✱ Simetrik bir şekil çizelim. Bu şekli boyayalım. Simetri kartı oluşturalım.
- ✱ Simetri kartını uygun şekilde katlayalım.
- ✱ Katladığımız simetri kartını kat yerinden keselim.
- ✱ Kestiğimiz kartları karıştıralım.
- ✱ Bu kartları eşleştirerek simetri kartlarını tekrar oluşturalım.
- ✱ Oluşturduğumuz simetri kartlarını arkadaşlarımızla paylaşalım.





18. ETKİNLİK



Tema Numarası	6
Tema Adı	Veriye Dayalı Araştırma
Etkinlik Adı	Grafikteki Şekilleri Boyayalım
Etkinliğin Amacı	Verilen şekil grafiğini yorumlamak
Destekleme Uygulaması	Öğrencilere renksiz görselleri olan tek veri grubuna yönelik her bir verinin bir ya da iki nesne veya durumu temsil ettiği hazır bir şekil grafiği verilebilir. Ardından öğrencilerden bu görselleri boyamaları istenebilir. Boyama işlemi tamamlandıktan sonra öğrencilere sorular sorularak araştırma sonuçlarının yorumlanması istenebilir.
Materyaller	Boya kalemleri, “Çalışma Kâğıdı 1”
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

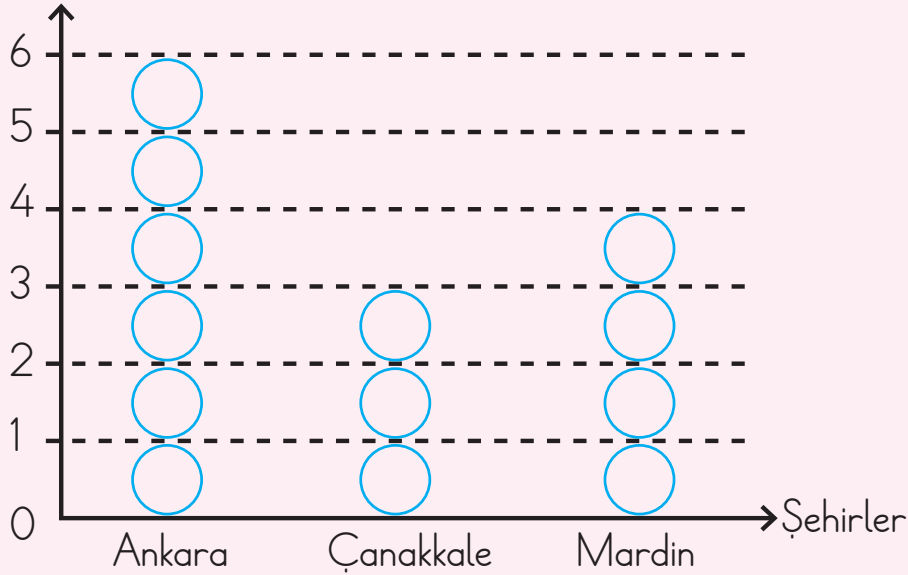
- “Çalışma Kâğıdı 1”in çıktısını destekleme etkinliğine katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerden “Çalışma Kâğıdı 1”deki yönergeleri uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden tamamladıkları çalışma kâğıdını etkinliğe katılan diğer arkadaşlarıyla değişerek cevapları kontrol etmelerini sağlayınız.
- Farklı olan cevaplarda öğrencilere rehberlik ederek doğru cevabı bulmalarına yardımcı olunuz.





“2/C Sınıfı Geziye Katılan Öğrenci Sayısı” şekil grafiğini inceleyelim.
Grafikteki şekilleri boyayalım.

Grafik: 2/C Sınıfı Geziye Katılan Öğrenci Sayısı
Öğrenci Sayısı



NOT: Her 1 kişiyi gösterir.

Şekil grafiğine göre soruları cevaplayalım.

✱ Ankara gezisine kaç öğrenci katılmıştır?

.....

✱ Çanakkale gezisine kaç öğrenci katılmıştır?

.....

✱ Mardin gezisine kaç öğrenci katılmıştır?

.....

✱ Ankara gezisine katılan öğrenci sayısı Çanakkale gezisine katılan öğrenci sayısından kaç fazladır?

.....



