


AVRUPA KONUTLARI ORTAOKULU
5.SINIF TÜRKÇE DERSİ GÜNLÜK PLAN (2. METİN)

DERS BİLGİSİ	
Dersin Adı	TÜRKÇE
Sınıf	5
Tarih	16 – 27 Eylül 2024
Yayınevi	MEB
Temanın Adı/Metnin Adı	OYUN DURDU / TOPSUZ BASKETBOL OYUNU
 NOT: ARKADAŞLAR BU TEMADAKİ HER METİN ORTALAMA 8 SAATTE İŞLENECEK.	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	(8 ders saati)
Alan Becerileri	Anlama, TAB1. Dinleme/İzleme, TAB2. Okuma, , Anlatma, TAB3. Konuşma, TAB4. Yazma
Okul Temelli Planlama	-
Kavramsal Beceriler	KB2.2. Gözlemlene, 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. Sistemantik 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

<p>Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri</p> <p>Basketbolda oyunun amacı nedir? Oyunun amacı topu rakibin sepetinden geçirerek sayı kazanmak ve rakibin sayı yapmasına engel olmaya çalışmaktır. Oyun süresi sonunda hangi takım daha fazla sayı yaparsa maçı kazanmış olur. Normal oyun süresi berabere biterse, eşitlik bozulana kadar 5'er dakikalık uzatma devreleri oynanır.</p>	<p>Dinleme/izleme T.D.5.1. Dinlemede/izlemede materyal seçimini yönetebilme T.D.5.4. Dinlediğinde/izlediğinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme T.D.5.5. Dinlediğinin/izlediğinin yüzey anlamını belirleyebilme T.D.5.19. Dinlediğinden/izlediğinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme T.D.5.25. Dinleme/izleme sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</p> <p>Okuma T.O.5.1. Okumada materyal seçimini yönetebilme T.O.5.2. Sesli ve sessiz okurken akıcı okuma unsurlarını yönetebilme T.O.5.3. Okumada strateji ve yöntem seçimlerini yönetebilme T.O.5.5. Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme T.O.5.6. Metnin yüzey anlamını belirleyebilme T.O.5.21. Okuduğu metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme T.O.5.27. Okuma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</p>	<p>Konuşma T.K.5.1. Konuşma sürecini yönetebilme T.K.5.3. Konuşmasında amaç ve içeriğe yönelik seçimlerini yönetebilme T.K.5.4. Konuşmasında ön bilgilerinden yararlanabilme T.K.5.9. Konuşmasında sesini uygun şekilde kullanabilme T.K.5.22. Konuşmasını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme T.K.5.26. Konuşma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</p> <p>Yazma T.Y.5.1. Yazma sürecini yönetebilme T.Y.5.3. Yazısında içerik ve yapıya yönelik seçimlerini yönetebilme T.Y.5.4. Yazılı üretim ve yazılı etkileşiminde ön bilgilerinden yararlanabilme T.Y.5.18. Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme T.Y.5.21. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme T.Y.5.22. Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</p>
<p>Öğrenme Kanıtları</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Kontrol listesi * Cümle tamamlama * Boşluk doldurma/Açık uçlu soru/Sözcük ilişkilendirme * Öz değerlendirme 	

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

<p>Temel Kabuller</p>	<p>Bu temada öğrencilerin sınıf seviyesine uygun dil becerileri ve söz varlığına sahip oldukları kabul edilmektedir.</p>
<p>Ön Değerlendirme Süreci</p>	<p>Öğrencilerin temaya ilişkin temel kabullerini -ön bilgilerini- tespit etmek için soru-cevap, tartışma, beyin fırtınası, kümeleme gibi yöntem ve teknikler uygulanır.</p>
<p>Köprü Kurma</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Bu temada yer alan “Dinlediğinin/izlediğinin yüzey anlamını belirleyebilme” ve “Metnin yüzey anlamını belirleyebilme” öğrenme çıktıları, sonraki temalarda derin anlamın belirlenmesiyle ilişkilendirilir. * “Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme” öğrenme çıktısı, sonraki temalarda kullanılacak yazma etkinlikleriyle ilişkilendirilir. * “Konuşmasını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme” ve “Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme” öğrenme çıktıları, sonraki temalarda yapılacak konuşma ve yazma etkinlikleri ile ilişkilendirilir.

Öğretme Uygulamaları

Basketbol nedir?



Profesyonel basketbolda beşer kişilik iki takım, yerden yüksekliği Avrupa standartlarına göre 3,05 metre olan ve pota adı verilen, yere paralel konumdaki bir çemberden topu geçirerek, rakibinden daha fazla sayı yapmak suretiyle, on ikişer, onar veya sekizer dakikalık dört periyottan oluşan maçı kazanmaya çalışır.

- * Derse başlamadan önce öğrencilerin oyun dünyasına yönelik hazır bulunuşluklarını belirlemek ve varsa gelişmeye açık yönlerini güçlendirmek için gerekli çalışmalar yapılır.
- * 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.
- * Öğrencilere öğrenme çıktısına ve metnin konusuna yönelik ön bilgilerinden yararlanarak cevaplayabileceği sorular sorulup öğrencilerin motive ve derse dâhil olmaları sağlanır.
- * Hazırlık aşamasında gerekirse destekleyici materyaller kullanılır.
- * 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.
- * 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.
- * Öğrenciler okuma, dinleme/izleme çalışmalarını tamamladıktan sonra gerekli görüldüğü takdirde metnin bir bölümü ve/veya tamamı tekrar okunur, dinlenir/izlenir.

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

- ✓ Arkadaşlarınızla birlikte oynamaktan zevk aldığınız oyunlar nelerdir?
- ✓ Oyun oynamak için hiçbir şeyiniz olmasaydı buna nasıl bir çözüm bulurdunuz?

Güdüleme

Bu dersimizde “**TOPSUZ BASKETBOL OYUNU**” adlı metni işleyeceğiz.

Basketbol kişinin kendine olan güveni ve dışarıya olan özgüvenin artmasını sağlarken aynı zaman da içindeki potansiyeli keşfederek cesaret kazandırır. Düzenli aralıklarla oynanan basketbol stres, kaygı ya da endişe gibi duyguları en aza indirerek hayata karşı daha pozitif ve farklı açılardan bakabilmeyi sağlar.

