

## MATEMATİK ALANI ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

**ETKİNLİK ADI:** Şekillerle Kodlama

**ALAN ADI:** Matematik

**YAŞ GRUBU:** 48-60 ay

**ALAN BECERİLERİ:**

**Matematik Alanı:**

MAB1. Matematiksel Muhakeme

MAB3. Matematiksel Temsil

**KAVRAMSAL BECERİLER:**

**KB2.3. Özetleme Becerisi**

KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümleme yapmak

**KB2.4.Çözümleme Becerisi**

KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek

**EĞİLİMLER:**

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.5. Oyunseverlik

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.1. Odaklanma

E3.4. Analitik Düşünme

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:**

**SDB2.1. İletişim Becerisi**

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.

**Değerler:**

**D12. Sabır**

D12.2. İstikrarlı olmak

D12.2.2. Çalışmalarında sebat eder.

**Okuryazarlık Becerileri:**

**OB4.Görsel Okuryazarlık**

OB4.1.Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

OB4.1.SB2. Görseli tanımak

**ÖĞRENME ÇIKTILARI:**

**Matematik Alanı:**

**MAB.3. Matematiksel olgu, olay ve nesneleri yorumlayabilme**

MAB3.a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder.

**MAB.9. Farklı matematiksel temsillerden yararlanabilme**

MAB9.b. Ele alınan/erişilen duruma uygun matematiksel temsili/sembolü gösterir.

MAB9.c. Ele alınan/erişilen duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ:****Kavramlar:** Rakam (0, 3, 4), şekil (çember, üçgen, kare)**Sözcükler:** Kodlama, temsil**Materyaller:** Temsil tablosu, çocuk sayısının zarf, çocuk sayısının şifre kağıdı, tebeşir**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf, açık hava**ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI**

<b>ETKİNLİKLER</b>	<p>Etkinliğin sınıf içinde uygulanan kısmı için gerekli materyaller daha önceden hazırlanır ve temsil tablosu tüm çocukların rahatlıkla görebileceği büyüklükte çıktı alınır (<b>Ek-1</b>). Çocuk sayısı kadar zarfa şifreler konur. Tüm zarfların içine aynı şifre konur (<b>Ek-2</b>). Etkinliğin bahçede uygulanacak bölümü için bahçenin bir bölümüne içine tüm çocukların görebileceği büyüklükte çember, üçgen ve kare şekilleri çizilir. Burada kullanmak için üzerinde 0, 3 ve 4 yazılı olan kartlar öğretmenin elinde bulunur. Aynı zamanda tüm çocukların görebileceği bir yere temsil tablosu asılır. Önceden hazırlanan “0, 3 ve 4” rakamlarına karşılık gelen “çember, üçgen ve kare” şekilleri için hazırlanmış temsil tablosu (<b>Ek-1</b>) çocuklara tanıtılır. Çocuklara rakamlarla şekiller arasında nasıl bir ilişkilendirme kurulmuş olabileceği sorulur (<b>MAB9.b. Ele alınan/erişilen duruma uygun matematiksel temsili/sembolü gösterir, KB2.4.SB1. Nesne, olgu ve olaylara ilişkin parçaları belirlemek, E3.4. Analitik Düşünme, OB4.1.SB2. Görseli tanımak</b>). Çocukların fikirleri alınır. Rakamların, eşleştirilmiş olduğu şekillerin kenar sayılarını temsil ettiği fikrine ulaşıncaya çocuklara içinde şifreler (<b>Ek-2</b>) olan zarflar dağıtılır. Tüm çocuklara verilen şifreler aynıdır. Çocuklardan kendilerine verilen şifre kağıdında yer alan rakamların karşısındaki kutucuklara her rakamı temsil eden şekilleri çizmeleri istenir (<b>MAB.3.a. Matematiksel olgu ve olayları farklı materyaller/semboller kullanarak ifade eder, MAB9.c. Ele alınan/erişilen duruma uygun matematiksel temsili/sembolü kullanır, KB2.3.SB1. Metin/olay/konu/durum ile ilgili çözümleme yapmak, E3.1. Odaklanma</b>). Çözümlemeyi tamamlayan çocukların diğer arkadaşları çözümlemeyi bitirene kadar sabırla beklemeleri gerektiği hatırlatılır (<b>D12.2.2. Çalışmalarında sebat eder.</b>). Tüm çocuklar şifreleri tamamladıktan sonra çözümlerini birbirlerine gösterip karşılaştırırlar. Çözülen şifrelerde farklılıklar olması durumunda çocuklarla bunun nedenleri tartışılır ve öğretmen rehberliğinde doğru çözüme ulaşılması sağlanır (<b>SDB2.1.SB4.G3. Grup içi iletişime katkıda bulunur.</b>) Sonrasında çocuklarla bahçeye çıkılır ve birlikte bir oyun oynanacağı söylenir. Çocuklar önceden zemine tebeşirle/taşla çizilmiş şekillerin (çember, üçgen, kare) etrafına davet edilir. “0, 3 ve 4” rakamları karışık olarak gösterildiğinde çocuklar o rakamı temsil eden şeklin kenarında toplanır (<b>OB4.1.SB1. Görseli algılamak, E2.5. Oyunseverlik</b>). Oyun bu şekilde çocukların ilgilerine göre sürdürülür.</p>
<b>DEĞERLENDİRME</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bugün şekiller ve rakamlar arasında nasıl bir ilişki kurduk?</li> <li>• Şifreleri çözerken hangi şekilleri kullandık?</li> <li>• Bahçede oyun oynarken hangi rakamları temsil eden şekillerin etrafına toplandık? Bu oyunu oynarken şekillerin üzerine sığabilmek için neler yaptınız?</li> <li>• Şekillerin etrafında toplanırken neler hissettin? Birlikte oynamak sana ne hissettirdi?</li> <li>• Çözülen şifrelerin hepsi doğru muydu? Yanlışlıkları nasıl düzelttik?</li> </ul>

