

Bir nesnenin yerini
başka bir nesneye göre söyleyebiliriz.

1 Park planını incele.



Bisiklet bankın

Köpek bankın

Ağaç bankın

Piknik sepeti bankın

Bank, bisiklet ile köpeğin

2 Doğruysa ✓, yanlışsa X koy.

Uçurtma ağacın solundadır.

☐

Kuş evi ağacın sağındadır.

☐

Top piknik sepetinin sağındadır.

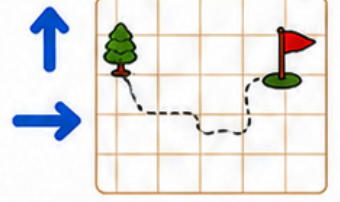
☐

3 Bir cümle yaz.

Kuş evinin yerini ağaca göre anlat.

Krokide Yolu İzle

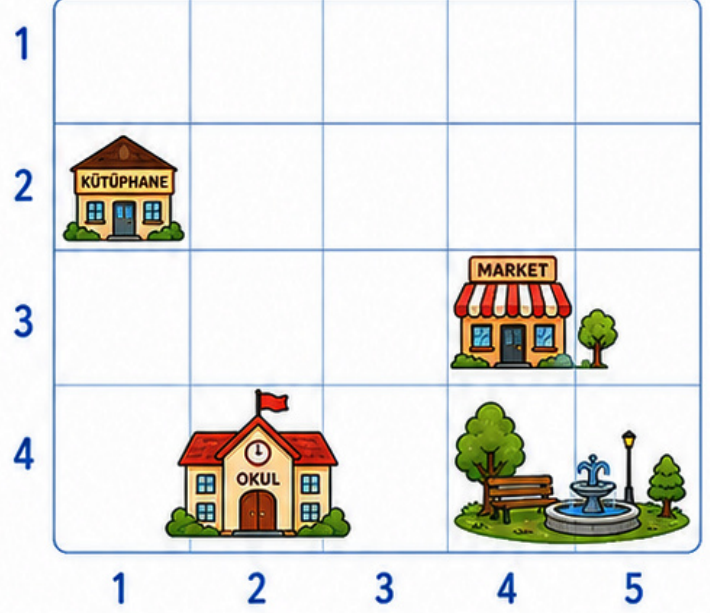
Basit bir kroki üzerinde yönleri izleyerek doğru yere ulaş.



1 BÖLÜM 1 — Krokide Yerleri Bul

Yönerge: Krokiye göre doğru olanları işaretle.

- ☐ Park okulun sağındadır.
- ☐ Kütüphane okulun solundadır.
- ☐ Market parkın yukarisındadır.



2 BÖLÜM 2 — Rotayı İzle

Yönerge: Okuldan başla.

“2 kare sağa, 1 kare yukarı.”

Hangi yere ulaşırsın?



Park



Market



Kütüphane

3 BÖLÜM 3 — Yolu Anlat

Yönerge: Okuldan kütüphaneye giden yolu yön sözcükleriyle yaz.

“Önce , sonra ”

