

171006

KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ  
ANABİLİM DALI

İLKÖĞRETİM II. KADEME BİLGİSAYAR DERS  
MÜFREDATINAPROJE TABANLI ÖĞRETİM  
YÖNTEMİYLE YENİ BİR YAKLAŞIM



YÜKSEK LİSANS TEZİ

Zeynep HALİLOĞLU (TATLI)

AĞUSTOS 2005

TRABZON

**KARADENİZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**İLKÖĞRETİM II. KADEME BİLGİSAYAR DERS MÜFREDATINA  
PROJE TABANLI ÖĞRETİM YÖNTEMİYLE YENİ BİR YAKLAŞIM**

**Zeynep HALİLOĞLU (TATLI)**

**Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsünde  
"Yüksek Lisans "  
Unvanı Verilmesi İçin Kabul Edilen Tezdir.**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 08.07.2005**

**Tezin Savunma Tarihi : 26.08.2005**

**Tez Danışmanı : Prof. Dr. Adnan BAKI**

**Jüri Üyesi : Prof. Dr. Salih ÇEPNİ**

**Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Hasan KARAL**

**Enstitü Müdürü : Prof. Dr. Emin Zeki BAŞKENT**

**Trabzon 2005**

## ÖNSÖZ

İlköğretim okulları II. kademedede yürütülmekte olan (seçmeli) bilgisayar derslerine, mevcut müfredatı mihver derslerle ilişkilendirerek proje tabanlı bir öğretim yöntemiyle farklı boyut kazandıran bu çalışmada tez danışmanlığımı üstlenerek yapıcı eleştirileriyle çalışmamdaki katkılarından dolayı sayın hocam Prof. Dr. Adnan BAKİ' ye,

Uygulamalar sırasında yardımlarını esirgemeyen uygulama öğretmenlerine, zorlu çalışmalarım sırasında manevi destekleriyle bana güç veren sevgili aileme ve sevgili eşim Dr. Özgür TATLI' ya, çalışmalarım sırasında beni yalnız bırakmayan arkadaşım Arş. Gör. Şebnem ERTAŞ' a ve tüm çalışma arkadaşlarıma teşekkürü bir borç bilirim.

Çalışmamın mevcut öğretim programına değer katması dileğiyle.

Zeynep HALİLOĞLU (TATLI)

Trabzon 2005

## İÇİNDEKİLER

### Sayfa No

ÖNSÖZ .....	II
İÇİNDEKİLER.....	III
ÖZET.....	V
SUMMARY.....	VI
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	VII
TABLolar (ÇİZELGELER) DİZİNİ.....	VIII
1. GENEL BİLGİLER.....	1
1.1. Giriş.....	2
1.2. Yurtdışındaki Bilgisayar Uygulamaları .....	3
1.2.1. Avrupa Birliğinin Hedeflediği Bilgisayar Yetkinlik Programı.....	3
1.2.2. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki İlköğretim II. Kademe Bilgisayar Ders Standardı.....	5
1.3. İhtiyaçtan Doğan Öğrenme.....	7
1.4. Proje Tabanlı Öğrenme.....	8
1.4.1. Proje Modelleri.....	10
1.4.2. Proje Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Sonucunda Oluşan Ürünlerin Özellikleri.....	18
1.4.3. Proje Tabanlı Öğrenme Modelinin Üstün Tarafları.....	19
1.4.4. Proje Tabanlı Öğrenme Modelinin Eksik Tarafları.....	20
1.4.5. Geliştirilen Proje Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Değerlendirilmesi.....	20
1.4.5.1. Portfolyo Formu .....	21
1.4.5.2. Bireyin Kendi Performansını Değerlendirdiği Kendini Değerlendirme Formu....	22
1.4.5.3. Bireyin Grup Performansını Değerlendirdiği Grup Değerlendirme Formu.....	22
1.5. Problem.....	23
1.6. Araştırmanın Amacı.....	26
1.7. Araştırmanın Önemi.....	26
1.8. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	28
2. YAPILAN ÇALIŞMALAR.....	29
2.1. Yöntem.....	29
2.1.1. Özel Durum Çalışması.....	30

2.2.	İlköğretim II. Kademe Bilgisayar Dersleri İçin Mihver Derslerle İlişkili Proje Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Geliştirilmesi.....	30
2.2.1.	Etkinliklerin Planlanması.....	31
2.2.1.1.	Projelerin Yapılandırılma Süreçleri.....	31
2.2.1.2.	Geliştirilen Etkinliklerin İlişkilendirildiği Derslere Göre Dağılımları.....	32
2.2.1.3.	Geliştirilen Etkinliklerin İlgili Kademedeki Bilgisayar Ders İçeriği ile İlişkisi...	37
2.2.2.	Geliştirilen Etkinliklerin Bilimsel Olarak Kapsam Geçerlilik ve Güvenirlikleri.....	39
2.2.3.	Uygulanacak Etkinliklerin Belirlenmesi ve Uygulanması .....	40
2.2.4.	Geliştirilen Etkinliklerin Değerlendirilmesi.....	41
2.3.	Evren ve Örneklem.....	41
2.4.	Verilerin Toplanması.....	41
2.4.1.	Mülakatlar.....	42
2.5.	Verilerin Analizi.....	42
3.	BULGULAR.....	44
3.1.	Geliştirilen Etkinliklerin Bilgisayar Derslerine ve Bilgisayar Öğretmenine Etkileri.....	45
3.2.	Bilgisayar Derslerinin, Geliştirilen Proje Tabanlı Etkinlikler İle Yürütülmesine Mihver Ders Öğretmenlerinin Bakış Açılıarı.....	53
4.	TARTIŞMA.....	64
5.	SONUÇLAR.....	70
6.	ÖNERİLER.....	72
7.	KAYNAKLAR.....	74
8.	EKLER.....	81
9.	ÖZGEÇMİŞ.....	319

## ÖZET

Çalışmada, öncelikle Proje tabanlı öğrenme ve bilgisayar ders uygulamaları ile ilgili literatür çalışmasına yer verildi. İkinci aşamada, ilköğretim II. kademedeki okutulmakta olan (seçmeli) bilgisayar derslerinde kullanılmak üzere müfredat derslerinin konularından seçilen proje tabanlı etkinlikler geliştirildi. Geliştirilen etkinliklerden birkaç örnek seçilerek ikisi Trabzon il merkezinde olmak üzere toplam üç okulda Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi bölümü mezunu bilgisayar öğretmenlerince uygulandı.

Uygulama sonunda geliştirilen etkinliklerin, bilgisayar derslerini ve bilgisayar öğretmenini ne yönde etkilediği ve bilgisayar derslerinin, geliştirilen proje tabanlı etkinlikler ile yürütülmesi karşısında Türkçe, Matematik, Fen bilgisi ve Sosyal bilgiler (Vatandaşlık ve insan hakları, İnkılap tarihi) öğretmenlerinin tutumlarının nasıl olduğu yapılan mülakatlar yardımıyla tespit edilmeye çalışıldı.

Çalışma disiplinler arası öğrenme, proje tabanlı öğrenme ve bilgisayar eğitimi ortak bir paydada buluşturmuştur. Sonuç olarak geliştirilen etkinliklerin, disiplinler arası ve kalıcı öğrenmeyi desteklediği, öğretmen ve öğrenciler üzerinde olumlu etki bıraktığı gözlemlenmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Proje Tabanlı Öğrenme, Bilgisayar Okur-Yazarlığı, Entegre Öğretim Programı

## **SUMMARY**

### **A New Approache To The Curriculum For Computer Lessons At Second Stage Of Primary Education Via Project Based Learning Method**

At the beginning of this study, the concept of project based learning and literature related with computer lesson practises take place. In the second part of the study, activities to be used for computer lessons in grade 6th-8th were selected from the fundamental lessons (Turkish, mathematics, science and social studies) and developed in order to teach computer literacy through a project based teaching method. The activities were implemented in three schools in Trabzon, in the classes of computer and instractional technology teachers.

The purpose of the study is to determine, the impacts of these activities on computer lessons and the fundamental lessons with regard to teachers reactions. Furthermore the attitudes of Turkish, Maths, Science and Social Studies teachers towards the ongoing computer lessons with project based learning are tried to be find out by interviews.

This study has brought interdisciplinary learning, project based learning and computer education together. It can be concluded that the activities that are developed and implemented, supporting interdisciplinary and lasting learning had positive effects on both teachers and students.

**Key Words:** Project Based Learning, Computer Literacy, Integrated Teaching Programme

## ŞEKİLLER DİZİNİ

### Sayfa No

Şekil 1. Proje tabanlı öğrenme yönteminin farklı aşamalar yoluyla yapılandırılması.....	11
Şekil 2. Proje tabanlı öğrenme yönteminde spiral öğrenme modeli.....	11
Şekil 3. Proje tabanlı öğrenme yönteminde spiral öğrenme modeli.....	12
Şekil 4. Planlama aşamalarının şeması.....	13
Şekil 5. Proje tabanlı öğrenme yönteminde proje yönetim aşamaları.....	14
Şekil 6. Proje tabanlı öğrenme yönteminde proje aşamaları ve değerlendirme Süreci.....	15
Şekil 7. Proje tabanlı öğrenme yönteminde öğrenme modelini süreç göz önüne alınarak planlama.....	16
Şekil 8. Proje tabanlı öğrenme yönteminde öğrenme modelinin oluşum aşamaları.....	17



## TABLULAR DİZİNİ

### Sayfa No

Tablo 1. İlköğretim ikinci kademe bilgisayar ders müfredatının konuları ve bu konuların yıllara göre dağılımı.....	24
Tablo 2. Projenin başlatılmadan önce sorular yardımıyla yapılandırılması.....	32
Tablo 3. Bilgisayar-3 dersi için geliştirilen Proje tabanlı etkinliklerin mivfer derslerle ilişkisi .....	33
Tablo 4. Bilgisayar-4 dersi için geliştirilen Proje tabanlı etkinliklerin mivfer derslerle ilişkisi.....	34
Tablo 5. İlköğretim 8.sınıflar için geliştirilen Proje Tabanlı Etkinliklerin derslerle ilişkisi .....	36
Tablo 6. Uygulamaya katılan öğretmenlerin özlük bilgilerini gösteren tablo.....	44

# 1. GENEL BİLGİLER

## 1.1. Giriş

Başlangıçta televizyon, video ve bilgisayarlar ayrı ayrı işlevleri olan teknolojiler olarak görülürken, günümüzde eğitim teknolojileri olarak öğretme ve öğrenme süreçlerinin tasarımlarında bilgiye erişme, bilgiyi kullanma, bilgiyi transfer etme ve kalıcı bir öğrenmeyi sağlamak gibi ortak amaçlar doğrultusunda etkin olarak kullanılmaktadırlar (Gündüz ve Odabaşı, 2004). Bu teknolojilerin oluşturduğu gereksinimler, günümüz eğitim sisteminde öğretmenin aktardığı bilgilerle yetinen değil, teknolojinin sağladığı araçlarla kendi bilgisini, yetenekleri doğrultusunda düşünsel gücünden yararlanarak oluşturabilen ve aktarabilen öğrenciler yetiştirmeyi sağlayacaktır (Aytekin, 2001). Hayal edilen ortamın oluşabilmesi için eğitimle bilgisayarları bütünleştirebilmek, bilgisayarı eğitimin her alanına katabilmek gerekmektedir.

Eğitimde bilgisayarın kullanımının eğitici ve öğrencilerin bilgisayar okur-yazarlığını artırmak olmadığı, eğitim ve bilgi teknolojisinin yoğun olarak bütünleştirilmesi işlemi olduğu unutmamalıdır. Ayrıca teknolojinin akıl almaz bir hızla değiştiği ve ilerlediği göz önüne alınırsa mevcut kaynakların çok çabuk bir şekilde atıl duruma geleceği aşikardır. Bu nedenle de bu alana yapılmış olan mevcut yatırımların en etkin şekilde kullanılması gerekmektedir (Dura ve Atik, 2002).

Günümüzde teknoloji alanındaki pek çok gelişmeye kaygı ile bakılmaktadır. Mevcut endişeler karşında iki seçenek sunulmaktadır:

Birinci seçenek; teknolojik gelişmelere karşı direnerek bu devin içerisinde boğulmak, ikinci seçenek; gelişen ve değişen toplumun ihtiyaçlarını da göz ardı etmeden bu teknoloji ile işbirliği yaparak öğrenme-öğretme ihtiyaçlarına üst düzeyde cevap verecek ortamlar oluşturmaktır (Erdem, 2003).

Sunulan seçeneklerden ikincisi seçildiğinde görülür ki bu teknolojinin bir parçası olan bilgisayarlar, öğretme-öğrenme etkinlikleri için hem öğretmen hem öğrencilere düşündüklerinin en az bir adım ilerisinde zengin ortamlar sunar. Bu sunulan olanakların verimli kullanılabilmesi içinse sadece öğretmen ve öğrencilerin teknoloji okur-yazarı olmaları gerekmektedir (McCoy, 1991).

Sunulan bu cazip tekliflere dünyadaki tüm bilgileri bir fare tıklaması mesafesi uzağımıza getirmesini de ekleyince, bilgisayar okur-yazarı olmamanın bilgidan uzak kalmaktan başka bir şey olmadığı ortaya çıkmaktadır (Odabaşı, 2000).

Bu kadar önemli bir konuma sahip olan bilgisayar okur-yazarlığı 1950-1980'li dönemlerde kişisel bilgisayarların artmasıyla birlikte, literacy yani okur-yazar olma durumuna karşılık kullanılmaya başlamıştır. Ancak ülkemizdeki okuma-yazma oranının yüksekliğine karşın bilgisayar okur-yazarı sayısının bir hayli düşük olduğu ulusal istatistiklerin ortaya koyduğu sonuçlar arasındadır. Bilgisayar okur-yazarı olmayan böyle bir toplumun teknoloji ile işbirliği yapamayacağı açıktır (Yazıcı, 2001). Marion ve arkadaşları öğrencilerin daha ilköğretim kademesindeyken teknolojinin önemini kavrayarak onunla işbirliği yapması gerektiğini savunmaktadır (Ben-Jacob vd., 2004).

O'Donnell (1996)'e göre dünyanın hemen her yerindeki okullarda, teknolojinin sadece bilgisayar sınıfları ile sınırlı kaldığı, sınıflara giremediği vurgulanmıştır. Okullardaki bilgisayarlar, bilgisayar okur-yazarlığı, basit araştırmalar ve yönetim amaçlı kullanılırken, sınıflarda öğretime yardımcı olarak bilgisayarlardan faydalanılmadığı belirtilmektedir.

Dünyadaki uygulamalara benzer bir tabloya ülkemizde de rastlanmaktadır. Dünya bankasının desteğiyle ilköğretim okullarında Teknoloji sınıfları oluşturulmuş ve ilköğretim 4. sınıftan itibaren okutulması amacıyla (seçmeli) bilgisayar dersleri programa dahil edilmiştir. Ancak bu değişim bilgi teknolojisi sınıflarıyla sınırlı kalmıştır.

Bu sınırlılığın en önemli nedeni olarak O'Donnell (1996) bilgisayar öğretmenleri dışındaki öğretmenlerin, bu teknolojiden derslerinde nasıl faydalanacaklarını bilememelerini göstermektedir. Bu tür kullanım eksikliklerinin giderilebilmesi için öğretmenlerin okullarda bulunan eğitim teknolojilerini nasıl kullanacakları konusunda bilgilendirilmesi ve özendirilmesi gerekmektedir (Meral ve Zerayak, 1999).

Bu kapsamda öğrencilere bilgisayar okur-yazarlığı dersi vermek ve diğer öğretmenlere eğitim teknolojilerinden yararlanmaları konusunda rehberlik etmek amacıyla 1998 yılında YÖK-Dünya Bankası işbirliği ile Milli Eğitimi Geliştirme Projesi (MEGEP) kapsamında Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümleri (BÖTEB) kurulmuştur (Baki ve Haliloğlu, 2004).

Bu çalışmada BÖTEB mezunu öğretmenlerin ilköğretim II. kademedeki okuttıkları (seçmeli) bilgisayar ders müfredatı ve mihver ders olarak adlandırılan Türkçe, Matematik, Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler (İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük ile Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi) ders müfredatları incelenmiş, bilgisayar ve mihver dersleri bir paydada buluşturabilen proje tabanlı öğrenme modeline dayalı etkinlikler geliştirilmiştir.

Geliştirilen etkinlikler ikisi il merkezinde olmak üzere toplam üç okuldaki üç bilgisayar öğretmeniyle yürütülmüştür. Bilgisayar öğretmenlerinden her biri, bir sınıf seçerek etkinlikleri öğrencileri ile yürütmüşlerdir. Öğrenciler ilgileri doğrultusundaki alanla ilişkili olan proje tabanlı öğrenme etkinliğini seçerek, grup çalışmasıyla bu projeyi gerçekleştirmeye çalışmıştır.

İlköğretim II. kademe bilgisayar dersleri için geliştirilen proje tabanlı öğrenme etkinliklerinin, bilgisayar derslerini ve bilgisayar öğretmenini ne yönde etkilediği, bilgisayar öğretmenleriyle görüşülerek sonuçlar çalışmaya yansıtılmıştır.

Bilgisayar derslerinin, geliştirilen proje tabanlı etkinlikler ile yürütülmesi karşısında Türkçe, Matematik, Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler (Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi, İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük) öğretmenlerinin tutumları ise bu ders öğretmenleriyle gerçekleştirilen mülakatlarla belirlenmeye çalışılmıştır.

## **1.2. Yurtdışındaki Bilgisayar Uygulamaları**

Çalışmanın bu bölümünde, Amerika Birleşik Devletlerinde ilköğretim II. kademe düzeyinde verilmekte olan bilgisayar derslerinin içeriği ile Avrupa Birliğinin ulaşmayı amaçladığı bilgisayar yetkinlik programının amaç ve içerik standartları sunulmaktadır.

### **1.2.1. Avrupa Birliğinin Hedeflediği Bilgisayar Yetkinlik Programı**

Avrupa bilgisayar yetkinlik sertifikası olarak tanımlanan ECDL programının amacı; Avrupa Birliği Ülkelerinde yaşayan insanları aynı standartlarda bilgisayar okur-yazarlığı bilgileriyle ortak bir belge sahibi yapmaktır. Bu program ilk uygulanmaya başlandığında altı bin kişi sertifika almış ve dört yıl içinde bu sayı iki milyona çıkmıştır. ECDL sertifikasyon programı halihazırda ellibeş'ten fazla ülkede uygulanmaktadır (Carpenter, 2002).

ECDL temel müfredatı, bilgisayar okur-yazarlığı olarak adlandırılan yedi modülden oluşmaktadır. Bu modüller ve içerikleri aşağıda sıralanmaktadır:

*Modül 1. Bilişim teknolojisinin temel kavramları:* Bu modül, kişisel bilgisayarların temel fiziksel yapısı, veri kaydı ve bellek gibi temel kavramlar, bilgisayar temelli yazılım uygulamaları ile bilgi ağlarının genel durumu, bilgisayarların günlük kullanımları, kişisel bilgisayarların bakımı ve sağlığa etkileri, bilgisayar güvenliği ve yasal konularını kapsamaktadır.

*Modül 2. Bilgisayar kullanımı ve dosya yönetimi:* Bu modül, kişisel bilgisayarlar ve işletim sistemlerinin temel fonksiyonlarını kullanabilme, masaüstü ortamını etkin biçimde işletebilme, dosya, izin ve klasörleri yönetebilme, kopyalama, taşıma, silme ile ilgilidir. Ayrıca arama özellikleri, basit düzenleme araçları ve yazıcı yönetimi olanaklarını işletim sistemi ile birlikte kullanabilme becerileri de bu modül içerisinde yer almaktadır.

*Modül 3. Kelime işlem programı:* Bu modül kelime işlem uygulamalarını, yeni belge oluşturma, düzenleme işlemleri ile yazımı bitirilmiş bir belgeyi yazıcıya hazır hale getirme gibi temel işlemlerin yanında, belge içerisinde görüntü ve resim kullanma, standart tablolar oluşturma, nesnelere ekleme, posta birleştirme araçları gibi gelişmiş özellikleri kullanma becerilerini kapsamaktadır.

*Modül 4. Hesap tabloları:* Bu modül, tablolamanın temel kavramlarını oluşturan; tablo düzenleme ve kullanma gibi uygulamaları birleştirerek temel işlemleri uygulayabilme, temel formül ve fonksiyonları kullanarak standart matematiksel ve mantıksal operasyonları başarıyla tamamlayabilme, nesnelere alma, grafik ve çizim gibi ileri düzey uygulamaları kullanma becerilerini kapsamaktadır.

*Modül 5. Veritabanı/dosyalama sistemleri:* Temel veri tabanı kavram ve becerileri ile ilgili olan bu modül iki bölüme ayrılmıştır: Birinci bölüm, veri paketlerini kullanarak basit bir veri tabanı tasarlama ve planlama becerisini, ikinci bölüm ise bir veri tabanı üzerinden bilgilerin alınması, sorgulama, seçme ve sıralama araçlarının kullanımı, rapor oluşturabilme ve raporları değiştirebilme becerilerini kapsamaktadır.

*Modül 6. Sunu programları:* Değişik hedef dinleyici ve topluluklarına uygun değişik sunular oluşturma, düzenleme ve hazırlama gibi temel görevlerin yanında grafik ve çizim gibi temel uygulamaların kullanımı, çeşitli efektlerle süslenmiş slaytlar kullanabilme becerilerini kapsamaktadır.

*Modül 7. Bilgi iletişim hizmetleri:* Bu modül de iki bölümden oluşmaktadır: Birinci bilgi bölümü, temel web tarayıcı uygulamalarını ve mevcut arama motoru araçlarını kullanabilmeyi kapsamaktadır. İkinci bölüm olan iletişim bölümünde elektronik yazılımlarını kullanma becerisi vardır.

Halihazırda uygulanmakta olan yedi temel modülden başka gelişen ihtiyaçlara yönelik ECDL müfredat programları da çok yakında kullanıma hazır hale gelecektir. Bu modüller; Eğitimci için ECDL, Bilgi Teknolojisi Yöneticileri için ECDL, Çocuklar için ECDL, ECDL CAD, Engelliler için ECDL, ECDL Sertifikalı Eğitimci için ECDL, ECDL Web Dizayn.

ECDL programı uygulandığı ülkelerde yetkili test merkezleri vasıtasıyla yürütülmektedir. Sertifika almak isteyen adaylar bu test merkezlerine başvurarak başlangıç, temel ve ileri düzey olmak üzere üç seçenektan istediklerini seçerek teste alınırlar. Başarılı bulunan adaylar, sınava tabi tutuldukları alanla ilgili olan o sertifikayı almaya hak kazanırlar.

### **1.2.2. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki İlköğretim II. Kademe Bilgisayar Ders Standardı**

Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Bilgisayar/Teknoloji Kullanım Standardı öğrenciler için Eğitimde teknoloji için uluslararası topluluk (ISTE) tarafından hazırlanan Ulusal Eğitim Teknoloji Standartı (NETS)'na dayalıdır. ISTE, öğrencilerin sürekli büyüyen ve karmaşıklaşan zengin bilgi toplumunda ayakta kalabilmeleri için teknolojiyi aktif olarak kullanabilmeleri gerektiğini vurgulamaktadır. Bunu gerçekleştirebilecek olan öğrencilerin ise, bilgiyi arayan, analiz eden, problem çözebilen, karar veren, bilgisayarı yaratıcı ve etkili kullanabilen, işbirlikçi, iletişimi iyi kullanan, bilgiyi iyi organize eden, sorumluluk sahibi ve katılımcı bir eğitim sistemi ile yetişmeleri gerektiğini belirtmektedir.

Amerika Birleşik Devletleri'nde ilköğretim II. kademe düzeyinde verilmekte olan bilgisayar eğitimi, Bilgisayar/Teknoloji Kullanım Standardı olarak tanımlanmakta ve içeriği sürekli geliştirilmektedir.

Bu kapsamda NETS'in son olarak 2002 yılının Ekim ayında yapmış olduğu değişiklikle altı standarttan oluşan bir model hazırlamıştır. Sosyal ve etnik konular, Veri tabanları, Elektronik tablo, Klavye kullanımı/Word işlemci/Masaüstü yayıncılık, Çokluortam/Sunu gösterisi ve İletişim/İnternet bu modelin içeriğini oluşturmaktadır.

Eđitimde teknoloji iin uluslar arası topluluk (ISTE), NETS (Ulusal Eđitim Teknoloji Standartı)'nin ğrenciler iin hazırladıđı modeller altı bařlık altında ařađıda belirtilen beceriler dođrultusunda standartlařtırılmıřtır:

*Standart 1. Temel iřlemler ve ierik:* ğrencilerin, teknolojiyi etkin olarak kullanmalarını, teknolojik sistemlerin iřleyiř ve dođasını kavramalarını amalamaktadır.

*Standart 2. Sosyal, ahlaki ve insan konuları:* ğrencilerin, ahlaki, kltrel ve sosyal konulardaki davranıřlarını, teknolojiyi olumlu ynde kullanarak geliřtirmelerini ve davranıř haline getirmelerini amalamaktadır.

*Standart 3. Teknolojik verimlilik araları :* ğrencilerin, teknolojik aletleri kullanarak đrenimlerini geliřtirmelerini, retimi artırmalarını ve yaratıcılıđı geliřtirmelerini amalamaktadır. Bunun iin ğrenciler, teknolojik unsurları glendirilmiř modelleri oluřturmak amacıyla iřbirliđi yapacak, yayınlarını hazırlayacak ve diđer yaratıcı alıřmaları oluřturacaklardır.

*Standart 4. Teknolojik iletiřim araları:* Bu basamakta ğrencilerin, iletiřim, iřbirliđi, ve yayıncılıđı telekomunikasyon ve diđer medya aralarını kullanarak diđer bireylere ulařılması amalanmaktadır.

*Standart 5. Teknolojik arama araları:* ğrenciler teknolojik arama seeneklerini, bilgiyi kurma, deđerlendirme, toplama, kendi zel iřleri iin yeni bilgi kaynaklarını yeniden toplama, teknolojik yenilikler yapma, bunları deđerlendirme ve iřlem sreleri iin kullanırlar.

*Standart 6. Karar verme ve problem özme aracı olarak teknoloji:* ğrenciler teknolojiyi, problem özme, karar verme ve gerek dnya problemleri iin strateji geliřtirmek amacıyla kullanırlar.

İlkđretim II. kademedede amalanan, ğrencilerin bilgilerini inřa edebilecekleri ve daha da glendirebilecekleri projeler oluřturmalarıdır. K-12 olarak adlandırılan ilkđretim dzeyinde Bilgisayar/Teknoloji Kullanım Standardı, tm ğrencilerin hayat boyu teknolojik alanda ihtiya duyacakları gerekli bilgi ve becerileri eřitli projeler yardımıyla ğrencilerine kazandırmayı amalamaktadır. Bu dođrultuda geliřtirilen standartlar baz alınarak her eyalet, her okul kendi bilgisayar ders ieriđini oluřturmaktadır. Ders ierikleri oluřturulurken derslerin projelerle sunulmasına imkan veriyor olmasına dikkat edilir. 2005 yılı itibariyle bu mfredatın geliřtirilme alıřmaları devam etmektedir.

### 1.3. İhtiyaçtan Doğan Öğrenme

Öğretme, bireyin davranışlarında, kendi yaşantıları yoluyla değişiklik yapma olarak tanımlanır. Davranışlarda meydana gelen değişme bireyin kendi yaşantılarının bir ürünüdür. Bu nedenle öğretme, bireyin belli davranış değişiklikleriyle sonuçlanacak yaşantılar geçirmesini sağlama eylemi olarak da tanımlanabilir (Özçelik, 1992).

Öğrenme ise bireyin davranışlarında nispeten kalıcı bir değişimin olması olarak tanımlanır. Bireyin davranışlarında böyle bir değişiklik olduğu zaman yeni davranışı öğrendiği kabul edilir (Özçelik, 1992). Dolayısıyla, bir bireyin bilgi sahibi olması, onun gözlemleri, deneyimleri veya okuma, dinleme ve izleme gibi çeşitli etkinlikleri sonucunda çevresine ait veriler toplaması ve o verilere kendi zihninde bir anlam yüklemesi süreci ile gerçekleşir. Bu durum ise, bireylerin öğrenme sürecine aktif olarak katılmalarını ve öğrenme etkinliklerinin onların tecrübe ve yaşantılarıyla ilişkilendirilmesini gerektirir (Saban, 2002).

Bilgi, bireyin kendisi tarafından yapılandırılır. Zira bilgi bireyden bağımsız olarak oluşmaz. Bilgi bir birikim sonucu oluşur ve eğer o birey için önemli ise öğrenmeye değerdir. Birey kendisi için o anda gerek görmediği bilgiyi öğrenmek için çaba harcamaz.

“İhtiyaçtan istek doğar, istemekten de enerji ve başarıma arzusu”

Denis Waitley

Gilkman'a (1991) göre birey en iyi yaparak-yaşayarak öğrenir. Çünkü öğrenmenin bireyin kendi yaşantı ürünü olması gereklidir. Dolayısıyla, öğrenciler düşünmeli ve düşündüklerini uygulamaya koymalıdır. Birey eğer depolamakta olduğu bilgilerle düşünmeyi öğrenemezse, gerçek anlamda o bilgilere sahip değildir. Bireylerin düşünebilmeleri için de onların konuları yüzeysel olarak değil, daha derinlemesine anlamaları ve kavramaları gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında zaman proje tabanlı öğrenme modelinde bireyler düşünendir, bilendir, aktif olarak katılındır (Saban, 2002).

Proje tabanlı öğrenme yaklaşımında, öğrenciler bir proje seçer ve seçtikleri projeyi içselleştirirler.

Projenin içindeki her soru, her bilinmeyen onun için öğrenilmesi gereken bir kavramdır. Böylece öğrenciler projeleri için gerekli olan bilgiye ihtiyaç duyarlar. Bilgi öğrenci için gereklidir, o halde önemlidir.



Proje tabanlı öğrenme yaklaşımında öğrenciler, inceledikleri konularla ilgili ilk elden yaparak yaşayarak, inceleyerek bilgi kazanırlar. Bilgi öğrenciye doğrudan verilmez. Bu açıdan proje öğrenci merkezli eğitim için en uygun yöntemlerden biridir.

Bu bireye formal öğrenme ortamının sıkıcı şartlarından arınarak yaşantı ürünleri sonucu öğrenme fırsatı sunar. Öğrenciler bu sayede kendi başlarına bağımsız olarak düşünme cesaretini ve kendilerine güvenmeyi öğrenirler (MEGEP, 2003).

Yapılan çalışmalar, öğrencilerin yaparak-yaşayarak öğrendikleri bilgileri daha kolay kavradıklarını ve bu bilgileri günlük hayatla daha kolay ilişkilendirdiklerini göstermiştir (URL-1, 2005). Burada öğretmenin rolü, öğrencilerin beceri ve yeteneklerini geliştirmek ve onlara rehberlikte bulunmaktadır. Bu süreçte öğretmen ve öğrenciler birbirlerinden soyutlanmış biçimde değil, birlikte çalışırlar. Projenin değerlendirmesini öğretmen ve öğrenci birlikte yapar. Diğer öğrencilerde değerlendirmeye katılabilirler (MEGEP, 2003).

Sonuç olarak topluma, yaratıcı, eleştirel ve çok yönlü düşünebilen, öğrenmeyi öğrenen, problem çözebilen, kendi öğrenmesinden sorumlu olan ve sağlıklı kararlar verebilen bireylerin yetişmesi sağlanmış olacaktır (Saban,2002).

#### 1.4. Proje Tabanlı Öğrenme

Proje kelimesinin İngilizce sözlük anlamı (OED) “Belirli bir amaca ulaşmak için dikkatlice planlanan ve tasarlanan, bireysel veya toplu girişim” olarak tanımlanmaktadır. Bununla birlikte yapılan son araştırmalar “proje” kelimesinin ilk olarak nerede ve ne zaman ortaya çıktığını belirlemeye yardım etmiştir. İtalyanca’da “Pregetto”, Fransızca’da “projet”, Almanca’da “Projekt” ve Rusça’da “proekt” olarak geçen bu kavramın ilk kullanımı 16. yüzyıla dayanmaktadır. Kelimenin kökü ise Latince projicerre (ileri fırlatmak) kelimesinden türemiştir. Kelimenin Latince kökü, hareket, zaman ve mekana bir gönderme yapar. Bunun nedeni günümüzde eğitimin hem zihni hemde bedeni eğitiminden kaynaklanmaktadır (Weiss, 1982; Schöller, 1993; Knoll, 1997).

Eğitim alanında “proje tabanlı öğrenme” terimi ilk kez 1918 yılında William H. Killpatrick tarafından “The Project method” adlı çalışmasında tanımlanmış ve sınırlandırılmıştır. Bu çalışma müfredatın gerçek yaşamla ilişkilendirilmesine odaklanıldığı bir dönemde ortaya çıkmış olmasına rağmen Killpatrick asla yeni bir yöntem oluşturduğunu iddia etmemiştir. Killpatrick proje yönteminin tüm programda her bir konu alanı içerisinde öğretim için kullanılabileceğini belirtmiştir (Lucio, 1963; DeBoer, 1991).

Killpatrick kendi proje kavramını, Dewey'in yaşantılar teorisi üzerine kurmuştur. Killpatrick uygulamalar sonucunda, öğrencilerin öğrenmek istedikleri konuda serbest bırakılmaları, araştırmada özgür olmalarının onların motivasyonlarına olumlu yansıdığı ve başarılarını artırdığını gözlemiştir. Buradan yola çıkarak Killpatrick proje yönteminin çocuk psikolojisinin öğrenme sürecinde önemli bir öge olduğu sonucuna ulaşmıştır. Killpatrick (1918) projeleri araç-gereç yapım projeleri, öğrenme projeleri, entelektüel ya da problem çözme becerileri, çalışma projeleri ve estetik nitelikli projeler olmak üzere dört sınıfa bölmüştür.

1940'lara kadar pek çok proje türünden söz edilmiştir. "Yaparak öğrenme" tezini ortaya atan ünlü Amerikalı bilim adamı John Dewey eğitimde proje kavramına en büyük katkıyı getiren kişidir ve ona göre bir ürünün proje olabilmesi için projenin oluşumunu ve gelişimini şekillendiren toplu düşünme süreci, projenin tasarlandığı ortamın koşullarının gözlemlenmesi, geçmişe benzer durumlarda olanların bilinmesi ve bugünün bilgisi ile geçmişin bilgisini kaynaştırarak anlamları tanımlayan bir yaklaşımı sağlaması gerekmektedir. Tüm bunlardan yola çıkılarak bir projenin; Süreç içerisinde çeşitli aşamaları yapılandırarak düşünceden eyleme geçmesini sağlayan bir yöntem olduğu ifade edilebilir.

Projeler, belirli bir sosyal, mekansal ve zamansal bağlamda uygulanacağı (sosyal) çevreyi geliştirmeyi hedefler. Öğrencilerin yaparak öğrenmelerini desteklediği için eğitsel bir boyuta sahip olan projeler hem bireysel hem grup çalışmasına imkan verir ve düşünce ile hareket arasındaki ilişkiyi değerlendirme süzgecinden geçirerek oluşturulur (Goldman, 2002).

Proje tabanlı öğrenme yaklaşımı hakkında yapılmış pek çok çalışma olmasına rağmen diğer öğretim yöntemleri ile arasındaki sınır, hala tam olarak çizilememiş ve tek bir tanım yapılamamıştır. Bunun nedeni olarak araştırmacıların proje yöntemini tanımlarken birbirlerinden farklı tanımlar yapmaları gösterilmektedir.

Bazı konu alanı uzmanlarının proje tabanlı öğrenme tanımları aşağıdaki gibidir:

- Proje tabanlı öğrenme, mevcut eğitim sürecinde, öğrencilerin bağımsız olarak sosyal davranış biçimlerinin uygulamaya dönüşmesini sağlayan bir araçtır (Knoll 1997; Churc ve Sedlak, 1976; Cremin, 1961; Killpatrick, 1918, Röhrs, 1977).

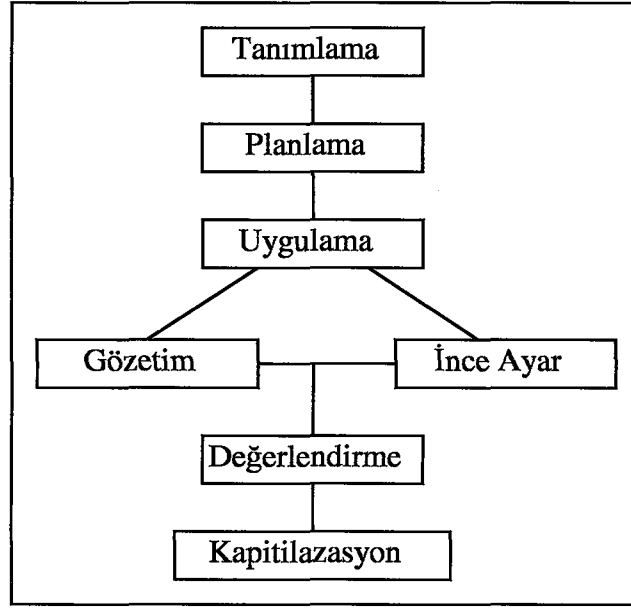
- Proje tabanlı öğrenme sınıf içerisinde kısa uygulamalar,öğretmen merkezli dersler yerine uzun dönemli öğrenme etkinliklerini vurgulayan ,disiplinler arası yaklaşımın önemli yer tuttuğu ,öğrenci merkezli,gerçek yaşamın konu ve uygulamalarına dönük bir öğrenme yaklaşımıdır (Goldman, 2002).
- Proje tabanlı öğrenme, eğitimi yaşam biçimi haline getirir. Bunu; öğretim süreci içindeki etkinliklerin uygulanmasıyla ve bu etkinliklerle öğrencilere sosyal ve etik değerleri kazandırmasıyla sağlar. (Bilen, 1996).
- Proje tabanlı öğrenme,öğrenmeyi projeler etrafında organize eden bir modeldir. Projeler, karmaşık görevlerdir, zorlayıcı nitelikteki problemlere dayalıdır. Tasarlayan, problem çözen, karar veren veya araştırmacı etkinliklerde bulunan öğrencileri içine alır, belirli zaman periyotlarında gerçekleşir ve gerçekçi ürünlerle sonuçlanır (Thomas, 2000).
- Proje tabanlı öğrenme, öğrencinin aktif katılımını güdülediği, üst düzey bilişsel aktiviteler içerdiği, çok çeşitli araç ve kaynak kullanımını desteklediği için bilgisayarı hedef olarak almayan teknolojinin kullanımını vurgulayan doğru bilgisayar destekli eğitim uygulamalarının temel modelidir. (URL-2 ve URL-3, 2004)

Özetle proje tabanlı öğretim yöntemi bireysel ya da küçük gruplar yoluyla problemleri yaşam biçimi halinde çözmeyi amaçlayan, disiplinler arası öğrenmeyi gerçekleştiren bir yaklaşımdır .

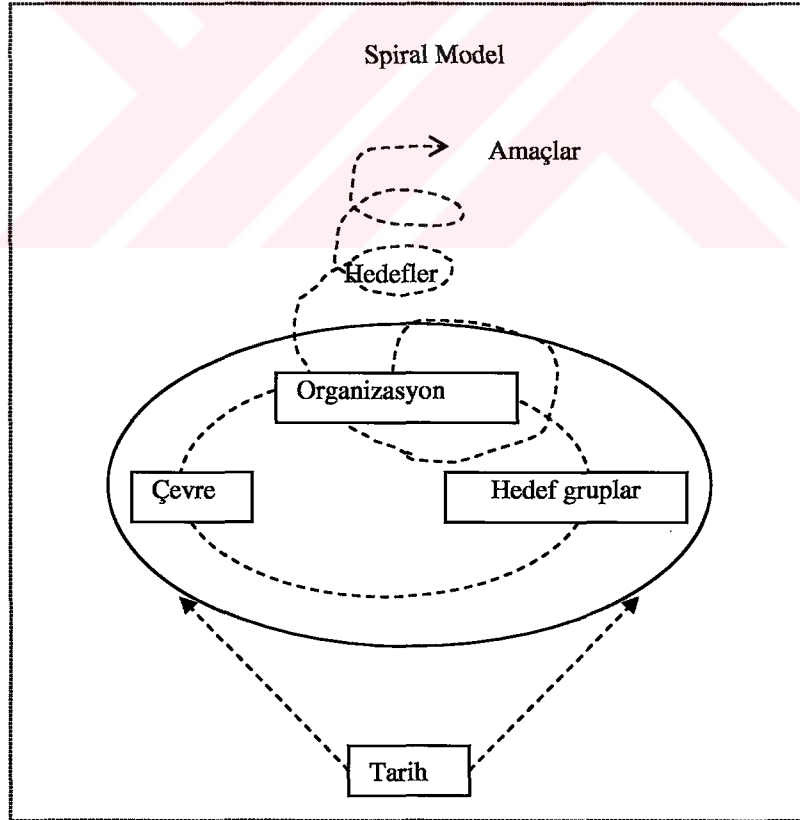
#### **1.4.1. Proje Modelleri**

Proje tabanlı öğrenme yöntemi, hayallerin somutlaşacağı ve gerçekçiliğe dönüşeceği bir çerçevedir. Fakat uygulama alanlarının çeşitliliği ve zaman sınırlılığı gibi faktörler farklı proje modelleri ortaya çıkartmıştır. Esasında tüm proje modelleri bağlam, hedef grup ve erişilebilir kaynaklar öğelerinden oluşmakla beraber uygulamada farklılık göstermektedir.