Basketbolun insanlara sağladığı faydaları şu şekilde sıralanabilir; Hızlı ve dinamik bir oyun olduğu için fiziksel aktivite açısından oldukça yararlı bir spor dalıdır. Basketbol, kalp ve dolaşım sistemi sağlığını geliştirmeye yardımcı olur. Sürekli hareket etmek kalp atışlarını artırır ve kan dolaşımını hızlandırır.

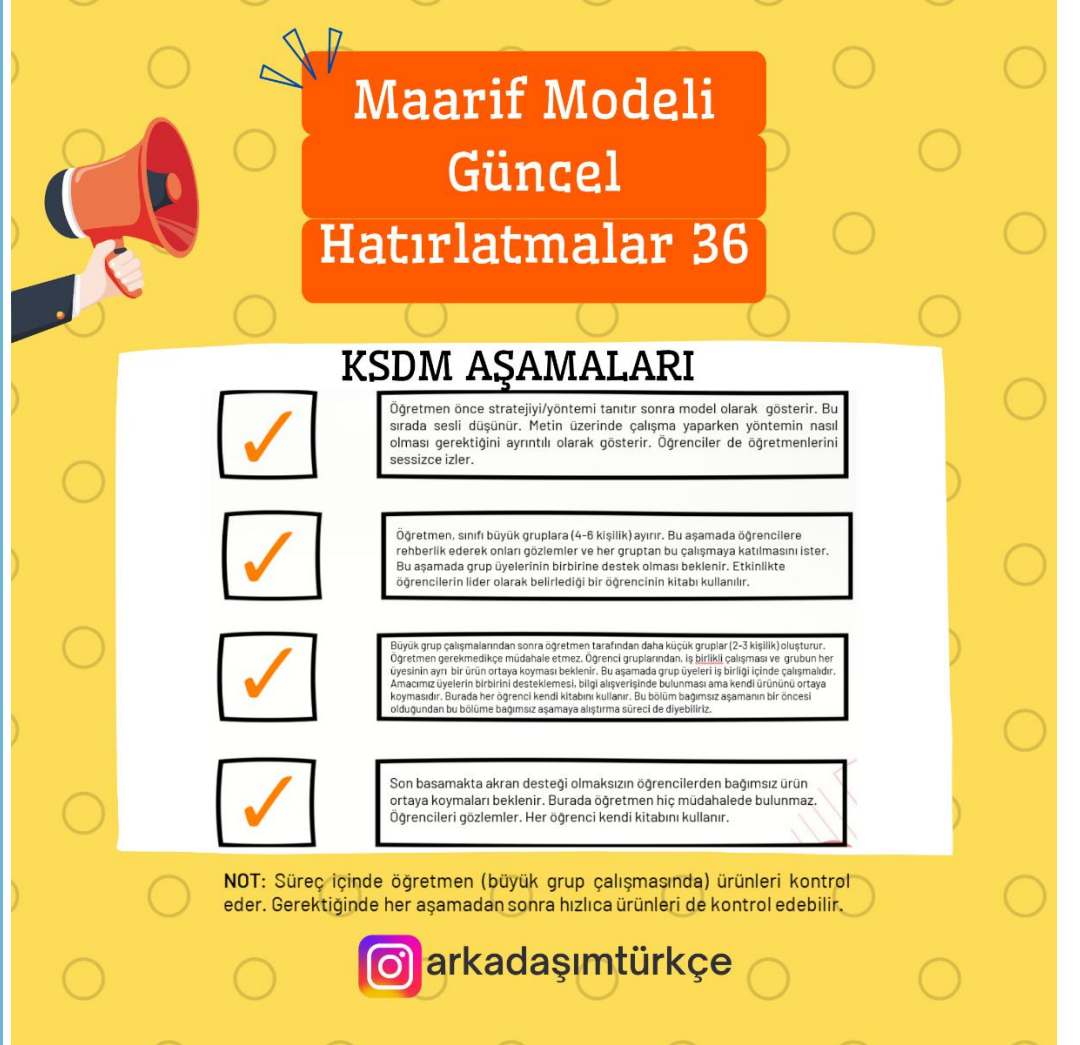
Basketbolun insana faydaları nelerdir?

Basketbolun kazanımları;
İyi iletişim kurmayı geliştirir,
Dayanıklılık arttırılır,
Denge ve koordinasyonu geliştirir,

Takım ruhuyla çalışmayı öğretir,
Küçük yaşlarda disiplinli hareket etmeyi öğretir,
Liderlik becerilerini geliştirir,
Spor alışkanlığı kazandırır,
Özgüvenin artmasını sağlar,

BASKETBOL HAKKINDA BİLGİ

https://disk.yandex.com.tr/i/7iBq70J4H6AX_w




**Maarif Modeli
Güncel
Hatırlatmalar 36**

KSDM AŞAMALARI

- ✓ Öğretmen önce stratejiyi/yöntemi tanıtır sonra model olarak gösterir. Bu sırada sesli düşünür. Metin üzerinde çalışma yaparken yöntemin nasıl olması gerektiğini ayrıntılı olarak gösterir. Öğrenciler de öğretmenlerini sessizce izler.
- ✓ Öğretmen, sınıfı büyük gruplara (4-6 kişilik) ayırır. Bu aşamada öğrencilere rehberlik ederek onları gözlemler ve her gruptan bu çalışmaya katılmasını ister. Bu aşamada grup üyelerinin birbirine destek olması beklenir. Etkinlikte öğrencilerin lider olarak belirlediği bir öğrencinin kitabı kullanılır.
- ✓ Büyük grup çalışmalardan sonra öğretmen tarafından daha küçük gruplar (2-3 kişilik) oluşturulur. Öğretmen gerekmedikçe müdahale etmez. Öğrenci gruplarından, iş birliği çalışması ve grubun her üyesinin ayrı bir ürün ortaya koymasına beklenir. Bu aşamada grup üyeleri iş birliği içinde çalışmalıdır. Amacımız üyelerin birbirini desteklemesi, bilgi alışverişinde bulunması ama kendi ürününü ortaya koymasınıdır. Burada her öğrenci kendi kitabını kullanır. Bu bölüm bağımsız aşamanın bir öncesi olduğundan bu bölüme bağımsız aşamaya alıştirma süreci de diyebiliriz.
- ✓ Son basamakta akran desteği olmaksızın öğrencilerden bağımsız ürün ortaya koymaları beklenir. Burada öğretmen hiç müdahalede bulunmaz. Öğrencileri gözlemler. Her öğrenci kendi kitabını kullanır.

NOT: Süreç içinde öğretmen (büyük grup çalışmasında) ürünleri kontrol eder. Gerektiğinde her aşamadan sonra hızlıca ürünleri de kontrol edebilir.

 arkadaşım Türkçe

**Metinde Geçen Kelimeler
ve Kelime Grupları**

- Siren
- Ambulans
- Sargı bezi
- Okyanus
- Gezegen
- Yıldırım

- Muhteşem
- Sedye
- Pes etmek
- Kıvrılmak
- Teşekkür

Dersin Genel İşlenişi

• Öğretmen TAHMİN ETME STRATEJİSİ hakkında bilgi verir.
Bu strateji metnin ilerleyen bölümlerinde neler olacağını veya hangi bilgiler verileceğini çeşitli ipuçları kullanarak tahmin etmeyi içerir. Okuma, dinleme veya izleme öncesinde ve sırasında kullanılabilir.

Tahmin Et: Bir metni okurken, yazarın ne anlatmak istediğini veya hikâyenin nasıl devam edeceğini tahmin edersiniz. Bu, metnin başlığına, girişine veya belirli ipuçlarına dayanarak yapılabilir.

Kontrol Et: Tahmininizi metni okuyarak kontrol edersiniz. Metnin ilerleyen kısımlarında tahmininizin doğru olup olmadığını görürsünüz.

Düzeltilir ve Tekrarla: Eğer tahmininiz doğru değilse, yeni bilgiler ışığında tahmininizi düzeltir ve okumaya devam edersiniz. Bu süreç, metnin tamamını anlamanıza yardımcı olur.

ÖRNEK METİN

“Ali, sabah erkenden kalktı ve okula gitmek için hazırlandı. Hava biraz serindi, bu yüzden kalın montunu giydi. Okul yolunda, parkın yanından geçerken bir ses duydu. Sesin geldiği yöne doğru baktığında, küçük bir köpeğin çalılıklar arasında sıkıştığını gördü.”

Tahmin Et: Bu noktada, Ali'nin ne yapacağını tahmin edebilirsiniz. Örneğin, “Ali köpeğe yardım edecek mi?” veya “Ali köpeği görmezden gelip okula mı gidecek?” gibi tahminlerde bulunabilirsiniz.

Kontrol Et: Metnin devamını okuyarak tahmininizi kontrol edersiniz: “Ali hemen köpeğin yanına koştu ve onu dikkatlice çalılıklardan çıkardı. Köpek minnetle Ali'ye baktı ve kuyruğunu salladı. Ali, köpeği veterinerine götürmeye karar verdi ve okula biraz geç kaldı.”

Düzeltilir ve Tekrarla: Eğer tahmininiz doğruysa, doğru tahminde bulunmuş olursunuz. Eğer tahmininiz yanlışsa, yeni bilgiler ışığında tahmininizi düzeltir ve metni okumaya devam edersiniz.

Bu yöntem, metinleri daha dikkatli okumanıza ve anlamanızı derinleştirmenize yardımcı olur.

Tahmin etme stratejisi, öğrencilerin okuma öncesinde, sırasında ve sonrasında metinle ilgili tahminlerde bulunarak anlamalarını derinleştirmelerine yardımcı olur. Bu stratejiyi somutlaştırmak için kısa bir metin üzerinden örnek verelim:

ÖRNEK METİN

“Ali, sabah erkenden kalktı ve pencereden dışarı baktı. Gökyüzü kapkaraydı ve yağmur damlaları camdan süzülüyordu. Ali, okul çantasını hazırlarken annesi mutfakta kahvaltı hazırlıyordu.”

Tahmin Etme Stratejisi Uygulaması

Okuma Öncesi Tahmin:

Öğrencilere metnin başlığı veya ilk cümlesi verilir ve metnin geri kalanında neler olabileceği hakkında tahmin yapmaları istenir.

Örneğin: “Ali'nin sabah erkenden kalkmasının sebebi ne olabilir? Hava durumu metnin devamında nasıl etkiler yaratabilir?”

Okuma Sırasında Tahmin:

Öğrenciler metni okurken belirli noktalarda durup, olayların nasıl gelişeceği hakkında tahminlerde bulunurlar.

Örneğin: “Ali'nin annesi kahvaltı hazırlarken Ali'nin aklından neler geçiyor olabilir? Ali'nin okula gitmesiyle ilgili ne gibi zorluklar yaşanabilir?”

Okuma Sonrası Tahmin:

Metin tamamlandıktan sonra, öğrenciler metnin sonunu tahmin ederler ve tahminlerini metinle karşılaştırırlar.

Örneğin: “Ali'nin okula gitmesiyle ilgili tahminleriniz doğru çıktı mı? Metnin sonu sizi şaşırttı mı?”

Bu strateji, öğrencilerin metinle aktif bir şekilde etkileşime girmelerini sağlar ve okuma becerilerini geliştirir.

ÖRNEK METİN

“Elif, yaz tatilinde dedesinin köyüne gitmeyi dört gözle bekliyordu. Köydeki evin bahçesinde büyük bir ceviz ağacı vardı ve Elif, her yıl bu ağacın altında dedesiyle vakit geçirmeyi çok severdi. Bu yıl ise dedesi ona bir sürpriz hazırlamıştı.”

Tahmin Etme Stratejisi Uygulaması:

Okuma Öncesi Tahmin:

Öğrencilere metnin başlığı veya ilk cümlesi verilir ve metnin geri kalanında neler olabileceği hakkında tahmin yapmaları istenir.

Örneğin: “Elif’in dedesi ona ne tür bir sürpriz hazırlamış olabilir? Elif’in köyde geçireceği zaman nasıl olacak?”

Okuma Sırasında Tahmin:

Öğrenciler metni okurken belirli noktalarda durup, olayların nasıl gelişeceği hakkında tahminlerde bulunurlar.

Örneğin: “Elif, ceviz ağacının altında dedesiyle ne tür aktiviteler yapıyor olabilir? Dedesi sürprizi ne zaman ve nasıl açıklayacak?”

Okuma Sonrası Tahmin:

Metin tamamlandıktan sonra, öğrenciler metnin sonunu tahmin ederler ve tahminlerini metinle karşılaştırırlar.

Örneğin: “Elif’in dedesinin sürprizi neydi? Tahminleriniz doğru çıktı mı? Sürpriz sizi şaşırttı mı?”

Bu strateji, okuma becerilerinizi geliştirir ve metinleri daha dikkatli ve analitik bir şekilde incelemenizi sağlar. Ayrıca, metinle ilgili daha derinlemesine düşünmenize ve yazarın mesajını daha iyi anlamana yardımcı olur.

- Öğretmen bu stratejiyi önce kendisi metin üzerinde örnek olarak uygulayacak.
- Sonra 4-6 kişilik gruplar oluşturulacak. Öğretmen rehberliğinde bu aşama tamamlanır.
- En sonunda daha küçük gruplar oluşturulacak. Her öğrenci kendi tahminlerini kendi kitaplarına yazar.
- Bu aşamalar tamamlanır ve asıl metnimize geçilir.
- Strateji öğrenciler tarafından metin üzerinde uygulanır.
- 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.
- Okuma süreci tema sonundaki “Okuma Becerisi Öz Değerlendirme Ölçeği” öğrenciler tarafından doldurulur.
- Metinde öğrencilerin ilgilerini çeken bir nokta öğretmen tarafından belirlenir.
- Bu noktadan hareketle amaca uygun bir araştırma ödevi verilir.
- Metinde yer alan etkinlikler yönergeler göre sırayla cevaplandırılır.
- Konuşma ve yazma etkinlikleriyle çalışmalar tamamlanır.

Dersin İşlenişyle İlgili Etkinliklerle İlgili Notlar ve Açıklamalar

1. ETKİNLİK

Soru: Diyafram nefesi etkinliğini yönergeler doğrultusunda tamamlayınız.

- Diyafram göğüs ve karın boşluğunu birbirinden ayıran bir kas dokusu tabakasıdır.
- Ellerinizi görseldeki gibi yerleştirerek omuzlarınız dik biçimde oturunuz.
- Uykunuzun geldiğini düşünerek esneyin.
- Çok komik bir durumla karşılaştınız, kahkaha atıyorsunuz.
- Bir karış uzağınızda bir mum var, üfleyerek onu söndürmeye çalışın.
- Yukarıdaki çalışmaları yaparken göğüs kafesinizin üzerindeki elinizin karnınızın üzerindeki elinizden daha az hareket etmesi gerekir.
- Amaç, karın bölgesinin hareket alanını genişletmektir.

Cevap: Yönergeyi takip ederek bu etkinliği siz yapabilirsiniz.

Soru: Aşağıdaki cümleleri cümle sonundaki okun yönünü dikkate alarak okuyun. Ok yukarıyı işaret ediyorsa ses şiddetinizi artırarak, aşağıyı işaret ediyorsa ses şiddetinizi azaltarak okuyun.

Cevap: Yönergeyi takip ederek bu etkinliği siz yapabilirsiniz.

2. ETKİNLİK

Soru: Aşağıdaki karşılıklı konuşmayı inceleyiniz. Kendinizi Cemil'in yerine koyarak yönergeler doğrultusunda tartışmaya katılınız.

Arkadaşlarınızla aynı fikirde olmadığınız anları düşününüz.

Serhat'ın fikirlerine nasıl cevaplar vereceğinizi, katıldığınız ya da katılmadığınız görüşleri tespit ederek düşününüz.

Serhat'ın doğru bulduğunuz fikirlerini kabul edip mantıksız bulduklarınızı ne den mantıksız bulduğunuzu açıklayarak kendi fikrinizi belirtiniz. Nezaket kurallarına uyarak anlaşılır bir dil kullanmaya dikkat ediniz.

Konuşmanız sırasında yabancı dillerden alınan ve dilimizde henüz yaygınlaşmamış kelimelerin Türkçelerini kullanmaya özen gösteriniz.

Cevap: Evet Satürn'de tedavi olmayı istemesi bence de eğlenceli. Oyun sırasında hayal gücünü kullanmak bizi farklı dünyalara elbette götürür. Ancak bu derece uzak bir hayal, kişide saplantılara neden olabilir. Düşündüğü ve o an için imkânsız olan bir durumu ısrarla istemek kişide hayal kırıklıklarına ve hayata karşı istekliliğine darbe vurabilir. Onun için hayal kurmak tabii ki önemli ve güzel ama işi de tadında bırakmak gerekir.

Bence Mete'nin Satürn'de tedavi olmayı istemesi pek mantıklı değil. Oyun oynarken hayal gücünü kullanmak güzel ama gerçek hayatta sorunlarla yüzleşmek ve onları çözmek için daha gerçekçi yollar bulmalıyız. Satürn'e gitmek imkânsız olduğu için böyle bir tercih yapması biraz gerçeklerden kaçmak gibi görünüyor. Bence Mete'nin hayal gücünü kullanarak uygulanabilir bir çözüm bulması daha iyi olurdu. Hayal gücü ve gerçekçilik arasında bir denge kurmak çok önemli.

Bence Mete'nin Satürn'de tedavi olmayı istemesi çok eğlenceli bir fikir. Oyun oynarken hayal gücümüzü kullanmak bizi sıradanlıktan çıkarıp farklı dünyalara götürüyor. Mete'nin Satürn'ü seçmesi onun ne kadar geniş bir hayal gücüne sahip olduğunu gösteriyor. Ayrıca bu tür hayaller kurmak, problem çözme becerilerimizi ve üretkenliğimizi geliştirir. Gerçek

hayatta belki Satürn'e gidemeyiz ama böyle hayaller kurmak, sınırlarımızı zorlamamıza ve farklı bakış açıları geliştirmemize yardımcı olur.

3. ETKİNLİK

Soru: Netinden alınan aşağıdaki cümlelerin ilişkili olduğu kavramları işaretleyiniz.
sorumluluk-kararlılık-özgür düşünce-oyunseverlik-merak-üretkenlik-bağımsızlık-yardımseverlik

Problemler onu yıldırılmazdı.	<input type="checkbox"/>	sorumluluk
	<input checked="" type="checkbox"/>	kararlılık
Oyun oynamak muhteşem bir şey yahu!	<input type="checkbox"/>	özgür düşünce
	<input checked="" type="checkbox"/>	oyunseverlik
Aklına parlak bir fikir geldi.	<input type="checkbox"/>	merak
	<input checked="" type="checkbox"/>	üretkenlik
Mete'nin ayağına buz tuttular. Incinen bileğini sargı beziyle titizlikle sardılar.	<input type="checkbox"/>	bağımsızlık
	<input checked="" type="checkbox"/>	yardımseverlik

4. ETKİNLİK

Soru: Aşağıdaki soruları okuduğunuz metinden hareketle sözlü olarak cevaplayınız.

Cevap:

Soru: Topsuz basketbol oyunu” fikri nasıl ortaya çıkmıştır ve çocuklar bu fikre nasıl tepki vermiştir?

Cevap: Basketbol oynarken topları patlayınca Moni'nin aklına topsuz basketbol oynama fikri gelmiştir.

Soru: Metinde geçen “Oyunlarda bir sorun varsa bir öğrenme fırsatı da vardı.” cümlesi ne anlama gelmektedir?

Cevap: Ortaya çıkan bir sorun bizi o sorunla ilgili kafa yormaya, bir çözüm yolu bulmaya yönlendirir ve bu kafa yorma sonucunda yeni bir şeyler öğrenebiliriz.

Soru: Mete'nin tedavi olmak için Satürn gezegenini seçmesinin sebebi ne olabilir?

Cevap: Mete'nin tedavi olmak için Satürn gezegenini seçmesinin sebebi, o anda hayalî bir oyun oynuyor olmaları ve Mete'nin hayal kurmayı seven bir çocuk olmasından kaynaklanıyor olabilir.

Soru: Siz oyundaki bir çocuk olsaydınız Moni'nin çözümü hakkında ne düşünürdünüz?

Cevap: Önce bana saçma gelirdi ama oynadıkça da hoşuma giderdi diye düşünüyorum.

Soru: Çocukların topsuz basketbol oyununu izleyen biri neler düşünebilir?

Gerekçeleriyle açıklayınız.

Cevap: Çocukların topsuz basketbol oyununu izleyen biri durumu bilmediği için bu durum ona çok saçma gelebilir. Bu çocuklar delirmiş olmalı diyebilir.

Soru: Çocukların oyunda özgür olmaları ne anlama geliyor? Açıklayınız.

Cevap: Çocukların oyunda özgür olmaları, onların oyun sırasında her şeyi hayal edebilecekleri, oyunun kurallarını kendilerinin belirleyebilmeleri nedeniyle karar alma yeteneklerinin gelişmesi ve öz güven kazanmaları anlamına gelebilir.

5. ETKİNLİK

oru: Metindeki bilgilerle deneyimlerinizi ilişkilendirerek Moni'nin kişilik özelliklerinden üçünü belirleyip aşağıdaki alanlara yazınız. Moni'nin bu özelliklere sahip olduğunu metindeki hangi bilgilerden anladığınızı belirtiniz.

Cevap: Zeki, lider, hayal gücü yüksek.

Soru: Moni'nin sorunla karşılaştığında nasıl bir tutum sergilediğini hatırlayınız. Onun yaklaşım tarzına göre bir sorunla karşılaştığınızda nasıl davranmanız gerekir? Kendi cümlelerinizle yazınız.

Cevap: Moni, sorunla karşılaştığında oturup buna üzülmedi. Hemen bir çözüm buldu. Aslında o anda yapabileceği çok fazla bir şey de yoktu ama içinde buldukları durumu eğlenceli bir hâle getirmeyi başardı. Biz de böyle durumlarda çaresizce oturup üzülmeğe Moni gibi yaratıcı çözüm yollarıyla içinde bulunduğumuz olumsuzları ortadan kaldırmamız.

6. ETKİNLİK

Aşağıda metinden alınan iki cümle verilmiştir.

Soru: Bu cümlede ifade edilenlerin gerçekte yaşanıp yaşanmadığını belirleyiniz.

Cevap:

Soru: Siz de metni inceleyiniz ve benzer cümleler belirleyip uygun listeye ekleyiniz.

Cevap:

Gerçek

- Çocuklar arasında neşeli bir koşturmaya başladı.
- Bir gün kasabada basketbol maçı yaparken çocukların topları patladı.
- Moni, sahanın ortasına geçip bağırды.

Hayal ürünü

- Mete, Satürn Devlet Hastanesinde tedavi olmayı seçti.
- Mete, çantasından bir gezegen çıkarabilirdi.
- Sarı bir köpek balığı onun doktoru olabilirdi.

Soru: Bu listeleri adlandıracak olsanız aşağıdakilerden hangisini seçerdiniz?

İşaretleyiniz.

Cevap:

Öğrenciler işaretleyecek.

7. ETKİNLİK

Soru: Aşağıdaki görselleri inceleyiniz. Görsellerde verilenlerin okuduğunuz metnin hangi bölümüyle ilişkilendirilebileceğini belirleyiniz. Olayın görselde anlatılan kısmını kendi cümlelerinizle yazınız.

Cevap:

1.görselde verilenler Mete'nin istese okyanusun derinliklerinde tam teşekküllü bir devlet hastanesine gidebileceğinin anlatıldığı bölümle ilişkilendirilebilir. Mete okyanusun

derinliklerindeki bir devlet hastanesinde tedavi olmaya karar vermişti. Arkadaşlarıyla hemen bir denizaltı kiraladılar ve okyanusun derinliklerine gittiler. Orada hastaneye ulaştılar. Acil serviste sarı bir köpek balığı onun doktoru oldu. Köpek balığı Mete'nin ayağını tedavi etti ve çocuklar tekrar karaya çıktılar.

