**.......................OKULU MATEMATİK DERSİ ...... SINIFI  
ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK DERS PLANI**

| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** | **TEMA** | **ÖĞRENME ÇIKTISI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ** | **BİLEŞENLER** | **FARKLILAŞTIRMA** | **ÖLÇME DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 1.HAFTA(08-14) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Geometrik Cisimler | MAT.2.3.1 Günlük yaşamda kullanılan nesneleri biçimsel özelliklerine göre geometrik cisim olarak sınıflandırabilme a) Günlük yaşamda kullanılan nesnelerin biçimsel özelliklerini belirler. b) Farklı nesneleri biçimsel özelliklerine göre ayırır. c) Nesneleri geometrik cisim olarak tasnif eder. ç) Geometrik cisimleri adlandırır. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzen¬leme Becerisi), SDB2.2. İş Birliği Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, dik dairesel silindir, küreyi kullanarak robot tasarlamaları istenir. Ayrıca etkileşimli geometri yazılımlarından da cisimlerin üç boyutlu somutlaştırılmış hâli sunulur. Daha fazla geometrik şekil ile özgün şekil modeli oluşturabilme çalışmaları yapılır. Üç boyutlu etkileşimli geometri yazılımları kullanılarak öğrencilerden kendi tasarımlarını yapmaları istenir. Destekleme Geometrik cisim modelleri gösterilerek öğrencilerin günlük yaşamda bu cisimlere benzer nesneleri adlandırmadan örneklendirmesi sağlanır. Öğrencilerin ihtiyaçları göz önüne alınarak üçgen, kare, dikdörtgen ve çember şekillerinden birini veya birkaçını kullanarak şekil modelleri oluşturabilme çalışması yapılır. | Analitik ve bütüncül dereceli puanlama anahtarı, Kontrol listeleri, Tanılayıcı dallanmış ağaç, Eşleştirme soruları, Gözlem formları, Kavram haritaları, yapılandırılmış grid ile değerlendirilebilir. Geometrik cisim modellerinden şekilleri oluşturmaya yönelik performans görevi istenebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. 1.Tema Değerlen- dirmesi Sayfa 48 |
| EYLÜL | 2.HAFTA(15-21) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Geometrik Cisimlerin Modelleri | MAT.2.3.2. Geometrik cisim modellerini kullanarak yapılar sentezleyebilme a) Geometrik yapılardaki geometrik cisimleri belirler. b) Geometrik cisimler arasında ilişki kurar. c) Geometrik cisimleri birleştirerek özgün bir yapı oluşturur. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzen¬leme Becerisi), SDB2.2. İş Birliği Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, dik dairesel silindir, küreyi kullanarak robot tasarlamaları istenir. Ayrıca etkileşimli geometri yazılımlarından da cisimlerin üç boyutlu somutlaştırılmış hâli sunulur. Daha fazla geometrik şekil ile özgün şekil modeli oluşturabilme çalışmaları yapılır. Üç boyutlu etkileşimli geometri yazılımları kullanılarak öğrencilerden kendi tasarımlarını yapmaları istenir. Destekleme Geometrik cisim modelleri gösterilerek öğrencilerin günlük yaşamda bu cisimlere benzer nesneleri adlandırmadan örneklendirmesi sağlanır. Öğrencilerin ihtiyaçları göz önüne alınarak üçgen, kare, dikdörtgen ve çember şekillerinden birini veya birkaçını kullanarak şekil modelleri oluşturabilme çalışması yapılır. | Analitik ve bütüncül dereceli puanlama anahtarı, Kontrol listeleri, Tanılayıcı dallanmış ağaç, Eşleştirme soruları, Gözlem formları, Kavram haritaları, yapılandırılmış grid ile değerlendirilebilir. Geometrik cisim modellerinden şekilleri oluşturmaya yönelik performans görevi istenebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. 1.Tema Değerlen- dirmesi Sayfa 48 |
| EYLÜL | 3.HAFTA(22-28) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Geometrik Şekil Modelleri | MAT.2.3.3. Geometrik şekiller kullanarak modeller sentezleyebilme a) Geometrik yapılardaki geometrik şekilleri belirler. b) Geometrik şekiller arasında ilişki kurar. c) Geometrik şekilleri birleştirerek özgün model oluşturur. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzen¬leme Becerisi), SDB2.2. İş Birliği Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, dik dairesel silindir, küreyi kullanarak robot tasarlamaları istenir. Ayrıca etkileşimli geometri yazılımlarından da cisimlerin üç boyutlu somutlaştırılmış hâli sunulur. Daha fazla geometrik şekil ile özgün şekil modeli oluşturabilme çalışmaları yapılır. Üç boyutlu etkileşimli geometri yazılımları kullanılarak öğrencilerden kendi tasarımlarını yapmaları istenir. Destekleme Geometrik cisim modelleri gösterilerek öğrencilerin günlük yaşamda bu cisimlere benzer nesneleri adlandırmadan örneklendirmesi sağlanır. Öğrencilerin ihtiyaçları göz önüne alınarak üçgen, kare, dikdörtgen ve çember şekillerinden birini veya birkaçını kullanarak şekil modelleri oluşturabilme çalışması yapılır. | Analitik ve bütüncül dereceli puanlama anahtarı, Kontrol listeleri, Tanılayıcı dallanmış ağaç, Eşleştirme soruları, Gözlem formları, Kavram haritaları, yapılandırılmış grid ile değerlendirilebilir. Geometrik cisim modellerinden şekilleri oluşturmaya yönelik performans görevi istenebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. 1.Tema Değerlen- dirmesi Sayfa 48 |