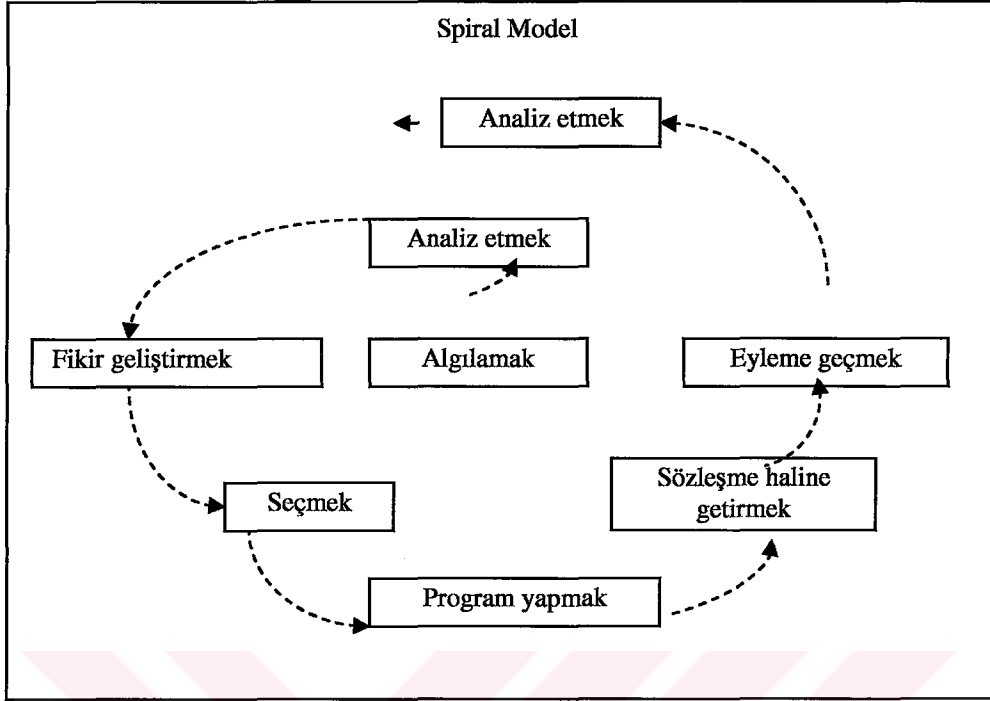
Proje tabanlı öğrenme modelinin uygulanması sırasında projelerin şekillenmesi, bir dizi aşamadan geçerek olur. Aşağıdaki şekillerde bu projelerin aşamaları gösterilmektedir.



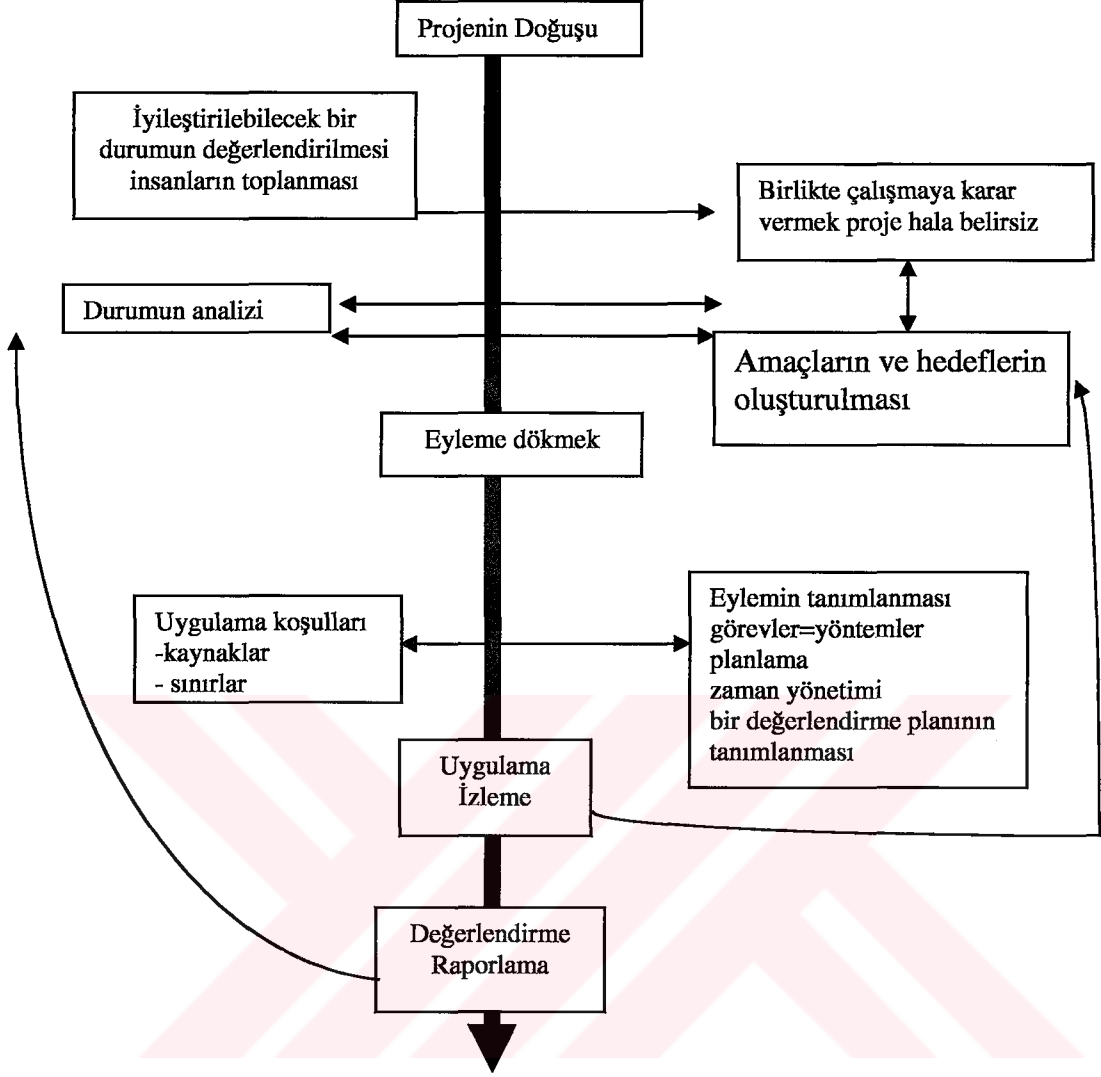
Şekil 1. Proje tabanlı öğrenme yönteminin farklı aşamalar yoluyla yapılandırılması



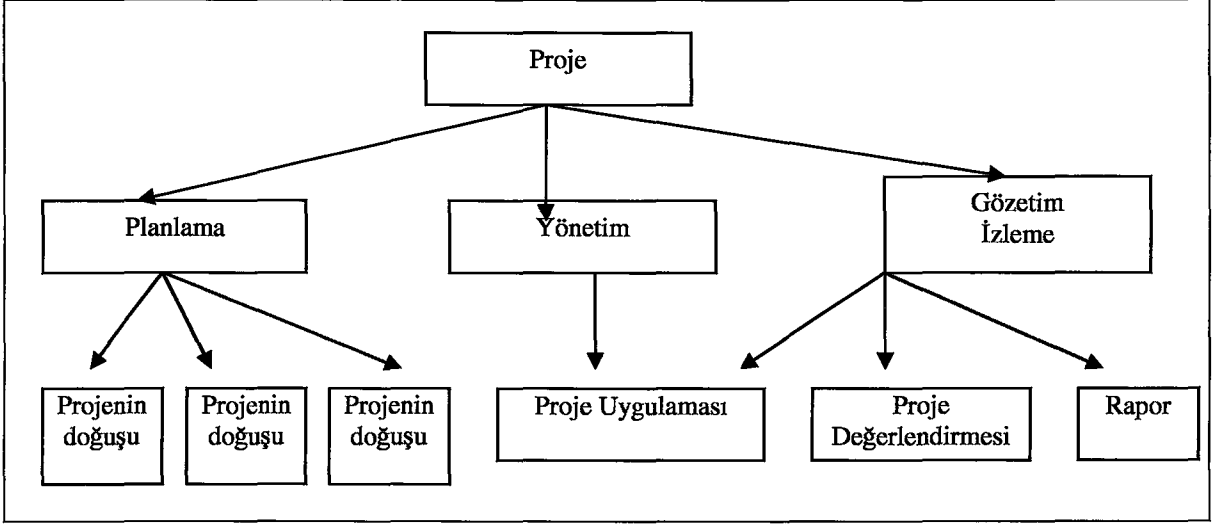
Şekil 2. Proje Tabanlı öğrenme yönteminde spiral öğrenme modeli



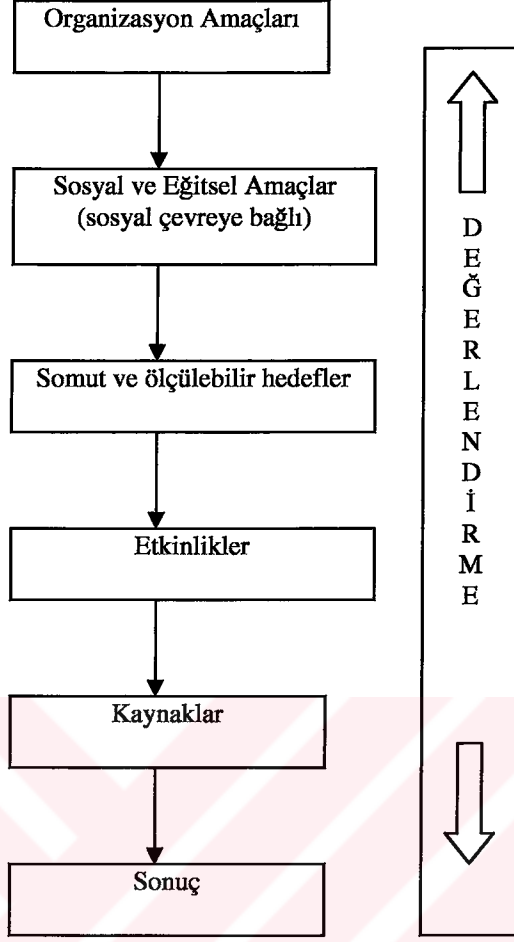
Şekil 3. Proje tabanlı öğrenme yönteminde spiral öğrenme modeli



Şekil4. Planlama aşamalarının şeması

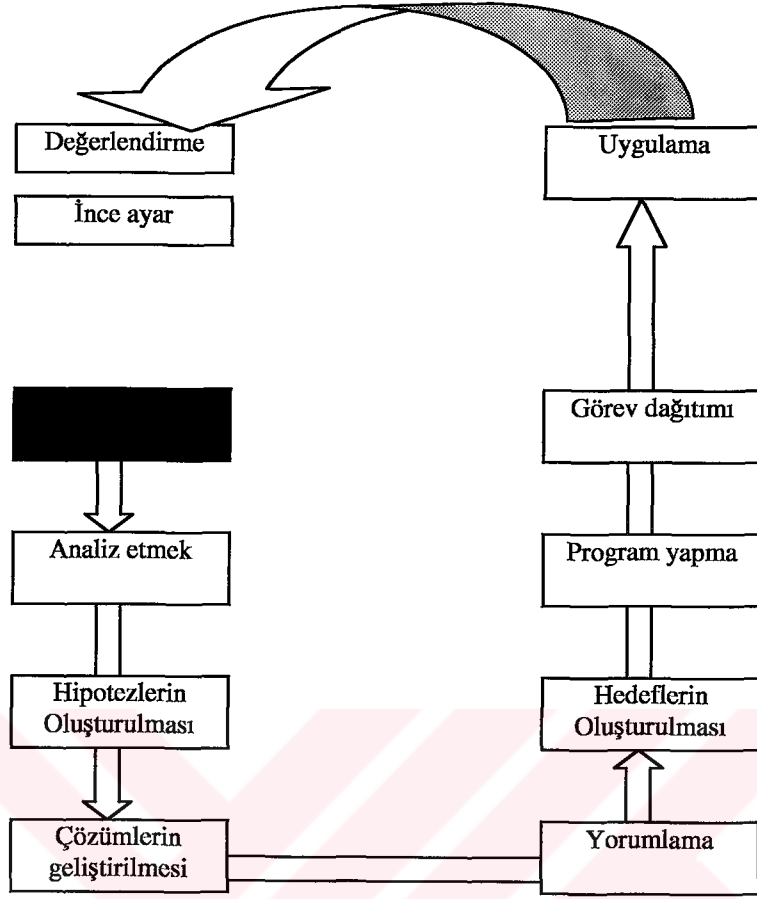


Şekil 5. Proje Tabanlı Öğrenme yönteminde proje yönetim aşamaları

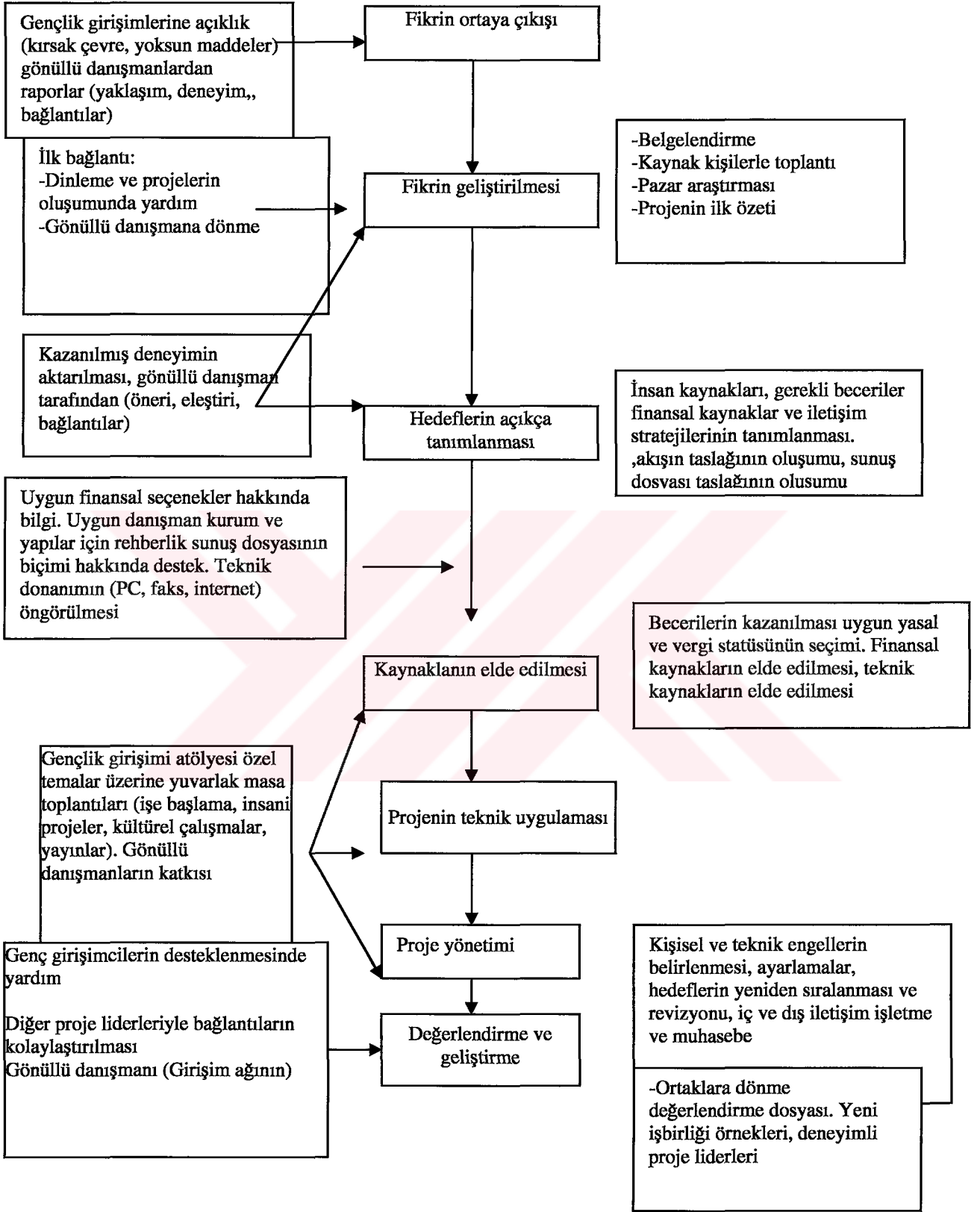


Şekil 6. Proje Tabanlı Öğrenme yönteminde proje aşamaları ve değerlendirme süreci





Şekil 7. Proje tabanlı öğrenme yönteminde öğrenme modelini süreç göz önüne alınarak planlama



Şekil 8. Proje Tabanlı Öğrenme yönteminde öğrenme modelinin oluşum aşamaları

### 1.4.2. Proje Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Sonucunda Oluşan Ürünlerin Özellikleri

**Projelerin bir amacı vardır:** Bir projede amaç, öğretmenin sorduğu soruların doğru olarak cevaplanması değil konu hakkında derinlemesine bilgi sahibi olmaktır. Bunu yaparken önceden açık bir şekilde ortaya konulmuş amaçları vardır. Projeler yoluyla birden çok çözüm önerisi sunulur ve kalıcı sosyal öğrenmeler sağlanabilir.

**Projeler gerçekçidir:** Proje tabanlı öğrenme, öğrencilerine karşılaştıkları problemleri gerçeklik ilkesi doğrultusunda çözmelerini ister. Projelerde ortaya konan ilkeler gerçekçi olmalı ve çözüm yolları yine ulaşılabilir olmalıdır.

**Projeler zaman ve süre olarak sınırlıdır:** Proje tabanlı öğrenme sürecinde gerçek çözüm yolları ve gerçek bulgular oluşması arzu edildiği için geniş bir zaman diliminde uğraş veren öğrencilerin çabalarını gerektirir. Bu çabanın, amaçtan sapmaması ve verilen süre içinde tamamlanabilmesi için de zaman ve süre sınırlamasının yapılması gerekmektedir.

**Projeler disiplinler arası çalışmayı destekler:** Proje tabanlı öğrenme, disiplinlerin birbirinden ayrı olarak öğretilmesinden ziyade bu çalışmaların iç içe aralarındaki ilişkiyi ortaya çıkaran çalışmalar olarak verilmesini destekler. Projeler, bu nedenle farklı öğrenme durumları için de planlama ve uygulamaları düzenlenerek uyarlanabilir. Bu doğrultuda oluşan projeler, öğretmen merkezli olan sınıf ortamını öğrenci merkezli hale getirerek gerçek öğrenme ürünlerinin oluşumunu destekler (Blumenfeld vd., 1991).

**Projeler işbirlikçidir:** Proje tabanlı öğrenme sonucunda oluşan ürünler işbirlikçi bir çabanın ürünüdürler. Oluşturulan gruplar tarafından yürütülürler, bir ortaklık gerektirir ve başkalarının ihtiyaçlarını karşılamaya da yöneliktirler.

**Ortaya çıkan ürünler özgündür:** Oluşan her projede o projeyi gerçekleştiren grubun düşünceleri vardır ve yapılmış bir çalışma olsa bile gruplar o projelere bir özgünlük katabilirler. Oluşan ürünlerde zaten öğrenciler öncelikle kendi ihtiyaçlarını göz önüne aldıkları için yenilikçi çalışmalar meydana gelir.

**Projeler değerlendirilebilir:** Projeler, planlanarak değerlendirmeye açık olması gereken ölçülebilir hedeflere bölünür (Goldman, 2002).

### 1.4.3. Proje Tabanlı Öğrenme Modelinin Üstün Tarafları

Proje Tabanlı Öğrenme; disiplinler arası ve işbirlikçi öğrenmeyi içeriğinde bulundurması, bilginin uzun süreli kalıcılığını sağlaması, bireysel ve zevkli bir öğrenme ortamı oluşturması, üst düzey bilişsel becerilerin gelişimine izin veren aktiviteler içermesi nedeniyle tercih edilen bir öğrenme yaklaşımıdır (Blumenfeld vd. 1991; Moursound, 1999).

Proje tabanlı öğrenme; bilginin öğrenciye bir tepsi içinde sunulduğu anlayışa karşı geliştirilmiş, öğretmen merkezli kısa uygulamalar yerine uzun dönemli, öğrenci merkezli, gerçek yaşamın konu olarak alındığı bir öğrenme yaklaşımıdır (Goldman, 2002). Proje tabanlı öğrenme, eğitimi yaşama hazırlamak için bir süreç olarak kabul eder ve öğrenmeyle ilgili kuramların uygulanmasına, sosyal ve etik değerlerin kazanılmasına olanak veren ve tüm bu kavramları öğrencilerin doğal koşullar altında çözmesini hedefleyen etkinlik temelli bir yaklaşımdır (Bilen, 1996).

Proje tabanlı öğrenme modelinde öğrenciler için anlamlı senaryolar oluşturulur, bu senaryoların mümkünse birden fazla dersle ilişkili olmasına çalışılır. Bu süreç içinde öğrenci problem çözme becerilerini, zekasının farklı boyutlarını kullanarak geliştirir, bir ürün oluşur ancak bu ürün büyük bir grupta paylaşılır. Ürün oluşum sürecinde grup üyeleri baştan sona aktiftir ve ortaya çıkan ürünler öğrencinin öğretmenine, ailesine ve okul yönetimine gelişimi hakkında ipuçları verir.

Proje tabanlı öğrenme süreci içinde, öğrenciler toplantılar yapmak, bir bütçe hazırlamak, plan yapmak, bilgisayar ve diğer teknolojik araçları kullanma, karar vermek, eleştirel düşünmek, problem çözme, hedefler oluşturmak, işlemleri organize etmek, zaman yönetimi, öz yeterlilik inancı, eğitim ve öğretime ilgileri artar, başarılı olmak için daha çok gayret eder, yaptıkları projeyi kendileri için yaparlar (URL-6, 2004; URL-7, 2004; URL-8, 2004; URL-10, 2004).

Tüm bu adı geçen süreçlerde öğrenciler yaptıkları çalışmalar boyunca büyük bir motivasyon ve heyecan içinde çalışırlar. Etkinlik boyunca çok eğlenirler ve zaman zaman bunun bir ders olduğunun farkında bile değillerdir. ( Yıldız, 2004; Haliloğlu ve Asan 2002; Asan ve Haliloğlu, 2005)

#### 1.4.4. Proje Tabanlı Öğrenme Modelinin Eksik Tarafları

Proje tabanlı öğrenmenin planlama süreci gerektirmesinden dolayı, öğretmenlerin iş yüklerinin artabileceği, projelerin uygulama süreçlerinin uzunluğu dolayısıyla süre konusunda sıkıntı oluşturabileceği, projenin iyi organize edilemediği durumlarda genişleyerek amacından sapabileceği, araştırma ve uygulama esnasında kullanılan kaynakların maliyeti artırabileceği dezavantaj olarak belirtilen unsurlar arasındadır. Ancak Genel olarak değerlendirildiği zaman proje tabanlı öğrenmenin üstünlüklerinin, eksik yönleri ile kıyaslandığında üstünlüklerinin daha fazla olduğu görülmektedir. Buna karşılık bu öğrenme yaklaşımını kullanmak isteyenlerin karşılaştığı en büyük sorun; belirli bir zaman periyodunda sunum veya gerçekçi ürünlerle sonuçlanan Proje tabanlı öğrenme etkinliklerinin nasıl değerlendirileceğidir.

#### 1.4.5. Geliştirilen Proje Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Değerlendirilmesi

Geleneksel öğrenme yaşam boyu öğrenmeyi, eleştirel düşünmeyi veya konu alanının derinlemesine anlaşılmasını cesaretlendirmez. Buna karşılık öğrenimini tamamlamış bireylerin günlük hayatın ve iş hayatının ondan beklediği pratikliğe sahip olması beklenir (Gren, 1998).

Bireyde istendik davranış değişikliği oluşturma süreci olan eğitim’de değerlendirme, bu türden davranış değişikliklerinin daha önce belirlenen ölçütlerde oluşup oluşmadığını belirleyen bir araç olarak görülür (Bilen, 1996; Gren, 1998).

Proje tabanlı öğrenmede öğrenci davranışlarına özgü durumları belirlemek amacıyla günlük etkinlikler içinde değerlendirme yapılır. Değerlendirme etkinlikleri sadece öğrencilerin kavramları ve konuları anlayıp anlamadıkları ile ilgili değildir. Öğrencilerin sınıf ve okul yaşantılarının dışında ihtiyaç duydukları, gerçek hayat becerilerinin gelişmesi ve belgelenmesiyle de ilgilidir.

En iyi değerlendirmeyi öğrenci kendi kendini değerlendirerek yapar. Bu öğrencilere yaptıkları proje hakkında “Ne anlıyorum”, “Nasıl yapıyorum?” sorularının cevaplarını verir (Kaptan ve Korkmaz, 2000).

Proje tabanlı öğrenme modelinde, değerlendirme etkinlikleri sadece öğrencilerin konuyu anlayıp anlamadığıyla ilgili değil, bunun yanında günlük hayatlarında gereksinim duyacakları becerilerin gelişmesi ve belgelenmesiyle de ilgilidir.

Zaten deęerlendirmenin ezbere dayalı olmaması, öęrenciye günlük hayatta karşılaşılabileceęi sorunlar yöneltilerek bu sorunları bilimsel yöntemi kullanarak çözmesinin istenmesi ilerlemecilięin üzerinde durduęu deęerlendirmenin süreç boyutudur (MEGEP, 20003).

Proje tabanlı öęrenme yaklaşımı, öęrencilere arkadaşlarıyla işbirlięi yapma, araştırma yaparak bir ürün ortaya çıkarma fırsatı sunar. Bu yaklaşımın deęerlendirme süreci ise öęrencilere, gerek öęretmenleriyle gerekse projeleri esnasında görüştükleri velileri, kamu kurum ve kuruluşlarının yetkilileriyle olumlu diyaloglar geliştirmelerine ve geleneksel eğitimde belki de çalışma fırsatı olmayacak kişilerle çalışma fırsatı sunar. Proje tabanlı öęrenme yaklaşımında deęerlendirme tek bir şey üzerinden gerçekleştirilmez.

Proje tabanlı öęrenmeler, geleneksel öęrenmeler gibi kağıt üzerinde sonuçlanmaz. Ürünler bazen gerçek bir model, bazen bir teyp kaydı bazen ise bir bilgisayar sunusu veya çıktısı olabilir. Bunun için deęerlendirmede; yazma işleri (resmi okul veya ev ödevleri, resmi olmayan kaynaklar ve dergiler), gözlemler (grup etkinliklerinin ve bireysel çalışmaların gözlenmesi), sunumlar, informal tartışmalar ve sorular, proje tasarımları ve final ödevleri olabilir (Demirhan, 2002).

Buna baęlı olarak proje tabanlı öęrenme ürünleri; öęrenme sürecini deęerlendirmeye odaklanan portfolyo, bireyin kendi performansını deęerlendirdięi kendini deęerlendirme formu , bireyin grup performansını deęerlendirdięi grup deęerlendirme formu kullanılarak deęerlendirilebilir.

#### **1.4.5.1. Portfolyo Formu**

Öęrenmelerin proje tabanlı etkinlikle gerçekleştirilmeye çalışıldıęı ortamlarda sadece ürün deęil öęrenme süreci de oldukça önemlidir. Öęrenme sürecinin bu şekilde gerçekleştięi ortamlarda ürünün gelişim sürecini sorgulamak amacıyla portfolyo formlarından yararlanılmaktadır. Etkinlikler sonunda sürecin deęerlendirilmesi, öęretmen ve öęrencilerin kendi görüşlerini yansıtabilmesi amacıyla kullanılan portfolyo formu Ek Form 1. ve Ek Form 2.'de sunulmuştur.

### **1.4.5.2. Bireyin Kendi Performansını Değerlendirdiği Kendini Değerlendirme Formu**

Proje tabanlı öğrenme yaklaşımında, öğrencinin kendi bilgisini yapılandırması, öğrendiğinin farkında olması ve yaptığı hataları yine kendinin farkına varması oldukça büyük önem taşır. Bu nedenle öğrencilerin öğretmenlerin değerlendirmelerinin yanında kendi kendilerini de değerlendirmeleri için kullanılan kendini değerlendirme formları iki kısımdan oluşmaktadır. İlk kısım çoğu zaman, kısmen ve çok az şeklindeki derecelendirme türündeki sorulardan oluşurken ikinci bölüm açık uçlu sorulardan oluşmaktadır. Açık uçlu sorular öğrencilere kendilerini ifade etmeleri için daha esnek bir ortam sunmaktadır. Öğrencilerin kendilerini değerlendirmeleri amacıyla kullanılan kendini değerlendirme form örneği Ek Form 3.'te sunulmuştur.

### **1.4.5.3. Bireyin Grup Performansını Değerlendirdiği Grup Değerlendirme Formu**

Proje tabanlı öğrenme etkinliklerinde değerlendirme sadece öğretmen ve bireyin bizzat kendisi tarafından yapılmaz. Değerlendirme sürecine konu alanı uzmanları, veliler ve diğer öğrencilerde katılabilir.

Büyük çaba gerektiren ve genellikle sınırları tam olarak belli olmayan projelerde hata yapmak oldukça doğaldır. Proje tabanlı öğrenme yaklaşımında, eğer bireyler yaptıkları hataları daha sonra görebiliyorlarsa bu hatalar başarısızlığa değil, bilişsel ve motivasyonel çabaya işarettir. Blumenfeld vd. (1991) projelerde başarıya ulaşmak için hataların yeniden tanımlanması gerektiğini belirtirler (Demirhan, 2002) .

Öğrencilerin grup olarak gerçekleştirdikleri çalışmalarda yaptıkları hataları bir daha yapmamaları ve bu hataları tespit ederek başarıya ulaşmaları için grup çalışmalarını değerlendirme formları kullanılabilir.

Öğrencilerin grup başarısını değerlendirmeleri için hazırlanan grup değerlendirme form örnekleri Ek Form 4., Ek Form 5. ve Ek Form 6.'da sunulmaktadır.

## 1.5. Problem

Günümüzün teknoloji ve eğitim kaynakları eğitimcilerden bilgiyi hazır alan değil bilgiye ulaşan, ezberci değil eleştirel ve yaratıcı düşünen bireyler yetiştirmelerini istemektedir. Eğitimin hangi alanında olursa olsun bilgiyi elde edebilen, değerlendirerek uygun alanlarda kullanabilen ve bu bilgiyi paylaşabilen bireyler yetiştirmek önem kazanmıştır. Bu özelliklerle donanmış bireylerin yetiştirilebilmesi için ise teknolojinin eğitime kaynaştırılarak verilmesi gerekmektedir.

Teknoloji, eğitimi verimli ve etkin hale getirmek için elimizdeki en önemli araçlardan biridir. Teknolojinin bir ögesi olan bilgisayarlardan yararlanarak yapılan eğitim, öğrencilere karşılaştıkları problemleri çözme, araştırma yapma, canlandırma ve bireysel öğrenmeleri için fırsat sunar (Rusten vd., 1998).

Ancak, eğitimde bilgisayarlardan yararlanmak ifadesinden, bilgisayarların eğitimde bir araç olarak kullanılması anlaşılmıştır. Bir zamanlar bilgisayarlar doğrudan anlatım yöntemi ağırlıklı olmak üzere, öğretmen merkezli bir gösteri yöntemi aksesuarı olarak değerlendirilirken artık öğretmen elinde değil öğrenci elinde bir öğrenme aracı olarak görülmek istenmektedir (Baki vd., 2000).

Ne yazık ki ülkemizde, öğrencileri ezberciliğe alıştırdığı için öğrenilenlerin kısa sürede unutulmasına neden olan, büyük ölçüde kitaba dayalı teorik eğitim verilmektedir. Oysa, eğitim alanında özellikle son yıllarda yaygın olarak kullanılan ve öğrenciler üzerinde güdüleyici bir etki yapan bilgisayarlar yardımıyla, öğrencilerin eğlenirken öğrenmeleri, bireysel eğilimleri doğrultusunda eğitim almaları, bilgiye ulaşma yollarını öğrenmeleri, disiplinler arası bilgiyi transfer edebilmeleri, elde ettikleri bilginin niçin önemli olduğunun ve bu bilgiyi nerede kullanacaklarının farkına varmaları mümkün olacaktır (Balcı, 2002; Çakmak, 1999) .

Milli Eğitim Bakanlığının yeni yapılandırmakta olduğu müfredat bu ezberci eğitimi değiştirme çabasıdadır (URL-2, 2004). Ancak bu programın pilot uygulamasında karşılaşılan eksikliklerden biri de fen bilgisi, Türkçe ve Matematik derslerinde öğretmenlere çok az etkinlik sunulmasıdır. Pilot uygulamanın gerçekleştirildiği öğretmenler, özellikle bu dersler için detaylı hazırlanmış ek etkinliklere ihtiyaç duyduklarını belirtmektedir (URL-20, 2005) .



Teknolojinin müfredat ile bütünleştirilerek verilmesi, bilgisayar dersine öğretilmesi gereken ayrı bir konu olarak yaklaşılmaması gerektiği sürekli vurgulanmasına rağmen (Rusten, 1998; URL-17, 2003) ülkemizde ilköğretim II. kademe için hazırlanan bilgisayar ders müfredatının içeriği tamamen bilgisayara odaklanan ve hiçbir disiplinle ilişkisi olmayan bir anlayış içerisinde hazırlanmış olduğu tablo-1’de de görülmektedir.

Tablo 1. İlköğretim ikinci kademe bilgisayar ders müfredatının konuları ve bu konuların yıllara göre dağılımı (MEB., 2000)

BİLGİSAYAR DERS MÜFREDATI	Bilgisayar 3	Bilgisayar 4	Bilgisayar 5
1.Ünite:Bilgisayarla ilgili temel kavramlar	X	X	X
Fare	X	X	X
Klavye	X	X	X
Mönitör	X	X	X
Sistem birimleri	X	X	X
Açma-kapama düğmeleri	X	X	X
2. Ünite:Bilgisayar kullanımı	X	X	X
Kabloların güvenliği	X		
Pirizlerin ve monitörün güvenliği	X		
Bilgisayarı açma-kapatma	X		
Bilgisayar kullanımında gerekli olan güvenlik tedbirleri		X	X
Fareyi Kullanma	X	X	X
Bilgisayarda oyunlar oynama	X	X	X
Fare kullanarak resim çizme	X	X	X
Klavyeyi tanıma	X	X	X
3. Ünite:Bilgisayarda kayıt işlemi	X	X	X
Bilgisayarda kayıt yapma	X	X	X
Bilgisayarda kayıt silme	X	X	X
4. Ünite:Özel Bir Çizim Programı	X	X	X
Özel Bir Çizim Programında hazır resimleri veya şekilleri uygun yerlere yerleştirerek olay canlandırma	X	X	X
Canlandığı olayı açıklama	X	X	X
5. Ünite:Basit bir veri tabanı kullanma		X	X
Ses veya ses aletlerini ayırt etme		X	X
Basit bir veri tabanı dosyası kullanma		X	X
6. Ünite:Basit grafiklerin yorumlanması	X	X	X
7. Ünite:Disket kullanımı		X	X
Disketle ilgili işlemler		X	X

Tablo 1.'in devamı

Kayıt Kullanma		X	X
8. Ünite:Kayıt işlemi			X
9. Ünite:Yazıcı Kullanımı		X	X
10. Ünite: Bir iletişim aracı olarak bilgisayarlar			X

Tablo-1 incelendiğinde bilgisayar ders müfredatını oluşturan toplam 31 konu başlığının %58'inin (n=21) bilgisayar 3,4 ve 5 derslerinde her yıl tekrar ettiği ve tekrarlamayan konu oranının sadece %13 (n=4) olduğu görülmektedir. Bilgisayar gibi öğrencinin aktif olarak rol alması gereken bir dersin içeriği oldukça durağan hazırlanmış olmakla birlikte MEB bu dersin haftada 2 saat verilmesini ve bu iki saatlik dersin en az bir saatinin sınıf ortamında işlenmesini önermektedir.

Öğrencinin yaparak yaşayarak öğrenmesi gereken bir durumun önerilen şekilde gerçekleşmesi oldukça zor hatta imkansız görünmektedir. Ayrıca hazırlanan bu müfredatın oldukça basit düzeyde hazırlandığı ve acilen geliştirilmesinin gerekli olduğu vurgulanan bir başka konudur.

Mevcut literatürde proje tabanlı öğrenmenin ve teknoloji destekli öğrenmenin yararlarına değinilmesine rağmen bu iki kavramın bir arada yer aldığı senaryolar geliştirilmemiş olması araştırmanın problemlerinden biridir. Bu amaçla mevcut ilköğretim II. kademe bilgisayar ders müfredatının konuları aynen alınarak proje tabanlı ve Türkçe, Matematik, Fen bilgisi ve Sosyal bilgiler (Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi, İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük) disiplinleriyle ilişkili etkinlikler geliştirilmiştir. Geliştirilen etkinlikler doğrultusunda çalışmanın alt problemleri şu şekilde oluşturulmuştur:

1. Geliştirilen etkinlikler, bilgisayar derslerini ve bilgisayar öğretmenini ne yönde etkilemektedir?
2. Bilgisayar derslerinin, geliştirilen proje tabanlı etkinlikler ile yürütülmesine Türkçe, Matematik, Fen bilgisi ve Sosyal Bilgiler (Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi, İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük) öğretmenlerinin bakış açıları nasıldır?

## 1.6. Araştırmanın Amacı

Bu çalışma ile ilköğretim II. kademe (seçmeli) bilgisayar ders müfredatının içeriğine mihver dersleri entegre edecek şekilde proje tabanlı öğrenme etkinlikleri geliştirerek bu etkinliklerin bilgisayar derslerinde yaptığı değişim ve mihver ders öğretmenlerinin bu etkinliklere bakış açıları öğretmen görüşlerinden faydalanılarak değerlendirilmiştir.

## 1.7. Araştırmanın Önemi

Yeni gelen yüzyıl ile beraberinde modern eğitimin gereği olan, bilgisayar okur-yazarlığı ve bilgi teknolojilerini kullanma gibi kavramları getirdi. Dolayısıyla bu çağın çocukları, eğitimlerinde bilgisayarları etkin olarak kullanmak ve onları kullanarak kendi bilgisini yapılandırmak zorundadır (Marion vd., 2000).

Bilgisayarın farklı eğitim araçlarını aynı anda kullanma ve kontrol etmeye izin veren yapısı ve eğitime entegre edilebilme özelliği sayesinde öğrencilerin öğrenme alanını genişletilmekte ve eğitimdeki kalite artırılmaktadır. Tüm bu olumlu özelliklerinden dolayı, eğitimin her seviyesinde bilgisayar okur-yazarı olan birey sayısı artırılarak öğrencilerin eğitim-öğretim sürecinde bilgisayar kullanmaları teşvik edilmelidir (McCoy, 1991; Geban vd., 1992).