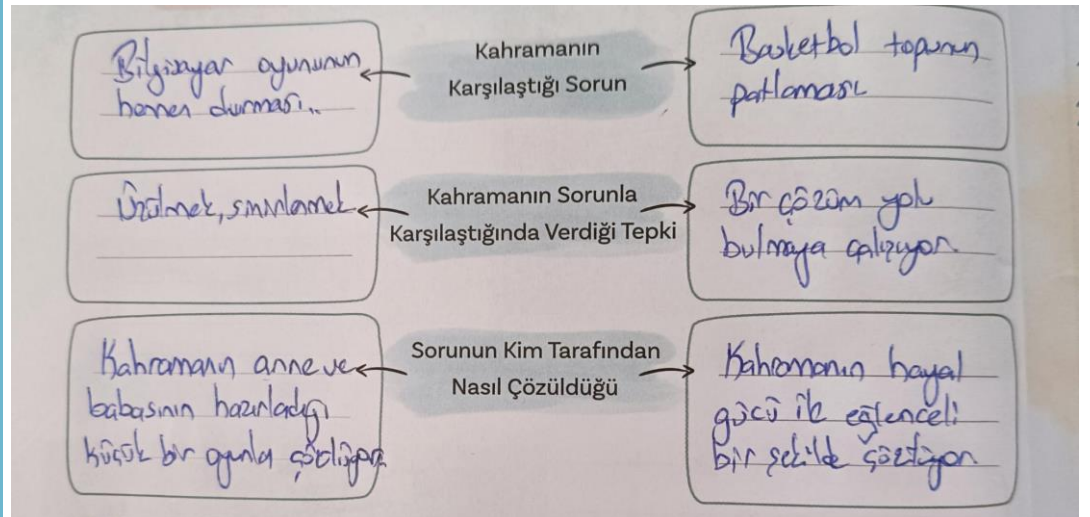
2. görselde verilenler okyanusa yapılan yolculukla ilişkilendirilebilir. Mete, okyanusun derinliklerine yapacağı yolculuk için arkadaşlarıyla bir gemiye binip türlü maceralarla okyanusa gitmektedir.

3. görselde verilenler basket topu patlamadan önceki bölümle ilişkilendirilebilir.

Çocuklar yine okulun basket sahasında buluşmuşlar ve zevkli bir şekilde basketbol oynuyorlardı ancak bir süre sonra basket topu patlayınca hepsi çok üzülüp buna bir çare aramaya başladılar

8. ETKİNLİK

Soru: Daha önce dinlediğiniz "Oyun Durdu!" ve okuduğunuz "Topsuz Basketbol Oyunu" metinleri ile ilgili istenen bilgileri yazınız.



Soru: Olayların benzerlik ve farklılıklarını söyleyiniz.

Cevap:

Benzerlikler:

İki metnin de merkezinde çocuklar vardır.

İki metinde de olay, çocukların oynadığı oyunlar etrafında şekillenmektedir.

Farklılıklar:

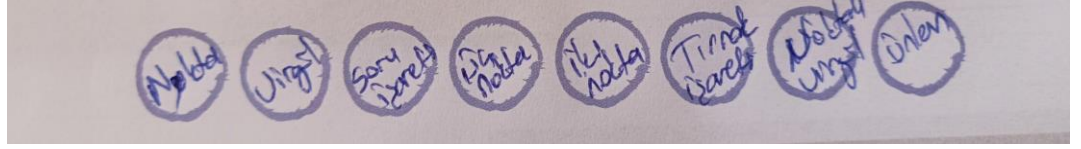
Topsuz Basket Oyunu adlı metinde hayalî unsurlar vardır, Oyun Durdu adlı metinde yoktur.

Topsuz Basket oyunu adlı metinde kahraman sayısı daha fazladır.

9. ETKİNLİK

Soru: Duygu ve düşünceleri daha açık ifade etmek, cümlede duraklama noktalarını belirlemek, okumayı ve anlamayı kolaylaştırmak üzere yazılarda noktalama işaretleri kullanırız. Bunlardan bazılarını sık, bazılarını daha az kullanırız. Yazılarınızda en sık

kullandığınızdan en az kullandığınız noktalama işaretlerine doğru bir sıralama yapacak olsanız sıralamanız nasıl olurdu? Soldan sağa doğru yazınız.



Soru: Sıraladığınız noktalama işaretlerinin kullanıldığı birkaç örnek cümleyi metinden bularak aşağıya yazınız.

Cevap:

Moni, oyunlarda karşılaştığı problemleri çok seviyordu.

Moni, o esnada "Ne yapabilirim acana?" diye düşünüyordu.

— İnanılmaaaz!

İnci panikle bağırdı:

Meteyi sedyeyle saha kenarına aldılar.

10 ETKİNLİK

Soru: Aşağıda noktanın farklı işlevleriyle kullanıldığı cümleler verilmiştir. Bu cümlelerde yay ayrıca içindeki noktanın hangi işleviyle kullanıldığını belirleyip bunları gruptandırınız. Gruplarınızı oluşturan cümlelerin numaralarını ve noktanın işlevini yandaki kutulara yazınız.

Cevap:

1. İp, top, çomak vb.(.)çocuk oyunlarında sıkça kullanılır.	1. Grup: 1, 3 ve 8.
2. Hayalimizde istediğimiz her şeye sahip olabiliriz.(.)	İşlevi: Kelimelerin kısıtlama olduğunu belirtmek için kullanılmıştır.
3. Oyuncak müzesi için Cumhuriyet Cad.(.)yapınlarında bir bina bulduk.	2. Grup: 2, 5 ve 6.
4. Yarışmada 1(.)olan uçurtmanın sahibi mutluluktan havalara uçtu.	İşlevi: Cümle sonlarında kullanılmıştır.
5. Oyun oynarken özgürdü çünkü.(.)	3. Grup: 4, 7 ve 9.
6. Basketbol oynamak için bir topa ihtiyacımız yok.(.)	İşlevi: Sayıların sırasını belirtmek için kullanılmıştır.
7. İlk kez katılmasına rağmen oyunu 2(.)sırada tamamlayarak ödül almayı başardı.	
8. Bu karakteri Prof.(.)Dr.(.)Muharrem Ergin'in "Dede Korkut Kitabı"ndan tanyorum.	
9. Çocuklar 4(.)Levent'teki durakta indikten sonra yürüyerek parka ulaşabilir mi?	

