

1. Fasikül

Nesnelerin Geometrisi 1

1. SINIF
MATEMATİK





1. Fasikül

Nesnelerin Geometrisi 1

1. SINIF
MATEMATİK





İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
○ benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
○ benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Mehmet Âkif Ersoy

ANDIMIZ

Türk'üm, doğruyum, çalışkanım.

İlkem küçüklerimi korumak, büyüklerimi saymak; yurdumu, milletimi özümde çok sevmektir.

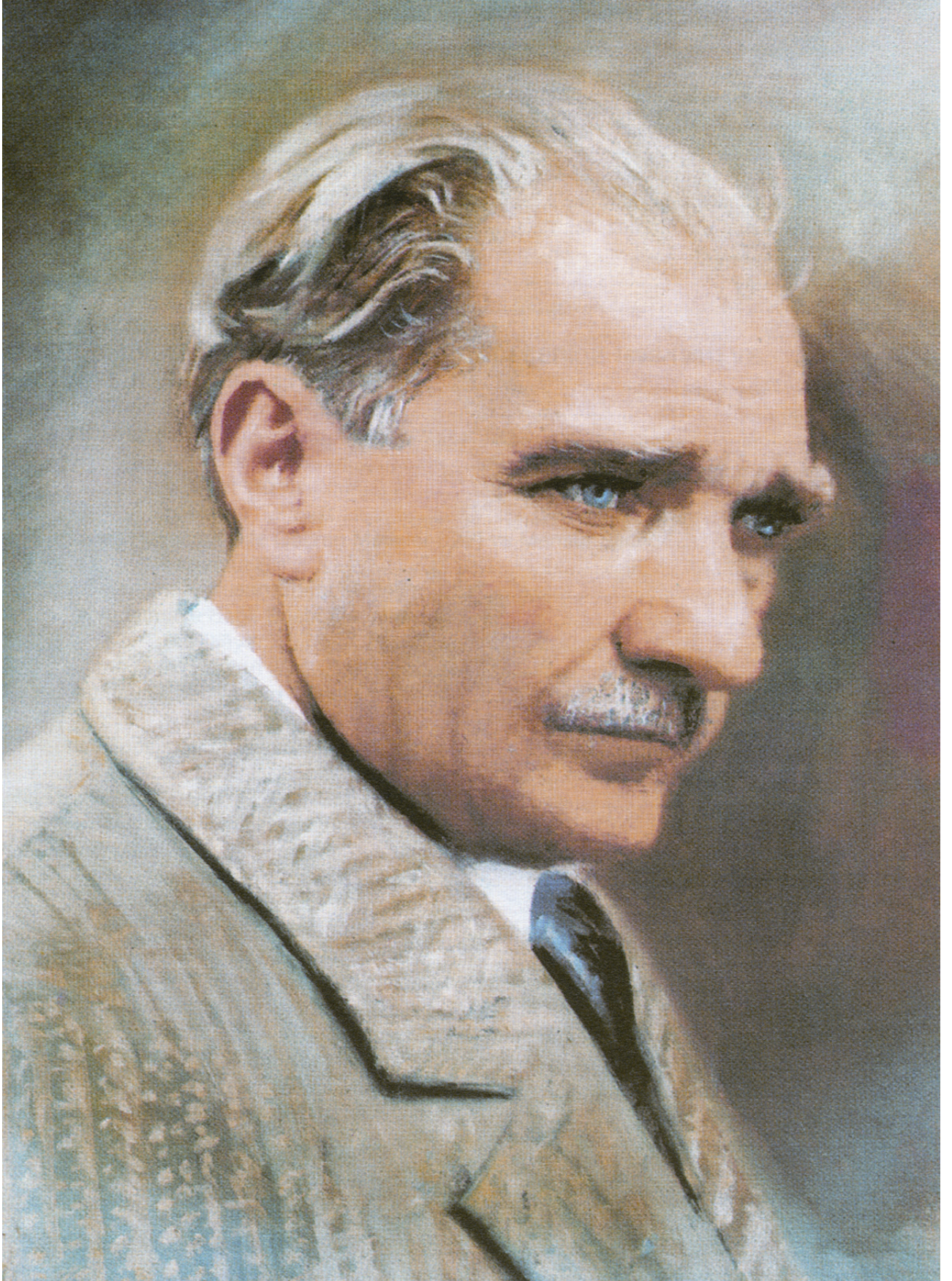
Ülküm yükselmek, ileri gitmektir.

Ey büyük Atatürk!

Açtığın yolda, gösterdiğin hedefe durmadan yürüyeceğime ant içerim.

Varlığım, Türk varlığına armağan olsun.

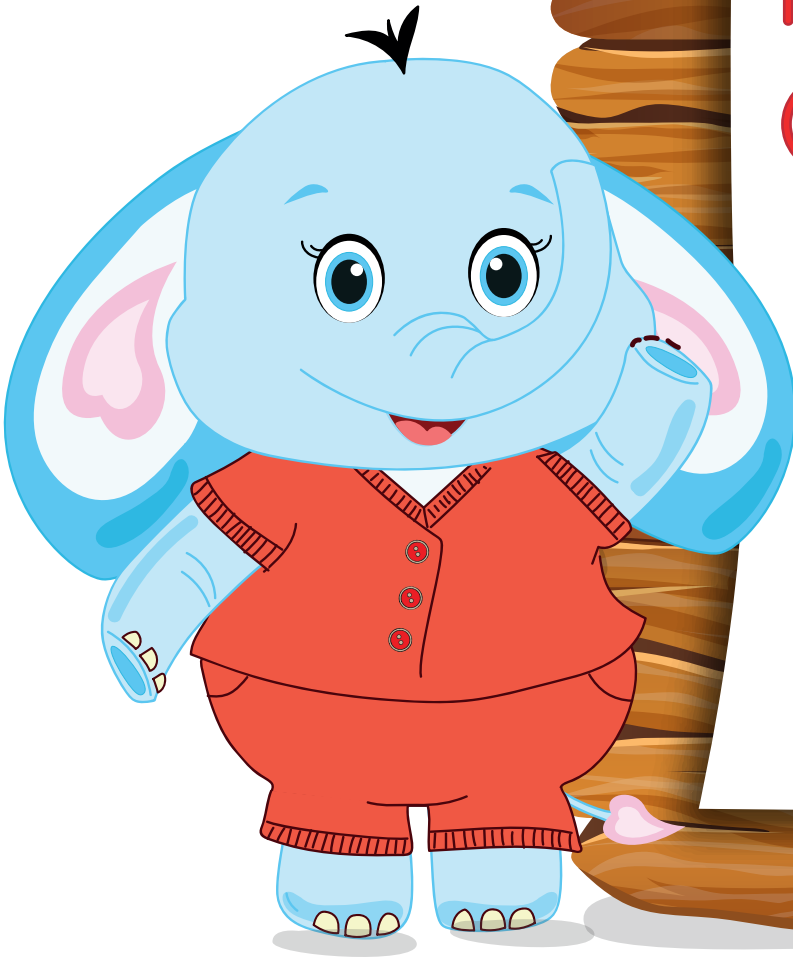
Ne mutlu Türk'üm diyene!



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK



1. Tema Nesnelerin Geometrisi





Uzamsal İlişkiler
Eş Nesneler



UZAMSAL İLİŞKİLER

Etkinlik 1

Filozof okula yeni başladığı için sınıfının yerini bilmemektedir. Aşağıdaki okları sırasıyla çizerek Filozof'un sınıfa ulaşmasına yardım edelim.

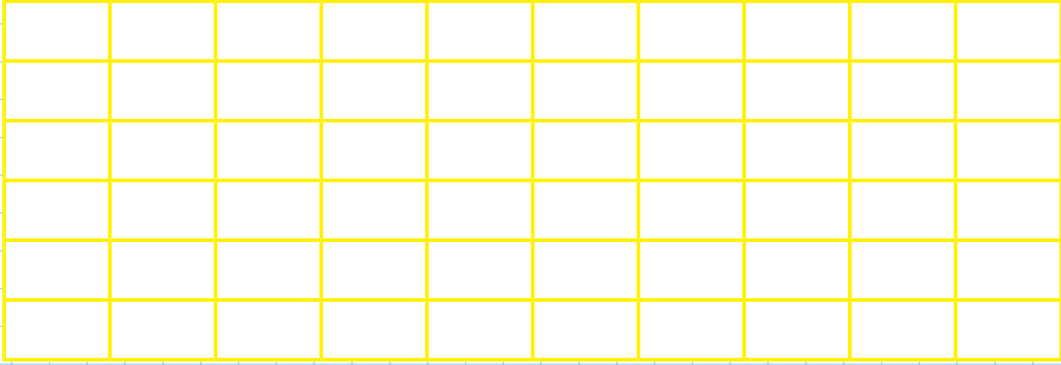
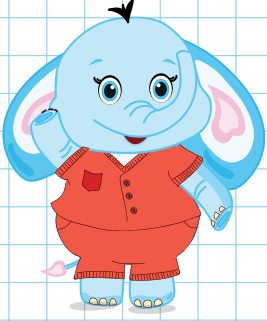


| | | | | |
|--|------------|-------------------|-------------|------------|
| | 4-A SINIFI | 3-A SINIFI | 3-B SINIFI | 2-A SINIFI |
| | | | | |
| | 4-B SINIFI | ÖĞRETMENLER ODASI | | 2-B SINIFI |
| | | | MÜDÜR ODASI | 1-A SINIFI |
| | | | | 1-B SINIFI |



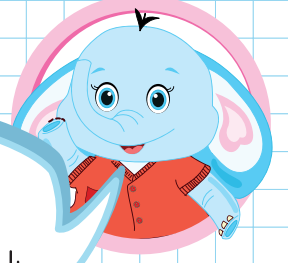
Etkinlik 2

Haydi, şimdi aşağıdaki okları sırasıyla çizerek Filozof'u yemeğine ulaştıralım!



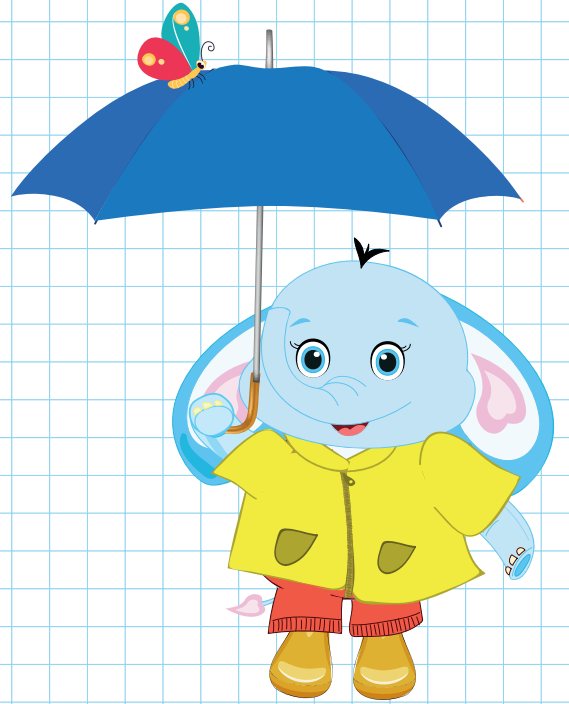
Yer ve Yön Bildiren İfadeler

Varlıkların bulunduğu yerleri anlatırken çeşitli yer ve yön ifadeleri kullanırız. Haydi, bu ifadeleri birlikte inceleyelim ve varlıkların yerlerini belirleyelim!



