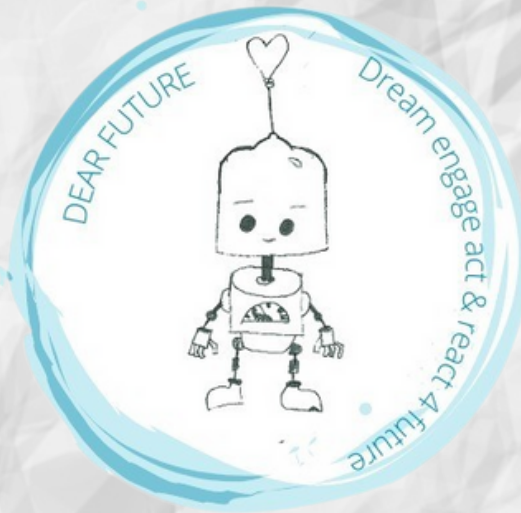




DEAR FUTURE

“Dream, Engage, Act and Re-Act 4 the Future”

2021-2-PL01-KA220-SCH-000048581



**Co-funded by
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

İCİNDEKİLER

Yapay zeka ve okul öncesi çocuğun gelişimindeki önemi

Ders 1: Ola ve Adam'ın Rüyası	1
Ders 2: Fok Balığı Fran	3
Ders 3: Tomek'in garip rüyası	6
Ders 4: Kralice Mücevherleri	6

Yapay zekanın temel prensipleri

Ders 5: Mevsimler	9
Ders 6: Güzel Sanatlar / Masal Karakterleri	11
Ders 7: Dikdörtgen	13
Ders 8: Dikdörtgen	15

Yapay zekada oyunlaştırma

Ders 9: Bluebot programlama	17
Ders 10: Web'de Seyahat	18
Ders 11: Web'de Seyahat	20
Ders 12: Albert Harfleri Öğreniyor - Bluebots ile programlama	24
Ders 13: Ne Görüyorsun?	26
Ders 14: Bir Robot Yap	27
Ders 15: Robot Lydia ve Ben	28
Ders 16: Kodlamanın Unsurları	29

Yapay zeka ve tarihsel gelişimi, matematik ve dil

Ders 17: Yapay Zeka - Tarihçe	30
Ders 18: Matematik - 1'den 1000'e Kadar Sayılar (Sınıflar ve Sıralar)	31
Ders 19: Matematik - Temel İşlemler	33
Ders 20: Dil - Kelimeler ve Kelime Dağarcığı	35



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

DERS PLANI 1

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKA VE OKUL ÖNCESİ
ÇOCUĞUN GELİŞİMİNDEKİ
ÖNEMİ

SÜRE

15/20/30 DAKIKA

BAŞLIK

OLA VE ADAM'IN RÜYASI

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

ELEKTRONİĞİ KULLANARAK BECERİ GELİŞTİRME, ALGILAMA YETENEĞİNİ GELİŞTİRME, ELEKTRONİĞİ BAĞIMSIZ OLARAK KULLANMA BECERİSİNİ GELİŞTİRME, GÖREVLERİ ELEKTRONİĞİN YARDIMIYLA ÇÖZME, MULTİMEDYA ÖĞRENME YOLUYLA BİLGİ EDİNME

GEREKLI MATERYALLER

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK
CIHAZLAR, ETKİLEŞİMLİ BEYAZ
TAHTA, PROJEKTÖR VB.

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

HIKAYE ANLATIMI, BEYİN
FİRTINASI, GÖSTERİ, İNTERAKTİF

ÖĞRENME HEDEFLERİ

- KELİME HAZİNESİNİ ZENGİNLEŞTİRME,
- DUYULAN KELİMELERİN ANALİZİ VE SENTEZİ,
- SES KAYITLARINDAN HAYVAN SESLERİNİN TANINMASI,
- BİR BİLGİSAYAR OYUNU KULLANARAK HARFLERDEN KELİMELER DÜZENLEMEK
- BAŞLANGIÇTAKİ (5 - 6 YAŞINDAKİLER) VE AĞIZDAKİ (6 YAŞINDAKİLER) SESLERİ AYIRT ETME,
- OKUMAYI, SESLERİ TANIMAYI, ÖĞELERİ BİRLEŞTİRMEYİ, SAYMAYI ÖĞRENMEK İÇİN ELEKTRONİK EKİPMAN KULLANMA BECERİSİ EDİNME,
- BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK EKİPMAN KULLANARAK ÖĞRENME SİRASINDA İSTENEN VE İSTENMEYEN DAVRANIŞLARI AYIRT EDEBİLECEKTİR.

YAPI/AKTİVİTE

1) HOŞ GELDİNİZ

KOMUT: "OLA VE ADEM'İN RÜYASI" ADLI MASALI DİNLEYİN, ARDINDAN DİNLEDİĞİNİZ MASALLA İLGİLİ GÖREVLERİ YAPIN."

MASALIN İÇERİĞİ:

OLA VE ADEM KARDEŞTİR.OLA VE ADAM'IN BABASI BİR GEZGIN, ANNELERİ İSE BİR ÖĞRETMENDİR. TÛM AİLE SEYAHAT ETMEYİ ÇOK SEVİYOR.OLA VE ADAM'IN EN BÛYÛK HAYALI KİTALAR ARASI SEYAHAT ETMEK VE KİTALARDA YAŞAYAN HAYVANLARI TANIMAKTIR.

YAPI/AKTIVITE

AILELERINE HAYALLERINDEN BAHSETTİLER. KIZ VE OĞLANIN EBEVEYNLERİ ÇOCUKLARININ HAYALINI GERÇEKLEŞTİRMEK İSTERLER, ANCAK NE YAZIK KI DÜNYAYI DOLAŞMAK İÇİN YETERLİ PARALARI YOKTUR. BÖYLE BİR YOLCULUK ÇOK PARAYA MAL OLUR. ANCAK, AKILLARINA BİR FIKIR GELİR. ÇOCUKLARLA BİRLİKTE SANAL BİR YOLCULUĞA ÇIKMAYA KARAR VERDİLER. OLA VE ADAM BU FIKRI ÇOK SEVDİLER, ÇÜNKÜ İKİSİ DE BİLGİSAYAR, TABLET VEYA TELEFON BAŞINDA VAKIT GEÇİRMİYİ ÇOK SEVİYORLARDI. ÇOCUKLAR YOLCULUKLARINI DÖRT GÖZLE BEKLIYORLARDI, BU YÜZDEN HEMEN EBEVEYNLERİNDEN BİLGİSAYARI AÇMALARINI İSTEDİLER. ORTAK SANAL YOLCULUKLARINA KITALARIN İSİMLERİNİ ÖĞRENEREK BAŞLADILAR: AVRUPA, ASYA, AFRIKA, AVUSTRALYA, ANTARKTIKA VE KUZEY VE GÜNEY AMERIKA. BU KITALARIN HER BİRİNDE HAYVANLAR YAŞIYOR. AVRUPA'DA KARACALAR, TILKILER VE HATTA AYILARLA TANIŞABİLİRİZ. ASYA'DA KAPLANLAR VE PANDALAR YAŞAR. AFRIKA'DA ZEBRALAR, ZIPLAYAN MAYMUNLAR VE BÜYÜK FİLLERLE KARŞILAŞIRIZ. AVUSTRALYA'DA KANGURULAR, DEVEKUŞLARI VE KOALALAR. ANTARKTIKA'DA HAVA ÇOK SOĞUK, BU YÜZDEN ORADA PENGUENLER VE MORSLARLA TANIŞACAĞIZ. YOLCULUĞUMUZU KUZEY AMERIKA VE GÜNEY'DE YAŞAYAN HAYVANLARI TANIYARAK SONLANDIRMAK İSTİYORUZ. ANLAŞILDIĞI ÜZERE KUZEY AMERIKA KOKARCALARA, KIRPILERE VE KARTAL GIBI KUŞLARA EV SAHIPLIĞI YAPIYOR. GÜNEY AMERIKA'DA İSE BİRBİRİNDEN GÜZEL LAMALAR, PAPAĞANLAR VE TİMSAHLAR VAR. OLA VE ADAM, EBEVEYNLERİ TARAFINDAN HAZIRLANAN SANAL GEZİDEN GERÇEKTEN KEYİF ALDILAR. BU KADAR KISA SÜREDE TÜM KITALARI ZİYARET EDECEKLERİNİ VE EN BÜYÜK HAYALLERİNİ GERÇEKLEŞTİRECEKLERİNİ HİÇ DÜŞÜNMEMİŞLERDİ.

2) ÇOCUKLAR İÇİN GÖREVLER:

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38044421](https://wordwall.net/pl/resource/38044421) - 3 YAŞ, 4 YAŞ VE 5 YAŞ

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38045821](https://wordwall.net/pl/resource/38045821) - 6 YAŞ

EKLER:

[HTTPS://KUFE R.POZNAJEMYSWIAT.PL/MUZYKA-I-DZWIEKI/ODGLOSY-ZWIERZAT/](https://kufe.r.poznajemyswiat.pl/muzyka-i-dzwieki/odglosy-zwierzat/) - SESLER

[HTTPS://G.CO/KGS/KKTUPF](https://g.co/kgs/kktupf) - SESLER

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/38088485/BEZ-NAZWY5](https://wordwall.net/pl/resource/38088485/bez-nazwy5) - SESLERDEN KELİMELER OLUŞTURMAK



DERS PLANI 2

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKA VE OKUL ÖNCESİ
ÇOCUĞUN GELİŞİMİNDEKİ
ÖNEMİ

SÜRE

15/20/30 DK

BAŞLIK

FOK BALIĞI FRAN

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

ELEKTRONİĞİ KULLANARAK BECERİ GELİŞTİRME, ALGILAMA YETENEĞİNİ GELİŞTİRME, ELEKTRONİĞİ BAĞIMSIZ OLARAK KULLANMA BECERİSİNİ GELİŞTİRME, GÖREVLERİ ELEKTRONİĞİN YARDIMIYLA ÇÖZME, MULTİMEDYA ÖĞRENME YOLUYLA BİLGİ EDİNME

GEREKLI MATERYALLER

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK
CİHAZLAR, ETKİLEŞİMLİ BEYAZ
TAHTA, PROJEKTÖR VB.