Bilgisayar kullanmayı öğrenmenin en iyi yolu, bilgisayarla öğrenmedir. Buna ek olarak, bilgisayar kullanımının tek başına öğretilmesi bilgisayar ile diğer disiplinler arasında görünmez bir set çekebilir. Bu nedenle bilgisayar eğitiminin diğer disiplinlerle bütünleşmiş şekilde verilmesi gerekmektedir (Rusten, 1998). Zaten öğrencilerin kullandıkları teknolojinin farkında olmaları ve işlevlerini kavramaları için edindikleri bilgileri gerçek yaşam durumlarında uygulamaları gerekmektedir (URL-2, 2004). Özellikle Dil eğitimi, Matematik, Fen bilimleri, Sosyal bilimler gibi temel derslerin öğretilmesinde bilgisayar etkinlikleri içeren ortak projeler sayesinde, öğrenciler öğrenme ortamına aktif olarak katılabilirler. Böylece öğrenciler proje konularını araştırabilir, kavramlar arası ilişkileri kurabilir, herhangi bir kavramı elektronik tablolar geliştirerek ve sunular hazırlayarak çok kolay bir şekilde anlayabilir ve anlatabilirler (Rusten, 1998).

Fen bilgisi derslerinde bilgisayarların kullanımı ile öğrenci başarılarının gözle görülür ölçüde arttığı ve öğrencilerin daha büyük bir memnuniyetle konuları öğrendikleri görülmüştür.

Hatta bazı arařtırmacılar deneylerin bile bilgisayar ortamında verilmesinin, laboratuvar ortamında verilmesine oranla daha etkili olduđu grřndedirler (Reed, 1986; Geban vd., 1992; Svec ve Anderson, 1995; McCoy, 1991; Őengel vd., 2002; Demirciođlu ve Geban, 2004). Matematik eđitiminde teknolojiden faydalanılarak, kađıt-kalem kullanarak ezberleyen deđil problemin kaynađına giden, arařtıran, sorgulayan, genelleme yapabilen, zor problemlere karřı dirençli, matematiksel modeller arasındaki iliřkiyi yakalayabilen bireyler yetiřtirilebilir. Sınıflarda bilgisayarların kullanılması, đrencilerin matematiksel fikirlerini gzlemek, ispatlamak ve genelleme yapmak iin olduka iyi bir imkandır (Davies vd., 1995; Baki, 1996).

Sosyal Bilgiler dersinin proje tabanlı bilgisayar etkinlikleriyle verildiđinde đrencilerin kendi kltrlerini arařtırdıkları iin heyecanlandıkları, sosyal ierikli konuları sorguladıkları, tarihsel dřnmelerinin geliřtiđi, derinlemesine bir arařtırma iinde olduklarından dolayı da projeleriyle ilgili kapsamlı bilgi edindikleri gzlenmiřtir.

đrencilerin tm bu davranıřları sergilemenin yanısıra teknolojiden de etkin olarak faydalandıkları gzlenmiřtir. Bu projeler yardımıyla đrencilerin, kendilerini bir arařtırmacı yerine koyarak arařtırdıkları olayı irdelemiř, hatta bazıları olayın canlı tanıklarına ulařarak onlarla rportajlar yapmıřlardır. Bu etkinliklere katılan đrenciler “tarihe dokunduk, međer onlar gerekmiř” szleriyle bu etkinliklerin en nemli zelliđine vurgu yapmıřlardır (Yang, 2003).

Sosyal Bilgiler, Fen bilgisi ve Matematik alanında proje tabanlı bilgisayar etkinliklerine dayalı pek ok alıřma olmasına rađmen Trke dersi ile ilgili alıřmalar, ders etkinlikleri ve materyalleri yok denecek kadar azdır. Oysa toplumu bir arada tutan en nemli unsurlardan biri hi řphesiz dil birliđidir. Trke gibi byk kesimlere hitap eden ve kkl bir tarihi gemiře sahip olan Trke’ye gereken nem verilmelidir.

Bir eđitim alanına entegre edildiđi durumlarda đrenme olanaklarını daha nce hibir Őekilde mmkn olmayan bir derecede artıran teknolojilerin Trke dersini nasıl etkilediđi merak konusudur. Yapılan alıřmalar gstermiřtir ki kk oyunlar ve seslendirmelerin yer aldıđı projelerle đrenciler Trke dersine aktif olarak katılım gstermiř, derslerden zevk almıř, retken konumuna gemiř, yaratıcılıkları artmıř, kitap okumaya karřı olumlu tutum geliřtirerek ok ynl ve eleřtirel dřnmeyi đrenmiřlerdir (İpřirođlu, 2004; Utku ve An, 2004).

Ancak bu alanda teknolojinin öğrenim olanaklarını ve dilsel gelişimi en üst düzeye çıkartacak biçimde ders programlarıyla bütünleştirilebilen bir programa acil ihtiyaç duyulmaktadır (Cremin 1961; Utku ve An, 2004; İpşiroğlu, 2004).

İlköğretim II. kademesi için proje tabanlı öğrenme modeline dayanan, disiplinler arası öğrenmeyi destekleyen yeni bir bilgisayar ders yaklaşımı üzerine odaklanan bu çalışma ile arzu edilen durumları gerçekleştirecek bir model sunulmaktadır.

Bu çalışma disiplinler arası öğrenme, bağımsız öğrenme, yaparak-yaşayarak öğrenme ve ihtiyaca göre öğrenmeyi bilgisayar dersi çatısı altında birleştirmeyi ve aynı zamanda eğlendirirken öğrenmeyi temel aldığından dolayı önem taşımaktadır. Ayrıca geliştirilen etkinliklerin proje temelli olması, işbirliğine imkan vermesi ve öğrencilere istediği mihver ders etkinliklerini seçebilme özgürlüğü sunması ve bilgisayar ve mihver ders öğretmenlerinin öğretme süreçlerine katkıda bulunması açısından da önem taşımaktadır.

Temel bilgisayar derslerini okutmakla mükellef olan ve eğitimleri sırasında temel bilimler (Türkçe, Matematik, Fizik, Kimya, Biyoloji, Tarih) derslerini detaylı bir şekilde gören fakat mezun olduktan sonra bu bilgilerini kullanma fırsatları olmayan BÖTEB (Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi bölümü) mezunu öğretmenlere bu bilgilerini bilgisayar dersleriyle bütünleştirme fırsatını da sağlayacaktır.

### **1.8. Araştırmanın Sınırlılıkları**

Bu çalışma 2004-2005 öğretim yılı II. dönemi ve Trabzon İli içerisindeki üç ilköğretim okulunun 7. sınıflarında öğrenim gören öğrencilerle sınırlıdır.

Çalışmaya katılan okulların seçimi, çalışmanın yürütülmesine imkan vermesi ve bilgisayar öğretmenlerinin çalışmaya istekli oluşları dikkate alınarak araştırmacı tarafından seçilmiştir. Bu seçim yapılırken okullarda bilgisayar başına en çok üç öğrenci düşmesi gibi ideal ortamlar tercih edilmiştir.

Uygulamaların yapıldığı sınıflar bilgisayar öğretmenleri tarafından yapılan bir seçimle belirtilmiştir. Belirtilen bu sınıfların seçiminde öğretmenlerin bir önyargıları olabilir.

## 2. YAPILAN ÇALIŞMALAR

### 2.1. Yöntem

Çalışmada öncelikle yurt içi ve yurt dışındaki ilköğretim II. kademe bilgisayar derslerinin müfredat içerikleri belirlendi. Daha sonra ilköğretim II. kademe mihver ders içerikleri ile bilgisayar derslerinin birlikte verilebileceği proje tabanlı etkinlikler geliştirildi. Geliştirilen etkinliklerin bilimsel olarak kapsam geçerlilik ve güvenilirliğinin sağlandıktan sonra son şeklini alan etkinlikler, biri Trabzon İlçe merkezinde ikisi İl Merkezinde olmak üzere toplam üç ilköğretim okulundaki bilgisayar öğretmenlerine tanıtıldı. Özel durum çalışması kapsamında bilgisayar öğretmenlerinin konuları ile ilgili olan 7. sınıf etkinliklerini dört başlık altında (Türkçe, Matematik, Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler) belirleyerek seçtikleri etkinlikleri 1 ile 4 hafta arasında değişen sürelerle seçtikleri bir sınıfta uygulamaları istendi ve süreç sonunda öğrencilerin oluşturdukları projelerin bilgisayar öğretmenleri tarafından arşivlenmesi istendi.

Uygulama sonunda, öğrencilerin oluşturdukları projelerin kazanımlara, bilgisayar öğretmenine etkileri, uygulama süreci ve etkinlikler sırasında karşılaştıkları problemlerle ilgili olarak bilgisayar öğretmenleriyle görüşüldü.

Uygulama sonunda oluşan ürünlerin, mihver derslere ve ders öğretmenlerine katkılarını belirlemek amacıyla geliştirilen etkinlikler ve öğrencilerin oluşturduğu projeler mihver ders öğretmenlerine tanıtıldı. Uygulamanın yapıldığı üç okuldaki toplam dokuz mihver ders öğretmeniyle proje tabanlı bilgisayar etkinliklerinin kendi derslerine ve ders öğretmeni olarak kendilerine olan etkileriyle ilgili mülakatlar gerçekleştirildi. Tüm bunlar araştırmanın veri kaynaklarını oluşturdu. Bu kaynaklardan elde edilen nitel veriler betimlenerek yorumlandı.

### 2.1.1. Özel Durum Çalışması

Özel durum çalışması, araştırılan problemin bir yönünün derinlemesine ve kısa bir zaman diliminde araştırılmasına imkan veren bir yöntemdir. Araştırmada hem nitel hem nicel verilerin bir arada kullanılmasına imkan vermesi, bireysel yürütülen çalışmalar için uygun olması ve çok ince ayrıntıları; sebep-sonuç ve değişkenlerin karşılıklı ilişkileri açıklayabilme olanağı sağlar (Çepni, 2005). Özel durum çalışmasının bir takım planlamaların ardından yapılması gerekir. Bu planlamalar aşağıdaki gibi sıralanabilir;

1. Önizleme: Proje hakkında o güne kadar elde edilmiş bilgi ve bulguları araştırmak.
2. Prosedürler: Bilgi toplamadaki ön hazırlık, mevcut kaynaklar, toplanan verilerin incelenmesi ve gerekli zamanı belirleme olmak üzere ana hedefleri içerir .
3. Sorular: Bilgi dizileri ve bulguların muhtemel kaynaklarının listesiyle birlikte araştırma sorularını düzeltmek.
4. Rapor etme: Durum çalışma raporlarının taslağının oluşturulması, tüm ana bilginin işlenmesi ve farklı bilgilere ulaşmak için çeşitli dinleyicilere ulaşmayı içerir (Grant, 2002).

Özel Durum çalışmalarında veri toplama kaynakları olarak Yin belgeleme, arşiv kayıtları, mülakatlar, doğrudan ve/veya katılımcı gözlem, fiziksel yeteneklerin etkisi olmak üzere altı kaynağın çalışmanın güvenilirliğini artırdığını ifade etmektedir (Yin, 1986).

Bu çalışmada, geliştirilen etkinliklerin bilgisayar dersine ve bilgisayar öğretmenine etkileri ve bilgisayar derslerinin bu önerilen modele göre verilmesi karşısında mihver ders öğretmenlerinin bakış açılarını derinlemesine incelemek amaçlanmıştır. Bu amaçla yapılan çalışma Trabzon ilinde bulunan üç ilköğretim okulu ve bir yarıyıl ile sınırlı tutulduğu için çalışma bir özel durum çalışmasıdır.

### 2.2. İlköğretim II. Kademe Bilgisayar Dersleri İçin Mihver Derslerle İlişkili Proje Tabanlı Öğrenme Etkinliklerinin Geliştirilmesi

Bu çalışma, İlköğretim II. kademe bilgisayar dersleri için proje tabanlı etkinliklerin geliştirilmesi, Geliştirilen etkinliklerin bilimsel olarak kapsam geçerlilik ve güvenilirliğinin sağlanması, Uygulanması ve değerlendirilmesi olmak üzere dört aşamada gerçekleşmiştir. Her aşamada gerçekleştirilen çalışmalar aşağıda verilmektedir.

### **2.2.1. Etkinliklerin Planlanması**

Araştırmanın bu bölümünde proje tabanlı öğrenme kavramının geliştirilme, planlama ve uygulanma boyutları üzerinde durulmuş ve literatür çalışması yapılarak bu yöntemle geliştirilen etkinliklere ulaşılmıştır.

Ülkemizde ilköğretim II. kademe bilgisayar ve mihver ders müfredatlarının içerikleri analiz edilerek bu derslerin hem birbirleriyle hemde bilgisayar dersleriyle olan ilişkileri matrisler oluşturularak belirlenmiştir. Oluşturulan matrisler temel alınarak ilişkili dersler ve konularla ilgili proje tabanlı öğrenme modeline uygun olarak etkinlikler geliştirildi.

#### **2.2.1.1. Projelerin Yapılandırılma Süreçleri**

Proje tabanlı öğrenme modelinin yapılandırılma süreci için birden fazla form kullanılsa da temel olarak tümünün amacı, öğrenciye projeye başlamadan bir takım sorular yönelterek süreci planlamasına yardımcı olmaktır. Bu maksatla önce İlköğretim II. kademe bilgisayar dersleri ile aynı kademede okutulmakta olan mihver derslerin içerikleri ayrıntılı şekilde incelendi. Mihver derslerin bir bireriyle ve bilgisayar ders içerikleriyle kesişen konuları belirlenerek Ek Form 13., Ek Form 14. ve Ek Form 15.'de sunulan matrisler oluşturuldu. Bu şekilde geliştirilecek etkinliklerin içerikleri belirlendi.

Belirlenen içerikler doğrultusunda projeler, aşağıda sunulan Form 2. kullanılarak yapılandırıldı.



Tablo 2. Projenin başlatılmadan önce sorular yardımıyla yapılandırılması

Ana Konular	Projeyi Başlatmadan Önce Sorulacak Sorular
Amaçları, hedefleri, bağlamı ve hedef grubu tanımlama	Proje hangi bağlamda gerçekleşecek? Hangi değişiklikleri oluşturmaya çalışacak? Bu proje niçin gerçekleştirilecek? Oluşması muhtemel sonuç nedir? Proje kimler için tasarlandı? Gündemdeki konular neler?
Projenin içeriği	Projenin teması ve içeriği ne? Seçilen metodoloji hangisidir? Hangi etkinlikleri içeriyor? Projenin ilerlemesi için neler gerekli?
Nerede ve ne zaman	Proje nerede uygulanacak? Ne kadar sürecek? Ne zaman başlayacak/bitecek?
Uygulama	Lojistik olarak neler gerekli? Hangi pratik konularla uğraşılması gerekecek?
Finansman	Toplam maliyet ne kadar? (planlama/uygulama ve değerlendirme) Gerekli fon nereden gelecek?
Ortak	Ortaklar kim? Rolleri ne? Koordinasyon için yapılan düzenlemeler neler?
Eylem yolları	Proje herhangi bir finansal destek için yeterli mi? Var olan imkanları kullanabilir mi?
İletişim	İç iletişim: Bilgi, proje ekibi içerisinde nasıl dolaşıyor? Dış iletişim: Projenin medyada yer almaya gereksinimi var mı? (Neden? Nasıl? Hangi yönleriyle?)
Değerlendirme ve İzleme	Nasıl ve ne zaman değerlendirilmeli? Hangi yönleri? Neden? Nasıl bir izleme planlandı?

### 2.2.1.2. Geliştirilen Etkinliklerin İlişkilendirildiği Derslere Göre Dağılımları

Çalışmanın bu bölümünde proje tabanlı öğrenme modeli kullanılarak mihver derslerle ilişkili olarak geliştiren etkinliklerin her birinin hangi kademe ve hangi derslerle ilişkili olduğu gösterilmiştir.

Tablo 3.'de sunulan matriste ilköğretim 6. sınıflarda okutulmakta olan Bilgisayar 3. dersi için geliştirilmiş olan her bir etkinliğin hangi derslerle ilişkili olduğu sunulmaktadır.

Tablo 3. Bilgisayar 3. dersi için geliştirilen proje tabanlı etkinliklerin mihver derslerle ilişkisi

Proje_No	İlişkili olan dersler				
	Bilgisayar	Türkçe	Matematik	Fen Bilgisi	Sosyal Bilgiler
1	X		X		
2	X		X		X
3	X		X		
4	X		X		
5	X		X		
6	X		X		
7	X		X		
8	X			X	
9	X			X	
10	X			X	
11	X			X	
12	X			X	
13	X			X	
14	X			X	
15	X			X	
16	X	X		X	
17	X				X
18	X	X			X
19	X	X			X
20	X				X
21	X				X
22	X				X
23	X				X
24	X				X
25	X				X
26	X	X			
27	X	X			
28	X	X			X
29	X	X			
30	X	X			
31	X	X			
32	X	X			
33	X	X			

Tablo 3.'de görüldüğü gibi ilköğretim 6. sınıf bilgisayar dersi için toplam 33 etkinlik geliştirilmiştir. Bu etkinliklerin 11'i Türkçe, 8'i Matematik, 9'u Fen Bilgisi, 11'i ise Sosyal Bilgiler dersleri ile ilişkilendirilmiştir. İlköğretim 6. sınıf öğrencileri için mihver derslerle ilişkili olarak geliştirilen bilgisayar ders etkinlikleri Ek 4.'te sunulmaktadır.

Tüm bu etkinliklerin dışında ilköğretim 6. sınıf bilgisayar dersi için kazanımların üstüne çıkan 7 etkinlik daha geliştirilerek ilave etkinlikler başlığı altında Ek 5.'te sunulmuştur.

Geliştirilen etkinliklerden proje 2; Matematik ve Sosyal Bilgiler, proje17; Türkçe ve Fen Bilgisi, Proje19, Proje 20 ve Proje 29 ise Bilgisayar dersine ek olarak Türkçe ve Sosyal Bilgiler dersleriyle ilişkili olarak geliştirilen etkinlikler arasındadır.

Tablo 4.'te ilköğretim 7. sınıflarda okutulmakta olan Bilgisayar 4. dersi için geliştirilmiş olan her bir etkinliğin hangi derslerle ilişkili olduğu sunulmaktadır.

Tablo 4. Bilgisayar 4. dersi için geliştirilen Proje tabanlı etkinliklerin mihver derslerle ilişkisi

Proje No	İlişkili Olan Dersler					
	Bilgisayar	Türkçe	Matematik	Fen Bilgisi	Sosyal Bilgiler	Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi
1	X		X			
2	X		X			
3	X		X			
4	X		X			
5	X		X			
6	X		X			
7	X		X			
8	X	X	X			
9	X		X			
10	X		X			
11	X		X			
12	X		X			
13	X	X				
14	X	X				
15	X	X				
16	X	X				X
17	X	X				
18	X	X				
19	X	X				
20	X	X				
21	X	X				
22	X	X				
23	X	X				
24	X	X				
25	X				X	
26	X				X	
27	X				X	
28	X				X	
29	X				X	
30	X				X	
31	X				X	
32	X				X	
33	X				X	
34	X				X	
35	X				X	

Tablo 4. 'ün devamı

Proje No	İlişkili Olan Dersler					
	Bilgisayar	Türkçe	Matematik	Fen Bilgisi	Sosyal Bilgiler	Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi
36	X				X	
37	X				X	
38	X				X	
39	X				X	
40	X				X	
41	X				X	
42	X				X	
43	X				X	
44	X				X	
45	X				X	
46	X				X	
47	X				X	
48	X					X
49	X					X
50	X			X		
51	X			X		
52	X			X		
53	X			X		
54	X			X		
55	X			X		
56	X			X		
57	X			X		
58	X			X		
59	X			X		
60	X			X		
61	X			X		
62	X			X		

Tablo 4 incelendiğinde ilköğretim 7.sınıf bilgisayar dersleri için hazırlanan etkinliklerin 13'ü Türkçe, 13'ü Matematik, 13'ü Fen Bilgisi, 22'si Sosyal bilgiler ve 3'ü de Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi dersleriyle ilişkili olduğu görülür. Ayrıca Proje 9 ve 17 bilgisayar dersi ile Türkçe ve Matematik derslerini aynı projede buluşturmaktadır.

İlköğretim 7. sınıf öğrencileri için mihver derslerle ilişkili olarak geliştirilen bilgisayar ders etkinlikleri Ek 6.'da sunulmaktadır.

Tüm bu etkinliklerin dışında ilköğretim 7. sınıf bilgisayar dersi için kazanımların üstüne çıkan bir etkinlik daha geliştirilerek ilave etkinlikler başlığı altında Ek 7.'de sunulmuştur.

Tablo 5.'te ilköğretim 8. sınıf bilgisayar dersleri için geliştirilen etkinliklerin mihver derslerle ilişkisi gösterilmektedir.

Tablo 5. İlköğretim 8.sınıflar için geliştirilen proje tabanlı etkinliklerin derslerle ilişkisi

Proje No	İlişkili olan dersler					
	Bilgisayar	Türkçe	Matematik	Fen Bilgisi	İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük	Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi
1	X		X			
2	X		X			
3	X		X			
4	X		X			
5	X			X		
6	X			X		
7	X			X		
8	X			X		
9	X			X		
10	X			X		
11	X			X		
12	X			X		
13	X			X		
14	X			X		
15	X				X	
16	X				X	
17	X				X	
18	X	X			X	
19	X	X			X	
20	X				X	X
21	X				X	
22	X				X	
23	X				X	
24	X				X	
25	X				X	
26	X				X	
27	X	X				
28	X	X				
29	X	X				
30	X	X				
31	X	X				
32	X	X				
33	X	X				
34	X	X				
35	X	X				
36	X	X				X
37	X	X				
38	X	X				
39	X	X				
40	X	X				
41	X	X				
42	X	X				
43	X	X				
44	X					X
45	X				X	X
46	X					X
47	X					X

Tablo 5. incelendiğinde ilköğretim 8.sınıf bilgisayar müfredatını içine alan toplam 47 etkinlik hazırlandığı görülür. Hazırlanan etkinliklerin 20'si Türkçe, 5'i Matematik, 10'u Fen Bilgisi, 13'ü İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük ve 6'sı da Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi dersleriyle ilişkilendirilmiştir.

Ayrıca Proje 18, Proje 19 Türkçe ve İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük derslerini; Proje 20 ve Proje 45 İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük ile Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi derslerini; Proje 36 ise Türkçe ve Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi derslerini, Bilgisayar derleriyle aynı projede buluşturmaktadır.

İlköğretim 8. sınıf öğrencileri için mihver derslerle ilişkili olarak geliştirilen bilgisayar ders etkinlikleri Ek 8.'de sunulmaktadır. Tüm bu 47 etkinliğin dışında ilköğretim 6. sınıf bilgisayar dersi için kazanımların üstüne çıkan 9 etkinlik daha geliştirilerek ilave etkinlikler başlığı altında Ek 9.'da sunulmuştur.

### **2.2.1.3. Geliştirilen Etkinliklerin İlgili Kademedeki Bilgisayar Ders İçeriği ile İlişkisi**

Bu bölümde ilköğretim II. kademe bilgisayar derslerinde kullanılmak amacıyla mihver derslerle ilişkili olarak geliştirilen proje tabanlı öğrenme etkinliklerinin, bilgisayar ders müfredatıyla ilişkisi ve etkinliklerin konulara göre dağılımı sunulmaktadır.

İlköğretim 6. sınıf seviyesinde Bilgisayar 3. dersi için geliştirilen her bir etkinliğin, bilgisayar ders müfredatındaki konular ile ilişkisini gösteren form Ek 10.'da sunulmaktadır. Buna göre Bilgisayar 3. dersi için geliştirilen 34 etkinlik incelendiğinde, bilgisayar ders müfredatında yer alan toplam 19 konu başlığının 11'i ile ilişki etkinlik geliştirildiği görülmektedir. İlişkili konuların dağılımına bakıldığında;

Klavyeyi tanıma, bilgisayarda kayıt yapma ve bilgisayarda kayıt silme konularının etkinlikler sırasında %16'lık oranlarla en çok tekrarlanan konular olmaktadır.

Fare kullanarak resim çizme %13.1'lik oranla en çok tekrar eden ikinci konu olmaktadır.

Özel bir çizim programında hazır şekilleri veya resimleri kullanarak olay canlandırma ve canlandırdığı olayı açıklama konuları ise % 12.1 oranında geliştirilen etkinliklerde tekrarlanmıştır.

Bilgisayarda ses ve ses aletleri konusu ise % 5.8 oranında tekrar etmiştir.

Basit grafiklerin yorumlanması ise %0.48 oranında bir kez kullanılmıştır. Etkinlikler sırasında Bilgisayar kullanımı ünitesinde geçen bilgisayarı açma-kapatma ve fareyi kullanma konuları etkinlikler içine saklanmış ayrıca bir kazanım olarak söz edilmemiştir. Bunların dışında kalan bilgisayar ile ilgili kavramlar ünitesinin konuları olan; fare, klavye, monitör, sistem birimleri, açma-kapama düğmeleri , Bilgisayar kullanımı ünitesinin konuları arasında yer alan; kabloların güvenliği, prizlerin ve monitörün güvenliği konuları ile basit veri tabanı konularıyla doğrudan ilgili etkinlikler geliştirilememiştir.

Bilgisayar 4. dersi için geliştirilen her bir etkinliğin, bilgisayar ders müfredatındaki konular ile ilişkisini gösteren form Ek 11.'de sunulmaktadır. Buna göre Bilgisayar 4. dersi için geliştirilen 62 etkinlik incelendiğinde, bilgisayar ders müfredatında yer alan toplam 21 konu başlığının 13'ü ile ilişkili etkinlik geliştirildiği görülmektedir. İlişkili konuların dağılımına bakıldığında;

Kayıt kullanma %11.1'lük oranla etkinlikler içinde en çok tekrar eden konu olmuştur.

Klavyeyi tanıma ve ödev hazırlama ise %10.5 ile en çok tekrar eden ikinci konulardır.

Disketle ilgili işlemler konusu ise %9.8 oranında tekrar eden konu olmuştur. Bunu %9.6'lük oranla özel bir çizim programında hazır şekilleri veya resimleri kullanarak olay canlandırma konusu %9.4'lük oranla canlandığı olayı açıklama konusu takip etmiştir. Bilgisayarda ses ve ses aletleri konusu %7.8 ve yazıcı kullanımı konusu ise %2.5 oranlarında geliştirilen etkinlikler içerisinde tekrar eden konular olmuştur.

Fareyi kullanma, bilgisayarda kayıt yapma ve bilgisayarda kayıt silme konuları ise geliştirilen etkinlikler içerisine saklanmış ve fazladan bir kazanım olarak alınmamıştır. Bu nedenle fareyi kullanma, bilgisayarda kayıt yapma ve bilgisayarda kayıt silme konularını dışarıda tutmak kaydı ile; bilgisayar ile ilgili kavramlar ünitesinde yer alan fare, klavye, monitör, sistem birimleri, açma-kapama düğmeleri konuları, bilgisayar kullanımında gerekli olan güvenlik tedbirleri konusu, bilgisayarda oyunlar oynama konusu ve basit bir veri tabanı dosyası kullanma konularıyla doğrudan ilgili etkinlikler geliştirilememiştir.

Bilgisayar 5. dersi için geliştirilen her bir etkinliğin, bilgisayar ders müfredatındaki konular ile ilişkisini gösteren form Ek Form 12.'de sunulmaktadır. Buna göre Bilgisayar 5. dersi için geliştirilen 47 etkinlik incelendiğinde, bilgisayar ders müfredatında yer alan toplam 20 konu başlığının 11'i ile ilişkili etkinlik geliştirildiği görülmektedir. İlişkili konuların dağılımına bakıldığında;

Klavyeyi tanıma, disket kullanımı ve kayıt işlemi konularının %9.9'luk oranlarla etkinlikler içinde en sık tekrarlanan konular oldukları görülmektedir. Bu konuları % 9.6'lık oranla Ödev Hazırlama , %8.5'lik oranlarla bilgisayarda kayıt işlemi ve bir iletişim aracı olarak bilgisayarlar, %7.7'lik oranla özel bir çizim programında hazır şekilleri veya resimleri kullanarak olay canlandırma, %7.2'lik oranla canlandığı olayı açıklama, %6.6'lık bir oranla yazıcı kullanımı, %5.5 oranında ses veya ses aletlerini ayırt etme, %4.8 fare kullanarak resim çizme, %1.1'lik oranla basit bir veri tabanı kullanma konuları takip etmiştir. Bilgisayar 5. düzeyinde fareyi kullanma ve bazı kısımlarda ise bilgisayarda kayıt işlemi konuları etkinliklerin içine saklanarak verilmiş ayrıca etkinlikler içinde yer alan konu ve kazanımlarda belirtilmemiştir.

Bu konular dışında yer alan bilgisayarla ilgili temel kavramlar ünitesi konuları olan; fare, klavye, monitör, sistem birimleri ve açma-kapama düğmeleri konuları ile bilgisayar kullanımında gerekli olan güvenlik tedbirleri, bilgisayarda oyunlar oynama ve basit grafiklerin yorumlanması konularıyla doğrudan ilgili etkinlikler geliştirilememiştir.

### **2.2.2. Geliştirilen Etkinliklerin Bilimsel Olarak Kapsam Geçerlilik ve Güvenirlikleri**

Geliştirilen etkinliklerin kapsam geçerliği ve güvenirliliği sağlamak amacıyla en az 10 yıllık deneyime sahip mihver ders öğretmenleri belirlenerek geliştirilen etkinlikler küçük bir toplantıda tanıtıldı.

Tanıtımın ardından bu öğretmenlerin görüş ve eleştirileri doğrultusunda etkinliklerden bazıları öğrencilere çok ağır gelebileceği gerekçesiyle çıkartıldı, bazıları ilave etkinlikler bölümüne aktarıldı ve çok düşük düzeydeki öğrencilere hitap edebilecek yeni etkinlikler geliştirildi. Yapılan düzeltmelerden sonra etkinliklerin yeni halleri bu öğretmenlerle tek tek görüşülerek onayları alındı.



### 2.2.3. Uygulanacak Etkinliklerin Belirlenmesi ve Uygulanması

Çalışmanın bu kısmı özel durum çalışması kapsamında yürütüldü. Son şeklini alan etkinlikler biri Trabzon ilçe merkezinde ikisi il merkezinde olmak üzere toplam üç ilköğretim okulundaki bilgisayar öğretmenlerine, etkinliklerin kapsadığı bilgisayar ders konuları ve ilişkili oldukları mihver dersler kapsamında tanıtıldı. Bilgisayar öğretmenlerinin tümünden Bilgisayar 4. dersi kapsamında bulunan etkinliklerden kendi konularıyla ilişkili olabilecek etkinlikleri belirleyerek yine kendilerinin belirledikleri sınıflarda etkinlikleri yürütmeleri istenmiştir.

Derslerin yürütülmesi esnasında bilgisayar öğretmenleri, aşağıda belirtilen basamaklara uymuşlardır;

1. Hedeflerin belirlenmesi
2. Ele alınacak konunun belirlenip tanımlanması
3. Takımların oluşturulması
4. Sonuç raporunun özelliklerinin ve sunuş biçiminin belirlenmesi
- 5.Çalışma takviminin oluşturulması
6. Kontrol noktalarının belirlenmesi
7. Değerlendirme ölçütlerinin ve yeterlik düzeylerinin belirlenmesi
8. Bilgilerin toplanması
9. Bilgilerin örgütlenip, raporlaştırılması
10. Projenin sunulması (Moursound, 1999).

Bilgisayar öğretmenleri, öğrencilerinin çalışmak istedikleri arkadaşlarını seçmeleri için öğrencileri özgür bırakmışlardır. Arkadaşları tarafından seçilmeyen birkaç öğrenci ise öğretmenler tarafından belirlenen gruplara yerleştirilmiştir. Bilgisayar öğretmenleri, öğrencilerden belirlemiş oldukları projenin hedeflerini belirleyerek bu doğrultuda bir çalışma planı hazırlamalarını, bilgilerini toplamalarını ve sunu haline getirmelerini istemişlerdir. Öğrenciler bu basamakların belirli adımlarında bilgisayar öğretmenleri tarafından denetlenmiş çalışmalarını nasıl yürüttüğü kontrol edilmiştir. Süreç sonunda belirlenen ürünler bilgisayar sınıflarında projektör yardımıyla tüm sınıfa sunulmuştur. Ayrıca Bilgisayar 4. kapsamındaki proje 27.'e ait bir öğrenci projesi Ek 16.'da, proje 52'ye ait bir öğrenci projesi Ek 17.'de sunulmaktadır.

### **2.2.4. Geliştirilen Etkinliklerinin Değerlendirilmesi**

Bilgisayar öğretmenleri seçtikleri konulara göre etkinliklerini 1 ile 4 hafta arasında değişen sürelerle uyguladılar. Uygulama sonunda uygulama sürecinde yaşananları, derslerini bu yeni şekliyle işlemenin derse ve kendilerine getirdiği olumlu yönler ve karşılaştıkları problemler bilgisayar öğretmenleriyle yapılan mülakatlar ile belirlenme çalışıldı.

Mihver ders öğretmenlerinden her birine ayrı ayrı genel anlamda etkinliklerin kapsamı açıklanmış ve uygulamalar sonunda öğrencilerin ilgili alanda hazırladıkları proje örnekleri dersin öğretmenine tanıtılmıştır.

Bu sürecin ardından bilgisayar derslerinin, geliştirilen proje tabanlı etkinlikler ile yürütülmesi karşısında Türkçe, Matematik, Fen bilgisi ve Sosyal bilgiler (Vatandaşlık ve İnsan Hakları Eğitimi, İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük) öğretmenlerinin tutumlarını belirlemek amacıyla bu öğretmenlerle mülakatlar gerçekleştirildi.

### **2.3. Evren ve Örneklem**

Çalışma, Trabzon Yomra Merkez, Şehit Yüzbaşı Cengiz Topel ve Hasan Ali Yücel İlköğretim okullarında görev yapan üç bilgisayar, dokuz mihver ders öğretmeni olmak üzere toplam on iki gönüllü öğretmenle gerçekleştirilmiştir.

### **2.4. Verilerin Toplanması**

Veriler çalışmanın alt problemleri doğrultusunda bilgisayar ve mihver ders öğretmenleriyle gerçekleştirilen mülakatlar veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

### 2.4.1. Mülakatlar

Çalışmada geliştirilen etkinliklerin uygulanabilirliği ve etkililiğini daha iyi tespit edebilmek amacıyla bilgisayar ve mihver derslerin öğretmenleriyle karşılıklı mülakatlar gerçekleştirilmiştir.

Mülakatlar, özel durum çalışmalarının en önemli kaynaklarından biridir. Mülakat metodu araştırmacıların daha çok katılımcının araştırılan konu hakkındaki duygu, düşünce ve inançlarını ortaya çıkartma yöntemi olarak tanımlanabilir. Bu yöntemde mülakat yapılan kişi ile araştırmacı yüz yüze görüşme imkanı bulacağı için karşılıklı samimiyetten kaynaklanan bir güven ortamı oluşur (Çepni, 2005). Mülakatlar birbirine göre farklı üstünlükleri olan yapılandırılmamış, yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmış olmak üzere üç sınıfa ayrılır. Bu çalışmada katılımcının görüşlerini tam olarak ortaya çıkartabilmek ve araştırmacıya da konusundan sapmadan gerekli bilgilere ulaşabilmesini sağlamak amacıyla yapılandırılmış mülakata göre daha esnek olan yarı yapılandırılmış mülakat tekniği kullanılmıştır.

Araştırmalarda mülakatlardan yararlanılması temelde üç amaca hizmet eder;

1. Araştırılan problem ile ilgili verileri ortaya koymak
2. Verilen hipotezleri test etmek
3. Araştırmada kullanılan diğer veri toplama metotlarından elde edilen verilerin güvenilirliğini test etmek ve araştırmanın geçerliliğini artırmak (Çepni, 2005).

Bu çalışmada bilgisayar ve mihver ders öğretmenleriyle proje tabanlı etkinliklerin uygulanabilirlikleri, ilgili derslere ve ders öğretmenlerine katkıları ile ilgili olarak yarı yapılandırılmış mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Bu mülakatlar sırasında katılımcıların konuşmaya hazır, ruhen ve bedenen sakin bir durumda olmasına özen gösterilerek bilgisayar başında sessiz ve sakin bir ortamda görüşleri alınmaya çalışılmıştır.

### 2.5. Verilerin Analizi

Çalışmanın başlıca amacı ilköğretim II. kademe bilgisayar dersleri için proje tabanlı öğrenme etkinlikleri geliştirmektir. Bu amaçla mevcut durumun tespiti ve var olan uygulamalara ulaşmak amacıyla literatür taraması yapıldı ve etkinlikler geliştirildi.

Geliştirilen etkinliklerin bilgisayar ve mihver ders öğretmenleri açısından etkililiği ve uygulanabilirliğini belirlemek amacıyla mülakatlar yapıldı.

Tüm bu veriler elde edildikten sonra formal analiz işlemi yapıldı. Her bir görüşmeye ait teyp bantları dinlenerek yazıya çevrildi. Elde edilen bulgular betimlenerek kodlanmış ve frekanslarla belirtilmiştir. Literatür taramasıyla elde edilen bulgular ise doküman analizi ile analiz edilerek sunulmuştur.



### 3. BULGULAR

Bu bölümde, ilköğretim II. kademe (seçmeli) bilgisayar derslerine mihver dersler entegre edilerek geliştirilen proje tabanlı öğrenme etkinliklerinin etkililiklerinin bilgisayar derslerine ve bilgisayar öğretmenlerine sağlamış olduğu kolaylıklar ve zorluklar ile mihver ders öğretmenlerinin bu etkinliklere bakış açıları araştırılmak amacıyla bilgisayar ve mihver ders öğretmenleriyle gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen ve katılımcıların düşüncelerini yansıtan bazı cümleler üzerinde yorum yapılmadan sunulmaktadır. Bu durumun okuyucuya verilerin ne anlama geldiğini kendi yorumuyla birlikte sunacağı düşünülmektedir. İfadeler verilirken en çok tekrarlanan görüşlerin seçilmesine önem verilmiştir.

Mülakat verilerini daha anlamlı bir şekilde ifade etmek amacıyla öğretmenlere kendi adları dışında isimler verilmiştir. Öğretmenlere verilen isimler, branşları, görev yerleri, kaç yıllık öğretmen oldukları ve cinsiyetleri Tablo 6.'da sunulmaktadır.

Tablo 6. Uygulamaya katılan öğretmenlerin özlük bilgilerini gösteren tablo (isimler takmadır)

<i>Öğretmen Adı</i>	<i>Branşı</i>	<i>İlköğretim okulu adı</i>	<i>Görev yılı</i>	<i>Cinsiyeti</i>
Hazal	Bilgisayar	Yomra Merkez	3	Bayan
Sena	Bilgisayar	Merkez Hasan Ali Yücel	2	Bayan
Ahmet	Bilgisayar	Şehit Yüzbaşı Cengiz Topel	3	Bay
Seda	Türkçe	Yomra Merkez	7	Bayan
Hatice	Matematik	Yomra Merkez	18	Bayan
Sezen	Fen Bilgisi	Yomra Merkez	12	Bayan
Fazıl	Türkçe	Merkez Hasan Ali Yücel	10	Bay
Kürşat	Sosyal Bilgiler	Merkez Hasan Ali Yücel	10	Bay
Bilge	Fen Bilgisi	Merkez Hasan Ali Yücel	13	Bayan
<i>Fatih</i>	Sosyal Bilgiler	Şehit Yüzbaşı Cengiz Topel	25	Bay
Sevgi	Matematik	Şehit Yüzbaşı Cengiz Topel	22	Bayan

### 3.1. Geliştirilen Etkinliklerin Bilgisayar Derslerine ve Bilgisayar Öğretmenine Etkileri

İlköğretim II. kademe bilgisayar dersleri için mihver derslerle ilişkilendirilerek geliştirilen proje tabanlı etkinlikleri, derslerinde uygulayan bilgisayar öğretmenlerinin etkinlikler hakkındaki görüşleri ve uygulama esnasında yaşadıkları kolaylık ve zorluklar yapılan mülakatlarla araştırılmıştır.

Bilgisayar öğretmenlerinin PTÖ etkinlikleri ile uygulamasını yaptıkları ders süreçlerine ilişkin yorumlarında iş yüklerinin azaldığı, öğrencilerin derslerde daha aktif ve ilgili olmaları şeklinde sınıflandırılmıştır.

