

**TÜRKÇE ÖĞRENME VE ÖĞRETME
YAKLAŞIMLARI DERSİ- 04.11.2020
TARİHİNDE VERİLEN GRUP
ÖDEVLERİ**

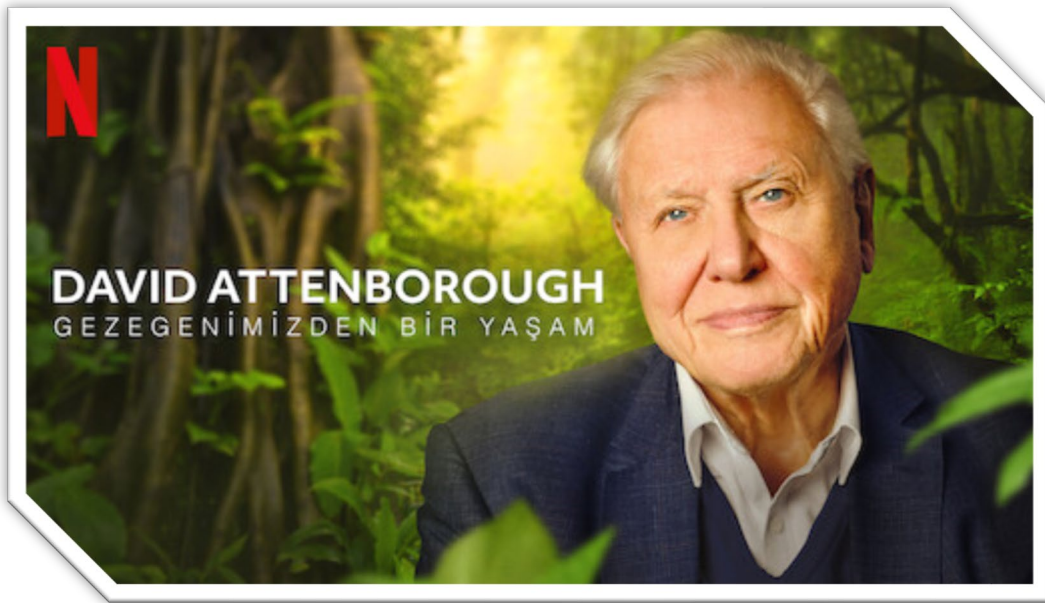
GRUP 4

-
- **1909A019 ZEYNEP SILA ÇİFTÇİ**
 - **1909A020 MUHAMMET SABRİ KUMBASAR**
 - **1909A022 GÖKHAN CEYHAN**
 - **1909A023 ZEYNEP ŞAŞMAZ**
 - **1909A024 SÜMEYYE BÜŞRA ARICI**
 - **1909A025 İREM NUR TURĞUT**
 - **1909A026 BUSENUR GEÇER**
-

- **5. SINIF YAŞ GRUBU ÇOCUKLARIN İZLEYEBİLECEĞİ BELGESELLER;**

1. DAVID ATTENBOROUGH: GEZEGENİMİZDEN BİR YAŞAM

Yaşadığımız gezegeni daha fazla önemsememiz gerektiğini anlatan etkileyici bir belgesel. Bu belgesel film çocuklarımıza aslında kendi geleceklerini çok ilgilendiren önemli bilgiler vermekte. İklim değişikliğinin yaptıklarını, doğaya karşı işlenen suçlar, insanoğlunun bitmek bilmeyen av ve tüketim merakını, hayvanların hayatına saygısızca yapılan müdahaleleri 1950'lerden itibaren son derece akıcı, etkileyici bir şekilde anlatıyor. Çocuklar sadece dünyanın geleceği için değil kendi hayatları için de daha bilinçli bir yaşam kurmak zorundalar. Film bunu son derece etkileyici bir biçimde anlatıyor.



2. AHTAPOTTAN ÖĞRENDİKLERİM

Empati, yaşam döngüsü ve iletişim kurmak üzerine bir belgesel.

Ünlü belgesel yönetmeni Craig Foster, hayatının sorunlu bir zamanında kendisini tedavi edecek bir şey arıyordur adeta. Çocukluğunun geçtiği Güney Afrika sahillerine geri döner. Çocukluğuna ve denize/doğaya sığınır. Tüpsüz dalışlarla deniz altındaki dünyada, deniz canlılarını izleyerek kendini rehabilite etmeye çalışırken bir gün biraz meraklı dişi bir ahtapotla tanışır. Foster bir dahaki dalışında su altı kamerasını da yanında getirir. Böylece aralarında giderek daha belirginleşen bir arkadaşlık oluşmaya başlar.



3. THE SPEED CUBERS

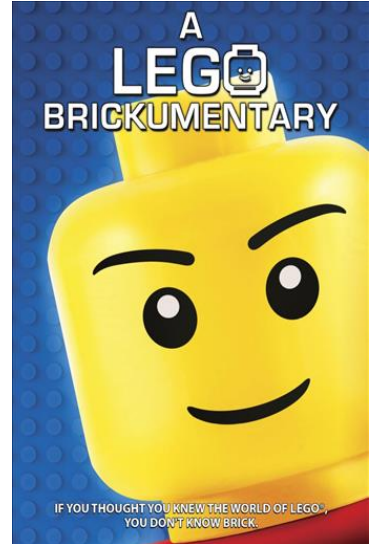


Rekabet, centilmenlik ve arkadaşlık üzerine insanın içini ısıtan bir belgesel. Dünyanın en ünlü oyuncaklarından biri olan Rubik küpü, analitik zekayı ve motor hareketlerini geliştiren çok önemli bir zeka oyunu. İki senede bir dünyanın her yerinden özellikle çocukların katıldığı büyük Rubik yarışmaları tertip ediliyor. Bu yarışmalarda 10 yıl boyunca iki çocuk öne çıkmıştır.

4. BİR LEGO BELGESELİ

Sadece bir oyuncak hakkında değil, yaratıcılık ve bağlılık üzerine de eğlenceli bir belgesel...

Lego oyuncakları 1958 yılından beri dünya çocuklarının ve hatta pek çok yetişkinin tutkuyla bağlı olduğu oyuncaklar oldu. İlk başlarda çocukların ilgisini çekse de zaman geçtikçe büyüklerin de uzak kalamadığı bir uğraşa dönüştü lego yapmak. Özellikle çocukların yaratıcılığını ve motor hareketlerini geliştiren dünyaca ünlü bu oyuncuğun ve yarattığı kültürün hikayesini enine boyuna ve eğlenceli bir şekilde anlatıyor "Bir Lego Belgeseli".