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

HIKAYE ANLATIMI, BEYİN
FİRTİNASI, GÖSTERİ, İNTERAKTİF

ÖĞRENME HEDEFLERİ

- KELİME HAZİNESİ ZENGİNLEŞTİRME,
- DUYULAN KELİMELERİN ANALİZİ VE SENTEZİ,
- DOĞAL ÇEVRE İÇİN SORUMLULUĞU ŞEKİLLENDİRMEK,
- İNSANIN DOĞAL ÇEVRESİNİN SORUNLARINA KARŞI DUYARLILIK GELİŞTİRMEK,
- KAĞIT, PLASTİK VE CAM HAKKINDAKİ BİLGİNİN GELİŞTİRİLMESİ,
- TERİMLERİN ANLAMLARI HAKKINDA FARKİNDALIK: AYRIŞTIRMA, ATIK AYRIŞTIRMA,
- ÖĞRENME İÇİN ELEKTRONİK EKİPMAN KULLANMA BECERİLERİNİN EDİNİLMESİ,
- BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK EKİPMAN KULLANARAK ARZU EDİLEN VE EDİLMİYEN ÖĞRENME DAVRANIŞLARINI AYIRT EDEBİLECEKTİR.

YAPI/AKTİVİTE

1) HOŞ GELDİNİZ.

KOMUT: "MÜHÜR FRAN ADLI MASALI DİNLEYİN, ARDINDAN DİNLEDİĞİNİZ MASALLA İLGİLİ GÖREVLERİ YAPIN."

MASALIN İÇERİĞİ:

FOK FRANIA HERKES TARAFINDAN İYİ BİLİNİR, GENELLİKLE DENİZ YOSUNLARINDA BULUNUR. KEŞFEDER, YÜZER, DÜNYAYI DEHŞETLE KEŞFEDER!

YAPI/AKTIVITE

İYİ ARKADAŞIMIZ FRANIA, YENİ ARKADAŞLARLA TANIŞMAKTAN MUTLULUK DUYACAKTIR. SABAHTAN BERİ SUDA YÜZÜYOR. KARADA OLDUĞU GIBI, KENDİNİ AŞINA HISSEDİYOR. BALIKLAR, DENİZYILDIZLARI VE DENİZ YOSUNLARI BASIT BİR YAŞAM SÜRÜYOR. BU SU PERİLERİ OLAĞANÜSTÜ YÜZERLER VE HERKESİ MUTLU EDERLER. FELEK YENGECİ DE SUDA BİR YAŞAM SÜRER. DAİRESİNDE MEMNUNİYETLE ARKADAŞ TOPLAYACAKTIR. İŞTE KÖPEKBALIĞI - ÇOK HIZLI YÜZEN TEHLİKELİ BİR BALIK. ENGELLERE ALDIRMADAN SULARDA KOŞTURUR. FOK FRANIA NEŞELİ, HOŞ, MÜTEVAZİ VE GÜZELDIR. FRANIA BURNUYLA TOPU ALIR, TAKLA ATAR, TAKLA ATAR. SUALTI DÜNYASI HERKESİ MEMNUN EDER. BEN ONA SAYGI DUYUYORUM, SİZ DE ONA SAYGI DUYUN!

DOSTUM VE ARKADAŞIM, SEN DE SUYA ÇÖP ATMAMALISIN, BÖYLECE SUALTI DÜNYASI BİZİ HALA MEMNUN EDEBİLİR. AMA SADECE SUALTI DÜNYASINA DEĞİL, TÜM BALIK DÜNYASINA SAYGI DUYMANIZI İSTİYOR FRANIA. ÖYLEYSE SEVGİLİ ÇOCUKLAR, HER ZAMAN ÇEVREYE ÖZEN GÖSTERİN, ATIKLARI AYIRIN VE DOĞRU KUTULARA KOYUN. YEŞİL SEPETLER CAMİ SEVER VE CAM NESNELERİ EŞİKLERİNE DAVET EDER. MAVİ SEPET KAĞITLARI KABUL EDER VE ATTIĞINIZ İÇİN SİZİ TEŞEKKÜR EDER. SARI KUTULAR VE PLASTİK DAVET EDİYOR, DİĞER ÇÖPLER İÇİN KAPIYI KAPATIYORLAR. ÇOCUKLAR ÇEVREYE İYİ BAKIYOR VE ÇÖPLERİ ÇÖP KUTULARINA ATIYOR.

ÇOCUKLAR İÇİN GÖREVLER:

EKO OYUNU "TEMİZLEME ZAMANI!" EKRANDA FARKLI ÖĞELER GÖRÜNECEKTİR. ONLARI DOĞRU ATIK KONTEYNERİNE YERLEŞTİRİN.
[HTTPS://WWW.MINIMINIPLUS.PL/RYPKA-MINIMINI/GRY/SEGREGACJA-SMIECI](https://www.miniminiplus.pl/rybka-minimini/gry/segregacja-smieci)

ATIK AYRIŞTIRMA. ÇÖPLERİ UYGUN KONTEYNERLERE KOYUN.
[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?V=PJ8XS1DWK17](https://learningapps.org/display?v=pj8xs1dwk17)

ATIKLARINIZI AYRIŞTIRIN. ÇÖPLERİ DOĞRU YERLERE KOYUN.
[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?V=PNHST713J17](https://learningapps.org/display?v=PNHST713J17)

KULLANILMIŞ EŞYALARI UYGUN KABA KOYUN
[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1538583/BIOLOGIA/W%C5%82%C3%B3%C5%BC-ZU%C5%BCYTE-PRZEDMIOTY-DO-ODPOWIEDNIEGO-POJEMNIKA](https://wordwall.net/pl/resource/1538583/biologia/w%C5%82%C3%B3%C5%BC-ZU%C5%BCYTE-PRZEDMIOTY-DO-ODPOWIEDNIEGO-POJEMNIKA)

DOĞRU ATIK KONTEYNERİNİ SEÇİN..
[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1538734/BIOLOGIA/WYBIERZ-W%C5%82A%C5%9BCIWY-POJEMNIK-NA-ODPADY](https://wordwall.net/pl/resource/1538734/biologia/wybiierz-w%C5%82a%C5%9BCiwy-pojemnik-na-odpady)

YAPI/AKTIVITE

ATIKLARIN AYRIŞTIRILMASI. ÖĞELERİ UYGUN KUTULARA TAŞIYIN.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1576061/POLSKI/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W](https://wordwall.net/pl/resource/1576061/polski/segregowanie-odpad%C3%B3w)

ATIKLARIN AYRIŞTIRILMASI. ÇÖP KUTUSUYLA EŞLEŞEN KARTI TIKLAYIN.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1737974/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W](https://wordwall.net/pl/resource/1737974/segregowanie-odpad%C3%B3w)

ATIKLARIN AYRIŞTIRILMASI - HAFIZA. TIKLAYIN VE BİR ÇİFT BULUN.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/10943499/PRZYRODA/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W- MEMORY](https://wordwall.net/pl/resource/10943499/przyroda/segregowanie-odpad%C3%B3w-memory)

ATIKLARI SIRALAYIN - EŞLEŞEN KARTA TIKLAYIN VE BİR ÇİFT BULUN.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/10943804/PRZYRODA/SEGREGOWANIE-ODPAD%C3%B3W- ZNAJD%C5%BA-PAR%C4%99](https://wordwall.net/pl/resource/10943804/przyroda/segregowanie-odpad%C3%B3w-znajd%C5%BA-par%C4%99)

ATIKLARI MÜMKÜN OLAN EN KISA SÜREDE AYIRIN.

[HTTPS://LECHNET.ECOHARMONOGRAM.PL/](https://lechnet.ecoharmonogram.pl/)

ÇÖPLERİN KONTEYNERLERE AYRILMASI.

[HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/14421657/SEGREGACJA-%C5%9BMIECI](https://wordwall.net/pl/resource/14421657/segregacja-%C5%9Bmieci)



DERS PLANI 3

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKA VE OKUL ÖNCESİ
ÇOCUĞUN GELİŞİMİNDEKİ
ÖNEMİ

SÜRE

15/20/30 DK

BAŞLIK

TOMEK'IN GARIP RÜYASI

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

ELEKTRONİĞİ KULLANARAK BECERİ GELİŞTİRME, ALGILAMA YETENEĞİNİ GELİŞTİRME, ELEKTRONİĞİ BAĞIMSIZ OLARAK KULLANMA BECERİSİNİ GELİŞTİRME, GÖREVLERİ ELEKTRONİĞİN YARDIMIYLA ÇÖZME, MULTİMEDYA ÖĞRENME YOLUYLA BİLGİ EDİNME

GEREKLI MATERYALLER

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK
CİHAZLAR, ETKİLEŞİMLİ BEYAZ
TAHTA, PROJEKTÖR VB.

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

HIKAYE ANLATIMI, BEYİN
FİRTINASI, GÖSTERİ, İNTERAKTİF

ÖĞRENME HEDEFLERİ

- KELİME HAZİNESİ ZENGİNLEŞTİRME,
- BİR PERİ MASALINDAKİ MEVCUT BİLGİLERİ KULLANARAK AMACA YÖNELİK YAPILAR OLUŞTURMA BECERİSİNİ GELİŞTİRMEK
- VERİLEN ÖĞELERDEN BASİT YAPILAR OLUŞTURMA
- ÇOK AŞAMALI İNŞAATLARDA EKİP OLUŞTURMA
- EKRANDAKİ GEOMETRİK ŞEKİLLERİN TANINMASI,
- MEKANSAL VE DÜZ YAPILAR OLUŞTURMAK
- ÖĞRENME İÇİN ELEKTRONİK EKİPMAN KULLANMA BECERİLERİNİN EDİNİLMESİ,
- BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK EKİPMAN KULLANARAK ARZU EDİLEN VE EDİLMİYEN ÖĞRENME DAVRANIŞLARINI AYIRT EDEBİLECEKTİR.

YAPI/AKTİVİTE

1) HOŞ GELDİNİZ

KOMUT: "TOMEK'IN GARIP RÜYASI" ADLI MASALI DİNLEYİN, ARDINDAN DUYDUĞUNUZ MASALLA İLGİLİ GÖREVLERİ YAPIN."