| EKİM | 4.HAFTA(29-05) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Geometrik Cisim ve Şekillerin Biçimsel Özellikleri İçerik Çerçevesi: Sıvı Ölçme | MAT.2.3.4. Geometrik cisim ve şekillerin yön, konum veya büyüklükleri değiştiğinde biçimsel özelliklerinin değişmediğini yorumlayabilme a) Geometrik cisim ve şekillerin mevcut yön, konum veya büyüklüklerini inceler. b) Geometrik cisim ve şekillerin mevcut yön, konum veya büyüklüklerini biçimsel özelliklerinden kopmadan farklı büyüklüklere veya farklı yönlere dönüştürerek gösterir. c) Geometrik cisim ve şekillerin yön, konum veya büyüklükleri değişse de geometrik cisim ve şekil olarak aynı kaldığını ifade eder. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzen¬leme Becerisi), SDB2.2. İş Birliği Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, dik dairesel silindir, küreyi kullanarak robot tasarlamaları istenir. Ayrıca etkileşimli geometri yazılımlarından da cisimlerin üç boyutlu somutlaştırılmış hâli sunulur. Daha fazla geometrik şekil ile özgün şekil modeli oluşturabilme çalışmaları yapılır. Üç boyutlu etkileşimli geometri yazılımları kullanılarak öğrencilerden kendi tasarımlarını yapmaları istenir. Destekleme Geometrik cisim modelleri gösterilerek öğrencilerin günlük yaşamda bu cisimlere benzer nesneleri adlandırmadan örneklendirmesi sağlanır. Öğrencilerin ihtiyaçları göz önüne alınarak üçgen, kare, dikdörtgen ve çember şekillerinden birini veya birkaçını kullanarak şekil modelleri oluşturabilme çalışması yapılır. | Analitik ve bütüncül dereceli puanlama anahtarı, Kontrol listeleri, Tanılayıcı dallanmış ağaç, Eşleştirme soruları, Gözlem formları, Kavram haritaları, yapılandırılmış grid ile değerlendirilebilir. Geometrik cisim modellerinden şekilleri oluşturmaya yönelik performans görevi istenebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. 1.Tema Değerlen- dirmesi Sayfa 48 |
| EKİM | 5.HAFTA(06-12) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Geometrik Cisim ve Şekillerin Biçimsel Özellikleri İçerik Çerçevesi: Sıvı Ölçme | MAT.2.3.5. Standart olmayan sıvı ölçme araçları ile sıvı miktarını tahmin edebilme a) Standart olmayan sıvı ölçme araçlarına ilişkin deneyimini, tahmine konu olan sıvı miktarı ile ilişkilendirir. b) Belirlenen standart olmayan sıvı ölçme araçlarına göre sıvının miktarını tahmin eder. c) Tahminini ölçüm sonuçlarıyla karşılaştırarak tahminîne ilişkin yargıda bulunur. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzen¬leme Becerisi), SDB2.2. İş Birliği Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, dik dairesel silindir, küreyi kullanarak robot tasarlamaları istenir. Ayrıca etkileşimli geometri yazılımlarından da cisimlerin üç boyutlu somutlaştırılmış hâli sunulur. Daha fazla geometrik şekil ile özgün şekil modeli oluşturabilme çalışmaları yapılır. Üç boyutlu etkileşimli geometri yazılımları kullanılarak öğrencilerden kendi tasarımlarını yapmaları istenir. Destekleme Geometrik cisim modelleri gösterilerek öğrencilerin günlük yaşamda bu cisimlere benzer nesneleri adlandırmadan örneklendirmesi sağlanır. Öğrencilerin ihtiyaçları göz önüne alınarak üçgen, kare, dikdörtgen ve çember şekillerinden birini veya birkaçını kullanarak şekil modelleri oluşturabilme çalışması yapılır. | Analitik ve bütüncül dereceli puanlama anahtarı, Kontrol listeleri, Tanılayıcı dallanmış ağaç, Eşleştirme soruları, Gözlem formları, Kavram haritaları, yapılandırılmış grid ile değerlendirilebilir. Geometrik cisim modellerinden şekilleri oluşturmaya yönelik performans görevi istenebilir. Performans görevinin değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. 1.Tema Değerlen- dirmesi Sayfa 48 |
| EKİM | 6.HAFTA(13-19) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi Sayılar | MAT.2.1.1. 100’e kadar olan niceliklerin büyüklüklerini temsil etmede sayıların sembolik temsillerinden yararlanabilme a) Niceliklerin büyüklüklerinin farklı temsillerini tanır. b) Niceliklerin büyüklüklerine uygun sayı temsillerini belirler. c) Niceliklerin büyüklüklerine karşılık gelen sayıları okur ve yazar | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir. | Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. |
| EKİM | 7.HAFTA(20-26) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi Sayılar | MAT.2.1.1. 100’e kadar olan niceliklerin büyüklüklerini temsil etmede sayıların sembolik temsillerinden yararlanabilme a) Niceliklerin büyüklüklerinin farklı temsillerini tanır. b) Niceliklerin büyüklüklerine uygun sayı temsillerini belirler. c) Niceliklerin büyüklüklerine karşılık gelen sayıları okur ve yazar | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir. | Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. |
| EKİM-KASIM | 8.HAFTA(27-02) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Sayılarda Çözümlemeİçerik Çerçevesi: Sayılarda Çözümlemeİçerik Çerçevesi: Sayılarda Çözümleme | MAT.2.1.2. İki basamaklı sayıları çözümleyebilme a) İki basamaklı sayıların basamak ve basamak değerini belirler. b) İki basamaklı sayıların basamak ve basamak değerleri arasındaki ilişkileri belirler.MAT.2.1.2. İki basamaklı sayıları çözümleyebilme a) İki basamaklı sayıların basamak ve basamak değerini belirler. b) İki basamaklı sayıların basamak ve basamak değerleri arasındaki ilişkileri belirler.MAT.2.1.2. İki basamaklı sayıları çözümleyebilme a) İki basamaklı sayıların basamak ve basamak değerini belirler. b) İki basamaklı sayıların basamak ve basamak değerleri arasındaki ilişkileri belirler. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri OkuryazarlığıSosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri OkuryazarlığıSosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir.Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir.Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir. | Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir.Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir.Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. **Cumhuriyet Bayramı** |
| KASIM | 9.HAFTA(03-09) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Sayı Doğrusu | MAT.2.1.3. Sayıların sırasını belirleyebilme | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir. | Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. **Kızılay Haftası** |