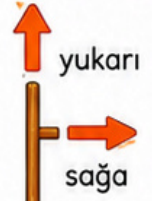


ilkokuldijital.com

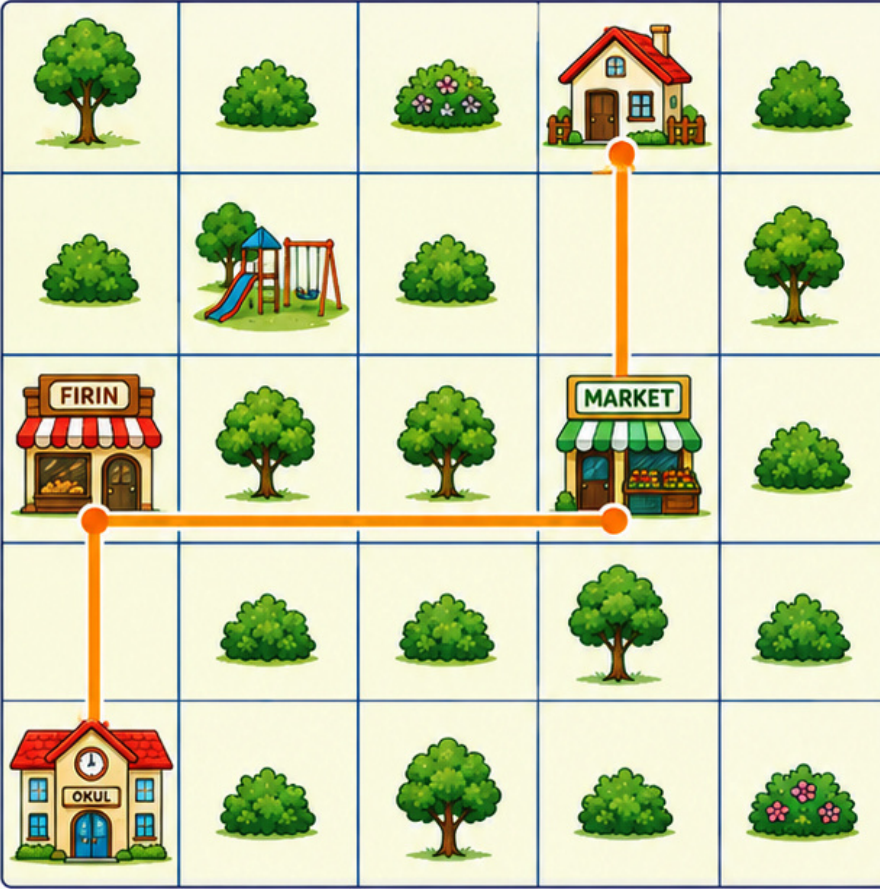


Krokide Yolu Anlat

Yolu anlatırken yönü ve kaç kare ilerlediğimizi birlikte söyleyebiliriz.



1 Krokideki yolu izle.



Okuldan fırına:

kare yukarı.

Fırından markete:

kare sağa.

Marketten Ece'nin evine:

kare yukarı.

Tüm yol toplam:

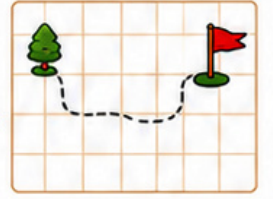
kare.

2 Yol tarifini tamamla.

Okuldan Ece'nin evine giderken

kare yukarı, kare sağa, kare yukarı ilerlerim.





Rotadaki eksik yönü bul; sonra yeni bir yön dizisi kur.

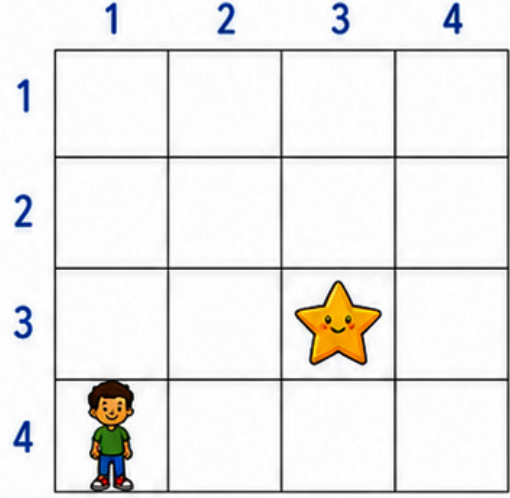
1 BÖLÜM 1 — Bir Eksik Var

Yönerge: Başlangıçtan yıldıza ulaşan rotadaki eksik oku seç.

Rota:



Seçenekler:

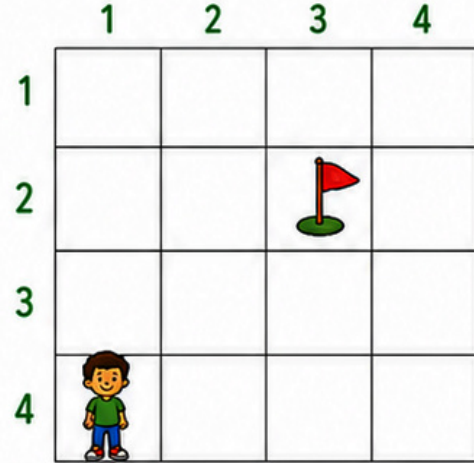


2 BÖLÜM 2 — İki Rotayı Kontrol Et

Yönerge: Hedefe ulaştıran rotayı işaretle.

