



Biçimlendirici Değerlendirme Etkinlik Örneği - 4

Ders	Matematik
Sınıf Düzeyi	3
Öğrenme Alanı	Sayılar ve İşlemler
Alt Öğrenme Alanı	Kesirler
Kazanım	M.3.1.6.2. Bir bütünü eş parçalara ayırarak eş parçalardan her birinin birim kesir olduğunu belirtir.
Ölçme Araçları	Kare Şekiller (Ek-1)

Uygulamaya Yönelik Yönergeler

- ⚠ Bu etkinliği uygulamadan önce kare şekilleri (Ek-1) keserek hazırlayınız. Öğrencilerinizden bir yapıştırıcı ve makas getirmelerini isteyiniz.
- Öğrencilerinize birim kesirlerle ilgili bir oyun oynayacağınızı söyleyiniz.
 - Öğrencilerinizi beşer kişilik gruplara ayırınız ve onlardan gruplarına birer isim vermelerini isteyiniz.
 - Oyun için hazırladığınız kare şekilli kartları karıştırınız ve ardından ön yüzleri altta kalacak şekilde masanızın üzerine diziniz.
 - Her bir gruba oyun kurallarının ve puan kartının olduğu kâğıtları (Ek-2) dağıtınız.
 - Oyun kuralları ve puan kartının nasıl doldurulacağı hakkında konuşarak öğrencilerinizin oyunu anlamalarını sağlayınız.
 - Her gruptan bir öğrenciyi yanınıza çağırarak ondan masanın üzerindeki kartlardan bir tane seçmesini isteyiniz.
 - Bu öğrenciden, seçtiği kartı puan kartına yapıştırmasını ve arkadaşlarıyla birlikte puan kartını doldurmasını isteyiniz.
 - Ardından aynı işlemi gruptaki diğer öğrencilerle tekrar ederek oyunu devam ettiriniz.
 - Öğrencilerin seçtiği kartlar bitince her grubun, toplam puanını hesaplamasını isteyiniz.
 - Toplam puanı fazla olan grubun oyunu kazanacağını belirtiniz.
 - Oyunun uygulanma sürecinde puan kartlarını inceleyerek geri bildirimlerinizi sözlü olarak veriniz.
 - Öğrenci performansları ile ilgili değerlendirmelerinizi değerlendirme notlarına (Ek-3) işleyiniz.





Dönüt Verme

- Etkinliğin uygulanma sürecinde her bir grubun performansına göre geri bildirimler verebilirsiniz.

Örneğin;

Puan kartınıza yapıştırdığınız kare şekiller ile ilgili bilgilerin hepsi doğru, tebrik ederim.

Yapıştırdığınız şekil eş parçalara bölünmediği için boyalı kısmı kesir olarak ifade edemeyiz. Kesir olarak ifade edebilmemiz için şekil, eş parçalara bölünmelidir.

Seçtiğiniz şekil 3 eş parçaya bölünmüş, 1 parçası boyanmış. $\frac{3}{1}$ yerine $\frac{1}{3}$ şeklinde yazmalıydınız.

Seçtiğiniz şekil, 4 eş parçaya bölünmüş, 3 parçası boyanmış. Kesir olarak yazılışını doğru yazmışsınız ancak bu kesir, birim kesri ifade etmez. Birim kesir olması için bölünen eş parçalardan sadece biri boyalı olmalıydı. Şeklin değerine 10 puan yerine 5 puan yazmalıydınız.

- Bu süreçte öğrencilerinizin eş parçalara bölünmemiş bir şeklin boyalı kısmını kesir olarak kabul edip etmeme, eş parçalara bölünmüş bir şeklin boyalı kısmını kesir olarak doğru yazıp yazmama ve birim kesri belirlemeleri 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;

Elimdeki çikolatayı 4 eş parçaya böldüm ve bir parçasını yedim. Yediğim çikolatayı birim kesir olarak nasıl yazarsın, tahtada gösterir misin?

Birim kesirde kesrin payında hangi rakam vardır?