| KASIM | 10.HAFTA(17-23) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Ritmik Sayma İçerik Çerçevesi: Örüntü | MAT.2.1.4. İleriye ve geriye doğru ritmik sayabilme a) Yüzlük tablo üzerinde ileriye ve geriye doğru ritmik saymaya ilişkin gözlem yapar. b) 20 içinde ikişer, 30 içinde üçer, 40 içinde dörder, 100 içinde beşer ileriye ve geriye doğru ritmik sayarken örüntü bulur. c) İleriye ve geriye doğru ritmik sayarken bulduğu örüntüyü geneller | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir. | Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. **Dünya Çocuk Hakları Günü** |
| KASIM | 11.HAFTA(24-30) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Ritmik Sayma İçerik Çerçevesi: Örüntü | MAT.2.1.5. Sayı ve sayı temsiline dönüşen şekil örüntülerine dayalı çıkarım yapabilme d) Örüntüde kullanılan sayılar ve sayı temsiline dönüşen şekiller arasındaki ilişkiye yönelik varsayımda bulunur. e) Belirlediği varsayıma göre sayı ve sayı temsiline dönüşen şekil örüntülerini örnekler üzerinde listeler. f) Gösterilen örüntünün, varsayımı karşılayıp karşılamadığını örneklerle sınar. Karşılaştırılan sayı ve sayı temsiline dönüşen şekil örüntülerinin kuralını sözlü olarak ifade eder. Gösterilen örüntü ile ilgili değerlendirmede bulunur. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir. | Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. **Öğretmenler Günü** |
| ARALIK | 12.HAFTA(01-07) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Ritmik Sayma İçerik Çerçevesi: Örüntü | MAT.2.1.5. Sayı ve sayı temsiline dönüşen şekil örüntülerine dayalı çıkarım yapabilme d) Örüntüde kullanılan sayılar ve sayı temsiline dönüşen şekiller arasındaki ilişkiye yönelik varsayımda bulunur. e) Belirlediği varsayıma göre sayı ve sayı temsiline dönüşen şekil örüntülerini örnekler üzerinde listeler. f) Gösterilen örüntünün, varsayımı karşılayıp karşılamadığını örneklerle sınar. Karşılaştırılan sayı ve sayı temsiline dönüşen şekil örüntülerinin kuralını sözlü olarak ifade eder. Gösterilen örüntü ile ilgili değerlendirmede bulunur. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir. | Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. **Dünya Engelliler Günü** |
| ARALIK | 13.HAFTA(08-14) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Ritmik Sayma İçerik Çerçevesi: Örüntü | MAT.2.1.5. Sayı ve sayı temsiline dönüşen şekil örüntülerine dayalı çıkarım yapabilme d) Örüntüde kullanılan sayılar ve sayı temsiline dönüşen şekiller arasındaki ilişkiye yönelik varsayımda bulunur. e) Belirlediği varsayıma göre sayı ve sayı temsiline dönüşen şekil örüntülerini örnekler üzerinde listeler. f) Gösterilen örüntünün, varsayımı karşılayıp karşılamadığını örneklerle sınar. Karşılaştırılan sayı ve sayı temsiline dönüşen şekil örüntülerinin kuralını sözlü olarak ifade eder. Gösterilen örüntü ile ilgili değerlendirmede bulunur. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Öğrencilerin küçük grup çalışmaları yaparak 100’e kadar olan bir nesne grubunu resmetmeleri istenir. Devamında resmedilen nesne grubunun matematiksel temsili yazılarak çözümlenmesi istenir. Sayı doğrusu modeline sayıları birer, ikişer, beşer ve onar, ileriye ve geriye doğru nasıl yerleştirebilecekleri sorularak bu konuda fikir yürütmeleri sağlanır. Destekleme Konuya ilişkin destekleme amacıyla görsel, işitsel ve dijital materyaller kullanılır. Görsel veya işitsel ögelerle desteklenen grup çalışmalarında öğrencilerden çoklukları onluk ve birliklerine ayırmaları, ayırdığı bu grupları basamak olarak isimlendirmeleri basamak değerini ifade etmeleri istenir. | Boşluk doldurma soruları, Eşleştirme soruları ve açık uçlu sorular, Gözlem formları, Performans görevi, İzleme testleri ve kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere grupla çalışılabilecekleri şekilde sınıf ortamında ritmik olarak ileriye veya geriye doğru saymalarını ortaya çıkaracak performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. |
| ARALIK | 14.HAFTA(15-21) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Tahmin Etme | MAT.2.1.6. Bir çokluktaki ilişkilerden yararlanarak 50’ye kadar olan nesnelerin sayısını tahmin edebilme a) Bir çokluktaki parça-bütün ve dağılım ilişkisini gözlem ve deneyimleri ile ilişkilendirir. b) Bir çokluğun büyüklüğünü stratejiye dayanarak tahmin eder. c) Tahmini ile gerçek sonucu karşılaştırarak tahmininin doğruluğuna yönelik bir yargıda bulunur. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 |
| ARALIK | 15.HAFTA(22-28) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşlemiyle İlgili Problemler | MAT.2.2.1. Toplama ve çıkarma işlemleri gerektiren günlük yaşam problemlerini çözebilme a) Problemi anlayarak verilen ve istenilenleri belirler. b) Problemde verilenler ile istenilenlerin gerektirdiği işlemler arasındaki ilişkiyi belirler. c) Probleme ilişkin verilenleri belirleyerek uygun matematiksel temsillere dönüştürür. ç) Matematiksel temsillere dönüştürdüğü problemi kendi ifadeleri ile açıklar. d) Problemlerin sonucuna ilişkin tahminde bulunarak işlemleri gerçekleştirmek için stratejiler geliştirir. e) Belirlenen strateji ya da stratejileri çözüm için uygular. f) Çözüm yollarını kontrol ederek çözüme ulaştırmayan stratejiyi değiştirir. g) Problemin çözümü için kullandığı veya geliştirdiği stratejileri gözden geçirerek kısa yolları değerlendirir. ğ ) Çözüme ulaştıran stratejinin/stratejilerin hangi problemlere uygulanabileceğini geneller. h ) Genellemenin geçerliliğini matematiksel örneklerle değerlendirir. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 |