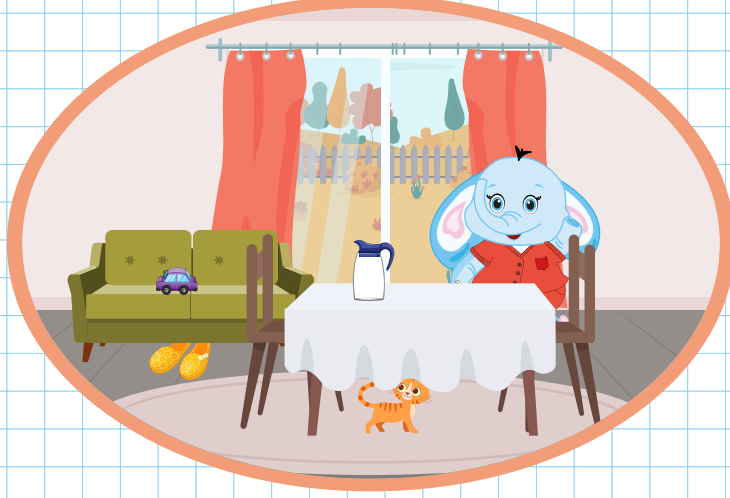
ALTINDA-ÜSTÜNDE

Filozof, şemsiyenin **altındadır**.
Kelebek, şemsiyenin **üstündedir**.

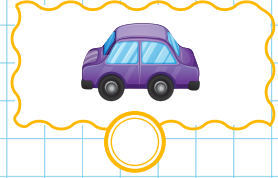
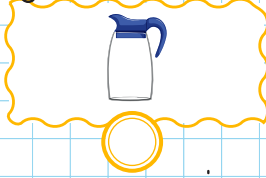
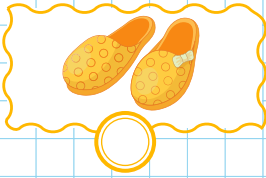


Etkinlik 3

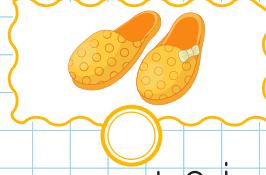
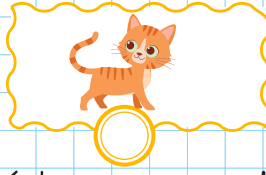
Aşağıdaki görseli inceleyin. Soruları görsele göre cevaplayın.



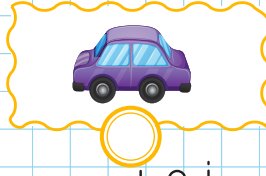
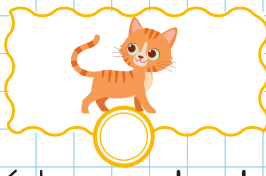
★ Masanın **üstünde** hangisi vardır? İşaretleyin.



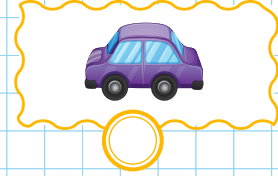
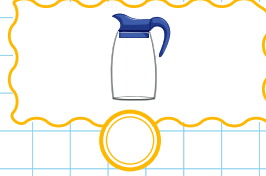
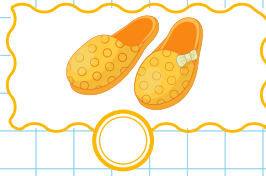
★ Masanın **altında** hangisi vardır? İşaretleyin.



★ Koltuğun **üstünde** hangisi vardır? İşaretleyin.



★ Koltuğun **altında** hangisi vardır? İşaretleyin.



Etkinlik 4

Aşağıdaki yönergelere göre, görselde verilen nesnelere boyayın.

- 1) Masanın üstündeki kalem kutusunu **maviye** boyayın.
- 2) Masanın üstündeki makası **sarıya** boyayın.
- 3) Masanın altındaki okul çantasını **pembeye** boyayın.



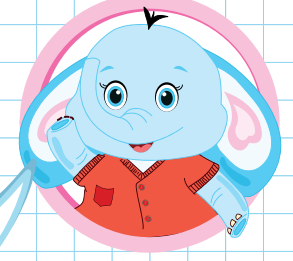
Etkinlik 5

Aşağıdaki çiçeğin üstüne kuş, altına tırtıl çizin.



ETRAFINDA

Arkadaşlarımla “Sandalye Kapmaca Oyunu” oynuyoruz. Benim ve arkadaşlarımla, sandalyelerin neresinde bulunduğumuzu birlikte inceleyelim.



Ben ve arkadaşlarım sandalyelerin **etrafındayız**.

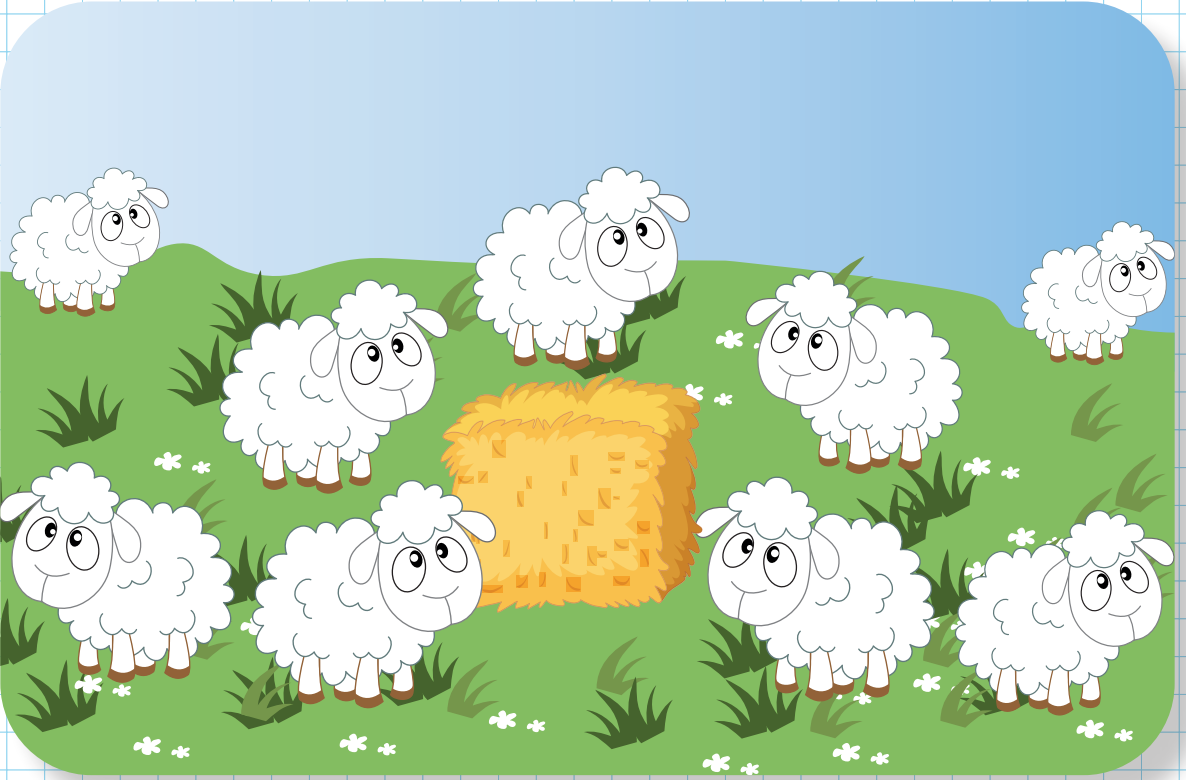
Etkinlik 6

Gölün etrafındaki hayvanları yuvarlak içine alın.



Etkinlik 7

Görseldeki samanın etrafındaki koyunları istediğiniz renge boyayın.



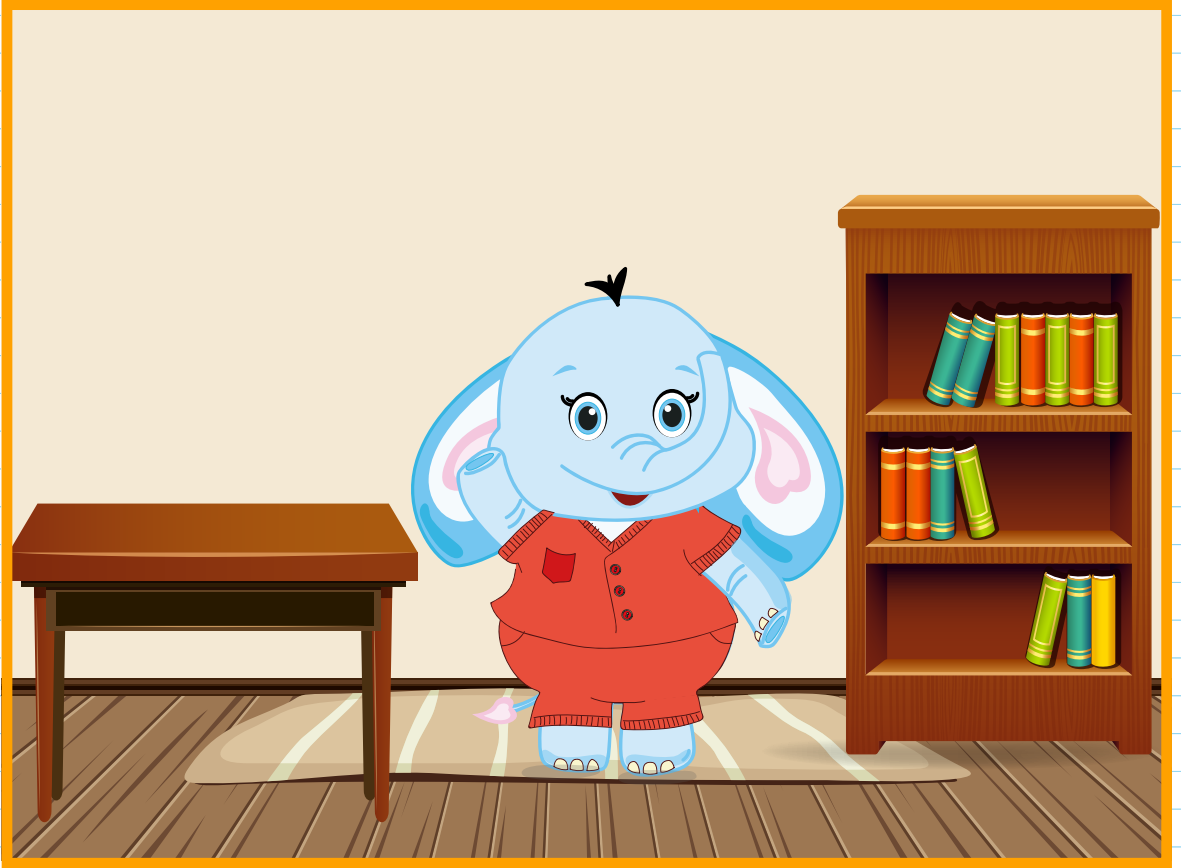
Etkinlik 8

Görseldeki evin etrafına ağaçlar çizin ve çizdiğiniz ağaçları boyayın.



