



Tiftik

🏠 Öğretmenler için

Sınıf İçi Kullanım Kılavuzu

Tiftik'i sınıfta ve evde nasıl kullanabileceğinize dair öneriler ve her bölümün Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kazanımlarıyla eşlendiği harita.

2. ve 3. sınıf matematik

18 dünya · 72 bölüm

27 soru tipi

16 Antrenman kartı





Kısaca

Tiftik nedir?

Tiftik, ilkökul çocukları için Türkçe bir matematik macera oyunudur. Çocuk kendi tasarladığı avatarla uzayda dünyadan dünyaya ilerler; her dünya bir matematik konusu etrafında kurulmuştur ve her bölüm beş sorudan oluşan kısa bir görevdir. Kazandığı yıldızlarla Avatar Dünyası'nda yeni kıyafetler açar.

Ay'a Gidiş Macerası

2. sınıf konuları · 8 dünya · 32 bölüm

Son dünyası gizlidir ve 3. sınıfa köprü kurar.

Mars'a Yolculuk

3. sınıf konuları · 10 dünya · 40 bölüm

Son dünyası gizlidir ve karma tekrar sunar.

Her bölüm beş adımdır

1

Isınma

2

Klasik

3

Gelişme

4

Meydan okuma

5

Final

İlk dört soruda kazanılan parçalar final sorusunda doğru yuvalara yerleştirilir; çocuk bölümü, öğrendiklerini birleştirerek kapatır.

Öğrenmeyi destekleyen ayrıntılar

Hataya özel dönüt

Pek çok soruda, seçilen yanlış şıkka göre farklı bir açıklama gelir; çocuk neden yanlış olduğunu görür.

Tekrar daveti

Zorlandığı bölüm, haritada küçük bir işaretle yeniden oynamaya davet edilir.

Antrenman Sahası

16 konu kartı. Her tur yeni sayılarla üretilir, ezberlenemez.

Cevabı söylemeyen ipucu

Zorlanınca ipucu önerilir. İpucu cevabı vermez; benzer bir örnekle düşünme yolunu gösterir.

Kaldığı yerden devam

Yarım kalan bölüm kaldığı sorudan sürer; kısa oturumlara uygundur.

27 soru tipi

Sayı doğrusu, denge terazisi, onluk bloklar, saat, kesir kesme, simetri, yol bulma, çetele, nokta grafiği, cetvelle ölçme...



Bir bölümden: **Kayıp Kargo Mühendisliği**, ısınma sorusu. Soru metni, sahne ve yardımcı robot Tiftik aynı ekranda; çocuk pilleri tek tek dokunarak sayar.



Başlamadan önce

Sınıfta ve evde Tiftik

Tiftik, sınıf içi öğretimin yerine değil, pekiştirmesi için tasarlandı. Aşağıdaki öneriler, uygulamanın bugünkü imkânlarına göre gerçekçi tutuldu.

✦ Bilmeniz gerekenler

- ✦ **Android telefon ve tabletlerde çalışır** (Play Store). Şu an iPhone ve iPad sürümü yok.
- ✦ **Öğretmen paneli ve öğrenci takibi yoktur; oynamak için hesap da gerekmez.** Çocuğun gelişimini veli, cihazdaki Ebeveyn Köşesi'nden görür.
- ✦ **Bir cihaz, bir ilerleme:** profil sistemi yoktur. Aynı cihazı kullanan çocuklar aynı ilerlemeyi sürdürür.
- ✦ **Bölümler sırayla açılır.** Bu sıra müfredatın tema sırasıyla birebir aynı değildir; örneğin Ay macerasında geometri dünyası sonlara doğrudur.
- ✦ **Mars'a Yolculuk, Ay'a Gidiş Macerası'nın 32 bölümü bitince açılır.** 3. sınıf öğrencisi için Ay macerası geçen yılın tekrarı işlevi görür; Mars'a ulaşmak zaman alır.
- ✦ **Sorular yazılıdır, seslendirme yoktur.** Okumakta zorlanan öğrencilere eşlik edin.
- ✦ **Ses, haritadaki  düğmesiyle tek dokunuşla kapatılır.** Müzik, ses efektleri ve odak modu (dikkat dağıtan animasyonları kapatır) ayrıca Ebeveyn Köşesi'nden ayarlanır; köşe yetişkin onayı ister.

