

Sihirili Şekil! Tangram!

UL

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Sihirili Şekil! Tangram!

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 7 – 8 yaş

Gereken süre:15 dakika

İçerik/Konu: Geometri (şekiller: üçgen ve dörtgenler)

Etkinliğin amacı:İki boyutlu şekilleri tanımlama, sınıflandırma ve ilişkilendirme.

# GİRİŞ

Bu oyun, oynamak için bahane olarak geometrik şekilleri kullanarak mantıksal düşünmeyi geliştirmeyi amaçlamaktadır. Oyunun öğrencilerin yaşlarına uygun hikayesi, onları bilgilerini kullanarak her türlü nesneyi yaratabilecekleri bir senaryoya götürecek.

## Kaynaklar:

***Programlanabilir robot***

***Şekiller:*** üçgen, dörtgenler

***Tangram***

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Geometrik şekiller sihirlerini çalıştırabilir. Üçgenler ve dörtgenler birlikte mucizevi şeyler oluşturur. Bir sihirbaz ol ve şekillerden sihir yap!

# Adımlar

1. Bir nesneyi (kare, üçgen, dikdörtgen) oluşturmak için hangi şekillere ihtiyacınız olduğuna birlikte karar verin.
2. Nesneyi dijital görev haritasında keşfedin.
3. Sayısal haritaya uygun şekilleri düzenler.
4. Sayısal görev haritasındaki nesne ile oluşturulmuş nesneyi karşılaştırır.
5. Dijital görev haritasında yeni nesne alın.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

Oyunun başında talimatlar verin!

Çocukların hata yapmasına izin verin. Tekrar denemek ve hatayı keşfetmek oyunun bir parçasıdır!

Şeklin her bir parçasının nasıl yerleştirildiğini gösteren resimler kullanın.

Nesnenin sadece dış hatlarını gösteren resimler kullanın.

Öğrencileri nesneleri kendileri bulmaya ve yaratmaya teşvik edin.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

Öğrenciler görev formunu ders kitabından çalışabilirler (bkz. Şekil 1, Şekil 2).

metin, ekran görüntüsü, yazılım, bilgisayar simgesi içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

***Şekil 1. Görev*** (Helmane, Dāvida, 2014, 70)

metin, ekran görüntüsü, diyagram, yazılım içeren bir resim

Açıklama otomatik olarak oluşturuldu

Çizgili kağıd şekli çizin!

Şekli çizgiler boyunca kesin!

8 kesik şekilden resimdeki nesneyi yaratın!

Bir sınıf arkadaşınızla kendi resminizi bulun ve yaratın! Bir veya iki takım kesme şekli kullanın!

***Şekil 2. Görev*** (Helmane, Dāvida, 2014, 47)

***Kaynaklar:***

Helmane, I., Dāvida, A., (2014). *Matemātika 1.klasei. Pirmā daļa*, Lielvārds (in Latvian)

Helmane, I., Dāvida, A., (2014). *Matemātika 1.klasei. Otrā daļa*, Lielvārds (in Latvian)