ARASINDA

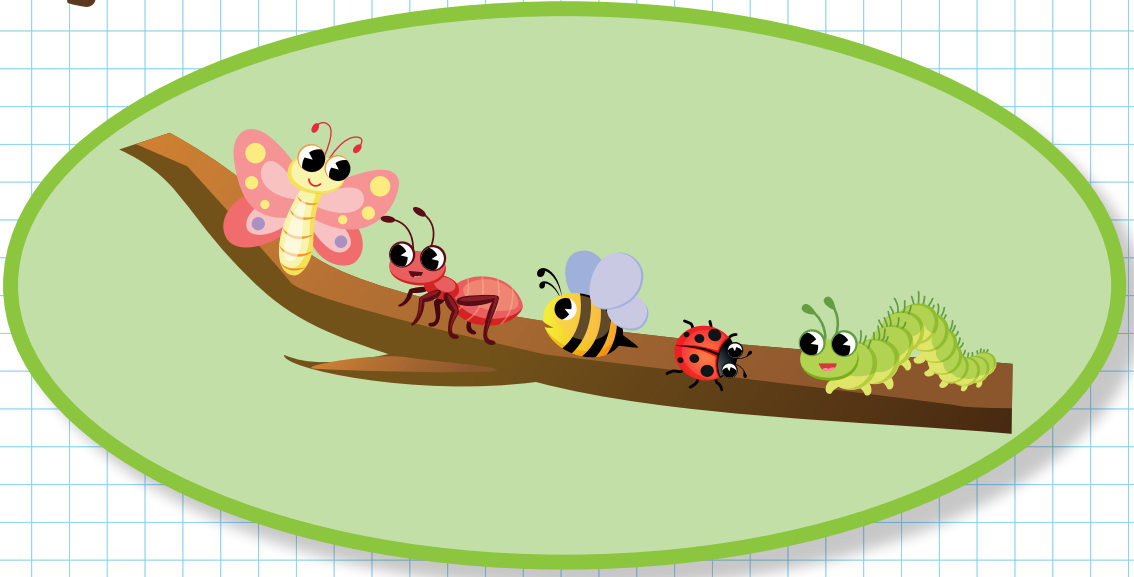
Arkadařlar, masa ile kitaplıđın neresinde bulunduđumu birlikte inceleyelim!



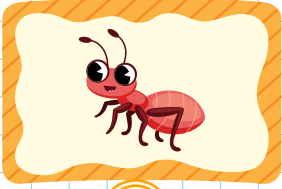
Filozof, masa ile kitaplıđın **arasında**dır.

Etkinlik 9

Aşağıdaki görseli inceleyin. Soruları görsele göre cevaplayın.



Kelebek ile arı arasındaki hayvanı işaretleyin.

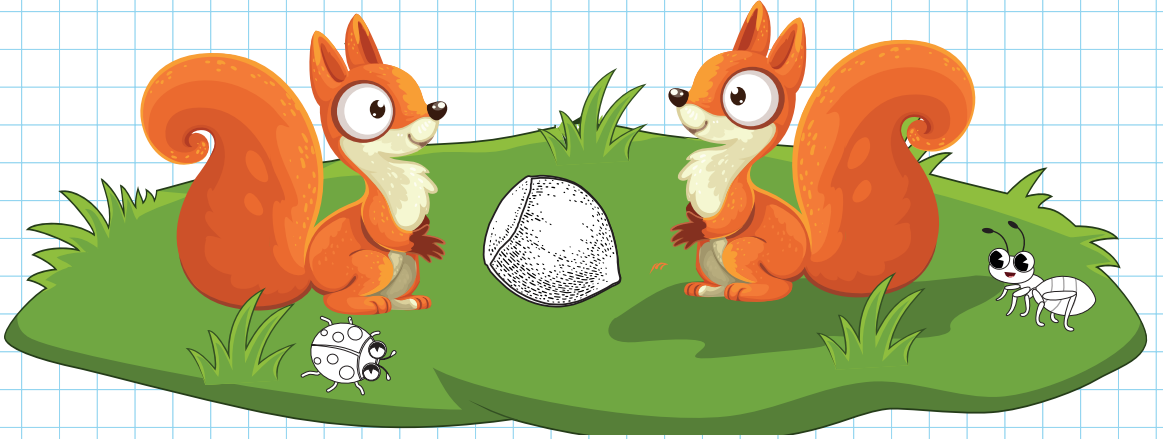
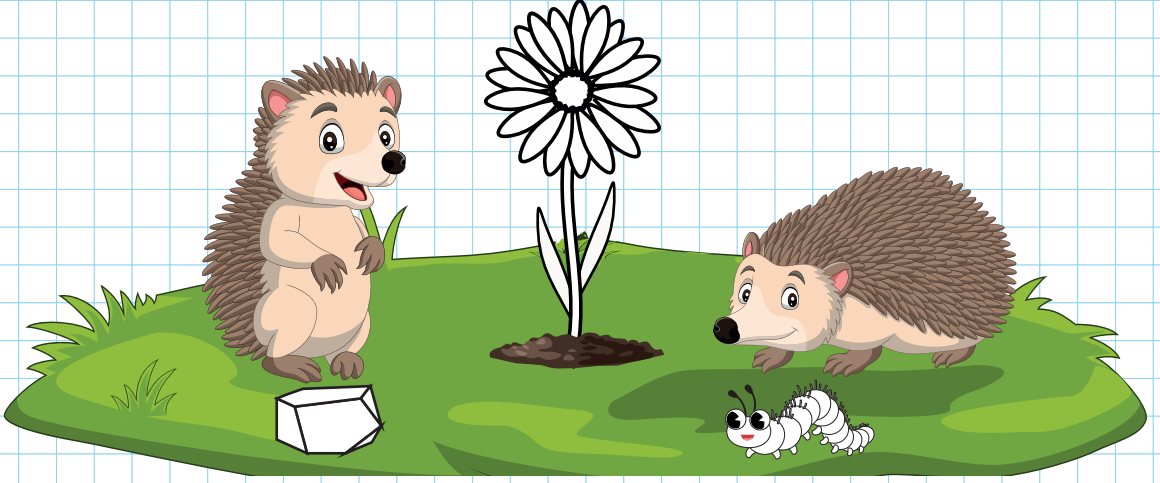


Karınca ile uğur böceği arasındaki hayvanı işaretleyin.



Etkinlik 10

Aşağıdaki görsellerde bulunan hayvanların arasındaki varlıkları boyayın.



Etkinlik 11

Görseldeki çocukların arasına bir top çizin ve çizdiğiniz topu boyayın.



ÖNDE-ARKADA

Arkadaşlar, önümde ve arkamda kimler olduğunu birlikte inceleyelim!



Züri

Filozof

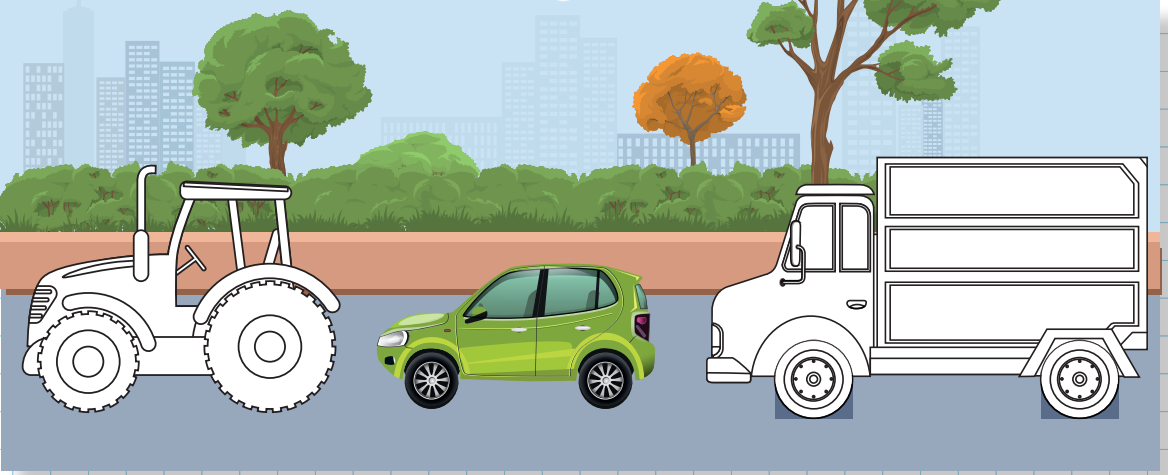
Zencefil

Filozof'un önünde Zencefil vardır.

Filozof'un arkasında Züri vardır.

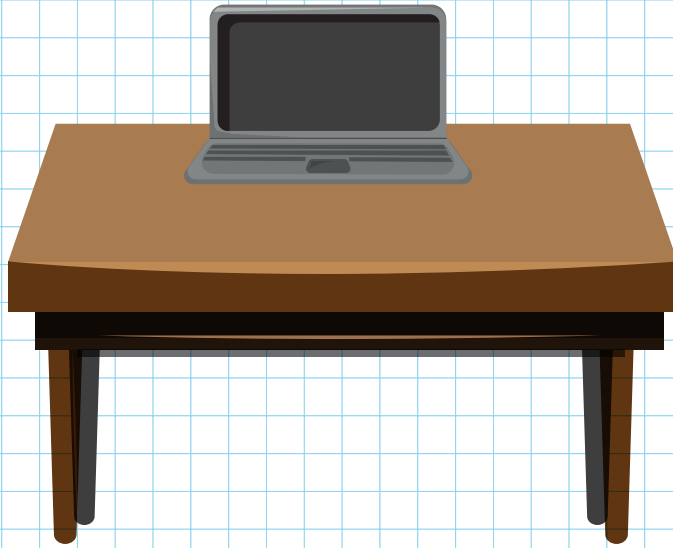
Etkinlik 12

Aşağıdaki görselde otomobilin önündeki aracı kırmızıya, arkasındaki aracı maviye boyayın.



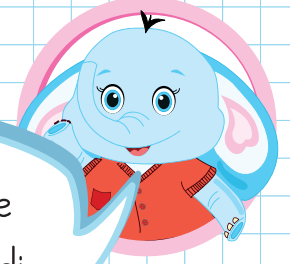
Etkinlik 13

Görseldeki bilgisayarın önüne bir kalem çizin ve çizdiğiniz kalemi boyayın.



YAKIN-UZAK

Arkadaşlarım sincap ve gergedan ile birlikte ormanda yürüyüşe çıktık. Haydi, bana yakında olanı ve uzakta olanı birlikte inceleyelim!



Sincap, Filozof'a yakındır.

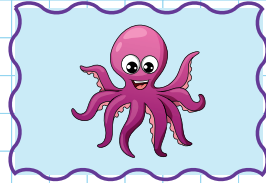
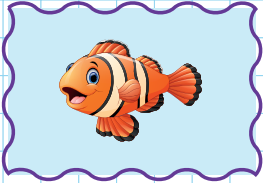
Gergedan, Filozof'a uzaktır.

Etkinlik 14

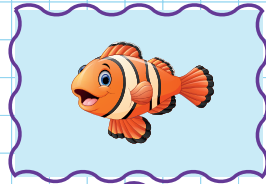
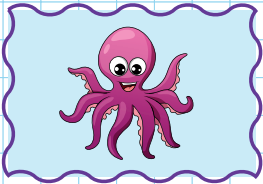
Aşağıdaki görseli inceleyin. Soruları görsele göre cevaplayın.