#### *İş yükü azaldı*

Bilgisayar öğretmenlerinin üçü de bu kavram üzerinde durarak dersler sırasındaki iş yüklerinin azaldığını ve derslerdeki konularının daha çok rehberlik yapmak olduğunu belirtmişlerdir. Bilgisayar öğretmenlerinden Ahmet;

“PTÖ etkinlikleriyle ders anlatımı tabiki çok daha kolay ve etkili oluyor. Öğretmenin çok fazla bir şey yapması gerekmiyor. Çocukların kendisi bir çok işi hallediyor. Sadece öğrencilere rehberlik yapıyor. Hem öğretmen hem öğrenci için bu şekilde ders çok daha rahat işleniyor.”

Ahmet öğretmen derslerini geliştirilen etkinlikler yardımıyla işlediğinde derslerinin daha kolay ve anlaşılır hale geldiğini ve bu etkinlikler sayesinde sınıfta merkez olmaktan çıkıp rehber konuma geldiğini ifade etmiştir.

#### *Öğrenciler derslerde daha aktif ve ilgili*

Bilgisayar öğretmenlerinin üçünün de ortak olarak verdikleri cevaplardan biri öğrencilerin bu etkinlikler yardımıyla ders işlerken daha aktif oldukları yönündedir. Hazal öğretmen ;

“Bu etkinliklerde seçtikleri alan doğrultusunda seçtikleri konuyu kendi mevcut bilgileriyle yapmaya çalıştılar var olan bilgilerini kullanmayı gördüler. Mevcut bilgileri yetersiz kaldığında kendileri ihtiyaç duydukları bilgiyi araştırdılar. “

Hazal öğretmen öğrencilerinin proje tabanlı öğrenme etkinliklerini uygularken daha aktif olduklarını, araştırma yapma imkanı bulduklarını ifade etmiştir. Öğrenciler projelerinde önce var olan bilgilerinden yararlanma yoluna gidiyor ve mevcut bilgilerini kullanmayı öğreniyorlar. Öğrenciler mevcut bilgilerinin yetersiz kaldığı durumlarla karşılaştıklarında ise gerekli olan bilgiyi araştırarak kendileri bulma yoluna gitmiştir.

Katılımcılardan Sena;

“Öğrenciler derse karşı daha ilgilidiler, tamamen konularına yoğunlaştılar.”

Sena öğretmen, öğrencilerinin konularına odaklandıkları ve projelerini sahiplendikleri için bu etkinlikler sırasında öğrencilerinin daha ilgili olduklarından bahsetmişlerdir.

Bilgisayar öğretmenlerinin uygulamaları sırasında öğrencilerinde gözlemledikleri öğrenme sürecini ortaya koymak amacıyla yöneltilen “Uygulamasını yapmış olduğunuz etkinlikler öğrencilerinizin bilgisayar derslerinde öğrenmeleri gereken kavramları ne yönde değiştirdi.?” sorusuna bilgisayar öğretmenlerinin verdikleri cevaplar eğlenceli ve zevkli hale geldi, öğrenciler çok istekli çalıştı, derse katılım arttı şeklinde sınıflandırılmıştır.

*Dersler eğlenceli ve zevkli hale geldi*

Bilgisayar öğretmenlerinin tümü derslerinin eskiye oranla daha eğlenceli ve zevkli hale geldiği şeklindedir. Hazal öğretmen;

“Bu sistem daha iyi tabiki çocuklar çok zevk aldılar siz süsleyeceksiniz, siz karar vereceksiniz, siz yapacaksınız diyince kendileri bir şeyler oluşturdu. Benim onlara verdiğim çalışma yapraklarından bile sıkılıyorlardı, bir süre sonra yapmak istemiyorlardı ve kimsenin seçme şansı yoktu. Bunu kendileri seçip yapınca daha bir zevkli oldu, bir hoşlarına gitti ve grupça çok güzel çalışmalar ortaya koydular. Kısacası bu çalışma esnasında hem ben hem öğrencilerim çok zevk aldık”

Hazal öğretmen, proje tabanlı öğrenme etkinliklerini gerçekleştirirken, öğrencilerin çok zevk alarak çalıştıklarından bahsetmiştir. Öğrencilere çeşitli derslerle ilişkili etkinlikler seçenek olarak sunulduğu için öğrencilerin bir seçme hakkı doğmuş ve öğrenciler bundan dolayı oldukça mutlu olmuşlardır. Ayrıca öğrenciler hem projelerini hemde yapacakları çalışmayı seçmekte özgür olmanın tadına varmış çalışma sürecinden ve oluşan ürünlerden memnun kalmışlardır.

Öğrenciler çok istekli çalıştı

Öğretmenlerin tümü öğrencilerinin bu uygulamalar sırasında isteyerek çalıştıklarını vurgulamıştır. Katılımcılardan Sena;

“Bu etkinliğin en göze çarpan yanı öğrencilerin motivasyonunun yükselmesi idi. Hatta öğrenciler devamlı gelip bana paydos saatinde bilgisayar laboratuvarı boş mu? Yapalım projemizi şeklinde söylemlerde bulunuyorlardı. Öğrenciler çok istekli çalıştılar.”

Öğrenciler bir bütün ortaya çıkarmanın ve bunun kendilerine ait olmasının mutluluğunu yaşamışlardır. Öğrenciler zorlayarak değil isteyerek çalışmışlardır. Hatta ders saatleri dışında laboratuvarı kullanmak istemişlerdir.

Sena öğretmen;“Öğrenciler çok istekli çalıştılar. Hatta bir öğrencim vardı. Önceki derslerde hiç etkinliğe katılmıyordu genelde benim dersimde çok pasifti. Bu öğrencinin evinde bilgisayarı mevcut değildi. Yanına babasını alarak internet kafeye gitmiş ve projesini orada hazırlamış. Hem ben hem velisi çok mutlu olduk ve şaşırдық onun bu ilgisine. Sonuçta da çok güzel bir ürün ortaya koymuş.“

Sena öğretmen aynı dersi birlikte işledikleri öğrencilerden birinin derse karşı tutumunun çok olumlu şekilde değiştiğini belirtmiş ve öğrencinin evinde bilgisayarı olmasa bile engelleri nasıl aşabildiğini belirtmiştir. Bu etkinlikler yardımıyla derse karşı ilgi göstermeyen öğrenciler derslere karşı olumlu tutum geliştirmişlerdir.

Bilgisayar öğretmenlerinin eskiden işledikleri dersler ile PTÖ etkinlikleri yardımıyla işledikleri dersleri karşılaştırmaları istendiğinde verdikleri cevaplar ihtiyaca göre öğrenme gerçekleşti, kendi bilgisini yapılandırdı, daha çok araştırma yapma imkan buldu şeklinde sınıflandırılmıştır.

#### *ihtiyaca göre öğrenme gerçekleşti*

Bilgisayar öğretmenlerinin üçü de iki uygulama arasındaki farklılıklardan birini ihtiyaca göre öğrenmenin gerçekleştiği” olarak göstermiştir. Hazal öğretmen;

“Öğrenci ihtiyaç duyduğu bilgiyi ihtiyaç duyduğu anda araştırarak kendi öğreniyor.”

Hazal öğretmen etkinliklerin ihtiyaç duyulduğu bilgiye ihtiyaç duyulduğu anda ulaşıldığını ve bir öğrenmenin oluştuğunu belirtmiştir. Ahmet öğretmen;

“Öğrenciler böylece yeni şeyler keşfediyor. Bazen bir bakıyorum programda olmayan şeyi bile kendilerine gerektiği için kendi kendine o kadar güzel öğrenmiş ki ve bir de unutmuyorlar.”

Ahmet öğretmen ihtiyaç anında öğrencinin gerekli olan bilgiyi araştırarak bulduğunu ve böyle oluşan öğrenmelerin daha kalıcı olduğunu vurgulamıştır.

#### *Öğrenci kendi bilgisini yapılandırdı*

Öğretmenlerin üçü de bu yeni PTÖ etkinlikleriyle öğrencilerin bilgilerini kendi kendilerine yapılandırdıklarını ve öğrendiklerinin farkında olduklarını belirtmişlerdir. Sena öğretmen;

“Öğrenci proje gerçekleştirirken öğrendiğinin farkında oluyor, yoğunlaşıyor konusuna, diğerinde ise öğrenci daha belirsiz sağdan soldan bir şey öğreniyor ama o bilgiyi nerede kullanacağını bilmiyor. Düz anlatımla sadece mevcut müfredatı verdiğinde mesela grafik oluşturma.



Öğrenci ileri-ileri-son deyince grafik oluşuyor ancak projelerinin bir yerinde onlara grafik gerekince benim grafik hazırlamam gerekiyor diyor ve bu sefer grafik sihirbazını tüm ayrıntılarıyla neredeyse öğreniyor. Grafiğin satırını değiştiriyor, kılavuz çizgilerini oluşturuyor filan.”

Sena öğretmen öğrencilerinin bu uygulamalar yardımıyla ezberleyerek öğrenmediklerini fark etmiştir. Öğrenciler öğretmenin istediğini sadece yapmış olmak için yaptıklarını ama yaptıklarının ne olduğu bilmediklerini vurgulamıştır. Sena öğretmene göre geliştirilmiş olan bu etkinlikler öğrencilere bilgilerinin farkında olmayı ve kendi bilgilerini yapılandırmayı öğretmiştir. Hazal öğretmen;

“Öğrenci esasında bir şeyi biliyor ama bildiğinin farkında değil uyguladığı zaman kesinlikle bilgisinin farkında oluyor bunu çok net şekilde derslerimde gözlemledim.”

Hazal öğretmen öğrencilerinin bu etkinlikler yardımıyla bildikleri kavramların farkına vardıklarından ve kendi öğrenmelerini yapılandırdıklarından bahsetmiştir.

*öğrenciler farklı kaynaklardan araştırma yapma imkanı buldu*

Öğretmenlerin üçü de uygulamaları sırasında öğrencilerinin daha fazla araştırmaya yöneldiklerini belirtmişlerdir. Ahmet öğretmen;

“Eskiden ben her şeyi hazırlıyordum öğrenciler geliyordu o hazır olan şeyin birebir kopyasını yapıyordu oysa PTÖ etkinliklerinde öğrenci çalışmak istediği alanı araştırarak istediği konuyu kendi seçiyor ve öğrendiği bilgileri kendi bilgileriyle harmanlayıp orijinal bir ürün ortaya çıkartıyor. Bazen bir bakıyorum programda olmayan şeyi bile kendilerine gerektiği için kendi kendine o kadar güzel öğrenmiş ki ve bir de unutmuyorlar.”

Ahmet öğretmen öğrencilerin hazırcılıktan çıkıp araştırmaya yöneldiklerini belirterek öğrencinin bunu isteyerek ve farkında olmadan yaptığını ifade etmiştir. Ahmet öğretmen derslerin bu şekilde işlenmesinin öğrencilerin araştırma yönlerini geliştireceğine ve daha kaliteli öğrenmelerin oluşacağına inanmaktadır.

Bilgisayar derslerinin PTÖ etkinlikleri yardımıyla işlenmesinin öğrencilerin kazanımlarında bir farklılık oluşturup oluşturmadığına dair bilgisayar öğretmenlerinin tümü *daha fazla kazanım* şeklinde ifade etmişlerdir.

Bilgisayar öğretmenlerinin üçü de uygulamalar sırasında öğrencilerde daha fazla kazanım gözlemlediklerini ve bu kazanımların daha kalıcı olacağına inandıklarını vurgulamışlardır.

Sena öğretmen;

“En azından diğer sistemde biz kazandırmak istediğimiz davranışı tam olarak kazandıramıyorduk. Öğrenciler o davranış seviyesine ulaşıyorlar bile bildiklerinin farkına varmıyorlardı. Bu sistemde ihtiyaçları doğrultusunda öğrendikleri için öğrenmeleri daha kalıcı oluyor belki daha uzun bir sürede öğrenme gerçekleşiyor ama kaliteli ve kalıcı bir öğrenme gerçekleşiyor. Bir de öğrenciler bilgisayarda bir terimi araştırırken mutlaka farklı şeyleri de öğreniyorlar. O anlamda özellikle bilgisayar dersleri için konuşabiliriz PTÖ ile öğrenciler daha çok kazanım elde ediyorlar ve ihtiyaca göre öğreniyorlar.”

Sena öğretmen öğrencilerin en azından hedeflenen kazanımları tam öğrenmeye yakın bir düzeyde öğrendiklerini ve öğrencilerin ihtiyaç duydukları bilgiyi araştırırken hedeflenenin üzerinde kazanım elde ettiklerini vurgulamıştır. Sonuç olarak öğrencilerin bu uygulamalar yardımıyla hedeflenenin üzerinde kazanım kazandıkları tüm öğretmenlerin ortak görüşüdür. Mevcut bilgisayar derslerinin içerik olarak bilgisayar öğretmenlerini tatmin edip etmediği sorusuna öğretmenlerin tümü mevcut programın çok yetersiz buldukları cevabını vermişlerdir.

Sena öğretmen de diğer iki öğretmen gibi çok net ve kararlı bir şekilde mevcut programın yetersizliğini “bence kesinlikle yetersiz” ifadesiyle belirtmiştir.

Bilgisayar öğretmenlerinin verdikleri ders içeriklerinin mevcut programla sınırlı olup olmadığı yönündeki soruya öğretmenlerin tümü mevcut programdan fazlasını öğrettiklerini belirterek cevap vermişlerdir. Ahmet öğretmen;

“Hayır çünkü müfredat çok kısıtlı. Ben aynı öğrenciye 6., 7. ve 8. sınıfta aynı konuyu anlatıyorum. İçerik hep aynı. Hatta öğrencilere konunun adını söyleyince ” aaa yine mi !” şeklinde serzenişte bulunuyorlar. Bunu zaten biliyoruz gibi tepkileri çok alıyoruz.”

Ahmet öğretmen müfredatın birbirinin tekrarı şeklinde olduğunu ve öğrencilere müfredat doğrultusunda eğitim verdiklerinde öğrencilerin tepkileriyle karşılaştıklarından bahsetmektedir. Bu nedenle Ahmet öğretmen derslerinde mevcut müfredata bağımlı kalmamaktadır.

Bilgisayar öğretmenlerinin derslerinin içeriğinin nasıl olduğu yönündeki soruya verdikleri cevaplar anda öğrencilerine verdikleri dersin içeriğini ortaya koymak amacıyla sorulan sorulara verdikleri cevaplar Öğrencilerin ihtiyacı olabilecek konuları ekliyorum, Etkinliklerle genişletiyorum şeklinde sınıflandırılmıştır.

Hazal ve Sena öğretmenler derslerinin içeriklerini öğrencilerin ihtiyaç duyabilecekleri konuları ekleyerek genişletiyorlar.

Hazal öğretmen;

“Hayır çünkü müfredat çok kısıtlı biz bunu olabildiğince geniş vermeye çalışıyoruz bunu yaparken de öğrencilerin mevcut ihtiyaçlarını göz önünde tutarak kendi programımızı oluşturuyoruz.”

Hazal öğretmen mevcut programın çok kısıtlı olduğundan bahsetmiş ve bu nedenle derslerini öğrenci ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak genişlettiklerini ve kendi programını yine kendisinin belirlediğini ifade etmiştir.

Ahmet öğretmen ise derslerini etkinlikler yardımıyla vererek konuları genişlettiğini belirtmiştir. Ahmet öğretmen;

“Konuyu aynen alıyoruz ancak konuları farklı etkinliklerle vermeye çalışıyoruz. Asıl konuyu bu etkinlikler arasında bir ayrıntı gibi eriyip kayboluyor. “

Ahmet öğretmen uygulamasını yaptığı etkinliklere benzer etkinlikleri kendisinin de ders anlatımlarında kullandığını belirterek proje yardımıyla bilgisayar derslerinin daha etkili olacağına inanmaktadır. Ahmet öğretmen asıl vermek istediğini projeler içine saklayarak öğrencilerinin onu bulmaya çalışırken farklı bilgiler edinmesini istemektedir.

Bilgisayar öğretmenlerine müfredatta verilmesi gereken ancak olmayan konular sorulduğunda öğretmenlerin verdiği cevaplar PTÖ etkinlikleriyle kapsamı genişletilmeli ve Office programları da eklenmeli şeklinde sınıflandırılmıştır.

#### *PTÖ etkinlikleriyle kapsamı genişletilmeli*

Sena ve Ahmet öğretmen mevcut bilgisayar ders müfredatındaki konulara küçük eklemeler yapılmak kaydıyla sabit kalmasını ama önerilen bu etkinlikler yardımıyla derslerin verilmesi gerektiğini savunmaktadırlar. Sena öğretmen;

“Önerdiğiniz etkinliklerle bu sıkıcı içeriğin önüne geçebiliriz diye düşünüyorum. Burada bilgisayar amaç değil araç durum böyle olunca da diğer türlü sıkılan öğrenciler bile haz alarak çalışıyor. “

Sena öğretmen uygulamasını yapmış olduğu etkinliklerden memnun olduğunu böylece derslerde bilgisayarın araç olarak kullanılmasını öğrencilerin daha iyi kavrayacağını vurgulamıştır. Sena öğretmen PTÖ etkinlikleri yardımıyla işlenen derslerin daha verimli ve eğlenceli olduğuna inanmaktadır.

#### *Office programları da eklenmeli*

Hazal öğretmen proje tabanlı etkinlikleri beğendiğini derslerini bu şekilde işlemekten zevk aldığını belirtmiştir.

Hazal öğretmen;

“Mevcut konular sadece klavye, fare, monitör, kasadan ibaret mesela öğrencilere bir word programını bile vermek müfredatı çok değiştirmek anlamına geliyor. En azından office programlarının verildiği bir hale getirilebilir.”

Hazal öğretmen derslerde proje uygulaması yapılmasını ancak ders içeriğinin yeniden ele alınarak en azından Microsoft Office programları eklenerek zenginleştirilmesi gerektiğine inanmaktadır.

Bilgisayar öğretmenlerine etkinlikleri uygularken karşılaştıkları bir sorun olup olmadığı yönündeki soruya genel anlamda bir sorun yaşamadıklarını belirterek cevap vermiş ancak uygulama sürecinde karşılaştıkları sorunlar Başat öğrenciler ve alışılmamış bir uygulama olarak sınıflandırılmıştır.

#### *Başat öğrenciler*

Uygulamalar sırasında Sena öğretmenin tek sıkıntı duyduğu konu sınıfındaki başat öğrenciler olmuştur. Sena öğretmen;

“Sorun sadece gruptaki başat öğrenciler. Onun dışında problem görünmüyor. Grup çalışması yaptıkları için çoğunlukla gözlemlemek gerekiyor. Grup üyelerinin tümünün projeye ilgilenmesine çalışıyoruz. Onu da katın, şu arkadaşınıza da fırsat verin gibi”

Sena öğretmen uygulamalar sırasında başat öğrencilerin gruplarındaki diğer öğrencilere üstünlük kurmaya çalıştıklarını ve bu durumla ilgilenmek zorunda kaldığından bahsetmiştir. Bu problem yüzünden sürekli öğrencileri gözlemleyerek tüm öğrencilerin bilgisayar karşısında eşit oranda çalışma yapmasını sağlamaya çalıştığını belirtmiştir.

#### *Değişik bir uygulama*

Ahmet öğretmen öğrencilerinin bu tür bir uygulamayla ilk defa karşılaştıkları için başlangıçta şaşırıldığını ifade etmiştir. Ahmet öğretmen;

“Bizim öğrencilerimiz genelde hazırcı alışmışlar. Bekliyorlar ki öğretmen hazır bilgiyi versin onlarda bir yerlere bunu not etsin.

Şimdiye kadar bu şekilde eğitim almış ve belli bir yaşa kadar gelmiş olan çocuk PTÖ yöntemiyle karşılaşınca önce bir afallıyor. Ne yapacağını şaşırıyor bir müddet başarısız oluyor. Ama bu PTÖ etkinlikleri eğitim programına yayılırsa, tabandan itibaren gelirse daha etkili olacaktır. Tek sorunda bu zaten.”

Ahmet öğretmen öğrencilere eğitimlerinin en başından itibaren küçük projeler verilirse bu sorunun aşılabileceğini belirtmektedir.

Öğrenciler derslerinin hiç birinde proje yapmamış ilk kez projeye bu uygulamalar sırasında tanışmış olmasından dolayı öğrencilerin ilk haftalarda şaşırıldıklarını fakat

ilerleyen dönemlerde bu uygulamalardan verim aldığını belirtmiştir. Ahmet öğretmen derslerinde projelerden yararlandığını ancak öğrencileri için kurguladığı projelerin daha basit olduğunu sunulan etkinliklerin ise birkaç dersi birden içerdiği için öğrencilerinin şaşırıldığını ifade etmiştir. Ancak Ahmet öğretmen öğrencilerin uygulamaları benimsedikten sonra oldukça başarılı olduklarından bahsetmiştir.

Hazal öğretmen ise uygulamalar sırasında hiçbir sorun yaşamadığını belirtmiştir. Hazal öğretmen;

“Ben uygulama esnasında bir sıkıntı yaşamadım.Uyguladığım kadarıyla oldukça iyi ben derslerimi bu şekilde işlemeye devam edeceğim.”

Hazal öğretmen etkinliklerden oldukça memnun olduğunu ve derslerini bundan sonra bu teknikle işleyeceğini belirtmiştir.

Etkinliklerin uygulanmasının bilgisayar öğretmenleri için süre yönünden bir sıkıntı oluşturup oluşturmadığı yönündeki soruya öğretmenlerin tümü durumun görünüşte öyle olduğunu ancak sonuçta çok daha fazla sayıda ve kaliteli öğrenmenin oluştuğunu söylemişlerdir. Hazal öğretmen;

“PTÖ etkinlikleri ile işlediğim dersler klasik derslerime göre daha çok süre aldı ama öğrenciler daha istekli çalıştı hatta benden süreyi uzatmamı isteyenler bile oldu. Ancak öğretilmek istenen bir değil pek çok davranış o süre içinde kazandırılabilirdiğinden harcanan zamana değdi. “

Hazal öğretmen etkinliklerin klasik yönleme oranla daha fazla süre aldığını ancak bu esnada hedeflenenden daha fazla kazanımın gerçekleştiğini belirtmiştir.

Sena öğretmen;

“Görünüşte uzun zaman alıyor gibi ama esasında öyle değil. Çünkü PTÖ etkinlikleriyle siz öğrenciye o sürede kazandırmak istediklerinizin kat kat fazlasını zaten kazandırılıyorsunuz.

Üstelik klasik anlatımda öğrenci öğrendiği bilgiyi bir sonraki hafta hatırlamıyor bile. Önemli olan kalıcı ve nitelikli öğrenme gerçekleştirilirse bu zaman kaybı değil aksine kazanımdır bile denilebilir.”

Sena öğretmen ise etkinliklerin daha fazla zaman aldığını ancak aynı sürede hedeflenenden daha fazlasının kalıcı olarak öğrenildiğini ifade etmektedir.

Ahmet öğretmen; “Hayır dersler ona göre ayarlanabiliyor. Şimdiye kadar hiç böyle bir sıkıntı yaşamadım.

Zaten öğrencilere proje verdiğiniz zaman örneğin bir kavramı bir haftada öğretiyorsunuz ama proje yapınca öğrenci belki on kavramı iki haftada hatta çok daha fazlasını kazanabiliyor.”

Ahmet öğretmen ise mevcut müfredatın konu bakımından esnek yapısına atıfta bulunarak sürenin ayarlanabilirliğine vurgu yapmıştır. Ahmet öğretmen de diğer iki öğretmenle aynı fikri paylaşmaktadır. Yani PTÖ etkinlikleri ile hedeflenenenden fazlası öğretilmektedir.

### **3.2. Bilgisayar Derslerinin, Geliştirilen Proje Tabanlı Etkinlikler ile Yürütülmesine Mihver Ders Öğretmenlerinin Bakış Açıları**

Mihver ders öğretmenlerinden her birine ayrı ayrı genel anlamda etkinliklerin kapsamı açıklandıktan ve öğrencilerin ilgili alanda hazırladıkları proje örnekleri tanıtıldıktan sonra bu projelerin onları ne yönde etkileyeceğini ortaya çıkarmak amacıyla görüşmeler yapılmıştır.

Mihver ders öğretmenlerinin projeleri inceleyerek bunlardan derslerinde ne amaçla kullanabileceklerine ilişkin yorumları *derse dikkat çekmek , ders yükünü hafifletmek dersleri monotonluktan çıkarmak, zaman ve kağıttan tasarruf, ders materyali ihtiyacı, öğrencilerin hatalarını tespit, kaliteli öğrenme ortamı* şeklinde sınıflandırılarak aşağıda sunulmuştur

#### *derse dikkat çekmek*

Mihver ders öğretmenlerinin tümü öğrencilerin hazırlayacakları materyalleri dersin başında öğrencileri güdülemek ve derse dikkat çekmek için kullanılabileceklerini ifade etmişlerdir. Sosyal bilgiler öğretmeni olan Fatih öğretmen;

“Bu etkinliklerden dersin başında göstererek öğrencilerin derse karşı ilgileri çekilebilir,güdüleyebiliriz. “

Fatih öğretmen projeksiyon ve bilgisayarlı bir sınıf olduğu takdirde bu materyalleri dersin başında öğrencileri derse hazırlamak ve dikkatlerini konuya çekmek için kullanabileceğini ifade etmiştir.

Türkçe öğretmeni Seda;

“Eğer benim anlatacağım konu ile ilgili bir materyal ise tabiki kullanırım. Ancak bu materyali dersin tümünde değil bir bölümünde kullanabilirim. Öğrencilerin dikkatlerini derse çekmek için kullanabilirim.”

Seda öğretmen ise kendi konusunda hazırlanmış olan materyalden dersin tümünde değil sadece bir kısmında yararlanabileceğini ifade etmektedir. Seda öğretmen öğrencilerin hazırladıkları materyallerin ilgi çekici olma özelliğinden faydalanarak derslere olan ilgiyi artırmak amacıyla kullanabileceğini ifade etmektedir.

*ders yükünü hafifletmek*

Hatice öğretmen dışındaki tüm öğretmenler bu etkinlikler sonunda oluşacak ürünlerin ders yüklerini hafifleteceğini ve kendilerine daha az görev düşeceğini belirtmiştir. Fen bilgisi öğretmeni Sezen;

“Faydalanabilirim. Benimde işimi fazlasıyla kolaylaştırır. Çünkü bizim dersimiz zaten çocukların derse hazırlanarak gelmesine dayalı olan bir ders. Çocuklar bilgisayar dersinde Fen bilgisi etkinliklerini seçerlerse en azından konudan haberdar olmuş olurlar . Dersten önce konudan haberdar olup ders sırasında da onların hazırladığı çalışmalar yardımıyla o konunun tekrar edilmiş olması bence çok olumlu etki yapar. Ben bundan yararlanabilirim ve beni de geliştirir.”

Sezen öğretmen öğrencilerin etkinlikleri hazırlarken bir takım bilgileri araştırdıkları için konuyla ilgili bir ön öğrenmeleri olduğuna atıfta bulunarak projeleri hazırlayan öğrencilerin, öğretmenler için avantaj olduğunu vurgulamıştır. Bu etkinliklerle konudan haberdar olan öğrencilere konuyu anlatmak dolayısıyla öğretmenlerin yükünü hafifletecektir.

*dersleri monotonluktan çıkarmak*

Sezen ve Fatih öğretmen dışındaki öğretmenlerin tümü bu etkinlikler yardımıyla ders işlemenin dersleri sıkıcı olmaktan kurtaracağı boyutuna değinmiştir. Branşı sosyal bilgiler olan Kürşat öğretmen;

“Bir insan 3-4 saat matematik çalışır ama yarım saat tarih, vatandaşlık çalışınca sıkılır okumaz. Bu dersler görüntülü hale getirilirse öğrencilerin derse karşı ilgisi artar. Dersler daha kolay ve zevkli hale gelir”

Kürşat öğretmen derslerinde öğrencilerin hazırladığı materyalleri kullanmanın dersleri monotonluktan kurtaracağına işaret etmiştir. Kürşat öğretmene göre sözel dersler sayısal dersler gibi uzun soluklu çalışmaya müsait değildir.

Devamlı hayali şeyleri çalışan öğrenci sıkılır. Ama bahsedilen kavramları öğrencilerin görmesi, işitmesi ve araştırması derse heyecan katar ve dersler sıkıcı olmaktan çıkıp zevkli hale gelir.

*zaman ve kağıttan tasarruf*

Fazıl, Kürşat, Sezen ve Bilge öğretmenler geliştirilen projeler ile kağıt ve zaman israfının önüne geçebilecek olmasından bahsetmişlerdir. Fen bilgisi öğretmeni Bilge; “Özellikle deney içerikli etkinlikler zaman açısından büyük tasarruf getirir.”

Bilge öğretmen hazırlanan materyaller ile öğretmenlerin sınıf ortamında zaman alacağı için yapmaktan kaçındıkları deneyleri bizzat öğrencilerin kendilerinin yapma fırsatı bulacağını ifade etmiştir. Bilge öğretmen deneyleri kendi yorumlarıyla bilgisayar ortamında canlandıran öğrencilerin yaptıkları projeleri sınıf ortamında yansıtarak yapılamayan deneylerin bu şekilde telafi edilebileceğine inanmaktadır. Türkçe öğretmeni Fazıl;

“Zaten bilgisayarlar hayatın bir parçası olmuş bunu mutlaka öğrenmeleri de gerek. Ayrıca bu yöntem fotokopi hazırlama ve çoğaltma gibi zahmetlerden tasarruf da sağlıyor. Anlatılmak istenen ekrana yansıtılınca zaman ve kağıt israfının da önüne geçiliyor.”

Fazıl öğretmen öğrencilerin hazırlayacağı projelerin projektör yardımıyla yansıtılması sayesinde fotokopi yapmaya gerek kalmayacağından oluşacak hem kağıt hem de zaman tasarrufunun önemli olduğunu vurgulamaktadır.

#### *ders materyali ihtiyacı*

Ders materyali eksikliğinin hazırlanacak bu projeler yardımıyla bir nebze olsun kapatılabileceğine Fazıl, Kürşat, Sezen ve Bilge öğretmenler değinmişlerdir. Sosyal bilgiler öğretmeni olan Kürşat;

“Özellikle PowerPoint sunumu şeklinde olanları çok rahatlıkla kullanabiliriz. Görüntülü resimler, küçük esprilerle süslenmiş bu tür çalışmalara bizim çok ihtiyacımız var bu açığı kapatabilir.”

Kürşat öğretmen mevcut ders yazılımlarına anlatım sırasında kolaylıkla müdahale edemediklerini ve bu yüzden yaşadıkları bir takım problemlerden bahsetmiştir.

Kürşat öğretmen derslerinde kaynak gereksinimleri olduğunu mevcut yazılımların yetersiz olduğunu vurgulayarak iyi kurgulanmış ve iyi hazırlanmış projelerin bu eksikliklerini giderebileceğine inanmaktadır. Kürşat öğretmen, bu şekilde hazırlanan projeleri istedikleri gibi şekillendirebilecekleri ve gerekli yerlerde müdahale edebilecekleri için oldukça yararlı bulunmaktadır.

Türkçe öğretmeni Fazıl ve Fen bilgisi öğretmeni Bilge öğrencilerin hazırlamış olduğu etkinliklerin diğer öğrencilere örnek teşkil edebileceğinden bahsetmişlerdir. Fazıl öğretmen;



“Hazırlanan projeler diğer öğrencilere örnek olarak gösterilebilir, sınıf ve okul panolarında sergilenebilir. Ayrıca bu gösterdiğiniz e-şiiir örneğine baktığımızda öğrencilerin tümüne biz sınıf ortamında örneğin vurgu ve tonlama davranışını kazandıramayabiliyoruz . Bunun için bize örnekler gerekiyor. Yapılan bu çalışmalar bizim örnek sıkıntımızı karşılayabiliyorlar. E-şiiir etkinliğindeki gibi projeler sayesinde şiiir okumaya meraklı olan, şiiirlerden hoşlanan öğrencilerimizin bu alanda kendilerini geliştirmelerini de sağlayabilir. Birde bu konuyu bilmeyen iyi kavrayamamış kişilere biz hem şiiirin kendisini projektör yardımıyla tahtaya yansıtır ayrıca seslendirme eşliğinde sunarak öğrencilere hem görsel hem işitsel bir ortam hazırlanabilir. “

Fazıl öğretmen öğrencilerin bilgisayar derslerinde hazırladıkları çalışmaların daha temiz ve düzenli olduğunu belirterek bu çalışmalarını öğrencilere örnek teşkil etmesi için okul ve sınıf panolarında sergileyebileceklerini belirtmişlerdir. Ayrıca sınıf ortamında örneklendirmesi güç olan bazı etkinlikler (seslendirme, vurgu ve duraklara dikkat ederek şiiir okuma) için hazırlanan projeler örnek teşkil edebilir ve oldukça güzel bir öğrenme ortamı sunabilir.

#### *öğrencilerin hatalarını tespit*

Fatih, Seda ve Bilge öğretmenler öğrencilerin hazırlayacakları bu etkinlikler yardımıyla hem öğrencilerin kendi hatalarını daha kolay ve net görebileceklerini hemde öğretmenlerin onlara daha kolay dönüt verebileceğinden bahsetmektedirler. Türkçe öğretmeni Fazıl;

“El yazısı kişiden kişiye değiştiği için özellikle panoya asılan el yazıları pek okunaklı olmayabiliyor, yazıyı hazırlayan çocuk kendi yazdığı yazıdaki hatayı göremeyebiliyor.

Ancak öğrenci elde yazmak yerine bilgisayarı kullandığında oluşan ürün daha temiz ve daha düzenli olduğundan biz Türkçe öğretmenlerinin buradaki yazım ve imla hatalarını göstermesi daha kolay olabilir hem de öğrenci yazıyı bilgisayarda yazdığı hata denetimi açıksa ona hatalı yazdığı yerleri gösterebilir.”

Fazıl öğretmen projeleri bilgisayar yardımıyla gerçekleştirmenin avantajları olduğuna inanmaktadır. Ona göre öğrencilerin hazırlıklarını bilgisayarda yapmaları hem daha temiz ve düzenli ürünler elde etmelerini sağlamakta hemde bu sayede hazırlanan ürünlerin ders öğretmeni tarafından değerlendirilmesi daha kolay olmaktadır. Bu sayede öğretmen öğrencilerine daha kolay bir şekilde yaptığı hataları gösterebilir.

*kaliteli öğrenme ortamı*

Sevgi, Fazıl ve Kürşat öğretmenler öğrencilerin hazırlayacakları projelerin derslerinde kullanılmasıyla daha kaliteli bir öğrenme ortamı oluşacağından bahsetmektedirler. Matematik öğretmeni Sevgi;

“Bu şekilde öğrencinin görme, dokunma ve düşünme duyuları harekete geçecek olduğu sonuçları daha kolayca irdeleyebilecek, öğrenme kalıcı olacaktır.”

Sevgi öğretmen etkinlikler sonunda oluşacak ürünlerin öğrencilerin pek çok duyusuna birden hitap edeceği için öğrencilere daha kaliteli bir öğrenme ortamı oluşturabileceğine inanmaktadır.

Mihver ders öğretmenleri PTÖ etkinliklerini hazırlayarak derse gelen öğrenciler ile bu şekilde bir etkinlik hazırlamadan derslerine gelecek olan öğrenciler arasında oluşması muhtemel farklılıkları *hazır bulunuşluk*, ve *daha kolay anlama* şeklinde sınıflandırmışlardır.

*hazır bulunuşluk*

Mihver ders öğretmenlerinin tümü bir proje gerçekleştirerek derse gelen öğrencilerin ilgili derslerdeki hazır bulunuşluk düzeylerinin yüksek olacağını ifade etmektedir. Fen bilgisi öğretmeni Sezen öğretmen ;

“Aralarında büyük fark olacağı kanaatindeyim. Çünkü öğrenci o materyali oluştururken diğer yandan da konuya hazırlanmış olacak ki bunun avantajı çok büyük olur. Bu çalışma fen bilgisi dersindeki başarısına olumlu yönde yansır.”

Sezen öğretmen öğrencilerin projeyi gerçekleştirirken ilgili konuyu araştıracağı için derse hazırlık yapmış olacaklarını ve bunda dersleri için bir avantaj olduğunu belirtmektedir.

*daha kolay anlama*

Hatice öğretmen dışındaki öğretmenlerin tümü gerçekleştirilecek projeler yardımıyla öğrencilerin olayları anlamalarını ve kavramlar arası ilişkileri kurma becerilerinin artacağından bahsetmişlerdir. Sosyal bilgiler öğretmeni Kürşat;

”Çocuğun bu etkinliği kazanması demek bir kere bu işin içine girmesini gerektirir. İçine girdiği bir olayı da daha kolay kavrayacaktır” .

Kürşat öğretmen, öğrencinin proje gerçekleştirirken olayın içine girdiğini ve böylece öğrenmesi gereken kavramları daha kolay öğrendiğini vurgulamıştır. Matematik öğretmeni Sevgi;

“Çünkü tüm hazırlıkları, araştırmayı kendi yapan öğrenci ile her şeyi hazır alan öğrenci arasında fark uygulamada ortaya çıkacaktır. Her şeyi kendisi halleden öğrenci daha pratiktir, olayları daha kesin kavrayacaktır, sonuca daha kolay ulaşacaktır. Bu uygulamada zaten ortaya çıkacaktır.”

Sevgi öğretmen, öğrencilerin projelerini gerçekleştirirken araştırma yaptıkları için pratiklik kazandıklarını ifade etmiştir. Sevgi öğretmen bu öğrencilerin sonuca daha kolay ulaşacaklarını ve öğrendikleri bilgiden emin olacaklarına inanmaktadır. Sosyal bilgiler öğretmeni Fatih;

”Cumhuriyet kurulalı beri ezberci eğitim yapıldı işte kazanımları ortada. Vermeden almak Allah’a mahsus.”

Fatih öğretmen ise ezberci eğitime karşı bir hayli tepkili olup öğrenciye bilgiyi doğrudan sunmanın yanlışlığını vurgulamıştır.

Gerçekleştirilecek projeler yardımıyla işlenecek mihver derslerinin öğrenme ortamına etkileri; *daha ilgili öğrenciler, zevkli ve etkili öğrenme ortamı, öğrenci merkezli öğrenme* şeklinde sınıflandırılmaktadır.

#### *daha ilgili öğrenciler*

PTÖ etkinlikleri sonucunda öğrencilerin oluşturacakları projeler yardımıyla işlenecek derslerde öğrencilerin çok daha ilgili olacağı Matematik öğretmeni Hatice öğretmen dışındaki tüm öğretmenlerin ortak görüşüdür. Fen bilgisi öğretmeni Bilge;

“Biz bunu denedik mesela öğrencilerin ilgisi %50 ise normalde, dersleri PTÖ etkinlikleri yardımıyla işlediğimizde bu ilgi %80-90'lara çıkabiliyor.”

Bilge öğretmen benzer projeler yardımıyla daha önce bir ders gerçekleştirdiklerini ve öğrencilerin ilgilerinin %50'lerden % 90'lara kadar yükseldiğini vurgulamıştır.

Sosyal bilgiler öğretmeni Kürşat;

“Öğrencilerin neredeyse hemen hepsi pür dikkat kesiliyor. Normalde bu ortamı oluşturamıyoruz klasik ders anlatırken. Dersle hiç ilgisi olmayan bir öğrenci bile bu sunuları çok dikkatli izliyorlar.”

Kürşat öğretmen bir öğrencisinin bilgisayar dersinde hazırlamış olduğu bir projeyi çok beğendiğini ve bir dersini bu projeyi kullanarak işlediğini ifade etmiştir.

Kürşat öğretmen bu sayede derse karşı hiç ilgi göstermeyen öğrencilerin bile bu sayede dersleri büyük bir dikkatle takip ettiğini vurgulamıştır.

#### *zevkli ve etkili öğrenme ortamı*

Bilge, Sevgi ve Sezen öğretmenler bu projelerin onların derslerini daha etkili ve zevkli hale getireceğini vurgulamışlardır. Fen bilgisi öğretmeni Sezen;

“özellikle deney yapma sıkıntımızı böylece giderebiliriz. Küçük deneyleri öğrenciler evlerinde yapar bilgisayarda canlandırır ve benzeri işlemleri de yine bilgisayar yardımıyla yaparlar. Bizlerde bu hazır materyalleri sınıflarımıza getirerek derslerimizi daha etkili ve daha eğlenceli hale getirebiliriz.”

