Kütüphane Problem Kartları

Öğrenme çıktısı: MAT.2.2.1, MAT.2.2.3 **Performans görevi**

Adım Soyadım: _____ **Tarih:** _____

Görevin

Okul kütüphanesi bir **problem kutusu** köşesi açıyor. Kütüphane panosundaki bilgileri kullanarak toplama ve çıkarma gerektiren **problem kartları** yazacaksın. Kartın ön yüzüne problemi, arka yüzüne çözümünü ve kontrolünü yaz. Kartların kutuya konacak; okulundaki arkadaşların bu problemleri çözecek.

ROLÜN
Problem kutusunun yazarı

ORTAYA KOYACAĞIN ÜRÜN
Ön yüzünde problem, arka yüzünde çözüm ve kontrol olan 3 problem kartı

SÜRE VE TESLİM
2 ders saati (sınıfta)
Teslim: .....

Adım adım (yaptıkça işaretle)

- ☐ Kütüphane panosunu oku. Hangi sayılarla problem kurabileceğini düşün.
- ☐ Kart planını doldur. Kart 1 toplama, Kart 2 çıkarma gerektirsin; Kart 3'ü sen seç.
- ☐ Problemlerini kartların ön yüzüne yaz.
- ☐ Her problemin sonucunu önce tahmin et, sonra çöz.
- ☐ Sonucunu ters işlemle kontrol et.
- ☐ Kartlarını kesip katla. Bir arkadaşına çözdür ve sonuçlarınızı karşılaştır.

Kütüphane panosu

46	27	18	14	9
hikâye kitabı	bilim kitabı	şiir kitabı	hikâye kitabı ödünç verildi	yeni bilim kitabı geldi

Kart planım (Her kart için panodan hangi bilgileri kullanacaksın?)

Kart	Kullanacağım sayılar	Ne soracağım?
Kart 1 (+)		
Kart 2 (−)		
Kart 3 (+ ya da −)		

Problem kartlarım (kenarından kes, kesik çizgiden katla)

KART 1 · ÖN YÜZ · TOPLAMA

.....

.....

.....

Sorum: .....

ARKA YÜZ · ÇÖZÜM

Tahminim: ☐ Sonuç: ☐

İşlemim ya da modelim

Ters işlemle kontrol: .....

KART 2 · ÖN YÜZ · ÇIKARMA

.....

.....

.....

Sorum: .....

ARKA YÜZ · ÇÖZÜM

Tahminim: ☐ Sonuç: ☐

İşlemim ya da modelim

Ters işlemle kontrol: .....

KART 3 · ÖN YÜZ · İŞLEMİNİ SEN SEÇ

.....

.....

.....

Sorum: .....

ARKA YÜZ · ÇÖZÜM

Tahminim: ☐ Sonuç: ☐

İşlemim ya da modelim

Ters işlemle kontrol: .....

Kartlarımı çözen arkadaşım: ..... Aynı sonuçları bulduk mu? Evet / Hayır

Arkadaşım farklı bir yolla çözdüyse yolu: .....

Kendimi değerlendiriyorum

Görevi yaparken…	Yaptım	Kısmen	Henüz değil
Panodaki bilgileri doğru kullandım.	○	○	○
Problemlerimde soru açıkça anlaşılıyor.	○	○	○
Sonucu önce tahmin ettim, sonra çözdüm.	○	○	○
Sonucumu ters işlemle kontrol ettim.	○	○	○
Çözüm yolumu arkadaşıma anlattım.	○	○	○

Dereceli Puanlama Anahtarı

Öğretmen için · Kütüphane Problem Kartları · Öğrenme çıktısı: MAT.2.2.1, MAT.2.2.3

Ölçüt	Geliştirilmeli (1)	Yeterli (2)	İyi (3)	Çok iyi (4)	Puan
1. Problem kurma	Problem yazmaz ya da yazdıklarında soru yoktur.	Yalnızca bir kartta bilgiler panoyla uyumlu ve soru anlaşılırdır.	Üç karttan ikisinde bilgiler panoyla uyumlu ve soru anlaşılırdır.	Üç kartta da panodaki bilgiler doğru kullanılır, soru açıktır; Kart 1 toplama, Kart 2 çıkarma gerektirir.	
2. Uygun işlemle çözme	Üç kartın hiçbirinde işlem ve sonuç birlikte doğru değildir.	Üç karttan 1'inde işlem ve sonuç doğrudur.	Üç karttan 2'sinde işlem ve sonuç doğrudur.	Üç kartta da işlem ve sonuç doğrudur; sonucu ne olduğuyla yazar (ör. "32 kitap").	
3. Tahmin ve ters işlemle kontrol	Tahmin ve kontrol yoktur.	Yalnızca tahmin yapar ya da yalnızca kontrol eder.	Kartların çoğunda tahmin yapar ve ters işlemle kontrol eder.	Her kartta tahmin ve ters işlemle kontrol yapar; tahmini sonuçla karşılaştırır.	
4. Açıklama ve paylaşma	Problemini arkadaşıyla paylaşmaz; çözümünü açıklamaz.	Problemini okur; çözüm yolunu açıklamaz.	Çözüm yolunu kendi cümleleriyle anlatır.	Yolunu anlatır; arkadaşının yoluyla karşılaştırır.	
				Toplam (en çok 16 puan)	

Dayanak: İlkokul Matematik Öğretim Programı, 2. sınıf 3. tema "Öğrenme Kanıtları": öğrencilerin toplama ve çıkarma gerektiren günlük yaşam problemlerini çözümleriyle birlikte oluşturdukları bir performans görevi önerilir (bütüncül puanlama).

Uygulama: İlk derste plan ve kartlar yazılıp çözülür; ikinci derste kartlar kesilip katlanır, ikili değiş tokuş yapılır ve kutuya konur.

Kontrol için: Panodan kurulabilecek örnekler: 46 + 27 = 73, 46 − 14 = 32, 27 + 9 = 36, 46 − 27 = 19, 27 − 18 = 9, 46 + 27 + 18 = 91. Sonuç 100'ü geçerse sayı seçimini birlikte gözden geçirin.

Destekleme: "Kütüphanede … vardı. … geldi. Şimdi kaç …?" gibi bir cümle kalıbı verin; onluk bloklarla modellemeye izin verin.

Zenginleştirme: Kart 3'ü iki işlemli ya da başlangıcı bilinmeyen bir problem olarak yazmalarını isteyin (ör. "Rafa 9 kitap gelince 36 oldu. Önce kaç kitap vardı?").

Gelişim raporu için: Kart değiş tokuşunda iletişim (SDB2.1) ve iş birliği (SDB2.2), kontrol adımlarında öz düzenleme (SDB1.2) gözlenebilir.

Sınıf Değerlendirme Çizelgesi

Öğretmen için · Kütüphane Problem Kartları · Sınıf/Şube: ..... · Tarih: .....

Ö1: Problem kurma **Ö2:** Uygun işlemle çözme **Ö3:** Tahmin ve ters işlemle kontrol **Ö4:** Açıklama ve paylaşma

Düzeyler: 1 Geliştirilmeli · 2 Yeterli · 3 İyi · 4 Çok iyi

No	Öğrencinin adı soyadı	Ö1	Ö2	Ö3	Ö4	Toplam	Gözlem notu
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							