Dalgıca yakın olan hayvan hangisidir? İşaretleyin.



Dalgıca uzak olan hayvan hangisidir? İşaretleyin.



Etkinlik 15

Aşağıdaki yönergelere göre görselde verilen tavukları boyayın.

- 1) Mısır tanelerine **yakın** olan tavuğu **turuncuya** boyayın.
- 2) Mısır tanelerine **uzak** olan tavuğu **kahverengiye** boyayın.



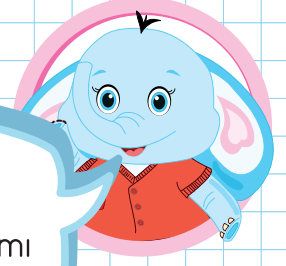
Etkinlik 16

Görseldeki çocuğun yakınında olan ağaçtaki elmaları **kırmızıya**, uzağında olan ağaçtaki elmaları **sarıya** boyayın.



YÜKSEKTE-ALÇAKTA

Arkadaşlar, benim rengârenk balonlarım var!
Haydi, elimdeki balonların yüksekte mi, alçakta mı olduğunu birlikte inceleyelim!



Yeşil balon, pembe balondan **alçak**tadır.

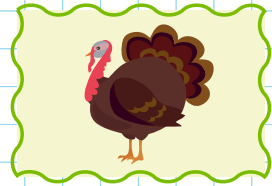
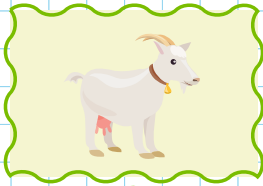
Pembe balon, yeşil balondan **yüksek**tedir.

Etkinlik 17

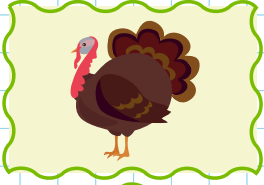
Aşağıdaki görseli inceleyin. Verilen soruları görsel göre cevaplayın.



★ Leyleğe göre **yüksekte** olan hayvan hangisidir? İşaretleyin.

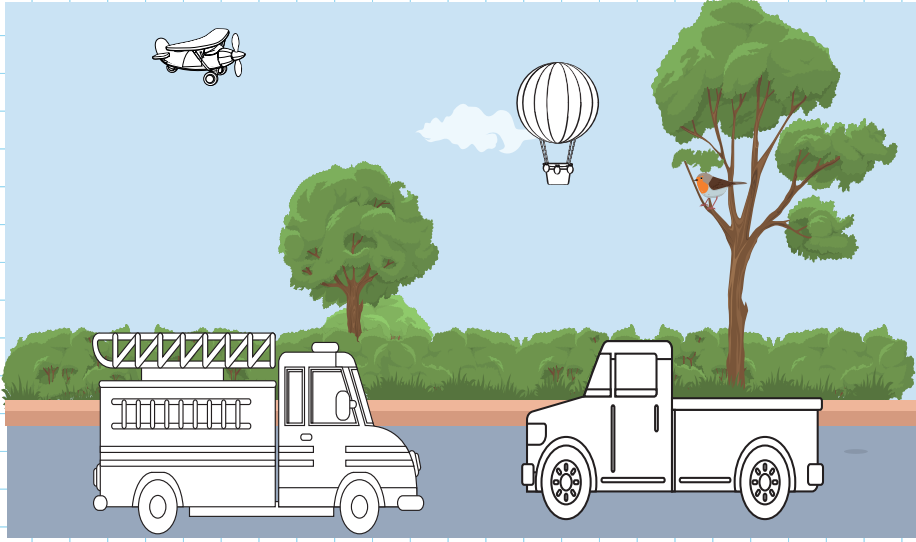


★ Leyleğe göre **alçakta** olan hayvanlar hangileridir? İşaretleyin.



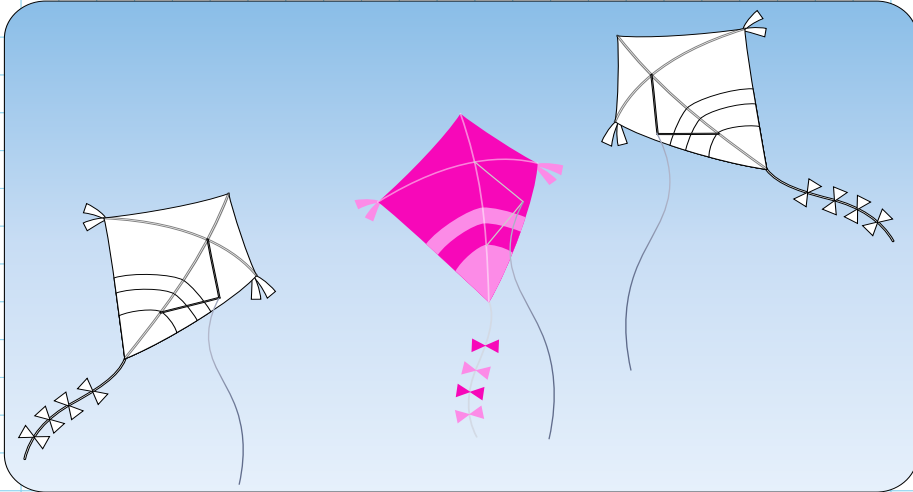
Etkinlik 18

Aşağıdaki görseli inceleyin. Görseldeki kuşa göre yüksekte olan varlıkları **maviye**, alçakta olan varlıkları **kırmızıya** boyayın.

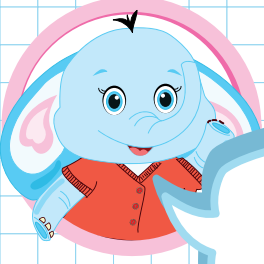


Etkinlik 19

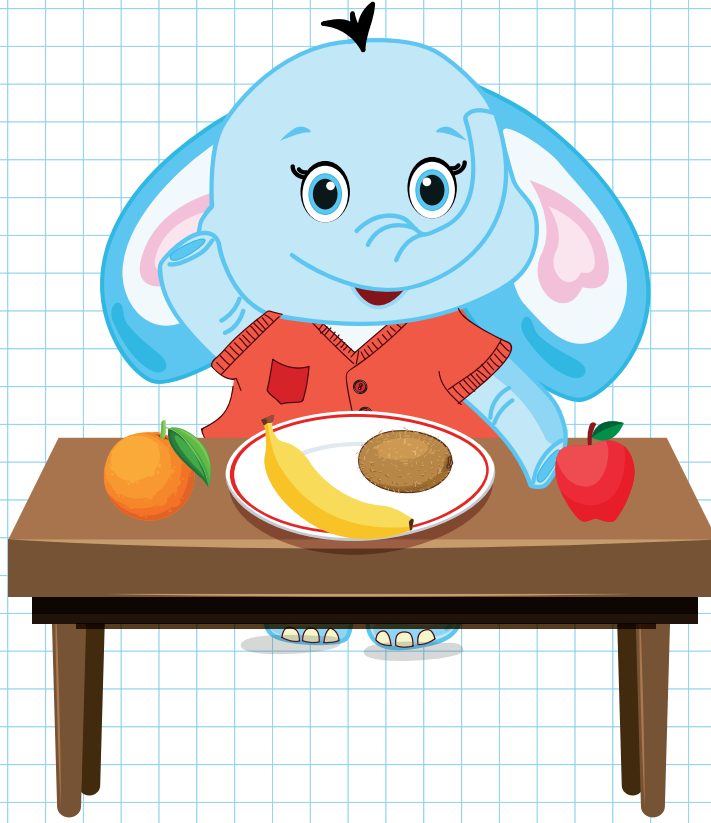
Aşağıdaki görseli inceleyin. Pembe uçurtmadan yüksekte olan uçurtmayı **sarıya**, alçakta olan uçurtmayı **yeşile** boyayın.



İÇİNDE-DIŞINDA



Arkadaşlar, burada birçok güzel meyve var! Haydi, meyvelerin tabağın içinde mi yoksa dışında mı olduğunu birlikte inceleyelim!



Muz ve kivi, tabağın içindedir.

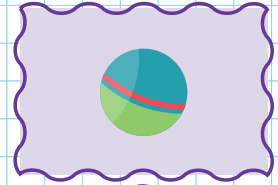
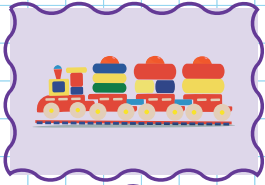
Elma ve portakal, tabağın dışındadır.

Etkinlik 20

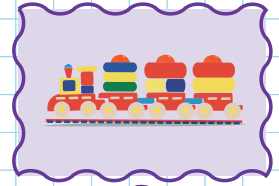
Aşağıdaki görseli inceleyin. Verilen soruları görsel göre cevaplayın.



★ Oyuncak sepetinin **içindeki** oyuncaklar hangileridir? İşaretleyin.

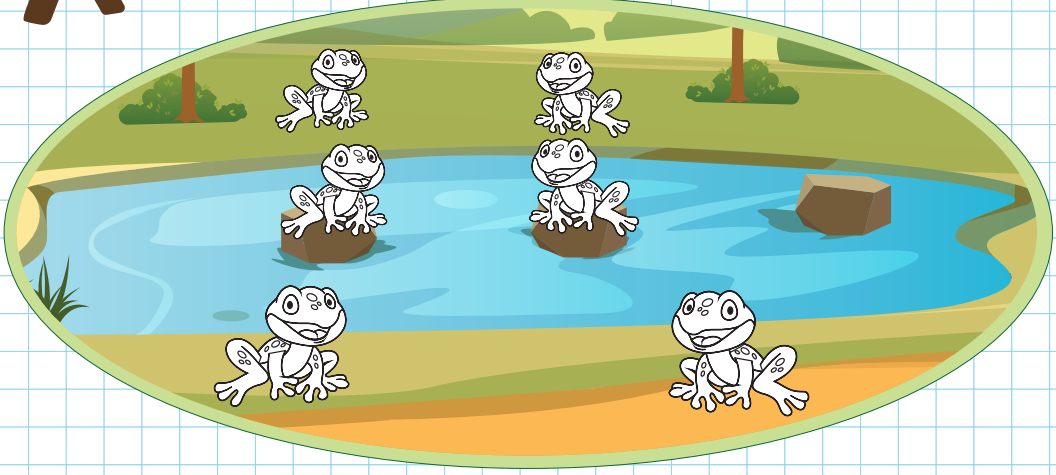


★ Oyuncak sepetinin **dışındaki** oyuncaklar hangileridir? İşaretleyin.

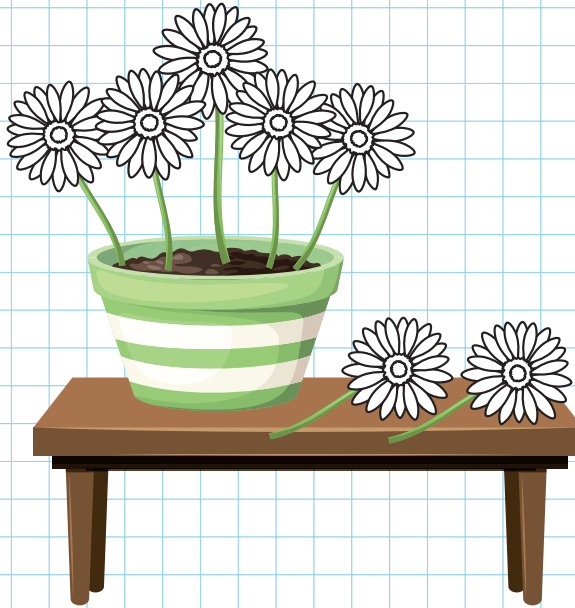


Etkinlik 21

Görsellerde verilen varlıkları, altlarında yazan yönergelere göre boyayın.