19. ETKİNLİK



Tema Numarası	6
Tema Adı	Veriye Dayalı Araştırma
Etkinlik Adı	Grafik Okuyalım
Etkinliğin Amacı	Verilen şekil grafiğini yorumlamak
Destekleme Uygulaması	Öğrencilere renksiz görselleri olan tek veri grubuna yönelik her bir verinin bir ya da iki nesne veya durumu temsil ettiği hazır bir şekil grafiği verilebilir. Ardından öğrencilerden bu görselleri boyamaları istenebilir. Boyama işlemi tamamlandıktan sonra öğrencilere sorular sorularak araştırma sonuçlarının yorumlanması istenebilir.
Materyaller	Boya kalemleri, "Çalışma Kâğıdı 1"
Yönerge	1. Aşağıdaki uygulama basamaklarını takip ederek etkinliğin gerçekleştirilmesini sağlayınız. 2. Süreç boyunca öğrencilerin ihtiyaç duyduğu durumlarda onlara yardımcı olunuz.

UYGULAMA BASAMAKLARI

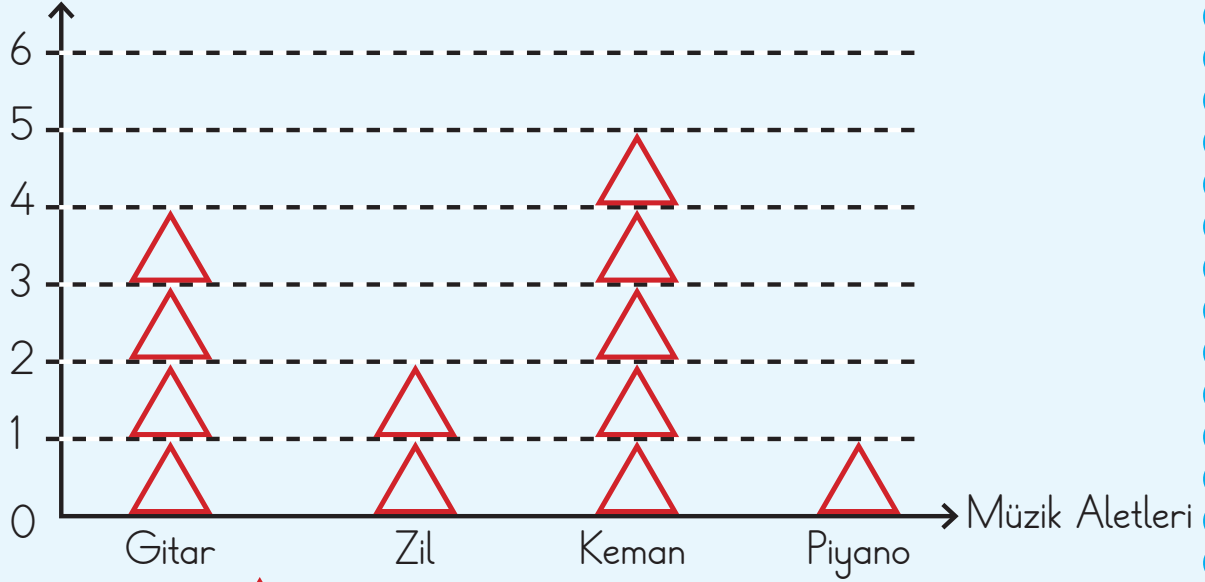
- "Çalışma Kâğıdı 1" in çıktısını destekleme etkinliğine katılacak öğrenci sayısı kadar alarak öğrencilerinize dağıtınız.
- Öğrencilerden "Çalışma Kâğıdı 1" deki yönergeleri uygulamalarını isteyiniz.
- Öğrencilerinizden tamamladıkları çalışma kâğıdını etkinliğe katılan diğer arkadaşları ile değişerek cevapları kontrol etmelerini sağlayınız.
- Farklı olan cevaplarda öğrencilere rehberlik ederek doğru cevabı bulmalarına yardımcı olunuz.





“Çocuk Orkestrası Müzik Aletleri” şekil grafiğini inceleyelim. Grafikteki şekilleri boyayalım.

Grafik: Çocuk Orkestrası Müzik Aletleri
Müzik Aletleri Sayısı



NOT: Her  1 müzik aletini gösterir.