MASALIN İÇERİĞİ:

TOMEK ÇOK YORGUN VE UYKULUYDU (AAAH). ÇABUCAK UYKUYA DALDI VE GARİP BİR RÜYA GÖRDÜ. BİR GÜN KENDİNİ GEOMETRİK ŞEKİLLER ALEMİNDE BULDUĞUNU ÖZLEDİ.

YAPI AKTIVITE

TÜM ÜÇGENLER MAVİ, DAİRELER TURUNCU, DIKDÖRTGENLER YEŞİL VE KARELER KIRMIZIYDI. BU KRALLIKTA RENGARENK KUKLALAR YAŞIYORDU. TOMEK ONLARIN GÜZEL ŞEKİLLERİNE HAYRAN KALDI VE HEMEN İÇLERİNDEN BİRİYLE ARKADAŞ OLDU. BİR DAİRE, BİR KARE, SEVİMLİ BİR DIKDÖRTGEN GEOMETRİK BİR TULUMDU. TOP GİBİ YUVARLAK BİR KAFASI VARDI VE BU KAFANIN ÜZERİNDE ÜÇGEN BİR BAŞLIK VARDI. KARE, GÖBEKTİ. KOLLAR VE BACAKLAR DIKDÖRTGEN VE BU BACAKLARIN ÜZERİNDE ÜÇGEN AYAKKABILAR VAR.

AH, BU GEOMETRİK TULUM NE KADAR GÜZEL, AMA NEDEN BU KADAR ÜZGÜN? - TOMEK MERAK ETTİ. BU YÜZDEN KUKLAYA SORDU:

- NEDEN BU KADAR ÜZGÜNSÜN KUKLA?

- AH TOMEK... BENİM VE GEOMETRİK ARKADAŞLARIMIN YAŞAYACAK YERİ YOK. TAVUS KUŞU ÜZÜLMEME DEVAM ETMİŞ.

- BENİM, NASIL? YAŞAYACAK YERİN YOK MU? NEDEN?

- DÜN KRALLIKTAN KORKUNÇ BİR FIRTINA GEÇTİ VE KALEMİZİ YERLE BİR ETTİ.

- BU ÇOK ÜZÜCÜ, DOSTUM. EĞER İSTERSEN, KRALLIĞINI YENİDEN İNŞA ETMENE YARDIM EDEBİLİRİM.

HEYECANLI ÇOCUK YENİ ARKADAŞIYLA HEMEN İŞE KOYULMAYA VE ÇEŞİTLİ GEOMETRİK ŞEKİLLERLE KALEYİ YENİDEN İNŞA ETMEYE KARAR VERDİ. BU KALENİN DUVARLARINI 10 DIKDÖRTGEN VE 10 KAREDEN İNŞA ETMİŞLER. 9 ÜÇGENDEN OLUŞAN BİR KAPI. KALEYİ 10 KARE, 10 DIKDÖRTGEN, 10 ÜÇGEN VE 10 DAİREDEN İNŞA ETMEYE KARAR VERMİŞLER. DUVARIN YANINDA 3 KULE VARDI. BİRİNCİSİ 3 DIKDÖRTGEN VE 1 ÜÇGENDEN YAPILMIŞTI. İKİNCİSİ 6 KARE, 2 DIKDÖRTGEN VE 2 ÜÇGENDEN OLUŞUYORDU. ÜÇÜNCÜSÜ 9 DIKDÖRTGEN, 6 ÜÇGEN VE 3 KAREDEN OLUŞUYORDU. KALENİN ARMASI BİR ELİPSTİ. YENİDEN İNŞA EDİLEN KALE, KUKLA VE GEOMETRİK ARKADAŞLARI TARAFINDAN ÇOK BEĞENİLDİ. VE O ANDA ANNEM ODAYA GİRDİ VE SESLENDİ: "TOMUS, KALKMA VAKTİ GELDİ!"

2) ÇOCUKLARI İÇİN GÖREVLER:

- BİR PERİ MASALINDA GEÇEN GEOMETRİK FIGÜRLERİ İSİMLENDİRME VE GÖSTERME.
- DAĞINIK GEOMETRİK ŞEKİLLERDEN KOMPOZİSYONLAR DÜZENLEME (KUKLA).
- GEOMETRİK ŞEKİLLERDEN KRALLIĞIN UNSURLARINI (KAPI, KULE, KALE, ARMA) DÜZENLEMEK.
- GÖSTERİLEN GEOMETRİK ÖĞELERİN SAYILARINI EŞLEŞTİRME.
- RENKLERİ UYGUN GEOMETRİK ŞEKİLLERE ATAMA.
- AYNI ŞEKLE SAHİP FIGÜRLERİ ÇİFTLER HALİNDE EŞLEŞTİRME.
- BİLİNE GEOMETRİK ŞEKİLLERDEN EŞİT SAYI KÜMELERİ OLUŞTURMA (TOPLAMA VE RAKAM SAYMA).
- EKİRANIN ÖNÜNDE DURAN ÇOCUĞA GÖRE NESNELERİN KONUMUNU (ÜSTÜNDE, ALTINDA, YANINDA, SAĞINDA, SOLUNDA) BELİRLEME.

YAPI/AKTIVITE

- EKRANIN ÖNÜNDE DURAN ÇOCUĞA GÖRE NESNELERİN KONUMUNU (ÜSTÜNDE, ALTINDA, YANINDA, SAĞINDA, SOLUNDA) BELİRLEME.
- [HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/7497050/MATHEMATICS/GEOMETRIC-FIGURES:](https://wordwall.net/pl/resource/7497050/mathematics/geometric-figures)
 - RESİMDE HANGİ GEOMETRİK ŞEKİLLER GÖRÜLEBİLİR?
 - RESİMDE EN ÇOK HANGİ ŞEKİLLER VAR?
 - BURADA KAÇ TANE KARE BULABİLİRSİN?
 - OLA BİR EVCİL HAYVAN YAPTI. LACIVERT KARENİN ÜZERİNDE HANGİ ŞEKİLLER VAR?
 - KARE HANGİ ŞEKİLLERİN ARASINDA?
 - BURADA KAÇ TANE ÜÇGEN BULABİLİRSİN?
 - KARENİN ÜZERİNDE HANGİ ŞEKİLLER VAR?
 - BU KEDI YAVRUSU KAÇ PARÇADAN OLUŞUYOR?
 - LABİRENT - BURADA KAÇ TANE ÜÇGEN BULABİLİRSİN?
- [HTTPS://WWW.MATZOO.PL/ZEROWKA](https://www.matzoo.pl/zerowka)
 - VERİLEN ŞEKLE TIKLAYIN.
 - YANLIŞ OLAN NE?
 - ÖRÜNTÜYÜ KOPYALAYIN.
 - ÇİZİLEN ŞEKLE UYAN BİR ŞEKİL YAPIN.

DER S PLANI 4

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKA VE OKUL ÖNCESİ
ÇOCUĞUN GELİŞİMİNDEKİ
ÖNEMİ

SÜRE

15/20/30 DK

BAŞLIK

KRALİÇE MÜCEVHERLERİ

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

ELEKTRONİĞİ KULLANARAK BECERİ GELİŞTİRME, ALGILAMA YETENEĞİNİ GELİŞTİRME, ELEKTRONİĞİ BAĞIMSIZ OLARAK KULLANMA BECERİSİNİ GELİŞTİRME, GÖREVLERİ ELEKTRONİĞİN YARDIMIYLA ÇÖZME, MULTİMEDYA ÖĞRENME YOLUYLA BİLGİ EDİNME

GEREK Lİ MATERYALLER

BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK
CİHAZLAR, ETKİLEŞİMLİ BEYAZ
TAHTA, PROJEKTÖR VB.

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

HIKAYE ANLATIMI, BEYİN
FİRTİNASI, GÖSTERİ, İNTERAKTİF

ÖĞRENME HEDEFLERİ

- KELİME HAZİNESİNİN ZENGİNLEŞTİRİLMESİ,
- DOĞAL ÇEVRE İÇİN SORUMLULUĞU ŞEKİLLENDİRMEK,
- ÇEVREDEKİ DOĞAYA KARŞI DUYARLILIK GELİŞTİRMEK,
- KÜÇÜK HAYVANLARA KARŞI İYİ DAVRANIŞLAR GELİŞTİRMEK,
- ÇEVRESİYLE BİR KİMLİK DUYGUSU ŞEKİLLENDİRMEK,
- ÖĞRENME İÇİN ELEKTRONİK EKİPMAN KULLANMA BECERİLERİNİN EDİNİLMESİ,
- BİLGİSAYAR VE ELEKTRONİK EKİPMAN KULLANARAK ARZU EDİLEN VE EDİLMİYEN ÖĞRENME DAVRANIŞLARINI AYIRT EDEBİLECEKTİR.

YAPI/AKTİVİTE

1) HOŞ GELDİNİZ

KOMUT: "KRALİÇE MÜCEVHERLERİ ADLİ MASALİ DİNLEYİN, ARDINDAN DUYDUĞUNUZ MASALLA İLGİLİ GÖREVLERİ YAPIN."

MASALIN İÇERİĞİ:

KESTANE AĞACININ YANINDA BİR KARINCA YUVASI VARMIŞ. HER KARINCA ONA YAKINMIŞ. KARINCALAR ORADA KALMAKTAN MUTLUYDU, ÇÜNKÜ GÜZEL ÇİÇEKLER ONLARI ÇEVRELİYORDU.

YAPI/AKTIVITE

KARINCA YUVASININ İÇİNDE ENDİŞE VARDI, KARINCALAR BİRİSİNİN ODALARINI TAHRİP ETTİĞİNİ KEŞFETTİLER. GÜZEL VE SON DERECE ÖNEMLİ BİR ODA, KRALIÇENİN ODASI - BUNLAR ŞAKA DEĞİL! KARINCALAR ETRAFTA MÜCEVHER ARIYORLAR. YOK! BİR SÜRÜ SORUN ÇIKACAK. SONRA KLEMENTYNA, CESUR VE GÜZEL, ÇIĞLIK ATAR: SAÇ TOKAM NEREDE?! UZUN BİR YOLCULUK İÇİN KENDİSİNE YARDIM EDECEK BİR YOL ARKADAŞI ARIYORMUŞ.

