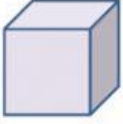


Adı :
Soyadı:

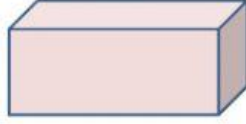
2. Sınıf Matematik

Geometrik Şekiller-3

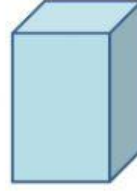
Aşağıdaki geometrik cisimlerin-şekillerin isimlerini yazınız.



.....



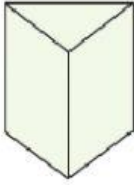
.....



.....



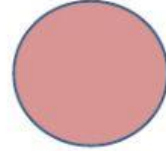
.....



.....



.....



.....

Aşağıdaki görsellerin hangi geometrik cisme benzediğini yazınız.



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



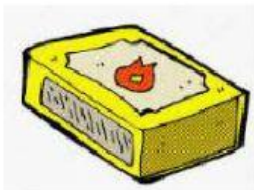
.....



Adı :
Soyadı:

2. Sınıf Matematik

Geometrik Şekiller-3



Adı :
Soyadı:

2. Sınıf
Matematik

Geometrik Şekiller-3

www.mustafakabul.com



M.2.2. GEOMETRİ

M.2.2.1. Geometrik Cisimler ve Şekiller

Terimler veya kavramlar: daire, küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, küre, silindir

M.2.2.1.1. Geometrik şekilleri kenar ve köşe sayılarına göre sınıflandırır.

- a) Üçgen, kare, dikdörtgen, daire ve çemberin benzer veya farklı yanları açıklanır.
- b) Verilen bir geometrik şeklin diğer geometrik şekillere benzeyip benzemediğine yönelik çalışmalara yer verilir.

M.2.2.1.2. Şekil modelleri kullanarak yapılar oluşturur, oluşturduğu yapıları çizer.

- a) Öğrencilerin öncelikle tek tür şekil modelleriyle çalışmaları daha sonra farklı şekil modelleri kullanarak da çalışmalar yapmaları sağlanır.
- b) Cisimlerin yüzeyleri kullanılarak elde edilen şekillerle noktalı kâğıt üzerinde çizim çalışmaları yapılabilir.
- c) Öğrencilerin farklı medeniyetlere ait sanat eserlerindeki süslemeleri fark etmeleri sağlanır.

M.2.2.1.3. Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, silindir ve küreyi modeller üstünde tanır ve ayırt eder.

- a) Cisimler biçimsel olarak geometrik özelliklerine değinilmeden tanıtılır.
- b) Günlük hayatta karşılaşılabilecek cisimler (pinpon topu, süt kutusu, şişe vb.) kullanılır.

Not: 2. Sınıfta geometrik cisimlerin ayrıtları, yüzeyleri, köşeleri ve açınımları işlenmez.

M.2.2.1.4. Geometrik cisim ve şekillerin yön, konum veya büyüklükleri değiştiğinde biçimsel özelliklerinin değişmediğini fark eder.

- a) Sınıf seviyesinde tanıtılan şekillere, cisimlere ve bunların özelliklerine ağırlık verilir.
- b) Uygun bilgi ve iletişim teknolojileri ile yapılacak etkileşimli çalışmalara yer verilebilir.
- c) Üç boyutlu dinamik geometri yazılımlarından yararlanılabilir.



www.mustafakabul.com