Dört kullanım önerisi



Evde pekiştirme

En verimli

Sınıfta işlediğiniz konuyu bu kılavuzdaki haritada bulun ve veliye iletin: hangi dünya, hangi Antrenman kartı. Son sayfadaki veli notu bunun için hazır.

Günde 15-20 dakika yeterli; oyun uzun oturumlarda kendisi de mola hatırlatır.



5 dakikalık Antrenman turu

Ders sonunda ya da erken bitiren öğrencilere, işlenen konunun Antrenman kartından kısa bir tur. Her tur yeni sayılarla gelir.

Yeni kurulan bir cihazda yalnız Sayma & Ritmik kartı açıktır; diğerleri ilgili dünyaya ulaşıldıkça açılır (4. sayfa).



Matematik köşesi istasyonu

Okulunuzda Android tablet varsa, istasyon çalışmasında bir durak olarak kullanın. Cihaz ortak olduğu için istasyonda bölüm ilerlemesi yerine Antrenman kartlarını tercih edin.



Temsili tahtaya taşıyın

Oyundaki sayı doğrusu, denge terazisi, onluk demetler ve nokta grafiği gibi temsilleri önce tahtada canlandırın; çocuklar sonra aynı temsili oyunda kendi hızında dener. Sonraki sayfadaki etkinlikler bunun için.



Cihaz gerekmez

5 dakikalık sınıf etkinlikleri

Oyundaki temsilleri tahtaya taşıyan kısa ısınmalar. Ardından çocuklar aynı konuyu Tiftik'te pekiştirir.

**Onluk demetler** Uzay · MAT.2.1.2

Kalem ya da çubukları onluk demetlere ayırın: "3 demet ve 4 tek kaç eder?" Sonra tersini isteyin: "56'yı demetlerle göster."

**Hangi onluğa yakın?** Dinozorlar Çağı · MAT.2.1.3

Tahtaya 30 ile 40 arasında bir sayı doğrusu çizin. Öğrenci bir sayı kartı çeker, kartı doğru yere koyar ve en yakın onluğu söyler. 35'i sınıfça tartışın.

**Denge terazisi** Buz Devri · MAT.2.2.6

"8 + 4 = □ + 5" gibi eşitlikleri iki kefeli terazi olarak çizin. Eşittir işaretinin "sonuç" değil "denge" anlamına geldiğini konuşun.

**Kâğıt saat** Korsan Pazarı · MAT.2.1.9

Siz "saat üç buçuk", "çeyrek geçe" deyin; öğrenciler kâğıt saatlerinde akrep ve yelkovanı gösterip birbirini kontrol etsin.

**Kâğıt şerit kesirler** Sera Kubbesi · MAT.3.1.10

Eş uzunlukta kâğıt şeritleri 2, 4 ve 8 eş parçaya katlatın; her parçaya birim kesrini yazdırın ve şeritleri alt alta karşılaştırın.

**Sınıfın nokta grafiği** Sinyal Kulesi · MAT.3.4.1

"Adında kaç harf var?" Her öğrenci tahtadaki sayı doğrusunun üstüne kendi noktasını koysun; en sık görülen değeri birlikte yorumlayın.

Konu bazlı tekrar

Antrenman Sahası: 16 kart

Her kart, konusunun işlendiği dünyaya ulaşıncaya açılır: Ay'da dünyanın 1. bölümü, Mars'ta 2. ya da 3. bölümü tamamlanınca.

Ay'a Gidiş Macerası · 2. sınıf		Mars'a Yolculuk · 3. sınıf	
Sayma & Ritmik	Baştan açık	Büyük Sayılar	Kızıl Kanyon
Basamak & Çözümleme	Uzay	Kesirler	Sera Kubbesi
Yuvarlama	Dinozorlar Çağı	Zaman & Ölçü	İkmal İstasyonu
Toplama, Çıkarma	Buz Devri	Büyük Toplama & Çıkarma	Rover Garajı
Çarpma, Paylaştırma, Ölçme & Geometri	Robot Fabrikası	Çarpma & Bölme	Panel Tarlası
Saat, Para & Kesir	Korsan Pazarı	Veri & Geometri	Sinyal Kulesi



Ay'a Gidiş Macerası

2. sınıf

Nasıl okunur? Her satır bir bölümdür: adı, çalıştığı konu ve kazanım kodu. Kod yapısı **MAT.sınıf.alan.sıra** — alan 1 Sayılar ve Nicelikler · 2 İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye · 3 Nesnelerin Geometrisi · 4 Veriye Dayalı Araştırma. Eşleme, bölümün ağırlıklı olarak çalıştığı kazanımları gösterir.

Bölüm

Ne çalışılır

Kazanım



Uzay

Sayılar ve Nicelikler (1)



Basamak & Çözümleme

1 Kayıp Kargo Mühendisliği	100'e kadar sayma, deste ve düzine, basamak değeri	MAT.2.1.1 · 2.1.2
2 Enerji Deposu	Sayarak doldurma, onar ritmik sayma	MAT.2.1.1 · 2.1.4
3 Basamak Şifresi	Onluk ve birlik, basamak değeri	MAT.2.1.2
4 Çözümleme Kodu	Sayıyı basamak değerleriyle çözümleme	MAT.2.1.2



Dinozorlar Çağı

Sayılar ve Nicelikler (1)



Yuvarlama

1 Köprüdeki Çatlaklar	Ritmik sayma, örüntü, sıralama, yuvarlama	MAT.2.1.3 · 2.1.4 · 2.1.5
2 Örüntü Ustası	İleri ve geri ritmik sayı örüntüleri	MAT.2.1.4 · 2.1.5
3 Sayı Doğrusu Geçidi	Sayı doğrusunda okuma, karşılaştırma, sıralama	MAT.2.1.3
4 Yuvarlama Kapısı	En yakın onluğa yuvarlama	MAT.2.1.3



Buz Devri

İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye · Nesnelerin Geometrisi (1)



Toplama · Çıkarma

1 Büyük Yakıt Krizi	Toplama-çıkarma problemleri, zihinden işlem, sıvı ölçme	MAT.2.2.1 · 2.2.2 · 2.3.5
2 Buz Ölçüm İstasyonu	Standart olmayan kaplarla sıvı ölçme	MAT.2.3.5
3 Denge Buzulu	Eşitlik ve verilmeyen toplanan (terazi)	MAT.2.2.3 · 2.2.6
4 Buz Fırtınası Hesabı	Eldeli toplama, onluk bozarak çıkarma	MAT.2.2.1



Robot Fabrikası

İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye · Nesnelerin Geometrisi (1)



Çarpma · Paylaştırma · Ölçme & Geometri

1 Robot Fabrikası Çarkları	Köşe-kenar, şekil örüntüsü, tekrarlı toplama, paylaşma	MAT.2.2.4 · 2.2.5 · 2.3.3 · 2.1.5
2 Şekil Atölyesi	Şekillerde kenar ve köşe, kare ile dikdörtgen	MAT.2.3.3
3 Örüntü Bandı	Geometrik şekil örüntülerini tamamlama	MAT.2.1.5
4 Üretim Hattı	Tekrarlı toplamayla çarpma, eşit paylaşmayla bölme	MAT.2.2.4 · 2.2.5



