

Sayıda kaç tane 10 var?

SAN

***Senaryo başlığı/oyunun adı***: Sayıda kaç tane 10 var?

Çocukların yaşı (ilkokul öğrencileri): 7 – 9 yaş

Gereken süre:20 dakika

İçerik/Konu: İki basamaklı sayılarla problem çözme

# GİRİŞ

Bu etkinlik çocuğunuza iki basamaklı sayıları içeren problemleri çözmeyi öğretir. Özellikle, öğrencinin birler basamağının ve onlar basamağının anlamını kavramasını sağlar. Hem "1" ağırlığındaki belirli sayıda birimi "10" ağırlığındaki birimlere dönüştürmeyi hem de iki basamaklı sayıları toplama kurallarına uyarak her iki ağırlıktaki birim kümelerini birbirine eklemeyi içerir. Büyük birim 10 küçük birime karşılık gelir, bu da iki basamaklı sayıların doğal bir temsilini verir. Bu görev, iki basamaklı sayıları çıkarma kurallarını kullanarak birim kümelerini birbirinden çıkarmaya kadar genişletilebilir..

## Kaynaklar:

***1. Bir düğme ve iki terazi ile donatılmış robot***

***2. İki kütleli küçük ve büyük tuğlalardan oluşan bir kap, daha büyük tuğlaların kütlesi küçük olanların kütlesinin 10 katı olmalıdır***.

# Senaryonun ayrıntılı açıklaması

Öğrenci, kendisini karşılayan ve birlikte oynamaya teşvik eden robotu açar. Öğrenci herhangi bir düğmeye basarak etkinlik türünü seçer. Her basışta aktivitenin adı söylenir. "Blokları büyük olanlarla değiştir" ise, öğrenci önce talimatlara göre, herhangi bir blok karışımından belirli bir sayıda terazinin herhangi bir kefesine koyar. Ardından, talimatlara göre bu blokları sıralar ve büyük olanları sol kefeye, küçük olanları sağ kefeye yerleştirir. Ardından, talimatlara göre, 9'dan fazla küçük blok varsa, sol kefedeki her on küçük bloğu bir büyük blokla değiştirir.

"İki blok kümesini bir araya getir" ise, öğrenci sağ kefeye belirli sayıda rastgele blok koyar, ardından sağ kefedeki "onlarca" küçük bloğu sol kefedeki büyük bloklarla değiştirir. Elinde kaç tane büyük ve küçük blok olduğunu yazar. Aynı işlem ikinci blok seti için de tekrarlanır. Öğrenci her iki seti karıştırır ve on küçük bloğu bir büyük blokla tartma ve değiştirme işlemini tekrarlar. Bu şekilde, iki basamaklı sayıları toplamanın doğal temsilini elde eder. Sonucun doğruluğu öğrenci tarafından bir hesap makinesi kullanılarak kontrol edilebilir.

# Adımlar

1. Robotun ve blokların hazırlanması
2. Robotu açın
3. Robot çocuğu selamlıyor ve nasıl kullanılacağını açıklıyor
4. Bir aktivite seçmek
5. Öğrenciye robot tarafından verilen talimat
6. Çocuğun talimatlara uygun hareket etmesi
7. Tuğlaları tartarak sayan robot
8. Diğer talimatlar, no. blok türünü değiştirmek
9. Çocuğun eylemlerinin sonucu veya doğruluğu hakkında bilgi
10. Etkinlik seçimine dön.

# Öğretmen İÇİN İpuçları ve püf noktaları

* Çoğu durumda, çocuğunuz oyuncakla kendi başına etkileşime geçebilecek ve gelişimini gözlemlemek yeterli olacaktır.
* Blokları sıralama ve değiştirme sonucunda sol bölmede yalnızca büyük blokların ve sağ bölmede yalnızca küçük blokların kaldığından emin olun.

## Senaryo uygulaması ve diğer kaynaklar:

Bu senaryo için özel olarak oluşturulmuş haritalar, oklar ve diğer materyaller.

## Senaryonun/oyunun çeşitleri:

Robotun daha gelişmiş bir kullanımı blok kümelerini birbirinden çıkarmak olabilir. Daha büyük çocuklar, ilk rehberlik sağlayarak ve daha gelişmiş bir varyantta yeni aktiviteler programlayarak yürümeye başlayan çocukların oyun sürecine dahil edilebilir.