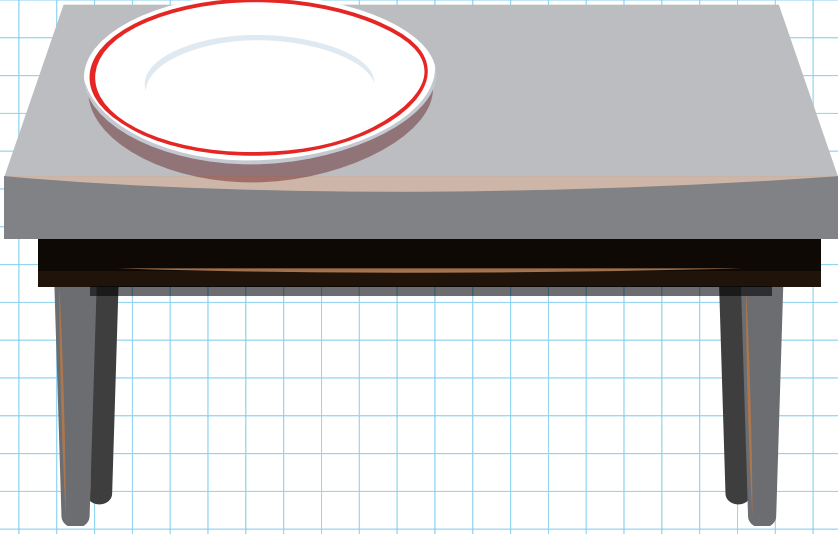
Gölün içindeki taşın üzerinde duran kurbağaları yeşile, gölün dışındaki kurbağaları kahverengiye boyayın.



Saksının içindeki çiçekleri pembeye, dışındaki çiçekleri sarıya boyayın.

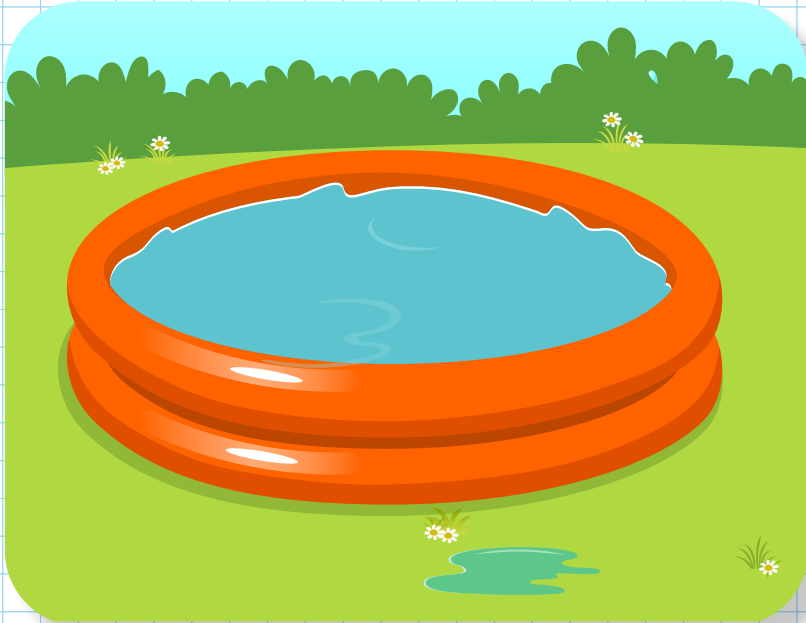
Etkinlik 22

Görseldeki tabağın içine kurabiye, dışına simit çizin.

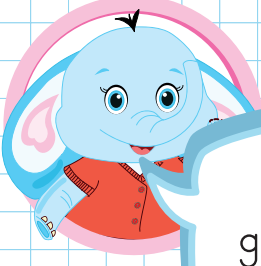


Etkinlik 23

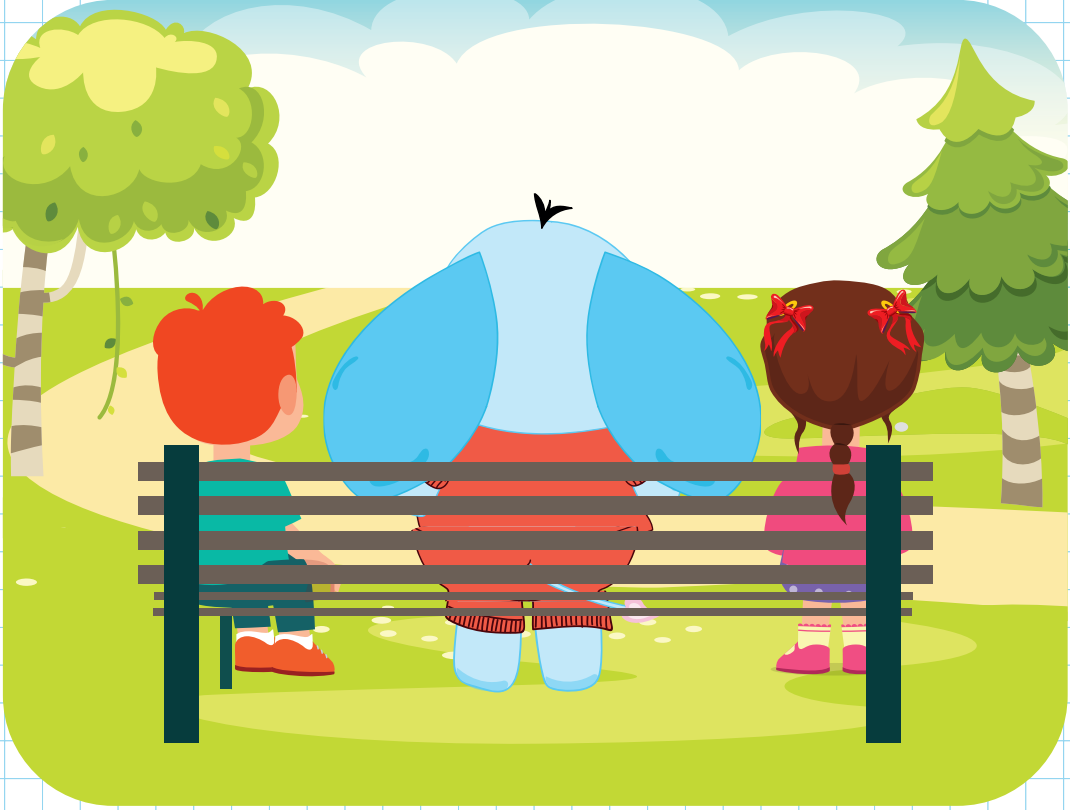
Aşağıdaki havuzun içine 3 tane **turuncu** top, dışına 2 tane **mor** top çizin.



SAĞINDA-SOLUNDA



Arkadaşlar, Mert ve Yasemin ile parka gittik! Sağımda ve solumda kimlerin olduğunu birlikte inceleyelim.



Mert, Filozof'un **solunda** oturmaktadır.

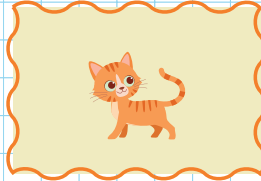
Yasemin, Filozof'un **sağında** oturmaktadır.

Etkinlik 24

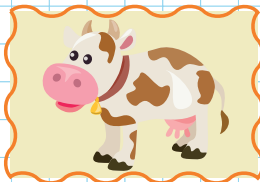
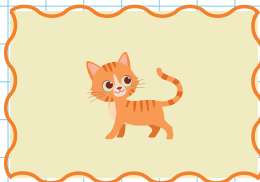
Aşağıdaki görseli inceleyin. Verilen soruları görsel göre cevaplayın.



Size göre akan suyun **sağında** hangi hayvan vardır? İşaretleyin.



Size göre akan suyun **solunda** hangi hayvan vardır? İşaretleyin.



Etkinlik 25

Aşağıdaki görseli inceleyin. Havuzdaki yunusun sağında olan nesneyi **maviye**, solunda olan nesneyi **turuncuya** boyayın.



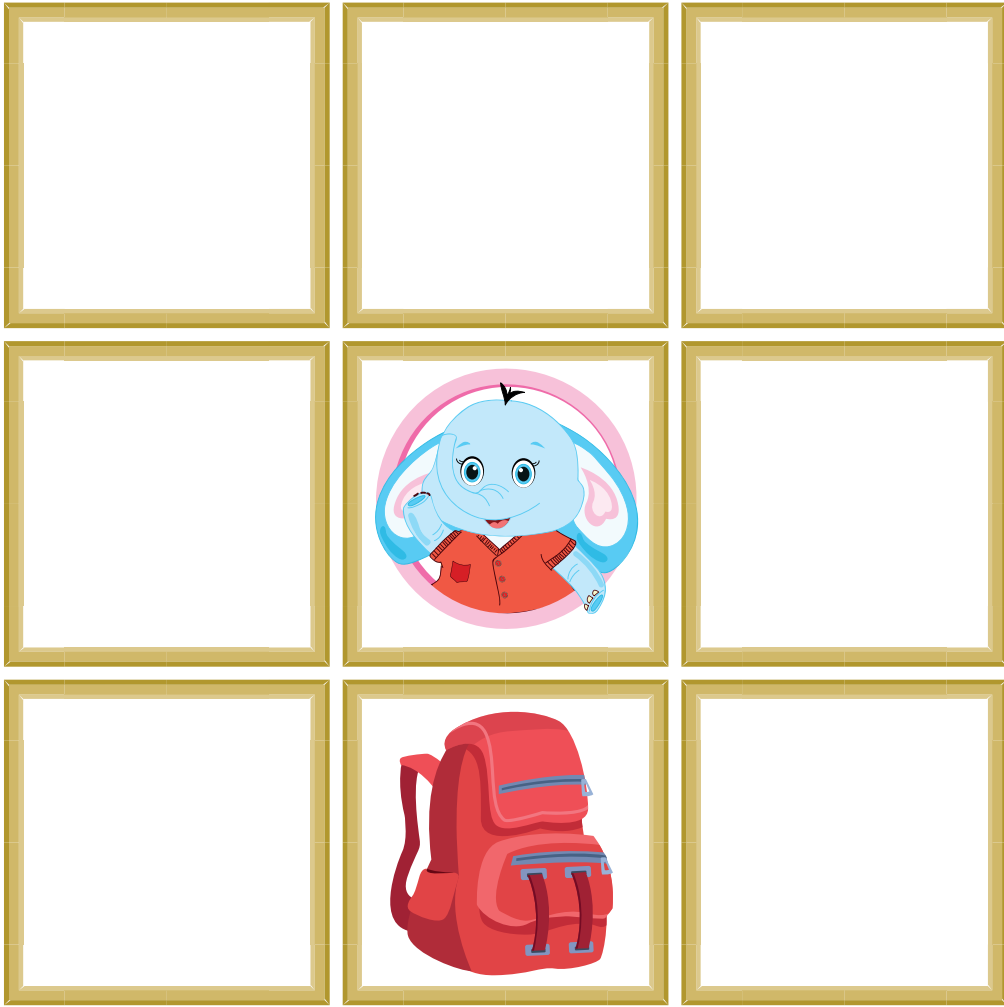
Etkinlik 26

Görseldeki yolun sağına ağaç, soluna ev çizin.
Çizdiğiniz ağaç ve evi boyayın.

