

#6 AG Matematik Macerası: Geometrik Şekilleri ve Ölçümü Keşfetmek

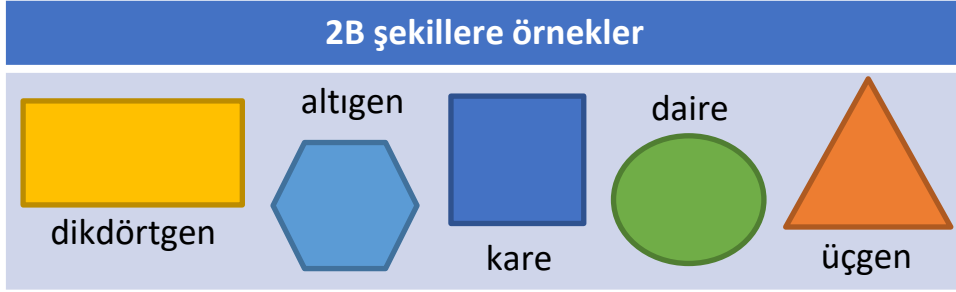


Age: 8 – 11 12 – 15 16- 18

Anahtar Kelimeler: matematik, geometrik şekiller, özellikler, ölçüm

Geometrik şekiller, günlük hayatta gördüğümüz nesnelerin **şeklini yüzeyleri, açıları ve sınır çizgilerini** gösteren şekillerdir. 2B ve 3B geometrik şekillerin farklı türleri vardır.

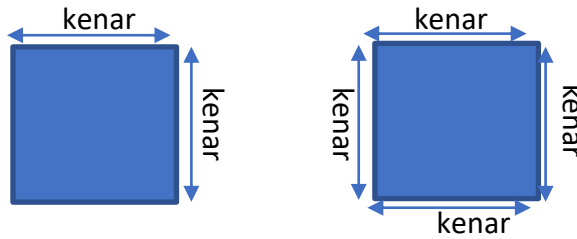
Aşağıda iki boyutlu geometrik şekillerin örnekleri verilmiştir:



Alan ve **çevre**, yalnızca derinliği ve genişliği olan 2 boyutlu (veya düz) şekilleri ölçmek için kullanılan iki farklı ölçüdür.

- Alan, sınır içindeki alanı ifade eder. cm^2 , m^2 vb. gibi kare birimlerle ölçülür.
- Çevre, bir şeklin sınırı üzerindeki mesafeyi temsil eder. cm, m vb. birimlerle ölçülür.

Kare şekli için; alan (kenar) \times (kenar) kare birimlerine eşittir ve çevre ise, sınırının toplam uzunluğudur (kenar+kenar+kenar+kenar veya 4 x kenar).



Artırılmış Gerçeklik (AR) uygulamasını deneyimleyebilmek için mobil cihazınıza Zappar uygulamasını yüklemeniz ve uygulama aracılığıyla bu broşürü taramanız gerekmektedir. Öğrenmenin tadını çıkarın ve eğlenin

Bir kare ile ikizkenar dik üçgen arasındaki ilişkiyi öğrenmek için kodu tarayın.



QR kod okuyucu uygulama ile kodu okutun



Co-funded by the European Union

Project No 2022-1-PL01-KA220-SCH-000087644

GIFTLED

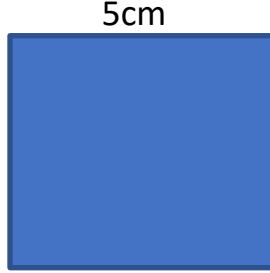
www.giftled.eu

Bu proje Avrupa Komisyonu'nun desteğiyle finanse edilmiştir. Bu web sayfası yalnızca GIFTLED ortaklığının görüşlerini yansıtmaktadır ve Komisyon burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



Aşağıdaki AR tabanlı testi çözerek kare ile ilgili ölçümler hakkındaki bilginizi test edin.

1.) Aşağıdaki karenin alanı kaçtır?



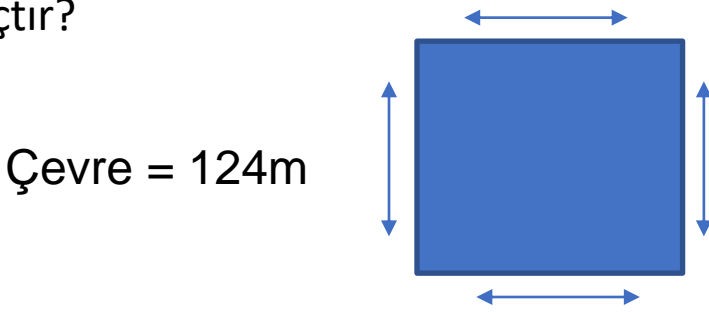
- a) 20 cm²
- b) 25 cm²
- c) 30 cm²

2.) Aşağıdaki karenin toplan alanı 49cm² ise bu karenin bir kenarı kaçtır?



- a) 7 cm
- b) 8 cm
- c) 9 cm

3.) Aşağıdaki karenin çevresi 124m ise bu karenin bir kenarı kaçtır?



Çevre = 124m

- a) 31 m
- b) 43 m
- c) 62 m



GIFTLED



QR kod okuyucu
uygulama ile kodu okutun



Co-funded by
the European Union

Project No 2022-1-PL01-KA220-SCH-000087644



Bu görevi kabul ederek kodlama uzmanı olmaya hazırlanın.

Bu görevde alan ve çevre kavramlarını stratejik bir şekilde yönlendirmek için hayali karakterler ve engeller kullanarak kurgusal bir oyun yaratacaksınız.

Oyunun amacı, öğrendiklerinizi etkili bir şekilde uygulamak için matematik bilginizi ve problem çözme becerilerinizi kullanmanızdır.



QR kod okuyucu
uygulama ile kodu okutun

İpucu: Sprite Lab'ı kullanın

- *Sprite Lab, birbirleriyle etkileşime giren nesne ve karakterlerle basit animasyonlar ve oyunlar yapabileceğiniz blok tabanlı bir programlama ortamıdır.*
- *Bir animasyon veya oyun oluşturun ve uygulamanızı saniyeler içinde paylaşın.*

Sprite Lab: <https://code.org/educate/spritelab>



Co-funded by
the European Union

Project No 2022-1-PL01-KA220-SCH-000087644

GIFTLED