Sezen öğretmen sınıfta uygulama fırsatı bulamadıkları deneylerin sınıfa taşınacağından dolayı bu eksikliğin giderilebilecek olması ve öğrencilerin bizzat kendilerinin bilgilerini yapılandırdığını belirtmiştir.

#### *öğrenci merkezli öğrenme*

Öğrencilerin yaptıkları projeler yardımıyla işlenen derslerin öğrenci merkezli olacağı Fazıl, Fatih ve Bilge öğretmenlerin vurguladığı konular arasındadır. Sosyal bilgiler öğretmeni Fatih;

“Dersler böylece daha zevkli olacaktır. Çünkü dünyada en kötü şey pasif dinleyici olmaktır. Bu sayede öğrenci hem bilgilerin yapılandırılması hem de sunulması aşamalarında derse aktif olarak katılacaklardır”

Fatih öğretmen klasik eğitim anlayışına şiddetle karşı çıkmakta ve öğrencilerin kendi bilgilerini yapılandırdığı ve derslerde daha aktif oldukları bir eğitim sistemi istemektedir. Fatih öğretmen kendisine tanıtılan ve örneklerini gördüğü etkinliklerin arzu ettiği eğitim için ideal olduğunu düşünmektedir. Bu şekilde işlenen derslerde öğrencinin derse aktif katılacağını ve kendi bilgisini yine kendisinin oluşturacağına inanmaktadır.

Türkçe öğretmeni Fazıl;

“Dersin merkezinde onlar var siz değil. Siz dersi takip eden, gerektiği yerde müdahale eden belki yol gösteren oluyorsunuz, onun çalışmasını sağlıyorsunuz.”

Fazıl öğretmen bu etkinlikler yardımıyla işlenen derslerin merkezinde öğrencilerin olduğunu ve öğretmenin sadece rehberlik yaptıklarını ifade etmektedir.

Geliştirilen etkinliklerin öğrencilerin mihver derslerdeki kazanımlarını etkileyip etkilemeyeceği yönündeki soruya Hatice öğretmen dışındaki tüm mihver öğretmenler “daha fazla kazanım” elde edilebileceği yönünde cevap vermişlerdir.

Türkçe öğretmeni Seda;

“Tabii ki belirli davranışların üzerine çıkabiliriz. Örneğin öğrencilerin hazırlamış oldukları e-şiir projesinde öğrencilerin yazma konusunda pek çok şey gelişebilir mesela imla, noktalama konusunda pek çok şey gelişebilir. Şiirin yazarından , konusundan

şeklinden haberdar olabilirler. Merak ettikleri boyutunu araştıracakları için ayrıntıları yakalayabilirler ve belirlenen davranışların üzerine çıkabilirler.”

Seda öğretmen, öğrencilerin bu projeleri gerçekleştirirken hedeflenenin üzerinde davranış kazanacaklarını ifade etmiştir. Bu yorumu öğrencilerin yaptıkları e-şiiir projelerini inceleyerek yapmıştır. Seda öğretmene göre öğrenci bir projeyi gerçekleştirirken hedeflenen kazanımı elde edebilmek için çabılıyor böylece hedeflenen üzerinde kazanıma ulaşabiliyor.

Matematik öğretmeni Sevgi;

“Bir proje hazırlayan öğrenci o projenin tüm safhalarında bilgiyi kurar, dener, çeşitli yollar araştırır ve sonuçta bilgiyi biraz zorlanarak bile olsa kendi üretir. Hedeflenen davranışların üzerine çıkabilir. Çünkü verilen eğitim seviyeye uygun olarak verilen eğitimidir. Klasik sistemde bunu yapmak oldukça güçtür. Ama proje tabanlı eğitimle merkezde bilgisayarın olduğu matematikle bütünleştirilmiş etkinliklerde bunun başarılması daha kolay olacaktır.” Sevgi öğretmen projeleri hazırlama sürecine atıfta bulunarak öğrencilerin bu sayede kendi bilgisini oluşturabileceğinden, kendi bilgisini oluştururken çeşitli varsayımları deneyerek daha fazla kazanım elde edebileceğine inanmaktadır.

Mihver ders öğretmenlerine bu projelerden oluşacak ürünleri kendi derslerinde uygulayıp uygulayamayacaklarına dair sorulan sorulara verdikleri cevaplar; *her seviyedeki sınıfta rahatlıkla uygulanabilir, düşük seviyedeki öğrencilerin ağırlıklı olduğu sınıflarda uygulanması güç ama diğerlerinde uygularım, zaman sınırlılığım olmazsa tümünde uygulayabilir ve iyi netice alırım* şeklinde sınıflandırılmıştır.

*her seviyedeki sınıfta rahatlıkla uygulanabilir*

Fatih, Sevgi, Kürşat ve Fazıl öğretmenler öğrencilerin yaptıkları projeleri kullanarak her seviyedeki sınıfta kolaylıkla ders işleyebileceklerini ayrıca bu etkinliklerin zamandan da tasarruf sağlayacağını belirtmişlerdir. Türkçe öğretmeni Fazıl;

“Vasat öğrencileri de derse katar, ders onlar içinde çekici olur. İyi bir materyal bizim derslerimize her zaman olumlu katkı getirir. Derslerin birbiriyle ilişkilendirilmesi bizim için oldukça yararlı.

Biz ders esnasında vatandaşlık veya tarih öğretmeninden yararlanamayız. Ancak bu tür etkinliklerde biz için Türkçe boyutunu, sosyal öğretmeni tarihi boyutu bilgisayar öğretmeni ise bilgisayar boyutunu tamamlayacaktır. Öğrenci bilginin nerede gerekli olduğunu bunu nerede kullanacağını öğrenir” sözleriyle açıklamıştır

Fazıl öğretmen, etkinlikler sonunda oluşacak ürünlerin bir nevi materyal olacağını ve derslerini materyal kullanarak işlemenin öğrencilere bir takım katkılar getireceğini söylemektedir. Fazıl öğretmen bu materyallerin dersle hiç ilgisi olmayan öğrencileri bile derse kattığını, diğer alanlardaki öğrenmelerle Türkçe dersinin bir noktada buluştuğunu ve böylece öğrencinin bilgiyi nerede kullanacağını göreceğini ifade etmiştir. Fazıl öğretmen bu etkinlikleri tüm seviyelerdeki sınıflarda uygulayabileceğini ve çok olumlu sonuç alacağını umduğunu vurgulamıştır. Sosyal bilimler öğretmeni Kürşat;

“Sınıfın seviyesi veya süre beni sıkıntıya düşürmez. Aksine öğrencinin ilgisini çekme işi benden çıkıyor. Bu işi hazırlanan etkinlik zaten başlı başına çekiyor. Zamanı bu şekilde daha da rahat kullanırım. “

Kürşat öğretmen de etkinlikler sonunda oluşan ürünlerin her sınıf seviyesinde uygulanabileceğini belirtirken bu etkinliklerin ona ek süre kazandıracağını da vurgulamıştır. Kürşat öğretmen bu etkinliklerin öğrencinin dikkatini çekmek için tek başına yetirli olduğunu ve bunun onlar için bir avantaj olduğunu da belirtmiştir.

*düşük seviyedeki öğrencilerin ağırlıklı olduğu sınıflarda uygulanması güç ama diğerlerinde uygularım*

Hatice, Seda ve Sezen öğretmenler etkinlikler sonunda öğrencilerin oluşturdukları projeleri beğendiklerin ancak her seviyedeki sınıfta bunlardan faydalanamayacaklarını ifade etmişlerdir. Matematik öğretmeni Hatice ;

“Öyle sınıflar var ki iyice çocuğun kafasını karıştırır, bildiğini de unuttur. Ama öyle sınıf var ki hakikaten çok iyi şeyler de elde edebilirsin.”

Hatice öğretmen bilgisayarın dikkat çekici bir unsur olduğun-a inanmakta ancak matematik eğitimine entegre edilmesine kuşkuyla yaklaşmaktadır.

Hatice öğretmene göre bilgisayar derslerinde hazırlanacak olan etkinlikler genel olarak oldukça yararlıdır bunların bir kısmını kendi ifadesiyle “iyi sınıflarda” uygulayabilir. Ancak öğrenci seviyesinin düşük olduğu sınıflarda bu etkinliklerden yararlanmak isterse öğrencileri n anlamaları daha güç hale gelebilir. Özetle bu görüşü paylaşan diğer iki öğretmende bu etkinliklerin iyi olan öğrencileri daha iyi kökü olanları daha kötü etkileyeceğine inanmaktadırlar.

*zaman sınırlılığım olmazsa tümünde uygulayabilir ve iyi netice alırım*

Sadece Fen bilgisi öğretmeni Bilge ise etkinliklerin onun dersi için süre sıkıntısı yaratacağını belirtmektedir. Bilge öğretmen;

“Maalesef bizim ders saatimiz az fakat konu sayımız çok. Keşke ders saatimiz daha fazla olsa ve etkinlikleri izleyebilmek, uygulayabilmek için çok zamanımız olsa. Belli konuları PTÖ etkinlikleri yardımıyla işlemek biraz zaman alıyor ancak tam öğrenmeye yakın bir öğrenme gerçekleşiyor. Klasik sistemde belki aynı konuyu daha kısa zamanda verecektik bunda daha çok zaman harcanabiliyor. Ancak bana göre önemli olan öğrencini çok konuyu yarım öğrenmesindenense daha az konuyu öğrensin ama tam öğrensin. “

Bilge öğretmen etkinliklerin tüm öğrenci seviyelerinde uygulanabileceğine ve sonucunda tam öğrenmeye yakın bir öğrenme gerçekleşeceğine inanmaktadır. Bilge öğretmene göre önemli olan öğrenciye çok konu vermek değil verilen konuyu öğrencinin kavrayabilmesidir. Bilge öğretmen tek sıkıntının müfredatın çok yoğun olmasına karşın sürenin kısıtlı olmasıdır. Bu sorun çözülmürse PTÖ etkinlikleri onun istediği eğitimin verilebilmesine olumlu katkıda bulunacaktır.

Mihver ders öğretmenlerinden genel olarak etkinlikler için öneride bulunmaları istendiğinde yaptıkları yorumlar *ideal ortamların sağlandığı sınıflarda eğitim, zümre işbirliği, projeler oluşturulurken gerçek bilgiler kullanılmalı* şeklinde sınıflandırılmıştır.

*ideal ortamların sağlandığı sınıflarda eğitim*

Mihver ders öğretmenlerinin tümü “ideal ortamlarını sağlandığı sınıflarda eğitim” konusunda hemfikirdi. Öğretmenler bu etkinlikleri kullanabilmeleri için her sınıfta en az bir bilgisayar ile bir projeksiyon cihazının mevcut olması gerektiğini belirtmişlerdir. Matematik öğretmeni Hatice “Biz bunu nerede kullanacağız? bilgisayar laboratuvarı her zaman dolu bunun dışında bilgisayarlı bir sınıf yok iyi güzel de biz bu etkinlikleri nasıl göstereceğiz?”

Hatice öğretmenin okulunda tekli öğretim yapılmakta ve bilgisayar öğretmenin haftalık otuz saat dersi bulunmaktadır.

Bilgisayar öğretmeni derslerinin tümünü laboratuvar ortamında işlemekte olduğu için diğer öğretmenlerin bilgisayarlardan yaralanmaları mümkün olmamaktadır. Okulların hiçbirinde ikinci bir bilgisayar laboratuvarı veya projektör ve bilgisayarın birlikte yer aldığı bir sınıf yoktur. Öğretmenlerin tümünün en çok şikayet ettikleri kavramların başında işte bu ihtiyaçlar gelmektedir. Öğretmenlerin çoğu benzer materyalleri kullanamamaktan şikayetçilerdir.

*zümre işbirliği*

Sezen, Sevgi, Fazıl, Bilge ve Fatih öğretmenler sene başlarında mihver ve bilgisayar ders öğretmenlerinin zümrelerini birlikte yapmaları gerektiğinden bahsetmişlerdir. Matematik öğretmeni Sevgi;

“Bilgisayar, Matematik, Fen Bilgisi, Sosyal Bilgiler ve Türkçe Öğretmenlerinin zümrelerde bir araya gelerek ihtiyaçları doğrultusundaki etkinliklere birlikte karar verilmesinin yararlı olacağı görüşündeyim”

Sevgi öğretmen sene başlarında bilgisayar ve mihver ders öğretmenlerinin zümrelerini birlikte yapmaları gerektiğini belirtmiştir. Sevgi öğretmen her dersin bir diğerinden alacağı veya talep edeceği şeylerin olabileceğine inanmakta ve bu öğretmenlerin birlikte çalışmalarının olumlu sonuçlar getireceğine inanmaktadır.

Matematik öğretmeni Sezen;

“Bu şekilde bizim bilgisayar öğretmeninden isteklerimiz olabilir bunları sene başlarındaki zümre toplantılarında konuşarak etkinliklerin içeriğini genişletebiliriz”

Sezen öğretmen ise zümre toplantılarında bilgisayar öğretmenleriyle bir araya gelerek sen içinde eksikliklerini hissettikleri konularla ilgili görüş alış-verişinde bulunabileceklerini belirtmişlerdir. Sezen öğretmen zümre toplantılarında bir araya gelerek bilgisayar öğretmenleri ile karşılıklı taleplerin cevap bulabileceğine inanmaktadır.

*projeler oluşturulurken gerçek bilgiler kullanılmalı*

Etkinler hazırlanırken araştırılan kaynaklardaki bilgilerin doğru olması gerektiği sosyal bilgiler öğretmeni Fatih’in değindiği bir konudur. Fatih;

“Yaptırılacak projeler gerçeklere uygun, reel bilgiler içermeli öğrenciler bu bilgileri araştırarak elde etmelidir. Aksi takdirde kurguladıkları projeler, gerçekle ilgisi olmayan, fayda getirmez. Ama ciddi çalışılmış, emek verilmiş, araştırma sürecinde yoğrulmuş olan çalışmalar fevkalade yararlı olacaklardır.”

Fatih öğretmen, öğrencilerin bir proje oluştururken kullanacakları en küçük bilginin bile araştırılarak bulunmasına ve bulunan bilginin gerçeği yansıtmasına önem vermektedir. Fatih öğretmen, bu şekilde hazırlanacak olan projelerin çok güzel sonuçlar doğuracağına inanmaktadır.



#### 4. TARTIŞMA

Bu bölümde çalışma sonunda ulaşılan bulgular, ilgili alanda yapılmış diğer çalışmalarla karşılaştırılarak tartışıldı.

Proje tabanlı öğrenme yönteminde öğrenciler, bu yöntemle muhakeme yeteneklerini kullanarak bilgisayarla iletişim kurmayı öğrenirler. Edindikleri bilgiyi nerede kullanacaklarını bilirler dolayısıyla bu süreç içinde öğretmen yalnızca öğrenciye rehberlik yapacaktır (Solomon, 2003). Benzer şekilde derslerini mihver derslerle ilişkilendirilmiş proje tabanlı öğrenme etkinlikleri kullanarak yürüten bilgisayar öğretmenleri, bu süreçte oldukça rahat olduklarını ifade etmişlerdir. Katılımcılardan biri “öğrencilerim her ders en ufak şeyi bile bana sorarlardı ama bu derslerde ben sadece rehberlik yapıyorum bu çok güzel” ifadesinde bulunarak duruma açıklık getirmiştir. Kennewell (1997) ise “öğrenciler proje yaparken hem birbirlerinden hem de bilgisayardan pek çok bilgi öğreniyorlar. Burada öğretmenin konumu rehberlikten öteye gitmez” şeklinde görüş belirterek bu bulguyu desteklemektedir

Proje tabanlı öğrenme etkinliklerinde, öğrenciler problemi ve problemin önemini kavrayarak problemi içselleştirir, sonuca ulaşmak için daha çok araştırma yapar, daha çok çaba gösterirler (Solomon, 2003) . Burada sorumluluk öğrencinin üzerinde olduğu için öğrencinin aktif olduğu bir ortam oluşur (Gren, 1998). Kennewell (1997) öğrencilerin, proje tabanlı öğrenme etkinliklerinde klasik öğrenmeden farklı olarak bilgiyi ihtiyaç hissettiklerini ve bu ihtiyaçtan ötürü bilgiyi öğrendiklerini belirtmiştir. Burada öğrenci, bilgiyi kendine gerektiği için öğrenir. Benzer biçimde bu çalışmaya katılan bilgisayar ders öğretmenleri de öğrencilerinin derse karşı daha ilgili olduklarını, öğrenmek istedikleri kavramları derinlemesine araştırdıklarını ve o kavramı kendileri için öğrendikleri şeklinde yorumlarda bulunmuş ve öğrenciye öğretme çabasında bulunmadıklarını bizzat öğrencinin öğrenmek için yoğun çaba gösterdiklerini ifade etmişlerdir.

Bilgisayar öğretmenlerinin çalışma içinde en çok vurguladıkları kavramlardan olan öğrenme sürecinin oldukça eğlenceli hale geldiği ve hem kendilerinin hem de öğrencilerin büyük bir zevkle çalıştıklarıdır. Ayrıca mihver ders öğretmenleri de hazırlanan projelerin kendi ders ortamlarına dahil edilmesiyle daha eğlenceli ve zevkli dersler işleyeceklerini belirtmişleridir. Turner ve Dipinto (1992) buna neden olarak, öğrencilerin yaptıkları projeleri arkadaşlarına da sunacakları için daha istekli çalışacaklarını göstermektedir (Koçoğlu ve Köymen 2003). Benzer çalışmalarda bu veriler doğrulanmaktadır (Haliloğlu ve Asan, 2002; URL-3, 2004).

Bilgisayar öğretmenlerinden biri derse karşı ilgisiz olan bir öğrencisinin proje tabanlı etkinliklere sıra geldiğinde ondan beklemediği bir şekilde çalışarak kendisini ve öğrencinin ailesini de şaşırttığını belirtmiştir. Benzer şekilde projeler yoluyla öğrenen öğrencilerin derse katılımlarının daha yüksek olduğu literatürde destek bulunmaktadır (King, 2002).

Katılımcı bilgisayar öğretmenleri klasik eğitim sisteminde, öğrencilerin belli bir bilgi birikimine sahip olduklarını ancak bunu fark edememelerinden yakınmaktaydılar. Oysa proje çalışmaları esnasında bilgisayar öğretmenleri öğrencilerin kendi bilgilerinin farkına vardıklarını ve hangi bilgiyi nerede kullanacaklarını fark ettiklerini belirtmişlerdir. Benzer şekildeki bulgulara literatürdeki bazı çalışmalarda da rastlanmaktadır (Davies ve Crowther, 1995; Demirci, 2002; Yıldız, 2004).

Öğrenciler bilgisayar derslerinde özellikle internetin kendilerine sunmuş olduğu imkanlardan sonuna kadar yararlanırlar. Böylece sadece araştırdığı olguyu değil onu oluşturan veya etkileyen diğer faktörlere de ulaşabilir, analiz ve muhakeme yeteneklerini geliştirir (Davies ve Crowther, 1995). Bilgisayar öğretmenleri çalışma esnasında benzer ifadelerde bulunarak öğrencilerinin hazırcılıktan kurtulma belirtileri verdiklerini ve tek bir kaynaktan yetinmeyip çeşitli kaynakları kullanarak araştırma yaptıklarından söz etmişlerdir.

Proje tabanlı öğrenme kavramı ile ilgili olarak gerek çalışmada gerek ilgili kaynaklarda en çok tekrar eden ifade “etkili öğrenme ve kalıcılık” olmaktadır. Çalışmaya katılan bilgisayar öğretmenleri, öğrencilerinin bu sayede tam daha iyi öğrendiklerinden, konuyu derinlemesine araştırdıklarından ve öğrencilerinin bilgilerinin kalıcı nitelikte olduğundan söz etmektedirler. Benzer ifadeler literatürde tekrarlanmaktadır (Davies ve Crowther, 1995; Kennewell, 1997; Yıldız, 2004) .

Çalışmaya katılan bilgisayar öğretmenleri yürüttükleri bilgisayar derslerini mevcut program dahilinde vermediklerini, gerekli yerlerde öğrencilerin ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak içeriği genişlettiklerini belirtmişlerdir. Bilgisayar öğretmenleri bu yetersizliği aşmak için mevcut müfredata, içeriği değiştirmeden mihver derslerle ilişkili proje tabanlı etkinlikler geliştirilmesi ve Office konularının tümünün dahil edilmesi gibi önerilerde bulunmuşlardır. Mevcut hali ile ilköğretim II. kademe Bilgisayar ders içeriğinin yetersiz olduğu Baki ve Haliloğlu'nun (2004) çalışmalarında da yer bulmuştur.

Çalışmaya katılan öğretmenlerin tümü, proje tabanlı öğrenme etkinlikleri yardımıyla işlenen derslerin öğrenci merkezli bir ortam oluşturacağına işaret etmektedirler. Bunun yanı sıra öğretmenlerin tümü derslerinde zaman zaman klasik yöntemi kullansalar da öğrenci merkezli eğitimin üstünlüğüne inanmaktadırlar. Yapılan diğer çalışmalar da proje tabanlı olarak yürütülen bilgisayar derslerinin, öğrenci merkezli olacağını ve böylece daha nitelikli ve kalıcı bir öğrenme ortamı sağlanacağı konusunda hemfikirdir (Green, 98; Solomon, 2003; URL-4, 2004).

Bilgisayar öğretmenlerinin proje tabanlı etkinlik uygulamaları sırasında karşılaştıkları sıkıntılardan biri başat öğrencilerdir. Benzer şekilde Crawford da (1999) bir çalışmasında proje tabanlı etkinliklerin yürütüldüğü ortamlarda sınıf düzenin sağlanmasında zorluk yaşadıklarını ve bazı öğrencilerin diğer öğrenciler üzerinde üstünlük kurmaya çalıştıklarından bahsetmiştir.

Proje tabanlı öğrenmenin çok zaman aldığı yine ilgili çalışmalarda oldukça sık değinilen kavramlardan biridir (Knewell, 1997). Çalışmaya katılan bilgisayar öğretmenleri ise, projeler boyunca zaman yönünden bir sıkıntı yaşamadıklarını, süreyi planlayabildiklerini belirtmişlerdir. Bu iki sonucun çelişmesi bilgisayar ders içeriğinin oldukça dar kapsamlı olmasından ileri geliyor olabilir. Ayrıca katılımcılar projelerin süre olsa bile harcanan zamana değdiğini ve sonuçta ulaşılan ürünlerin tatmin edici olduğunu belirtmişlerdir. Çalışmanın bu yönü ile benzeyen çalışmalar literatürde yer almaktadır (Haliloğlu ve Asan, 2002; Yıldız, 2004).

Mihver ders öğretmenleri, bilgisayar dersleri kapsamında mihver derslerle ilişkili olarak hazırlanan projeleri kullanarak öğrencilerin dikkatlerini derse çekebileceklerini ve dersleri bilgisayar destekli sunular ile daha aktif işleyebileceklerini ifade etmişlerdir.

Katılımcılar bu sayede derslerin sıkıcı olmaktan çıkıp daha eğlenceli bir hal alacağını hatta öğrencilerin hazırlayacakları kaliteli projeler sayesinde öğrencilere örnek olarak gösterilebilecek bazen ders materyali olarak kullanılacak materyal ihtiyaçlarının bile karşılanabileceğini ifade etmişlerdir. Bilgisayarların başlı başına dikkat çekici özelliğinin olduğu ve bu özelliğin olumlu yönde kullanılmasıyla kaliteli bir eğitim ortamının oluşacağı eğitimde tekrarlanan bir durumdur (İşman vd., 2003) .

Katılımcılar proje tabanlı öğrenme etkinlikleri sayesinde zaman ve kağıttan tasarruf edileceğini belirtmiştir. Çakmak (1999) ise çalışmasında ise artık 12 cm. çapındaki bir lazer diske 20 ciltlik bir ansiklopediye sığacak bilginin sığıyor olması kağıt ve zaman açısından büyük tasarruf sağlar ifadesiyle katılımcıların görüşünü desteklemektedir. Yang (2003) ise bu tür çalışmaların materyal hazırlama ve sunma boyutundaki rahatlığına işaret etmiş ve katılımcı öğretmenler de bu görüşü destekler nitelikte görüş bildirmişlerdir.

Kennewell'ın (1997) bir çalışmasında bilgisayarda hazırlanan projeler yardımıyla öğrencilerin hatalarını daha kolay görebileceklerini ve hataya müdahale etmenin daha hızlı olacağından bahsedilmektedir. Ayrıca öğrenci eğer word programını kullanarak bir yazı yazıyorsa, yazım denetimi sayesinde bilgisayar öğrenciye hatasını gösterebilir, öğrenci de yargılanma ve eleştirilme korkusu olmadan rahatça yazı yazabilir, istediği işlemi yaparak kendini geliştirebilir. Tüm bunlar sayesinde daha verimli ve kaliteli bir öğrenme ortamı hazırlanır (Gren,1998; Kong ve Kwok ,1999). Çalışmaya katılan mihver ders öğretmenleri de benzer şekillerde ifadeler vermişlerdir.

Mihver ders öğretmenleri, bilgisayar derslerinde seçtikleri bir alanla ilgili çalışma hazırlayan öğrencilerin ilgili derste daha başarılı olacaklarını ve dersi daha kolay kavrayacaklarını ifade etmişlerdir. Benzer çalışmalarda da öğrencilerin proje gerçekleştirirken, araştırdıkları konuyu daha kolay ve daha kapsamlı öğrendiklerini vurgulamaktadır (Kong ve Kwok, 1999; Yang, 2003, Asan ve Haliloğlu, 2005).

Çalışmaya katılan mihver ders öğretmenlerinin tümü, bilgisayar derslerinde öğrencilerin hazırladıkları projeleri kendi derslerinde yardımcı ders materyali olarak kullanmaya sıcak bakmakta bu projelerin öğrencilere olumlu katkı getireceğine inanmaktadırlar. Ancak öğretmenlerin fikir ayrılığına düştükleri unsur, projelerin tüm sınıflarda uygulanıp uygulanamayacağıdır.

Öğretmenlerin büyük kısmı projelerin tüm sınıf seviyelerinde kullanılabilir olduğunu hatta bu etkinliklerle öğrencileri daha iyi bir öğrenmeye ulaştıracağını belirtmektedirler. Hatta öğrencilerin hazırlayacakları projeler ile deney yapma, bir olayı canlandırma, uzun soluklu yazıları hikayeleştirme gibi etkinliklerle derslerin daha eğlenceli olmasının yanında öğrenciler için daha kaliteli bir eğitim ortamının oluşacağı ,zamandan tasarruf sağlanacağı katılımcıların üzerinde durdukları konularıdır. Cheng (1999) bir çalışmasında özellikle matematik ve fen bilimleri gibi derslerde benzer etkinliklerin kullanılmasının, uygulanması zor kavramları kolaylaştırdığı için tercih edilen bir yöntem olduğu ifade edilmektedir. Varol (2003) tüm bunlara ilave olarak bilgisayar destekli ders materyalleri ile öğrencilerin bireysel farklılıklarından kaynaklanan sıkıntılarının en aza indiğini ifade etmiştir. Ancak katılımcılardan bazılarının ifadeleri bu bulgu ile çelişki göstermektedir. Bazı katılımcılar oluşturulan projelerin seviyenin düşük olduğu sınıflarda zaten zor olan öğrenme ortamını daha da zora sokacağını belirtmişlerdir.

Bu iki görüş arasındaki farklılık ise mihver ders öğretmenlerinin ön yargılarından kaynaklanıyor olabilir. Uygulamalar sadece bilgisayar derslerinde yapılmış mihver ders öğretmenlerinin ise bu doğrultuda görüşleri alınmıştır. Eğer hazırlanan projelerin mihver ders öğretmenlerinin uygulama imkanı olsaydı böyle bir çelişkinin oluşmayacağı düşünülmektedir.

Proje tabanlı öğrenme etkinliklerinin uygulanabilirliği ile ilgili olarak çalışmaya katılan mihver ders öğretmenleri “zaman” kavramı üzerinde durmuşlardır. Katılımcıların bir kısmı kendi derslerine ayrılan sürenin sınırlılığında yakınlıkla yetirli süre olduğu takdirde derslerinin tümünü bilgisayar derslerinde hazırlanan proje tabanlı öğrenme etkinliklerini kullanarak işleyebileceklerini belirtmişlerdir. Benzer şekildeki çalışmalarda da öğretmenlerin bilgisayar destekli eğitimden uzak durma nedenlerinin “zaman kısıtlılığı” olarak gösterilmiştir (Blumenfeld vd., 1991; Davis ve Crowther, 1995; Kennewell, 1997; Baki vd., 2000).

Katılımcıların üzerinde durdukları kavramlardan biri de proje tabanlı öğrenme ürünlerinin gerçek bilgilerden oluşması gerektiğidir. Özellikle etkinlikleri yürütecek olan bilgisayar öğretmenlerinin bu konuya azami önemi vermesi Fischer’in (1995) çalışmasında da tekrarlanan bir durumdur.

Şimdiye kadar mihver ve bilgisayar öğretmenlerinin işbirliğine gitmedikleri oysa ki birbirlerine oldukça katkıda bulunabilecekleri çalışmanın literatürce desteklenen bir başka boyutudur (Haliloğlu ve Asan, 2002; Baki ve Haliloğlu, 2004, Asan ve Haliloğlu, 2005).

Mihver ders öğretmenlerinin tümünün hemfikir olduğu bir başka konu ise okulda öğrencilerin hazırlayacakları projeleri projektör veya tepegöz kullanarak yansıtabilecekleri bir mekanın olmadığıdır. Geliştirilen etkinliklerin mevcut imkanlar dahilinde faal kullanılamayacağı Lewis ve Jacob'un (1998) çalışmalarında da "proje tabanlı bilgisayar etkinliklerinin, yeni yüzyılın yüksek öğretiminde gerekli bir bileşen olmakla birlikte tek başına yeterli değildir. Bu faal öğrenmeyi destekler ancak öğrenciler için uygun çalışma imkanları olmadığına verimli olamaz" şeklinde yerini bulmaktadır (Kennwell, 1998).



## 5. SONUÇLAR

Mihver derslerle ilişkilendirilerek geliştirilen proje tabanlı öğrenme etkinlikleri, çalışmaya katılan bilgisayar ve mihver ders öğretmenlerince kullanılabilir olduğuna ve etkinlikler sonunda kaliteli, bilimsel bilgilerle örülmüş ve öğrenci merkezli bir öğrenme ortamının oluşacağına inanılmaktadır.

Bilgisayar öğretmenleri, PTÖ etkinlikleri ile işledikleri derslerde, iş yüklerinin azaldığını bu sayede hem daha az yorulduklarını hem de yaptıkları çalışmalardan zevk aldıklarını ifade etmişlerdir. Buna ek olarak derslerin bu yeni şekliyle öğrencileri daha aktif ve etkili kıldığı konusunda hemfikirdirler.

Bilgisayar öğretmenleri proje tabanlı öğrenme etkinliklerinin öğrencilerine verdikleri kavramları daha eğlenceli ve zevkli hale getirdiğini belirtmişlerdir. Daha eğlenceli ve zevkli öğrenme ortamı da beraberinde daha ilgili, derse karşı daha ilgili ve katılımcı öğrencileri beraberinde getirmiştir.

Bilgisayar öğretmenleri geliştirilen PTÖ etkinliklerinin klasik sistemden farklı olarak öğrencilere ihtiyaca göre öğrenme, kendi bilgisini yapılandırma ve başarmayı hedeflediği proje için çalışma ve daha çok araştırma yapma imkanı sunmuştur.

Geliştirilen PTÖ etkinlikleri yardımıyla yürütülen bilgisayar dersleri sonucunda, klasik eğitim sistemlerine oranla, öğrencilerin hedeflenenden daha fazla kazanım elde ettiği gözlenmiştir.

Çalışmaya katılan bilgisayar öğretmenlerinin tümü, mevcut haliyle bilgisayar ders müfredatını oldukça yetersiz bulmakta ve öğretim yılı içinde öğrencilerine vermeleri gereken konuları ilköğretim II. kademe bilgisayar programı ile sınırlı tutmamaktadırlar. Öğrencilere okul yaşantıları boyunca gerekli olacağını düşündükleri konuları da programa dahil etmektedirler.

Çalışmaya katılan bilgisayar öğretmenlerinin tümü önerilen PTÖ etkinliklerini faydalı görmekte ve mevcut programın PTÖ etkinlikleri ve MS Office programlarıyla genişletilmesi gerektiğini belirtmektedirler.

Çalışmaya katılan bilgisayar öğretmenlerinin tümü uygulamalar sırasında bir sıkıntıyla karşılaşmadıklarını ancak başat öğrencilere bu tür etkinlikler sırasında dikkat edilmesini gerektiğini belirtmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin derslerin bu yeni haline kolay alışamadıklarını ama birkaç dersten sonra bu sıkıntının da aşıldığı belirtilmiştir.

Öğrencilerin PTÖ etkinlikleri yardımıyla işledikleri bilgisayar dersleri sırasında bilgisayar öğretmenlerinin etkinliklerin esnek yapısı ve bir proje içine pek çok kazanım gizlenmesi nede ile süre yönünden bir sıkıntı yaşamadıkları belirtilmiştir.

Mihver ders öğretmenleri ise bilgisayar derslerinde öğrencilerin hazırlayacakları PTÖ ürünlerini, derse dikkat çekmek amacıyla kullanabileceklerini böylece derslerin monotonluktan kurtulacağına inanmaktadırlar. Öğrencilerin PTÖ etkinlikleri sonunda hazırlayacakları ürünleri mihver ders öğretmenleri, ders materyali olarak değerlendirebileceklerini ve bu sayede ders yüklerinin hafifleyip, zaman ve kağıttan tasarruf sağlanabileceğini belirtmişlerdir. Oluşan bu ürünlerin öğrencilerin hatalarını tespit etmek için de kullanılacağı ve dolayısıyla daha kaliteli bir öğrenme ortamının kendiliğinden oluşacağı mihver ders öğretmenlerinin görüşleri arasındadır.

Mihver ders öğretmenleri bilgisayar derslerini PTÖ etkinlikleri ile yürüten öğrencilerin kendi dersleriyle ilgili etkinlikleri seçmeleri halinde hazırladıkları konuyu inceleyecekleri için o konunun anlatıldığı derse hazır olarak geleceklerini ve dolayısıyla dersti daha kolay anlayacaklarını belirtmişlerdir. Bunun sonucu olarak da öğrencilerin hedeflenenin üzerinde kazanım sağlayacaklarına inanmaktadırlar.

Mihver ders öğretmenleri, öğrencilerin bilgisayar derslerinde hazırlayacakları projeler sonunda oluşan ürünlerin ilgili mihver derslerde materyal olarak kullanılmasıyla daha ilgili öğrenciler, zevkli ve öğrenci merkezli bir sınıf ortamının oluşacağına inanmaktadırlar. Mihver ders öğretmenlerinin bir kısmı, öğrencilerin hazırlayacakları projeleri tüm sınıf seviyelerinde uygulanabilir bulmakta, bir diğer kısmı ise etkinlik ürünlerinin sadece öğrenci başarı düzeylerinin yüksek olduğu sınıflarda uygulanabilir olduğunu belirtmektedir. Mihver ders öğretmenlerinin bir bölümü ise zamanın sıkıntı oluşturabileceğine işaret etmiş ve eğer süre sınırlılığı olmaz ise tüm öğrenci seviyelerinde uygulanabilir bulmaktadır.

Mihver ders öğretmenleri genel anlamda, PTÖ etkinliklerini oldukça olumlu bulmakta ve uygulayabileceklerine inanmaktadırlar. Etkinliklerin gerçekleştirilmesi sırasında gerçek bilgilerin kullanılması konusunda hassas davranmaktadırlar. Bunun yanı sıra şimdiye kadar bilgisayar öğretmenleri ile bir iş birliğine girmediklerini fark etmiş ve zümre öğretmenler toplantısında bu eksikliklerini gidereceklerini ve bilgisayar öğretmenleri ile iş birliği yapacaklarını belirtmişleridir. Bu çalışmada, proje tabanlı öğrenmeye dayalı bir müfredat geliştirme amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda geliştirilen müfredat ise bilgisayar derslerinin merkezine mihver derslerin entegre edilmesiyle oluşturulmuştur.



## 6. ÖNERİLER

Mevcut İlköğretim II. kademe bilgisayar ders programının içeriği değiştirmeden geliştirilen etkinlikler oldukça başarılı bulunmuştur. Ancak mevcut bilgisayar ders programının içeriğinin değiştirilmesi acil bir ihtiyaç olarak görülmektedir.

Bilgisayar dersleri doğası gereği öğrencinin aktif rol alması gereken derslerdir. Düz anlatım veya gösterme-yaptırma tekniğiyle büyük başarılar ulaşılamaz. Bilgisayar derslerinin proje tabanlı etkinlikler yardımıyla yürütülmesi gerekmektedir. Geliştirilecek yeni müfredat için bu doğrultuda etkinlikler hazırlanmalıdır.

Yapılan araştırmalar bilgisayar dersinin öğretilmesi gereken bir kavram olarak öğrenciye sunulmaması gerektiğini ve diğer disiplinlerle ilişkilendirilerek etkinliklerin içine gizlenmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Bu sayede öğrenci kavramlar arası ilişkileri kurabilecek ve kendi bilgilerini nerede, nasıl kullanacaklarını göreceklerdir. Eğer mevcut ilköğretim II. kademe bilgisayar dersi müfredatı değiştirilirse geliştirilecek olan yeni programda bu hususlar göz önünde bulundurulmalıdır.

Geliştirilecek yeni programda, bilgisayar dersi ile ilişkilendirilecek disiplinler çeşitli tutulmalı öğrenciye seçme hakkı tanınmalıdır. Öğrenci kendi zeka türüne (sayısal, sözel, vb.) yakın olan etkinliği seçebilmelidir. Öğrenciler soyut kavramları ancak bu şekilde somutlaştırabilir. Her öğrenciye kendi bilgisinin Farabisi, Ali Kuşçusu, Arşimet'i olma fırsatı sunulmalıdır.

Çalışma sırasında en çok sıkıntı çekilen konu öğrencilerin bilgisayar dersleri dışında bilgisayar kullanabilecekleri ortamların olmayışıdır. Öğrencilere okullarda ders dışı zamanlarında projelerini geliştirebilecekleri, araştırma yapabilecekleri internetle donanmış bir bilgisayar laboratuvarı tahsis edilmelidir. Hemen her okula bir bilgisayar laboratuvarının kurulduğu ülkemizde bu çok zor bir durum değildir. Zaten mevcut donanım hızla eskimektedir. Bir bilgisayarın ömrü kullanılsa da kullanılmaksa da değişmediği için ondan azami ölçüde faydalanmak gerekmektedir.

Öğrencilerin çalışma yapacakları laboratuvarın olduğu ve çok iyi projelerin ortaya çıktığı durumlarda bu projeleri diğer öğrencilerine göstermek isteyen mihver ders öğretmenleri bunu yapamamaktadırlar. Bu nedenle her okulda en az bir taşınabilir projektör ve bilgisayar ve projektör bağlantısı yapılmış, tepegözü mevcut bir sunu salonu bulunmalıdır.

Bilgisayar destekli öğretime sıcak bakmadıkları için suçlanan öğretmenlerin sıcak baksalar bile bunu gerçekleştirme imkanı olmadığı düşünülürse öğretmenlere hak verilebilir. Ancak yukarıda belirtilen teknik aksamlarla donatılmış bir salonda ders işlemeye hayır diyecek öğretmenin olduğuna inanmak çok zordur.

Tüm bu şartların yerine geldiği bir ortamda ders vermek de ders işlemek de bir zevk haline geleceğine, yetişen öğrencilerin çok daha iyi yerlere geleceğine ve bilimde şu anda bulunulan noktanın çok daha üzerine çıkılabileceğine inanılmaktadır.

