

## Didaktik Senaryo

### 1. Başlık

Gizli Şekiller ve Sayılar Arayışı

### 2. Anahtar Kelimeler

Şekiller, Sayılar, Problem Çözme, Macera, Matematik Bulmacaları

### 3. Temel Bilgiler

**STEAM Konusu:** Matematik, Teknoloji

**Okul içi çalışmalara yönelik öğretim saatlerinde öğretim senaryosu ile tipik etkileşim süresi:** 3 saat

**Senaryonun genel açıklaması:**

Bu senaryo, ilkokul öğrencilerini okuldaki gizli şekilleri ve sayıları keşfetme arayışına attıkları heyecan verici bir matematik macerasına sürüklüyor. Etkinlik, problem çözme becerilerini geliştirmek ve geometrik şekiller ile temel aritmetik anlayışını güçlendirmek için tasarlanmıştır. Macera üç aşamadan oluşur: arayışa giriş, keşif ve keşif aşaması ve yansıma ve tartışma aşaması.

<u>Aşamalar</u>	<u>Sahne</u>	<u>Zaman</u>
Matematik Görevine Giriş	Giriş aşaması	30'
Keşif ve Keşif	Uygulama aşaması	120'
Düşünme ve Tartışma	Uygulama aşaması	30'

**Yaş grubu:** 7-9 yaşında

**Tahmini zorluk seviyesi:**

Çok Kolay	Kolay	İlman	Zorlu	Çok Zorlu
	X			

**Öğretim kaynakları**

**Malzeme:** İpucu kartları, matematik bulmacaları, okul haritaları, panolar, kalemler

**Okul altyapısı:** beyaz tahta

**Harici kaynaklardan/çevrimiçi araçlardan ek materyal:** Çevrimiçi matematik bulmaca oluşturucuları, dijital çöpçü avları oluşturmaya yönelik uygulamalar

**için Farklılaştırılmış Talimat Aynı sınıfta farklı yetenek ve öğrenme stillerine sahip öğrenciler:** Öğrencilerin yeteneklerine bağlı olarak daha kolay veya daha karmaşık bulmacalar sağlayın; Farklı öğrenme tercihlerine sahip öğrenciler için görsel ve işitsel ipuçları kullanın.

**Tarafından geliştirildi:** Medine Güney

#### 4. Eğitim Sorunu

Bu senaryo, matematiğin genç öğrenciler için ilgi çekici ve etkileşimli hale getirilmesi sorununu ele alıyor. Oyun ve keşif unsurlarını birleştirerek matematiğin sıkıcı veya zor bir konu olduğu yönündeki yaygın algının aşılmasına yardımcı olur.

#### 5. Öğrenme Hedefleri (-ler)

1. Öğrenciler çeşitli geometrik şekilleri tanımlayacak ve tanımlayacaklardır.
2. Öğrenciler ipuçlarını açmak için temel aritmetik problemlerini çözecekler.
3. Öğrenciler takım çalışması ve problem çözme becerilerini geliştireceklerdir.
4. Öğrenciler çevrelerinde gezinmek için haritaları ve yol tariflerini kullanacaklardır.

#### 6. Senaryonun Aşamaları

### Aşama 1

**Başlık:** Matematik Görevine Giriş

Kapalı	Dış mekan	Karışık
	X	

**Dakika cinsinden aşama süresi:** 30 dakika

**Senaryo aşamasının ayrıntılı açıklaması:**

Öğretmen, kuralları ve hedefleri açıklayarak Matematik Görevini tanıtır. Öğrenciler küçük takımlara ayrılır ve haritalarında bir sonraki konumu bulmak için basit bir matematik bulmacasını çözmeyi içeren ilk ipuçlarını alırlar.

**Etkinlik sayfaları:** <https://www.twinkl.com.au/resource/t-n-45405-follow-the-clues-challenge-cards>

### Aşama 2

**Başlık:** Keşif ve Keşif

Kapalı	Dış mekan	Karışık
		X

**Dakika cinsinden aşama süresi:** 120 dakika

**Senaryo aşamasının ayrıntılı açıklaması:**

Öğrenciler okulun çevresinde bir yerden diğerine geçerek arayışlarına başlarlar. Her konumda bulmacaları çözerler ve çevrelerinde saklı olan şekilleri veya sayıları belirlerler. Öğretmenler ve asistanlar ipuçları sağlamak ve güvenliği sağlamak için nezaret ederler.

**Etkinlik sayfaları:** Yok

### Aşama 3

**Başlık:** Düşünme ve Tartışma

Kapalı	Dış mekan	Karışık
X		

**Dakika cinsinden aşama süresi:** 30 dakika

**Senaryo aşamasının ayrıntılı açıklaması:**

Görevi tamamladıktan sonra öğrenciler bulgularını tartışmak için sınıfa dönerler. Keşfettikleri şekiller ve sayılar, çözdükleri bulmacalar ve ekip olarak nasıl çalıştıkları üzerinde derinlemesine düşünürler. Öğretmen matematiğin günlük yaşamdaki önemine ilişkin bir tartışmayı kolaylaştırır ve öğrencileri deneyimlerini paylaşmaya teşvik eder.

**Etkinlik sayfaları:** Yok

## 7. Değerlendirme Metodolojisi

Değerlendirme, öğrencilerin matematik bulmacalarını çözme yeteneklerine, etkinliğe katılımlarına ve tartışma aşamasındaki yansımalarına göre yapılacaktır. Öğretmenler ekip çalışmasını, problem çözme becerilerini ve geometrik şekiller ile aritmetik anlayışını değerlendirmek için bir kontrol listesi kullanabilir.

## 8. Öğretmen için Ek Kaynaklar

[www.mathgametime.com/teacher-resources](http://www.mathgametime.com/teacher-resources)

[www.mathplayground.com/puzzle\\_games.html](http://www.mathplayground.com/puzzle_games.html)

[www.nationalgeographic.org/education/map-skills-elementary-students](http://www.nationalgeographic.org/education/map-skills-elementary-students)