



AVRUPA KONUTLARI ORTAOKULU
5.SINIF TÜRKÇE DERSİ GÜNLÜK PLANI

DERS BİLGİSİ	
Dersin Adı	TÜRKÇE
Sınıf	5
Tarih	9 – 13 Eylül 2024
Yayınevi	MEB
Temanın Adı/Metnin Adı	BİLİM VE TEKNOLOJİ / OYUN DURDU
	TEMA KAVRAMLARI <ul style="list-style-type: none">✓ Oyun✓ Sosyal-Duygusal oyun✓ Dijital Eğitici Oyunlar✓ Fiziksel Oyun✓ Sorumluluk✓ Saygı✓ Dürüstlük✓ Yüzey Anlam✓ Söz Varlığı✓ Tahmin✓ Yazım Kuralları✓ Noktalama✓ Paragraf✓ Yönetme✓ Ön Bilgi✓ Vurgu, Tonlama ve Sesin şiddeti
Önerilen Süre	40+40+40+40+40 (5 ders saati)
Alan Becerileri	Anlama, TAB1. Dinleme/İzleme, TAB2. Okuma, , Anlatma, TAB3. Konuşma, TAB4. Yazma
Okul Temelli Planlama	-
Kavramsal Beceriler	KB2.2. Gözlemlleme, KB2.4. Çözümleme, KB2.5. Sınıflandırma, KB2.11. Gözleme Dayalı Tahmin Etme, KB2.13. Yapılandırma, KB2.15. Yansıtma, KB2.17. Değerlendirme, KB2.19. Mantıksal Denetleme, KB2.20. Sentezleme, KB3.1. Karar Verme, KB3.3. Eleştirel Düşünme
Eğilimler	E1.1. Merak, E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.2. Sorumluluk, E2.3. Girişkenlik, E2.5. Oyunseverlik, E3.1. Uzmanlaşma, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık, E3.4. Gerçeği Arama, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.7. Sistemati Olma, E3.10. Eleştirel Düşünme, E3.11. Özgün Düşünme
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	
Sosyal-Duygusal Öğr. Bec.	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi), SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi), SDB1.3. Kendini Uyarılama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.2. Esneklik, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme
Değerler	D4. Dostluk, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D19. Vatanserverlik
Okuryazarlık Becerileri	OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık,

	OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı	
Disiplinler Arası İlişki	Sosyal Bilgiler, Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Beden Eğitimi ve Spor, Müzik	
Beceriler Arası İlişki	KB2.1. Çelişki Giderme, KB2.6. Bilgi Toplama, KB2.8. Sorgulama	
Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri	<p>Dinleme/izleme</p> <p>T.D.5.1. Dinlemede/izlemede materyal seçimini yönetebilme</p> <p>T.D.5.4. Dinlediğinde/izlediğinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme</p> <p>T.D.5.5. Dinlediğinin/izlediğinin yüzey anlamını belirleyebilme</p> <p>T.D.5.19. Dinlediğinden/izlediğinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümlene yapabilme</p> <p>T.D.5.25. Dinleme/izleme sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</p> <p>Okuma</p> <p>T.O.5.1. Okumada materyal seçimini yönetebilme</p> <p>T.O.5.2. Sesli ve sessiz okurken akıcı okuma unsurlarını yönetebilme</p> <p>T.O.5.3. Okumada strateji ve yöntem seçimlerini yönetebilme</p> <p>T.O.5.5. Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme</p> <p>T.O.5.6. Metnin yüzey anlamını belirleyebilme</p> <p>T.O.5.21. Okuduğu metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümlene yapabilme</p> <p>T.O.5.27. Okuma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</p>	<p>Konuşma</p> <p>T.K.5.1. Konuşma sürecini yönetebilme</p> <p>T.K.5.3. Konuşmasında amaç ve içeriğe yönelik seçimlerini yönetebilme</p> <p>T.K.5.4. Konuşmasında ön bilgilerinden yararlanabilme</p> <p>T.K.5.9. Konuşmasında sesini uygun şekilde kullanabilme</p> <p>T.K.5.22. Konuşmasını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme</p> <p>T.K.5.26. Konuşma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</p> <p>Yazma</p> <p>T.Y.5.1. Yazma sürecini yönetebilme</p> <p>T.Y.5.3. Yazısında içerik ve yapıya yönelik seçimlerini yönetebilme</p> <p>T.Y.5.4. Yazılı üretim ve yazılı etkileşiminde ön bilgilerinden yararlanabilme</p> <p>T.Y.5.18. Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme</p> <p>T.Y.5.21. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme</p> <p>T.Y.5.22. Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</p>
Öğrenme Kanıtları	<ul style="list-style-type: none"> * Kontrol listesi * Cümle tamamlama * Boşluk doldurma/Açık uçlu soru/Sözcük ilişkilendirme * Öz değerlendirme 	
ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI		
Temel Kabuller	Bu temada öğrencilerin sınıf seviyesine uygun dil becerileri ve söz varlığına sahip oldukları kabul edilmektedir.	
Ön Değerlendirme Süreci	Öğrencilerin temaya ilişkin temel kabullerini -ön bilgilerini- tespit etmek için soru-cevap, tartışma, beyin fırtınası, kümeleme gibi yöntem ve teknikler	