**FARKLILAŞTIRMA:**

**Zenginleştirme:** Farklı geometrik şekiller olarak çokgenlerden (beşgen ve altıgen) bahsedilebilir. Bu şekillerin kenar sayıları, benzer ve farklı yönleri hakkında konuşulup sınıfta veya evde bu şekillere benzeyen nesnelerin neler olduğu hakkında sohbet edilebilir. Oyuna beşgen ve altıgen gibi diğer şekiller eklenerek oyunun zorluk seviyesi arttırılabilir. Kartların temsil ettikleri şeklin içine giderken farklı komutlar verilebilir. Tek ayakla zıplayarak, ördek yürüyüşü yaparak, en sevdiğin hayvanı taklit ederek, adımlarını sayarak ilerle ya da kenarına gidilen şeklin kenar sayısı kadar zıpla vb. komutlar eklenebilir. Temsil kartları sayılarla değil de o sayıya denk gelen nesnelerle gösterilebilir. Örneğin üç yerine, üç tane nokta olan bir kart gösterilebilir.

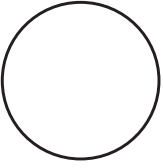
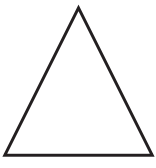
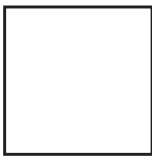
**Destekleme:** Çocuklar gruplara ayrılarak her bir gruba daire, üçgen ve kare adları verilebilir. Çocukların tercihlerine göre hangi şekil grubunda olacaklarına karar verilebilir. Her gruptan kendi geometrik şeklinin görselini bant vb. ürünlerle oluşturmaları istenebilir. Oluşturulan görsellerin içine köşe sayıları yazılarak (3, 4) rakamlar ile ilişkilendirmeleri sağlanabilir. Görseller oluşturulurken zıt renkler kullanılabilir.

**AİLE / TOPLUM KATILIMI:**

**Aile Katılımı:** Okulda yapılan etkinlikle ve kodlama çalışmalarıyla ilgili ailelere bilgi notu gönderilir. Ayrıca çocuklarıyla kodlama çalışmaları yapabilecekleri dijital oyun önerilerinde bulunulur.

**EKLER:**

Ek1:

0	3	4
		

Ek2:

