

## 7-8 YAŞ HAFTALIK PROGRAM


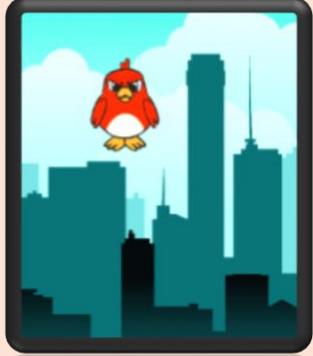

### EĞLENCİLİ BİLİM



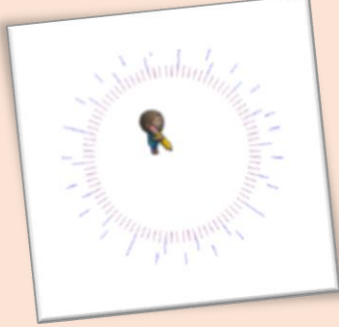

TARİH	HAFTA	TEMA	İÇERİK
30.09.17	I.HAFTA	Yanma Olayı	<ul style="list-style-type: none"><li>• “Yangınlara ne sebep olabilir ve çeşitleri nelerdir” açıklanması</li><li>• Yangınlara nasıl müdahale edilmesi gerektiğinin sınıfta tartışılması</li><li>• Yangın söndürücü yapma deneyi sınıfta yapılması ( öğrencilerden alternatif bir söndürücü tasarımları istenir.)</li><li>• Tarihte iz bırakan yangınlar incelenmesi</li></ul>
07.10.17	II. HAFTA	Yüzey Gerilimi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Öğrencilerden geçen hafta tasarımları istenilen yangın söndürücünün kısaca sunumlarının yapılması</li><li>• “Yağmur yağdığında su damlacıklarının cama nasıl yapıştığını hiç düşündünüz mü?” sorusu ile derse giriş yapılması</li><li>• Yüzey geriliminin (adezyon-kohezyon) açıklanması</li><li>• Sütte açan çiçek ve bozuk para üzerindeki göl deneylerinin yapılması</li><li>• Yüzey gerilimi sayesinde suda yürüyebilen canlılarla ilgili video içeriği</li></ul>
14.10.17	III. HAFTA	Sıvılarda Yoğunluk	<ul style="list-style-type: none"><li>• “Daha önce hiç birbirine karışmayan denizlerin olabileceğini düşündünüz mü?” sorusu ile derse giriş yapılması</li><li>• Birbirine karışmayan denizlere, nehirlere görsel içeriklerle destekli bir şekilde örnek verilmesi</li><li>• Yoğunluk farkının açıklanması</li><li>• Gökkuşaağı borusu deneyinin yapılması</li></ul>
21.10.17	IV. HAFTA	Maddenin Halleri	<ul style="list-style-type: none"><li>• Öğrencilere NASA’nın uzayda bir madde bulduğu ve bunu incelememiz için bize gönderdiği söylenerek derse giriş yapılması</li><li>• Nişasta-su karışımından oluşan maddenin incelenmesi için öğrencilere dağıtılması</li><li>• “Sıvı mı?, Katı mı?, Akışkan özellik gösteriyor mu?, Basınç uygulayınca nasıl tepki veriyor?” gibi sorular sorularak maddenin özelliklerinin sıfıfça listelenmesi</li><li>• Öğrencilere uzayda bu maddeyle kaplı bir gezegen olduğu ve bu gezegene gitmek için bir uzay gemisi tasarımları gerektiği söylenmesi ( gruplar halinde uzay gemisi tasarlanması)</li><li>• Tasarlanan uzay gemilerinin sunumunun yapılması</li></ul>


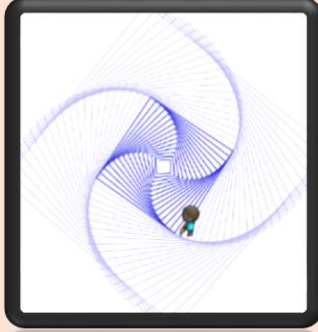

28.10.17	V.HAFTA	Asit-Baz	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Çevremizde bulunan bazı asidik ve bazik maddelerin sınıfa getirilerek incelenmesi</li> <li>• Bu maddelerin özelliklerinin listelenmesi</li> <li>• Asit – baz kavramının açıklanması</li> <li>• Kırmızı lahana suyu deneyinin yapılması</li> </ul>
04.11.17	VI. HAFTA	Kimyasal Değişim	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Görsellerle maddelerdeki değişim örnekleri verilerek bu değişimlerde ki farklılıkların tartışılması</li> <li>• Kimyasal değişim açıklanarak kimyasal değişime örnek olabilecek görsellerin listelenmesi</li> <li>• Görünmez mürekkep deneyinin yapılması</li> <li>• Bu deneyde gerçekleşen kimyasal değişimin örneklerden hangisine uygun olduğunun sınıfça tartışılarak karar verilmesi</li> </ul>
18.11.17	VII. HAFTA	Kalıtım	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basit olarak kalıtımın açıklanması</li> <li>• Anne – babamızdan aldığımız kalıtsal özelliklerimizin listelenmesi</li> <li>• Kan gruplarımız neden farklı olduğunun ve kan uyumsuzluğunun açıklanması</li> <li>• Kan grubu analizi deneyinin yapılması</li> </ul>
25.11.17	VIII. HAFTA	Kimyasal Reaksiyonlar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Doğadaki maddelerin birbirleri ile sürekli etkileşim halinde olduğunun açıklanması</li> <li>• Bahçeye çıkararak maddelerin birbirine ne şekilde etki ettiklerinin gözlemlenerek gözlemlerin not edilmesi</li> <li>• Not edilen gözlemlerden hangilerinin kimyasal reaksiyona örnek olabileceğinin tartışılması</li> <li>• Kimyasal etkileşime örnek olarak volkan deneyinin yapılması</li> </ul>
02.12.17	IX. HAFTA	Ekosistem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kısa bir belgesel izletimi ile derse giriş yapılması</li> <li>• Belgeselde ki yaşam döngüsüne dikkat çekilmesi</li> <li>• Ekosistem kavramının açıklanması</li> <li>• Kendi ekosistem örneklerini oluşturmak için teraryum yapılması</li> </ul>
09.12.17	X.HAFTA	Fiziksel Değişim	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maddenin farklı fazdaki hallerinin sınıfta incelenmesi ve listelenmesi (katı-sıvı-gaz)</li> <li>• Suyu ısıttığımızda nasıl bir durumla karşılaşırız? Sorusunun tartışılması</li> <li>• Buzu erittiğimizde nasıl bir durumla karşılaşırız? Sorusunun tartışılması</li> <li>• Su ısıtılarak ve buz eritilerek gözlemler yapılması</li> <li>• Maddelerde meydana gelen fiziksel değişimlerin listelenmesi</li> <li>• Süblimleşmeye örnek olarak mor bulut deneyinin yapılması</li> <li>• Öğrencilerden evlerinde 1 hafta boyunca naftalini açık bir alanda bırakarak gözlemlerinin</li> </ul>

			istenmesi
16.12.17	XI. HAFTA	Yoğunluk	<ul style="list-style-type: none"><li>• Öğrencilerin naftalin ile ilgili gözlem raporlarının tartışılması</li><li>• Derse lav lambası yapımı deneyi ile giriş yapılması</li><li>• Öğrencilerden daha önceki bilgilerine dayanarak verilen sorularla ilgili neden – sonuç ilişkisi kurmalarının istenmesi</li><li>• “Su ve yağ birbirine karıştı mı? Neden?”</li><li>• “Yağ neden suyun altında kaldı?”</li><li>• “Vitamin tabletini attığımız da sizce ne gözlemleyeceğiz? Neden?”</li></ul>
23.12.17	XII. HAFTA	Yanma Tepkimesi	<ul style="list-style-type: none"><li>• “Kağıt, tahta, ekmeke, et gibi maddeler yandığında neler olur?” sorusu ile derse giriş yapılması</li><li>• Bu maddelerin yanması ile ilgili görsel videolar izletilmesi</li><li>• Meydana gelen değişimler listelenmesi</li><li>• Siyah mantar deneyinin yapılması</li><li>• Listelenen değişimlerden hangilerinin meydana geldiğinin tartışılması</li><li>• Deneyde gerçekleşen olayın bir yanma tepkimesi olduğunun açıklanması</li></ul>

## KODLAMA VE ANİMASYON

TARİH	HAFTA	TEMA	İÇERİKLER
30.09.17	I.HAFTA	<b>Aktör Oluşturmak ve Hareketlerini sağlamak</b> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arka plan resmi seçebilir.</li><li>• Kendi aktörünü ekleyebilir (Ahtapot, kedi, prenses, futbolcu çocuk)</li><li>• Aktör 1, Aktör2 ekleyebilir.</li><li>• Aktörlere mimik hareketleri verebilir (mutlu hal, kızgın hal).</li><li>• Aktör1'e ve aktör2'ye tıklanması durumunda sağa, sola, yukarı, aşağıya hareket etmesini sağlayabilir.</li><li>• Aktörlerin konuşmalarını sağlayabilir.</li></ul>
07.10.17	II. HAFTA	<b>Angry Bird</b> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Şehir arka planı üzerinde Angry Bird ekleyebilir.</li><li>• Angry Bird'e tıkladığında konuşmasını sağlayabilir.</li><li>• Gelişi güzel hareketlerle uçuşmasını sağlayabilir.</li><li>• Karşısına çıkan kuş avcısına cevap verebilir.</li><li>• Oyun içinde kuş avcısına ateş açabilir.</li><li>• Sağa sola yön tuşları ile ilerleyebilir.</li></ul>
14.10.17	III. HAFTA	<b>Yıldız Çizmek</b> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fonksiyon ile yıldız çizebilir.</li><li>• Yıldız istediği bir rengi verebilir.</li><li>• Yıldız çizimini tekrarlı olarak yapabilir.</li><li>• Yıldızların boyutlarını ayarlayabilir.</li><li>• Tekrarlama sayısını değiştirebilir.</li></ul>
21.10.17	IV. HAFTA	<b>Mor Çizgiler Çizmek</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Çizgilere istediği bir deseni verebilir.</li><li>• İsteddiği kadar çizgi çizebilir.</li><li>• Çizginin genişliğini ayarlayabilir.</li><li>• Çizgiye renk verebilir.</li><li>• Sağa 10 derece dönerek çizebilir.</li></ul>

			
28.10.17	V.HAFTA	<p><b>Saat Oluşturmak</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saat modellerine karar verebilir.</li> <li>• 30 derecelik açılarla 12 kez kesik kesik çizgiler çizerek saat oluşturabilir.</li> <li>• 90 derecelik açılarla 4 kez tekrarlayarak saat modeli çizebilir.</li> <li>• Saatine renk verebilir.</li> <li>• Akrep ve yelkovanı renklendirebilir.</li> </ul>
04.11.17	VI. HAFTA	<p><b>Okek Hesaplamak</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Sayıyı atayabilir.</li> <li>• 2. Sayıyı atayabilir.</li> <li>• 3. Sayıyı atayabilir.</li> <li>• <math>360^\circ</math>'ı bu atanan sayılara bölüp Okek Hesaplanmasını sağlayabilir.</li> <li>• Okeklerin çizimi için renk seçimi yapabilir.</li> </ul>
18.11.17	VII. HAFTA	<p><b>Kesirleri Boyamak</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesirlere Pay ve payda atayabilir.</li> <li>• Bu örnekte <math>\frac{8}{16}</math>'dır.</li> <li>• Pay ve Paydanın oranlarını belirleyebilir.</li> <li>• <math>\frac{2}{8}</math> lik bir kesir çizebilir.</li> <li>• İşlem oluşturup <math>360^\circ</math>'ı atanan bu paydaya bölebilir.</li> <li>• Atanan payda kadar çizgi çizip Pay değeri kadar içeriğini boyayabilir.</li> <li>• İstedığı rengi seçebilir.</li> </ul>
25.11.17	VIII. HAFTA	<p><b>For Döngüleri</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basit bir kare yapabilir.</li> <li>• 120 ve 60 derecelik açılar ile 150 piksellik kenarları kullanarak bir elmas çizebilir.</li> <li>• 100 piksellik kenarlar ile 60 derecelik dönmüşler yaparak altıgen çizebilir.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elmaslar ile çiçek oluşturmak için kaç kez tekrarlanacağını bulabilir.</li> </ul>
02.12.17	IX. HAFTA	<p style="text-align: center;"><b>For Döngüleri</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bir üçgeni 50 piksel genişliğinde çizebilir.</li> <li>• Boyutları birbirlerinden farklı olan iç içe üçgen çizebilir.</li> <li>• En küçük kenarı 20 piksel en büyük kenarı 200 piksel olan bir üçgen çizebilir.</li> <li>• Dörtgen çizebilir.</li> <li>• 15 pikselden 300 piksele kadar 15 piksel genişliğinde labirent oluşturabilir.</li> <li>• Üçgen ile başlayıp her seferinde bir kenar eklenerek ongen bir şekil ile biten bir döngü oluşturabilir.</li> </ul>
09.12.17	X.HAFTA	<p style="text-align: center;"><b>For Döngüleri</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Her üçgen çizdikten sonra 36 derecelik bir açıyla dönebilir.</li> <li>• Bu işlemi kaç kez tekrar etmesi gerektiğini bilir.</li> <li>• Bir kare çizerek ve üstüne 10 tane daha ekleyerek merdiven görüntüsü verebilir.</li> </ul>
16.12.17	XI. HAFTA	<p style="text-align: center;"><b>For Döngüleri</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakterin 1'den 100'e kadar saymasını sağlayabilir.</li> <li>• 1'den 101'e kadar tek sayıları saymasını sağlayabilir.</li> <li>• Onar onar 10'dan 1000'e kadar saymasını sağlayabilir.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"><li>• İki farklı karakterin farklı adım uzunluklarıyla aynı noktada yarışı bitirmelerini sağlayabilir.</li></ul>
23.12.17	XII. HAFTA	<p><b>Yıldız Savaşları</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yer yön tuşlarını kullanarak metal toplayabilir.</li><li>• Kazanmak için 900 puan toplayan kod bloğunu yazabilir.</li><li>• Yenildiğinde puan kaybeden bloğu ekleyebilir.</li><li>• 8 karakter toplayıp bir sonraki aşamaya geçebilir.</li><li>• Karakterin hızını belirleyebilir.</li></ul>

## ROBOTİK

TARİH	HAFTA	TEMA	İÇERİK
30.09.2017	I.HAFTA	Robot Tanıtımı	<ul style="list-style-type: none"><li>• Robot nedir? Sorusunun cevabının verilmesi</li><li>• Robotların günümüzdeki yeri nedir? Sorusunun cevabının verilmesi</li><li>• Robotlarla ilgili video izlenmesi</li><li>• Robotların önemi nedir? Sorusuna cevap verilmesi</li><li>• Gelecekte robotların nasıl olacağını konuşulması</li><li>• Dünya'daki robot yarışmaları hakkında bilgi verilmesi</li></ul>
07.10.2017	II. HAFTA	Robotların Mekanizması	<ul style="list-style-type: none"><li>• Robotun elektronik kısmının tanıtılması</li><li>• Tel kablo, ledler ve limon kullanılarak led yakılması</li><li>• FRC yarışmalarından örnek robot videolarının izlenmesi</li></ul>
14.10.2017	III. HAFTA	Robot Yapımı (Robowar Setleri)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Robotun mekanik kısmının tanıtılması</li><li>• Robotun yazılım kısmının tanıtılması</li><li>• Elektronik uygulaması</li><li>• Mekanik uygulaması</li><li>• Malzeme tanıtımı</li><li>• Robotun gövdesinin oluşturulması</li><li>• Robowar setlerinin tanıtımı</li></ul>
21.10.2017	IV. HAFTA	Robot Yapımı (Robowar Setleri)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Robotun mekanik kısmının tanıtılması</li><li>• Robotun yazılım kısmının tanıtılması</li><li>• Elektronik uygulaması</li><li>• Mekanik uygulaması</li><li>• Malzeme tanıtımı</li><li>• Robotun gövdesinin oluşturulması</li><li>• Robowar setlerinin tanıtımı</li></ul>
28.10.2017	V.HAFTA	Robot Yapımı (Tracker Robot)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mindstorms setlerinin tanıtımı</li><li>• Tracker robot yapımı</li></ul>
04.11.2017	VI. HAFTA	Robot Yapımı (Tracker Robot)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mindstorms setlerinin tanıtımı</li><li>• Tracker robot yapımı</li><li>• Mind Storms yazılım programının öğretilmesi</li></ul>
18.11.2017	VII. HAFTA	Robot Yapımı (Tracker Robot)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mindstorms setlerinin tanıtımı</li><li>• Tracker robot yapımı</li><li>• Mind Storms yazılım programının uygulanması</li></ul>
25.11.2017	VIII. HAFTA	Robot Yapımı (Tracker Robot)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Robottaki sensörlerin anlatılması</li><li>• Ve uygulanması</li><li>• Tracker robotun sürüklenmesi bırak mantığıyla programlanması</li></ul>



02.12.2017	IX. HAFTA	Robot Yapımı	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tracker robotun sürükle bırak mantığıyla programlanması</li></ul>
09.12.2017	X.HAFTA	Robot Yapımı	<ul style="list-style-type: none"><li>• EV3 Mind Storms robotunun yapılması</li></ul>
16.12.2017	XI. HAFTA	Robot Yapımı	<ul style="list-style-type: none"><li>• EV3 Mind Storms robotunun yapılması</li><li>• EV3 Mind Storms robotun sürükle bırak mantığıyla programlanması</li></ul>
23.12.2017	XII. HAFTA	Laboratuvar Gezisi	<ul style="list-style-type: none"><li>• EV3 Mind Storms robotunun yapılması</li><li>• EV3 Mind Storms robotun sürükle bırak mantığıyla programlanması</li><li>• Mekatronik, Elektrik – Elektronik ve Mekanik Laboratuvarlarının tanıtılması ve yapılan çalışmaların anlatılması</li><li>• Elektrikli araba, güneş enerjili araba, 3D yazıcıların anlatılması</li></ul>

## AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

TARİH	HAFTA	TEMA	İÇERİK
30.09.2017 07.10.2017	I. HAFTA II. HAFTA	Strateji- Tümevarım	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dersin amaçlarının anlatılması</li> <li>Tümevarım (İpuçlarından yararlanarak gemileri bulma) Becerisini ele alan Amiral Battı Oyununun Kolay-Orta-Zor düzeyde etkinliklerinin Yapılması ve videosunun izletilmesi</li> <li>Akıl Yürütme Yöntemlerinin (Tümevarım, Tümdengelim, Analoji ve Stratejik düşünme) ve Özelliklerinin Üzerinde Durulması</li> <li>Görev: Öğrenciler kendi Amiral Battı Oyunlarını Tasarlar</li> </ul>
14.10.2017	III. HAFTA	Tümden Gelim	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tümdengelim Becerisini ele Alan Şekillerle Sudoku Oyunun Anlatılması</li> <li>Kolay-Orta-Zor düzeyde Sudoku Etkinliklerinin Yapılması</li> <li>Görev: Öğrenciler kolay düzeyde kendi Sudoku Oyunlarını Tasarlar</li> <li>Chocolate fix oyununun tanıtılması</li> <li>Kuralların birlikte çıkarılması</li> <li>Oyunun hangi düşünce becerisini geliştirdiğini sorgulanması</li> <li>İkili gruplar şeklinde oyunun oynanması</li> </ul>
21.10.2017	IV. HAFTA	Örüntü Oluşturma	<ul style="list-style-type: none"> <li>Örüntü ve Örüntü Oluşturma Kavramlarının Videolarla üzerinde durulması</li> <li>Daha önce karşılaşılmayan bir hayvanın tanıtılması</li> <li>Özelliklerinin anlatımı</li> <li>Örüntü Oluşturma Oyunun Oynanması</li> <li>Pattern Blocksarla örüntü Oluşturma</li> <li>Anlatılan hayvanın Pattern Blocksarla örüntüsünün oluşturulması</li> </ul>
28.10.2017 04.11.2017	V. HAFTA VI. HAFTA	Dikkat- Tümevarım- Tümden Gelim	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zingo Oyunun Tanıtılması ve Oynanması (Türkçe ve İngilizce)</li> <li>Batik Oyunun Tanıtılması ve İlgili Videonun İzletilmesi</li> <li>İki Oyunun akıl yürütme açısından benzerlik ve farklılıkların ele alınması</li> <li>Dikkat ve Tümevarım-Tümden Gelim Becerilerinin Ele Alınması ve Hayattaki Öneminin Etkinlikler Üzerinden Tartışılması</li> <li>Sınıfın ikiyeşerli grup şeklinde Batik oyunu oynaması ve öğretmen tarafından dönüt verilmesi</li> <li>“ABC Kadar Kolay” kağıt kalem oyununun Tanıtılması</li> <li>Bireysel olarak ABC Kadar Kolay oyununun oynanması</li> <li>Görev: Öğrenciler kolay düzeyde kendi ABC Kadar Kolay Oyunlarını Tasarlar</li> </ul>

18.11.2017	VII. HAFTA	Stratejik Düşünme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patika Oyununun Öğretimi</li> <li>• Kolay-Orta-Zor seviyelerde Patika Etkinlilerinin Yapılması</li> <li>• Hoppers ve Patika Oyunlarının akıl yürütme açısından benzerlik ve farklılıklarının ele alınması</li> <li>• Görev: Öğrenciler kolay düzeyde kendi Patika Oyunlarını Tasarlar</li> </ul>
25.11.2017	VIII. HAFTA	Parça-Bütün İlişkisi Stratejik Düşünme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yedi Parçalı Tangramların Tanıtılması</li> <li>• Tangramların Hangi becerilerimizi geliştirdiği üzerinde durulması</li> <li>• Parça-Bütün İlişkilerini Görmenin Öneminin Ele alınması</li> <li>• Kolay-Orta-Zor Tangram etkinlikleri</li> <li>• İleri düzeydeki öğrenciler için katamino oyununun videosu izletilerek öğretilmesi</li> </ul>
02.12.2017	IX. HAFTA	Üretici Düşünme Tasarımsal Düşünme 9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kapla Oyununun Tanıtılması</li> <li>• Oyunun hangi düşünme becerisini geliştirdiğinin sorgulanması</li> <li>• Tasarımsal Düşünmenin Öneminin Ele Alınması</li> <li>• Bireysel olarak oyunun oynanması</li> <li>• Görev: Kapla oyununu başka hangi malzemelerle oynanacağını düşünülerek, yeni kapla oyununun üretilmesi</li> </ul>
09.12.2017	X. HAFTA	Üretici Düşünme- Tasarımsal Düşünme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resfebe oyununun tanıtılması</li> <li>• Kurallarının öğretimi</li> <li>• Resfebe oyununun oynatılması</li> <li>• Kendi resfebelerinin tasarlanması</li> </ul>
16.12.17	XI. HAFTA	Parça-Bütün İlişkisi Stratejik Düşünme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rush Hour Oyununun Tanıtılması</li> <li>• Kuralların birlikte çıkarılması</li> <li>• Oyunun hangi düşünme becerisini geliştirdiğinin sorgulanması</li> <li>• Bireysel olarak Oyunun Oynanması</li> <li>• Yedi Parçalı ve Rush Hour oyunlarının benzerlik ve farklılıklarının listelenmesi</li> <li>• Quoridor Oyununun Tanıtılması</li> <li>• Kuralların birlikte çıkarılması</li> <li>• İkili gruplar şeklinde oyunun oynanması</li> <li>• Çit Oyununun Tanıtılması</li> <li>• Kolay-Orta-Zor düzeyde Çit Etkinliklerinin Yapılması</li> <li>• Oyunun hangi düşünme becerisini geliştirdiğinin sorgulanması</li> </ul>
23.12.17	XII. HAFTA	Stratejik Düşünme	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mangala Oyununun Ele Alınması</li> <li>• Kuralların birlikte çıkarılması</li> <li>• Oyunun hangi düşünme becerisini geliştirdiğinin sorgulanması</li> <li>• İkili gruplar şeklinde oyunun oynanması</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Görev: Öğrencilerin kendilerinin yeni bir kural ekleyerek Oyunu Yeniden Kurgulamaları</li> <li>• Görev: Tüm oyunların geliştirdiği becerileri içeren sınıflama çizelgenin hazırlanması</li> <li>• İstasyonlar Şeklinde tüm oyunların ele alınması</li> <li>• Quoridor ve Mangala Turnuvası</li> <li>• Görev: Tüm oyunların geliştirdiği becerileri içeren sınıflama çizelgenin hazırlanması</li> </ul>
--	--	--	---