	uygulanır.
Köprü Kurma	<p>* Bu temada yer alan “Dinlediğinin/izlediğinin yüzey anlamını belirleyebilme” ve “Metnin yüzey anlamını belirleyebilme” öğrenme çıktıları, sonraki temalarda derin anlamın belirlenmesiyle ilişkilendirilir.</p> <p>* “Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme” öğrenme çıktısı, sonraki temalarda kullanılacak yazma etkinlikleriyle ilişkilendirilir.</p> <p>* “Konuşmasını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme” ve “Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme” öğrenme çıktıları, sonraki temalarda yapılacak konuşma ve yazma etkinlikleri ile ilişkilendirilir.</p>
Öğretme Uygulamaları 	<p>* Derse başlamadan önce öğrencilerin oyun dünyasına yönelik hazır bulunuşluklarını belirlemek ve varsa gelişmeye açık yönlerini güçlendirmek için gerekli çalışmalar yapılır.</p> <p>* Bu çalışmalar kapsamında tema ile ilgili konular (fiziksel oyun, entelektüel oyun, sosyal-duygusal oyun, dijital eğitici oyunlar) ile temaya ait değerler arasındaki ilişkiye yönelik etkinlikler yaptırılır.</p> <p>* Öğrencilere öğrenme çıktısına ve metnin konusuna yönelik ön bilgilerinden yararlanarak cevaplayabileceği sorular sorulup öğrencilerin motive ve derse dâhil olmaları sağlanır.</p> <p>* Hazırlık aşamasında gerekirse destekleyici materyaller kullanılır.</p> <p>* Öğrencilerin daha önce okudukları, dinledikleri/izledikleri bir materyaldeki yüzey anlamla ilgili yer, zaman, konu, ana fikir, kişi vb. bulmalarına yönelik hazırlık çalışmalarına yer verilir. Metnin özelliğine göre okuma, dinleme/izleme yöntem ve tekniklerinden bir veya birkaçı uygulanır.</p> <p>* Dinleme/izleme veya sesli okuma sürecinde öğrencilerin başkalarını saygıyla (D14.1, D14.2) dinlemelerini sağlayacak etkinliklere (yönerge verme, bilgi kartı hazırlama, örnek olay gösterme vb.) yer verilir.</p> <p>* Öğrenciler okuma, dinleme/izleme çalışmalarını tamamladıktan sonra gerekli görüldüğü takdirde metnin bir bölümü ve/veya tamamı tekrar okunur, dinlenir/izlenir.</p>
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça * Öğretmen * Öğrenci	www.tdk.gov.tr https://sozluk.gov.tr/ internet siteleri, sözlük, deyimler ve atasözleri sözlüğü, EBA, konu ile ilgili dergi haberleri, gazete kupürleri, videolar...
Dikkati Çekme	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Oyun kelimesinin size çağrıştırdıklarını söyleyiniz. ✓ Dijital oyunlarla mı sokak oyunlarıyla mı daha fazla zaman geçiriyorsunuz? Neden?
Güdüleme 	<p>Bu dersimizde “OYUN DURDU” adlı metni işleyeceğiz.</p> <p>Oyun nedir ne değildir? Oyun, çocuğun deneyimleyerek kendi kendine öğrenmesini sağlayan, eğlenmek amacıyla ve içsel olarak güdülenen, bazen kuralları belirlenmiş ve bilinen, bazen de kendiliğinden gelişen ve mutluluk, coşku, heyecan, merak duygularını da içinde barındıran davranışlardan oluşan bir etkinliktir.</p> <p>Çocuk için oyun nedir? Oyun çocuğu yetişkin hayata hazırlayan en aktif süreçtir. Oyun kurma ve oynamanın çocuk gelişimindeki önemi ve katkıları çok geniştir. Öncelikle, oyun</p>



kurma ve oynamak çocukların yaratıcı düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmesine yardımcı olur.

Oyunun faydaları nedir?

Oyun oynamak çocukları bedensel, duygusal, sosyal ve zihinsel olarak geliştirir. Yapılan araştırmalarda, oyun oynamanın sinir hücrelerinin ve sinaps bağlantılarının gelişmesine katkıda bulunduğu görülmüştür. Aynı zamanda, oyun oynama deneyimi, beyindeki üzüntü, kaygı, öfke gibi olumsuz hisleri ortadan kaldırmaktadır.

Oyun oynamak bir çocuğa neler kazandırır?

Çocuklar, oyun yoluyla duyguları ifade eder, sorular sorar, çevresi ile ilişki kurar ve yaşamı öğrenirler. Oyun, çocukların hayal güçlerini aktif şekilde kullanarak, yaşadıklarını anlamlandırdıkları bir araçtır. Oyun oynamak çocuğun kendini ifade etmesine ve bizimle iletişim kurmasına da yardım eder.

Sokakta oynanan oyunlar nelerdir?

Saklambaç, bezirganbaşı, istop, yakar top, çuval yarışı, ip atlama, körebegibi oyunlar, geçmişte çocukların zevkle oynadığı oyunların başında gelen geleneksel çocuk oyunlarımızdandır. Top, ip ve taş çok eski zamanlardan günümüze kadar ulaşmış oyun araçlarıdır.

Metinde Geçen Kelimeler ve Kelime Grupları

- | | |
|----------------|------------|
| • Alışkanlık | • Belirmek |
| • Taş kesilmek | • Babacan |
| • Korkunç | • Kumsal |
| • Arıza | • Korsan |
| • Ekran | • Sahil |
| • Rakip | |

Dersin Genel İşlenişi

- “Çanakkale’den Gazze’ye Vatan Sevgisi” adlı ilk ders (40 dakika) yapılır.
- İkinci derste öğrencileri tanılayıcı değerlendirme yapılır. Notlar alınır. Öğrencilerin çalışmaları değerlendirilmek üzere alınır. (Değerlendirme sürecinden sonra yazılanlar öğrenciye teslim edilecek. Öğrenci bu çalışmaları dosyasında muhafaza edecek.”
- Dikkati çekme sorusu sorulduktan sonra öğrencilerden metnin içeriğini tahmin etmeleri istenir.
- Metnin başlığı hakkında öğrenciler konuşturulur.
- Metnin içeriği öğrenciler tarafından tahmin edilir. (Metinde neler anlatılmış olabilir?)
- Güdüleme bölümü söylenir.
- Metin dinletilir.
- Dinleme süreci tema sonundaki “Dinleme/İzleme Becerisi Öz Değerlendirme Ölçeği” kullanılarak değerlendirilir.
- Öğrenciler tarafından anlaşılmayan, anlamı bilinmeyen kelimeler belirlenir.
- Anlaşılmayan, anlamı bilinmeyen sözcüklerin anlamı ilk önce sözcüğün gelişinden çıkarılmaya çalışılır. Sözcüklerin anlamı sözlükten bulunacak, sonra defterlere yazılır.
- Öğrencilere 5-8 kelimedenden oluşan cümleler kurdurularak bilinmeyen kelimeler anlamlandırılır.

- Yanlış telaffuz edilen kelimeler birlikte düzeltilir.
- Metinde yer alan etkinlikler yönergelerine göre sırayla cevaplandırılır.
- Konuşma ve yazma etkinlikleriyle çalışmalar tamamlanır.

KEŞİF YOLCULUĞU

Soru: “Oyun” kelimesinin size çağrıştırdıklarını söyleyiniz.

Cevap: Oyun kelimesi bana arkadaşlarımla güzel vakit geçirmeyi, onlarla körebe, ip atlamaca, saklambaç, futbol maçı ve bunların yanında bazen de bilgisayarda oyun oynamayı çağrıştırıyor.

Soru: Dijital oyunlarla mı sokak oyunlarımla mı daha fazla vakit geçiriyorsunuz?

Neden?

Cevap: Sokak oyunlarımla daha çok vakit geçiriyorum. Çünkü sokakta enerjimi atıyorum ve vücut gelişimim için daha doğru olacağını düşünüyorum. Dijital oyunlar eve kapanmaya, enerjiyi atamamaya ve kilo almaya neden oluyor.

Karekodu okutunuz. Metni dikkat dağıtıcı hareketlerden kaçınarak dinleyiniz.

Soru: Anlamını bilmediğiniz kelime ve kelime gruplarını defterinize not ediniz.

Bunların anlamını metnin bağlamından hareketle tahmin ediniz.

Tahminlerinizin doğruluğunu TDK (Türk Dil Kurumu) Güncel Türkçe Sözlükten kontrol ediniz.

Cevap:

Taş kesilmek

Tahminim: Şaşırıp hareket edememek.

Sözlük anlamı: çok şaşırıp ne yapacağını, ne söyleyeceğini bilememek, sesini çıkaramaz olmak.

Rakip

Tahminim: Yarışılan kişi.

Sözlük anlamı: Herhangi bir işte, bir yarışta, birbirini geçmeye çalışan, aynı şeyi elde etmeye uğraşan kimse.

Babacan

Tahminim: Yaşlı, sevimli kişi.

Sözlük anlamı: Olgun, hoşgörülü, iyi kalpli, güvenilir (erkek).

Yosun

Tahminim: Denizlerdeki yeşil bir bitki.

Sözlük anlamı: Çoğu sulara, ağaç veya taşların üzerinde yetişen tatlı bitkilerin ilkel yapıdaki örneklerine verilen genel ad.

Soru: Eğitim öğretim yılı boyunca yeni öğrendiğiniz kelime veya kelime gruplarını anlamlarıyla yazacağınız bir defter oluşturunuz. Defterinizi oluştururken basılı veya çevrim içi sözlük ve başvuru kaynaklarından yararlanınız.

Cevap:

Ahşap: Ağaçtan, tahtadan yapılmış nesne

Seramik: Yüksek ısıda pişirilmiş topraktan yapılan vazo, çanak, çömlek vb. nesne

Bellek: Yaşananları, öğrenilen konuları, bunların geçmişle ilişkisini bilinçli olarak zihinde saklama gücü; akıl, hafıza, zihin

Dersin İşlenişine İlgili Etkinliklerle İlgili Notlar ve Açıklamalar

Kinetik enerji: Bir cismin hareketini sağlayan veya hareket eden cisimlerde bulunan enerji.

Soru: Dinleme sürecinizi tema sonundaki “Dinleme /İzleme Becerisi Öz Değerlendirme Ölçeği’ni kullanarak değerlendiriniz.

Cevap: Bu değerlendirmeyi kendiniz yapabilirsiniz.

1. ETKİNLİK

Soru: Sude’nin bilgisayar başından kalkıp sahilde vakit geçirmesiyle ilgili ne düşünüyorsunuz? Düşüncelerinizi söyleyiniz.

- **Cevap:** Sude, iyi ki sahile gidip ona söyleneni yapmıştır. Bunun sonucunda Sude, ailesiyle vakit geçirmenin ne kadar eğlenceli olduğunun farkına varmıştır.

Soru: Gün içinde yaptığınız etkinliklerden bazılarını yazınız.

- **Cevap:** Gün içinde yürüyüşe çıkıyorum, evdeki imkânlarla spor yapıyorum, kitap okuyorum, müzik dinliyorum, müzik dinlerken dans ediyorum, bilgisayarda oyun oynuyorum, arkadaşlarımla sokakta oyun oynuyorum, kütüphanede ders çalışıyorum.

Soru: Gün içinde yaptıklarınızı fiziksel olarak hareketli olup olmama durumuna göre sınıflandırıp başlığı olmayan tabloyu adlandırınız.

Cevap:

Hareketli olduğum etkinlikler: Yürüyüş yapmak, spor yapmak, sokakta oynamak, müzik dinlerken dans etmek

Hareketli olmadığım etkinlikler: Kitap okumak, müzik dinlemek, bilgisayar ve telefonda oyun oynamak, kütüphanede ders çalışmak

Soru: “Hareketli Olduğum Etkinlik” tablosundaki her bir etkinlik için aşağıda bulunan soldaki sütunun bir karesini, diğer tabloya yazdığınız her bir etkinlik için sağdaki sütunun bir karesini boyayınız.

Cevap:

Soru: Yukarıda boyadığınız grafik ve görsellerden hareketle kendinizle ilgili neler söyleyebilirsiniz?

Cevap: Kendimin biraz hareketli biraz hareketsiz olduğumu söyleyebilirim. Özellikle bilgisayar ve telefonda oyun oynadığım süreyi azaltıp yürüyüş ve sporu biraz daha artırarak daha hareketli bir hayat yaşamam gerektiğini düşünüyorum.

2. ETKİNLİK

Soru: Dinlediğiniz metinden alınmış aşağıdaki cümleleri inceleyiniz. Cümlelerde altı çizili kelime gruplarının hangi anlamda kullanıldığını işaretleyerek belirtiniz. İhtiyaç duymanız hâlinde işaretleme yapmadan önce kelime gruplarının anlamlarına yönelik basılı veya çevrim içi kaynaklardan bilgi alabilirsiniz.

Cevap:

2. ETKİNLİK

Dinlediğiniz metinden alınmış aşağıdaki cümleleri inceleyiniz. Cümlelerde altı çizili kelime gruplarının hangi anlamda kullanıldığını işaretleyerek belirtiniz. İhtiyaç duymanız hâlinde işaretleme yapmadan önce kelime gruplarının anlamlarına yönelik basılı veya çevrim içi kaynaklardan bilgi alabilirsiniz.

Topu topu elli tane deniz kabuğu bulmayı başardılar.

kısa sürede

aşağı yukarı, hemen hemen

Buz gibi bir sesle "Korkunç bir şey!" diye bağırdı.

çok şaşkırmak

çok soğuk bir etki uyandırmak

Havanın kokusu, rüzgârın ve dalgaların sesi bize eşlik ediyor.

beraberinde bulunmak

mutluluk vermek

Bir anda taş kesilmişti.

çok şaşırıp ne yapacağını bilememek

olanlardan dolayı mutlu olmak

3. ETKİNLİK

Soru: Sude'nin oyun durduğunda, mektubu aldığı ve görevi tamamladığında yaşadığı duygu durumlarını metinden hareketle belirleyip aşağıya yazınız.

Cevap:

Oyun Durduğunda: Üzgünlük ve öfke

Mektubu Aldığında: Şaşkınlık

Görevi tamamladığında: Mutluluk

Soru: Sude'nin yukarıdaki üç durumda da yaşadığı duyguların benzer ve farklı yönlerini söyleyiniz.

Cevap: Öfkelendiğimizde çok sinirlizdir. Kızacak bir şeyler ararız, onun için öfke, şaşkınlık ve mutluluktan çok farklı ve tehlikelidir. Şaşkınlıkta hiç beklemediğimiz bir durumun getirdiği ne yapacağını bilememe hâli vardır. Mutluluk en güzeldir ve bazen şaşkınlıkla iç içe olabilir.

4. ETKİNLİK

Soru: Aşağıdaki soruları dinlediğiniz metinden hareketle sözlü olarak cevaplayınız.

Cevap:

Soru: Sude ne tür bir oyun oynamaktadır?

Cevap: Sude bilgisayar oyunu oynamaktadır.

Soru: Oyun oynadığı sırada Sude nasıl bir sorunla karşılaşmıştır? Bu sorunu çözmek için ne yapmıştır?

Cevap: Sude oyun oynarken oyun aniden durmuştur. Ekran aniden kıpkırmızı olmuştur. Oyun kilitlenmiştir. Bu sorunu çözmek için gözlüğü aç kapa yapmıştır.

Soru: Oyuna dönebilmesi için Sude'ye posta yoluyla gönderilen görev nedir?

Cevap: Oyuna dönebilmesi için Sude'ye posta yoluyla gönderilen görev, zarftan çıkan deniz kabuğuna benzeyen en az bin tane deniz kabuğu bulup onlarla kumsala kocaman bir Sude yazmasıdır.

Soru: "Ahtapot" adıyla Sude'ye mektup gönderen kim olabilir? Neden?

Cevap: "Ahtapot" adıyla Sude'ye mektup gönderen Sude'nin annesiyle babası

olabilir.

Soru: Sevda Hanım, göndereni belli olmayan görevleri kızının yerine getirmesini onaylıyor. Böyle bir davranışın olumsuz etkileri neler olabilir?

Cevap: Böyle bir davranış aslında normal değildir ve tehlikeli olabilir ama mektubu gönderen büyük ihtimalle kendileri olduğu için onaylamıştır.

5. ETKİNLİK

Soru: Aşağıdaki tabloyu dinlediğiniz metinden hareketle doldurunuz.

Cevap:

Kişiler: Sude, Sude'nin annesi ve babası, postacı

Zaman: Bir pazar günü

Yer: Sudelerin evi, sahil

Olay: Bilgisayar oyunuyla çok zaman geçiren Sude'nin anne ve babasının bir plan yapıp Sude'nin ailesiyle zaman geçirmenin eğlenceli olduğunun farkına varması.

Soru: Sahil, metnin gelişiminde nasıl bir rol oynuyor? Söleyiniz.

Cevap: Sahil, Sude'nin bir değişim yaşadığı, ailesiyle güzel zaman geçirdiğinin farkına vardığı yerdir.

Soru: Metindeki yerin değişimi olayların akışını nasıl etkiliyor? Söleyiniz.

Cevap: Metindeki yer değişimi olayların akışını olumlu yönde etkiliyor. Evden çıkıp dışarıda ailesiyle zaman geçirmesi Sude üzerinde güzel değişikliklerin yaşanmasını sağlıyor.

6. ETKİNLİK

Soru: Aşağıdaki görsellerden metnin içeriğiyle uyumlu olanı işaretleyiniz.

Cevap:

1 ve 3. görsel uyumludur.

Soru: İşaretlediğiniz görsellerin dinlediğiniz metinle neden uyumlu olduğunu söyleyiniz.

Cevap: Metinde ailesiyle zaman geçirmenin önemini kavrayan bir çocuktan bahsedildiği için üçüncü görsel metinle uyumludur.

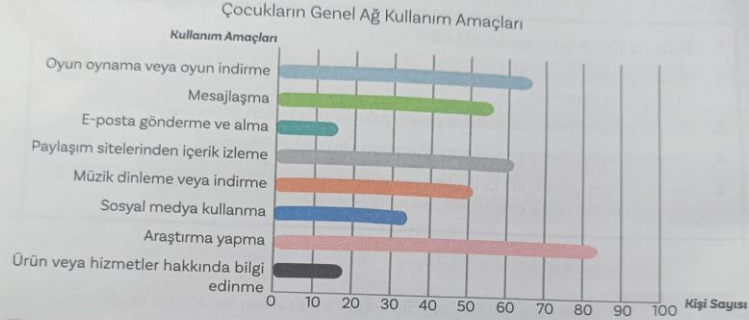
7. ETKİNLİK

Soru: Çocukların genel ağ kullanım amaçları ile ilgili aşağıdaki grafiği inceleyiniz. Grafikten hareketle doğru ifadelerin başına (D), yanlış olanların başına (Y) yazınız.

Cevap:

7. ETKİNLİK

Çocukların genel ağ kullanım amaçları ile ilgili aşağıdaki grafiği inceleyiniz. Grafikten hareketle doğru ifadelerin başına (D), yanlış olanların başına (Y) yazınız.



- Çocuklar, en çok "araştırma yapma" için genel ağa başvurmuştur.
- "Mesajlaşma" amacıyla kullanım "sosyal medya kullanma"dan daha fazladır.
- Genel ağ kullanımında "oyun oynama veya oyun indirme", "paylaşım sitelerinde içerik izleme"nin önüne geçmiştir.
- "E-posta gönderme ve alma" ile "ürün ve hizmetler hakkında bilgi edinme" amacıyla genel ağ kullanımının toplamı, "araştırma yapma" amacıyla kullanımından daha yüksektir.

8. ETKİNLİK

Soru: Arkadaşlarınızla sokak oyunları oynarken neler hissettiğinizi, bu oyunları neden sevdiğinizi düşünüp bunlarla ilgili defterinize not alınız. Yazdıklarınızı sıra arkadaşlarınızın notlarıyla karşılaştırınız.

Cevap: Arkadaşlarımla sokak oyunları oynarken çok mutlu oluyorum, zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum. Arkadaşlarımı çok sevdiğim için onlarla oyun oynamayı da çok seviyorum. Onlarla top oynamak, saklambaç oynamak, kar yağdığında kartopu oynamak çok zevkli ve aynı zamanda da arkadaşlığımızın gelişmesi, paylaşma ve yardımlaşmayı öğrenmemiz, sorumluluk almamız gibi yönlerden de çok faydalı.

Soru: Arkadaşlarınızla oynadığınız sokak oyunlarından hiç unutamadığınız bir tanesini seçip anlatınız. Konuşmaya başlamadan önce defterinize aldığınız notları kullanarak kısa bir hazırlık yapınız.

Cevap: Biz arkadaşlarımla "kazık" adını verdiğimiz bir oyun oynuyoruz. Bu oyun en sevdiğim oyun olduğu için hiç unutamam. Bu oyunda herkesin ucu sivriltilmiş vere dik bir şekilde atınca toprağa saplanan ağaçtan yapılmış kazıkları oluyor. Amaç başka birinin yere sapladığı kazığını kendi kazığımızla yere düşürmek ama bizim kazığımız yere saplanmalı. Bu oyunu çok sevdiğim ve başarılı olduğum için unutamam.

Soru: Arkadaşlarınızdan birinin konuşmasını aşağıdaki "Akran Değerlendirme Ölçeğinde verilen ölçütlere göre değerlendiriniz.

Cevap:----

9. ETKİNLİK

Soru: Aşağıdaki cümleleri okuyunuz. Cümlelerdeki değişimi inceleyiniz.

- Begüm düşünüyor.
- Begüm satranç oynarken düşünüyor.
- Begüm okulda satranç oynarken düşünüyor.
- Begüm okulda Mete'yle satranç oynarken düşünüyor.
- Begüm okulda düzenlenen turnuvada Mete'yle satranç oynarken düşünüyor.
- Begüm okulda düzenlenen turnuvada Mete'yle satranç oynarken hamlesini

	<p>yapmak için düşünüyor.</p> <p>Soru: Yukarıdaki örnek cümlelerden hareketle siz de aşağıdaki cümleye her defasında bir kelime veya kelime grubu ekleyerek oluşturduğunuz cümleleri tekrar yazınız.</p> <p>Cevap:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Begüm düşünüyor. • Begüm satranç oynarken düşünüyor. • Begüm okulda satranç oynarken düşünüyor. • Begüm okulda Mete'yle satranç oynarken düşünüyor. • Begüm okulda düzenlenen turnuvada Mete'yle satranç oynarken düşünüyor. • Begüm okulda düzenlenen turnuvada Mete'yle satranç oynarken hamlesini yapmak için düşünüyor. <p>Soru: Yazdığınız cümleleri arkadaşlarınızla paylaşınız.</p> <p>Cevap: Yazdığınız bu cümleleri arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz.</p> <p>Soru: Yaptığınız etkinliğin yazma çalışmalarınızda size ne gibi katkıları olabilir?</p> <p>Düşüncelerinizi söyleyiniz.</p> <p>Cevap: Bu etkinliklerle yazma becerimiz gelişir, daha güzel cümleler kurarız. Kendimizi daha doğru ve etkili biçimde ifade edebiliriz.</p>
--	---