Ay'a Gidiş Macerası

2. sınıf

devamı

Bölüm

Ne çalışılır

Kazanım



Korsan Pazarı

Sayılar ve Nicelikler (2)



Saat · Para & Kesir

1	Korsan Pazarı Ticareti	Saat, para ve adil paylaşım	MAT.2.1.7 · 2.1.8 · 2.1.9
2	Kesir Hazinesi	Bütün, yarım ve çeyrek	MAT.2.1.7
3	Kaptan'ın Saati	Tam, buçuk ve çeyrek saatleri okuma	MAT.2.1.9
4	Liman Ticareti	Ödeme, para üstü, zaman hesabı	MAT.2.1.8 · 2.1.9



Büyük Keşif

Veriye Dayalı Araştırma · Sayılar ve Nicelikler (2)

1	Büyük Keşif Raporu	Ölçme, tartma, bulguları tabloya dökme	MAT.2.4.1 · 2.1.10
2	Kazı Günlüğü	Çetele tutma, grafik okuma	MAT.2.4.1
3	Kaşif Cetveli	Santimetreyle ölçme, 1 m = 100 cm	MAT.2.1.10
4	Kütle Terazisi	Kilogramla tartma ve karşılaştırma	MAT.2.1.10



Kristal Mağarası

Nesnelerin Geometrisi (1) · Nesnelerin Geometrisi (2)

1	Kristalleri Tanı	Geometrik cisimler: yuvarlanan ve köşeli	MAT.2.3.1
2	Kristal Köprü	Cisim ve şekil modelleriyle yapı kurma	MAT.2.3.2 · 2.3.3
3	Ayna Gölü	Simetrik şekilleri tanıma ve tamamlama	MAT.2.3.7
4	Çıkış Yolu	Yer ve yön, hedefe giden yolu bulma	MAT.2.3.6



Gelecek Şehri · gizli dünya

3. sınıfa köprü: Kristal Mağarası bitince açılır

1	Gelecek Şehri	Üç basamaklı sayılar, ritmik sayma, çarpım tablosu, dakikalık saat	MAT.3.1.1 · 3.1.4 · 3.2.4 · 3.1.12
2	Enerji Santrali	Üç basamaklı sayılar, yüzlük basamağı	MAT.3.1.1 · 3.1.2
3	Ritim Fabrikası	6, 8 ve 9'ar ritmik sayma, çarpım tablosu	MAT.3.1.4 · 3.2.4
4	Dakika İstasyonu	Dakikalık saat, zaman problemi	MAT.3.1.12 · 3.1.13

Kapsam notu. 2. sınıf programındaki 25 kazanımdan 22'si bölümlerde doğrudan çalışılır. **MAT.2.1.6** (50'ye kadar nesne sayısını tahmin), **MAT.2.1.11** (uzunluk ve kütleyi standart birimle tahmin) ve **MAT.2.3.4** (yön, konum ya da büyüklük değişince biçimsel özelliklerin korunması) bölümlerde yer almaz; bunlar için somut materyalle sınıf içi etkinlik önerilir.



Mars'a Yolculuk

3. sınıf

Ay'a Gidiş Macerası'nın 32 bölümü tamamlanınca açılır. Kod yapısı ve okuma biçimi önceki sayfalardaki gibidir.