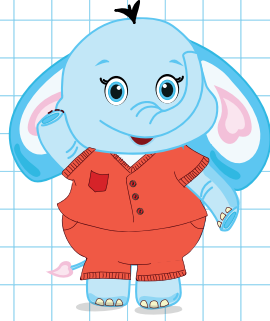


Etkinlik 27

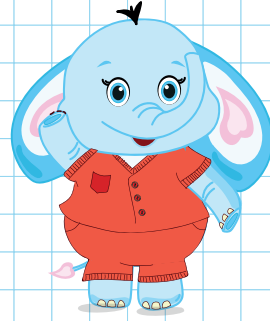
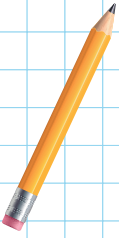
Okulda kullanılan bazı araç gereçlerin görselleri 34. sayfada verilmiştir. Bu görselleri kesin ve yönergelere uygun şekilde bulmacadaki yerlerine örnekteki gibi yapıştırın.



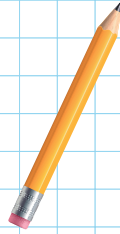
Matematik



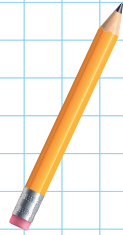
'un altındadır.



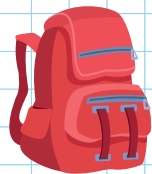
'un üstündedir.



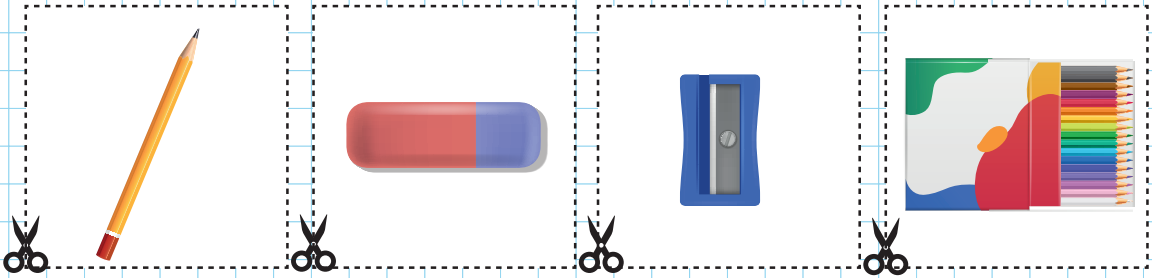
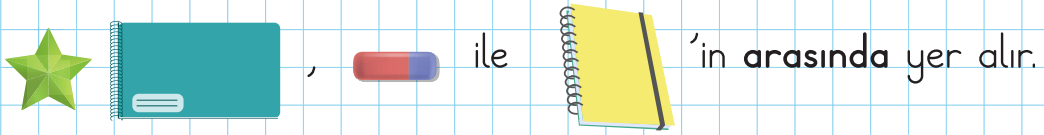
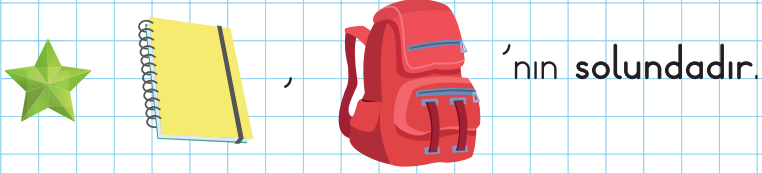
'in sağındadır.



'in solundadır.

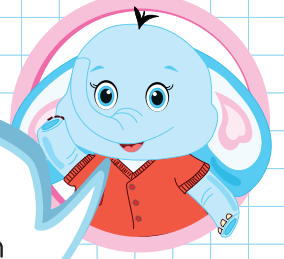


'nın sağındadır.

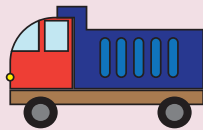
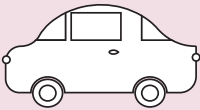
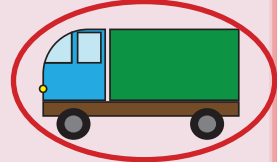
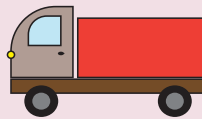
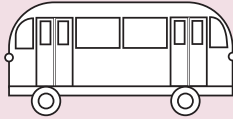
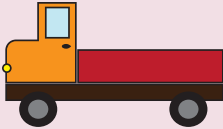
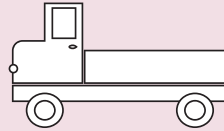
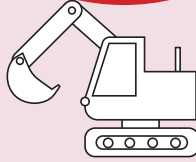
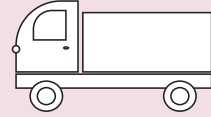
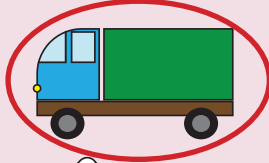
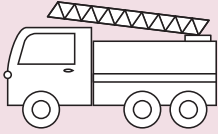
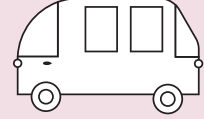
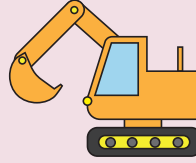
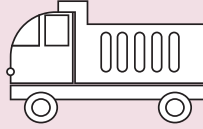
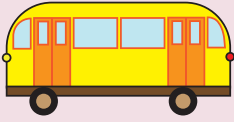


Etkinlik 28

EŞ NESNELER



Arkadaşlar, aşağıda bazı araçların çizimleri var! Her araçtan iki tane çizilmiş. Ben, sizin için araç çiftlerinden birini bulup aynı renge boyadım. Haydi, siz de diğer araç çiftlerini bulun ve aynı araçları aynı renge boyayın!



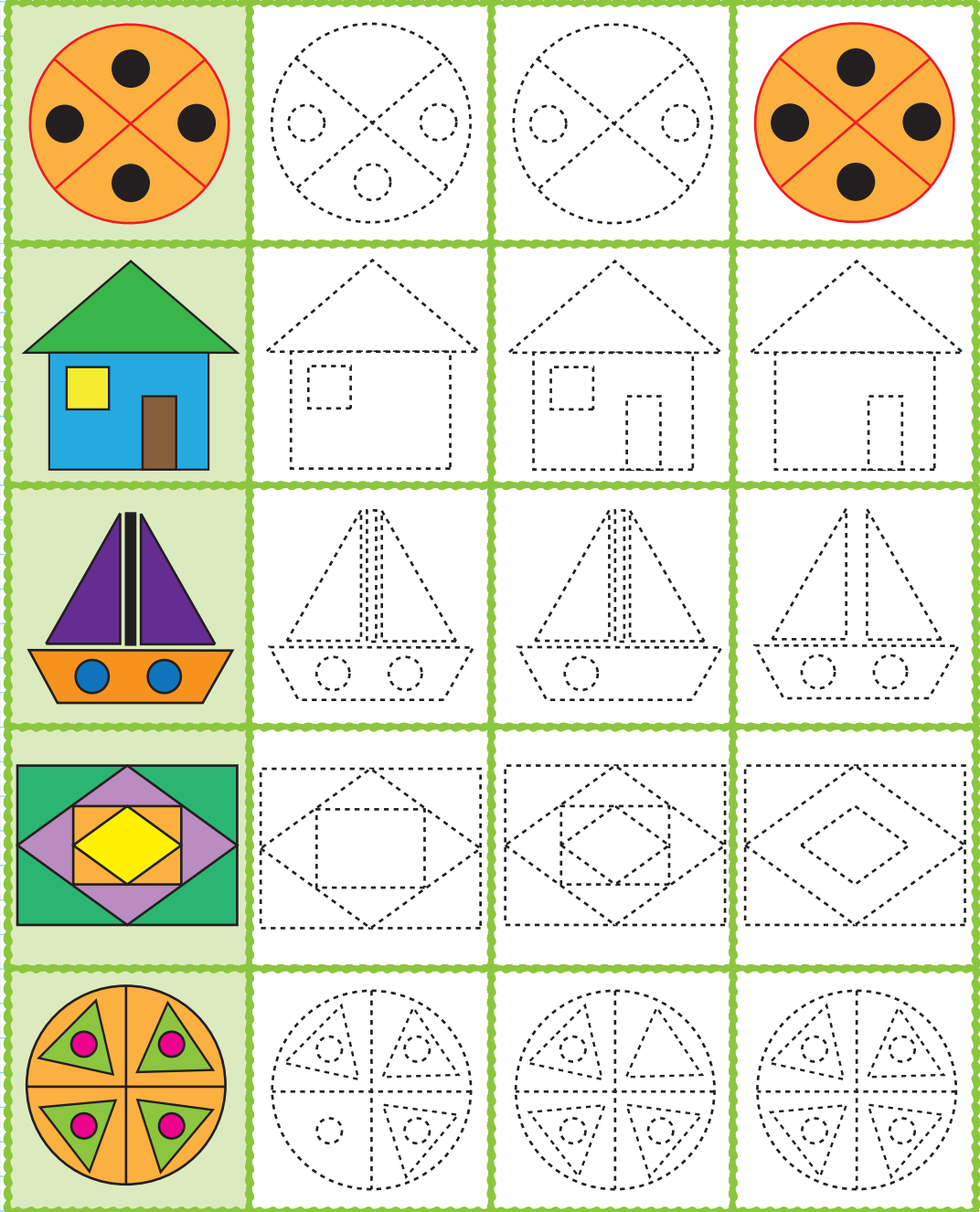
Etkinlik 29

En başta verilen nesnelerin eşini, yanındaki sı-
tırdan bularak örnekteki gibi işaretleyin.



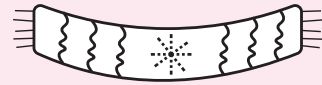
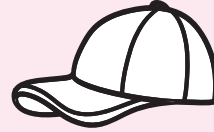
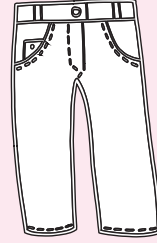
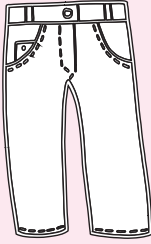
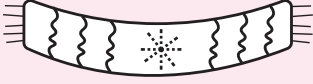
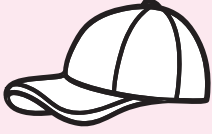
Etkinlik 30

En başta verilen şekillerin eşini, yanındaki satırdan bulun ve tamamlayın. Daha sonra eş şekilleri örnekteki gibi aynı renge boyayın.



Etkinlik 31

Aşağıdaki nesnelere eş olanları birbiriyle eşleştirin ve aynı renge boyayın.