İlköğretim II. kademe bilgisayar dersleri için geliştirilen PTÖ etkinliklerinin başarı ile uygulanması bu etkinlikleri kullanacak ve uygulayacak olan öğretmenlerin kabulüne bağlıdır. Ancak bu öğretmenler PTÖ yönteminin ve geliştirilen etkinlikler yolu ile bilgisayar derslerinin diğer derslerle entegre şekilde verilmesinin öğrenci başarısına olumlu etki getireceğine inanırlarsa bu çalışma amacı doğrultusunda iyi sonuçlar getirebilir. Yıllarca düz anlatım veya soru-cevap yöntemini kullanan mihver ders öğretmenlerin bir anda bu sisteme adapte olmaları beklenemez. Bu açığı kapatmak için hizmet içi kurslar düzenlenebilir. Ancak bilgisayar öğretmenleri için durum daha farklıdır. Çünkü BÖTEB'lerin mazisi çok uzun yıllara dayanmamaktadır. Dolayısıyla bu bölümlerde yeni öğretim yaklaşımlarını bilen ve kullanan öğretmenler yetiştirilmektedir. Ancak yine de bilgisayar öğretmenlerinin katılacağı bir hizmet içi kurs programı ile hem bilgisayar öğretmenleri, PTÖ konusunda var olan açıklarını kapatabilir hemde çalışmada sunulan proje tabanlı bilgisayar etkinlikleri onların görüşleri alınarak daha kapsamlı hale getirilebilir.

Çalışma sonuçları her ne kadar oldukça olumlu olsa da yukarıda bahsedilen teknik yetersizlikler yüzünden arzu edilen ölçüde amaçlanan yansıtılmamıştır. Bilgisayar öğretmenlerinin haftalık ders saatlerinin 30 olduğu ve tüm derslerini bilgisayar laboratuvarında işledikleri için mihver ders öğretmenleri labaratuvar imkanından yararlanamamışlardır.

Bundan sonraki çalışmalarda gerek bilgisayar gerek mihver ders öğretmenlerinin geldikleri toplumsal düzey, bilgisayar ve bilgisayar destekli eğitime bakış açıları, kendilerini geliştirmeye istekli olup olmadıkları tutum ve yaklaşımları değerlendirilmelidir. Ayrıca bilgisayar derslerinde öğrencilerin oluşturduğu proje temelli etkinlikler, ilişkili mihver derslerde ideal bir ortamlar sağlanarak hayata geçirilebilir.

## 7. KAYNAKLAR

- Akyol, M., 2003. BT Projeleri Neden Başarısız Olur, <http://www.dergi.tbd.org.tr/yazarlar/17112003/mericakyol.htm>, 17 Aralık 2003.
- Asan, A. ve Haliloğlu, Z., 2005., Implementing Project Basic Learning in Computer Classroom, TOJET, 4, 3, 10.
- Ayaydın, T., 2003. Proje Yönetimi, <http://www.tbd.org.tr/yazarlar/01112003/tulinayaydin.html>, 05 Aralık 2003.
- Aytekin, E. ve Rason, A., 2001, Proje Tabanlı Öğrenme Modelinin Uygulanmasında İlk Aşama ve Sonrası; Güçlükler, Fırsatlar ve Kazanımlar, Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Bildiriler Kitabı, Ankara, 250-260.
- Baki, A. ve Haliloğlu, Z., 2004. Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü Mezunu Öğretmenlerin Sistem İçinde Karşılaştıkları Sorunlar, VI. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi Bildiri Özet Kitabı, İstanbul, 6.
- Baki, A., 1996. Matematik Eğitiminde Değişim, Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 14, 41-47.
- Baki, A., Tiryaki, E., Çelik, D. ve Öztekin, B., 2000. Excel Yardımıyla İlköğretim Matematik Öğretiminde Bilgisayar Destekli Materyal Geliştirme, IV. Fen Bilimleri Eğitimi Kongresi Bildiri Özet Kitabı, Ankara, 133-140.
- Balcı, B., 2002. Öğretmen Yetiştirmede Teknoloji Kullanımı, V. Uluslar Arası Fen ve Matematik Eğitimi Kongresi Bildiri kitabı, Ankara, 330-337.
- Ben-Jacob, M., Levin D. ve Ben-Jacob K., 2004. 21. Yüzyılın Öğrenme Ortamı, <http://www.in.edu.ck/tlc/learning-matters/10-2000-182000.pdf.html>, 22 Mayıs 2004
- Bilen, M., Plandan Uygulamaya Öğretim, Aydan Web Tesisleri, Ankara, 1996.
- Blumenfeld, P., Soloway, E., Merx, R., Crashcik, J., Guzdial, M. ve Palinchsar, A., 2002. Learning And Mathematics, <http://www.mathforum.org/epigone/geom.precollage/248.html> 10 Haziran 2002.
- Carvin, A., 2005. Beyond Access: Understanding The Digital Divide, <http://www.beton.org/divide/thirdact/speech>, 03 Mart 2005
- Cheng, H., 1999. Unlocking Conceptual Learning İn Matematics And Science With Effective With Representational Systems, Computers Education Journal, 33, 109-130.

- Church, R. ve Sedlak, M., 1976. Education in the United States: An Interpretative, History, Free Pres, 2, 3, New York.
- Crawford, R., 1999. Teaching And Learning IT in Secondary Schools: Towards A New Pedagogy, Education And Information Technologies, 4, 49-63.
- Cheng, H., 1999. Unlocking Conceptual Learning İn Matematics And Science With Effective With Representational Systems, Computers Education Journal, 33, 109-130.
- Cremin, L. A., 1961. The Transformation of the School: Progressivism in American Education, 1876-1957, Free Pres, New York.
- Çakmak, O., 1999. Fen Eğitiminin Yeni Boyutu, Buca Eğitim Fakültesi Dergisi, Özel Sayı11, 116-25.
- Çepni, S., 2005. Araştırma ve Proje Çalışmalarına Giriş, II. Baskı, Üçyol Kültür Merkezi, Trabzon.
- Davies, M. ve Crowther, A., 1995. The Benefits of Using Multimedia in Higher Education: Myths and Relities, Active Learning, 3, 1-5.
- Demetriadis, S., 2003. Cultures in Negotiation: Teachers' Acceptance/Resistance Attitudes Considering The İnfusion Of Technology İnto Schools, Computers & Education, 41,1,19-37.
- Demirci, N., 2002. Öğrencilerin kuvvet ve hareket konularında başarıları ve yanlış anlamaları üzerine bir web tabanlı Fizik Programının Etkilerinin İncelenmesi, V. Ulusal Fen ve Matematik Eğitimi Kongresi, Ankara, 326-329.
- Demircioğlu, H. ve Geban, Ö., 2004. Fen Bilgisi Öğretiminde Bilgisayar Destekli Öğretim ve Geleneksel Problem Çözme Etkinliklerinin Ders Başarısı Bakımından Karşılaştırılması, TOJET, 3,2, 21.
- Demirhan, C., 2002. Program Geliştirmede Proje Tabanlı Öğretim Yaklaşımı, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dura, C. ve Atik, H., 2002. Bilgi Toplumu, Bilgi Ekonomisi ve Türkiye, Literatür Yayıncılık, İstanbul.
- Ehrmann, S., 2004. Beyond Computer Literacy: İnplikations of Technology For The Content Of A Collage Education, Liberal Education, 90,4, New York.
- Erdem, M. ve Akkoyunlu, B., 2002. İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi Kapsamında Beşinci Sınıf Öğrencileriyle Yürütülen Ekiple Proje Tabanlı Öğrenme Üzerine Bir Çalışma, İlköğretim Online, 1,1, 2-11.
- Fisher, R., 1995. Teaching Children To think, Stanley Tornes, 2,5, London.

- Geban, Ö., Aşkar P. ve Özkan, İ., 1992. Effect of Computer Simulations and Problem Solving Approaches on High School Students , Journal of Educational Research, 86, 6-10.
- Goldman, L., 2002. Why do Project Based Learning?, <http://www.jordan.palo-alto.ca.us/students/connections/pbl/pblreasons.html>, 20 Nisan 2002.
- Grant, M., 2002. Getting A Grip On Project-Based Learning: Theory, Cases and Recommendations, A Middle School Computer Technologies Journal, 5, 1.
- Green, A. M., 2003. 2002 PBL and The GED, <http://www.gse.harvard.edu/ncsall/fob/1998/Pbl.Htm>, 18 Nisan 2003.
- Gündüz, Ş. ve Odabaşı, F., 2004. Bilgi Çağında Öğretmen Adaylarının Eğitiminde Öğretim Teknolojileri Ve Materyal Geliştirme Dersinin Önemi, TOJET, 3,1, 7.
- Haliloğlu, Z. ve Asan, A., 2003. Proje Tabanlı Öğrenme Yönteminin İlköğretim II. Kademe Okullarında Yürütülen (Seçmeli) Bilgisayar Derslerindeki Etkililiği, XII. Eğitim Bilimleri Kongresi, 2, Antalya, 1201-1218.
- Henessay, G., 2004. Multiplication Tables Using Microsoft Excel, <http://www.dpi.state.wi.us/standards> , 29 Mart 2004.
- Herberger, M., Scheuermann, F. ve Kauffmann, I., 1998. Collaborative Learning Via www in Legal Education, Journal of Information, Law and Technology, 2, 1-14.
- İnelmen, E., Egeli, B. ve Özturan, M., 1999. Training School Teachers Using Project Based Learning Techniques:A Case Study, Research and Development in Problem Based Learning Proceeding, 5, 113-117.
- İpşiroğlu, N., 2004, Yarattıcı Okuma Projesi, Eğitimde İyi Örnekler Konferansı, İstanbul.
- İşman, A., Çağlar, M., Dabaj, F., Altınay, Z. ve Altınay, F., 2003. Attitudes of Students Towards Computer, III. Uluslar Arası Eğitim Teknolojileri Kongresi ve Fuarı, Kıbrıs.
- İşman, A., Dabaj, F., Altınay, F. ve Altınay, Z., 2003. Students Development at Computers Courses under The Constructivist Approach, TOJET, 2, 3, 8.
- Kennewell, S., 1997. Computer Modelling and The Curriculum Integrated or Loosely Attached?, Education and Information Technologies, 2, 247-260.
- Killpatrick, W., 1918. The Project Method, Teachers Collage Record, XIX, 4, London, 319-335.
- King, M. L., 2002. Project-Based Learning, <http://www.Phila.K12.Pa.Uks/Teaches/Framework/Projects/Bodybo01.Html>, 12 Ekim 2002.

- Knoll, M., 1997. The Project method, Journal of industrial teacher education, XXXIV, 3, 59-80.
- Knoll, M., 2005. The Project Method: It's Vocational Education Origin and International Development, Journal of Industrial Teacher Education, 34, 3.
- Koçođlu, Ç., Köymen, Ü., Öğrencilerin Hiperortam Tasarımcısı Olarak Katıldığı Öğrenme Çevresinin Yaratıcı Düşünmeye Etkisi, TOJET, 2, 3, (2003), 15.
- Kong, S. ve Kwork, L., 1999. An Interactive Teaching and Learning Environment for Graph, Computer and Education, 32, 1-17.
- Krauss, M., 2004. Perspectives for Project Based-Learning, <http://www.Lclark.Edu/Nkrauss/Tesol/2000.Web/Teso/2000proj.Htm>, 14 Temmuz 2004.
- McCoy P., 1991. The Effect of Geometry Tool Software on High School Geometry Achievement, Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching, 10, 51-57.
- MEB, 2000. İlköğtim Okulu Ders Programları, Milli Eğitim Basım Evi, İstanbul.
- MEGEP, 2003. Öğrenci Merkezli Eğitim Uygulama Modeli, Ankara.
- Meral, M. ve Zerayak, E., 1999. Öğretmen ve Öğrencilerin Okullarda Teknoloji Kullanımına İlişkin Görüşleri: Televizyon ve Video, 4. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi, 1999, ,2,158-171.
- Moursund, D., 1997. Project Based Learning Using Information Technology, ISTE Publications, Eugene.
- O'Donnell, E., 1996. Integrating Computers into The Classroom, The Scarecrow Press, London.
- O'neill, M. ve Saban, E., 2004. Öğretim Desteđi ve Öğrenme Ortamı: Homojen Olmayan Sınıflarda Tam Öğrenmeyi Sağlamak için Yeni Bir Model, Eğitimde İyi Örnekler Konferansı, 35, İstanbul.
- Özçelik, D. A., Eğitim Programları ve Öğretim, ÖSYM Yayınları, Ankara, 1992.
- Prevenzo, E., 1999. Computers, Curriculum, and Cultural Change: An Introduction for Teachers, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, London.
- Puma, M., Chapin, D. ve Pape, A., 2005, E-Rate and Digital Divide, <http://www.ed.gov/offices/ous/pes/erate/eng.pdf>, 03 Mart 2005.
- Reis, Z., A., Baytekin, Ç. ve Karadağ, Z., 2003. İlköğretim Okullarındaki Yöneticilerin BDE Konusunda Görev Yapan Öğretmenlerden Beklentileri Nelerdir?, III. Uluslar Arası Eğitim Teknolojileri Kongresi ve Fuarı, Kıbrıs.

- Röhrs, H., 1977. Die Progressive erziehungsbewegung: Verlauf und Auswirkung Der Reformpädagogik in den USA., 3,2, Hannover.
- Rusten, E., Using Computer in School, 2004. [http://www.learnlink.aed.org/publications/sourcebook/chapter4/computer\\_in\\_schools\\_modelofuse.pdf](http://www.learnlink.aed.org/publications/sourcebook/chapter4/computer_in_schools_modelofuse.pdf), 02 Aralık 2004.
- Saban, A., 2002. Öğrenme Öğretme Süreci, II. Baskı, Nobel Yayınevi, Ankara.
- Schöler, W., 1993. Academie Royale d'Architecture, Anatomie Einer Institution, 1, 2, Köln.
- Solomon, G., 2004. Project Based Learning, [http://www.techlearning.com/db\\_area/archieves?tl/2003/01/project1.html](http://www.techlearning.com/db_area/archieves?tl/2003/01/project1.html), 12 Ağustos 2004.
- Svec, M. T. ve Anderson, H., 1995. Effect of Microcomputer Based Laboratory on Students Graphing Interpretation Skills and Conceptual Understanding of Motion, Dissertation Abstract International, 55, 8, New York, 23-38.
- Szabo, A. ve Hastings, N., 2000. Using IT in The Undergraduate Classroom: Should We Replace The Blackboard with Powerpoint?, Computer&Education, 35, 175-187.
- Şengel, E., Özden, M. ve Geban Ö., 2002, Bilgisayar Simulasyonlu Deneylerin Lise Öğrencilerinin Yer Değiştirme ve Hız Kavramlarını Anlamalarına Etkisi, V. Uluslar Arası Fen ve Matematik Eğitimi Kongresi, Bildiri Kitabı, Ankara, 323-326.
- Thomas, J. W., 2003. A Review of Research on Project Based Learning, Supported by The Autodesk Foundation, [www.autodesk.com/foundation](http://www.autodesk.com/foundation), 25 Nisan 2003
- Turner, S. V. ve Dipinto V., 1992. Students as Hypermedia Authors Themes Emerging From A Quantitative Study, Journal of Research on Computing in Education, 25, 2, 187-199
- URL-1, <http://www.bilkent.edu.tr/~serpilt/pro.htm>, Proje Tabanlı Öğrenme, 10 Ocak 2004.
- URL-2, [http://www.cnets.iste.org/currstands/cstandsgrades5\\_8standards.html](http://www.cnets.iste.org/currstands/cstandsgrades5_8standards.html) , NETS Standards For Grades 5-8, 20 Aralık 2004.
- URL-3, <http://www.cnets.iste.org/students.html> , NETS For Students, 20 Aralık 2004.
- URL-4, [http://www.ecdl.org.tr/pdftr/syllabus\\_cad\\_tr.pdf](http://www.ecdl.org.tr/pdftr/syllabus_cad_tr.pdf) ECDL Avrupa Bilgisayar Yetkinlik Sertifikası, 20 Aralık 2004.
- URL-5, <http://www.cnets.iste.org/teachers>, NETS For Teachers, 20 Aralık 2004.
- URL-6, <http://www.tevfikfikretank.k12.tr/proje>, Özel tevfikfikret okulları proje uygulamaları, 20 Aralık 2004.

- URL-7, <http://www.kemerkoy.k12.tr/html/modules.php?name=section&op=listarticles&secd=2>, Proje Tabanlı Öğrenme Modeli, 02 Şubat 2004.
- URL-8, [http://www.dogusk12.tr/akd\\_ana.html](http://www.dogusk12.tr/akd_ana.html), Proje yöntemini nasıl uyguladık, 04 Şubat 2004 .
- URL-9, <http://www.mef.edu.tr>, Bilişim Teknolojileri, 12 Ekim 2004.
- URL-10, <http://www.erkenbasari.k12.tr/default.asp?page=projetemelli.htm>, erken başarı okulları proje temelli öğrenme modeli, 04 Şubat 2004.
- URL-11, <http://www.nteq.com/lessonplanner/view.lesson.asp?lesnumber=1548#>, Lesson Plan Center, 02 Ocak 2005.
- URL-12, [http://www.2.14.207.104/search=casebab9bzsy.calico.org/call\\_document\\_turkish.pdf](http://www.2.14.207.104/search=casebab9bzsy.calico.org/call_document_turkish.pdf) Bilgisayar Destekli Dil Öğreniminde Bilimsel Çalışmalar Geliştirme, 16 Ocak 2005.
- URL-13, <http://www.philsch.k12.pa.uks/teachers/frameworks/project/projectguideliness.pdf> Multidisciplinary Learning, 22 Mayıs 2005.
- URL-14, <http://www.philsch.k12.pa.uks/teachers/frameworks/project/policyclarification.pdf>, Multidisciplinary Learning, 22 Mayıs 2005.
- URL-15, [http://www.plt.org/cms/popes/21\\_19\\_1\\_html](http://www.plt.org/cms/popes/21_19_1_html), Project Learning Tree, 25 Şubat 2005.
- URL16, <http://www.acm.org/education/curricula.html>, Project Based Learning, 16 Mart 2003.
- URL-17, <http://www.cnets.iste.org>, National Educational Technology Standards (NETS), 10 Ocak 2004.
- URL-18, [http://www.usc.edu/dept/education/science\\_edu/glossaryq-r.html](http://www.usc.edu/dept/education/science_edu/glossaryq-r.html) , Science Glossary, 10 Haziran 2005.
- URL-19, <http://www.digitalboston.org> ,Digital Divide, 15 Aralık 2005.
- URL-20, <http://www.plt.org> ,Project Learning Tree, 25 Şubat 2005.
- URL-21, <http://www.geocities.com/projetabanli/17.html>, Senaryo Oluşturma, 25 Şubat 2005.
- URL-22, <http://www.meb.gov.tr/haber.html> , Uygulama Değerlendirme, 28 Haziran 2005
- Uslu, F. ve Kete, R., 2002. İzmir İli Mlo Okullarında Biyoloji Derslerinde Eğitim Teknolojisi Uygulamalarının Etkililiği Üzerine Bir Çalışma, V. Ulusal Fen ve Matematik Eğitimi Kongresi, Bildiriler Kitabı, Ankara, 328.



- Utku, N., An, N. ve Makbulođlu, T., 2004. Bilgisayar Destekli Türkçe Eđitimi, Eđitimde İyi Örnekler Konferansı, Bildiri Özetleri, İstanbul, 25.
- Varol, N. ve Bulut, B., 2003. Öğrenci Gözüyle Proje Tabanlı Öğrenme Yönteminin Deđerlendirilmesi, III. Uluslar Arası Eđitim Teknolojileri Kongresi ve Fuarı, Kıbrıs.
- Weiss, J. H., 1982. The Making of Technological Man: The Social Origins of French Engineering Education. MIT Press, Cambridge.
- Yang, S. C., 2003. Computermediated History Learning: Spanning Three Centuries Project, Computers In Human Behavior, 19, 299-318.
- Yazıcı, A., 2001. Ülkemizde Bilgisayar Okur-Yazarlığı Üzerine, [http://www.dergi.tbd.org.tr/yazarlar/05032001/ali\\_yazici.htm](http://www.dergi.tbd.org.tr/yazarlar/05032001/ali_yazici.htm), 05 Şubat 2001.
- Yıldız, N., 2004. Proje Tabanlı Öğrenme Modeli Uygulamaları, Eđitimde İyi Örnekler Konferansı, Bildiri Özetleri, İstanbul, 39.
- Yürütücü, A., 2003. Bilgisayar Teknolojileri ve Çocuk Gelişimi, [http:// www.dergi.tbd.org.tr/ yazarlar/04082003/asliyurutucu](http://www.dergi.tbd.org.tr/yazarlar/04082003/asliyurutucu), 04 Ağustos 2003.

## 8.EKLER

### EK.1.Öğretmenler için hazırlanan Portfolyo formu

Öğrencinin Adı Soyadı:	
Tarih:	
<b>DEĞERLENDİRME KAĞIDI</b>	
Gelişim Alanları	Nasıl bir gelişim gösterdi?
Bilimsel kavramlar	
Bilimsel süreç ve kritik düşünme becerileri	
Bilimsel muhakeme becerisi	
Bireysel yada grupta çalışma becerisi	
Özet:.....	
.....	
.....	
Düşünceler:.....	
.....	
.....	

**EK 2. Öğrencinin dolduracağı Portfolyo formu**

Adı Soyadı:

Tarih:

Başlık:.....

Bu çalışmayı neden dosyamda bulunduruyorum?

.....

.....

Bu çalışmayı neden sizinle paylaşmak istiyorum?

.....

.....

Bu çalışma benim, neyi, nasıl ve niçin öğrendiğimi nasıl gösteriyor?

.....

.....

Bu çalışmayı bir daha yaparsam şu şekilde yaparım:

.....

.....

Çalışma sırasında beni en çok ne şaşırttı?

.....

.....

Bu çalışma benim için ..... ifade ediyor;

.....

.....

.....

**EK 3. Öğrencilerin kendilerin değerlendirmeleri amacıyla kullanılan kendini değerlendirme form örneği**

KENDİNİ DEĞERLENDİRME FORMU			
	Çoğu Zaman	Kısmen	Çok Az
Öğretmenin yaptığı açıklamaları takip ettim			
Konulara alıştım			
Arkadaşlarımın yaptığı etkinliklere saygı gösterdim			
Yapamadığım yerlerde soru sordum			
1)Çalışmamızı yaparken öğrendiğim en önemli bilgi;.....			
.....			
.....			
2) Çalışma yaparken neden sıkıldım? ;.....			
.....			
.....			
3) Grup halindeki çalışmaya ben nasıl katkıda bulundum? ;.....			
.....			
.....			
4) Çalışmada ben çok iyi değildim Çünkü; ;.....			
.....			
.....			
5. Çalışmada ben iyiydim Çünkü; ;.....			
.....			
.....			

**EK 4. Öğrencilerin grup başarılarını değerlendirmeleri için hazırlanan grup değerlendirme formu**

Tarih:	
Değerlendirdiğiniz Grubun Adı:	
Arkadaşlarınızın çalışmalarını değerlendirirken aşağıdaki puanlamayı kullanınız.	
Çalışmanın eksiksiz ve çok başarılı olduğunu düşünüyorsanız	3 puan
Çalışmanın geliştirilmesi gerektiğini düşünüyorsanız	2 puan
Çalışmanın eksik ve başarısız olduğunu düşünüyorsanız	1 puan

Arkadaşlarınızı değerlendirirken özellikle hangi davranışları gözlemeniz gerektiği aşağıda belirtilmiştir.

ARAŞTIRMA				
Gözlenecek Davranışlar				(VARSA) AÇIKLAMANIZ
	3	2	1	
Konu ile ilgili çeşitli kaynaklardan araştırma yapma				
Yazılı bilgiler dışında konu ile ilgili yeterli resim, fotoğraf, afiş, poster, broşür gibi malzemeler toplama				
SUNUM				
Gözlenecek Davranışlar				(VARSA) AÇIKLAMANIZ
	3	2	1	
Sunumlarda konuları ile ilgili açıklamalar yeterli				
Sunumları açık ve anlaşılır				
Sunumları dikkat çekici				
Sunumlarında resim, fotoğraf, broşür, afiş, poster, CD, video kaset gibi materyalleri kullanma				
DERGİ ÇALIŞMASI				
Gözlenecek Davranışlar				(VARSA) AÇIKLAMANIZ
	3	2	1	
Dergi hazırlanması sırasında diğer gruplarla birlikte çalışma				
Dergi çalışması için yeterli katkı sağlama				
Dergi için yeterli katkı sağlama				
Dergi için hazırlanan yazıyı belirlenen kurallara göre hazırlama				

Diğer belirtmek istediklerinizi lütfen, açıklayınız.

.....

.....

.....

**EK 5. Öğrencilerin grup başarılarını değerlendirmeleri için hazırlanan grup değerlendirme formu**

GRUP DEĞERLENDİRME FORMU			
	Çoğu Zaman	Kısmen	Çok Az
Etkinlikleri birlikte planladık			
Planlayarak başka kaynaklardan da araştırmalar yaptık			
Birbirimizin görüş ve önerilerine saygı gösterdik			
Grup ruhu içinde birlikte çalıştık			
Ünitede öğrendiklerimizi günlük yaşamımıza aktardık			

1) Grubumuzda problem vardı. Çünkü, ..... ..... ..... .....
2) Grubumuz iyiydi. Çünkü, .....
3) Grup olarak daha iyi olabilirdik fakat,.....

**EK 6. Öğrencilerin grup başarılarını değerlendirmeleri için hazırlanan grup değerlendirme formu**

Tarih:				
Grupun Adı:				
Değerlendiren öğrencinin Adı:				
Arkadaşımın adı:..... .....	Her zaman	Projenin başında	Projenin sonunda	Hiçbir zaman
Çalışmalarda görev aldı.				
Görevini zamanında yerine getirdi.				
Farklı kaynaklardan bilgi topladı.				
Resim, fotoğraf gibi malzemeleri getirdi.				
Diğer grup arkadaşlarının görüşlerine saygılı oldu.				
Çalışmalarını yazılı rapor için hazır duruma getirdi.				
Çalışmalarını sunum için hazır duruma getirdi.				
Diğer belirtmek istedikleriniz varsa açıklayınız... ..... .....				

## **EK 7. İlköğretim 6. sınıf öğrencileri için mihver derslerle ilişkili olarak geliştirilen bilgisayar dersi etkinlikleri**

*Proje Numarası: 1*

*Proje Adı: En farklı küme*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından liste yöntemiyle yazdıkları üç kümeyi ileti olarak bir diğer gruba göndermesi istenir. İletiyi alan öğrenci gruplarından ise verilen kümeyi Microsoft Paint programını kullanarak çeşitli biçimlerde çizilmiş venn şemalarıyla göstermeleri istenebilir. Etkinlik küme adı ve küme elemanlarının da eklenerek dosyaların kaydedilmesi ile tamamlanır. Ders sonunda tüm dosyalar açılarak en çok farklı türde verilen kümeyi temsil eden öğrenci grubu etkinlik sonunda sınıfça belirlenerek kutlanabilir. Ders sonunda öğrencilerden beğenmedikleri dosyaları bularak silmeleri istenebilir.

*Matematik Ders Konusu:* Küme kavramları ve gösterilmesi

*Kazanımlar:* Bir kümeyi liste, şema veya ortak özellik yöntemi ile gösterme

*Konu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Konu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Proje Numarası: 2*

*Proje Adı: Ülkemizde Eğitimli nüfus ve işsizlik*

*İlişkili Olduğu Dersler: Sosyal Bilgiler, Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrencilerden öncelikle ülkemizdeki eğitimli, eğitimsiz, işi olan ve olmayan nüfusun bilgi grafiklerine ulaşarak bu grafikleri okuyup eğitimli olup işi olan, eğitimli olup işi olmayan, eğitimsiz olup işi olan ve eğitimsiz olup işi olmayan nüfus kümeleri haline getirmeleri istenebilir. Kümeleme işlemini tamamlayan öğrenci gruplarından ulaştıkları bilgileri Microsoft Paint programındaki çizgi veya otomatik şekilleri kullanarak alt küme, kesişim ve fark kavramlarını kullanarak ifade etmeleri istenebilir. Öğrenciler oluşturacakları kümelere eleman yerleştirebilir, isimlendirebilir ve bu oluşumları hem liste hem de ortak özellik yöntemleriyle ifade edebilirler. Tamamlanan çalışma istenilen bir ad verilerek grup klasörünün altına kaydedilebilir.



**Matematik Ders Konusu:** Kümelerin karşılaştırılması ve alt küme kavramı

**Kazanımlar:** Verilen bir kümeyi kapsayan veya alt kümesi olan başka bir kümeyi şemayla gösterme

**Matematik Ders Konusu:** Kümelerde kesişim işlemi ve özellikleri

**Kazanımlar:** Liste şeklinde verilen iki kümenin kesişimi olan kümeyi liste veya şemayla gösterme.

Şemayla verilen iki kümenin kesişimi olan kümeyi liste veya şemayla gösterme.

Bir kümeyle boş kümenin kesişimini örnek üzerinde gösterme.

Bir kümenin kendisiyle kesişimini örnek üzerinde açıklama.

İki kümenin kesişim kümesinin bu iki kümenin birleşim kümesiyle olan ilişkisini örnek üzerinde açıklama.

Üç kümeden herhangi iki kümenin kesişimi ile üçüncü kümenin birleşim ve kesişim kümesini bularak değişik biçimlerde gösterip yazma.

Üç kümeden herhangi iki kümenin birleşimi ile üçüncü kümenin kesişim kümesini bulup, değişik biçimlerde gösterip yazma.

**Matematik Ders Konusu:** Kümelerde Fark İşlemi ve özellikleri

**Kazanımlar:** Ortak elemanları olan iki kümenin farkını liste veya şemayla gösterme

Ortak elemanları olmayan iki kümenin farkını liste veya şemayla gösterme

Biri diğerini kapsayacak şekilde verilen iki kümenin farkını liste veya şemayla gösterme

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Eğitimsiz nüfus ve işsizlik

**Kazanımlar:** Dünya’ımızda insanlığı etkileyen başlıca olaylar bilgisi

Dünya’ımızda insanlığı etkileyen başlıca olayların önemini kavrayabilme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Basit Grafiklerin Yorumlanması

**Kazanımlar:** Önceden hazırlanmış bir şekil grafiğini çağırma.

Çağırıldığı şekil grafiğini açıklama.

Önceden hazırlanmış bir sütun grafiğini çağırma.

Çağırıldığı sütun grafiğini açıklama.

**Proje Numarası:** 3

**Proje Adı:** Kümeleriniz eşit mi? denk mi?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik önerisi:** Öğrencilerden diğer bir öğrenci grubuna ağ üzerinden gönderdiği en az iki kümeyi liste veya ortak özellik yöntemleriyle göndermeleri istenir. Her bir öğrenci grubunun aldığı kümeleri önce Microsoft Word programını kullanarak venn şeması, ortak özellik ve liste yöntemleriyle ifade etmeleri istenebilir daha sonra öğrencilerden verilen kümelerin eleman sayılarını belirterek kümelerin eşit ve/veya denk küme olup

olmadıklarını sembollerle ifade etmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışma istenilen bir ad verilerek grup klasörünün altına kaydedilebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Küme kavramları ve gösterilmesi.

**Kazanımlar:** Bir kümeyi liste, şema veya ortak özellik yöntemi ile gösterme

Bir kümeyi; liste, şema veya ortak özellik yöntemi ile gösterme

Bir kümenin eleman sayısını sembol kullanarak yazma

Eşit veya denk kümelerle ait örnekler söyleyip sembol kullanarak yazma

Denk ve eşit kümeler arasındaki ilişkiyi söyleyip sembolle gösterme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirmek.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

İlave kazanımlar: Klavyedeki ikincil ve üçüncül tuş takımlarını kullanma

Simge ekleme

**Proje Numarası:** 4

**Proje Adı:** Değişen kümeler

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik önerisi:** Öğrenci gruplarından Microsoft PowerPoint programını kullanarak bir oyun tasarımları istenebilir. Bu kapsamda öğrencilerden ekrana 10 tane irili ufaklı cisim resmi yerleştirmeleri istenir. Ardından iki küçük bir de büyük küme halkası oluşturmaları istenir. Oyun bu şekliyle hazır hale geldikten sonra öğrenciler hazırladıkları oyunları değiştirirler. Ekrandaki küme halkalarını kullanarak en az ve en çok elemana sahip kümeler oluşturarak bunların birleşimlerini büyük küme halkasıyla gösterebilirler. Sonuç olarak oyuncular kaç farklı küme oluşturduklarını, bunların kesişim, birleşim ve fark kümelerini başka bir slayta not edilerek oyun sonunda yansıtırlar en çok farklı şekilde küme oluşturan grup oyunu kazanır. Hazırlanan oyun dosyaları tek bir klasörde birleştirilerek istendiğinde tekrar oynanabilirler.

**Matematik Ders Konusu:** Kümelerde birleşim işlemi ve özellikleri

**Kazanımlar:**Liste şeklinde verilen iki kümenin birleşimi olan kümeyi liste veya şemayla gösterme

Şemayla verilen iki kümenin birleşimi olan kümeyi liste veya şemayla gösterme

Liste veya şemayla verilen üç kümenin ikişer ikişer birleşimlerini sembol kullanarak liste şeklinde yazma

**Matematik Ders Konusu:** Kümelerde kesişim işlemi ve özellikleri

**Kazanımlar:** Liste şeklinde verilen iki kümenin kesişimi olan kümeyi liste veya şemayla gösterme

Şemayla verilen iki kümenin kesişimi olan kümeyi liste veya şemayla gösterme

Liste veya şemayla verilen üç kümenin ikişer ikişer kesişimlerini sembol kullanarak liste şeklinde yazma

**Matematik Ders Konusu:** Kümelerde Fark İşlemi ve özellikleri

**Kazanımlar:** Ortak elemanları olan iki kümenin farkını liste veya şemayla gösterme

Ortak elemanları olmayan iki kümenin farkını liste veya şemayla gösterme

Biri diğerini kapsayacak şekilde verilen iki kümenin farkını liste veya şemayla gösterme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Oyunlar Oynama

**Kazanımlar:** Oyunlardan istediğini seçme.

İstediği oyunu çalışır hale getirme.

Oyunda gerektiği işlemleri yapma.

Oyundan çıkma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.  
 Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.  
 Bir sonraki sayfaya geçme.  
 Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası: 5*

*Proje Adı: Noktalarla oynayalım*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik Önerisi:* Öğrencilerden nokta, doğru ve düzlemi PowerPoint programındaki hazır şekil veya resimleri kullanarak çizmeleri istenebilir. Ekran üzerinde bir nokta çizerek bu noktaya bir ad vermeleri istenebilir. Ardından öğrenci gruplarına bir noktadan en çok doğru geçiren grubun seçileceği söylenerek mümkün olan en ince çizgi kalınlığı ile çizdikleri doğruları saymaları istenebilir. Doğrusal olmayan üç nokta çizip bu üç noktadan kaç düzlem geçebileceğini yine aynı bir yarış ortamında çizerek göstermeleri istenebilir. Düzlemsel üç veya daha fazla noktadan geçen doğruları çizerek göstermeleri istenebilir. Etkinlik sonunda en çok çizimi yapan grubun etkinliği yansıtılır. Öğrencilere seçilen grubun çalışmasının daha üzerinde bir çalışma olup olmayacağını matematik dersinde tartışmaları istenebilir.

*Matematik Ders Konusu:* Nokta, doğru, düzlem ve uzay

*Kazanımlar:* Nokta, doğru ve düzlem çizip, harflerle adlandırarak söyleyip yazma  
 Bir noktadan geçen doğrular demetini çizerek, bu noktadan ne kadar doğru geçebileceğini söyleme

İki noktadan kaç doğru geçebileceğini çizerek gösterme

Doğrusal olmayan üç noktadan kaç düzlem geçebileceğini çizerek gösterme

Düzlemsel üç veya daha fazla noktadan geçen doğruları çizerek gösterme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.*

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası: 6*

*Proje Adı: Kesitleri bulalım*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik , Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrencilerden PowerPoint programındaki hazır resim veya şekilleri kullanarak kesişen düzlemler çizmeleri ve kesiştikleri noktaları harflendirerek göstermeleri istenebilir. Daha sonra kesişen iki düzlem ile ne tür şekiller elde edebileceklerini göstererek bu düzlemlerin ara kesitlerini farklı renklerle renklendirmeleri istenebilir. Öğrenci grupları çalışmalarını grup klasörlerinin altına kaydederek matematik dersinde bulgularını tartışabilirler.

*Matematik Ders Konusu:* Noktanın, doğrunun ve düzlemin birbirine göre durumları

*Kazanımlar:* Kesişen iki düzlemin ara kesitini gösterip yazma

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.*

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası:* 7

*Proje Adı:* Açılarla dünya

*İlişkili Olduğu Dersler:* Matematik , Bilgisayar

*Etkinlik Önerisi:* Öğrencilerden PowerPoint programındaki hazır resim veya şekilleri kullanarak çevrelerinde açı oluşturmuş şekilleri ön planda tutan bir kompozisyon çizmeleri istenebilir. Bu kapsamda öğrencilerden örneklerini günlük hayattan alarak çizdikleri resimleri birbirleri ile değiştirerek ekrandaki şekiller üzerinde dik, dar, geniş, doğru ve tam açıyı ayrı renklerde boyayarak göstermeleri istenebilir. Etkinlik sonunda en çok açı içeren şekli oluşturan öğrenci veya öğrenci grubu belirlenerek alkışla ödüllendirilebilir.

*Matematik Ders Konusu:* Açı ve çeşitleri

*Kazanımlar:* Verilen bir açının iç ve dış bölgesini gösterme

Açının belirtilen bir bölgesinde bir nokta işaretleme

*Matematik Ders Konusu:* Dik, dar, geniş, doğru ve tam açı

*Kazanımlar:* Verilen türde bir açıyı ölçüye başvurmadan çizme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama  
**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.  
 Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.  
 Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.  
 Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.  
 Bir sonraki sayfaya geçme.  
 Bir önceki sayfaya geçme.

**Proje Numarası:** 8

**Proje Adı:** Üçgen bilgisayarım

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından Microsoft PowerPoint programını kullanarak sadece çeşitli üçgenlerden oluşan bir bilgisayar çizerek harflendirmeleri istenebilir. Etkinlik sonunda öğrencilerden aynı türdeki üçgenleri aynı renk boyayarak kaç farklı türde üçgen ile çalıştıklarını gösteren bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Üçgen çeşitleri

**Kazanımlar:** Kenarlarına göre üçgen çeşitlerini söyleyip yazma

Açılarına göre üçgen çeşitlerini söyleyip yazma

Verilen bir üçgenin, kenarlarına ve açılarına göre hangi çeşit üçgen olduğunu söyleyip yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası:* 9

*Proje Adı:* Önce gözleyelim sonra çizelim

*İlişkili Olduğu Dersler:* Fen Bilgisi, Bilgisayar

*Etkinlik Önerisi:* Fen Bilgisi dersinde mikroskop kullanarak soğan zarını ve ağız içi epitelini gözlemleyen öğrenci gruplarına “soğan zarı”, “ağız içi epiteli”, “bitki hücresi” ve “hayvan hücresi” konuları proje seçenekleri olarak sunulurken öğrencilerden seçtikleri hücreyi gözlemlerini ve kaynakları kullanarak Microsoft Paint programında çizimleri istenebilir. Öğrenciler çizdikleri resimleri Microsoft PowerPoint programına aktararak hücrelerin kısımlarını üzerlerine yazarak gösterebilirler. Ayrıca öğrenci gruplarından birinden ise bitki ve hayvan hücrelerini aynı karede çizerek aralarındaki benzerlik ve ayrılıkları yine aynı ekranda gösteren bir poster hazırlamaları istenebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* En Küçük Olanından En Büyük Olanına Kadar Tüm Canlıların Yapısını Oluşturan Birim: Hücre

*Kazanımlar:* Mikroskopta soğan zarını gözlemleyerek gözlem sonuçlarını belirtir.

Mikroskopta ağız içi epitelini gözlemleyerek gözlem sonuçlarını belirtir.

Bitki ve hayvan hücrelerinin şeklini çizerek aralarındaki benzerlik ve ayrılıkları fark eder.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.



Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.  
 Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.  
 İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.  
 İstenilmeyen şekilleri silme.  
 Canlandığı bir olayı açıklama  
*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama  
 Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.  
 Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.  
 Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.  
 Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.  
 Bir sonraki sayfaya geçme.  
 Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası: 10*

*Proje Adı: Kimin en çok çiçeksiz bitkisi var?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi , Bilgisayar*

*Etkinlik Önerisi:* Öğrenci gruplarından çiçeksiz bitkileri araştırarak ulaşabildikleri bitki örneklerini Paint programı yardımıyla resimlemeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar bilgisayar dersinde sergilenebileceği gibi fen bilgisi dersinde de gösterilerek çizilmiş olan tüm bitki resimlerinin aralarındaki benzerlik veya farklılıklar tartışılarak “*Kimin en çok çiçeksiz bitkisi var?*” projesi kullanılabilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Doğada çiçeksiz bitkiler de var

*Kazanımlar:* Doğada kibrit otu, atkuyruğu, eğrelti otu gibi çiçeksiz bitki örneklerini tanıyarak, farklı özelliklerini tartışır.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası: 11*

*Proje Adı: Çiçek nasıl gelişir?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi , Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrencilerin Microsoft Paint programını kullanarak çiçeğin tohum evresinden meyve haline nasıl geldiğini tüm aşamalarını çizerek göstermeleri ve bu resimleri Microsoft PowerPoint programına aktararak bir sunu gösterisi oluşturmaları istenebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Doğaya güzellik katan çiçek

*Kazanımlar:* Çiçeğin tohum meyveye dönüşümünü şekil, şema ve örnekleriyle açıklar.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.  
 Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.  
 İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.  
 İstenilmeyen şekilleri silme.  
 Canlandığı bir olayı açıklama  
*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama  
 Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.  
 Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.  
 Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.  
 Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.  
 Bir sonraki sayfaya geçme.  
 Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası: 12*

*Proje Adı: Yediğimiz yemekler nereye gidiyor?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına ağızımıza herhangi bir yiyecek aldığımızda bu yiyecek hangi birimleri geçerek sindiriliyor? sorusu yöneltilerek öğrencilerden bu birimleri bularak kendi aralarında paylaşımları istenebilir. Projesine karar veren öğrenci gruplarından mevcut sindirim sistemi modellerini inceleyerek karar verdikleri sindirim birimini Microsoft Paint programında oluşturmaları istenebilir. Öğrencilerden resimleme işlemlerini tamamladıktan sonra bu resimleri Microsoft PowerPoint programına aktararak poster haline dönüştürmeleri istenebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Ağızımıza aldığımız lokmanın hücrelerimize girebilecek hâle gelmesini sağlayan sindirim nerede olur?

*Kazanımlar:* Sindirim sistemini oluşturan organları model, levha, şema ve kendi vücudu üzerinde gösterir

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.**

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Proje Numarası: 13**

**Proje Adı: Benim kalbim**

**İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar**

**Etkinlik Önerisi:** "Benim kalbim" projesinde öğrenciler hem grupça hem de bireysel olarak çalışacaklardır. Öğrencilerden öncelikle kalbin yapısını ve çalışma prensibini araştırarak elde ettikleri bilgileri kısa bir slayt gösterisi şeklinde düzenlemeleri istenebilir. Slayt gösterisinde kullanılacak olan resimler öğrenciler tarafından Microsoft Paint programında çizilebilir. Her bir grup hazırlayacağı slaytlarda kalbi ve çalışma prensibini anlatmadan önce grubun her bir üyesi için bir slayt ayrılacak ve bu slaytlar bizzat o grup üyesi tarafından oluşturulacaktır. Bu kişisel slaytlara grup üyesinin adı, yaşı, kilosu, boyu ve kalbinin tahmini ağırlığı yazılarak Microsoft Paint programında yine kişinin kendisi tarafından çizilmiş kendi kalbinin tahmini görüntüsü yer alacaktır. Hazırlanan çalışmalarda gerekli yerlere kalbin atış sesi eklenerek projeler daha ilgi çekici hale getirilebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Hücrelerimizle organlarımız arasında gerekli maddeleri taşıyan sistem:Dolaşım Sistemi

**Kazanımlar:** Kalbin yapısını ve çalışmasını model, levha veya şema üzerinde göstererek açıklar.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Proje Numarası:** 14

**Proje Adı:** Güneşin posterini yapalım

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi , Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına “Güneşin katmanlarını” , “Güneşin hareketleri” ve “Güneş sistemini oluşturan gezegenler” proje konu seçenekleri olarak sunulabilir. Öğrenci gruplarından bu konulardan birini seçerek araştırmaları ve ardından seçtikleri konuyu poster halinde anlatan şemayı Microsoft Paint programını kullanarak oluşturmaları istenebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Yaşamımızı güneşe borçluyuz.

**Kazanımlar:** Güneşin katmanlarını model veya şema üzerinde göstererek açıklar.

Güneşin yapısal özelliklerini belirtir.

Güneşteki patlamaları ve bu patlamaların etkilerini örneklerle açıklar.

Güneşin hareketlerini şema çizerek açıklar.

Güneş sistemini gösteren model oluşturarak Güneş Sisteminde bulunan gök cisimlerinin adlarını belirtir.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Proje Numarası:** 15

**Proje Adı:** En güzel gezegen benim gezegenim

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına “Kendilerini bir turizm acentesi sahibi yerine koyarak sınıf arkadaşlarına güneş sisteminde bulunan gezegenlerden birine düzenleyecekleri tura katılmaya ikna etme” projesi verilebilir. Bu kapsamda öğrenci grupları seçecekleri bir gezegeni uyduları, hareketi, yapısı ve güneş sistemindeki yeri gibi özellikleri bakımından araştırarak elde ettiği cevapları Microsoft Paint programını kullanarak resimleyebilirler. Öğrenci grupları tamamladıkları resimleri Microsoft PowerPoint programına aktararak gerçek fotoğraf görüntüleriyle zenginleştirip kısa bilgiler ekleyerek bir sunu gösterisi oluşturabilirler. Öğrencilerin hazırlayacakları sunuların ilgi çekici ve orijinal olmasına dikkat edilmeli, sunu içeriğinde “bu gezegen niçin görülmeye değer?” sorusuna cevap verebilmelidirler. Ayrıca öğrencilerden hazırlayacakları sunularda belli yerlerde (yıldız kayması, uzaylıların kendi aralarında konuşmaları vb.) seslendirme eklemeleri de istenebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Güneş Sistemi

**Gezegenleri ve Uyduları**

**Kazanımlar:**Güneş sisteminde bulunan gezegenlerin belirgin özelliklerini, konumlarını ve uydularını model veya şema üzerinde açıklar.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.**

**Kazanımlar: Çizim programına girme.**

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama**

**Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.**

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri**

**Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.**

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Proje Numarası: 16**

**Proje Adı: Güneş ve ay niçin saklanır?**

**İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar**

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına “Güneş tutulması ne demektir? niçin tutulur?” ve “Ay tutulması ne demektir? niçin tutulur?” soruları proje kapsamında cevaplanması için sunulabilir. İki öğrenci grubundan biri güneş diğeri ay tutulması sorusunun cevabını bilimsel manada araştırmaları istenirken diğeri öğrencilerden bu sorulara tahmini hatta mizahi şekilde cevap vermeleri istenebilir. Seçim işlemi tamamlandıktan sonra her bir öğrenci grubundan anlatmak istedikleri olayları Microsoft Paint programını kullanarak resimlemeleri istenebilir. Öğrencilerden resimleme işlemlerini tamamladıktan sonra bu resimleri PowerPoint programındaki hazır resimleri veya şekillerle tamamlayarak bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Etkinlik sonunda önce “Güneş tutulması ne demektir? niçin tutulur?” ve “Ay tutulması ne demektir? niçin tutulur?” sorularına mizahi yolla cevap veren öğrencilerin sunuları izlenir ardından bu soruların gerçek cevabını veren grupların hazırladıkları sunular izlenerek etkinlik tamamlanır.

**Fen Bilgisi Ders Konusu: Güneş ve Ay Tutulması**

**Kazanımlar: Güneş ve Ay tutulmasını hazırladığı maket üzerinde gösterir.**

Ayın yapısal özelliklerini ve Dünyaya etkilerini açıklar.

**Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme**

**Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.**

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Proje Numarası:* 17

*Proje Adı:* Bir gün...

*İlişkili Olduğu Dersler:* Fen Bilgisi, Türkçe, Bilgisayar

*Etkinlik Önerisi:* Öğrenci gruplarına “Kuyruklu Yıldızlar”, “Asteroitler” ve “Meteorlar” proje seçenekleri olarak sunulur. Öğrencilerden bu üç konudan birini seçerek içerisinde bu konuları barındıran hayali bir anı oluşturmalarını ve bu anıyı planlı olarak Microsoft Word programında yazmalarını istenebilir. Bu kapsamda öğrencilerden öncelikle seçtikleri konuyu araştırmaları ve yazacakları hayali anılarında bundan bahsetmeleri de istenebilir. Etkinlikte öğrenciler isterlerse bireysel olarak çalışabilecekleri gibi grup çalışması da yapabilirler ancak grup çalışmasında grubu oluşturan tüm öğrencilerin fikirlerinin yansıtılmasına dikkat edilmelidir. Öğrencilerden sayfalarına konuyla ilgili bir fotoğrafı ekleyerek sayfaya güzel bir görüntü kazandırmaları ve son olarak yazım ve dilbilgisi denetimini yaparak etkinliklerini grup klasörlerinin altına kaydederek tamamlamaları istenebilir.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.



Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Proje Numarası: 18*

*Proje Adı: İlerleyen yıllarda iş bulmak için nelere dikkat etmeliyiz?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Sosyal Bilgiler , Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına “Ülkemizde işsizlik ve sebepleri nelerdir?” , “Eğitimsiz nüfus neye sebep olur?” konu başlıkları seçenek olarak sunulur. Öğrencilerden bu konulardan birine karar vermeleri istenebilir. Öğrencilerden bu kapsamda seçtikleri konuyu Microsoft Word programında tartışmaları, sayfalarına konu ile ilgili bir fotoğraf ekleyerek çalışmalarını zenginleştirmeleri istenebilir. Öğrencilerden sayfa düzeni ile yazım ve dilbilgisi denetimlerini yaptıktan sonra etkinliklerini grup klasörlerinin altına kaydederek tamamlamaları istenebilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu: Yurdumuzda nüfus ve yerleşme*

*Kazanımlar:*

*Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma*

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Proje Numarası: 19*

*Proje Adı: Kendi oyununu kendin yap (Bitkiler)!*

*İlişkili Olduğu Dersler: Sosyal Bilgiler, Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik Önerisi:* Öğrencilerden PowerPoint programını kullanarak bir oyun tasarımları istenir. Bu kapsamda her öğrenci grubu Türkiye'nin farklı yerlerinde yetişen bir bitkiyi konu olarak seçebilir. Hazırlanacak oyunda öncelikle seçilen bitki betimlenerek oyuncuların verilen seçenekler içinden konu olarak alınan bitkinin tanınması sağlanacak. Bitkinin ne olduğu bulduktan sonra II. aşamada seçilen bitki bulunduğu bölgede yaşadığı sıkıntıları ve niçin o bölgeyi tercih ettiğini sesli olarak anlatarak bulunduğu bölgeyi biraz tasvir ederek oyunculara kopyalar verebilir. Böylece oyunu oynayan kişilerce seçenekler arasından o bölgenin doğru olarak seçilmesine yardımcı olacaktır. Hem bölge hem de bitki doğru olarak seçildiğinde oyun kazanılmış olacak ve sonuçta oyunu oynayan kişi bu doğrultuda puanlandırılacaktır. Öğrenciler etkinlik için gerekli olan resimleri, hazır

resimlerden temin edebilecekleri gibi Microsoft Paint programını kullanarak çizebilir veya internette hazır olarak alabilir. Tamamlanan tüm çalışmalar ana makine üzerinde oyun adlı bir klasöre kopyalandıktan sonra her bir gruptan hazırladıkları programları sınıfta tanıtarak nasıl kullanılacağını anlatmaları istenebilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* Tarım (tarla ve bahçe kültürleri)

*Kazanımlar:* Yurdumuzda tarım bilgisi

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Bir fabl'ı çeşitli yönleriyle kavrayabilme

*Kazanımlar:* Fabl'da verilmek istenen dersi bulma (Anlama)

*Fabl yazma çalışması (Anlatım)*

Bir hayvanı betimleme (Anlatım)

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Oyunlar Oynama

*Kazanımlar:* Oyunlardan istediğini seçme.

İstediği oyunu çalışır hale getirme.

Oyunda gerektiği işlemleri yapma.

Oyundan çıkma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirmek.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirmek.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Proje Numarası:** 20

**Proje Adı:** Kendi oyununu kendin yap (Hayvanlar)!

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Türkçe, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrencilerden PowerPoint programını kullanarak bir oyun tasarımları istenir. Bu kapsamda her öğrenci grubu Türkiye'nin farklı bir yerinde yaşayan bir hayvanı konu olarak seçebilir. Hazırlanacak projede öncelikle seçilen hayvan betimlenerek oyuncuların verilen seçenekler içinden hayvanın tanınması sağlanacak. Hayvanın ne olduğu bulunduğundan sonra II. aşamada seçilen hayvan bulunduğu bölgede yaşadığı sıkıntıları ve niçin o bölgeyi tercih ettiğini sesli olarak anlatarak yaşadığı bölgeyi, oyunu oynayan kişilerce seçenekler arasından doğru olarak seçilmesine yardımcı olacaktır. Öğrenciler etkinlik için gerekli olan resimleri, hazır resimlerden temin edebilecekleri gibi Microsoft Paint programını kullanarak çizebilir veya internetten hazır olarak alabilir. Tamamlanan tüm çalışmalar ana makine üzerinde oyun adlı bir klasöre kopyalandıktan sonra her bir gruptan hazırladıkları programları sınıfta tanıtarak nasıl kullanılacağını anlatmaları istenebilir.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Hayvancılık

**Kazanımlar:** Yurdumuzda hayvancılık bilgisi

**Türkçe Ders Konusu (Amaçları):** Bir fabl'ı çeşitli yönleriyle kavrayabilme

**Kazanımlar:** Fabl'da verilmek istenen dersi bulma (Anlama)

Fabl yazma çalışması (Anlatım)

Bir hayvanı betimleme (Anlatım)

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Oyunlar Oynama

**Kazanımlar:** Oyunlardan istediğini seçme.

İsteddiği oyunu çalışır hale getirme.

Oyunda gerektiği işlemleri yapma.

Oyundan çıkma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Proje Numarası:** 21

**Proje Adı:** Sizin denizinizde kimler var?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından hayallerinde kendilerine ait bir deniz oluşturmaları ve bu denizde yaşayan canlıları tanıtan bir afiş tasarımları istenebilir. Öğrenciler bu etkinlik için internetten aldıkları görüntüleri, Microsoft PowerPoint programındaki hazır resimleri ve resimlerini gördükleri canlıları Microsoft Paint programında resimleyerek PowerPoint programında bir kompozisyon içinde sunabilirler. Ayrıca her afişte o denizi tasvir eden bir kelime slogan biçiminde verilebilir. Etkinlik sonunda en zengin denize sahip grup seçilerek ödüllendirilebilir.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Su ürünleri

**Kazanımlar:** Su ürünleri bilgisi

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu: Canlandırdığı Olayı Açıklama*

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası: 22*

*Proje Adı: Ağaçlar ne oluyor?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Sosyal Bilgiler , Bilgisayar*

*Etkinlik Önerisi:* Öğrencilere “Ormanlardan hangi ürünler elde ediliyor siz bunlardan hangilerini kullanıyorsunuz?” sorusu yöneltilerek öğrencilerden PowerPoint programındaki hazır resim/şekilleri kullanarak bu sorulara cevap veren küçük bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler hazır resimlerle birlikte Microsoft Paint programında kendi oluşturacakları resimlerden de faydalanabilirler. Etkinliği ağaçların dilinden anlatmak oldukça önemlidir. Bunun için belli yerlerde seslendirmeler kullanılabilir, yazılacak ifadeler o şekilde düzenlenebilir. Tamamlanan çalışmalar grup klasörünün altına kaydedilerek arşivlenebilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu: Orman Ürünleri*

*Kazanımlar: Orman ürünleri bilgisi*

*Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme*

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma*

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.**

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama*

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri*

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Proje Numarası: 23*

*Proje Adı: En ekonomik makineyi biz yaptık!*

*İlişkili Olduğu Dersler: Sosyal Bilgiler , Bilgisayar*

**Etkinlik Önerisi:** Öğrenci gruplarından “Türkiye’nin hangi maden bakımından zengin olduğunu bularak bu madenle çalışan bir makine tasarımları” istenebilir. Bu etkinlik için öğrencilerden öncelikle araştırmalarından elde ettikleri verileri Microsoft PowerPoint programında hazırlayacakları bir sunu gösterisi ile sunmaları daha sonra tasarladıkları makineyi Microsoft Paint programında çizerek sunularına eklemeleri ve çalışma mekanizmasını tanıtmaları istenebilir. Ayrıca bu etkinlikte niçin bu madeni seçtiklerine ve tasarladıkları makineyi ne amaçla kullanacaklarını da açıklamaları istenebilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu: Madenler enerji kaynakları*

**Kazanımlar:**Madenler ve Enerji Kaynakları bilgisi

*Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme*

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası:* 24

*Proje Adı:* Sanayi oyununu kendin yap!

*İlişkili Olduğu Dersler:* Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrencilerden bu etkinlikte küçük bir oyun programı tasarlamaları istenebilir. Bu kapsamda PowerPoint programındaki hazır resim/şekilleri kullanarak bir sanayi haritası oluşturmaları istenebilir. Bu kapsamda öğrencilerden öncelikle bir Türkiye haritası oluşturmaları daha sonra bu harita üzerinde hangi bölgelerde hangi tür sanayinin var olduğunu oluşturacakları sembollerle ifade etmeleri istenebilir. Ayrıca öğrenciler tüm sembollere seslendirmeler ekleyerek o bölgenin neresi olduğunu ve yapılan sanayi türünden de bahsedebilirler. Etkinlikteki resimleri öğrenciler internetten veya hazır resimlerden elde edebilecekleri gibi Microsoft Paint programında çizerek de oluşturabilirler. Etkinlik sonunda yapılan çalışmalar ana makinede oyun klasörünün altına sanayi oyunu adlı bir klasör oluşturularak kaydedilebilir. Her bir grup aşka bir grubun hazırladığı oyunu çalışır hale getirerek önce grup üyelerinin birinin sorduğu bölgeye ve o bölgede yapılan sanayi türüne cevap verir cevabın doğruluğu seslendirme tıklanarak kontrol edilir. Verilen cevaplar grup üyelerince kaydedilir ve oyun sonunda kazanan belirlenir. Oyunları değiştirerek oynayan öğrenciler en güzel oyuna oy birliği karar vererek seçilebilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu: Sanayi*

*Kazanımlar: Yurdumuzdaki sanayi bilgisi*

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Oyunlar Oynama*

*Kazanımlar: Oyunlardan istediğini seçme.*

*İstediği oyunu çalışır hale getirme.*

*Oyunda gerektiği işlemleri yapma.*

*Oyundan çıkma.*

*Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme*

*Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.*

*Fare kullanarak şekil çizme.*

*Bir şeklin içini istediği renkte boyama.*

*Resim boyamak için istediği renkleri seçme.*

*Resimleri istediği renkte boyama.*

*Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.*

*İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirmek.*

*Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.*

*Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma*

*Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.*

*Klavyede yön tuşunu kullanma.*

*Klavyede harfleri kullanma.*

*Klavyede rakamları kullanma.*

*Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.*

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

*Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.*

*Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.*

*Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.*

*Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.*

*Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.*

*Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.*

*Kazanımlar: Çizim programına girme.*

*Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.*

*Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.*

*İstenilen şekillerin yerlerini değiştirmek.*

*İstenilmeyen şekilleri silme.*

*Canlandığı bir olayı açıklama*

*Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama*

*Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.*

*Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.*

*Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.*

*Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.*

*Bir sonraki sayfaya geçme.*

*Bir önceki sayfaya geçme.*

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri*

*Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.*

*Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.*

*Proje Numarası: 25*



**Proje Adı:** *En kısa ve güvenli nereden gidebilirim?*

**İlişkili Olduğu Dersler:** *Sosyal Bilgiler , Bilgisayar*

**Etkinlik:** Öğrencilerden PowerPoint programındaki hazır resim/şekilleri kullanarak Türkiye haritasının üzerinde herhangi bir ilimizden diğerine gitmek için hangi yolları ve ulaşım araçlarını kullanabileceğimizi gösteren afişleri içeren bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Bu kapsamda öğrenci grupları öncelikle en az üç farklı istikamet belirlenir (Örneğin: Trabzon-Bursa, Bursa-Edine, Edirne-Şanlıurfa gibi) ardından belirledikleri bu istikametlere giden en az üç farklı yol ve bu yollarda hangi araçlarla gidilebileceğini göstermeleri istenebilir (En hızlı, en güvenli, en çok turistik bölge gezilerek gidilebilecek istikametler) . Hazırlanan afiş niteliğindeki sunular ardı ardına eklenerek bir sunu gösterisi hazırlanabilir. Ayrıca etkinlik içerisinde geçilen güzergahlara seslendirmeler eklenerek o bölgede hangi ulaşım türlerinin olduğu belirtilebilir.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Ulaşım

**Kazanımlar:** Yurdumuzdaki ulaşım bilgisi

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** *Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Proje Numarası:** 26

**Proje Adı:** Neydik ne olduk?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler , Bilgisayar

**Etkinlik Önerisi:** Her bir öğrenci grubuna farklı bir iletişim türü araştırma konusu olarak verilebilir. Öğrenci gruplarından PowerPoint programındaki hazır resim/şekilleri kullanarak seçecekleri iletişim türünü dünü ve bugünü ile karşılaştırarak, üstünlük ve sınırlılıklarını o iletişim türünün ağzından seslendirmeler kullanarak hikaye biçiminde anlatan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** İletişim

**Kazanımlar:** Yurdumuzdaki iletişim bilgisi

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Proje Numarası:** 27

**Proje Adı:** İşte ben!

**İlişkili Olduğu Dersler:** Türkçe, Bilgisayar

**Etkinlik Önerisi:** Bu etkinlikte her bir öğrenciden Microsoft PowerPoint programını kullanarak kendilerini tanıtan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Etkinlikte öğrenciler bireysel çalışma yaparak kendilerini istedikleri yönlerini (hobileri, fobileri, sevdikleri dersler vb.) ön planda tutmak suretiyle tanıtacaklardır. Ayrıca öğrenciler hazırlayacakları sunulara kendi görüntü ve seslerini de ekleyerek daha eğlenceli bir etkinlik hazırlayabilirler.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Tanışma, tanıştırmayı kavrayabilme

Sınıfta konuşma kurallarını kavrayabilme

Dil, ana dili ve dilbilgisi, anadil, vurgu, tonlamayı kavrayabilme

**Kazanımlar:** Konuşma kurallarını kavrama (Anlama)

Kendini tanıtmayı, tanıştırmayı kavrama (Anlama)

Vurgu ve tonlamaya dikkat ederek okuma (Anlama)

Kendini tanıtma, tanıştırma (Anlatım)

Kurallara uygun olarak konuşma. (Anlatım)

Dil, ana dili ve dilbilgisi kavramlarını tanıyabilme, vurgu ve tonlamayı kavrama. (Dilbilgisi)

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Proje Numarası:** 28

**Proje Adı:** Şiir e-kitabımız

**İlişkili Olduğu Dersler:** Türkçe, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından bu etkinlik için sevdikleri şiirleri seçerek derse getirmeleri istenir. Grup üyeleri gelen şiirleri tekrar gözden geçirip düzeylerine uygun olan şiirlere karar vererek bu şiirlerden oluşan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Her slaytta bir şiir, o şiire uygun bir fon resmi ve fon müziği eklenerek basit düzeyde bir şiir defteri oluşturulması istenebilir. Öğrenciler hazırlayacakları bu sunulara ilerleyen derslerde ilaveler yaparak sunularını geliştirebilirler. Aynı zamanda isteyen öğrenciler bazı şiirleri kendi sesleriyle okuyarak sunu gösterisine ekleyebilirler.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Sesli sessiz okuma tekniğini geliştirebilme

Sözcük dağarcığını, zenginleştirebilme

Türkçe derslerindeki her türlü etkinliklere katılabilmek, varılan sonuçları anlatabilmek, açıklayabilmek.

Vurgu ve tonlamayı kavrayıp uygulayabilmek.

**Kazanımlar:** Bir şiiri ezberleme (Anlama)

Bir şiirin biçim özelliklerini kavrama (Anlama)

Şiir seçme alışkanlığını edinme, şiir defteri tutma (Anlatım)

Beğenilen şiirleri derleme çalışması (Anlatım)

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere

Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Proje Numarası:** 29

**Proje Adı:**

**İlişkili Olduğu Dersler:** Türkçe, Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik Önerisi:** Öğrenciler grup veya bireysel olarak çalışmakta serbest bırakılır.

“Doku ve organ bağışının önemi”, “Yardımlaşma ve dayanışmanın önemi”, “Doğal afetlerde yardımlaşma ve dayanışma” konuları öğrencilere proje seçenekleri olarak sunularak öğrencilerden bu konulardan herhangi birine karar vermeleri istenebilir. Öğrenciler seçtikleri konu doğrultusundaki görüşlerini Microsoft Word programını kullanarak olay yazısı türünün özelliklerine dikkat ederek ifade etmeleri istenebilir. Öğrencilerden yazma işleminden sonra yazıyı dilbilgisi açısından kontrol edip, konuyla ilişkili bir fotoğraf ekleyerek sayfalarını düzenlemeleri ve bilgisayarlarına kaydederek etkinliklerini tamamlamaları istenebilir.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Sesli ve sessiz okuma tekniğini geliştirebilme

Dinleme, izleme, okuma, anlama becerilerini geliştirebilme

Olay yazısının özelliklerini kavrayabilme

Kelimelerin anlam özelliklerini bilgisini kavrayabilme

Konuşma ve yazılarını uygun bir plâna göre açıklayabilme

Olay yazısındaki anlatım biçimlerini kavrayabilme

Dinleme izleme okuma, anlama becerilerini geliştirebilmek

*Kazanımlar:* Bir olay yazısını anlamlı olarak okuma. (Anlama)

Anlam özelliklerine göre kelimelerin kullanımını kavrama. (Anlama)

Düz yazı özelliklerini kavrama. (Anlama)

Paragraf ve satırbaşı kavramlarını pekiştirme. (Anlama)

Olay yazısındaki anlatım biçimlerini kavrama. (Anlama)

Olay yazılarını ve özelliklerini kavrama. (Anlama)

Düşüncelerini uygun bir plâna göre geliştirip anlatma. (Anlatım)

Bir konudaki düşüncelerini sözlü ve yazılı olarak açıklama. (Anlatım)

Kelimelerin anlam özellikleri bilgisini kavrama (deyim, terim). (Dilbilgisi)

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* Toplumda Yardımlaşma

*Kazanımlar:* Toplumsal yardımlaşmanın önemini kavrama.

Başkalarına yardım etmeye istekli oluş.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resimleri istediği renkte boyama.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Proje Numarası: 30**

**Proje Adı: Ben demek...**

**İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar**

**Etkinlik:** Bu etkinlikte her öğrencinin bireysel olarak çalışması ve Microsoft Word programını kullanarak biyografilerini oluşturmaları istenebilir. Etkinlik yazım denetimleri ve sayfa düzeni kontrol edilerek tamamlanır. Tamamlanan çalışmalar grup klasörlerinin altına kendi adları ile oluşturulan başka bir klasöre kaydedilebilir.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Biyografiyi çeşitli yönleriyle kavrayabilme

Biyografi türünü kavrayabilme

**Kazanımlar:** Biyografiyi ve özelliklerini kavrama (Anlama)

Yazım yanlış yapmadan, noktalama işaretlerini doğru ve eksiksiz kullanarak otobiyografilerini yazma (Anlatım)

Biyografi örneklerini sınıfa getirme. (Anlatım)

Biyografi örneği okuma, anlatma. (Anlatım)

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Proje Numarası: 31**

**Proje Adı: Gezdim gördüm**

**İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe , Bilgisayar**

**Etkinlik Önerisi:** Bu etkinlikte eğer öğrenciler sınıf olarak bir gezi düzenlemişlerse grup çalışması bireysel olarak bir yere geziye gitmişlerse bireysel çalışma yapabilirler. Bu kapsamda öğrencilerden yaşadıklarını onlara ilginç gelen yönlerini ön planda tutarak Microsoft Word programında yazmaları istenebilir. Eğer gezide çekilmiş olan bir fotoğraf varsa yazıya arka fon olacak şekilde eklenebilir eğer bu şekilde bir fotoğraf yoksa o yere ait fotoğraf internetten indirilerek bu kapsamda kullanılabilir. Etkinlik yazım denetimleri ve sayfa düzenine son şekli verilerek tamamlanır.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Gezi yazısının özelliklerini kavrayabilme

Bir gezi yazısını çeşitli yönleriyle kavrayabilme

**Kazanımlar:** Bir gezide görülenleri ve edinilen izlenimleri yazılı olarak anlatma. (Anlatım)

İlginç bulunan bir gezi yazısı üzerine açıklamalarda, eleştirilerde bulunma, yargıya varma, sınıfa sunma. (Anlatım)

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Proje Numarası: 32**

**Proje Adı: Biz muhabir olsak...**

**İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe , Bilgisayar**

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından buldukları yerin ileri gelen büyükleri ile röportaj yapmaları istenebilir. Bu kapsamda öğrenciler Okul Müdürü, İl veya İlçe Milli Eğitim Müdürü, İl veya İlçe Sağlık Müdürü, İl veya İlçe Emniyet Müdürü, Doktor gibi kişilerden birini seçerek onlara kendilerini, yaşadıkları çevre ve okullarını ilgilendiren konularda sorular yönelterek röportaj yapmaları ve bunu yine röportaj yazı formatına uyararak Microsoft Word programında kişinin resmini de sayfaya ekleyerek hazırlamaları istenebilir. Etkinlik yazım denetimleri ve sayfa düzenine son şekli verilerek tamamlanır.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Röportaj türünün özelliklerini kavrayabilme.

Röportajı çeşitli yönleriyle kavrayabilme

**Kazanımlar:** Bir Röportajı çeşitli yönleriyle kavrama. (Anlama)

Radyo, televizyonda ilgi duyduğu yayınları izleme. (Anlama)

Röportajla edindiği bilgileri sıralama (Anlama)

Bir gazete yada dergiyi izleme alışkanlığı kazanma (Anlama)

Türlü konularda tasarladıklarını, düşündüklerini anlatma. (Anlatım)

Bir röportaj için soru hazırlama. (Anlatım)

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Proje Numarası: 33**

**Proje Adı: En komiği...**

**İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar**

**Etkinlik :** Öğrencilerden grup arkadaşlarıyla bir araya gelerek her birinin başından ayrı ayrı geçen en komik olayları anlatmaları istenebilir. Grup üyeleri içlerinde en komik buldukları olayı Microsoft PowerPoint programını kullanarak fıkra halinde sunmaları istenebilir. Öğrenciler hazırlayacakları sunulara hazır resimleri ekleyebilecekleri gibi Microsoft Paint programında oluşturabilecekleri karikatürler veya internette bulabilecekleri karikatürlerle



de renklendirebilirler. Tamamlanan projeler grup klasörlerinin altına kaydedilerek arşivlenebilirler.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Kelime hazinesini zenginleştirebilme

**Kazanımlar:** Bir olayı fıkra haline getirerek yazma. (Anlatım)

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.**

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu: Canlandırdığı Olayı Açıklama**

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Proje Numarası: 34**

**Proje Adı: Hikaye yazılım**

**İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar**

**Etkinlik Önerisi:** Öğrenci gruplarından karşılıklı konuşmaların da bulunduğu düzeylerine uygun bir hikaye araştırmaları istenebilir. Tüm grup üyelerinin ortaklaşa beğendikleri bir hikayeyi seçerek bu hikayedeki olay, olayın geçtiği yer, olayın kahramanları belirlemeleri istenebilir. Bu kapsamda öğrenciler yaptıkları tespitler doğrultusunda hikayeyi Microsoft Paint programında resimlemeleri ardından bu resimleri Microsoft PowerPoint programına aktararak seslendirmeleri istenebilir. Öğrenciler görsel ve işitsel temalarla hazırladıkları slaytları sınıfta sunmaları istenebilir.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Dramatizasyon yapabilme

Okuma alışkanlığı kazanabilme

Kelime dağarcığını zenginleştirebilme

Bir hikayeyi çeşitli yönleriyle kavrayabilme

**Kazanımlar:** Hikayede olay, olayın geçtiği yer, olayın kahramanlarını söyleme, yazma. (Anlama)

Düzeyine uygun kitaplardan faydalanma. (Anlama)

Okunan bir olay yazısını oyunlaştırma. (Anlatım)

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.*

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama*

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri*

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

## **EK 8. İlköğretim 6. sınıf bilgisayar dersi için geliştirilen ilave etkinlikler**

### *Proje Numarası: 1*

*Proje Adı: Tümleyen kaç?Bütünleyen kaç?*

*İlişkili Olduğu Dersler:Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrencilerden Microsoft Excel programını kullanarak girilen herhangi bir açılış değerinin tümleyen ve bütünleyenini ayrı ayrı bularak ekrana yazdıran bir program hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler bu programda excel'in basit formüllerini kullanarak istedikleri şekilde programlarını geliştirebilirler.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Basit bir veri tabanı kullanma

*Kazanımlar:* Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

*Matematik Ders Konusu:* Bütünler,komşu bütünler, tümler ve komşu tümler açıları ve bu açıları çizme

*Kazanımlar:* Toplamları dar, dik veya geniş açı olacak şekilde komşu açıları çizme

Verilen bir açının komşu bütünleyeninin çizme

Verilen bir açının komşu tümleyenini çizme

*Matematik Ders Konusu:* Doğal sayılarda toplama işlemi ve özellikleri

*Kazanımlar:* İki veya ikiden fazla doğal sayının toplama işlemi yapıp sonucu yazma

Yan yana verilen en çok üç doğal sayının toplamını bulup yazma

Herhangi iki doğal sayının toplamının yine bir doğal sayı olduğunu örneklerle gösterme

Doğal sayılar kümesindeki toplama işleminin değişme özelliği olduğunu örneklerle gösterme

Doğal sayılar kümesindeki toplama işleminin birleşme özelliği olduğunu örneklerle gösterme

Doğal sayılar kümesinde toplama işlemine göre etkisiz elemanı örnek üzerinde gösterme

Yapılan bir toplama işlemi, hesap makinesinde de yaparak sonuçları karşılaştırma

*Matematik Ders Konusu:* Doğal sayılarda çıkarma işlemi

*Kazanımlar:* Toplama işlemi ile çıkarma işlemi arasındaki ilişkiyi örnek üzerinde gösterme

İki doğal sayının çıkarma işlemi yapıp sonucu yazma

İki doğal sayının çıkarmasının yapıldığı bir işlemde, verilmeyen eksilen veya çıkan bulup yazma

Yapılan bir çıkarma işlemi, hesap makinesinde de yaparak sonuçları karşılaştırma

### *Proje Numarası: 2*

*Proje Adı: Kaç farklı çözüm!*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrencilere iki aşamadan oluşan bir etkinlik hazırlamaları istenebilir. Etkinliğin ilk aşamasında Microsoft Excel programını kullanarak girilen en az iki sayının çarpımını, çarpma formülünü kullanmadan yapan bir program hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden daha sonra hazırlanmış oldukları programı kullanarak, çarpma işleminin yutan ve etkisiz elemanlarını bulmaları istenebilir.

Etkinliğin II. aşamasında öğrencilerden  $12.(3+5) = ?$  işleminin sonucunu Microsoft Excel programını kullanarak kaç farklı şekilde bulabilecekleri sorulabilir. Etkinliğin sonunda öğrencilerden kaç farklı şekilde sonuca ulaştıkları ve bunun sebeplerini, matematik öğretmenleriyle tartışarak bulmaları ve hazırlayacakları bir sunum ile bunu sınıfta sunmalarını istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Doğal sayılarda çarpma işlemi ve özellikleri

**Kazanımlar:** İki doğal sayının çarpımını toplama işleminden yararlanarak bulup yazma

Bir doğal sayıyı, 10 un verilen bir kuvvetiyle kısa yoldan çarpıp sonucu yazma

Son basamaklarında sıfır olan doğal sayıları kısa yoldan çarpıp sonucu yazma

Herhangi iki doğal sayının çarpımının yine bir doğal sayı olduğunu örneklerle gösterme

Doğal sayılar kümesinde çarpma işleminin değişme özeliği olduğunu örneklerle gösterme

Doğal sayılar kümesinde çarpma işleminin birleşme özeliği olduğunu örneklerle gösterme

Doğal sayılar kümesinde çarpma işlemine göre yutan elemanı örneklerle gösterme

Doğal sayılar kümesinde çarpma işlemine göre etkisiz elemanı örneklerle gösterme

Doğal sayılar kümesinde çarpma işleminin toplama işlemi üzerine dağılma özeliğini

örneklerle gösterme

Doğal sayılar kümesinde çarpma işleminin çıkarma işlemi üzerine dağılma özeliğini

örneklerle gösterme

Yapılan bir çarpma işlemi, hesap makinesinde de yaparak sonuçları karşılaştırma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Proje Numarası:** 3

**Proje Adı:** Bölüyorum!

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrencilerden Microsoft Excel programını kullanarak bir doğal sayıyı diğerine bölen, kalanı ve bölümü de aynı anda gösteren bir program yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden bu etkinliklerin ardından bölen, bölünen, bölüm ve kalan arasında nasıl bir

ilişki olduğunu ve bir sayıyı 10 ve 10'un katlarına böldüğünde ulaştığı sonucun genellenebilirliğini matematik dersinde öğretmen ve arkadaşlarıyla tartışarak bu ilişkiyi açıklayan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir.

*Matematik Ders Konusu:* Doğal sayılarda bölme işlemi

*Kazanımlar:* Bir doğal sayının diğer bir doğal sayıya kalanlı veya kalansız bölünmesi işleminde, bölümün basamak sayısını bölme işlemi yapmadan tahmin etme

Bir doğal sayıyı diğer bir doğal sayıya kalanlı veya kalansız bölme işleminde, bölümü tahmin etme

Kalanlı olarak bölünebilecek şekilde verilen bir doğal sayıyı iki basamaklı bir doğal sayıya bölüp; bölüneni, bölümü ve kalanı söyleyip yazma

Bir bölme işleminde; bölünen, bölen, bölüm ve kalan arasındaki ilişkiye ait matematiksel ifadeyi yazma

Verilen bir bölme işleminin doğruluğunu kontrol etme

Bölünen, bölen, bölüm ve kalandan biri verilmediğinde, verilmeyeni bulup yazma

Bir doğal sayıyı 10'un bir katı kuvvetine kısa yoldan bölüp, sonucu söyleyip yazma

Bir doğal sayının 1 ile bölümünü örnek üzerinde gösterme

Yapılan bir bölme işlemini, hesap makinesinde de yaparak sonucu karşılaştırma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası:* 4

*Proje Adı:* Kalansız bölünebilme

*İlişkili Olduğu Dersler:* Matematik ,Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrencilerden Microsoft Excel programını kullanarak bir oyun programı hazırlamaları istenebilir. Hazırlanacak programda öğrencilerin girilen bir sayının 2,3,5 ve 9 ile bölümünün sonucunu buldurmaları ve bu işlem sonucundaki kalanı ekrana yazdırmaları istenebilir. İsteyen öğrenciler bu etkinliği hazırlarken bölünmesini istediği değerleri ekrandan seçilmesine imkan veren bir program tasarlayabilirler. Etkinliğin sonunda bu etkinliği hazırlayan öğrencilerin 2, 3, 5 ve 9 ile kalansız bölünebilmenin kuralını matematik derinde öğretmen ve arkadaşlarıyla tartışarak bulmaları ve buldukları sonucu hazırlayacakları bir sunu gösterisi ile sunmaları istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Bölünebilme Kuralları (2,3,5 ve9 ile)

**Kazanımlar:** Çift sayılar kümesini yazma

Tek sayılar kümesini yazma

Bir sayının tek sayı veya çift sayı olup olmadığını söyleyip yazma

Doğal sayılar kümesinde 2 ile bölünebilme kuralını söyleme

Bir doğal sayının 2 ile bölünüp bölünemeyeceğini söyleyip yazma

Doğal sayılar kümesinde 5 ile bölünebilme kuralını söyleme

Bir doğal sayının 5 ile bölünüp bölünemeyeceğini söyleyip yazma

Doğal sayılar kümesinde 3 ile bölünebilme kuralını söyleme

Bir doğal sayının 3 ile bölünüp bölünemeyeceğini söyleyip yazma

3 ile bölünebilen doğal sayıları verilenler arasından seçip işaretleme

Doğal sayılar kümesinde 9 ile bölünebilme kuralını söyleme

Bir doğal sayının 9 ile bölünüp bölünemeyeceğini söyleyip yazma

9 ile bölünebilen doğal sayıları verilenler arasından seçip işaretleme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemleri

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Proje Numarası: 5****Proje Adı: Dördü bir yerde****İlişkili Olduğu Dersler: Matematik Bilgisayar**

**Etkinlik:** Öğrencilerden Microsoft Excel programını kullanarak içinde dört işlem kullanarak çözülebilecek bir program hazırlamaları istenir. Yapılan program mevcut bilinmeyenler girilerek isteneni bulacak şekilde hazırlanmış olmalıdır. Hazırlanacak programın kesirler, ondalık ve doğal sayılarla işlem yapmaya uygun olarak yapılmasına dikkat edilmelidir.