A) ↑ → → ↓ ☐

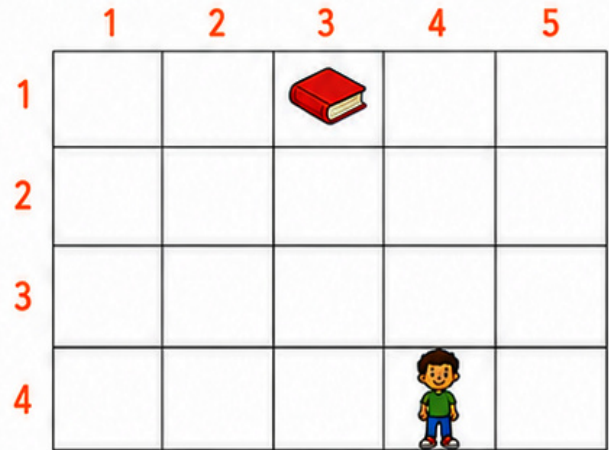
B) → → ↑ ↑ ☐



3 BÖLÜM 3 — Eksiksiz Rotanı Yaz

Yönerge: Başlangıçtan kitaba ulaşan 4 adımlık rotayı yaz.

Ok bankası:



Ok Kodunu Oku

Her ok bir karelik
hareketi gösterir.



1 Başlangıçtan yola çık. Kodun götürdüğü yeri yaz.

1	 Kitaplık				 Müzik Odası
2					
3			 Başlangıç		
4					
5	 Bahçe			 Kantin	

A ↑ ↑ ← ←

B → → ↑ ↑

C ↓ ↓ ← ←

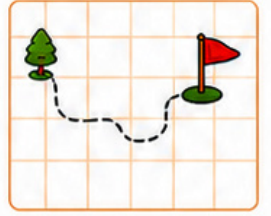
D → → ↓ ↓

2 Kodu sen yaz.

Kantinden kitaplığa önce 4 kare yukarı, sonra 4 kare sola git.

--	--	--	--	--	--	--	--





Aynı hedef için hangi ölçütün önemli olduğunu belirle.

1 BÖLÜM 1 — İki Görev Kartı

Yönerge: Her kartın ölçütünü eşleştir.

Kart 1



Derse geç kalmamak için en kısa yolu seç.

A

En kısa yol

Kart 2



Kitabı bırakmak için kütüphaneye uğrayarak okula git.

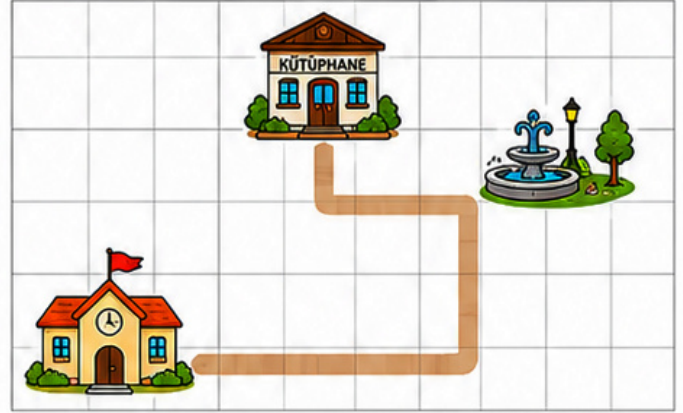
B

Kütüphaneye uğramak

2 BÖLÜM 2 — Hangi Bilgi Gerekli?

Yönerge: Kart 1 için gerekli bilgileri işaretle.

- ☐ Yolların adım sayıları
- ☐ Binaların çatı renkleri
- ☐ Başlangıç ve hedef
- ☐ Yol üzerindeki engeller



3 BÖLÜM 3 — Ölçütünü Yaz

Yönerge: "Parktan okula gitmek" için bir ölçüt seç.