5. ARKADAŞIM TILKI

Arkadaşım Tilki”, kırsal bir bölgede yaşayan bir ailenin küçük kızının evcilleşme imkanı bulunmayan türden bir tilki ile geliştirdiği arkadaşlığını “Ayı” (L’ours) filmindeki gibi yarı-belgesel formunda anlatan güzel bir Fransız filmi. Küçük kız tilkiye duyduğu sevgisiyle onu dönüştürmeye, kendi hakimiyetini üzerine kurmaya çalışır aslında. Tilkiye insani değerleri empoze etmeye çalışmak aslında beyhude bir çabadır. Küçük kız birini çok sevmenin onun doğasına müdahale etme hakkı vermediğini anlayacaktır sonunda...



6. BATKİD BEGİNS

Süper kahraman olmayı hangi çocuk hayal etmez? Film, ülkemizde de temsilcisi bulunan, ABD'deki Bir Dilek Tut Derneği'nin (Make a Wish) 5 yaşındaki kanser hastası bir çocuğun Batman olma dileğini gerçekleştirme hikayesini anlatıyor.



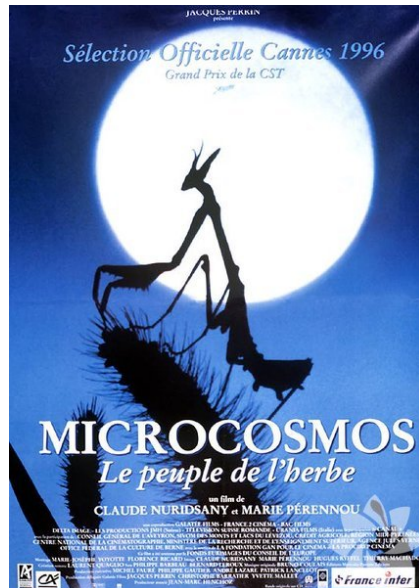
7. COSMOS: BİR UZAY SERÜVENİ

Uzay konularına ilgi duyan herkes için heyecan verici bir yapım olan Cosmos, birçok kişinin tekrar tekrar izlediği belgeseller arasında. Fantastik filmler veya bol görsel efektli yapımlara eğitici bir alternatif olarak sade anlatımıyla 9 yaş üzeri çocuk ve gençler için de uygun bir belgesel olarak zevkle izleniyor.



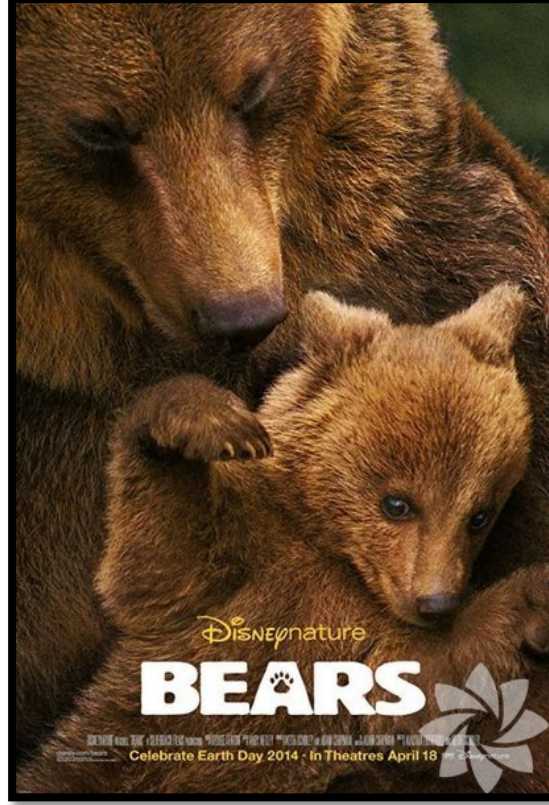
8. MICROCOSMOS: ÇAYIRIN SAKİNLERİ

1996 Cannes Film Festivali'nde gösterilen yapım, artık belgesel dünyasında klasikler arasında gösteriliyor. Böceklerin dünyasına büyüleyici şekilde bakmak için ideal bir seyir sunuyor.



9. BEARS

Disney'in yapımı, anne-çocuk bağına olabildiğince doğal ortamında ele alıyor. Alaska'nın vahşi doğasında 3 yavrusuna nasıl hayatta kalınacağını öğreten anne ayı ve yavruları, yaşamlarının ilk anlarından itibaren belgeleniyor.



10. KUŞLAR: KANATLI UYGARLIK

Göçmen kuşlara havada ve karada eşlik ederek sıradışı bir izleme keyfi verişiyle hatırlanıyor. Kuşların her mevsim ve koşuldaki göç yolculuğuna heyecanlı bir şekilde eşlik etmek için bir seyir sunuyor.



Soru: Bilim ve Teknoloji temasıyla ilgili sosyal, toplumsal duyarlılık projeleri neler olabilir?

İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin “**Sporla Bağlan Hayata Projesi**” tamamına uygun bir projedir. Bu proje Gençlik Projeleri Destek Programı kapsamında Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından desteklenmektedir. Televizyon, bilgisayar, tablet, telefon ve dijital oyunlar günümüz çocuk ve gençlerinin sosyalleşmelerini engelleyen en önemli etkenlerin başında gelmektedir. Sporla Bağlan Hayata projesi bu konuya dikkat çekmek ve teknoloji bağımlılığıyla mücadele etmeyi amaçlamaktadır. Sporla Bağlan Hayata projesi kapsamında ilk olarak “Teknoloji Bağımlılığının Olumsuz Etkileri ve Aile Yaşamı” konulu seminer programları yapılmıştır. Beyoğlu ve Fatih ilçelerindeki okullardan 2 bine yakın öğrencinin ve ailenin katıldığı seminerlerde Yeşilay'ın uzmanları tarafından teknoloji bağımlılığından korunmanın yolları anlatılmıştır. Sekiz haftalık bir dönemi kapsayan seminerlerde “Teknoloji bağımlılığı nedir? Bağımlılığı kontrol altına alma yöntemleri, teknoloji bağımlılığının belirtileri, sosyal alanda görülen şikâyetler” konularında bilgiler verilmiştir. “Ekran Hapsolme” sloganıyla gerçekleştirilen projenin bir başka ayağını seminerlere katılma imkânı bulamayan aileler oluşturmuştur. Üç yüz eve ziyaret yapılarak teknolojinin yeni nesil üzerindeki olumsuz etkileri, çocuğun nasıl teknoloji bağımlısı olduğu ve bunu önlemek için aileler tarafından yapılması gerekenler anlatılmıştır. Bu sayede seminere katılmayan ailelere de ulaşmak amaçlanmıştır. Ayrıca öğrenciler proje kapsamında İstanbul Büyükşehir Belediyesi'nin spor tesislerinde ve okul spor salonlarında dokuz dalda spor eğitimlerine katılmıştır. Bu dallar futbol, basketbol, voleybol, hentbol, bisiklet, okçuluk, buz hokeyi, masa tenisi ve badmintonudur. Bu sayede ekrana hapsolmek yerine spor yapmışlardır. Ayrıca proje kapsamında hazırlanan animasyon tarzındaki video ile öğrencilerin ve çocukların dikkatini çekmişlerdir.

İkinci olarak Bilim ve Teknoloji temasıyla ilgili toplumsal duyarlılık projesi olarak Kadın Sağlıkçılar Dayanışma Derneği (KASAD) tarafından yürütülen, Gençlik ve Spor Bakanlığının Gençlik Projeleri desteğiyle üç yıl boyunca süren “**Orta Öğretimde İnternet Bağımlılığını Önleme Projesi**” bu tema için uygun olabilir. Proje gençlerin teknolojileri doğru kullanımını teşvik etmektedir ve olumlu internet kullanımı duyarlılığının yaygınlaşmasını sağlamaktadır. Ayrıca 30 psikolog ve 10 psikoloji öğrencisine eğitim verilmek suretiyle, projenin sürdürülebilir bir nitelik kazanmasının sağlanıp projenin pilot liselerinde okuyan öğrencilerin velilerinden yaklaşık 5 biniyle doğrudan ya da dolaylı olarak görüşülmüştür. İkiisi internet ve oyun bağımlılığı, birisi ise siber zorbalık temalı üç adet kısa film, Beyoğlu, Fatih ve Eyüp'teki tüm liselerdeki idareci, öğretmen, öğrenci ve velilere psikologlar eşliğinde izletilmiştir. Dileyen velilere 4 haftalık "Olumlu Ebeveynlik Becerileri Geliştirme Semineri" verilmiştir. Proje dâhilinde belirlenen risk grubundaki 15-18 yaş arası yüz gence 8 hafta süreyle grup psikoeğitim çalışması yapılmıştır. Bu çalışmayı yetmişin üzerinde genç tamamlamıştır.

Son zamanlardaki teknolojik gelişmeler giderek artmış ve bu gelişmeler her kesimden insana ulaşmaya başlamıştır. Bu durumdan en çok da çocuklar etkilenmiştir. Çocukların internet, tablet, telefonla tanışma yaşı giderek düşmektedir. Öğrenciler; ebeveyn, okul ve bu tarz toplumsal ve sosyal projeler ile internet ve bilişim teknolojilerinin ortaya çıkardığı tehdit ve tehlikelerden korunabilir.

Ünitedeki ana fikir yardımcı fikir ve konular

Ünite

Konu: Gündelik yaşantımızda yeri olan bilimsel-teknolojik icat, buluş ve gelişmeler.

Ana fikir: Bilim ve teknolojiadaki gelişmelerin hayatımıza olumlu ve olumsuz etkileri vardır.

Barkod

Konu: Barkodun ne olduğu, ortaya çıkışı, çalışma prensipleri ve türleri

Ana fikir: Barkod satıcılar başta olmak üzere hepimizin hayatını kolaylaştıran bir icattır.

Yardımcı fikirler:

- 1) Barkodun diğer adı çubuk koddur.
- 2) Barkod ilk başlarda veriyi paralel çizgilerin genişlik ve boşlukları arasında saklardı.
- 3) Basit barkodların ihtiyaç duyduğu alana daha fazla bilgi sığdırma ihtiyacı matrix kodların geliştirilmesinde rol oynamıştır.
- 4) Barkod, Otomatik Tarama Veri Toplama uygulamalarında kullanılmaktadır.
- 5) Barkodun mucidi Norman Joseph Woodland'dir.

Sosyal Medya Psikolojinizi Etkiliyor

Konu: Sosyal medyanın psikolojimiz üzerindeki olumsuz etkileri

Ana fikir: Sosyal medyada beğenilmeme korkusu hayatımızı sayılarla yaşamamıza sebep olmaktadır

Yardımcı fikirler:

- 1) İngiltere'de yapılan bir araştırma instagramın gençlerin psikolojisini en kötü yönde etkileyen uygulama olduğunu ortaya koymuştur.
- 2) FOMO da uyuşturucular gibi insanın bilinç kontrolünü bozmaktadır.
- 3) FOMO'ya karşı hiperaktif ve dürtü kontrolü zayıf kişiler daha büyük risk altındadır.
- 4) Sosyal medya uygulamalarındaki mesajlaşmalar insanları yalnızlığa itmektedir.
- 5) Tweetleri retweet yapılmayan insanlar kendilerini onaylanmamış hissetmektedir.
- 6) Sosyal medyanın ruhsal açıdan faydaları da bulunmaktadır.

Akıllı Ulaşım Sistemleri

Konu: İnsanlık tarihi boyunca ulaşımın gelişimi, ulaşımın sahip olması gereken nitelikler, sebep olduğu ve imkân sağladığı değişimler ve son yıllarda ulaşım altyapımızın gelişmişliği

Ana fikir: Günümüzde medeniyetin vazgeçilmez bir parçası olan ulaşım, akıllı ulaşım sistemleriyle daha da gelişmekte ve bize güzel imkanlar sunmaktadır

Yardımcı fikirler:

- 1) Akıllı ulaşım sistemleri şehirlere bakış açısını değiştirmektedir.
- 2) Akıllı ulaşım sistemleri trafik denetimlerini kolaylaştırmaktadır.
- 3) Akıllı ulaşım sistemleri ve mobilite sayesinde insanlar gerçek zamanlı yolcu bilgilendirme sisteminden faydalanmaktadırlar.
- 4) Ulaşım sistemlerinde akıllı ulaşım sistemlerinin kullanılması 21. Yüzyılın en önemli konularından biridir.
- 5) Akıllı ulaşım sistemlerinin amaçları arasında çevreye verilen zararı azaltmak vardır.