BİR TAVŞANLA KARŞILAŞTI - ONA ÇABUCAK YARDIM ETTİ. MÜCEVHERLERİ BULMUŞ - FİNDİĞİN HEMEN ÜZERİNDEYİMİŞLER! MÜCEVHERLERİ ALDI, KULÜBEYE GERİ DÖNDÜ, ONLARI KRALIÇEYE GERİ VERDİ - VE HER ŞEY YOLUNDAYDI. KARINCA YUVASINDAKİ KARINCALAR MUTLUYDU VE BU VESİLEYLE BİRLİKTE HARİKA ZAMAN GEÇİRDİLER.

KARINCALAR HAKKINDA EĞİTİCİ VIDEO: [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=OCHGG06KPUQ](https://www.youtube.com/watch?v=OCHGG06KPUQ)

2) ÇOCUKLARI İÇİN GÖREVLER:

- KARINCALARI SAYMAK. (BİR POWERPOINT SUNUMU KULLANARAK)
- ÇUBUKLARDAN BİR KARINCA YUVASI İNŞA ETMEK. SAYMA. (CANVA.COM KULLANILARAK)
- ÇUBUKLARIN KARINCA YUVASINA EN KISADAN EN UZUNA VE TAM TERSİ ŞEKİLDE DİZİLMESİ. (CANVA.COM KULLANILARAK)
- OYUN "ANTHILL". LABİRENTTEN GEÇEREK, KARINCALARI BİRBİRİNE BAĞLAYARAK - [HTTPS://GAME- GAME.PL/218018/](https://game-game.pl/218018/)
- KARINCALAR HAKKINDA EŞLEŞTİRME BİLGİLERİ - [HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/1694529/PRZYRODA/MR%C3%B3WKI](https://wordwall.net/pl/resource/1694529/przyroda/mr%C3%B3wki)
- KARINCALAR HAKKINDA TEST - DOĞRU CEVABI "TIKLAYARAK" İŞARETLEYİN - [HTTPS://WORDWALL.NET/PL/RESOURCE/2188460/](https://wordwall.net/pl/resource/2188460/)

GÖREVLER İLGİLİ SORULAR:

- KARINCA AİLESİNİN KURUCUSU KİMDİR?
 - YENİ BİR KARINCA YUVASI İÇİN YERİ KİM SEÇİYOR?
 - KRALIÇE KARINCAYA ONLAR MI BAKIYOR?
 - KARINCALARI EN İYİ HANGİ KELİMELE TANIMLAR?
 - İŞÇİ KARINCALAR KRALIÇE KARINCAYA NASIL BAKAR?
 - KRALIÇE KARINCA YENİ YUVASINA ULAŞTIĞINDA NE KAYBEDER?
 - CÜMLEYİ TAMAMLAYIN. KARINCALAR...
 - KRALIÇE KARINCA YENİ BİR YUVAYA ULAŞTIKTAN SONRA TÜM HAYATINI NEREDE GEÇİRİR?
- KODLAMA - BİR KARINCAYI KARINCA YUVASINA GETİRMEK (CANVA.COM KULLANILARAK).

DERS PLANI 5

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKANIN TEMEL
PRENSİPLERİ

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

MEVSİMLER

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

HAVA DURUMUNU ZAMAN İÇİNDEKİ DEĞİŞİMLERLE KARŞILAŞTIRIR, MEVSİMLİK MEYVE VE SEBZELER HAKKINDA BELİRLİ FIKIRLER VARDIR, MEVSİMLER HAKKINDAKİ BİLGİLERİ PEKİŞTİRİR.

GEREKLI MATERYALLER

RESİMLER, DIDAKTİK OYUNLAR,
ÇALIŞMA SAYFALARI, ETKİLEŞİMLİ
TAHTA

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

PROBLEME DAYALI, İŞBİRLİKÇİ,
OYUNLAŞTIRMA, YAPARAK
ÖĞRENME, ETKİLEŞİMLİ

ÖĞRENME HEDEFLERİ

MEVSİMLER HAKKINDAKİ BİLGİLERİ PEKİŞTİRİN VE ZENGİNLEŞTİRİN.

YAPI/AKTIVITE

DURUM, İLGİLİ GÜNDEKİ HAVA DURUMUNUN GÖZLEMLENMESİYLE BAŞLAR. AĞAÇLAR GÖZLEMLENİR. YAPRAKLARIN RENKLERİ ADLANDIRILIR. DIŞARIDA HAVANIN NASIL OLDUĞU BELİRLENİR - BULUTLU, YAĞMURLU VEYA GÜNEŞLİ.

KISA KONUŞMANIN ARDINDAN SUNUMA GEÇİLİR. İLK SLAYTTA FARKLI MEVSİMLERİ GÖSTEREN DÖRT RESİM GÖREBİLİRSİNİZ. ÇOCUKLARIN GÖREVI MEVSİMLERİ ADLANDIRMAK VE HER BİRİNDE ZAMANI TARİF ETMEKTİR. ŞU ANDA SONBAHAR MEVSİMİ OLDUĞU SONUCUNA VARİYORUZ.

YAPI/AKTIVITE

DURUM, İLGİLİ GÜNDEKİ HAVA DURUMUNUN GÖZLEMLENMESİYLE BAŞLAR. AĞAÇLAR GÖZLEMLENİR. YAPRAKLARIN RENKLERİ ADLANDIRILIR. DIŞARIDA HAVANIN NASIL OLDUĞU BELİRLENİR - BULUTLU, YAĞMURLU VEYA GÜNEŞLİ.

KISA KONUŞMANIN ARDINDAN SUNUMA GEÇİLİR. İLK SLAYTTA FARKLI MEVSİMLERİ GÖSTEREN DÖRT RESİM GÖREBİLİRSİNİZ. ÇOCUKLARIN GÖREVI MEVSİMLERİ ADLANDIRMAK VE HER BİRİNDE ZAMANI TARİF ETMEKTİR. ŞU ANDA SONBAHAR MEVSİMİ OLDUĞU SONUCUNA VARİYORUZ.

DER S PLANI 6

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKANIN TEMEL
PRENSİPLERİ

SÜRE

30 DK

BAŞLIK

GÜZEL SANATLAR / MASAL
KARAKTERLERİ

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

RENKLER İÇİN BECERİ VE HİS OLUŞTURMA, VERİLEN BİR İLLÜSTRATİF MATERYALİ TAKİP ETME, RENK BİLGİSİNİ GENİŞLETME, ÇİZERKEN VE RESİMLİ BİR KONUYU TAKİP EDERKEN KENDİNİ YÖNLENDİRME

GEREK Lİ MATERYALLER

RESİMLER, DİDAKTİK OYUNLAR,
ÇALIŞMA SAYFALARI, ETKİLEŞİMLİ
TAHTA

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

PROBLEME DAYALI, İŞBİRLİKÇİ,
OYUNLAŞTIRMA, YAPARAK
ÖĞRENME, ETKİLEŞİMLİ

ÖĞRENME HEDEFLERİ

FORMATION OF SKILL AND FEELING FOR COLORS, FOLLOWING A GIVEN ILLUSTRATIVE MATERIAL. EXPANDS HIS KNOWLEDGE OF COLORS, ORIENTS HIMSELF WHEN DRAWING AND FOLLOWING AN ILLUSTRATED PLOT.

YAPI/AKTİVİTE

MOTİVASYON - BİR BÜYÜCÜ KADIN ÇOCUKLARI ZİYARETE GELİR VE ONLARDAN KENDİSİNE YARDIM ETMELERİNİ İSTER. BÜYÜCÜNÜN ARKADAŞLARI BALOYA DAVETLİDİR, ANCAK HİÇ ELBİSELERİ YOKTUR! ÇOCUKLAR BÜYÜCÜLERİN ELBİSELERİNİ, ŞAPKALARINI RENKLENDİRDİKLERİ GİBİ RENKLENDİRMEK ZORUNDADIR.

BİR AÇIKLAMA EŞLİĞİNDE ETKİLEŞİMLİ TAHTANIN TAM GÖSTERİMİ / ELBİSENİN RENGİ ŞAPKANIN RENGİYLE AYNI OLMALIDIR. ÇOCUKLARIN ETKİLEŞİMLİ TAHTADAKİ KALEMLE BÜYÜCÜLERİN KİYAFETLERİNİ RENKLENDİRMELERİ İÇİN BİR ALIŞTIRMA.

YAPI/AKTIVITE

ÇOCUKLARIN BAĞIMSIZ ÇALIŞMASI:

SIHIRBAZ ÇOCUKLARIN MASALARI ARASINDA YÜRÜR VE SIHIRLI SÖZCÜKLERİ SÖYLER.

BÜYÜCÜNÜN YARGILAMASI:

ŞARKI: 'ÜÇ SIHIRLI SÖZ'

ÇOCUKLAR, BUGÜN EĞLENDİNİZ Mİ? BÜYÜCÜLER ÇOK MUTLU ÇÜNKÜ EN GÜZEL KİYAFETLERE SAHIPLER VE SİZİ TEŞEKKÜR EDİYORLAR!

ÖĞRENME SONUÇLARININ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI, ÇOCUKLARDAN GELEN GERİ BİLDİRİMLERİN YANI SIRA BİLGİNİN SONRAKİ FAALİYETLERDE VE PEDAGOJİK DURUMLARDA UYGULANMASIDIR.

DER S PLANI 7

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKANIN TEMEL
PRENSİPLERİ

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

DIKDÖRTGEN

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

GEOMETRİK ŞEKİL DIKDÖRTGENİ TANIR VE İSİMLENDİRİR, İKİ BOYUTLU UZAYDA /LABİRENTTE/ GEZİNİR, GEOMETRİK ŞEKİL DIKDÖRTGEN HAKKINDAKİ BİLGİLERİNİ PEKİŞTİRİR, LABİRENT YÖNLENDİRME BECERİSİNE SAHİP OLUR

GEREKLİ MATERYALLER

ETKİLEŞİMLİ OYUN, E-KAYNAKLAR, E-
EĞİTİM, CLASSDOJO, DIDAKTİK VE
MOBİL OYUNLAR VE ÇALIŞMA
SAYFALARI

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

PROBLEME DAYALI, İŞBİRLİKÇİ,
OYUNLAŞTIRMA, YAPARAK
ÖĞRENME, ETKİLEŞİMLİ,
AÇIKLAMA

ÖĞRENME HEDEFLERİ

GEOMETRİK ŞEKİL DIKDÖRTGENİ TANIMAK VE ADLANDIRMAK. İKİ BOYUTLU BİR UZAYDA /LABİRENTTE/ GEZİNMEK. GEOMETRİK ŞEKİL DIKDÖRTGEN HAKKINDAKİ BİLGİLERİNİ PEKİŞTİRİRLER. LABİRENT ORYANTASYON BECERİLERİNE SAHİP OLURLAR.