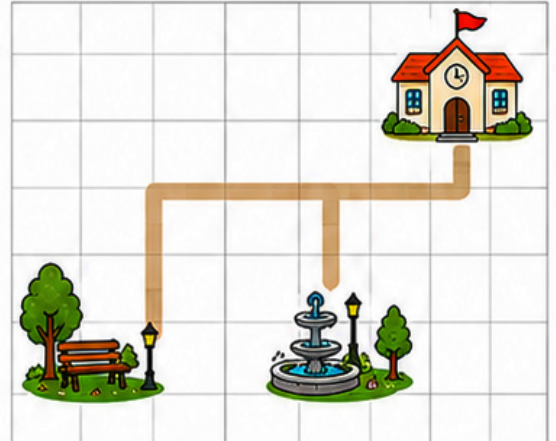


En kısa yol

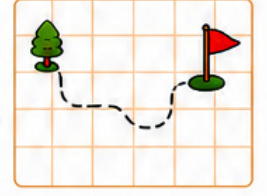


Çeşmeye uğrayan yol

Benim ölçütüm: _____



Doğru ölçüte göre hangi bilgilerin işe yaradığını ayırt et.



1

BÖLÜM 1 — Görev

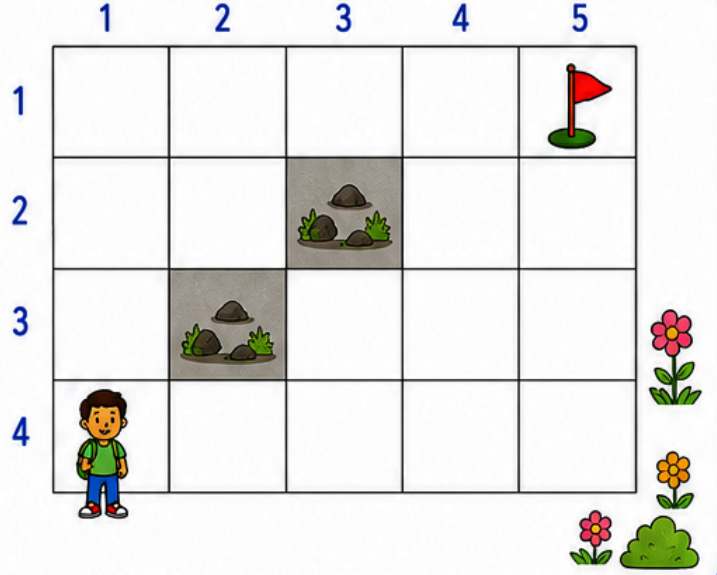


Görev kartı:

Engellere basmadan hedefe ulaş.

Yönerge: Hangi bilgiler gereklidir?

- ☐ Başlangıç noktası
- ☐ Hedef noktası
- ☐ Engel olan kareler
- ☐ Hedef bayrağının rengi



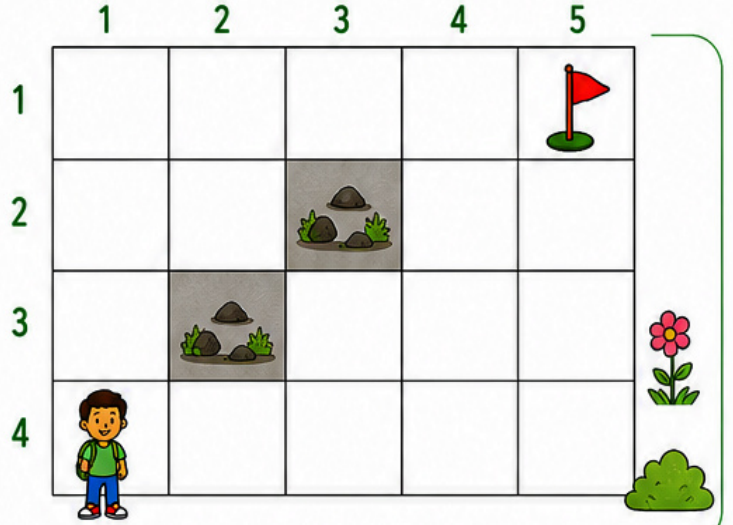
2

BÖLÜM 2 — Bilgiyi Kullan

Yönerge: Krokiyi incele.

Başlangıçtan hedefe giderken
hangi iki kareden geçilemez?