Soru: Noktanın belirlediğiniz işlevlerinden hareketle her grup için oluşturduğunuz kuralları ve örnek cümleleri defterinize yazınız.

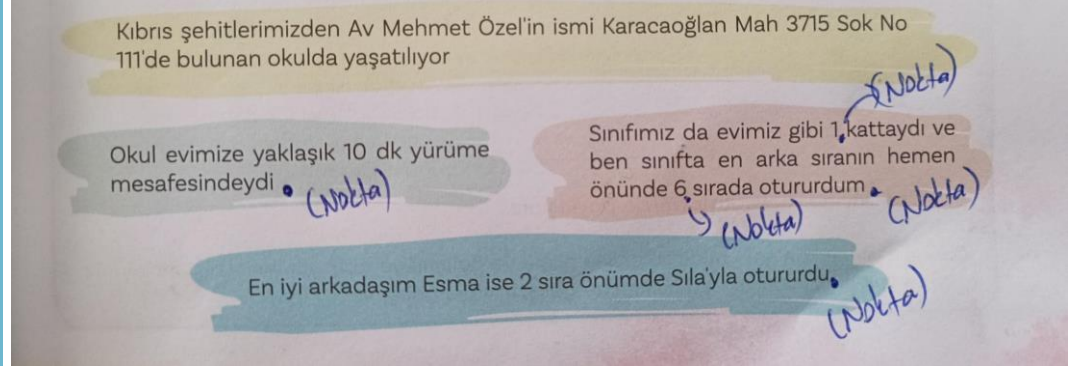
Cevap:

Bazı kısaltmaların sonuna konur: Sabah Cumhuriyet Cad(.) civarında sular kesilmiş.
Tamamlanmış cümlelerin sonuna konur: Yaz mevsimi bitiyor.(.)

Sıra belirten sayılarda "-ncı" eki yerine kullanılır: Asansör, 5(.)katta kalmış.

11. ETKİNLİK

Soru: Aşağıda verilen cümleleri 10. etkinlikte yazdığınız kurallardan hareketle inceleyiniz. Eksik olan nokta işaretini cümlelerdeki gerekli yerlere ekleyiniz.



12. ETKİNLİK

Yazarken çok uzun cümleler kurmak yazılanların anlaşılabilirliğini azaltabilir. Uzun cümleleri uygun yerlerinden bölerek kısa cümlelere dönüştürmek metni daha anlaşılır kılar. Aşağıdaki örnekte cümle içinde birbirleriyle ilişkili unsurlar ve kısaltma yapılırken bölünebilecek yerler aynı renklerle gösterilmiştir. Verilen örneği inceleyiniz.

Kampa giderken valizime önce pantolonlarımı, gömleklerimi, pijamalarımı; sonra yolda ve orada okuyup yazmak için kitaplarımı, birkaç dergimi ve günlüğümü; spor yaparken ve arkadaşlarımla oynarken ihtiyaç duyacağımı düşünerek raketimi, tenis topumu, eşofman takımımı ve spor ayakkabılarımı yerleştirdim.

- Kampa giderken valizime önce pantolonlarımı, gömleklerimi, pijamalarımı yerleştirdim.
- Sonra yolda ve orada okuyup yazmak için kitaplarımı, birkaç dergimi ve günlüğümü koydum.
- Spor yaparken ve arkadaşlarımla oynarken ihtiyaç duyacağımı düşünerek raketimi, tenis topumu, eşofman takımımı ve spor ayakkabılarımı yerleştirdim.

Soru: Siz de verilen cümleleri uygun yerlerinden bölerek örnekteki gibi kısa cümlelere dönüştürünüz.

Yapılan bir anketle okulumuzdaki öğrencilerin sokak oyunlarından saklambaç, körebe, birdirbir ve sekseği çok severken zekâ oyunlarından mangala, dokuztaş ve amiralbattıyı tercih ettikleri belirlendi.

Cevap: Yapılan bir anketle okulumuzdaki öğrencilerin sokak oyunlarından saklambaç, körebe, birdirbir ve sekseği çok sevdiği ortaya çıktı. Zekâ oyunlarından mangala, dokuztaş ve amiralbattıyı tercih ettikleri belirlendi

Dün izlediğim bir belgeselde bundan çok da uzak olmayan bir dönemde çocukların bez bebek, tornet, misket ve topaç gibi oyuncaklarının olduğunu; okul bahçelerinde yakar top, istop, mendil kapmaca ve uzuneşek gibi oyunları sıkça oynadığını öğrenince çok şaşırdım.

Cevap: Dün izlediğim bir belgeselde bundan çok da uzak olmayan bir dönemde çocukların bez bebek, tornet, misket ve topaç gibi oyuncaklarının olduğunu öğrendim. Buna ve okul bahçelerinde yakar top, istop, mendil kapmaca ve uzuneşek gibi oyunları sıkça oynadığını öğrenince çok şaşırdım.

Soru: Yazdıklarınızı arkadaşlarınızla paylaşınız.

Cevap:

Yapılan bir anketle okulumuzdaki öğrencilerin sokak oyunlarından saklambaç, körebe, birdirbir ve sekseği çok sevdiği ortaya çıktı. Zekâ oyunlarından mangala, dokuztaş ve amiralbattıyı tercih ettikleri belirlendi.

Dün izlediğim bir belgeselde bundan çok da uzak olmayan bir dönemde çocukların bez bebek, tornet, misket ve topaç gibi oyuncaklarının olduğunu öğrendim. Buna ve okul bahçelerinde yakar top, istop, mendil kapmaca ve uzuneşek gibi oyunları sıkça oynadığını öğrenince çok şaşırdım.