## ÇOCUK EDEBİYATI

TARİH	HAFTA	TEMA	İÇERİK
30.09.2017	I.HAFTA	Birey Ve Toplum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Çocuk edebiyatının tanımı, amacı, önemi, kapsamının verilmesi</li> <li>• Dünyada gelişimi ve tarihçesi konularının işlenmesi</li> <li>• Türkiye’de çocuk edebiyatının gelişimi hakkında bilgi verilmesi ve konuşulması</li> </ul>
07.10.2017	II. HAFTA	Sağlık Ve Çevre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Çocukluk evresinde, nitelikli çocuk kitaplarıyla tanışmanın önemi ve okuma kültürü edinmiş düşünen, duyarlı bireylerin yetiştirilmesinde çocuk edebiyatı yapıtlarını işlevinin öğretilmesi</li> </ul>
14.10.2017	III. HAFTA	Dünyamız	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Çocuk edebiyatı yapıtlarında bulunması gereken özelliklerin (tasarım, içerik ve eğitsel) örneklerle incelenmesi</li> </ul>
21.10.2017	IV. HAFTA	Güzel Ülkem	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nitelsiz çocuk kitaplarının örneklerle gösterilmesi ve bunların çocukların gelişim özellikleri üzerindeki olumsuz etkilerinin verilmesi</li> <li>• Kitapların çocukların yaş gruplarına göre seçilmesi ve gelişime katkılarının konuşulması</li> </ul>
28.10.2017	V.HAFTA	Atatürk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Çocuklara seslenen çeşitli yazınsal türlerin (destan, masal, şiir, öykü, roman, vb.) ve dilsel gereçlerin (sayışmaca, tekerleme, bilmece vb.) çocukların gelişimlerine olan katkılarının belirlenmesi</li> <li>• Hikâye anlatma teknikleri ve tekniklerin uygulanması</li> </ul>

04.11.2017	VI. HAFTA	Duygular	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hikâye anlatım tekniklerini uygulanması</li><li>• Düşüncelerini ve sorunlara ilişkin çözüm önerilerini yazılı ve sözlü olarak tartışılması</li><li>• Metinler arası geçiş ile hayal güçlerinin canlandırılması</li></ul>
18.11.2017	VII. HAFTA	Doğa Ve Evren	<ul style="list-style-type: none"><li>• Efsane ve özelliklerinin verilmesi</li><li>• Efsanede çıkan bir sorunu yazar gözüyle kendilerinin düzeltmesinin istenmesi (Yaratıcı yazma)</li><li>• Verilen birkaç kelime ile bir metin yazmasının istenmesi</li></ul>
25.11.2017	VIII. HAFTA	İletişim	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sınıfta drama uygulamasının anlatılması ve drama izletilmesi</li><li>• Dramatizasyon çalışmalarının yapılması</li><li>• Öğrencinin kurguladığı fikri drama yoluyla sunması ve tekniğinin kavratılması</li></ul>
02.12.2017	IX. HAFTA	Milli Kültür	<ul style="list-style-type: none"><li>• Türkçe dil etkinlikleri ve bu etkinliklerin planlanıp uygulanmasında dikkat edilecek temel ilkelerin kavratılması</li><li>• Gözlem yolunu geliştirecek etkinliklerin çözümlenmesi</li><li>• Etkinlikte kullanılan dile dikkat edilmesi</li></ul>
09.12.2017	X.HAFTA	Sevgi	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kelime havuzundan seçilen kelime ile jest, mimikleri kullanarak sıfatlarla anlatılması</li><li>• Sıfatlar ile mektup yazılması</li></ul>
16.12.2017	XI. HAFTA	Toplum Hayatı	<ul style="list-style-type: none"><li>• Soyut kavramların metaforlar kullanarak ifade edilmesi</li><li>• Masallardaki gerçeküstü olmayan kahramanların sıradanlaştırarak günümüze uyarlanması</li></ul>
23.12.2017	XII. HAFTA	Okuma	<ul style="list-style-type: none"><li>• Yazar, şair, halk kahramanı olmak üzere bir kişi seçilip, onun gözünden "İstanbul'un Güzellikleri" hakkında kompozisyon yazılması</li><li>• Yazılan kompozisyonların karışık sıra ile sınıfta dağıtılarak her öğrenciye denk gelen kompozisyonu betimleme yaparak anlatılmasının istenmesi</li></ul>