Pastör

Konu: Pastör'ün kuduz aşısı çalışmaları ve kuduz aşısının ilk kez bir insan üzerinde denenmesi

Ana fikir: Fayda sağlama ihtimali olan bir işi yapmak yapmamaktan daha iyidir

Yardımcı fikirler:

- 1) Pastör kuduz aşısı çalışmalarını Pierre Paul Emile Raux ile yapmıştır.
- 2) Pastör aşığı ilk tavşanlar üzerinde denemiştir.
- 3) Joseph aşı yapıldıktan üç ay sonra iyileşmiştir.
- 4) Aşının işe yaramasının ardından Pastör 1887'de Pastör Enstitüsünü kurmuştur.

Bilim ve teknoloji teması anahtar kelimeler: Toplumsal değişim,yenilik,bilimsel düşünce,teknolojik araçlar,icat,gelişme,keşfetmek,bilgi,araştırma,iletişim,bilim insanları,teknolojinin gücü,modernleşme,toplum,internet,sosyal ağ,erişim,medya.

SORU 2: Bilim ve Teknoloji teması ile ilgili öğrencinizden neyi tahmin etmesini isterdiniz?



Gemilerle çok ağır eşyalar, taşıtlar ve yolcular taşınır. Bazen ülkeler arası çok uzun yolculuklar yapılır. Bir gemide kimler çalışır, gemi hangi bölümlerden oluşur ve nasıl dengede durur?

- **SORU: Bilim ve Teknoloji temasına bir öykü dahil etmek isteseydiniz hangi öyküyü seçerdiniz?**

AMPULÜN İLK YANIŞI

40-50 adam, koca bir laboratuvara dolmuş, Thomas Alva Edison adındaki çılgın ama bir o kadar da çalışkan bir mucitin liderliğinde, harıl harıl çalışıyordu. Cam ampullerin içindeki hava, elektrik akımının kızdırdığı tellerin anında yanıp kül olmaması için boşaltılıyordu ama önemli bir sorun vardı: O teller hangi maddeden yapılacaktı? Bazıları çok az dayanıyor, bazıları çok pahalıya mal oluyor, bazıları yeterince ışıltı saçmıyor, bazıları daha en başından kararıyor, bırakın ışık saçmayı, ortalığın ışığını sanki içine çekiyordu... Doğru maddeyi bulmak için neler neler denenmişti. Kömürleştirme işleminden geçirilmiş mukavva, mantar, Hindistan cevizi kabuğu, at kuyruğu, ağaç dalı... Hatta laboratuvarı gezmeye gelen kızıl sakallı bir adamın sakalından, adamcağız “Durun ne yapıyorsunuz!” demeye kalmadan koparılan üç beş tel... Edison başta olmak üzere herkes bu deneme yanılmalardan çok yorulmuştu. Bine yakın farklı madde denenmiş ama istenilen sonuç alınamamıştı... Edison’un asistanı, herkesin çok yıprandığına ve bu işe daha fazla devam etmenin bir anlamı olmadığına inanıyordu. Edison ise tüm yorgunluğuna rağmen tarihe geçecek bir yanıt verdi: Öyle şey olur mu? Bin ayrı madde denedik ve bin tane yanlış maddenin hangileri olduğunu öğrendik!



1879 yılının kasım ayıydı. Yorgun mucit Edison, aralıksız süren çalışmalarına kısa bir süre ara vermiş. Can sıkıntısından, ceketinin düğmeleriyle oynamaya başladı. Düğmelerden biri düşmek üzereydi, Edison çekip kopardı bu düğmeyi. Düğme kopunca dikili olduğu yerden bir iplik parçası sarkmaya başladı. “Bunu denemedik!” dedi ve ekibindeki elemanlara hemen pamuk ipliği bulmalarını söyledi. Elemanlar, Edison’un dediğini yaptılar. Acele ile getirilen bir yumak pamuk ipliği, Edison’un talimatı ile önce küçük parçalara bölündü. Sonra da özel bir yöntemle kömürleştirildi. Kömürleştirilen iplikler elbette kırılmaya karşı son derece hassas bir hâl almıştı. Ama biraz dikkatle, bir tanesi ampulün içine kırıp dökmeden yerleştirilebildi. Sıra ampule elektrik akımının verilmesine gelmişti. Nefeslerin tutulduğu bir anda akım verildi. Kömürleşmiş pamuk ipliği önce kızardı, sonra da etrafa tatlı sarı bir ışık vermeye başladı. Peki, bu kaç dakika sürecekti? Herkes, “Şimdi kararıp sönecek!” korkusuyla ampulün çevresini sarıp beklemeye başladı. Dakikalar bir bir geçiyor fakat ampul yanmaya devam ediyordu. Aradan saatler geçti, ampul hâlâ yanıyordu. Aranan madde bulunmuştu işte(...)

AKILLI ULAŞIM SİSTEMLERİ

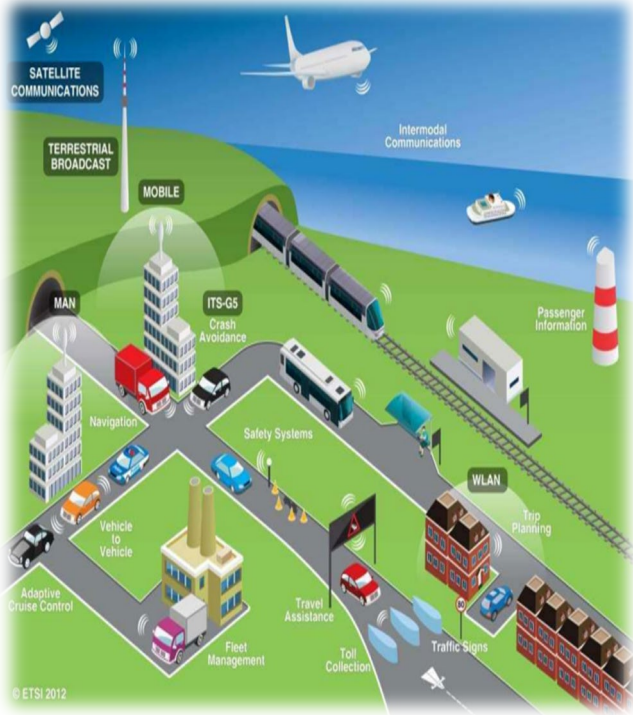
Ulaşım dediğimiz kavram insanlığın en eski zamanlarına kadar uzanan ve o zamandan beri çeşitli şekillerde varlığını sürdüren ve gittikçe gelişen bir kavramdır. Önceleri farklı hayvanlarla sağlanan ulaşım günümüzde sürücüsüz araçlara kadar evrilmiştir. Ulaşımın demir yolu, kara yolu, deniz yolu ve hava yolu olmak üzere farklı yolları vardır. Akıllı ulaşım sistemleri de bu yolların gelişmesi noktasında devreye girmektedir. İki örnek inceleyecek olursak;

