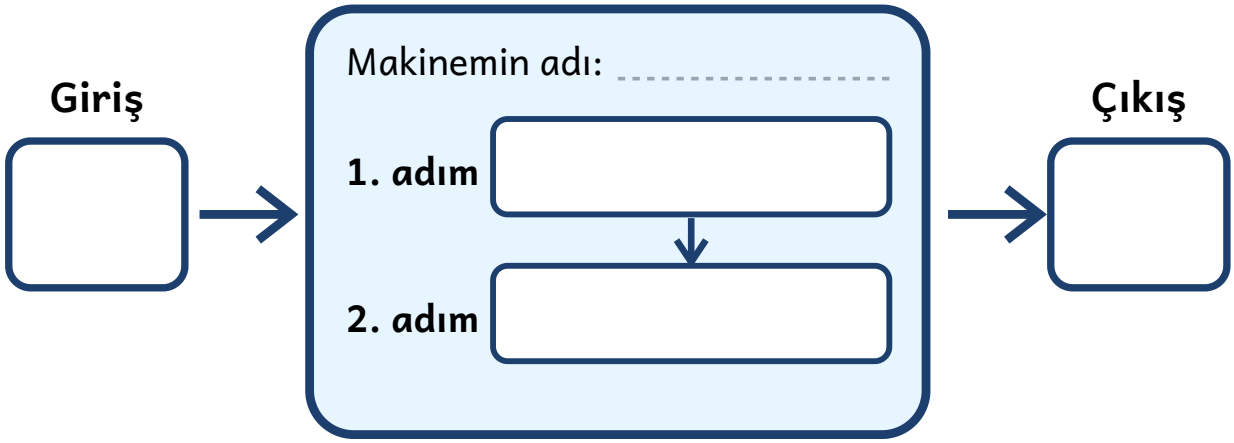
Benim İşlem Makinem

Öğrenme çıktısı: MAT.3.2.5 **Düşünme basamağı: Yaratma**

Adım Soyadım: _____ **Tarih:** _____

1 **Kendi işlem makineni tasarla. Makinenin iki adımlı bir kuralı olsun ve iki farklı işlem kullansın (örneğin önce × 2, sonra + 10). Makineye bir ad ver, kuralını yaz, dört giriş sayısı seç ve çıkışları hesapla.**

Öğretmene: Çıkışları büyük tutmamak için çarpma adımında küçük sayılar seçilmesini önerin. Öğrenciler makinelerini ikinci görevde bilmeceye dönüştürecek.



Giriş				
Çıkış				

2 **Makine bilmecesi oluştur: Yeni bir kural düşün. Tabloya yalnızca giriş ve çıkış sayılarını yaz. Arkadaşın kuralı bulmaya çalışsın; gizli kuralını en son yaz.**

Giriş				
Çıkış				

Arkadaşımın bulduğu kural: .....

Gizli kuralım: .....

İşlem alanı

3 

“Aklından bir sayı tut” oyunu yaz. Yönergen en az dört adımlı olsun; en az bir toplama ya da çıkarma ve bir çarpma ya da bölme içersin. Sonra yönergeni 5 sayısıyla dene.

Öğretmene: Öğrenciler yönergelerini bir arkadaşlarına okuyup uygulatsın. Sonucun beklenen sayı çıkıp çıkmadığını birlikte kontrol etsinler.

1. adım: Aklından bir sayı tut.

2. adım: .....

3. adım: .....

4. adım: .....

5. adım: .....

5 ile denedim: 5 → ☐ → ☐ → ☐ → ☐

4 

İki zarla oynanan bir işlem oyunu uydur. Oyunda zarlar atılsın ve gelen sayılarla en az iki işlem yapılsın.

1. Oyunun adı ve kuralları:

.....

.....

.....

2. Kazanan nasıl belirlenir?

.....

.....

.....

 Harika! Bu kâğıdı tamamladın.