**Hedef Kazanımlar – Öğrencilerin**

* Aynı değere sahip kesirleri farketmek veya oluşturmak için farklı gösterimler kullanabilmeleri,
* Iki farklı gösterimle verilmiş kesirlerin aynı değere sahip olup olmadığına karar vermek için kullanılabilecek en az bir yöntem açıklaması beklenmektedir.

**1.SEVİYE**

1. ***Kesir Eşitleyici*** simulasyonunu açın. “Level 1” seçeneğine tıklayarak 5 dakika oyunu keşfedin. Bir arkadaşınız ile şu sorular üzerine konuşun a)ne farkediyorsunuz ve b)iki kesir gösteriminin aynı değere sahip olduğunu nasıl anlayabilirsiniz. Fikirlerinizi aşağıdaki boşluğa yazın ve sınıf ile paylaşmaya hazır olun.

|  |
| --- |
|  |

**2.SEVİYE**

1. *Oyunda “Level 2” bölümünü oynamadan önce, aşağıdaki tabloda verilen kesir gösterimlerini ve çizilen modelleri inceleyin ve boşlukları tamamlayınız.* 
   1. Aşağıdaki verilen her bir kesir ile aynı değere sahip olan gösterimi ekranın aşağısındaki gösterimler arasından seçerek çizin.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Example: |  | Example: |  |

* 1. Yukarıda yaptığınız her bir çizimle aynı değere sahip kesri aşağıdaki örnekte olduğu gibi yazın.

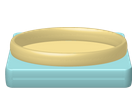
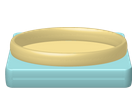
Burada bir örnek var.

* 1. Her bir sütundaki kesirlerin pay ve paydası arasındaki ilişki nedir? Fikirlerinizi aşağıdaki boşluğa yazınız..

|  |
| --- |
|  |

* 1. Şimdi, Paylaş! Arkadaşınız ile fikirlerinizi karşılaştırıp tartışınız.

1. Şimdi, “**Level 2**” oyununu 12 puan üzerinden en az 10 puan alana kadar oynayın. Eğer en az 10 puan kazanamazsanız, düğmesine basarak oyunu yeniden oynayın. Gerekli puanı Alana kadar oyunu oynayın. Gerekirse, aynı değere sahip kesirleri eşleştirmek için arkadaşınızdan veya öğretmeninizden yardım isteyebilirsiniz.
2. Aşağıda verilen gösterimi aynı değere sahip kesirlerinizi kendiniz oluşturarak tamamlayınız. Model çizimi, kesir gösterimi veya her ikisini de kullanmayı tercih edebilirsin.



1. “Level 2” yi kullanırken öğrendiğiniz bir şeyi aşağıdaki boşluğa yazarak açıklayınız.

|  |
| --- |
|  |

1. Aşağıdaki cümleyi tamamlayınız.

|  |
| --- |
| *Bu çalışmada kendimle gurur duyduğum nokta …* |