Sağ tarafta gördüğümüz fotoğrafta karmaşık, yoğun ve insanı yoran bir görüntü görmekteyiz. Kalabalık şehirlerde yaşayan herkes bu fotoğrafın içerisinde en az bir kez de olsa bulunmuştur. Trafiğin yavaş akması, toplu taşıma kullanılıyorsa bunların kalabalık oluşu ve konforsuzluğu insanı zihinsel olarak hem yoran hem de verimini düşüren önemli faktörlerdir.

Akıllı ulaşım sistemlerinin hayatımıza girmesiyle aslında farkında olmadan birçok şey daha kolaylaşmıştır. Hem yetkililerin hem de yolcuların tek elden yol güvenliğini denetleyebileceği, trafik durumunda haberdar olabileceği, seyahat süresini hesaplayabileceği uygulamalar geliştirilmiştir. Aynı zamanda akıllı duraklar sayesinde yolcular otobüs saatlerine



duraktaki ekrandan bakabilmektedirler ve yine ekran sayesinde uygun koşullarda yolculuk kartlarına para aktarımı gerçekleştirebilirler. Bu sistemlerin en temelinde kalitelisi ve verimi yüksek, maliyeti düşük bir yolculuk planlanmıştır. Akıllı ulaşım sayesinde istatistiksel olarak trafik kazalarının belirli bir oranda önlendiği ve bu kazalardan doğan maliyetin azaldığı tespit edilmiştir. Özetle zamanın ve enerjinin verimsiz kullanılmasının önüne geçilmek istenmiştir.



ÖĞRENCİLERİN EĞİTİM FAALİYETLERİNDE KULLANABİLECEĞİ SİTELER;

1. VİTAMİN

VİTAMİN
Yenilenen Vitamin Eğitim'le,
Okul öncesinden üniversiteye tüm öğrenciler başarıya koşuyor!

OKUL ÖNCESİ
Vitamin Okul Öncesi; çocuğun yeteneklerini henüz okul öncesinde geliştirecek etkinlikler, boyama/hikaye kitapları, oyunlar ve online İngilizce eğitim setiyle okula yumuşak bir geçiş sağlar.

İLKOKUL
Vitamin İlkokul; online alıştırmalar, interaktif konu anlatımları, sınıf etkinlikleri, okuma yazma seti, tarama testleri ve eğitsel oyunlarla ilkokul öğrencilerine ders çalışmayı çok sevdirebilir.

ORTAOKUL
Vitamin Ortaokul; 21. yüzyılın online eğitim anlayışıyla hazırlanan interaktif konu anlatımları, tarama testleri, etkileşimli alıştırmalar ve TEOG Deneme Sınavlarıyla öğrencinin temellerini güçlendirir.

LİSE
Vitamin kültürünü lisede de sürdüren Lisego; interaktif konu anlatımları, testler ve performans takibiyle lise derslerinde ve sınavlarında, videoolu hoca anlatımlarıyla YGS-LYS'ye hazırlıkta öğrencinin yanında.

vittrin

Sitede belirli yaş gruplarına hitap eden çok geniş bir yelpazeye rastlamak mümkündür. Eğitimi oyun, eğlence ile destekleyen bir platform. Ücretli içeriklerin yanı sıra ücretsiz birçok içerik bulunduran bir sitedir.

vitaminogretim.com/vittrin/

Kelime Çifti Bulma Oyunu
İngilizce sözcükleri öğrenip öğrenmediğini test etmek için mükemmel bir fırsat seni bekliyor. Bu Vitt tam sana göre, hem de ücretsiz!
Sesli Sözlük Detaylı Bilgi **Ücretsiz**

Kelime Yarışı Oyunu
Kelime Yarışı oyunu ile hem sözcük dağarcığın geliştirecek hem de öğrenirken zamanla yarışacaksın. Bu Vitt tam sana göre, hem de ücretsiz!
Sesli Sözlük Detaylı Bilgi **Ücretsiz**

Hafıza Testi Oyunu
Hafıza Testi oyunuyla öğrendiğin İngilizce sözcükleri hiç unutmayacaksın. İngilizce sözcük hazineni zenginleştirmek istiyorsan, bu Vitt tam sana göre! Hem de ücretsiz!
Sesli Sözlük Detaylı Bilgi **Ücretsiz**

Sözcük Hazinesi Oyunu
Yeni İngilizce sözcükler öğrenirken zamanla yarışmaya ne dersin? Bu Vitt tam sana göre, hem de ücretsiz!
Sesli Sözlük Detaylı Bilgi **Ücretsiz**