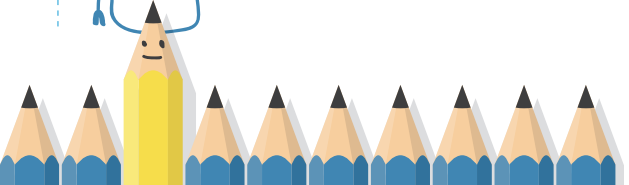
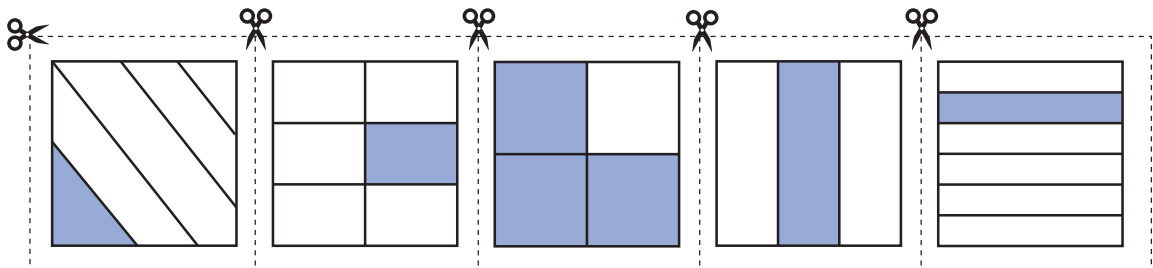
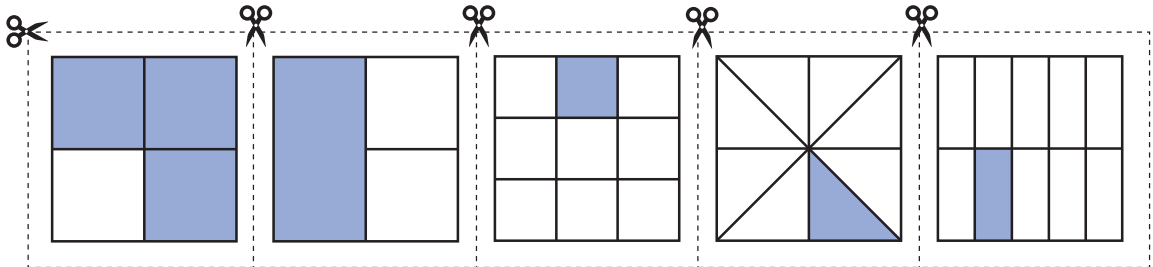
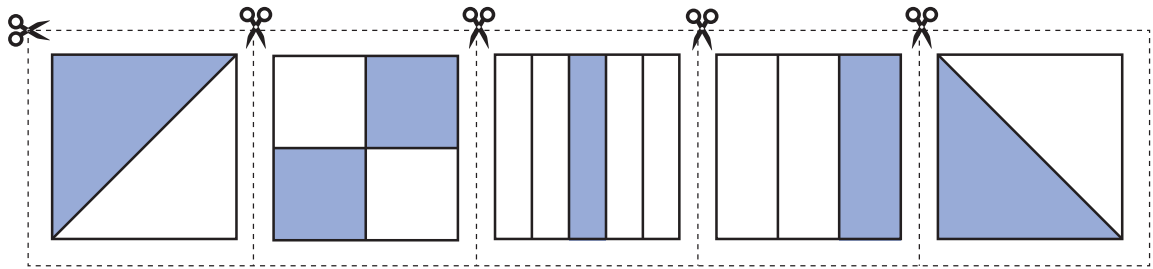
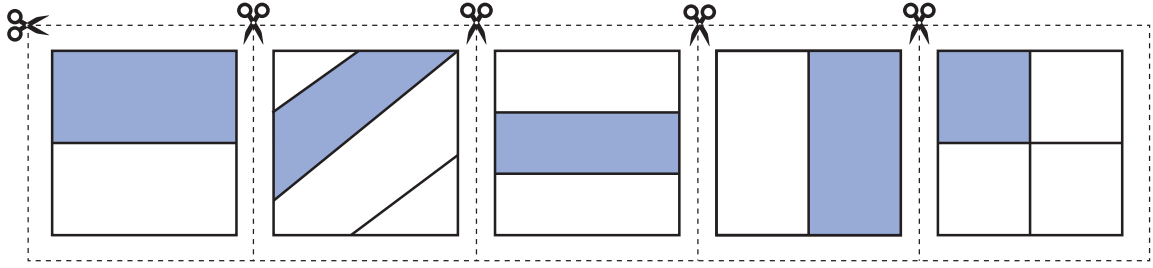
Bir şekli parçaları eşit olmayacak şekilde 5'e böldüm. Daha sonra parçalardan sadece birini boyadım. Boyalı şekil sence birim kesri ifade eder mi?

şeklinde sorular sorabilirsiniz.

- Benzer / özgün oyunlar tasarlayabilirsiniz.
- Aralıklı tekrarlar yapabilirsiniz.
- Çalışma grupları oluşturarak akran öğrenmesine başvurabilirsiniz.
- Bireysel veya toplu ek çalışmalar verebilirsiniz.
- Öğrencilerinizi değerlendirme sürecine dâhil edebilirsiniz.
- Ebeveyn kontrolünde birim kesirlerle ilgili etkinlikler yapmaya yönlendirebilirsiniz.
- Öğrenme süreci ile ilgili gözlem ve izlenimlerinizi öğrenci gelişim dosyasına kaydedebilirsiniz.



Ek-1: Kare Şekiller





Ek-2: Oyun Kuralları ve Puan Kartı

Oyunun kuralları şöyledir:

- Oyun beşer kişilik bir grup oyunudur.
- Gruptaki her bir oyuncu sırayla öğretmenin masasında yer alan kartlardan bir tane seçer.
- Seçilen her kart, puan kartına yapıştırılır ve istenen bilgiler yazılır.
- Seçilen kart, eş parçalara bölünmüş ise şekli ifade eden kesir ve ardından puan değeri yazılır.
- Seçilen kart, eş parçalara bölünmemiş ise sadece puan değeri yazılır.
- Oyuncunun seçtiği kartın üzerindeki boyalı alan;
 - Birim kesri ifade ederse 10 puan,*
 - Birim kesir dışında bir kesri ifade ederse 5 puan,*
 - Kesir ifade etmeyen bir şekil ise 1 puan değerindedir.*
- Seçilen kartlar bittiğinde toplam puanı fazla olan grup oyunu kazanır.

Grubumuzun Adı	Puan Kartı				
Seçilen kart					
Seçilen kart eş parçalara bölünmüş ise kesir olarak yazılışı					
Kartın puan değeri					
Toplam Puan					