Şekil grafiğine göre soruları cevaplayalım.

* Orkestrada kaç gitar bulunmaktadır?

.....

* Orkestradaki keman sayısı ile zil sayısı arasındaki fark kaçtır?

.....

* Orkestradaki gitar sayısı ile piyano sayısı toplamı kaçtır?

.....

* Orkestrada en çok hangi müzik aleti bulunmaktadır?

.....

* Orkestrada toplam kaç müzik aleti vardır?

.....

KAYNAKÇA

Millî Eğitim Bakanlığı (2024). Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli İlkokul Matematik Dersi Öğretim Programı (1, 2, 3 ve 4. Sınıflar). Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.

Altun, M. (2016). İlkokullarda Matematik Öğretimi. Bursa: Alfa Aktüel.

Arseven, A. (2020). Sınıf Öğretmenleri, Matematik Öğretmenleri ve Öğretmen Adayları İçin Matematik Öğretim Yöntemleri Gerçekçi Matematik Öğretimi ve Matematiksel Modelleme. Ankara: Pegem Akademi.

Baykul, Y. (2016). İlkokulda Matematik Öğretimi. Ankara: Pegem Akademi.

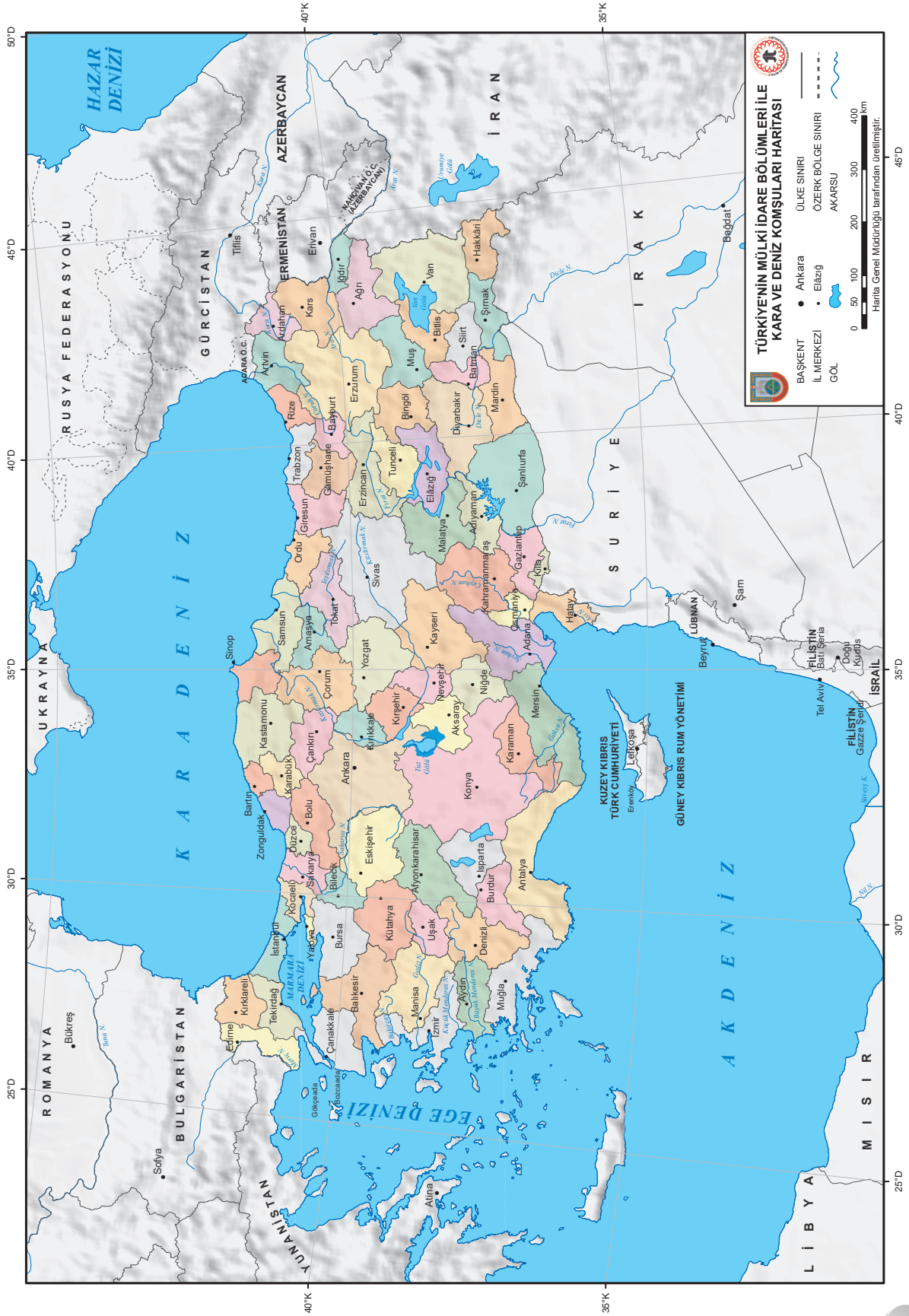
Sarpkaya Aktaş, G. (2019). Matematik Öğretiminde Somut Materyaller ve Tasarımları. Ankara: Pegem Akademi.