- ☐ Taşlı kareler
- ☐ Çiçekli kareler
- ☐ Boş kareler



3

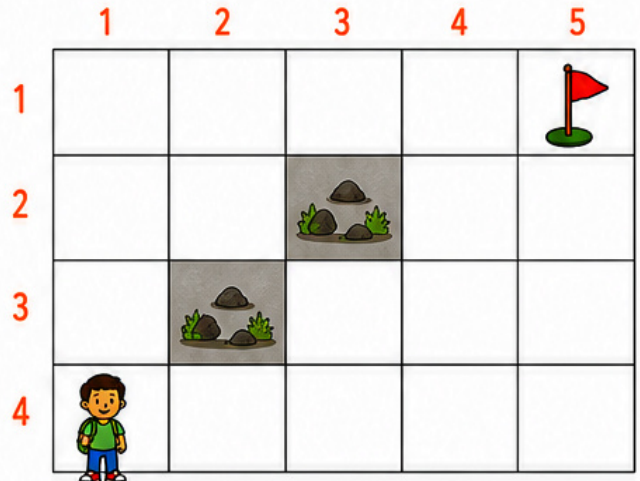
BÖLÜM 3 — Bilgi Listem

Yönerge:

En kısa ve geçilebilir yolu bulmak için bakacağın iki
bilgi grubunu yaz.

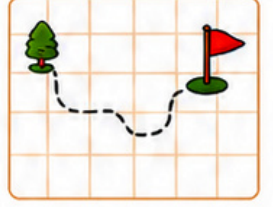
1.

2.



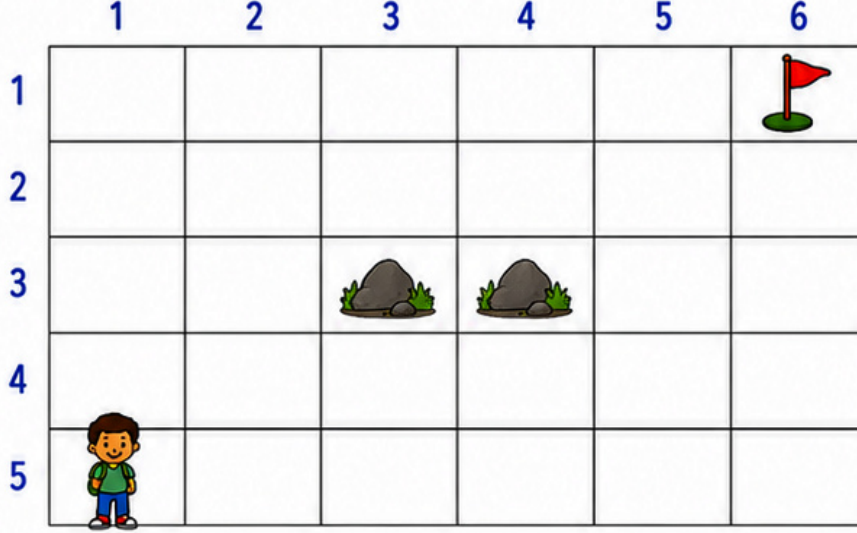
İki Yol Oluştur

Aynı hedefe ulaşan iki farklı rota düşün.



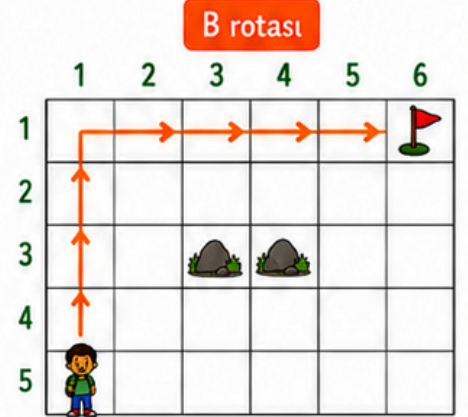
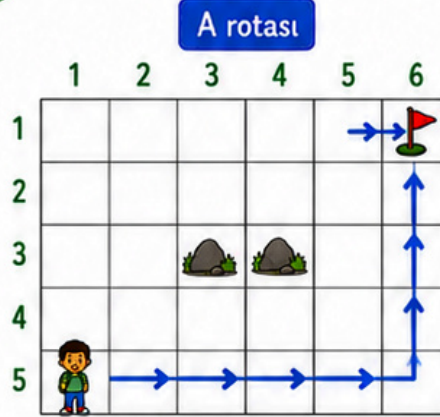
1 BÖLÜM 1 — Verileri İncele

Başlangıç noktasını, hedefi ve iki engel karesini krokide işaretle.



