

Ders: Matematik

Sınıf Düzeyi: 3. Sınıf

Tema: 1. TEMA: SAYILAR VE NİCELİKLER (1)

Öğrenme Çıktıları: MAT.3.1.4. Sayıları ileriye ve geriye doğru ritmik sayabilme

- a) Modeller üzerinde ileriye ve geriye doğru ritmik saymaya ilişkin gözlem yapar.
- b) 60 içinde altışar, 70 içinde yedişer, 80 içinde sekizer, 90 içinde dokuzar; 1000 içinde onar ve yüzer ileriye ve geriye doğru ritmik sayarken örüntü bulur.
- c) İleriye ve geriye doğru ritmik sayarken bulduğu örüntüyü geneller

Etkinlik Adı: Altı Altı İlerle

Kullanılacak Materyaller: Çalışma Kağıdı

Ölçme ve Değerlendirme Araçları: Çalışma Kağıdı

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Düzenli sayı örüntülerinden altışar artma örüntüsüne dikkat çekilir.
- Bu örüntünün altışar ritmik sayma olduğu kavratılır.
- Konunun kalıcılığını sağlamak amacıyla öğrencilerle birlikte tekerleme yazma çalışmaları yapılır.
- Oluşturulan tekerleme Hecemeleme yöntemi ile Legolar kullanılarak oyun oluşturulur.

Lego kalıpları kullanılarak yansılama yöntemi ile tekerleme söylenerek oyun çalışıldı.

Tekerleme:

Altı on iki on sekiz
Şarkıya bizde geliriz.
Yirmi dört otuz otuz altı
Sayılar şarkıda kaldı.
Kırk iki kırk sekiz elli dört
Papağan gibi sende öt.
Altmış oldu bitti gitti
Şarkımız sona erdi.



QR Kodu
Tarayınız.



Altı	on	iki	on	sekiz
⤿	*	X	*	⤿
Şarkıya	biz	de	geliriz.	
*	X	*	⤿	
Yirmi	dört	otuz	otuz	altı
*	X	*	⤿	*
Sayılar	şarkıda	kaldı.		
*	X	*		
Kırk	iki	kırk	sekiz	elli
⤿	*	X	*	⤿
Papağan	gibi	sende	öt.	
⤿	*	X	*	
Altmış	oldu	bitti	gitti	
*	X	*	⤿	
Şarkımız	sona	erdi.		
*	X	*		

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
⤿		Dum
⤿	⤿	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Performansı orta ve geliştirilmeli olan öğrenciler için daha sık tekrar yapma ve ek çalışma kağıdı verilir.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Eksik ve yanlış öğrenmeler için öğrenciler EBA 'da yer alan etkileşimli içeriklere yönlendirilir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Öğrencilere etkinlik tekrarı yapılarak çalışma kağıdı verilir.

Derinleştirme: Öğrencilerden konu ile ilgili oyun tasarımları ya da problemler hazırlamaları istenir.