| ARALIK-OCAK | 16.HAFTA(29-04) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşlemlerinin Sonuçlarını Tahmin Etmeİçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşlemlerinin Sonuçlarını Tahmin Etme | MAT.2.2.2. Toplama ve çıkarma işlemlerinin sonuçlarını tahminde bulunarak ve zihinden işlem yaparak muhakeme edebilme a) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin ögeleri belirler. b) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin öğeler arasındaki ilişkileri belirler. c) Toplama ve çıkarma işlemine yönelik tahmin ve zihinden işlem sonuçları arasında ilişki kurar. ç ) Tahmin ve zihinden işlem sonuçlarının tutarlılığını ifade eder.MAT.2.2.2. Toplama ve çıkarma işlemlerinin sonuçlarını tahminde bulunarak ve zihinden işlem yaparak muhakeme edebilme a) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin ögeleri belirler. b) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin öğeler arasındaki ilişkileri belirler. c) Toplama ve çıkarma işlemine yönelik tahmin ve zihinden işlem sonuçları arasında ilişki kurar. ç ) Tahmin ve zihinden işlem sonuçlarının tutarlılığını ifade eder. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri OkuryazarlığıSosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır.Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 **Yılbaşı Tatili** |
| OCAK | 17.HAFTA(05-11) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşlemlerinin Sonuçlarını Tahmin Etme | MAT.2.2.2. Toplama ve çıkarma işlemlerinin sonuçlarını tahminde bulunarak ve zihinden işlem yaparak muhakeme edebilme a) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin ögeleri belirler. b) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin öğeler arasındaki ilişkileri belirler. c) Toplama ve çıkarma işlemine yönelik tahmin ve zihinden işlem sonuçları arasında ilişki kurar. ç ) Tahmin ve zihinden işlem sonuçlarının tutarlılığını ifade eder. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 |
| OCAK | 18.HAFTA(12-18) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşlemlerinin Sonuçlarını Tahmin Etmeİçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşlemlerinin Sonuçlarını Tahmin Etme | MAT.2.2.2. Toplama ve çıkarma işlemlerinin sonuçlarını tahminde bulunarak ve zihinden işlem yaparak muhakeme edebilme a) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin ögeleri belirler. b) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin öğeler arasındaki ilişkileri belirler. c) Toplama ve çıkarma işlemine yönelik tahmin ve zihinden işlem sonuçları arasında ilişki kurar. ç ) Tahmin ve zihinden işlem sonuçlarının tutarlılığını ifade eder.MAT.2.2.2. Toplama ve çıkarma işlemlerinin sonuçlarını tahminde bulunarak ve zihinden işlem yaparak muhakeme edebilme a) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin ögeleri belirler. b) Toplama ve çıkarma işlemlerine ilişkin öğeler arasındaki ilişkileri belirler. c) Toplama ve çıkarma işlemine yönelik tahmin ve zihinden işlem sonuçları arasında ilişki kurar. ç ) Tahmin ve zihinden işlem sonuçlarının tutarlılığını ifade eder. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri OkuryazarlığıSosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır.Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 **Birinci Dönemin Sona Ermesi** |
| ŞUBAT | 19.HAFTA(02-08) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşleminin İlişkisi İçerik Çerçevesi: Çarpma İşlemi İçerik Çerçevesi: Bölme İşlemi İçerik Çerçevesi: Çarpma ve Bölme İşlemlerinin Sonucunu Muhakeme Etme | MAT.2.2.3. Toplama ve çıkarma işlemlerinin ilişkisini yorumlayabilme a) Toplama ve çıkarma işlemlerinin ilişkisini inceler. b) Toplama ve çıkarma işlemlerini tersine dönüştürür. c) Toplama ve çıkarma işlemlerinin ilişkisini yeniden ifade eder. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 **İkinci Yarıyıl Başlangıcı** |
| ŞUBAT | 20.HAFTA(09-15) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşleminin İlişkisi İçerik Çerçevesi: Çarpma İşlemi İçerik Çerçevesi: Bölme İşlemi İçerik Çerçevesi: Çarpma ve Bölme İşlemlerinin Sonucunu Muhakeme Etme | MAT.2.2.3. Toplama ve çıkarma işlemlerinin ilişkisini yorumlayabilme a) Toplama ve çıkarma işlemlerinin ilişkisini inceler. b) Toplama ve çıkarma işlemlerini tersine dönüştürür. c) Toplama ve çıkarma işlemlerinin ilişkisini yeniden ifade eder. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 |
| ŞUBAT | 21.HAFTA(16-22) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşleminin İlişkisi İçerik Çerçevesi: Çarpma İşlemi İçerik Çerçevesi: Bölme İşlemi İçerik Çerçevesi: Çarpma ve Bölme İşlemlerinin Sonucunu Muhakeme Etme | MAT.2.2.4. Çarpma ve bölme işlemlerini toplama ve çıkarma işlemlerine dayalı olarak çözümleyebilme a) Çarpma ve bölme işlemlerinin anlamlarının toplama ve çıkarma işlemleriyle ilişkili olduğunu fark eder. b) Çarpma ve bölme işlemlerini toplama ve çıkarma işlemleriyle ilişkilendirir. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 |
| ŞUBAT-MART | 22.HAFTA(23-01) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşleminin İlişkisi İçerik Çerçevesi: Çarpma İşlemi İçerik Çerçevesi: Bölme İşlemi İçerik Çerçevesi: Çarpma ve Bölme İşlemlerinin Sonucunu Muhakeme Etme | MAT.2.2.4. Çarpma ve bölme işlemlerini toplama ve çıkarma işlemlerine dayalı olarak çözümleyebilme a) Çarpma ve bölme işlemlerinin anlamlarının toplama ve çıkarma işlemleriyle ilişkili olduğunu fark eder. b) Çarpma ve bölme işlemlerini toplama ve çıkarma işlemleriyle ilişkilendirir. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 |
| MART | 23.HAFTA(02-08) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşleminin İlişkisi İçerik Çerçevesi: Çarpma İşlemi İçerik Çerçevesi: Bölme İşlemi İçerik Çerçevesi: Çarpma ve Bölme İşlemlerinin Sonucunu Muhakeme Etme | MAT.2.2.5. Çarpma ve bölme işlemlerinin sonuçlarını muhakeme edebilme a) Çarpma ve bölme işlemlerine ilişkin bileşenleri belirler. b) Çarpma ve bölme işlemlerine ilişkin bileşenler arasındaki ilişkileri belirler. c) Çarpma ve bölme işlemine yönelik tahmin ve zihinden işlem sonuçlarını ifade eder. ç ) Tahmin ve zihinden işlem sonuçlarını açıklar . | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 |