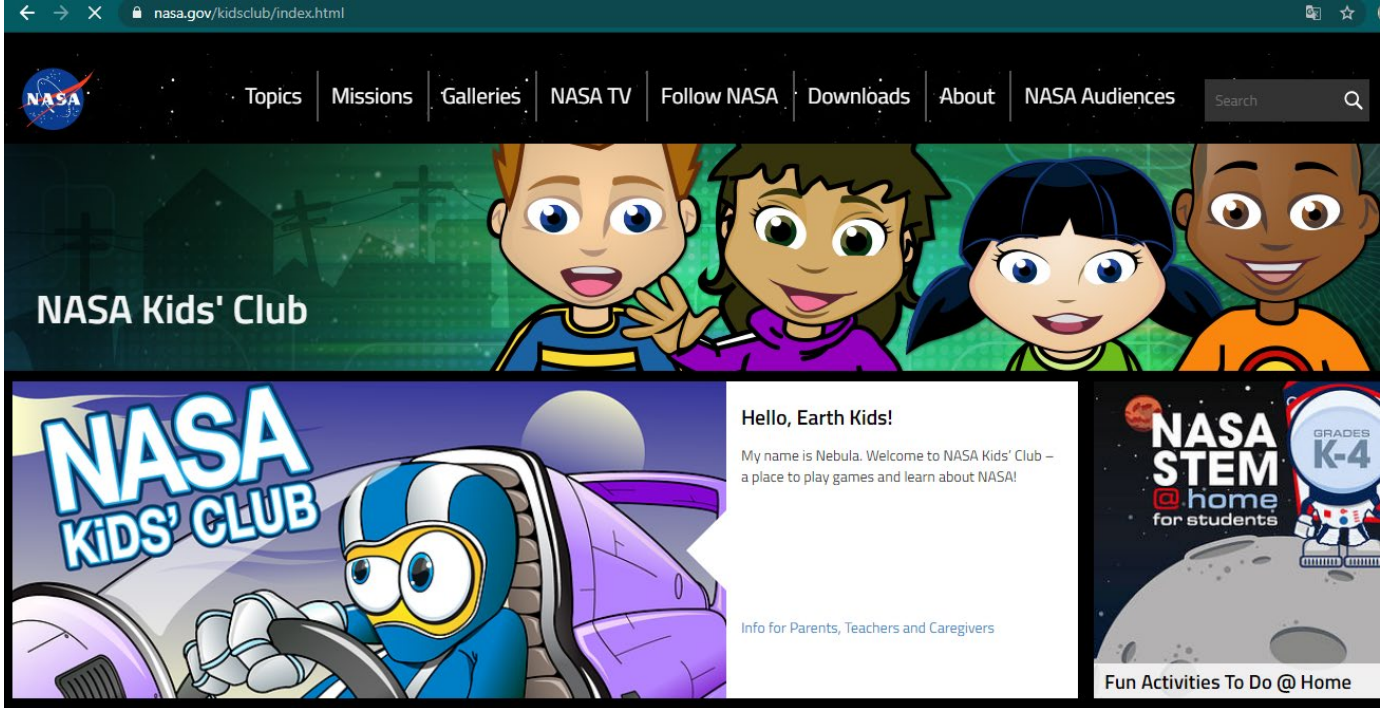
Kelime Cambazı Oyunu
İngilizce bilginle zamana karşı yarışmak ister misin? İngilizce sözcük hazineni zenginleştirmek için bu Vitt tam sana göre! Hem de ücretsiz!
Sesli Sözlük Detaylı Bilgi **Ücretsiz**

Recektikli Kelimeler Oyunu

Kayıp Sesler Ülkesi'nde macera başlıyor!

2. NASA KIDS' CLUB

NASA'nın çocuklar için kurduđu resmî sitesidir. Sitede çocukların anlayabileceđi düzeyde uzay haberleri verilmektedir. Site eğlendirici ve öğretici oyunları barındırmaktadır.



3. OKULİSTİK

Siteye girdiğimizde %100 MEB ile uyumlu bilgisi ön plana çıkıyor. Öğretmenlerin yararlanması için ücretsiz bir site olduğu bilgisine ulaşıyoruz. Konu anlatımları, etkinlikler, oyunlar gibi birçok içeriğe sahip bir sitedir. Öğretmenlere ücretsiz üyelik imkânı sunulmuştur. Site ilkokul ve ortaokul olmak üzere bütün sınıf düzeylerine hitap etmektedir.



4. MORPA KAMPÜS

Morpa Kampüs; ilkokul ve ortaokul öğrencileri ve öğretmenlerin derslerini desteklemek amacıyla kurulmuş bir sitedir. Morpa Kampüs'te ilkokul 1, 2, 3 ve 4. Sınıf, ortaokul 5, 6, 7 ve 8. sınıf dersleri için hazırlanmış ve MEB müfredatına uygun;

- Konu Anlatımları
- İnteraktif Çalışmalar, Etkinlikler
- Sınavlar
- Etkinlik Yaprakları
- İnteraktif Etkinlikler
- Çözümlü Soru Videoları
- BBC Belgeselleri
- Belgeseller
- Deneyler
- Zengin E-kütüphane
- Ödüllü Yarışmalar
- Detaylı raporlama ve daha fazlası yer almaktadır.

← → ↻ morpakampus.com/anasayfa ☆

Morpa Kampüs Nedir? Sınıflarda Neler Var? Nasıl Üye Olunur? Üye Girişi **HEMEN ÜYE OL**

1. SINIF **2. SINIF** **3. SINIF** **4. SINIF**

5. SINIF **6. SINIF** **7. SINIF** **8. SINIF**

Dünyanın En İyi İçerikleri Morpa Kampüs'te!

BBC Worldwide Learning Sterling Pixels DENEMATİK kodris

Çitimizde yerleşmiş durum olarak Üçüncü Marifetler Dairesi'ni kabul etmiş olursunuz. Çerçevesi marifetlerimizin kullanılarak kullanılmaktadır.

5. TONGUÇ AKADEMİ

4,5,6,7,8,9,10,11. Sınıflar için interaktif eğitim sitesidir. Sitede ders videoları ve birçok okulu destekleyici çalışmalar bulunmaktadır.



İLKOKUL
ORTAOKUL →
LİSE

5.SINIF	6.SINIF	7.SINIF	8.SINIF
> TÜRKÇE	> TÜRKÇE	> TÜRKÇE	> TÜRKÇE
> MATEMATİK	> MATEMATİK	> MATEMATİK	> MATEMATİK
> FEN BİLİMLERİ	> FEN BİLİMLERİ	> FEN BİLİMLERİ	> FEN BİLİMLERİ
> SOSYAL BİLGİLER	> SOSYAL BİLGİLER	> SOSYAL BİLGİLER	> İNKILAP TARİHİ VE ATATÜRKÇÜLÜK
> İNGİLİZCE	> İNGİLİZCE	> İNGİLİZCE	> İNGİLİZCE
> DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	> DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	> DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ	> DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ
> UEP - DENEME ÇÖZÜMLERİ	> UEP - DENEME ÇÖZÜMLERİ	> UEP - DENEME ÇÖZÜMLERİ	> LGS PROVASI
			> UEP - DENEME ÇÖZÜMLERİ

her derse özel 2 eğitim

izle ⇒ öğren ⇒ başarı

pdf eki

Sen de aramıza katıl

https://www.tongucakademi.com/#

SORU: 5. Sınıf yaş grubu hangi web 2.0 araçlarını kullanabilir?