Van Del Walle, J. A., Karp, K. S., ve Bay – Williams, J. M. (2019). İlkokul ve Ortaokul Matematiği Gelişimsel Yaklaşımla Öğretim. (S. Durmuş, Çev.) Ankara: Nobel.

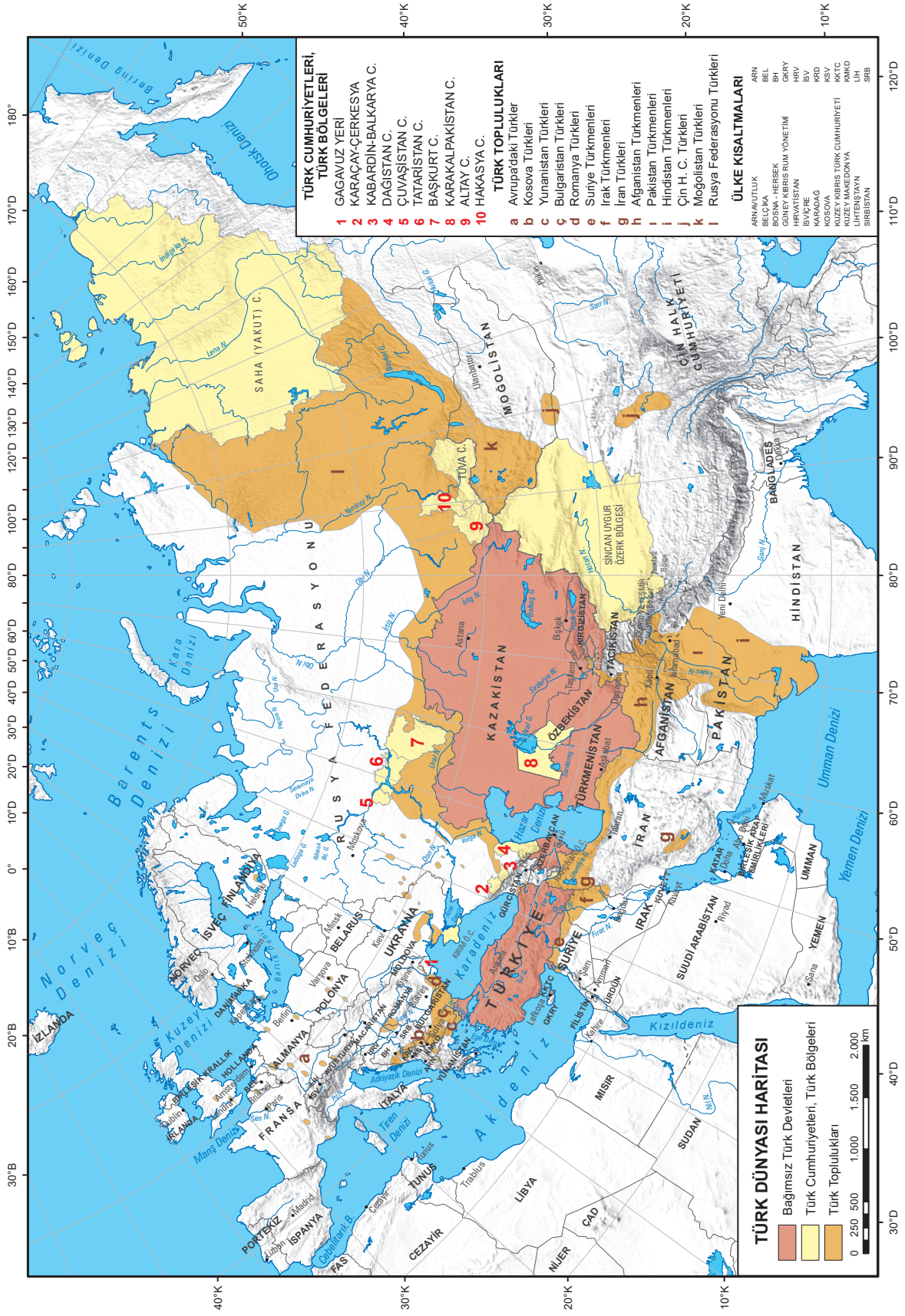
GÖRSEL KAYNAKÇA



Görsel Kaynakça için karekodu okutunuz.









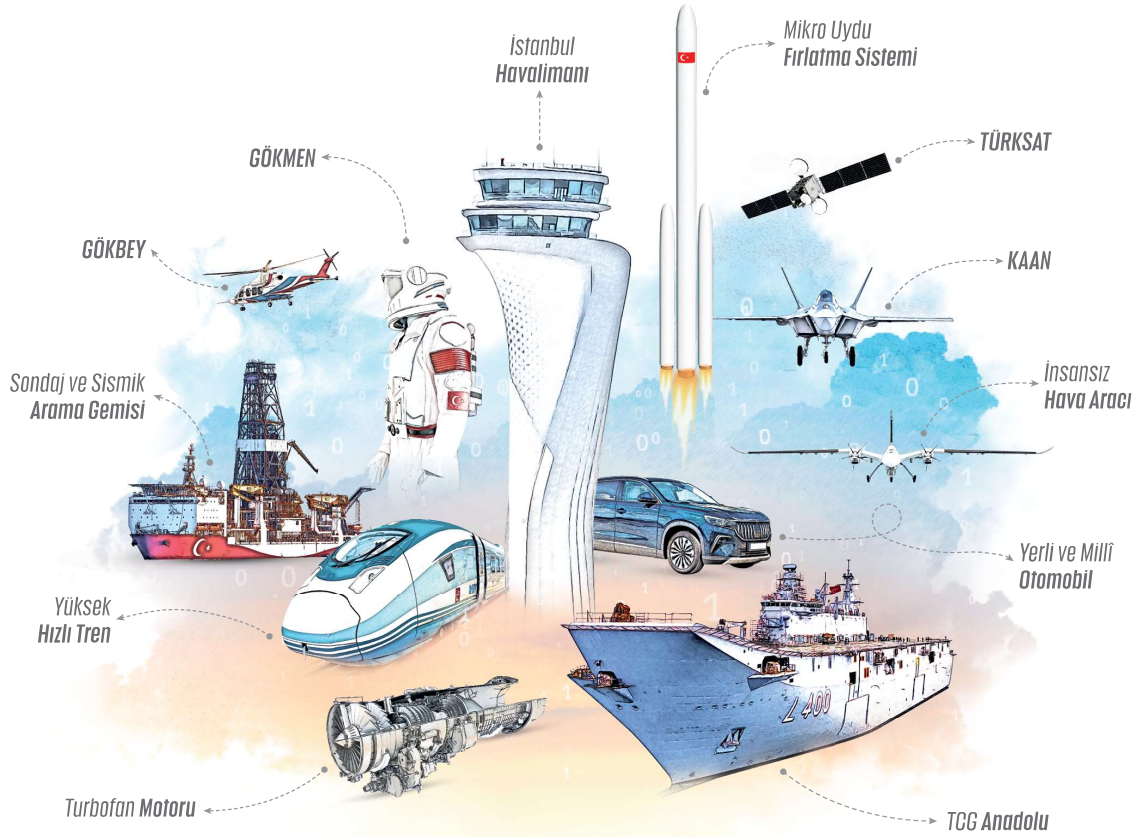
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr



Karekodu okut, bu kitapla
ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



**BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.**

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşınması Zorunlu Değildir.