| MART | 24.HAFTA(09-15) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Toplama ve Çıkarma İşleminin İlişkisi İçerik Çerçevesi: Çarpma İşlemi İçerik Çerçevesi: Bölme İşlemi İçerik Çerçevesi: Çarpma ve Bölme İşlemlerinin Sonucunu Muhakeme Etme | MAT.2.2.5. Çarpma ve bölme işlemlerinin sonuçlarını muhakeme edebilme a) Çarpma ve bölme işlemlerine ilişkin bileşenleri belirler. b) Çarpma ve bölme işlemlerine ilişkin bileşenler arasındaki ilişkileri belirler. c) Çarpma ve bölme işlemine yönelik tahmin ve zihinden işlem sonuçlarını ifade eder. ç ) Tahmin ve zihinden işlem sonuçlarını açıklar . | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 |
| MART | 25.HAFTA(23-29) | 5 SAAT | Çarpma ve Bölme İşlemlerinin Sonucunu Muhakeme Etme | MAT.2.2.6. Dört işlem bağlamında eşitliğin farklı anlamlarını yorumlayabilme a) Dört işlemde eşitliği farklı anlamlarına göre inceler. b) Dört işlem bağlamında aynı sonucu veren durumları eşitliğin anlamını kullanarak farklı sayılarla ifade eder. c) Eşitliğin anlamlarını dört işlem bağlamında ifade eder. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Eldeli toplama ve onluk bozarak çıkarma yapma konusunda örnekler vermeleri istenerek toplama işlemlerini çıkarma işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Benzer şekilde beşe kadar olan rakamlarla çarpma ve iki basamaklı sayıyı tek basamaklı sayıya bölme konusunda örnekler vermeleri istenerek çarpma işlemlerini bölme işlemlerine dönüştürmeleri istenir. Destekleme Öğrencinin dört işlem ile ilgili öğrenme-öğretme uygulamalarındaki performanslarını artırmak amacıyla görsellerle modelleme yapılır. Üzerine sayarak bulma ile ilgili faaliyetler yapılır. Üzerine sayma ve azaltma oyunları oynatılır. | Gözlem formları, performans görevi, kontrol listeleri, eşleştirme sorularından ve izleme testleri kullanılarak değerlendirilebilir. Toplama ve çıkarma işlemlerini gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleri ile birlikte oluşturabilecekleri performans görevi verilebilir. Performans görevinin değerlendirilmesi bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile yapılabilir. 3. Tema Değerlendirmesi Sayfa: 48 **SINAV HAFTASI** |
| MART-NİSAN | 26.HAFTA(30-05) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Bütün, Yarım ve Çeyrek | MAT.2.1.7. Bütün, yarım ve çeyrek arasındaki ilişkiyi çözümleyebilme a) Bir bütünün yarım ve çeyrek parçalarını belirler. b) Bütün, yarım ve çeyrek arasındaki ilişkileri belirler. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1 İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vatanseverlik Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB3. Finansal Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Farklı nesneleri kullanarak bütünden yarım ve çeyreğe ulaşmaları sağlanır. Noktalı kâğıt üzerinde farklı geometrik şekillerin sunulduğu ya da kendi çizdiği şekillerde yarım ve çeyreği elde edebileceği eş parçaya bölme etkinlikleri yapılır.Öğrencilere paralar ile ilgili dört işlem problemleri verilip çözmeleri istenir, ardından öğrencilerden problem kurmaları istenir. Dijital bir araç kullanarak bir içerik tasarımı yapabilmeleri için dijital ortamdaki görsellerden yararlanmaları istenir. Öğrencilerden kendi özgün tasarımları olacak şekilde takvim hazırlamaları istenir. Destekleme Bütün, yarım ve çeyrek modellerini içeren boyama ve eşleştirme içerikli etkinlikler yapmaları sağlanır. Tek bir para verilip bu parayla kantinden alabileceği ve alamayacağı ürünleri sayması istenir. Öğrencilerden saat modeli yapmaları istenir | Kontrol listesi, eşleştirme soruları, gözlem formu, performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, doğru-yanlış değerlendirilebilir. Öğrencinin finansal okuryazarlığını ve sorumluluk becerilerini değerlendirmeye yönelik performans görevi kullanılabilir. Öğrencilere zamanı farklı birimlerle ölçen zaman ölçme araçlarının yeniden tasarlanması ile ilgili performans görevi verilebilir Öğrencilerin günlük yaşamda standart uzunluk ölçme araçlarını kullanabilmek ve bu uzunlukları karşılaştırabilmek için performans görevi kullanılır. 4. Tema Değerlendirmesi Sayfa 128 |
| NİSAN | 27.HAFTA(06-12) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Paralarımız | MAT.2.1.8. Paraları değerlerine göre ilişkilendirerek çözümleyebilme a) Paraları değerlerine göre inceleyerek madenî paraları belirler. b) Kuruş ve Türk lirası arasındaki ilişkileri belirler. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1 İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vatanseverlik Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB3. Finansal Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Farklı nesneleri kullanarak bütünden yarım ve çeyreğe ulaşmaları sağlanır. Noktalı kâğıt üzerinde farklı geometrik şekillerin sunulduğu ya da kendi çizdiği şekillerde yarım ve çeyreği elde edebileceği eş parçaya bölme etkinlikleri yapılır.Öğrencilere paralar ile ilgili dört işlem problemleri verilip çözmeleri istenir, ardından öğrencilerden problem kurmaları istenir. Dijital bir araç kullanarak bir içerik tasarımı yapabilmeleri için dijital ortamdaki görsellerden yararlanmaları istenir. Öğrencilerden kendi özgün tasarımları olacak şekilde takvim hazırlamaları istenir. Destekleme Bütün, yarım ve çeyrek modellerini içeren boyama ve eşleştirme içerikli etkinlikler yapmaları sağlanır. Tek bir para verilip bu parayla kantinden alabileceği ve alamayacağı ürünleri sayması istenir. Öğrencilerden saat modeli yapmaları istenir | Kontrol listesi, eşleştirme soruları, gözlem formu, performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, doğru-yanlış değerlendirilebilir. Öğrencinin finansal okuryazarlığını ve sorumluluk becerilerini değerlendirmeye yönelik performans görevi kullanılabilir. Öğrencilere zamanı farklı birimlerle ölçen zaman ölçme araçlarının yeniden tasarlanması ile ilgili performans görevi verilebilir Öğrencilerin günlük yaşamda standart uzunluk ölçme araçlarını kullanabilmek ve bu uzunlukları karşılaştırabilmek için performans görevi kullanılır. 4. Tema Değerlendirmesi Sayfa 128 |
