



Biçimlendirici Değerlendirme Etkinlik Örneği - 2

Ders	Matematik
Sınıf Düzeyi	4
Öğrenme Alanı	Sayılar ve İşlemler
Alt Öğrenme Alanı	Doğal Sayılarla Çarpma İşlemi
Kazanım	M.4.1.4.4. En çok üç basamaklı doğal sayıları 10,100 ve 1000 ile zihinden çarpar.
Ölçme Araçları	Çalışma Kâğıdı (Ek-1), Kontrol Listesi (Ek-3)

Uygulamaya Yönelik Yönergeler

- Öğrencilerinize, verilen bir doğal sayıyı 10,100 ve 1000 ile zihinden çarpacakları bir etkinlik yapacağınızı, bunun için kendilerine birer çalışma kâğıdı (Ek-1) dağıtacağınızı söyleyiniz.
- Öğrencilerinize çalışma kâğıtlarını etkinlik sonunda toplayacağınızı ve cevaplarıyla ilgili değerlendirmelerinizi çalışma kâğıtları üzerine not edeceğinizi belirtiniz.
- Öğrencilerinize çalışma kâğıtlarını dağıtınız.
- Öğrencilerinizle çalışma kâğıdında yer alan kurallar hakkında konuşarak oyunu anlamalarını sağlayınız.
- Öğrencilerinize etkinliği yapmaları için yeterli süre veriniz.
- Öğrencilerinize soruların cevaplarını açıklayınız.
- Çalışma kâğıtlarını kontrol etmek üzere toplayınız.
- Cevap anahtarından (Ek-2) hareketle çalışma kâğıtlarının üzerine geri bildirimlerinizi yazınız.
- Öğrenci performansları ile ilgili değerlendirmelerinizi, kontrol listesine (Ek-3) ve değerlendirme notlarına (Ek-4) işleyiniz.
- Öğrencilerinize geri bildirimlerinizi incelemeleri için çalışma kâğıtlarını tekrar dağıtınız.





Dönüt Verme

- Öğrencilerinize dağıttığınız çalışma kâğıtlarına cevapların durumuna göre (doğru, eksik, yanlış) uygun işaretler (\checkmark , +, -, \uparrow ...), görseller (emoji, yıldız, çiçek...), açıklamalar ve yönergeler ekleyebilirsiniz.

Örneğin;

Aferin, kartlardaki değerlere yönelik zihinden çarpma işlemlerini doğru yapmış, turları ve oyunu kimin kazandığını belirlemişsin.

540 sayısını 100 ile çarparken, çarptığın sayının sağına iki tane sıfır (0) eklemeliydin.

18 sayısını 1000 ile çarparken, çarptığın sayının sağına üç tane sıfır (0) eklemeliydin.

Sonu sıfır ile biten sayıları 10,100 ve 1000 ile zihinden çarparken hataların var. Bu konu ile ilgili daha fazla alıştırmaya çalışmalısın.

- Bu süreçte öğrencilerinizin verilen bir doğal sayıyı 10,100 ve 1000 ile zihinden çarpma becerileri ile ilgili ortaya çıkan performans durumuna göre öğretim faaliyetlerinin sonraki adımlarını farklı araç, yöntem ve teknikler kullanarak biçimlendirebilirsiniz.
- Kazanıma ilişkin öğrenme eksikliği tespit ettiğiniz öğrencilerinizle ilgili aşağıdaki uygulamaları yapabilirsiniz.

Örneğin;

345 sayısını 10 ile çarparken sayının sağına kaç sıfır eklemelisin?

52 sayısını 100 ile çarparken sayının sağına kaç sıfır eklemelisin?

50 sayısını 100 ile çarparken sayının sağına kaç sıfır eklemelisin?

43 sayısını 1000 ile çarparken sayının sağına kaç sıfır eklemelisin?

şeklinde sorular sorabilirsiniz,

- Benzer/özgün etkinlikler tasarlayabilirsiniz.
- Aralıklı tekrarlar yapabilirsiniz.
- Çalışma grupları oluşturarak akran öğrenmesine başvurabilirsiniz.
- Bireysel veya toplu ek çalışmalar verebilirsiniz.
- Öğrencilerinizi değerlendirme sürecine dâhil edebilirsiniz.
- Öğrencilerinizi aile bireyleriyle etkinlikte yer alan oyunu oynamaları için yönlendirebilirsiniz.
- Öğrenme süreci ile ilgili gözlem ve izlenimlerinizi öğrenci gelişim dosyasına ekleyebilirsiniz.

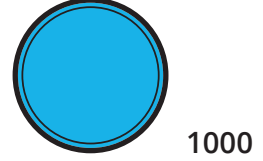
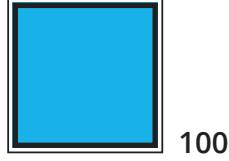
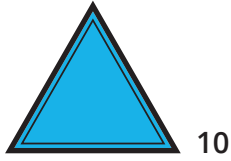


Öğrencinin Adı-Soyadı:

Ek-1: Çalışma Kâğıdı





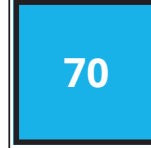


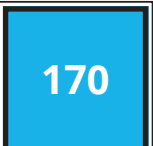


Ayten ve Kerem; üçgen, kare ve daire şeklinde hazırladıkları kartlarla bir oyun oynuyorlar. Oyunun kuralları şöyledir:

- Kartların üzerlerine sayılar yazılır ve bir torbanın içine konularak karıştırılır.
- Oyuncular sırayla torbadan birer kart çeker ve çektiği kartın değerini bulur.
- Çekilen kartın değerini bulmak için üçgen şeklindeki kartın üzerindeki sayı 10, kare şeklindeki kartın üzerindeki sayı 100 ve daire şeklindeki kartın üzerindeki sayı 1000 ile zihinden çarpılır.



- Kartının değeri daha büyük olan oyuncu o turu kazanır.

Ayten ve Kerem'in beş turda çektiikleri kartlar aşağıda gösterilmiştir. Kartların değerlerini zihinden hesaplayarak noktalı yerlere yazınız.

	1. Tur	2. Tur	3. Tur	4. Tur	5. Tur
Ayten'in Çektiği Kartlar					
Kartların Değerleri
Kerem'in Çektiği Kartlar					
Kartların Değerleri

Her turun sonunda kart değeri büyük olan kişiyi "✓" işareti ile aşağıdaki tabloda gösterin. En çok "✓" işareti alan oyuncunun ismini verilen boşluğa yazınız.





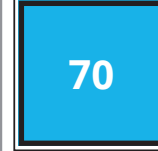





	1. Tur	2. Tur	3. Tur	4. Tur	5. Tur
Ayten					
Kerem					

En çok "✓" alan oyuncu'dir.





Ek-2: Cevap Anahtarı

	1. Tur	2. Tur	3. Tur	4. Tur	5. Tur
Ayten'in Çektiği Kartlar					
Kartların Değerleri	54 000	2 500	18 000	321 000	7 000
Kerem'in Çektiği Kartlar					
Kartların Değerleri	9 900	60 000	17 000	381 000	8 000

	1. Tur	2. Tur	3. Tur	4. Tur	5. Tur
Ayten	✓		✓		
Kerem		✓		✓	✓

En çok "✓" alan oyuncu **Kerem**'dir.