Bölüm	Ne çalışılır	Kazanım
 Kızıl Kanyon Sayılar ve Nicelikler (1)		 Büyük Sayılar
1 Kanyon Kapısı	1000'e kadar sayıları okuma ve yazma	MAT.3.1.1
2 Basamak Kayaları	Basamak, basamak değeri, farklı çözümlmeler	MAT.3.1.2
3 Yuvarlama Köprüsü	Sıralama, en yakın onluğa ve yüzlüğe yuvarlama	MAT.3.1.3
4 Ritim Vadisi	6, 7, 8, 9'ar ve 10'ar, 100'er ileri-geri sayma	MAT.3.1.4
 Pati İzi Çölü Sayılar ve Nicelikler (1) · Nesnelerin Geometrisi (2)		
1 Çift Pati, Tek Pati	Tek ve çift sayılar, toplamalarının tek ya da çift oluşu	MAT.3.1.5 · 3.1.6
2 İz Örüntüsü	Sayı ve şekil örüntülerinin kuralını bulma	MAT.3.1.7
3 Kum Tepesi Sayımı	100'e kadar nesne sayısını tahmin	MAT.3.1.8
4 Serap Aynası	Birden fazla simetri doğrusu, simetriyi tamamlama	MAT.3.3.6 · 3.3.7
 Sera Kubbesi Sayılar ve Nicelikler (2)		 Kesirler
1 Bölüşme Bahçesi	Bütün, yarım, çeyrek ve kesirle gösterimi	MAT.3.1.9
2 Birim Kesir Fidanlığı	Bütünü eş parçalara ayırma, birim kesir	MAT.3.1.10
3 Pay-Payda Sarmaşığı	Payın ve paydanın anlamı	MAT.3.1.11
4 Hasat Günü	Kesirleri sayı doğrusunda gösterme (pekiştirme)	MAT.3.1.9 · 3.1.10 · 3.1.11
 Gözlemevi Sayılar ve Nicelikler (2)		
1 Saat Kulesi	Analog ve dijital saat, dakikalık okuma	MAT.3.1.12
2 Zaman Çarkları	Zaman birimleri arasındaki ilişki	MAT.3.1.13
3 Süre Dedektifi	Olayların süresini tahmin	MAT.3.1.14
4 Gece Nöbeti	Zaman karması, Romen rakamlı kadran	MAT.3.1.12 · 3.1.13 · 3.1.14
 İkmal İstasyonu Sayılar ve Nicelikler (2)		 Zaman & Ölçü
1 Kargo Rampası	Santimetre ve metre dönüşümü	MAT.3.1.15
2 Tartı Ambarı	Gram ve kilogram dönüşümü	MAT.3.1.15
3 Kasa Sayacı	Madenî ve kâğıt para dönüşümü	MAT.3.1.16
4 Uzay Kantini	Para, kütle ve uzunluk karması	MAT.3.1.15 · 3.1.16



Mars'a Yolculuk

3. sınıf

devamı

Bölüm	Ne çalışılır	Kazanım
Rover Garajı İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye		Büyük Toplama & Çıkarma
1 Yakıt Deposu	Eldeli toplama (toplam 1000'den küçük)	MAT.3.2.2
2 Tozlu Yol	Onluk bozarak çıkarma	MAT.3.2.2
3 Kestirme Yolu	Yuvarlayarak tahmin, zihinden işlem	MAT.3.2.1
4 Denge Paneli	Eşitlik, verilmeyen terim	MAT.3.2.8 · 3.2.2
Panel Tarlası İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye		Çarpma & Bölme
1 Işık Dizileri	Çarpım tablosu (6-9), kat kavramı	MAT.3.2.3 · 3.2.4
2 Dev Tarla	Büyük çarpma, 10 ve 100 ile kısa yol	MAT.3.2.4
3 Enerji Kutuları	Kalanlı ve kalansız bölme	MAT.3.2.4
4 Kontrol Kulesi	Çarpma ile bölmenin ilişkisi	MAT.3.2.3
Taş Bahçesi Nesnelerin Geometrisi (1)		
1 Dev Taşlar	Cisimlerde köşe, yüz ve ayırıt	MAT.3.3.1
2 Taş Desenleri	Çokgenleri kenar sayısına göre adlandırma	MAT.3.3.2 · 3.3.3
3 Bahçe Çevresi	Çevre uzunluğunu tahmin ve ölçme	MAT.3.3.4
4 Kuru Çeşme	Litre ve yarım litre	MAT.3.3.5
Sinyal Kulesi Veriye Dayalı Araştırma · İşlemlerden Cebirsel Düşünmeye · Nesnelerin Geometrisi (2)		Veri & Geometri
1 Sinyal Kayıtları	Çetele ve sıklık tablosu	MAT.3.4.1
2 Nokta Grafiği	Nokta grafiği oluşturma ve yorumlama	MAT.3.4.1
3 Kod Çözücü	Yönerge takibi, kodlamayla simetri	MAT.3.2.5 · 3.3.8
4 Kurtarma Planı	Dört işlem problemi çözme ve kurma	MAT.3.2.6 · 3.2.7
Lav Tüpleri · gizli dünya Karma tekrar, yeni kazanım içermez: Sinyal Kulesi bitince açılır		
1 Ateş Koridoru	Toplama, çıkarma ve bölme karması	MAT.3.2.2 · 3.2.4
2 Kristal Havuz	Kesir ve zaman karması	MAT.3.1.11 · 3.1.12 · 3.1.13
3 Yankı Odası	Geometri ve ölçü karması	MAT.3.3.1 · 3.3.2 · 3.3.4 · 3.1.15
4 Usta Mührü	Mars dünyalarından karma tekrar	MAT.3.1.3 · 3.1.7 · 3.2.4 · 3.4.1
Kapsam notu. 3. sınıf programındaki 33 kazanımın tamamı görünür dünyalarda eşlenmiştir. MAT.3.3.3 (araçla çizim) oyunda yalnız şekil kurma olarak yer alır; cetvelle ve kareli kâğıtta çizim sınıfta tamamlanmalıdır.		