| NİSAN | 28.HAFTA(13-19) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Zaman Ölçme | MAT.2.1.9. Zaman ölçü birimlerini okuyabilme ve yazabilme | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1 İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vatanseverlik Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB3. Finansal Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Farklı nesneleri kullanarak bütünden yarım ve çeyreğe ulaşmaları sağlanır. Noktalı kâğıt üzerinde farklı geometrik şekillerin sunulduğu ya da kendi çizdiği şekillerde yarım ve çeyreği elde edebileceği eş parçaya bölme etkinlikleri yapılır.Öğrencilere paralar ile ilgili dört işlem problemleri verilip çözmeleri istenir, ardından öğrencilerden problem kurmaları istenir. Dijital bir araç kullanarak bir içerik tasarımı yapabilmeleri için dijital ortamdaki görsellerden yararlanmaları istenir. Öğrencilerden kendi özgün tasarımları olacak şekilde takvim hazırlamaları istenir. Destekleme Bütün, yarım ve çeyrek modellerini içeren boyama ve eşleştirme içerikli etkinlikler yapmaları sağlanır. Tek bir para verilip bu parayla kantinden alabileceği ve alamayacağı ürünleri sayması istenir. Öğrencilerden saat modeli yapmaları istenir | Kontrol listesi, eşleştirme soruları, gözlem formu, performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, doğru-yanlış değerlendirilebilir. Öğrencinin finansal okuryazarlığını ve sorumluluk becerilerini değerlendirmeye yönelik performans görevi kullanılabilir. Öğrencilere zamanı farklı birimlerle ölçen zaman ölçme araçlarının yeniden tasarlanması ile ilgili performans görevi verilebilir Öğrencilerin günlük yaşamda standart uzunluk ölçme araçlarını kullanabilmek ve bu uzunlukları karşılaştırabilmek için performans görevi kullanılır. 4. Tema Değerlendirmesi Sayfa 128 |
| NİSAN | 29.HAFTA(20-26) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Zaman Ölçme | MAT.2.1.9. Zaman ölçü birimlerini okuyabilme ve yazabilme | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1 İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vatanseverlik Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB3. Finansal Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Farklı nesneleri kullanarak bütünden yarım ve çeyreğe ulaşmaları sağlanır. Noktalı kâğıt üzerinde farklı geometrik şekillerin sunulduğu ya da kendi çizdiği şekillerde yarım ve çeyreği elde edebileceği eş parçaya bölme etkinlikleri yapılır.Öğrencilere paralar ile ilgili dört işlem problemleri verilip çözmeleri istenir, ardından öğrencilerden problem kurmaları istenir. Dijital bir araç kullanarak bir içerik tasarımı yapabilmeleri için dijital ortamdaki görsellerden yararlanmaları istenir. Öğrencilerden kendi özgün tasarımları olacak şekilde takvim hazırlamaları istenir. Destekleme Bütün, yarım ve çeyrek modellerini içeren boyama ve eşleştirme içerikli etkinlikler yapmaları sağlanır. Tek bir para verilip bu parayla kantinden alabileceği ve alamayacağı ürünleri sayması istenir. Öğrencilerden saat modeli yapmaları istenir | Kontrol listesi, eşleştirme soruları, gözlem formu, performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, doğru-yanlış değerlendirilebilir. Öğrencinin finansal okuryazarlığını ve sorumluluk becerilerini değerlendirmeye yönelik performans görevi kullanılabilir. Öğrencilere zamanı farklı birimlerle ölçen zaman ölçme araçlarının yeniden tasarlanması ile ilgili performans görevi verilebilir Öğrencilerin günlük yaşamda standart uzunluk ölçme araçlarını kullanabilmek ve bu uzunlukları karşılaştırabilmek için performans görevi kullanılır. 4. Tema Değerlendirmesi Sayfa 128 **23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı** |
| NİSAN-MAYIS | 30.HAFTA(27-03) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Uzunluk ve Kütle Ölçme | MAT.2.1.10. Standart uzunluk ve kütle ölçme araçlarının ve birimlerinin gerekliliğini yansıtabilme a) Standart olmayan araçlarla ilgili deneyimlerinden yola çıkarak standart ölçme araçlarına olan ihtiyacı gözden geçirir. b) Deneyimlerine dayalı olarak standart ölçme araçlarının gerekliliğine ilişkin çıkarımda bulunur. c) Standart ölçme araçlarına ilişkin ulaştığı çıkarımlar doğrultusunda standart ölçü birimlerinin gerekliliğini değerlendirir. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1 İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vatanseverlik Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB3. Finansal Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Farklı nesneleri kullanarak bütünden yarım ve çeyreğe ulaşmaları sağlanır. Noktalı kâğıt üzerinde farklı geometrik şekillerin sunulduğu ya da kendi çizdiği şekillerde yarım ve çeyreği elde edebileceği eş parçaya bölme etkinlikleri yapılır.Öğrencilere paralar ile ilgili dört işlem problemleri verilip çözmeleri istenir, ardından öğrencilerden problem kurmaları istenir. Dijital bir araç kullanarak bir içerik tasarımı yapabilmeleri için dijital ortamdaki görsellerden yararlanmaları istenir. Öğrencilerden kendi özgün tasarımları olacak şekilde takvim hazırlamaları istenir. Destekleme Bütün, yarım ve çeyrek modellerini içeren boyama ve eşleştirme içerikli etkinlikler yapmaları sağlanır. Tek bir para verilip bu parayla kantinden alabileceği ve alamayacağı ürünleri sayması istenir. Öğrencilerden saat modeli yapmaları istenir | Kontrol listesi, eşleştirme soruları, gözlem formu, performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, doğru-yanlış değerlendirilebilir. Öğrencinin finansal okuryazarlığını ve sorumluluk becerilerini değerlendirmeye yönelik performans görevi kullanılabilir. Öğrencilere zamanı farklı birimlerle ölçen zaman ölçme araçlarının yeniden tasarlanması ile ilgili performans görevi verilebilir Öğrencilerin günlük yaşamda standart uzunluk ölçme araçlarını kullanabilmek ve bu uzunlukları karşılaştırabilmek için performans görevi kullanılır. 4. Tema Değerlendirmesi Sayfa 128 **1 Mayıs İşçi Bayramı** |
| MAYIS | 31.HAFTA(04-10) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Uzunluk ve Kütle Ölçme | MAT.2.1.10. Standart uzunluk ve kütle ölçme araçlarının ve birimlerinin gerekliliğini yansıtabilme a) Standart olmayan araçlarla ilgili deneyimlerinden yola çıkarak standart ölçme araçlarına olan ihtiyacı gözden geçirir. b) Deneyimlerine dayalı olarak standart ölçme araçlarının gerekliliğine ilişkin çıkarımda bulunur. c) Standart ölçme araçlarına ilişkin ulaştığı çıkarımlar doğrultusunda standart ölçü birimlerinin gerekliliğini değerlendirir. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1 İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vatanseverlik Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB3. Finansal Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Farklı nesneleri kullanarak bütünden yarım ve çeyreğe ulaşmaları sağlanır. Noktalı kâğıt üzerinde farklı geometrik şekillerin sunulduğu ya da kendi çizdiği şekillerde yarım ve çeyreği elde edebileceği eş parçaya bölme etkinlikleri yapılır.Öğrencilere paralar ile ilgili dört işlem problemleri verilip çözmeleri istenir, ardından öğrencilerden problem kurmaları istenir. Dijital bir araç kullanarak bir içerik tasarımı yapabilmeleri için dijital ortamdaki görsellerden yararlanmaları istenir. Öğrencilerden kendi özgün tasarımları olacak şekilde takvim hazırlamaları istenir. Destekleme Bütün, yarım ve çeyrek modellerini içeren boyama ve eşleştirme içerikli etkinlikler yapmaları sağlanır. Tek bir para verilip bu parayla kantinden alabileceği ve alamayacağı ürünleri sayması istenir. Öğrencilerden saat modeli yapmaları istenir | Kontrol listesi, eşleştirme soruları, gözlem formu, performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, doğru-yanlış değerlendirilebilir. Öğrencinin finansal okuryazarlığını ve sorumluluk becerilerini değerlendirmeye yönelik performans görevi kullanılabilir. Öğrencilere zamanı farklı birimlerle ölçen zaman ölçme araçlarının yeniden tasarlanması ile ilgili performans görevi verilebilir Öğrencilerin günlük yaşamda standart uzunluk ölçme araçlarını kullanabilmek ve bu uzunlukları karşılaştırabilmek için performans görevi kullanılır. 4. Tema Değerlendirmesi Sayfa 128 |
| MAYIS | 32.HAFTA(11-17) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Uzunluk ve Kütle Ölçmeyi Tahmin Etme | MAT.2.1.11. Standart uzunluk ve kütle ölçü birimleri cinsinden uzunlukları ve kütleleri tahmin edebilme a) Standart ölçü birimlerine ilişkin deneyimini, tahmine konu olan uzunluk ve kütle ile ilişkilendirir. b) Nesnelerin uzunluğunu ve kütlesini standart ölçü birim cinsinden tahmin eder. c) Tahminini ölçüm sonuçlarıyla karşılaştırarak tahminine ilişkin yargıda bulunur. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1 İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf, D19. Vatanseverlik Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB3. Finansal Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB7. Veri Okuryazarlığı | Zenginleştirme Farklı nesneleri kullanarak bütünden yarım ve çeyreğe ulaşmaları sağlanır. Noktalı kâğıt üzerinde farklı geometrik şekillerin sunulduğu ya da kendi çizdiği şekillerde yarım ve çeyreği elde edebileceği eş parçaya bölme etkinlikleri yapılır.Öğrencilere paralar ile ilgili dört işlem problemleri verilip çözmeleri istenir, ardından öğrencilerden problem kurmaları istenir. Dijital bir araç kullanarak bir içerik tasarımı yapabilmeleri için dijital ortamdaki görsellerden yararlanmaları istenir. Öğrencilerden kendi özgün tasarımları olacak şekilde takvim hazırlamaları istenir. Destekleme Bütün, yarım ve çeyrek modellerini içeren boyama ve eşleştirme içerikli etkinlikler yapmaları sağlanır. Tek bir para verilip bu parayla kantinden alabileceği ve alamayacağı ürünleri sayması istenir. Öğrencilerden saat modeli yapmaları istenir | Kontrol listesi, eşleştirme soruları, gözlem formu, performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, doğru-yanlış değerlendirilebilir. Öğrencinin finansal okuryazarlığını ve sorumluluk becerilerini değerlendirmeye yönelik performans görevi kullanılabilir. Öğrencilere zamanı farklı birimlerle ölçen zaman ölçme araçlarının yeniden tasarlanması ile ilgili performans görevi verilebilir Öğrencilerin günlük yaşamda standart uzunluk ölçme araçlarını kullanabilmek ve bu uzunlukları karşılaştırabilmek için performans görevi kullanılır. 4. Tema Değerlendirmesi Sayfa 128 |