YAPI/AKTİVİTE

DURUM GEOMETRİK ŞEKİLLER HAKKINDA BİR ŞARKI İLE BAŞLAR.

ARDINDAN ÇOCUKLAR ODADA BİLDİĞİMİZ ŞEKİLLERE BENZEYEN NESNELERİ GÖSTERMELİDİR. BUNU YENİ DIKDÖRTGEN ŞEKLİYLE TANIŞMA İZLER. KENARLARINI VE AÇILARINI LİSTELEYEREK DIKDÖRTGENİ TANIMLARIZ. ÇALIŞMA YARDIMCISINDAN İKİNCİ GÖREVİ ÇÖZÜYÖRÜZ. ÇOCUKLARIN HER NESNEYİ SAHİP OLDUKLARI ŞEKLE GÖRE YERİNE KOYMALARI GEREKEN ÖĞRENME UYGULAMALARINA GEÇİYÖRÜZ.

YAPI/AKTIVITE

SIRADA "SÜTUNLAR VE SATIRLAR" OYUNU VAR; ÇOCUKLAR SÜTUNLARI AYNI TÜRDE FIGÜRLERLE VE SATIRLARI AYNI RENKTEN FIGÜRLERLE DOLDURMALI. BİR SONRAKİ OYUN REKABETÇİYDİ.

DAİRE, DİKDÖRTGEN VE ÜÇGEN OLMAK ÜZERE ÜÇ TAKIMA AYRILAN ÇOCUKLAR, ŞEKİLLERİNE UYGUN NESNELERİ BULMALIDIR.

ÖĞRENME SONUÇLARININ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI, ÇOCUKLARDAN GELEN GERİ BİLDİRİMLERİN YANI SIRA BİLGİNİN SONRAKİ FAALİYETLERDE VE PEDAGOJİK DURUMLARDA UYGULANMASIDIR.

DER S PLANI 8

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKANIN TEMEL
PRENSİPLERİ

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

DIKDÖRTGEN

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

ORMANDAKI HAYVANLARIN YAŞAM ALANLARINI TANIMAK, ORMANDAKİ BAZI HAYVANLARIN VE KUŞLARIN BESLENMESİ VE KIŞLAMASI HAKKINDA BİLGİ SAHİBİ OLMAK, GEÇMİŞ MEVSİMLERLE İLGİLİ BİLGİLERİ GÜNCELLEMEK, ÇOCUĞUN FARKLI MEVSİMLERDE BAZI HAYVANLARIN DAVRANIŞLARINDAKİ DEĞİŞİKLİKLER HAKKINDA FIKIR SAHİBİ OLMASI.

GEREKLI MATERYALLER

İTERAKTİF EKRAN, ELEKTRONİK
KAYNAKLAR - E-EĞİTİM, ÖĞRENME
UYGULAMALARI,
[HTTPS://PUZZLEFACTORY.PL](https://puzzlefactory.pl), ÇALIŞMA
SAYFALARI

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

PROBLEME DAYALI, SÜREÇ
ODAKLI REHBERLİK DERSLERİ,
OYUN OYNAMA, YAPARAK
YAŞAYARAK DERS ANLATMA

ÖĞRENME HEDEFLERİ

MEVSİMLERDEKİ HAYVANLARIN ÖZEL İHTİYAÇLARI HAKKINDA SPESİFİK
FİKİRLERİN OLUŞMASI.

YAPI/AKTIVITE

DURUM, SONBAHAR ŞARKILARI VE NIKOLAY SOKOLOV'UN "KİM NEREDE KIŞLAR" ŞİİRİYLE BAŞLAR.

YILLIK MEVSİMLER VE DOĞADAKİ DEĞİŞİMLER, HAYVANLARIN KIŞA HAZIRLANMASI VE EVLERİ HAKKINDA
SUNUM;
"UÇ, UÇ" OYUNU;
ÇALIŞMA SAYFALARI;
KIŞIN HAYVANLAR BULMACASI

ÖĞRENME SONUÇLARININ ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI, ÇOCUKLARDAN GELEN GERİ
BİLDİRİMLERİN YANI SIRA BİLGİNİN SONRAKİ FAALİYETLERDE VE PEDAGOJİK DURUMLARDA
UYGULANMASIDIR.

DER S PLANI 9

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKADA
OYUNLAŞTIRMA

SÜRE

45 DK

BAŞLIK

BLUEBOT PROGRAMLAMA

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

ROBOTUN HEDEFE ULAŞMASI İÇİN BİR HAREKET ROTASI OLUŞTURUR, ROBOT İÇİN YANLIŞ PROSEDÜRÜ DÜZELTİR, ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE HANGİ HEDEFE VARACAKLARINA KARAR VERİR, ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE BAŞLANGIÇ POZİSYONUNA KARAR VERİR, AYNI HEDEFE YÖNELİK FARKLI PROSEDÜRLERİ DERLER.

GEREK Lİ MATERYALLER

ELEKTRONİK CİHAZLAR, ÇALIŞMA
SAYFALARI

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

PROBLEME DAYALI, İŞBİRLİĞİ,
OYUN, DENEYSEL, KENDİ
KENDİNİ YÖNETEN,
HARMANLANMIŞ

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÖĞRENCİ, ROBOTUN HEDEFE ULAŞMASI İÇİN BİR PROSEDÜR OLUŞTURUR.
YANLIŞ ROBOT DAVRANIŞINI DÜZELTİR.
ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE NEREYE VARACAĞINA KARAR VERİR.
ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE BAŞLANGIÇ POZİSYONUNA KARAR VERİR.
AYNI HEDEFE YÖNELİK FARKLI PROSEDÜRLERİ DERLER.

YAPI/AKTİVİTE

BEYİN FİRTINASI - SORULAR - ZİHİN HARİTASI

- ROBOTUN NE OLDUĞUNU BİLİYOR MUSUNUZ?
- ROBOT NASIL ÇALIŞIR?
- "PROGRAMLAMA" NE ANLAMA GELİYOR?
- BU KELİME İLE (PROGRAMLAMA İLE) NEREDE KARŞILAŞABİLİRİZ?
- NEDEN PROGRAMLAMA ÖĞRENME LİYİZ?
- PROGRAMCI KİMDİR?
- BİR PROGRAMCI NE İŞ YAPAR?

WEB'DE SEYAHAT - BİRİNCİ BÖLÜM

1. BİRİNCİ ETKİNLİK: TPR MOTİVASYONU: ÇOCUKLAR BÜYÜYÜ SÖYLEDİKTEN SONRA ROBOT OLACAKLAR

ELEKTRON KAPANDI.
KABLOLAR KAFANIN İÇİNDE SIKILAŞIYOR.
AKÜ, DEVRE.
BENİ BİR ROBOT YAP.

2. İKİNCİ ETKİNLİK: BUNDAN SONRA ÇOCUKLAR ROBOTLAR OLARAK SINIFTA DOLAŞIRLAR VE BİZ DE ONLARA TALİMATLAR VERİRİZ.

3. ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK (ÇALIŞMA SAYFASI)

ROBOTUMUZ KALP ANTENİNİ KAYBETTİ. ONU BULABİLİR MİSİN? DİKKATLİ OLUN, ROBOTLAR OKLARI TAKİP ETMELİDİR.

4. DÜŞÜNME

İŞİNİZİ BİRLİKTE KONTROL EDİN

ÖĞRENCİLERDEN BLUEBOT'LARI KULLANMALARI, BLUEBOT'LARI PROGRAMLAMALARI İSTENİR.

DERS PLANI 10

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKADA
OYUNLAŞTIRMA

SÜRE

45 DK

BAŞLIK

WEB'DE SEYAHAT

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

ROBOTUN HEDEFE ULAŞMASI İÇİN BİR HAREKET ROTASI OLUŞTURUR, ROBOT İÇİN YANLIŞ PROSEDÜRÜ DÜZELTİR, ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE HANGİ HEDEFE VARACAKLARINA KARAR VERİR, ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE BAŞLANGIÇ POZİSYONUNA KARAR VERİR, AYNI HEDEFE YÖNELİK FARKLI PROSEDÜRLERİ DERLER.

GEREKLI MATERYALLER

ELEKTRONİK CİHAZLAR, ÇALIŞMA
SAYFALARI

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

PROBLEME DAYALI, İŞBİRLİĞİ,
OYUN, DENEYSEL, KENDİ
KENDİNİ YÖNETEN,
HARMANLANMIŞ

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÖĞRENCİ, ROBOTUN HEDEFE ULAŞMASI İÇİN BİR PROSEDÜR OLUŞTURUR.
YANLIŞ ROBOT DAVRANIŞINI DÜZELTİR.
ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE NEREYE VARACAĞINA KARAR VERİR.
ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE BAŞLANGIÇ POZİSYONUNA KARAR VERİR.
AYNI HEDEFE YÖNELİK FARKLI PROSEDÜRLERİ DERLER.

YAPI/AKTIVITE

1. ISINMA: MOTIVASYON:

ROBOTUMUZUN ARKADAŞINI ÇİZİN.
ÇİZİM DİKTESİ (CLIL İNGİLİZCE - ŞEKİLLER, RENKLER, SAYILAR)
VÜCUDUM BÜYÜK BİRRECTANGLE. (İSTEDİĞİNİZ RENGİ TAMAMLAYIN)
BACAK YERİNE İKİ TANE TEKERLEĞİM VAR.
KOLLARIM İKİ PARMAKLI BİRBİRİNE BAĞLI İKİ DİKDÖRTGEN.
KAFAM BİRKARE. İKİ GÖZÜM VE KARE ŞEKLİNDE BİR AĞZIM VAR.
BURNUM YOK VE KULAKLARIM YAY GİBİ GÖRÜNÜYOR.