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme	<ul style="list-style-type: none"> * Temadan hareketle özgün bir oyun (kutu oyunu, kâğıt kalem, sokak oyunu, temel kodlamaya dayalı dijital oyunlar vb.) tasarlanması ve tasarlanan oyunun sınıfta ya da uygun ortamlarda tanıtılması istenir. * Aile büyükleri birincil kaynak olmak üzere "geleneksel çocuk oyunları" üzerine bir araştırma yapılması, eskiden oynanan çocuk oyunları ile günümüzde oynanan çocuk oyunlarının karşılaştırılması, bu karşılaştırmayla birlikte araştırmada ulaşılan oyunlardan oluşan bir tanıtım içeriğinin hazırlanıp sınıfta ya da uygun dijital ortamlarda sunulması istenir. * "Geleneksel çocuk oyunları" üzerine alanında öğretmen, ebeveyn vb.lerle röportaj yapılması ve bu röportajın ses dosyası ya da video kaydının dijital araçlar kullanılarak içerik hâline getirilmesi ve bu içeriğin paylaşılması istenir. * Film, kısa film ya da animasyonlarda yer alan "geleneksel çocuk oyunlarına" ilişkin örneklerin tespit edilmesi ve bu örneklerin eleştirel bir gözle değerlendirilerek tespitlerin sınıfta ya da uygun dijital ortamlarda sunulması istenir.
Destekleme	<ul style="list-style-type: none"> * Dinleme/izleme ya da okuma etkinliği öncesinde, metinde geçen önemli kelimeler listelenir ve bu kelimelerin özellikleri (gerçek, mecaz, yan, eş ve zıt anlamları vb.) görsel araçlar ve şematik düzenleyiciler yardımıyla verilir. * Dinleme/izleme ya da okuma etkinliği öncesinde bilgilendirici metinlerdeki kavram, bilgi; öyküleyici metinlerdeki kişi, yer, zaman vb. yapılarla ilişkin unsurların yer aldığı kavram ya da hikâye haritası gibi şemalar oluşturulup sunulur. * Tema kapsamındaki öğrenme çıktılarına yönelik çalışmalar yapılırken iş birlikli öğrenme ortamlarının oluşturulması sağlanır. * Dinleme/izleme, okuma metni ya da tema içerisinde yer alan "dijital eğitici

oyunlar”, ”geleneksel oyunlar”, ”eđitici kutu oyunları” vb. kavramlar görsel, işitsel araçların sunumu ve şematik düzenleyicilerin kullanımı ile somutlaştırılır.
* Okuma ve yazma çalışmalarında işleyişin nasıl olması gerektiđi bire bir anlatılarak süreç öğrenci ile yürütülür.

Gelecek Derse Hazırlık

Çocuk oyunu ve yarışmaları ile ilgili erişim olanaklarınızı da göz önünde bulundurarak gelecekte kadar uygun kaynaklardan belgesel, kısa film, çizgi film vb. materyallere yönelik bir araştırma yapınız.
Araştırmaya başlamadan önce hangi bilgi kaynaklarını ve materyalleri kullanabileceğinizi ve bunlara nasıl ulaşabileceğinizi belirleyiniz.
› Belirlediğiniz materyal ve kaynakları amaç, ilgi ve ihtiyaçlarınıza uygunluğu açısından değerlendiriniz. Gerekli görürseniz yeni kaynak ve materyallere ulaşabilirsiniz.
› Bu sürece yeniden başlayacak olsaydınız materyal ve kaynak seçimlerinize yönelik neleri değiştirmek veya korumak isterdiniz? Neden?
› Bu etkinlikte öğrendiklerinizden hareketle sonraki çalışma süreçlerine aktarmak istediklerinizi defterinize not alınız.

Plânın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar

ONUR KOCABEY
TÜRKÇE ÖĐRETMENİ