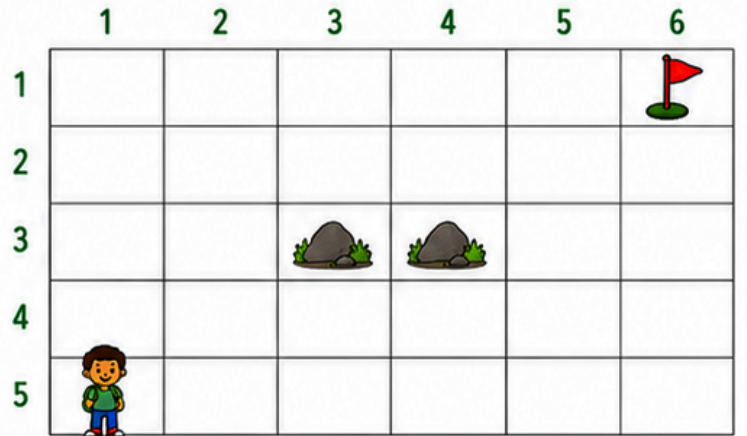
2 BÖLÜM 2 — İki Seçenek Gör

Yönerge: A ve B rotalarının ikisi de hedefe ulaşıyor mu?

A A rotası: ☐ Evet ☐ HayırB B rotası: ☐ Evet ☐ Hayır

3 BÖLÜM 3 — Üçüncü Yol

Yönerge: Aynı hedefe ulaşan, engellere basmayan farklı bir rota çiz.

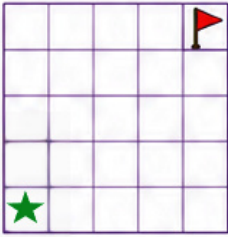


En Kısa Yolu Seç

En kısa yolu bulmak için
her rotadaki hareket sayısını karşılaştır.

1 Okları say.

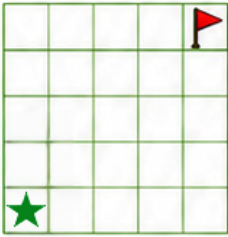
A



↑ ↑ ↑ ↑ → → → →

kare

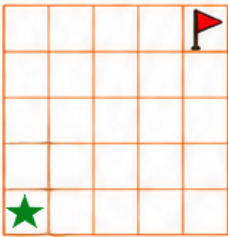
B



→ → → ↑ ↑ ← ↑ → ↑ →

kare

C



→ → ↑ ↑ ← ← ↑ ↑ → → → →

kare

2 En kısa rota:

3 A rotası, B rotasından kare daha kısadır.

4 C rotası, A rotasından kare daha uzundur.

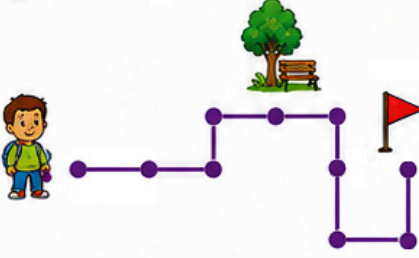
Yeni Rota

En iyi yol,
seçtiğimiz ölçüte göre değişebilir.

Rota bilgileri

A

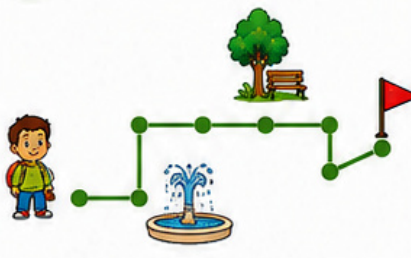
9 kare



Çeşmeden geçmez.
Parkın yanından geçer.
Yapım alanına girmez.

B

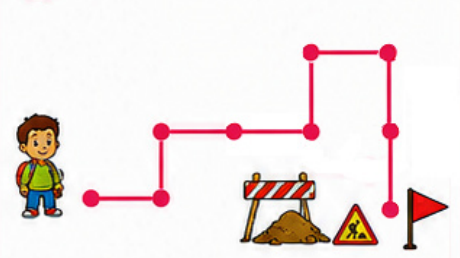
7 kare



Çeşmeden geçer.
Parkın yanından geçer.
Yapım alanına girmez.

C

8 kare



Çeşmeden geçmez.
Parkın yanından geçmez.
Yapım alanına girer.