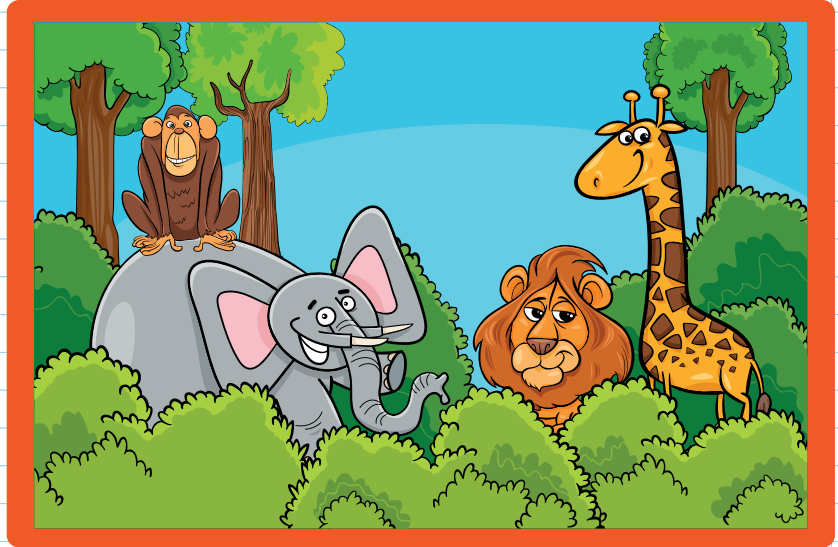
Etkinlik 32

Aşağıdaki iki resmin eş olabilmesi için 1. görselden hangi varlıkları çıkarmak gerekir? Bu varlıkları bu-
larak örnekteki gibi yuvarlak içine alın.

1)



2)

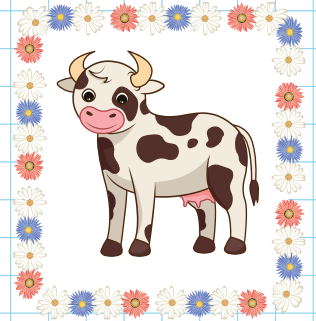


ÜNİTE DEĞERLENDİRME

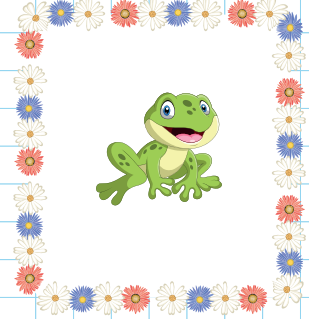
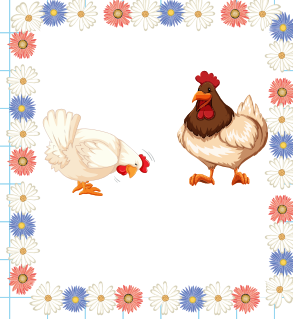
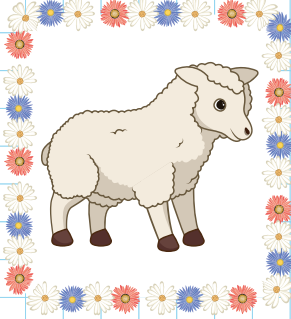
- 1) a, b, c, ç, d, e, f ile harflendirilmiş soruları, verilen görsele göre cevaplayın.



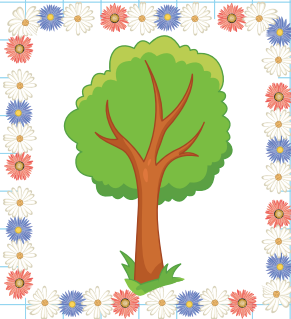
- a) Ağacın altında olan hayvanın kutucuğunu maviye, üstünde olanın kutucuğunu kırmızıya boyayın.



b) Yem kabının etrafında olan hayvanların kutucuğunu kırmızıya boyayın.



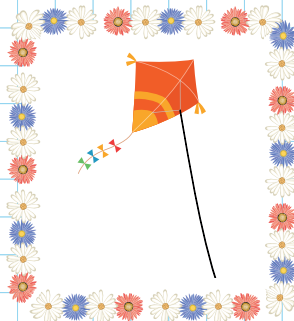
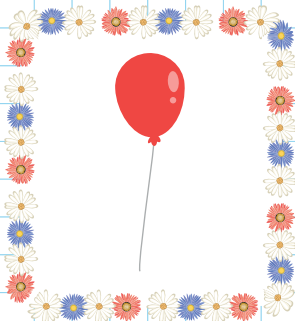
c) Evin önünde olan varlığın kutucuğunu maviye, arkasında olanın kutucuğunu kırmızıya boyayın.



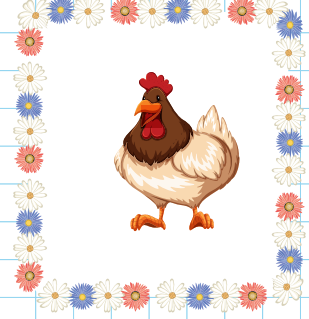
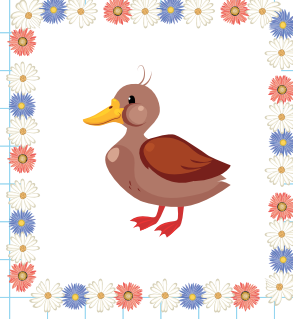
ç) Eve en yakın olan hayvanın kutucuğunu **kırmızıya**, en uzak olanın kutucuğunu **maviye** boyayın.



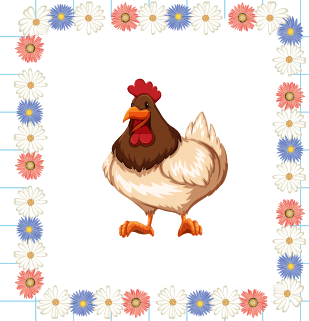
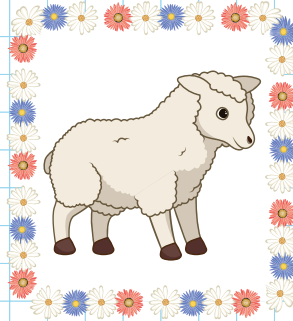
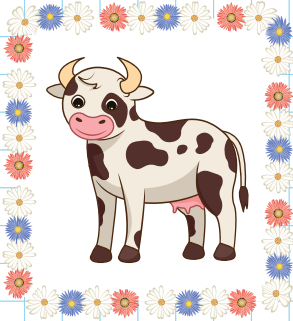
d) Çocukların ellerinde olan nesnelere **yüksekte** olanın kutucuğunu **maviye**, **alçakta** olanın kutucuğunu **kırmızıya** boyayın.



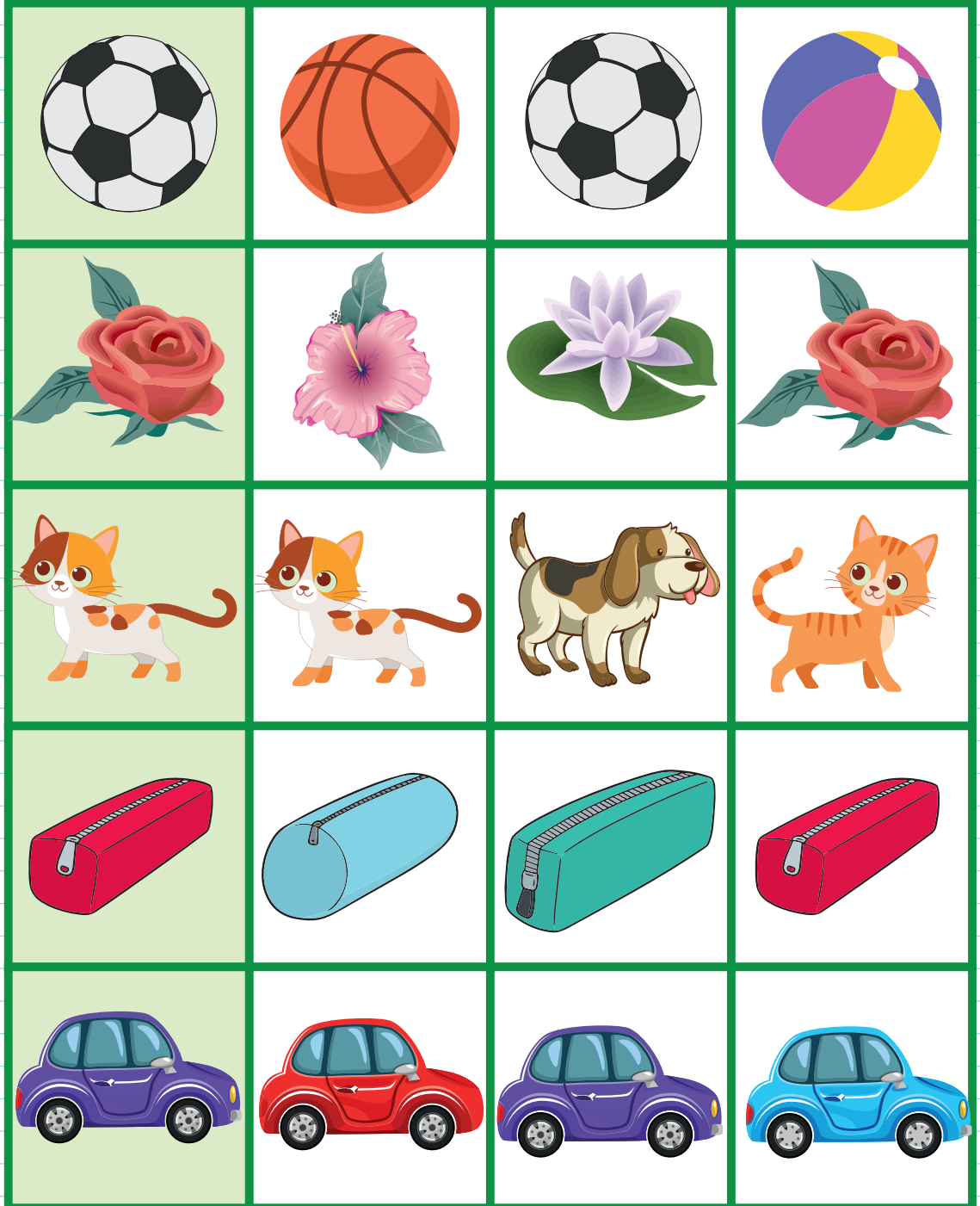
- e) Gölün içinde olan hayvanın kutucuğunu **maviye**, dışında olanın kutucuğunu **kırmızıya** boyayın.



- f) Samanın sağında olan hayvanın kutucuğunu **maviye**, solunda olan hayvanın kutucuğunu **kırmızıya** boyayın.



2) En başta verilen nesnelerin eşini, aynı satırdan bularak yuvarlak içine alın.