YAPI/AKTIVITE

1. TPR MOTIVASYONU:

ÇOCUKLAR BÜYÜYÜ SÖYLEDİKTEN SONRA ROBOT OLACAKLAR.
ELEKTRONLAR KAPANDI.
KABLolar KAFANIN İÇİNDE SIKILAŞIR.
PİL, DEVRE.
BENİ BİR ROBOT YAP.

2. BUNDAN SONRA ÇOCUKLAR ROBOTLAR OLARAK SINIFTA DOLAŞIYOR VE BİZ DE ONLARA TALİMATLAR VERİYORUZ.

3. ÇİFTLER HALİNDE ÇALIŞIN.

BİRİNİZ ROBOT, DİĞERİNİZ PROGRAMCI OLACAK.
KAĞIT OKLAR KULLANACAK VE AĞLARDA YOLLAR HAZIRLAYACAKSINIZ.

ÖĞRENCİLERDEN BLUEBOT'LARI KULLANMALARI, BLUEBOT'LARI PROGRAMLAMALARI İSTENİR.

DERS PLANI 11

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKADA
OYUNLAŞTIRMA

SÜRE

45 DK

BAŞLIK

WEB'DE SEYAHAT

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

ROBOTUN HEDEFE ULAŞMASI İÇİN BİR HAREKET ROTASI OLUŞTURUR, ROBOT İÇİN YANLIŞ PROSEDÜRÜ DÜZELTİR, ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE HANGİ HEDEFE VARACAKLARINA KARAR VERİR, ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE BAŞLANGIÇ POZİSYONUNA KARAR VERİR, AYNI HEDEFE YÖNELİK FARKLI PROSEDÜRLERİ DERLER.

GEREKLI MATERYALLER

ELEKTRONİK CİHAZLAR, ÇALIŞMA
SAYFALARI

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

PROBLEME DAYALI, İŞBİRLİĞİ,
OYUN, DENEYSEL, KENDİ
KENDİNİ YÖNETEN,
HARMANLANMIŞ

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÖĞRENCİ, ROBOTUN HEDEFE ULAŞMASI İÇİN BİR PROSEDÜR OLUŞTURUR.
YANLIŞ ROBOT DAVRANIŞINI DÜZELTİR.
ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE NEREYE VARACAĞINA KARAR VERİR.
ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE BAŞLANGIÇ POZİSYONUNA KARAR VERİR.
AYNI HEDEFE YÖNELİK FARKLI PROSEDÜRLERİ DERLER.

YAPI/AKTIVITE

ISINMA:

ÇOCUKLAR BLUEBOTLARLA TANIŞIYOR - BLUBOTLAR NASIL KONTROL EDİLİR.

1. TPR MOTİVASYONU: ÇOCUKLAR BÜYÜYÜ SÖYLEDİKTEN SONRA ROBOT OLACAKLAR.

ELEKTRON KAPANDI.
KABLolar KAFANIN İÇİNDE SIKILAŞIYOR.
AKÜ, DEVRE.
BENİ BİR ROBOT YAP.

YAPI/AKTIVITE

2. BUNDAN SONRA ÇOCUKLAR ROBOTLAR OLARAK SINIFTA DOLAŞIYOR VE BİZ DE ONLARA TALİMATLAR VERİYORUZ.

3. KENDİ BAŞINA ÇALIŞ:

OKLARI KULLANACAK VE BLUEBOTUNUZ İÇİN CEPLERİ OLAN ŞEFFAF MAT ÜZERİNDE YOLLAR HAZIRLAYACAKSINIZ.

ROBOT KALBINIZE GİDEN YOLU BULACAKSINIZ.

OKLAR AÇINIZIN ÖNÜNDE TEK BİR ÇIZGI HALİNDE HAREKET EDER

BLUEBOT'UNUZA KOMUT VERİN.

BLUEBOT'UNUZUN İZİNİ TAKİP EDİN.

DÜŞÜNME: BLUEBOT İZİNİZ DOĞRU MUYDU?

DERS PLANI 12

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKADA
OYUNLAŞTIRMA

SÜRE

45 DK

BAŞLIK

ALBERT HARFLERİ ÖĞRENIYOR -
BLUEBOTS İLE PROGRAMLAMA

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

ROBOTUN HEDEFE ULAŞMASI İÇİN BİR HAREKET ROTASI OLUŞTURUR, ROBOT İÇİN YANLIŞ PROSEDÜRÜ DÜZELTİR, ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE HANGİ HEDEFE VARACAKLARINA KARAR VERİR, ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE BAŞLANGIÇ POZİSYONUNA KARAR VERİR, AYNI HEDEFE YÖNELİK FARKLI PROSEDÜRLERİ DERLER.

GEREKLI MATERYALLER

ELEKTRONİK CİHAZLAR, ÇALIŞMA
SAYFALARI

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

PROBLEME DAYALI, İŞBİRLİĞİ,
OYUN, DENEYSEL, KENDİ
KENDİNİ YÖNETEN,
HARMANLANMIŞ

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÖĞRENCİ, ROBOTUN HEDEFE ULAŞMASI İÇİN BİR PROSEDÜR OLUŞTURUR.
YANLIŞ ROBOT DAVRANIŞINI DÜZELTİR.
ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE NEREYE VARACAĞINA KARAR VERİR.
ROBOT İÇİN PROSEDÜRÜ OKUR VE BAŞLANGIÇ POZİSYONUNA KARAR VERİR.
AYNI HEDEFE YÖNELİK FARKLI PROSEDÜRLERİ DERLER.

YAPI/AKTIVITE

1. ISINMA:

ALBERT İÇİNDE MEKTUPLAR OLAN BİR KUTUYU DÖKTÜ.

2. TPR MOTİVASYONU:

SINIFTAKI HALININ ÜZERİNE TÜM ALFABENİN HARFLERİNİN BULUNDUĞU KARTLAR
SERPİŞTİRİLİR, ÇOCUKLAR KOŞAR VE ÖĞRETMENİN TALİMATLARINA GÖRE HARFLERİ GETİRİR.

YAPI/AKTIVITE

3. TABLOYLA ÇALIŞIN:

ÇOCUKLAR TABLOYA GIRILEN HARFLERİ YÖNERGELERE GÖRE SIRALARLAR (RENKLERİ VE ŞEKİLLERİ TEKRAR EDERLER).

				T	B
	K	L			
	G			A	
C		G	E	R	N

4. BLUEBOT PROGRAMLAMA:

ÇOCUKLAR BLUEBOT YOLUNU ALIRLAR, ROBOTU OKLARA GÖRE PROGRAMLARLAR. YOL ONLARI HARFE GÖTÜRMELİ, TÜM YOLLARI DOĞRU PROGRAMLARLARSA ÇOCUKLAR BİR İSİM ALMALIDIR.

1.	→	→	→	↓	→	↓	
2.	→	→	↓				
3.	→	→	→	↓	→	→	↑
4.	→	→	→	↓	↓	↓	
5.	→	→	→	↓	↓	←	↓
6.	↓	↓	→	→	→	↑	↑
TAJENKA: _____							



DÜŞÜNME:

BLUEBOT İZİNİZ DOĞRU MUYDU? HANGİ İSMİ BULDUN? ÖĞRENCİLER KENDİ YOLLARINI İCAT EDER VE BUNLARI BAŞKALARINA ATAR, SONRAKİ KELİMELERİ TAHMİN EDERLER.

DER S PLANI 13

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKADA
OYUNLAŞTIRMA

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

NE GÖRÜYORSUN?

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLERİ

OYUNDA ÇOCUKLAR ARASINDA İŞBİRLİĞİ, DİL İFADESİNİN GELİŞİMİ, DUYGULARIN ÖZ DÜZENLEMESİNİN GELİŞİMİ, ROL YAPMA HİKAYE ANLATIMINA DUYGUSAL KATILIM

GEREK Lİ MATERYALLER

ELEKTRONİK CİHAZLAR, ÇALIŞMA
SAYFALARI,
[HTTPS://LEARNINGAPPS.ORG/DISPLAY?
V=PNVT5710520](https://learningapps.org/display?v=PNVT5710520)

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

YAPARAK ÖĞRENME, İŞBİRLİĞİ

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÇOCUK BAŞKALARIYLA İLETİŞİM KURAR, TARTIŞIR VE İŞBİRLİĞİ YAPAR
ÇOCUK ALANDAKİ YENİ KELİME VE TERİMLERİ KULLANIR
ÇOCUĞUN BAĞIMSIZ OLARAK YA DA BİR GRU P İÇİNDE KENDİSİNE VERİLEN FOTOĞRAFI
BELİRLİ BİR KELİMEYLE İLİŞKİLENDİRMESİ
ÇOCUK OYUN YOLUYLA SOSYAL BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR.

YAPI/AKTİVİTE

ÇOCUKLARA HARFLER VE DİL KULLANIMININ ÖNEMİ HAKKINDA BİR HİKAYE SUNULACAKTIR.
ÇOCUKLARLA İLETİŞİM, ONLARIN GELİŞİMİ İÇİN ÖNEMLİDİR.

BİR ÇOCUK BİR NESNE VE BİR NESNENİN FOTOĞRAFINI SEÇEBİLİR. ÖĞRETMEN WEB ARAÇLARINI
KULLANARAK BİR OYUN YARATACAKTIR. BİR ÇOCUK BAĞIMSIZ OLARAK OYNAR VE HATA
YAPARAK VE TEKRAR EDEREK ÖĞRENİR.



DERS PLANI 14

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKADA
OYUNLAŞTIRMA

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

BİR ROBOT YAP

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

OYUNDA ÇOCUKLAR ARASINDA İŞBİRLİĞİ, YAPAY ZEKA İLE İLGİLİ KAVRAMLARIN EDİNİLMESİ, DİL İFADESİNİN GELİŞİMİ, DUYGULARIN ÖZ DÜZENLEMESİNİN GELİŞİMİ, ROL YAPMA HİKAYE ANLATIMINA DUYGUSAL KATILIM

GEREKLI MATERYALLER

ELEKTRONİK CİHAZLAR, ÇALIŞMA
SAYFALARI,
[HTTPS://WWW.JIGSAWPLANET.COM/](https://www.jigsawplanet.com/)

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

YAPARAK ÖĞRENME, İŞBİRLİKÇİ,
OYUNLAŞTIRMA

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÇOCUK BAŞKALARIYLA İLETİŞİM KURAR, TARTIŞIR VE İŞBİRLİĞİ YAPAR
ÇOCUK ALANDAKİ YENİ KELİMELERİ VE TERİMLERİ KULLANIR
ÇOCUĞUN BAĞIMSIZ OLARAK YA DA BİR GRUP İÇİNDE KENDİSİNE VERİLEN
FOTOĞRAFI BELİRLİ BİR KELİMEYLE İLİŞKİLENDİRMESİ
BİR ÇOCUK OYUN YOLUYLA SOSYAL BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR.