Veliler için

Velilere iletebileceğiniz not

Aşağıdaki metni kopyalayıp veli grubunuza iletebilir ya da çıktı alıp dağıtabilirsiniz. Boşluklara o haftanın konusunu yazın.

⌘ Kesip ya da kopyalayıp iletebilirsiniz

Sevgili veliler,

Sınıfta işlediğimiz matematik konularını evde pekiştirmek isteyenler için **Tiftik** adlı matematik oyununu öneriyorum. Çocuklar uzayda bir macera yaşarken sayılar, işlemler, saat, para, kesirler ve geometri konularında soru çözüyor.

- Oynamak için hesap açmak gerekmiyor.
- Ebeveyn Köşesi'nden (yetişkin onayıyla) çocuğunuzun zorlandığı konuları, haftalık ilerlemesini ve oynama süresini görebilirsiniz.
- Günde 15-20 dakika yeterli; oyun uzun oturumlarda kendisi de mola hatırlatır.

Bu hafta çalıştığımız konu: _____

Tiftik'te ilgili dünya: _____ · Antrenman kartı: _____

Android telefon ve tabletler için Play Store'dan indirebilirsiniz: **tiftik.app**

Ebeveyn Köşesi'nde neler var?

- ✦ **Bölüm ve konu karnesi:** başarının düştüğü bölüm ve konular işaretlerle gösterilir, tekrar önerisi sunulur.
- ✦ **Haftalık doğrular grafiği,** yaklaşık oynama süresi ve günlük seri.
- ✦ **Ayarlar:** müzik, ses efektleri, odak modu, oyun molaları ve isteğe bağlı haftalık karne bildirimi (Pazar 19.00).

Gizlilik

Tiftik'i oynamak için hesap gerekmez. Hassas alanlar yetişkin onayının arkasındadır.

Gizlilik politikası: **tiftik.app/gizlilik**

Görüşleriniz

Tiftik'i tek başıma geliştiriyorum. Sınıf içi kullanım deneyimlerinizi, önerilerinizi ve bulduğunuz hataları duymak isterim.

iletisim@tiftik.app

Kazanım eşlemesi, İlkokul Matematik Dersi Öğretim Programı (Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli, 2024) ile tymm.meb.gov.tr tema dosyalarına dayanarak geliştirici tarafından hazırlanmıştır; resmî bir onay niteliği taşımaz.