Soru: Öğretmeninizin geri bildirimleriyle güçlü ve gelişmeye açık yönlerinizi belirleyiniz.

Bu yönlerinizi sonraki etkinliklerde geliştirmeye çalışınız.

Cevap:

Güçlü yönlerim:

- Metni anlamak ve yorumlayabilmek
- Metni doğru ve akıcı şekilde okuyabilmek

Gelişmeye açık yönlerim:

- Yarım bırakılan bir metni tamamlamak
- Kelime dağarcığımı zenginleştirmek

13. ETKİNLİK

Soru: Bir yarışmayı kazanmayı çok istediğinizde neler yaparsınız? Söyleyiniz.

Cevap: Bir yarışmayı kazanmayı çok istediğimde önce bir plan yaparım ve bu planı çok sıkı bir şekilde uygulurum. Bol bol çalışır, pratik yaparım. Eksik yanlarımı belirleyip onları güçlendiririm.

Karekodu okutarak şiiri dikkatlice dinleyiniz.

Soru: Şairin annesinden dua istemesinin nedeni nedir? Söyleyiniz.

Cevap: Şairin annesinden elinin göğe uzanması, uçurtmasının havalanıp yarışmayı kazanması, topacının yorulmaması, ceplerinin bilye dolması, çemberinin kırılmaması, boyalarının bitmemesi, yüzünden gülümsemenin hiçbir zaman gitmemesi için dua istiyor.

Soru: Sizce metindeki dua isteği günlük yaşamda nasıl bir öneme sahiptir? Söyleyiniz.

Cevap: İnsanlar birbirlerinden dua isteyerek aralarındaki ilişkileri geliştirirler ve bir kardeşlik ortamı oluştururlar.

Soru: Çocukların oyun oynamadığı sokaklar üzgün olur.” Yukarıdaki cümlede insana ait bir özellik olan “üzgün olma” eylemi sokaklara verilerek sokaklar kişileştirilmiştir.

Öğretmeninizden şiiri tekrar dinletmesini isteyiniz. Dinleme sırasında verilen örnektekine benzer bir kullanım hangi dizede vardır? Bunu belirleyip yazınız.

Cevap: Topacım yorulmasın.

Soru: Bulduğunuz söz sanatının şiirin anlatımına olan katkısı nedir? Söyleyiniz.

Cevap: Bulduğum söz sanatı şiiri daha çekici hâle getirir ve söylenmek isteneni daha etkileyici bir şekilde ifade eder.

14. ETKİNLİK

Soru: “Bu Görev Bizim” bölümündeki yönergeden hareketle izlediğiniz filmle ilgili defterinize aldığınız notları gözden geçirin.

Cevap: Ben EBA’dan konuyla ilgili birkaç video izledim. Bu videolarda bazı geleneksel oyunlarımızla ilgili bilgiler yer almaktadır.

Soru: Defterinize aldığınız notları da kullanarak izlediğiniz sinema filmi veya çizgi filmi olay akışına uygun olarak anlatınız. Anlatımınıza başlarken neden o filmi seçtiğinize de değininiz.

- Konuşmanızın amacını, konusunu ve türünü belirleyiniz.
- Konuşurken nefesinizi doğru ayarlayınız.
- Kelimeleri doğru telaffuz ediniz.
- Sesinizin şiddetini ayarlayınız.
- Doğru vurgu ve tonlamayla konuşunu

Cevap:

Değerli Öğretmenim, Sevgili Arkadaşlar,

“Bu Görev Bizim” bölümündeki yönergeye göre çocuk oyunları veya yarışmalarıyla ilgili materyaller izlememiz gerekiyordu. Ben de EBA’dan konuyla ilgili bazı videolar seyrettim. Size bu oyunlardan ikisiyle ilgili bilgi vermek istiyorum.

Mendil kapmaca: Bu oyun için ortada mendili tutması için biri seçilir. Çocuklar iki gruba ayrılırlar. Mendili yakalayan çocuk yakalayamayan çocuğu mendille ebelemeye çalışır.

Yakar top: Bu oyun 6 veya 8 kişiyle oynanır. Gruplar belirlenir. Graplardan biri ebe olur ve ortaya geçer. Çizgilerin gerisinde duran grup, çizgilerin arasındaki grubu topla vurmaya çalışır.

Evet, geleneksel oyunlarımızdan iki tanesi kısaca böyle oynanıyor. Oyunlarımız bizim kültürümüzün bir parçasıdır. Bu nedenle oyunlarımızı unutulmaya mahkûm etmemeliyiz.

	<p>Beni dinlediğiniz için teşekkür ederim.</p> <p>Soru: Anlatımınızda güçlü ve gelişmeye açık yönlerinizi belirleyiniz. Öğretmeninizin geri bildirimleriyle bu yönlerinizi sonraki etkinliklerde geliştirmeye çalışınız.</p> <p>Cevap: Konuya hâkimdim, dinleyenlerle göz teması kurdum. Bunlar güçlü yönlerim, heyecanlı olduğum için ses tonumu ayarlamakta biraz zorluk çektim, bu da gelişmeye açık bir yönüm.</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”, “eğitici kutu oyunları” vb. kavramlar görsel, işitsel araçların sunumu ve şematik düzenleyicilerin kullanımı ile somutlaştırılır.* Okuma ve yazma çalışmalarında işleyişin nasıl olması gerektiği bire bir anlatılarak süreç öğrenci ile yürütülür.

Gelecek Derse Hazırlık	<p>Çocuk oyunu ve yarışmaları ile ilgili erişim olanaklarınızı da göz önünde bulundurarak gelecek derse kadar uygun kaynaklardan belgesel, kısa film, çizgi film vb. materyallere yönelik bir araştırma yapınız.</p> <p>Araştırmaya başlamadan önce hangi bilgi kaynaklarını ve materyalleri kullanabileceğinizi ve bunlara nasıl ulaşabileceğinizi belirleyiniz.</p> <ul style="list-style-type: none">› 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 Öğretmeni

FATİH KILIÇ
Okul Müdürü