Notlar

| | |
|-------------------|--|
| Ders | Matematik |
| Sınıf Düzeyi | 1. Sınıf |
| Tema | Nesnelerin Geometrisi |
| Öğrenme Çıktıları | MAT.1.3.1. Hedefe ulaşmak için mesafeleri ve yönleri içeren yönergeleri çözümleyebilme |

| | |
|--------------------------|--|
| Etkinlik Adı | Verilen Adımları İzle |
| Kullanılacak Materyaller | Başlangıç yazısı, masa, sandalye, iki okul çantası, minder, iki sıra, bitiş yazısı |

Etkinlik Uygulama Yönergesi ve Aşamaları

- Öğrencilere bir hedefe ulaşmak için vereceğiniz yönergelere uygun hareket edecekleri bir etkinlik yapılacağı söylenir.
- Bu yönergelerde hedefe ulaşmak için aşılacak mesafeler ve yönlerin belirtileceği söylenir.
- Öğrencilere görseli verilen parkur hazırlanır ve hedefin bitiş yazısı yazan yer olduğu belirtilir.
- Verilen yönergelere göre başlangıç noktasından bitiş bölümüne kadar her bir öğrenciye görev verilir. Örneğin "Masanın altından geç, sandalyenin sağından ilerle, iki okul çantasının arasından geç, minderin üstünden atla, iki sıranın arasından geç ve bitiş noktasının olduğu yerde dur." vb. şekilde öğrenciler yönlendirilir.
- Etkinlik sırasında öğrencilere sözlü geri bildirimler verilir.

Geri Bildirim Süreci

| | |
|---|---|
| Geri bildirim nasıl verileceği | Yönergeleri uygularken söylediklerimi tam olarak uyguladın ve bitiş noktasına vardın tebrik ederim. Yönergeleri uygularken söylediklerimi tam olarak yapamadın. Çantanın arasından geçmek yerine üstünden atladın. Yönergeleri çoğunlukla yanlış uyguladın. Seninle başka bir parkur düzenleyerek tekrar çalışalım. |
| Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için) | Yönergeleri eksik veya yanlış uygulayan öğrenciler için farklı parkurlar hazırlanarak etkinlik tekrar ettirilir. |

Farklılaştırma

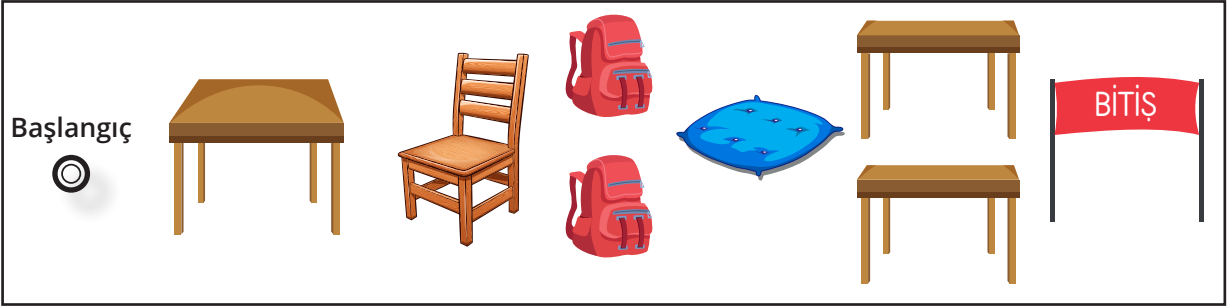
Destekleme

Daha kısa bir parkur oluşturularak etkinlik tekrar yaptırılır.

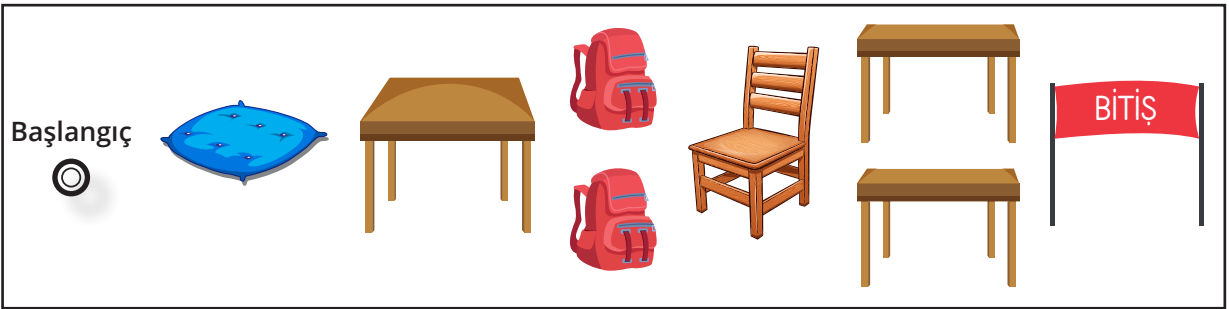
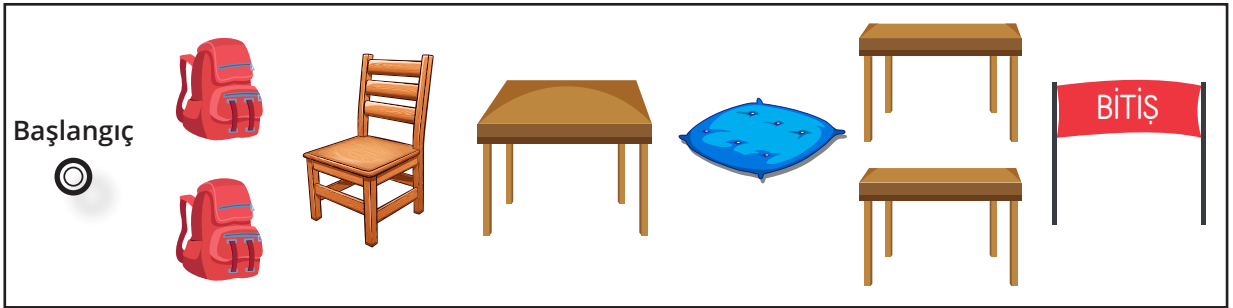
Zenginleştirme

Örnek parkurlar oluşturularak yönergelerle etkinlik yaptırılır.

Parkur Görseli



Örnek Parkur Görseli



| | |
|-------------------|--|
| Ders | Matematik |
| Sınıf Düzeyi | 1. Sınıf |
| Tema | Nesnelerin Geometrisi |
| Öğrenme Çıktıları | MAT.1.3.2. Nesnelerin eşliğini değerlendirebilme |

| | |
|--------------------------|-----------------------|
| Etkinlik Adı | Eş Oyuncaklar |
| Kullanılacak Materyaller | Çalışma Kâğıdı (Ek-1) |

Etkinlik Uygulama Yönergesi ve Aşamaları

- Öğrencilere eş nesnelerle ilgili bir etkinlik yapılacağı söylenir.
- Ek-1'de verilen çalışma kâğıdı öğrencilere dağıtılır.
- Öğrencilere etkinliği yapmaları için yeterli süre verilir.
- Çalışma kâğıdı öğrencilerden toplanır.
- Ek-2'deki cevap anahtarından hareketle öğrencilere sözlü geri bildirimler verilir.

Geri Bildirim Süreci

| | |
|--|--|
| Geri bildirim nasıl verileceği | <p>Cevap anahtarından hareketle öğrenci performanslarına yönelik geri bildirimler verilir.</p> <p>Örneğin;</p> <p>Öğrenci doğru eşleştirdiğinde "Harika iş çıkardın! İki oyuncak kamyonu da doğru şekilde eşleştirdin. İkisi de aynı renkte ve aynı şekilde. Devam et!"</p> <p>"Tebrikler! Eş nesnelere bulmakta çok iyisin. Çok dikkatli çalışmışsın!"</p> <p>Öğrenci yanlış eşleştirdiğinde "Güzel deneme, ama bu iki oyuncak eş değil. Bir daha bak ve aynı renkte ve şekilde olan oyuncakı bulmaya çalış."</p> <p>"Bu iki oyuncak birbirinden farklı. Biraz daha dikkatli bakarak eş olanı bulabilirsin. Hadi tekrar deneyelim!"</p> |
| Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için) | Eş nesnelere bulmaya yönelik benzer etkinlikler tekrarlanarak öğrencilerdeki öğrenme eksiklikleri giderilebilir. |

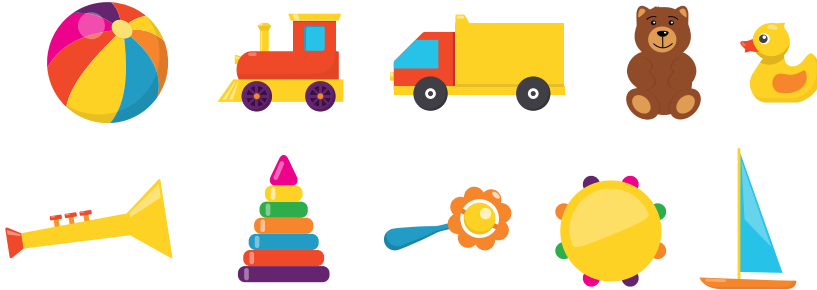
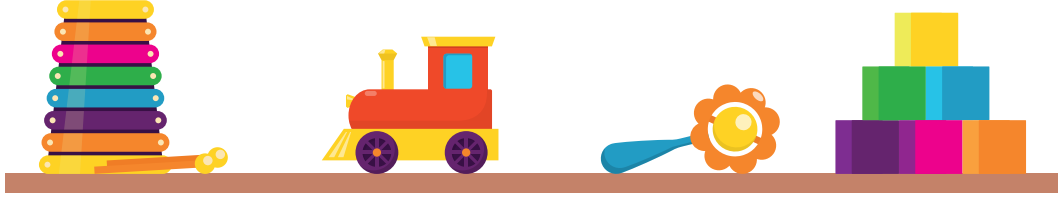
Farklılaştırma

| | |
|----------------|--|
| Destekleme | Daha az sayıda nesnelere eş nesne bulma çalışmaları yapılabilir. |
| Zenginleştirme | Şekil Eşleştirme oyunu oynanabilir. Şekil Eşleştirme oyununu oynamak için farklı geometrik şekillerin olduğu kartlar hazırlanır. Öğrencilerden aynı şekilleri eşleştirmeleri istenir. Kartlar karıştırılır ve yüzleri aşağı bakacak şekilde yerleştirilir Öğrenciler sırayla iki kart açar ve aynı şekli bulmaya çalışır. Aynı şekli bulan öğrenci kartları alır ve en çok kartı toplayan öğrenci oyunu kazanır. |

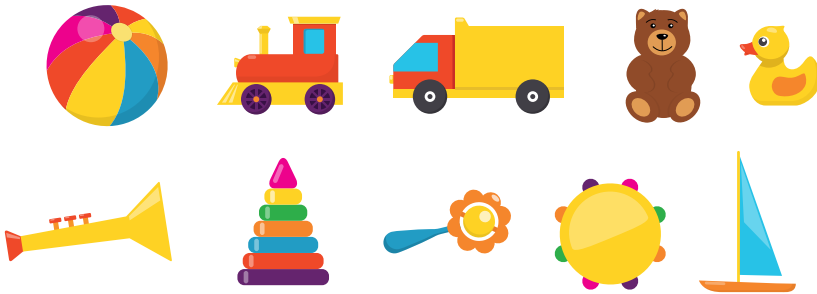
Matematik

Ek-1: Çalışma Kâğıdı

Buket, kardeşi Buse'ye raftan aşağıdaki oyuncakların eşini bulup vermek istiyor. Bulduğunuz eş oyuncakları yuvarlak içine alarak Buket'e yardım eder misiniz?



Ek-2: Cevap Anahtarı



Notlar



DESTEK MATERYALDİR,
DERS KİTABININ YERİNE
KULLANILAMAZ.