YAPI/AKTIVITE

ÇOCUKLAR BAĞIMSIZ OLARAK BİR FOTOĞRAF SEÇEBİLİRLER. ÖĞRETMEN WEB ARAÇLARININ KULLANIMINDA ÇOCUKLARA YARDIMCI OLUR. ÇOCUKLAR ŞEKİL, BULMACA VE BULMACADAKİ PARÇA SAYISINI SEÇERLER.



DERS PLANI 15

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKA
OYUNLAŞTIRMA

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

ROBOT LYDIA VE BEN

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLERİ

OYUNDA ÇOCUKLAR ARASINDA İŞBİRLİĞİ, YAPAY ZEKA İLE İLGİLİ KAVRAMLARIN EDİNİLMESİ, DİL İFADESİNİN GELİŞTİRİLMESİ, TEMEL MATEMATİKSEL KAVRAMLARIN EDİNİLMESİ, DUYGULARIN ÖZ DÜZENLEMESİNİN GELİŞTİRİLMESİ, ROL YAPMA HİKAYE ANLATIMINA DUYGUSAL KATILIM

GEREKLI MATERYALLER

KARTON, KAĞIT, KALEM, ZAR

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

YAPARAK ÖĞRENME, İŞBİRLİĞİ

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÇOCUK BAŞKALARIYLA İLETİŞİM KURAR, TARTIŞIR VE İŞBİRLİĞİ YAPAR
ÇOCUK EĞİTİM ALANINDAKİ YENİ KELİMELERİ VE TERİMLERİ BENİMSEYER VE KULLANIR
BİR ÇOCUK OYUN YOLUYLA SOSYAL BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR
ÇOCUK MATEMATİK ÖNCESİ BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR VE GELİŞTİRİR.

YAPI/AKTIVİTE

ÇOCUKLAR ÇEVRELERİNDEKİ YAPAY ZEKA UNSURLARI HAKKINDA BİR HİKAYE DİNLEYECEKLER. HİKAYENİN ADI "ROBOT LYDIA VE BEN".

ZAR ATARAK, ÇOCUĞUN SAYARAK GEÇMESİ GEREKEN ALANIN BİR NUMARASINI ELDE EDEBİLİRİZ. FOTOĞRAFA GELDİĞİNDE, BİR HİKAYE BAŞLATMAK ZORUNDADIR VE ÇİFTİNDEKİ DİĞER ÇOCUK ONA YARDIM EDER. HER FOTOĞRAFIN ÜZERİNDE BİR FİKİR İSMİ YER ALIR. BU ŞEKİLDE ÇOCUKLAR HEM HARFLERİ HEM DE KAVRAMLARI/FIKIRLERİ ÖĞRENİRLER. BİR ÇİFT ÇOCUK HEDEFE ULAŞTIĞINDA, SIRA DİĞER ÇİFT ÇOCUĞA GELİR VE BU BÖYLE DEVAM EDER.



DERS PLANI 16

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKADA
OYUNLAŞTIRMA

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

KODLAMANIN UNSURLARI

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

OYUNDA ÇOCUKLAR ARASINDA İŞBİRLİĞİ, YAPAY ZEKA İLE İLGİLİ KAVRAMLARIN EDİNİLMESİ, DİL İFADESİNİN GELİŞTİRİLMESİ, BASİT KODLAMA ÖRNEĞİ, WEB ARAÇLARINI KULLANARAK ANADİL EDİNİMİ

GEREKLI MATERYALLER

BEE BOT ROBOT, ÇALIŞMA SAYFALARI

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

OYUN, İŞBİRLİĞİ, YAPARAK
ÖĞRENME, KENDİ KENDİNE
ÖĞRENME

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÇOCUK BAŞKALARIYLA İLETİŞİM KURAR, TARTIŞIR VE İŞBİRLİĞİ YAPAR
ÇOCUK EĞİTİM ALANINDAKİ YENİ KELİMELERİ VE TERİMLERİ BENİMSER VE KULLANIR
BİR ÇOCUK OYUN YOLUYLA SOSYAL BECERİLERİNİ GELİŞTİRİR
ÇOCUK KODLAMANIN TEMEL İLKELERİNİ ANLAR VE NASIL UYGULAYACAĞINI BİLİR.
ÇOCUK HAYAL GÜCÜNÜ VE YARATICILIĞINI GELİŞTİRİR.

YAPI/AKTIVITE

ARI VE ONUN YAŞAMI HAKKINDA BİR HİKAYE ANLATIYORUZ. ÇOCUKLAR BİR TABAN TASARLAMAK ZORUNDADIR (ARININ YAŞAMI İÇİN İHTİYAÇ DUYDUĞU HER ŞEY). ÖĞRETMEN ARI ROBOTUN NASIL KULLANILACAĞINA DAİR TALİMATLAR VERİR.

ÇOCUKLAR BEE BOT ROBOT İÇİN TABAN TASARIMINA KATILIRLAR. TABANIN ÜZERİNDE ÇİZİMLER VE ÇİZİMLERDE GEÇEN KELİMELERİN/TERİMLERİN BAŞ HARFLERİ YER ALIR. BITMİŞ TABAN ÜZERİNDE ÇOCUKLAR NASIL KOD YAZACAKLARINI ÖĞRENİRLER: BİR ÇOCUK TALİMATLARI VERİR VE DİĞERİ ARI ROBOTUN HAREKET YÖNLERİNİ BELİRLER. KODLARI YAZDIKTAN SONRA ÇOCUKLAR İKİLİ GRUPLAR HALİNDE BAĞIMSIZ OLARAK OYNAYABİLİRLER.



DERS PLANI 17

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKA VE TARİHSEL
GELİŞİMİ

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

YAPAY ZEKA - TARİHÇE

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

BU DERSTE, 6 YAŞINDAKİ ÇOCUKLAR YAPAY ZEKANIN NE ANLAMA GELDİĞİNİ ANLAYACAKLAR. BİRAZ TARİHÇESİNİ VE DİJİTAL OYUNLAR ARACILIĞIYLA BİR SINIFTA NASIL UYGULANABİLECEĞİNİ BİLMEK. YAPAY ZEKANIN NE OLDUĞU HAKKINDAKİ SORULARI YANITLAMAK. BİLGİSAYARINIZDA BAZI OYUNLARI UYGULARKEN BİRBİRİNİZLE ETKİLEŞİM KURMAK.

GEREKLI MATERYALLER

RESİMLER, DİDAKTİK OYUNLAR, ÇALIŞMA
SAYFALARI, İNTERAKTİF EKLAN VE
KİŞİSEL BİLGİSAYAR.

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

GÖZLEM;
SÖZLÜ ETKİLEŞİM;
MULTİMEDYA SUNUMU
ÇEVİRİMİÇİ DİDAKTİK OYUNLAR

ÖĞRENME HEDEFLERİ

YAPAY ZEKA HAKKINDA TEMEL KELİMELEİ BİLİR;
YAPAY ZEKANIN NE OLDUĞUNU ANLAR.
ÖĞRENCİLER, TABLOYU DOLDURDUKTAN SONRA, YAPAY ZEKADA KULLANILAN
BAZİ KELİMELEİ VE ANLAMLARINI BİLİR (ROBOT; BULUT; CHAT GPT).

YAPI/AKTİVİTE

DERS, ÖĞRENCİLERİN İNTERAKTİF BEYAZ TAHTADA YAPAY ZEKANIN NE OLDUĞU VE NASIL UYGULANDIĞI HAKKINDA KISA BİR SUNUM İZLEMESİ/DİNLEMESİYLE BAŞLAR - PRATİK ÖRNEKLER.
KISA BİR SOHBETTEN SONRA ÖĞRENCİLER, YZ İLE İLGİLİ BİR KELİME BULMACASI OYNAYACAKLARI "SİHIRLI KALEM" UYGULAMASINA GİRECEKLERDİR. YZ İLE İLGİLİ TÜM KELİMELEİ BULMALI VE BİR TABLOYU DOLDURMALIDIRLAR. ÇERÇEVE TAMAMLANDIĞINDA OYUN DA TAMAMLANMIŞ OLUR.

DERS PLANI 18

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKA VE MATEMATİK

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

MATEMATİK - 1'DEN 1000'E KADAR
SAYILAR (SINIFLAR VE SIRALAR)

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

SAYILARIN SINIFLARINI VE SIRALARINI ANLAYIN;
ÖĞRENCİLER, BİRKAÇ OYUN OYNADIKTAN SONRA, SAYILARI SINIFLARINA VE SIRALARINA GÖRE
NASIL AYIRT EDECEKLERİNİ VE TAM OLARAK DA YAZILABİLECEKLERİNİ BİLMELİDİR.

GEREKLI MATERYALLER

RESİMLER, DIDAKTİK OYUNLAR, ÇALIŞMA
SAYFALARI, İNTERAKTİF EKRAK VE
KİŞİSEL BİLGİSAYAR.

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

GÖZLEM;
SÖZLÜ ETKİLEŞİM;
MULTİMEDYA SUNUMU
ÇEVİRİMİÇİ DIDAKTİK OYUNLAR

ÖĞRENME HEDEFLERİ

BU DERSTE ÖĞRENCİLER SAYILARIN SINIFLAR VE SIRALAR HALİNDE
DÜZENLENDİĞİNİ BİLMELİDİR.
SAYILARI SIRA VE SINIFLARINA GÖRE OKUMAYI ÖĞRENME.
SAYILARIN SIRASI İLE İLGİLİ SORULARI YANITLAYABİLME.
SAYILARIN KELİMELEKLE NASIL YAZILACAĞINI BİLME.