Rota	Kaç kare?	Çeşmeden geçiyor mu?	Parkın yanından geçiyor mu?	Yapım alanına giriyor mu?
A	9 kare	Hayır	Evet	Hayır
B	7 kare	Evet	Evet	Hayır
C	8 kare	Hayır	Hayır	Evet

1

Yapım alanına girmeden en kısa rota hangisi?

2

Çeşmeden geçmek zorunluysa hangi rota seçilir?

3

Parkın yanından geç, çeşmeden geçme ve 9 kareyi aşma. Hangi rota?

4

Ölçüt 'çeşmeden geçmek' olunca seçim neden değişir?

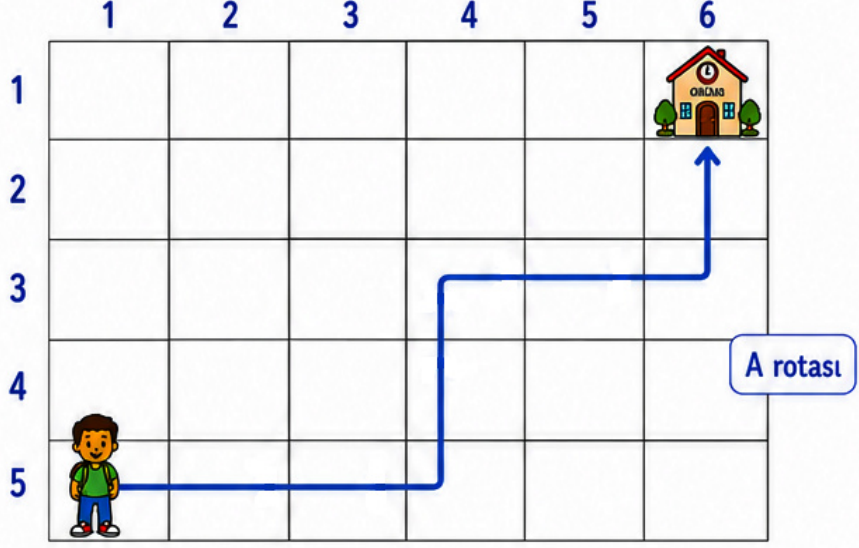


Beklenmedik bir engel çıkınca rotanı değiştir.

1 BÖLÜM 1 — İlk Rota

Yönerge: A rotası başlangıçtan hedefe ulaşıyor mu?

- ☐ Evet
- ☐ Hayır



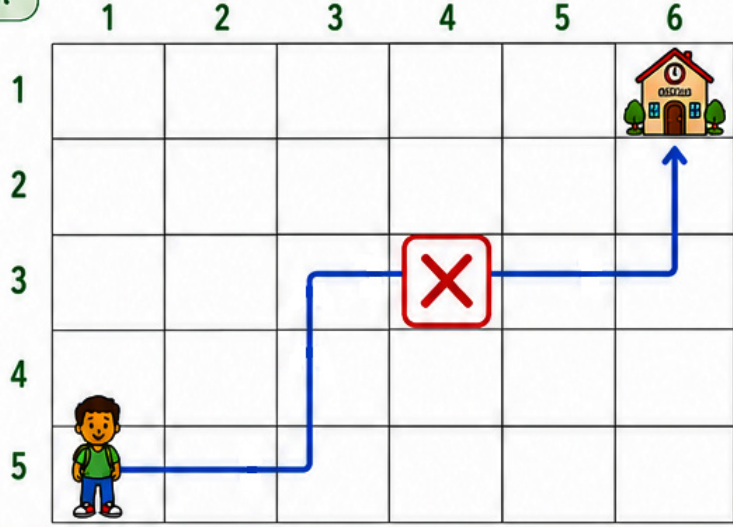
2 BÖLÜM 2 — Beklenmedik Durum

Yeni bilgi:

“A rotasındaki bir kare kapandı.”

Yönerge: Artık A rotası kullanılabilir mi?