1) ADOBE SCAN



Adobe Scan 4+
PDF Tarayıcısı, Belge, Fatura
Adobe Inc.
İş kategorisinde 15. sırada
★★★★★ 4,8 • 23,8 B Oy
Ücretsiz - Uygulama İçi Satın Alımlar Sunar

Özellikle uzaktan eğitim sürecinde olduğumuz bu dönemde birçok tarama işlemi yapmamız gerekiyor. Adobe Scan uygulaması her türlü belgeyi telefonumuzun kamerası yardımıyla tarayıp PDF veya diğer dosya formatlarına dönüştürmemize yardımcı oluyor ve bizi o büyük hacimli tarayıcı cihazlarını kullanmaktan kurtarıyor. Uygulamaya ulaşabilmek için gerekli linkler:

İOS işletim sistemini kullanan cihazlar için: <https://apps.apple.com/tr/app/adobe-scan/id1199564834?l=tr>

Android işletim sistemini kullanan cihazlar için:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adobe.scan.android>

2) STORYJUMPER



Öğrencilerin online olarak hikâye okuyabilecekleri, satın alabilecekleri ve animasyonlu hikayeler oluşturarak keyifli vakit geçirebilecekleri bir web 2.0 aracıdır.

Site linki: <https://www.storyjumper.com/>

3) OKUYAN BALIK



Millî Eğitim Bakanlığı tarafından oluşturulan bu web 2.0 aracı sayesinde öğrenciler sitede bulunan kitapları okuyabilir veya bu kitapların seslendirmelerini dinleyebilirler Site linki: <https://okuyanbalik.com/>

4) EDUPICS



Bu web 2.0 aracı sayesinde öğrenciler sitede bulunan hazır resimler üzerinde boyama yapabilir, bulmaca çözebilir ya da kendi bulmacalarını oluşturabilir veya istedikleri herhangi bir fotoğrafı yapboz haline getirip bu yapbozu çözerek eğlenceli vakit geçirebilirler.

Site linki: <https://www.edupics.com/>

5) QR READER



QR Reader for iPhone 12+

QR Code, Barcode & NFC Scanner

TapMedia Ltd

Yardımcılar kategorisinde 12. sırada

★★★★★ 4,7 • 245 Oy

Ücretsiz · Uygulama İçi Satın Alımlar Sunar

Artık karşımıza her kitapta çıkan ve kitap ile ilgili çeşitli bilgilere ulaşmamızı sağlayan QR yani kare kod veya barkod adı verilen kodları telefon kameramız yardımıyla açan bir web 2.0 aracı. İşte uygulamaya ulaşabilmek için gerekli kare kodlar

İOS işletim sistemini kullanan cihazlar için:



Android işletim sistemini kullanan cihazlar için:



6) TEACHABLE SNAKE



Bu web 2.0 aracı ise aslında eğlenceli bir yapay zekâ oyunu. Hepimizin yakından tanıdığı ve mutlaka oynadığı, telefonlarda bulunan yılan oyununun yapay zekâ versiyonu. Oynanış ise çok basit. Bir A4 kağıdına siyah bir ok çizerek bilgisayarımızın kamerasına doğru tutuyoruz bilgisayar ekranını takip ederek oynamaya başlıyoruz. Oyunun yanı sıra el ve göz koordinasyonunun gelişmesine de katkı sağlayan bir web 2.0 aracı.

Site linki: <https://teachable-snake.netlify.app/>

Bir Whatsapp grubunuz var ve öğrencilerinize bilim ve teknolojiyle ilgili bir haberi nasıl paylaşırsınız?

Önce gruba öğrencilerimin ilgisini habere çekmek için merak uyandırıcı bir mesaj atarım. Mesaj haberin başlığından ibaret de olabilir, haberi kısaca özetleyecek biçimde bir yazı da olabilir. Öğrencilerimi meraklandırdıktan sonra paylaşacağım haberle ilgili soru ya da sorular sorarım: Haberi duymuşlar mı, duymuşlarsa haberde geçen konu hakkında bilgileri var mı? Ardından söz konusu haberin linkini atarım. Daha sonra haberi okuyup okumadıklarını anlamak için sorular yöneltirim: Haberde geçen konuyu nasıl buldunuz? Sizce haberde anlatılan şeyler insanlık için faydalı mı zararlı mı? Bu haber gündemi canlı tutmak için mi yapılmış yoksa haberde anlatılan şeyin olması mümkün mü? Neden/neden değil? Ardından öğrencilerimin cevaplarını, birbirlerinin fikirleriyle ilgili yorumlarını, kendi aralarında yaptıkları konuşmaları okurum, varsa sorularını cevaplarım.

Whatsapp grubu için tema ile alakalı hangi Youtube programını tavsiye edersiniz?

Son zamanlarda sosyal mecralar gerek yetişkinler için gerekse çocuklar ve gençler için oldukça popülerdir. Bu mecraların bizlere verdiği zararlarla beraber sağladığı yararlar da vardır. Yararlarından bahsedecek olursak örneğin anlattığımız konuların pekişmesi için öğrencilerimize onların ilgilerini çekebilecek, kolay ve basit anlatımları olan anlaşılır kanalların videolarını önerip günü daha verimli kılabiliriz. O günün konusunu bilim ve teknoloji olarak ele alalım. Derste bir öğretmen olarak bu konu ile ilgili aktarımlarımızı yaptıktan sonra pekiştirmek için öğrencilerimize hangi videoları izletebiliriz diye düşünelim. Yaptığımız araştırma sonucunda aşağıdaki kanalları öğrencilerimize izletebiliriz;