YAPI/AKTİVİTE

DERS, ÖĞRETMENİN SAYILAR HAKKINDA KISA BİR SUNUM YAPMASIYLA
BAŞLAR. ÖĞRENCİLERİN TANIMASI İÇİN İNTERAKTİF BEYAZ TAHTADA
ÇEŞİTLİ SAYI TÜRLERİNİ YANSITIR VE BU MOTİVASYON VE DERSE
BAŞLAMAK İÇİN - KONUYA GİRİŞ. ÖĞRENCİLERDEN SAYILARI
TANIMLAMALARINI, SINIFLARA GÖRE AYIRT ETMELERİNİ VE BAZI
SAYILARI KELİMELEKLE YAZMALARINI İSTER.

YAPI/AKTIVITE

DAHA SONRA ÖĞRENCİLERDEN SAYILARI TANIMLAMALARINI, SINIFLARINA GÖRE AYIRT ETMELERİNİ VE BAZI SAYILARI KELİMELERLE YAZMALARINI İSTER. ÖĞRENCİLERE BİRKAÇ SAYI ÖRNEĞİ SUNAR VE SINIFLAR ARASINDA AYRIM YAPMALARINI İSTER. ÖĞRETMENİN SORDUĞU PROBLEMI/SORUYU ÇÖZMELERİ İÇİN ÖĞRENCİLERİ TAHTAYA ÇAĞIRIR. ARDINDAN, DERSİN İKİNCİ BÖLÜMÜNDE, ÖĞRETMEN ETKİLEŞİMLİ BEYAZ TAHTADA BİR HYPATIAMAT BAĞLANTISI TASARLAR - BU BAĞLANTI, ÖĞRENCİLERİN MATEMATİK VE SAYILAR HAKKINDAKİ BİLGİLERİNİ TEST ETMEK İÇİN BİT ARACILIĞIYLA ÇOK ÇEŞİTLİ DİJİTAL OYUNLARA ERİŞMEYİ MÜMKÜN KILAR. ARDINDAN, BAZI UYGULAMALAR VE OYUNLAR ARACILIĞIYLA ÖĞRENCİLER EDİNDİKLERİ BİLGİLERİ UYGULAYACAK VE ÇEŞİTLİ SORULARI ÇÖZECEKLERDİR.

DERS PLANI 19

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKA VE MATEMATİK

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

MATEMATİK - TEMEL İŞLEMLER

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

MATEMATİĞİN TEMEL İŞLEMLERİNİ ANLAMAK

ÖĞRENCİLER, BİRKAÇ OYUN OYNADIKTAN VE ÇEVİRİMİÇİ OLARAK ÇEŞİTLİ ETKİNLİKLERİ ÇÖZDÜKTEN SONRA, BİRKAÇ TEMEL MATEMATİK İŞLEMİNİ ÇÖZMEYİ BİLMELİDİR.

GEREKLI MATERYALLER

RESİMLER, DİDAKTİK OYUNLAR, ÇALIŞMA SAYFALARI, İNTERAKTİF EKLAN VE KİŞİSEL BİLGİSAYAR.

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

GÖZLEM;
SÖZLÜ ETKİLEŞİM;
MULTİMEDYA SUNUMU
ÇEVİRİMİÇİ DİDAKTİK OYUNLAR

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÖĞRENCİLER MATEMATİĞİN 4 TEMEL İŞLEMİNİ NASIL TANIMLAYACAKLARINI BİLMELİDİRLER.

MATEMATİĞİN 4 TEMEL İŞLEMİNİ NASIL AYIRT EDECEKLERİNİ BİLMELİDİRLER.

TOPLAMA, ÇIKARMA, ÇARPMA VE BÖLME.

FARKLI MATEMATİKSEL İŞLEM TÜRLERİYLE İLGİLİ SORULARI YANITLAYABİLMELİDİR.

FARKLI TÜRDEKİ (TEMEL) MATEMATİKSEL İŞLEMLERLE İLGİLİ KÜÇÜK ALIŞTIRMALAR ÇÖZEBİLECEKLERDİR.

YAPI/AKTİVİTE

DERS, ÖĞRETMENİN İNTERAKTİF BEYAZ TAHTAYA BİR GÖRÜNTÜ YANSITMASI VE ÖĞRENCİLERDEN BURADA SUNULAN İŞLEMLERİ TANIMLAMALARINI İSTEMESİYLE BAŞLAR. BU GÖRÜNTÜ VE BUNUN SONUCUNDA ORTAYA ÇIKAN ETKİLEŞİM, SINIFTA ELE ALINACAK KONUNUN MOTİVASYONU VE SUNUMU OLARAK HİZMET EDECEKTİR.

DAHA SONRA ÖĞRETMEN TAHTADA TOPLAMA, ÇIKARMA, BÖLME VE ÇARPMA İLE İLGİLİ ÇEŞİTLİ ALIŞTIRMALAR SUNAR VE ÖĞRENCİLERDEN GELİP TAHTAYI ÇÖZMELERİNİ İSTER.

YAPI/AKTIVITE

TAHTADAKİ TÜM ALIŞTIRMALAR ÇÖZÜLDÜKTEN SONRA, ÖĞRETMEN ÖĞRENCİLERDEN KİŞİSEL BİLGİSAYARLARINI ALMALARINI VE MATEMATİK OYUNLARIYLA İLGİLİ BİR BAĞLANTIYA GİRMELERİNİ İSTER. WORLDALL ARACILIĞIYLA, ÖĞRENCİLER 4 MATEMATİKSEL İŞLEMLE İLGİLİ FARKLI OYUNLARDA EDİNDİKLERİ BİLGİLERİ UYGULAYACAK VE İSTENEN ÇEŞİTLİ ETKİNLİKLERİ ÇÖZECEKLERDİR.

ÖĞRETMEN, İNTERAKTİF BEYAZ TAHTA ARACILIĞIYLA ÖĞRENCİLERİ EN UYGUN ALIŞTIRMALARA/ETKİNLİKLERE YÖNLENDİRİR.

ARDINDAN, BAZI UYGULAMALAR VE OYUNLAR ARACILIĞIYLA ÖĞRENCİLER EDİNDİKLERİ BİLGİLERİ UYGULAYACAK VE ÇEŞİTLİ SORULARI ÇÖZECEKLERDİR.

DERS PLANI 20

SINIF

3-6 YAŞ

KONU

YAPAY ZEKA VE DİL

SÜRE

40 DK

BAŞLIK

DİL - KELİMELER VE KELİME DAĞARCIĞI

ÖĞRETME BİÇİMLERİ

KOLEKTİF, BİREYSEL, ÇEŞİTLİ

YETKİNLİKLER

HAYVANLAR, KITALAR VE DOĞAL ÇEVRE HAKKINDA KELİMELER ÖĞRENİN. ÖĞRENCİLER BAZI HAYVANLARIN İSİMLERİNİ ÖĞRENMENİN YANI SIRA, NORMALDE NEREDE YAŞADIKLARINI VE BAZI ÖZELLİKLERİNİ DE ÖĞRENİRLER. HAYVANLARI YAŞADIKLARI KITA VE YAŞADIKLARI ÇEVRE İLE İLİŞKİLENDİREREK EZBERLEMEK İÇİN DE MÜKEMMEL BİR ARAÇTIR.

GEREKLI MATERYALLER

RESİMLER, DİDAKTİK OYUNLAR, ÇALIŞMA SAYFALARI, İNTERAKTİF EKLAN VE KİŞİSEL BİLGİSAYAR.

ÖĞRENME YÖNTEMLERİ

GÖZLEM;
SÖZLÜ ETKİLEŞİM;
MULTİMEDYA SUNUMU
ÇEVİRİMİÇİ DİDAKTİK OYUNLAR

ÖĞRENME HEDEFLERİ

ÖĞRENCİLER HAYVANLAR VE BİTKİLERLE İLGİLİ FARKLI SÖZCÜK TÜRLEİNİ AYIRT ETMELİDİR.
BAZI HAYVANLARIN ÖZELLİKLERİ VE GÖRÜNÜŞLERİ HAKKINDAKİ SORULARI YANITLAR.
HAYVANLARI TANIMLAMA ALIŞTIRMALARINI ÇÖZMELİ VE HAYVANLARI YAŞADIKLARI DOĞAL ÇEVRE İLE İLİŞKİLENDİRMELİDİR.

YAPI/AKTİVİTE

SINIF, BİR KANGURUNUN İNTERAKTİF BEYAZ TAHTADA GÖRÜNTÜLENMESİYLE BAŞLAR. ÖĞRETMEN ÖĞRENCİLERDEN SÖZ KONUSU HAYVANI TANIMLAMALARINI İSTER.
DAHA SONRA ÖĞRETMEN ÇEŞİTLİ HAYVAN TÜRLEİNİ TAHTAYA YANSITIR VE ÖĞRENCİLERDEN BU HAYVANLARI TANIMLAMALARINI İSTER.
ARDINDAN HER BİR HAYVANIN DOĞAL ÇORAPLARINI VE EN ÇOK HANGİ KİTADA BULUNDUĞUNU GÖSTEREN BİR TABLO DOLDURMALARINI İSTER.

YAPI/AKTIVITE

TAHTADAKİ TÜM ALIŞTIRMALARI ÇÖZDÜKTEN SONRA, ÖĞRETMEN ÖĞRENCİLERDEN KİŞİSEL BİLGİSAYARLARINI ALMALARINI VE HAYVANLAR VE DOĞAL ÇEVRELERİ HAKKINDA KELİME / KELİMELELERLE İLGİLİ BİR OYUN OYNAMAKLA İLGİLİ BİR BAĞLANTIYA GİRMELERİNİ İSTER.

DÜNYA DUVARI ARACILIĞIYLA HAYVANLAR HAKKINDA ÇEŞİTLİ ZORLUKLARI - AKTİVİTELER VE OYUNLAR - ÇEVİRİMİÇİ OLARAK ÇÖZMEYE BAŞLAYACAKLARDIR.

ÖĞRETMEN, İNTERAKTİF BEYAZ TAHTA ARACILIĞIYLA ÖĞRENCİLERİ EN UYGUN ALIŞTIRMALARA/ETKİNLİKLERE YÖNLENDİRİR.

DAHA SONRA, BAZI UYGULAMALAR VE OYUNLAR ARACILIĞIYLA, ÖĞRENCİLER EDİNDİKLERİ BİLGİLERİ UYGULAYACAK VE ÇEŞİTLİ SORULARI ÇÖZECEKLERDİR.