| MAYIS | 33.HAFTA(18-24) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Yer ve Yön Bulma | MAT.2.3.6. Mesafe ve yönleri içerecek şekilde hedefe ulaşmak için uygun stratejilere karar verebilme a) Hedefe ulaşmak için ölçüt belirler. b) Belirlediği ölçüte uygun bilgileri toplar. c) Topladığı bilgilerden ölçüte yönelik seçenekler oluşturur. ç) Oluşturduğu seçenekler üzerinde mantıksal denetleme yapar. d) Seçenekler arasından ölçüte uygun seçim yapar. e) Ölçüt değişikliği durumunu sürece yansıtır. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik Değerler D3. Çalışkanlık Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık | Zenginleştirme Doğada oryantiring etkinliği yapılır ve günlük yaşam senaryolarından faydalanarak proje görevleri oluşturulur. Örneğin ormanda veya okyanusta mahsur kalma durumlarında kendisini güvenli bir konuma ulaştıracak alternatif çözüm haritaları ve ailesiyle birlikte gidebileceği hafta sonu gezi etkinliğinin yol haritasını planlama gibi özgün çalışmalara yer verilir. Destekleme Öğrencinin kendi konumunu referans almasında yardımcı olabilecek araç gereç ile desteklenen etkinlikler yapılır. | Bu temanın öğrenme çıktıları; açık uçlu sorular, kontrol listesi, performans görevi ve ürün dosyası (portfolyo) ile değerlendirilebilir. Öğrencilere hedefe ulaşma sürecinde yer, yön ve konuma ilişkin aşamaları gerçekleştirme durumlarını içeren harita çizimleri gibi performans görevleri verilebilir. Performans görevinin ve ürün dosyalarının değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. 5. Tema Değ.Sayfa 128 **19 Mayıs Atatürk’ü Anma Gençlik ve Spor Bayramı** |
| HAZİRAN | 34.HAFTA(01-07) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Yer ve Yön Bulma | MAT.2.3.6. Mesafe ve yönleri içerecek şekilde hedefe ulaşmak için uygun stratejilere karar verebilme a) Hedefe ulaşmak için ölçüt belirler. b) Belirlediği ölçüte uygun bilgileri toplar. c) Topladığı bilgilerden ölçüte yönelik seçenekler oluşturur. ç) Oluşturduğu seçenekler üzerinde mantıksal denetleme yapar. d) Seçenekler arasından ölçüte uygun seçim yapar. e) Ölçüt değişikliği durumunu sürece yansıtır. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik Değerler D3. Çalışkanlık Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık | Zenginleştirme Doğada oryantiring etkinliği yapılır ve günlük yaşam senaryolarından faydalanarak proje görevleri oluşturulur. Örneğin ormanda veya okyanusta mahsur kalma durumlarında kendisini güvenli bir konuma ulaştıracak alternatif çözüm haritaları ve ailesiyle birlikte gidebileceği hafta sonu gezi etkinliğinin yol haritasını planlama gibi özgün çalışmalara yer verilir. Destekleme Öğrencinin kendi konumunu referans almasında yardımcı olabilecek araç gereç ile desteklenen etkinlikler yapılır. | Bu temanın öğrenme çıktıları; açık uçlu sorular, kontrol listesi, performans görevi ve ürün dosyası (portfolyo) ile değerlendirilebilir. Öğrencilere hedefe ulaşma sürecinde yer, yön ve konuma ilişkin aşamaları gerçekleştirme durumlarını içeren harita çizimleri gibi performans görevleri verilebilir. Performans görevinin ve ürün dosyalarının değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. 5. Tema Değ.Sayfa 128 |
| HAZİRAN | 35.HAFTA(08-14) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi: Simetri | MAT.2.3.7. Verilen şekiller arasından simetrik olanları ayırt edebilme | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik Değerler D3. Çalışkanlık Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık | Zenginleştirme Doğada oryantiring etkinliği yapılır ve günlük yaşam senaryolarından faydalanarak proje görevleri oluşturulur. Örneğin ormanda veya okyanusta mahsur kalma durumlarında kendisini güvenli bir konuma ulaştıracak alternatif çözüm haritaları ve ailesiyle birlikte gidebileceği hafta sonu gezi etkinliğinin yol haritasını planlama gibi özgün çalışmalara yer verilir. Destekleme Öğrencinin kendi konumunu referans almasında yardımcı olabilecek araç gereç ile desteklenen etkinlikler yapılır. | Bu temanın öğrenme çıktıları; açık uçlu sorular, kontrol listesi, performans görevi ve ürün dosyası (portfolyo) ile değerlendirilebilir. Öğrencilere hedefe ulaşma sürecinde yer, yön ve konuma ilişkin aşamaları gerçekleştirme durumlarını içeren harita çizimleri gibi performans görevleri verilebilir. Performans görevinin ve ürün dosyalarının değerlendirilmesinde analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılabilir. 5. Tema Değ.Sayfa 128 **SINAV HAFTASI** |
| HAZİRAN | 36.HAFTA(15-21) | 5 SAAT | İçerik Çerçevesi Veri Toplama ve Değerlendirme | MAT.2.4.1. Kategorik veriye dayalı en çok iki veri grubu ile çalışabilme ve veriye dayalı karar verebilme a) Kategorik veriye dayalı istatistiksel araştırma gerektiren günlük yaşam durumu belirler. b) Kategorik veriye dayalı betimleme veya karşılaştırma gerektirebilecek araştırma soruları oluşturur. c) Kategorik verileri toplamak için plan yapar. ç) Kategorik verileri toplar. d) Toplanan verileri analiz etmek için görselleştirme araçlarından çetele tablosu, sıklık tablosu ve şekil grafiğini seçer. e) Seçtiği araçlarla verileri görselleştirerek analiz eder. f) Araştırma sonuçlarını yorumlar. g) Araştırma sonuçlarını araştırma sorularına göre değerlendirir. | Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme Değerler D3. Çalışkanlık Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık | Zenginleştirme Çeşitli özelliklere göre ayrılmış nesne veya durumlar verilip bunların hangi özelliğe göre sınıflandırıldığını bulmaları sağlanır. Sonrasında farklı bir özelliğe göre gruplayıp şekil grafiğinde göstermeleri beklenir. Destekleme Renksiz görselleri olan tek veri grubuna yönelik her bir verinin bir ya da iki nesne veya durumu temsil ettiği hazır bir şekil grafiği görselleri boyamaları istenir. | Bu temaya ait öğrenme çıktıları; açık uçlu ve eşleştirme sorularından oluşan çalışma kâğıdı ve kontrol listesi ile değerlendirilebilir. 6. Tema Değerlendirmesi Sayfa 184 |
| HAZİRAN | 37.HAFTA(22-28) | 5 SAAT | YIL SONU ETKİNLİK HAFTASI | YIL SONU ETKİNLİK HAFTASI | YIL SONU ETKİNLİK HAFTASI | YIL SONU ETKİNLİK HAFTASI | YIL SONU ETKİNLİK HAFTASI **Ders Yılının Sona ermesi** |

**Bu yıllık plan T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının yayınladığı öğretim programı esas alınarak yapılmıstır. Bu yıllık planda toplam eğitim öğretim haftası 36 haftadır.**