1.) **BASFİ İLE DENEYSEL BİLİM:** Kanal içerik olarak eğlenceli ve deneysel bir

bilim kanalı. Kanalda sağ tarafta gördüğümüz anlatıcı bulunmakta ve videolardaki gerek seslendirmeleri gerekse deneyleri yapmaktadır. Seslendirmelerini yaptığı videolarında genelde bol animasyon kullanmıştır. Anlatımında ise bilimsel bilgileri verirken çocukların da anlayabileceği şekilde aktarmaya özen göstermiştir. Deney yaptığı videolarda ise evde kolayca bulunabilecek malzemeleri kullanarak kimi zaman insan bedenini anlamaya çalışmış kimi zamanda dışarıda kullandığımız ürünleri kendisi üretmiştir. Çok uzun olmayan videoları çocuklar için ilgi çekici olarak nitelendirilebilir. Kanal linki:



https://www.youtube.com/results?search_query=basfi+ile+deneysel+bilim

2.) **MINUTE EARTH:** Bu kanal 2.46 milyon aboneye sahip olan içinde Türkçe altyazıları mevcut olan bir yabancı kanaldır. Bu kanalda genellikle bilimle ve teknoloji ile ilgili ilginç bilgiler vermektedir. İlk kanal gibi yine bu kanal da çok uzun olmayan videoları ve karikatürize edilmiş anlatımıyla çocukların ilgisini çekebilecek ve onlara birçok bilgi katabilecek bir kanaldır. Kanal linki:

<https://www.youtube.com/c/minuteearth/videos>



MERAKLISINA ÖNERİLER: Bazı öğrencilerin bu temaya karşı fazladan bir ilgisi olabilmektedir. Onlar için biraz daha bilimsel ve detaylı bilgi veren iki kanal daha önermek istedim. Bunlardan ilki "Kurzgesagt". Yine karikatürize bir anlatıma sahip olmasına rağmen biraz daha detaylı bilgi verdiği için merak eden öğrencilere daha uygundur. Bir diğer kanal ise daha uzay temalı ve biraz daha belgesel tadında olan "Popüler Bilim TV Belgesel" kanaludur. İçinde genellikle evrenden ve uzaydan bahseden kanal yine meraklısı için güzel bir alternatif olabilir.

Sizce metinler arası sıralama ve geçiş mantıksal çerçevede mi?

Bence metinler arası sıralama ve geçiş genel olarak mantıksal çerçevede değil. Lakin ben bu durumu metinleri gruplara ayırarak incelemek istiyorum. Önce barkod, sosyal medya psikolojinizi etkiliyor ve akıllı ulaşım sistemleri metinlerine bakalım. Her ne kadar barkod hayatımızın her alanında karşımıza çıkan bir unsur olsa da üniteye verilen diğer metinlerle arasında hiçbir bağlantı yok, örneğin sosyal medyada barkodla birtakım işlerimizi halledebiliyoruz (whatsapp web'e qr kodla girmek, herhangi uygulama üzerinde kod okutup bir şeyler kazanmak) ya da şehir içi-şehir dışı ulaşımında barkod kullanabiliyoruz, ama üniteye verilen üç metin arasında ne sıralama olarak ne de geçiş olarak hiçbir mantık yok bence. Şöyle ki barkod, sosyal medya hayatınızı etkiliyor ve akıllı ulaşım sistemleri metinleri sıralanırken neye göre barkod metni en başa konulmuş belli değil, barkod hayatımızın içinde desek, sosyal medyanın etkileri hayatımızın içinde değil mi diye soruyoruz, ya da ulaşım hayatımızın bir parçası değil mi diye soruyoruz. Sosyal medya metninin ulaşımından sonra gelmesinde de aynı şeyi sorguluyor insan, neden sosyal medya önde, daha mı önemli bir metin acaba diye sorguluyor insan ama yine net bir cevaba ulaşamıyor. Geçişler de oldukça mantıksız çünkü barkodu anlattıktan sonra sosyal medya psikolojinizi etkiliyor metnine geçmenin hiçbir mantığı yok, barkod metninde anlatılan şeyle sosyal medya metninde anlatılan şey birbirinden fazlasıyla bağımsız çünkü. Halbuki yukarıda da belirttiğimiz üzere sosyal medya ve barkod birbiriyle ilişkili kavramlar, ama kitapta verilen metinlerde bu ilişkiyi göremiyoruz. Sosyal medya ve ulaşım da birbirleriyle ilişkili kavramlar, sosyal medya üzerinden otobüslerin geliş gidiş saatlerine bakabiliyoruz ya da ulaşım sosyal medyayla olan bağımızı engelleyebiliyor (internetin çekmediği durumlarda sosyal medyayla bağımızı kopartmış oluyor ulaşım) ama metinde verilen yönüyle yine bu iki metin arasındaki sıralama ve geçiş de mantıksal çerçevede değil. Şimdi ise Aziz Sancar ve Pastör metinlerine bakalım. Aziz Sancar moleküler biyoloji alanında çalışmaları olan bir bilim insanı, Pastör ise mikrobiyoloji alanındaki çalışmalarıyla biliniyor. Dolayısıyla ikisi biyolojinin farklı alt dallarıyla ilgileniyor. Bu da demek oluyor ki bu iki metin arasında iki ortak nokta karşımıza çıkıyor: 1) İkisi de bilim insanını anlatıyor 2) Anlatılan iki bilim insanı da biyolojiyle ilgileniyor. Dolayısıyla bu iki metin arasındaki geçiş oldukça mantıklı. Sıralamaya gelecek olursak o da mantıklı, çünkü Aziz Sancar ülkemizin bilim insanı ve ülkemizin bilim insanına önce yer verilmesi ülkemizdeki öğrencileri bilime yönlendirmede daha etkili olacaktır. Sonuç olarak üniteye verilen ilk üç metin arasında sıralama ve geçiş olarak mantıklı hiçbir şey olduğunu düşünmüyorum. Son iki metin arasındaki sıralama ve geçişse mantıklı. Ancak ilk başta da söylediğim gibi bence metinler arası sıralama ve geçiş genel olarak mantıksal çerçevede değil. Çünkü eğer ki öğrencilerin bilim ve teknoloji konusunda merakını uyandırmak, onları bilim ve teknoloji konusunda bilgilendirmek ve cesaretlendirmek istiyorsak üniteye ne barkod ne de sosyal medya metni gibi bir metinle başlamak doğru olmaz. Aziz Sancar gibi bir metinle başlamak, Pastör ile devam etmek, sonrasında diğer üç metne yer vermek bir nebze daha mantıklı olacaktır.