- ☐ Evet
- ☐ Hayır



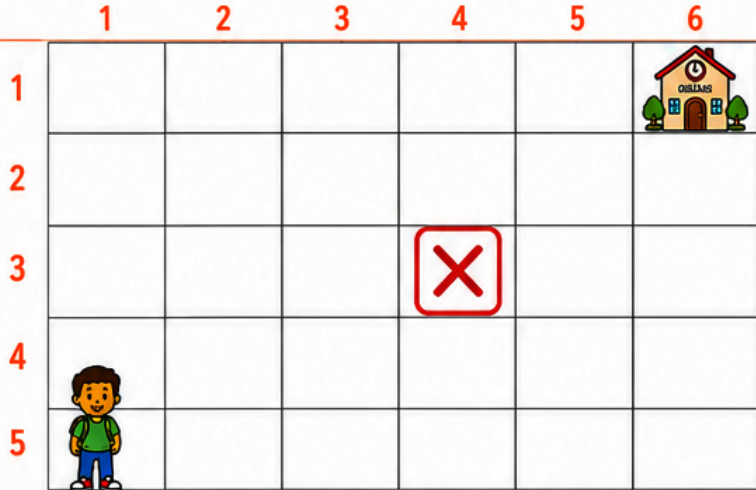
3 BÖLÜM 3 — Yeni Rotayı Çiz

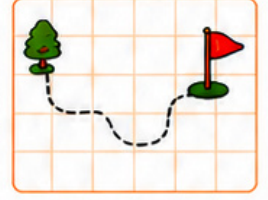
Yönerge: Kapalı kareye basmadan hedefe ulaşan yeni bir yol çiz.



Kurallar:

- Başlangıçtan başlamalısın.
- Hedefe ulaşmalısın.
- Kapalı kareye basmamalısın.





Başlangıç, hedef ve ölçüte göre basit bir kroki oluşturun.

1 BÖLÜM 1 — Planımı Kur

Yönerge: Üç bilgiyi seç.

Başlangıç:



Ev



Park

Hedef:



Okul



Kütüphane

Ölçüt:



En kısa yol



Çeşmeye
uğrayan yol



Seçimlerini Bölüm 3'te yazmayı unutma.

2 BÖLÜM 2 — Krokiyi Çiz

Yönerge:

Seçtiğin başlangıç ve hedefi kareli alana yerleştir. 'Çeşmeye uğrayan yol'u seçtiysen çeşmeyi de yerleştir. Ölçütüne uygun bir yol çiz.

İkon Bankası



Ev



Park



Okul



Kütüphane



Çeşme

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						

3 BÖLÜM 3 — Rotamı Açıklıyorum

Başlangıcım: _____

Hedefim: _____

Ölçütüm: _____

Rotam bu ölçüte uygundur; çünkü _____



Rotanı Tasarla

İyi bir rota
bütün ölçütleri aynı anda karşılar.



	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Görev

Başlangıçtan hedefe bir rota çiz.

- Kütüphaneden geç.
- Koyu karelere basma.
- Tam 10 kare ilerle.

Kodunu yaz:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Kontrol et.

Rotam 10 kare mi?

☐

Evet

☐

Hayır

Kütüphaneden geçtim mi?

☐

Evet

☐

Hayır

Önce ölçütü oku,
sonra bütün rota bilgilerini birlikte kontrol et.

Rota bilgileri

A

9 kare



Köprüden geçer.



Çeşmeden geçmez.



Parkın yanından geçmez.



Yapım alanına girmez.

B

11 kare



Köprüden geçmez.



Çeşmeden geçer.



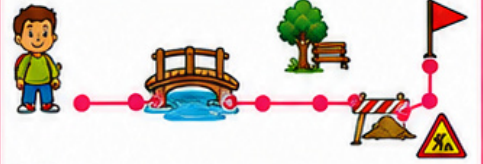
Parkın yanından geçer.



Yapım alanına girmez.

C

8 kare



Köprüden geçer.



Çeşmeden geçmez.



Parkın yanından geçer.



Yapım alanına girer.

Rota	Kaç kare?	Köprüden geçiyor mu?	Çeşmeden geçiyor mu?	Parkın yanından geçiyor mu?	Yapım alanına giriyor mu?
A	9 kare	Evet	Hayır	Hayır	Hayır
B	11 kare	Hayır	Evet	Evet	Hayır
C	8 kare	Evet	Hayır	Evet	Evet

1 Yapım alanına girmeden en kısa rota hangisi?

2 Çeşmeden geçmek zorunluysa hangi rota?

3 Köprüden geç, yapım alanına girme ve 10 kareyi aşma. Hangi rota?

4 Parkın yanından geç ve yapım alanına girme. Hangi rota?

5 Ölçüt değişince rota seçimi neden değişebilir?