**Matematik Ders Konusu:** Doğal sayılar, kesirler ve ondalık kesirlerle ilgili problemler

**Kazanımlar:** Doğal sayılar, kesirler veya ondalık kesirlerle toplama, çıkarma, çarpma ve bölme işlemlerinden biri veya birkaçını kullanarak problem çözebilme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Proje Numarası:6****Proje Adı: Neredeyim ben?****İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Sosyal Bilgiler, Bilgisayar**

**Etkinlik:** Öğrencilerden Microsoft Excel programını kullanarak dünya üzerinde herhangi bir yerin yalnızca enlem ve boylam bilgilerinden bu yerin coğrafi konumunu belirleyebilecek bir program hazırlamaları istenebilir. Hazırlanacak program mevcut bilinmeyenler girilerek isteneni bulacak şekilde hazırlanmış olmalıdır. Verilen değerler değiştirilerek farklı coğrafi bölgeler bulunabilir.

**Matematik Ders Konusu:** Doğal sayılarda dört işlemle ilgili alıştıurma ve problemler

**Kazanımlar:** . Toplama, çıkarma, çarpma ve bölme işlemlerinden biri veya birkaçı ile çözülebilen bir problem çözme

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Dünya üzerinde bir yerin coğrafi konumunun belirlenmesi

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Proje Numarası:7*

*Proje Adı: Bir şiir seslendiriyoruz...*

*İlişkili Olduğu Dersler:Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından daha önce oluşturmuş oldukları şiir sunularına erişerek grup üyelerinin her birinin sevdiği bir şiiri belirlemeleri istenebilir. Bu doğrultuda grup üyelerinin belirledikleri şiirler her bir grup üyesi tarafından okunarak ses kaydedicisi yardımıyla kaydedilir. Tüm bu kayıtlar grup üyeleri tarafından dinlenerek tüm grup üyelerinin de en güzel okuduğu bir şiir belirlenir. Öğrencilerden seçtikleri bu şiiri anlam özelliklerini bozmadan bir fon müziği eşliğinde çok sesli okuyarak kaydetmeleri istenebilir. Sesli okumalar tamamlandıktan sonra öğrencilerden interneti kullanarak, bu şiire uygun arka alan resimlerini bulmaları ve şiir eşliğinde bir sunu programı hazırlamaları istenebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Sesli okuma tekniğini geliştirebilme

Bir şiiri çeşitli yönleriyle kavrayabilme

*Kazanımlar:* Bir şiiri anlamlı olarak okuma (Anlama)

Anlam özelliklerine göre kelimelerin kullanımını kavrama (Anlama)

Hoşlandığı şiiri ezberleme (Anlama)

Bir şiiri açıklama. (Anlatım)

Şiir korusu oluşturma (Anlatım)

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemleri*

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri Veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.*

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı açıklama

*Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama*

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayarda kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.



## **EK 9. İlköğretim 7. sınıf öğrencileri için mihver derslerle ilişkili olarak geliştirilen bilgisayar ders etkinlikleri**

*Proje Numarası: 1*

*Proje Adı: Sayıları sırala*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik* : Öğrenci gruplarından içinde pozitif ve negatif tamsayıyı barındıran en az 10 elemanlı tamsayılar kümesi oluşturarak ağ yardımıyla birbirlerine ileti olarak göndermeleri istenebilir. İletiyi alan öğrenci gruplarından bu kümedeki sayıları negatif tamsayılar ve pozitif tamsayılar olarak iki farklı Slayta yerleştirmeleri ve üçüncü slaytta içine “0” (sıfır) sayısını da dahil ederek hem küçükten büyüğe hem de büyükten küçüğe sıralamaları istenebilir. Son olarak da bu sayıları mutlak değerlerine göre nasıl sıralarsınız denilerek küçük (<), büyük (>) ve eşit (=) simgeleri ile sıralama yapmaları istenebilir. Bu etkinlikler için Microsoft PowerPoint programını kullanılabilir ve etkinliği ilk ve doğru olarak tamamlayan öğrenci grubu I. seçilebilir. Tamamlanan tüm çalışmalar hem bilgisayar hem de disketlerdeki grup klasörlerinin altına etkinlik adı ile kaydedilebilir.

*Matematik Ders Konusu:* Tamsayılar ve özellikleri

*Kazanımlar:* Pozitif tam sayıları tanımlayarak pozitif tamsayılar kümesini yazma.

Negatif tamsayıları tanımlayarak, negatif tamsayılar kümesini yazma

Tam sayılar kümesini yazma

Verilen iki tam sayı arasındaki tam sayıların kümesini yazma

Doğal sayılar ile tam sayılar kümesi arasındaki ilişkiyi söyleyip sembol kullanarak yazma

Pozitif ve negatif bir tamsayının mutlak değerini söyleyip yazma

Bir tam sayıyı “0” sayısı ile karşılaştırıp, sembol kullanarak yazma

Verilen iki tam sayıyı karşılaştırıp, sembol kullanarak yazma

Sayı doğrusunda verilmiş tam sayılar arasındaki ilişkiyi sembol kullanarak yazma

Verilen tam sayıları, büyüklük veya küçüklük sırasına koyup sembol kullanarak yazma

Pozitif en küçük, negatif en büyük tam sayıları söyleyip yazma

Verilen tam sayıları, büyüklük veya küçüklük sırasına koyulmuş tam sayılar arasındaki sırasına yerleştirme

*Bilgisayar ders konusu:* Klavyeyi tanıma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Proje Numarası: 2*

*Proje Adı: Şekli oluştur çevreyi bul!*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik* : Öğrenci gruplarına “eşkenar üçgen”, “kare”, “düzgün beşgen”, “dikdörtgen”, “ikizkenar üçgen” ve “düzgün altıgen” konuları proje seçenekleri olarak sunulabilir. Öğrencilerden bu konulardan birini seçerek seçtikleri şekli hem Microsoft Paint hemde Microsoft PowerPoint programını kullanarak çizmeleri istenebilir. Çizilen şekillerin kenarları ile çevreleri arasında bir ilişki kurup kuramayacaklarını hem grupları ile tartışarak hemde kaynakları inceleyerek bulmaları ilişkileri ve bu sonuca nasıl ulaştıklarını formülleri de kullanarak Microsoft PowerPoint programında sunu gösterisi haline getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar içinde en doğru veya doğruya yakın olanları seçilerek bir diskete aktarılır ve bu sonuçlar matematik dersinde tartışılabilir.

*Matematik Ders Konusu: Sayı ifadelerini yazma*

*Kazanımlar:* Bir sayının belirtilen bir sayı kadar fazlasını, eksikliğini, katını, kesrini veya bunların birkaçını birlikte içeren ifadeyi sembollerle yazma

Sözlü olarak verilen bir ifadeyi sembollerle yazma

Sembollerle verilen bir ifadeyi söyleme

Eşkenar üçgenin, karenin, düzgün beşgenin, dikdörtgenin, ikizkenar üçgenin ve düzgün altıgenin çevreleriyle kenarları arasındaki ilişkileri sembollerle yazma

Eşkenar üçgenin, karenin, düzgün beşgenin, dikdörtgenin, ikizkenar üçgenin ve düzgün altıgenin çevreleriyle kenarları arasındaki ilişkileri sembollerle yazma

*Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme*

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma*

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri*

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama*

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 3

**Proje Adı:** Aynayı nereye yerleştirelim?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrencilerden bu etkinlik için üçer kişilik gruplar oluşturulur. Her bir grup kendi içinde bireysel olarak çalışır. Şöyle ki grubun ilk elemanı Paint veya PowerPoint programındaki çizgi veya otomatik şekilleri kullanarak bir şekil oluşturur. Grubun ikinci elemanı ise oluşturulan şekle nereye yerleştirilecek bir aynadan bakılması istendiğini (bir simetri eksenini oluşturmakla) aynayı temsilen çizeceği bir doğru ile göstermekle sorumludur. Simetrisinin nereye göre alınması gerektiğini bu eleman belirler. Grubun son elemanı ise çizilen aynaya (simetri eksenine) göre ilk oluşturulan şeklin görüntüsünün nerede oluşacağından (simetrisinden) sorumludur. Grubun son elemanın yükü biraz daha ağır olduğundan çalışma esnasında diğer grup arkadaşlarının da desteğini alarak çalışma tamamlanır. Tamamlanan çalışmanın doğruluğu grup üyelerince tartışılarak önce disketlere aktarılarak arşivlenir ardından matematik dersinde tartışmak üzere çıktıları alınabilir.

**Matematik Ders Konusu:** Simetri

**Kazanımlar:** Bir doğru parçasının verilen bir noktaya göre simetriğini çizip, doğru parçalarının eş olup olmadığını söyleyip yazma

Verilen bir üçgenin dışında alınan bir noktaya göre simetriğini çizip, üçgenlerin eş olup olmadığını söyleyip yazma

Bir noktanın verilen bir doğruya göre simetriğini bulup, simetrik noktaları birleştiren doğru parçasının simetrik eksenine dik olup olmadığını söyleyip yazma

Verilen bir doğru parçasının verilen bir doğruya göre simetriğini çizip, meydana gelen doğru parçalarının eşit uzunlukta olup olmadığını söyleyip yazma

Verilen bir üçgenin, üçgeni kesmeyecek şekilde verilen bir doğruya göre simetriğini çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.  
 Yazıcı düğmesini açıp kapama.  
 Yazıcıya kağıt takma.  
 Yazıcıdan döküm alma.

**Proje Numarası: 4**

**Proje Adı: Grafiğini bilgisayara aktar**

**İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar**

**Etkinlik** : Öğrencilerden iki en çok üç kişilik gruplar oluşturulur. Bir önceki hafta öğrenciler projeden haberdar edilir ve  $x = a$  sabit ve  $y \in \mathbb{R}$  olmak üzere,  $(a, y)$  noktalarından geçen bir doğru denklemini grafiği,  $y = b$  sabit ve  $x \in \mathbb{R}$  olmak üzere,  $(x, b)$  noktalarından geçen bir doğru denklemini grafiği ve son olarak da orijinden geçen bir doğru denklemini grafiği hazırlayarak derse gelmeleri istenebilir. Öğrenci gruplarına kağıt üzerinde gördükleri bu denklemleri bilgisayar ortamına aktarabilir misiniz? denilerek PowerPoint veya Paint programı seçenek olarak sunulabilir. Öğrenciler seçecekleri programlardaki hazır şekilleri veya çizgileri kullanarak getirdikleri oluşturmaları istenebilir. Her bir grafiğin altına denklemini yazılan, doğruluğu grup üyelerince kontrol edilen, renklendirme ve sayfa düzenleri tamamlanan çalışmalar önce disketlere kaydedip matematik dersinde tartışılmak üzere çıktılarını alınabilir.

**Matematik Ders Konusu:** Doğru grafikleri

**Kazanımlar:**  $x = a$  sabit ve  $y \in \mathbb{R}$  olmak üzere,  $(a, y)$  noktalarından geçen bir doğrunun grafiğini çizme

$y = b$  sabit ve  $x \in \mathbb{R}$  olmak üzere,  $(x, b)$  noktalarından geçen bir doğrunun grafiğini çizme

Orijinden geçen bir doğrunun grafiğini çizme

Birinci dereceden iki bilinmeyenli bir denklemde, bilinmeyenlerden birisine verilen bir değer için diğer bilinmeyenin değerini bulup yazma

Birinci dereceden iki bilinmeyenli bir denklemde, denklemini sağlayan bazı sıralı ikilileri bulup yazma

$y = ax + b$  şeklinde verilen bir ifadenin, bir doğru denklemini olduğunu söyleyip grafiğini çizme ( $a \neq 0, b \neq 0$ )

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.  
 Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.  
 İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.  
 İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası:* 5

*Proje Adı:* Açıları öğretiyorum

*İlişkili Olduğu Dersler:* Matematik, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına “Bir noktada kesişen iki doğrunun oluşturduğu açılardan, komşu bütünler ve ters açılar”, “Verilen bir açıya ters olan açı”, “Bir düzlemde, üç doğrunun birbirlerine göre kaç farklı durumda olabilir?”, “Paralel iki doğruyu bir kesenle birleştirence nasıl açılar oluşur? bu açıların birbiri ile bir ilişkisi kurulabilir mi?”, “Paralel iki doğrunun üçüncü bir doğru nasıl açılar oluşur? bu açıların birbiri ile bir ilişkisi kurulabilir mi?” soruları proje seçenekleri olarak sunulabilir. Öğrencilerden bu konulardan birini seçerek seçtiği konuyu Microsoft PowerPoint programını kullanarak canlandırmaları ve seçtikleri konuya cevap veren bir sunu gösterisi hazırlayarak matematik dersinde sunmak üzere disketlerine kaydetmeleri istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Eş açılar

**Kazanımlar:** Bir noktada kesişen iki doğrunun oluşturduğu açılardan, komşu bütünler ve ters açılarını gösterip yazma

Ters iki açının kenarları arasındaki ilişkiyi söyleyip yazma

Verilen bir açığa ters olan açığı çizme

Ters açılarının ölçüleri arasındaki ilişkiyi söyleyip yazma

Bir düzlemde, üç doğrunun birbirlerine göre durumlarını söyleyip yazma

Paralel iki doğrunun bir kesenle yaptığı açılardan, yöndeş, iç ters, dış ters açılarını gösterip işaretleme

Yöndeş, iç ters ve dış ters açılarının özelliklerini söyleme

Paralel iki doğrunun üçüncü bir doğru ile oluşturduğu açılardan, belirtilen bir açığa göre yöndeş, iç ters ya da dış ters olan açılarını gösterme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 6

*Proje Adı:* Üçgenleri öğretiyorum

*İlişkili Olduğu Dersler:* Matematik, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrencilerden üçer kişilik gruplar oluşturulur. Her bir grup kendi içinde bir görev bölümü yapar. Microsoft PowerPoint programını kullanılarak yapılacak olan etkinlikte;

I.grup üyesi pek çok farklı türde üçgen çizip bu üçgenin kenarlarını ve kenarortaylarını belirtmek ,

II.grup üyesi çizilen bu üçgenlere ait yükseklikleri farklı renklerle işaretleyip harflendirmek,

III.grup üyesi ise açıların açıortaylarını çizmek ile görevlendirilir. Bu kapsamda yapılacak slaytların her bir sayfasında tek bir üçgene yer verilmesi, üçgenin, kenarortay, açıortay ve yüksekliklerin animasyonlardan faydalanılarak teker teker gelmesi istenebilir. Ayrıca sunularda her bir özelliğin bir rengi olması ve bir ses eşliğinde ekranda belirmesi istenebilir. Öğrenci grupları tamamladıkları çalışmalarını disketlerine kaydederek matematik dersinde kullanabilirler.

*Matematik Ders Konusu:* Üçgenin yardımcı elemanları ve bu elemanları çizmek

*Kazanımlar:* Verilen bir üçgenin kenarlarını ve açılarını sembol kullanarak yazma

Verilen bir üçgenin yüksekliklerini gösterip özelliklerini söyleme

Verilen bir üçgenin açıortaylarını gösterip özeliğini söyleme

Verilen bir üçgenin kenarortaylarını gösterip özeliğini söyleme

Verilen bir üçgenin, belirtilen kenarına ait yüksekliğini çizme

Verilen bir üçgenin, belirtilen kenarına ait kenarortayını çizme

Verilen bir üçgenin, belirtilen açısına ait açıortayını çizme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.



Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirmek.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 7

**Proje Adı:** Kendi oyununu kendin yap (üçgenler)!

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına bir üçgenin iki kenarının toplamı veya farkı ile üçüncü kenarının uzunluğu arasındaki ilişkiyi kullanarak bir oyun programı hazırlamaları i. Bu kapsamda öğrencilerden Microsoft PowerPoint programında pek çok farklı renk ve boyutta doğru parçaları oluşturmaları istenebilir. Öğrencilerden oluşturacakları doğru parçalarını

birinci slayta almaları istenerek bir de ikinci boş ama fonu renkli olan bir slayt oluşturmaları istenebilir. Böylece oyun programı hazır hale getirilir. Hazırlanan oyunlar disketlere kaydedilerek öğrenci grupları arasında değiştirilir. Her grup başka bir grubun hazırladığı oyunu alarak oyunu çalışır hale getirirler. Açılan programda cetvel aracı yoksa aktif hale getirilir. Öğrenciler ekrandaki her bir doğru parçasının uzunluğunu yine ekranda bulunan cetvel yardımı ile ölçerek yanına yazar. İkinci slaytlara ise üçgen oluşabilecek doğruları aktararak boylarında bir değişiklik yapmadan üçgenleri oluşturabilir. Aynı doğru parçasını birden çok kullanmak için o doğru parçasını kopyala-yapıştır özelliğiyle çoğaltabilir. Etkinlik sonunda en çok üçgeni oluşturan grup ve o programı hazırlayan grup birinci seçilerek kutlanabilir.

**Matematik Ders Konusu:** Üçgenin kenarları ve açıları arasındaki bağıntılar

**Kazanımlar:** Bir üçgenin iki kenarının toplamı veya farkı ile üçüncü kenarının uzunluğu arasındaki ilişkiyi söyleyip yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 8

**Proje Adı:** Çokgeninde kaç üçgen var?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına “Üçgen”, “beşgen”, “altıgen”, “Dörtgen”, “Paralel kenar”, “Dikdörtgen”, “Eşkenar” “Dörtgen”, ”Kare”, ”Yamuk” ve ”Deltoid” konuları proje seçenekleri olarak sunulabilir. Öğrencilerden seçecekleri konuyu Microsoft PowerPoint programını kullanarak çizimleri ve adlandırmaları istenebilir. Ardından öğrenci gruplarına bu çokgenin köşe noktalarını kullanarak kaç üçgen elde edebilirsiniz? sorusu yöneltilecek bu sorunun cevabını oluşturacakları slaytlarla vermeleri istenebilir. Etkinlik çerçevesinde öğrencilerden oluşturdukları şekilleri kullanarak kendi geometrik şekillerinin iç ve dış açılar toplamını yine bu üçgenler yardımı ile bularak tüm bulgularını hazırlayacakları sunu gösterisi ile sunmaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar matematik derslerinde kullanılmak üzere disketlere kaydedilerek arşivlenir. En ilgi çekici sunuyu hazırlayan grup etkinlik sonunda seçilerek alkışlanabilir.

**Matematik Ders Konusu:** Çokgenler

**Kazanımlar:** Çokgeni örneklerle açıklama

Verilen bir çokgeni adlandırarak söyleme

Verilen bir çokgenin kenarlarını ve köşelerini sembol kullanarak yazma

Bir çokgenin bir köşesinin diğer köşelerle birleştirilmesinden elde edilecek üçgen sayısı ile çokgenin kenar sayısı arasındaki ilişkiyi söyleyip yazma

Köşe veya kenar sayısı verilen bir çokgenin iç açılarının ölçümleri toplamını veren bağıntıyı söyleyip yazma

Düzensiz çokgeni örneklerle açıklama

Düzensiz çokgenlerden; üçgenin, dörtgenin, beşgenin ve altıgenin iç açılarından her birinin ölçülerini veren bağıntıyı söyleyip yazma

**Matematik Ders Konusu:** Dörtgenler ve elemanları arasındaki ilişkiler

**Kazanımlar:** Verilen bir dörtgenin, kenarlarını ve köşegenlerini adlarıyla söyleyip yazma

Verilen bir dörtgenin kenar özelliklerini söyleyip yazma

Verilen bir dörtgenin açı özelliklerini söyleyip yazma

Verilen bir dörtgenin köşegen özelliklerini söyleyip yazma

Yamuk çeşitlerini söyleyip yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 9*

*Proje Adı: Bayrağımı çiziyorum, marşımı söylüyorum*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik :* Öğrenci gruplarından PowerPoint Programını kullanarak Türk bayrağı çizimleri istenebilir. Bu kapsamda hazırlanacak etkinlikte çizim yapılırken öğrencilerin otomatik şekillerdeki ay ve yıldız figürünü kullanmadan ay ve yıldızı kendilerinin oluşturmaları istenebilir. Bayraklar çizildikten sonra istiklal marşını fon müziği olarak ekleyip etkinliğin bilgisayarlardaki grup klasörlerinin altına kaydedilmesiyle çalışmaların tamamlanması istenebilir. Çalışmalarda kullanılacak fon müziği internetten bulunabileceği gibi öğrenciler ses kaydedicisini kullanarak kendi sesleriyle de istiklal marşını söyleyebilirler. Öğrencilerden isteyenler yine aynı kurallar çevresinde bayrağın çizimini Microsoft Paint programını kullanarak yapabilir daha sonra oluşturdukları şekli Microsoft PowerPoint programına taşıyabilirler.

*Matematik Ders Konusu:* Türk bayrağının çizimi

*Kazanımlar:* Kırmızı ve beyaz kağıt kullanarak, ölçülerine uygun bir Türk bayrağı yapma

*Türkçe Ders Konusu(Amaçları):* İstiklal Marşımızı şekil ve öz yönünden inceleyebilme.

*Kazanımlar:* İstiklal Marşımızı anlamına göre okumayı kavrama.(Anlatım)

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 10

**Proje Adı:** Noktalardan çember oluşur mu?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik :** Öğrenci gruplarına PowerPoint programında bulunan otomatik şekillerdeki oval aracı kullanılmadan çap çizgisi ve serbest döndürme seçenekleri yardımıyla bir çember çizebilir misiniz? sorusu proje kapsamında cevaplanması için sorulabilir. Bu etki etkinlik sonunda çap, yarıçap, çember ve daire tanımlamalarını kendilerini yaptığı bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar matematik dersinde kullanılmak üzere disketlere kaydedilerek arşivlenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Çember ve Daire

**Kazanımlar:** Düzlemde bir noktadan eşit uzaklıktaki noktaları işaretleyip, bu noktaların oluşturduğu şeklin adını söyleme

Çemberin tanımını söyleme

Verilen bir çemberin çapını, yarıçapını ve merkezini gösterme

Bir çemberin belirtilmesi için gerekli olan elemanları söyleme

Çemberin düzlemde ayırdığı bölgeleri gösterme

Bir çemberin iç ve dış bölgedeki noktalara olan uzaklığı ile yarıçapını karşılaştırıp sonucu yazma

Çember ile iç bölgesinin birleşim kümesini söyleyip yazma

Çember ile daire arasındaki farkı söyleyip yazma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirmek.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirmek.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirmek.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.  
Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 11*

*Proje Adı: Bir çember ile bir doğru kaç farklı şekilde bulunabilir?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına “Bir doğru ile çember kaç farklı durumda bulunabilir? ” sorusu sorularak öğrencilerin oluşturdukları grup ve PowerPoint programı yardımıyla bu soruya cevap aramaları istenebilir. Bu etkinlik çerçevesinde öğrenciler öncelikle sayfalarında bir çember oluşturacaklar ve doğru ile çemberin her farklı pozisyonunu farklı bir slaytta göstereceklerdir. Etkinlik sonunda öğrenciler oluşan şekilleri kaynaklar yardımıyla inceleyerek her slaytın altına çember ve doğrunun durumunu açıklar ifadeyi yazarak bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden ayrıca bu sunudaki her bir doğrunun bir animasyon ve ses eşliğinde ekranda belirmesi istenerek sunulara canlılık kazandırılabilir.

*Matematik Ders Konusu:* Bir doğrunun çembere göre durumları

*Kazanımlar:* Bir doğrunun, verilen bir çembere göre durumlarını söyleyip yazma

Bir çemberde, biri diğerinden büyük kirislerin merkeze olan uzaklıklarını karşılaştırarak sonucu söyleyip yazma

Bir çemberde, en büyük kirisin çap olduğunu söyleyip yazma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 12

*Proje Adı:* Yap-boz

*İlişkili Olduğu Dersler:* Matematik, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından Microsoft PowerPoint programını kullanarak bir yap-boz oyunu tasarlamaları istenebilir. Öğrenci grupları “Dik silindirin önden görünüşü”, “Dik silindirin üstten görünüşü”, “Dik silindirin alttan görünüşü” ve “Dik silindirin açık hali” seçeneklerini yap-boz programı içinde farklı seçenekler olarak sunabilirler. Bu kapsamda her bir sayfada belirttikleri şekil ekranın solunda olacak şekilde sağ tarafta pek çok farklı şekil ve büyüklükte geometrik şekle yer verilir. Öğrenciler çalışmalarını tamamladıktan sonra disketlere kaydederek diğer gruplarla değiştirerek oyun programını çalıştırıp oynayabilirler. Çalışma sonunda öğrencilerden kaynakları kullanmadan sadece ellerindeki program yardımı ile dik silindirin alanı ve hacminin nasıl bulunacağı sorusu yöneltilerek öğrencilerden bu sorunun cevabını farklı bir sunu gösterisi ile vermeleri istenebilir. Çalışma sonunda en güzel ve en doğru sunuyu yapan grup seçilebilir.

*Matematik Ders Konusu:* Dik silindir ve özellikleri

*Kazanımlar:* Silindirin açık şekline bakarak, yan yüzü ile tabanlarının hangi düzlemsel şekiller olduklarını söyleme

Silindirin yüksekliğini gösterme

Silindirin tabanı ile yanal yüzü arasındaki ilişkiyi söyleme

*Matematik Ders Konusu:* Dik silindirin alanı ve hacmi

*Kazanımlar:* Silindirin taban alanlarını veren bağıntıyı söyleyip yazma

Silindirin yanal alanını veren bağıntıyı söyleyip yazma

Silindirin tüm alanını veren bağıntıyı söyleyip yazma

Taban yarıçapı ve yüksekliği verilen bir silindirin yanal alanını hesaplayıp yazma



Silindirin tüm alanını hesaplayıp yazma

Silindirin hacmini veren bağıntıyı hesaplayıp yazma

Taban alanı ile yüksekliği verilen silindir hacmini hesaplayıp yazma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.  
 Hazırladığı ödevi kaydetme.  
 Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 13*

*Proje Adı: Bende grafik çiziyorum!*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından birine “Grafik” konusu proje konusu olarak verilebilir. Bu kapsamda öğrenci gruplarından internet’i kullanarak kaç farklı türde grafik bulabileceklerini araştırmaları istenebilir. Öğrencilerden buldukları grafik türlerinin hangi karşılaştırma türlerinde kullanıldıklarını araştırmaları istenebilir. Bu verilerin doğruluklarını kaynaklarla karşılaştırıp bir sunu gösterisi hazırlayarak bu sunu gösterisi sonunda önceden çizilmiş bir sütun grafiğini şekil grafiğine, şekil grafiğini de sütun grafiğine çevirmeleri istenebilir. Grafikleri birbirlerine dönüştürmek için öğrenciler Microsoft Excel programını kullanabilirler. Tamamlanan çalışmalar matematik dersinde kullanılmak üzere disketlere kaydedilerek arşivlenebilir.

*Matematik Ders Konusu:* Grafik

*Kazanımlar:* Grafik çeşitlerini söyleyip yazma

Çizilmiş olarak verilen bir grafiğin üzerindeki bilgileri okuyup yorumlama

Verilen bir konuda, grafik çizimi için gerekli bilgileri söyleme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Basit Grafiklerin Yorumlanması

*Kazanımlar:* Önceden hazırlanmış bir şekil grafiğini çağırma.

Çağırdığı şekil grafiğini açıklama.

Önceden hazırlanmış bir sütun grafiğini çağırma.

Çağırdığı sütun grafiğini açıklama.

Önceden hazırlanmış bir çizgi grafiğini çağırma.

Çağırdığı çizgi grafiğini açıklama.

Sütun grafiğini şekil grafiğine çevirme.

Şekil grafiğini sütun grafiğine çevirme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 14

*Proje Adı:* Bir varmış bir yokmuş...

*İlişkili Olduğu Dersler:* Türkçe, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından Microsoft Word kelime işlem programını kullanarak bir proje hazırlamaları istenebilir. Bu projede öğrencilerden bir öykü oluşturmaları istenir. Öğrencilerden biri öykünün ilk cümlesini yazar ve diğer grup arkadaşına bırakır bu etkinlik bu şekilde devam eder. Ancak burada dikkat edilecek unsur öğrencilerin oluşturacakları öyküden birbirlerine bahsetmeyip öykünün gidişine göre şekillendirmeleri ve bu etkinliği yaparken hem öyküleyici anlatım türünün özelliklerine hem de yazım kuralları ve noktalama işaretlerine dikkat etmeleridir. Projeye konuyu yansıtan bir resim karesi eklenerek diskete kaydedilir ve Türkçe dersinde öğretmenleriyle tartışmak üzere çıktısı alınabilir.

*Türkçe Ders Konusu:* Yazım kuralları ve noktalama işaretleri

*Kazanımlar:* Yazım kurallarının ve noktalama işaretlerinin doğru kullanımını kavrama.

*Türkçe Ders Konusu:* Öyküleyici anlatım örnekleri verebilme.

*Kazanımlar:* Öyküleyici anlatım örnekleri yazma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Proje Numarası:** 15

**Proje Adı:** Biz yazıyoruz

**İlişkili Olduğu Dersler:** Türkçe, Bilgisayar

**Etkinlik :** Öğrenci gruplarına bir önceki derste şiir, öykü, masal veya fıkra örnekleri araştırarak en beğendiklerini sınıfa getirmeleri istenir. Toplanan bu örnekler içerisinden en ilgi çekici olanına grupların kendi aralarında karar vermeleri istenebilir. Üzerinde uzlaşılan şiir, öykü, masal veya fıkra örneği konuyu tasvir eden bir resim eşliğinde Microsoft Word programı kullanılarak bilgisayara aktarılır. Bilgisayarda yazım işlemi tamamlandıktan sonra öğrenci gruplarından yazı seçeneklerini kullanarak bu düz yazıyı bitişik eğik yazı haline dönüştürmeleri ve Türkçe dersinde kullanmak üzere diskete kaydetmeleri istenebilir. Kağıt düzenini ve kenarlıkları en güzel şekilde ayarlayan grubun projesi sınıf oylamasıyla seçilerek sergilenebilir.

**Türkçe Ders Konusu:** Bitişik eğik yazı ile düzenlemeler yapabilme.

**Kazanımlar:** Düzenleme yapacağı şiir, öykü, masal veya fıkrayı seçme.

Yapacağı düzenleme için konuya uygun araç gereçleri seçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Proje Numarası:** 16

**Proje Adı:** Hangi haftayı kutluyoruz?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Türkçe, Bilgisayar

**Türkçe Ders Konusu:** Bir konuda düşünceleri anlatabilme.

**Kazanımlar:** Bir konuda düşüncelerini planlı bir biçimde yazarak anlatma.

Seçilen konuya uygun yazı istifi, resim, şekil ve renklendirmeyi tasarlama.

Seçilen konuyu bitişik eğik yazı ile kurallara uygun olarak yazma.

Yazının tespit edilen yerlerine resim, şekil veya renklendirme yapma.

Düzenleme yapılan sayfaya kuralına uygun olarak imza atma.

**Etkinlik :** Öğrencilerden bireysel olarak çalışma yapmak isteyenlere etkinliğin yapıldığı tarih de göz önünde bulundurularak Tablo-5'deki konular seçenек olarak sunulabilir:

Tablo 5:Belirli gün ve haftalar

Ocak ayının ilk haftası	Veremle Savaş Eğitimi Haftası
Ocak ayının 2. haftası	Enerji Tasarrufu Haftası
10 Ocak	Gazeteciler Günü
25 Ocak	Dünya Cüzzam Günü
25 - 31 Ocak	Cüzzam Haftası
26 Ocak	Dünya Gümrük Günü
19 Şubat	Milli Eğitim Bakanlığı Vakfı Kuruluş Günü
1 - 4 Şubat 2004	Kurban Bayramı
28 Şubat	Sivil Savunma Günü
14 Mart	Tıp Bayramı
16 Mart	Öğretmen Okullarının Kuruluş Yılı Dönümü
18 Mart	Çanakkale Zaferi
18 Mart	Şehitler Günü
18 - 24 Mart	Yaşlılara Saygı Haftası
21 Mart	Uluslararası Irk Ayırımı İle Mücadele Günü

Tablo-5'in devamı: Belirli gün ve haftalar

21 - 26 Mart	Orman Haftası
22 Mart	Dünya Su Günü
23 Mart	Dünya Meteoroloji Günü
27 Mart	Dünya Tiyatrolar Günü
Mart ayının son haftası	Kütüphaneler Haftası
Mart ayının son haftası	Vergi Haftası
1 - 7 Nisan	Kanserle Savaş Haftası
4 Nisan	NATO Günü
5 Nisan	Avukatlar Günü
7 Nisan	Dünya Sağlık Günü
7 - 13 Nisan	Sağlık ve Sosyal Güvenlik Haftası
8 - 14 Nisan	Sağlık Haftası
10 Nisan	Polis Teşkilatı'nın Kuruluş Günü
15 - 22 Nisan	Turizm Haftası
20 - 26 Nisan	Kutlu Doğum Haftası
21- 28 Nisan	Ebeler Haftası
23 Nisan	Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı 1 2
28 Nisan - 4 Mayıs	Kardeşlik Haftası
1 - 7 Mayıs	Karayolu Güvenliği ve Trafik Haftası
4 - 10 Mayıs	İş Güvenliği Haftası
5 Mayıs	Avrupa Günü
6 Mayıs	Hıdrellez
Mayıs ayının 2. Pazar günü	Anneler Günü
10 Mayıs	Danıştay ve İdari Yargı Haftası
10 - 16 Mayıs	Sakatlar Haftası
12 - 18 Mayıs	Hemşireler Haftası
14 Mayıs	Dünya Eczacılık Günü
15 Mayıs	Hava Şehitlerini Anma Günü
15 Mayıs	Uluslararası Aile Günü
15 Mayıs Tarihini içine alan hafta	Aile Haftası
18 - 24 Mayıs	Müzeler Haftası

Tablo-5'in devamı: Belirli gün ve haftalar

19 Mayıs	Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı
19 - 25 Mayıs	Gençlik Haftası
29 Mayıs	İstanbul'un Fethi
5 Haziran	Dünya Çevre Günü
Haziran Ayının 2. Haftası	Dünya Çevre Günü
Haziran Ayının 3. Pazarı	Babalar Günü
26 Haziran	Uluslararası Uyuşturucu Kullanımı ve Kaçakçılığı İle Mücadele Günü
1 Temmuz	Kabotaj ve Deniz Bayramı
10 Temmuz	Dünya Nüfus Günü
24 Temmuz	Gazeteciler ve Basın Bayramı
26-30 Ağustos	Zafer Haftası
30 Ağustos	Zafer Bayramı
1 Eylül	Dünya Barış Günü
19 Eylül	Gaziler Günü
Eylül ayının 3. Haftası	İlköğretim Haftası
25 Eylül - 1 Ekim	Yangından Korunma Haftası (İtfaiyecilik Haftası)
26 Eylül	Türk Dil Bayramı
27 Eylül	Dünya Turizm Günü
. Hafta	Camiiler Haftası
Ekim ayının ilk Pazartesi	Dünya Çocuk Günü
4 Ekim	Dünya Hayvanları Koruma Günü
4 Ekim	Dünya Mimarlık Günü
5 Ekim	Uluslararası Öğretmenler Günü
Ekim ayının 2.Pazartesi	Ahilik Haftası
13 Ekim	Ankara'nın Başkent Oluşu
13 Ekim	Dünya Konut Günü
14 Ekim	Dünya Standartlar Günü (Tüketiciyi Koruma Haftası)
16 Ekim	Dünya Gıda Günü
Ekim ayının 3. haftası	Standartlar Haftası

Tablo-5'in devamı:Belirli gün ve haftalar

24 Ekim	Birleşmiş Milletler Günü
29 Ekim - 4 Kasım	Kızılay Haftası
29 Ekim	<u>Cumhuriyet Bayramı</u>
31 Ekim	Dünya Tasarruf Günü
1 - 7 Kasım	Türk Harf Devrimi Haftası
3 -9 Kasım	Organ Nakli Haftası
6 Kasım	Dünya Şehircilik Günü
Kasım ayının 2. Pazartesi ile başlayan hafta	Dünya Çocuk Kitapları Haftası
10 Kasım	Atatürk'ün Ölüm Günü
10 - 16 Kasım	Atatürk Haftası
16 Kasım	UNESCO'nun Kuruluş Günü
20 Kasım	Çocuk Hakları Günü
22 - 27 Kasım	Ağız ve Diş Sağlığı Haftası
24 Kasım	Öğretmenler Günü
25 - 27 Kasım 2003	Ramazan Bayramı
1 Aralık	Dünya AIDS Günü
2 - 9 Aralık	Mevlana Haftası
3 Aralık	Dünya Özürlüler Günü
5 Aralık	Kadın Hakları Günü
3 - 9 Aralık	Vakıf Haftası
7 - 13 Aralık	İnsan Hakları Haftası
4 Aralık	Dünya Madenciler Günü
10 Aralık	Dünya İnsan Hakları Günü
12 - 18 Aralık	Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası
21 Aralık	Dünya Kooperatifçilik Günü
27 Aralık	Atatürk'ün Ankara'ya Gelişi

Öğrenciler Tablo-5'de yer alan istedikleri konuyu seçerek bu konu hakkındaki görüşlerini Microsoft Word programını kullanarak bilgisayara aktarıp konu ile ilgili bir resim veya logoyu da ekleyerek sayfalarını istedikleri gibi renklendirebilirler. Etkinlik boyunca grup üyelerinin uyum içinde çalışması ve grubu oluşturan öğrencilerin tümünün görüşlerine yer verilmesine dikkat edilmelidir. Tamamlanan çalışmalar çıktılarını alınmak üzere disketlere kaydedilir. Tamamlanan çalışmalar ilgili kol öğretmenlerine getirilerek okul panosunda sergilenabilir.



**Türkçe Ders Konusu:** Bir konuda düşünceleri anlatabilme.

**Kazanımlar:** Bir konuda düşüncelerini planlı bir biçimde yazarak anlatma.

Seçilen konuya uygun yazı istifi, resim, şekil ve renklendirmeyi tasarlama.

Seçilen konuyu bitişik eğik yazı ile kurallara uygun olarak yazma.

Yazının tespit edilen yerlerine resim, şekil veya renklendirme yapma.

Düzenleme yapılan sayfaya kuralına uygun olarak imza atma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Proje Numarası:** 17

**Proje Adı:** Ortak miras

**İlişkili Olduğu Dersler:** Türkçe, Vatandaşlık ve İnsan Hakları ,Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından “İnsanlığın ortak mirasları nelerdir?, bu mirasın bize katkıları nelerdir? ortak bir mirasımız olmasaydı ne olurdu? ” konulu deneme türünün özelliklerine uyarak bir düşünce yazısı yazmaları istenebilir. Gruptaki her birey kendi ifadesini ekleyerek zenginleştireceği yazıyı Microsoft Word programında resim veya logo ekleyerek çıktı alınmak üzere diskete kaydederek etkinliği tamamlar. Alınan çıktılar Türkçe ve Vatandaşlık ve İnsan Hakları derslerinde tartışılabilir.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçları):** Okuma sevgisini geliştirebilme.

Bir deneme örneğinde türün özelliklerini gösterebilme.

Düşünceleri yazılı olarak ifade edebilme.

**Kazanımlar:** Deneme türünün özelliklerine uyararak bir düşünce yazısı yazma.

**Vatandaşlık ve İnsan Hakları Ders Konusu:** Ortak Miras

**Kazanımlar:** “Ortak Miras” kavramının ne anlama geldiğini söyleme/ yazma

İnsanlığın ortak mirasının sanat,düşünce, edebiyat ve bilim mirası olduğunu söyleme/ yazma

Sanat mirasının korunması gerektiğini söyleme/yazma

Düşünce ve edebiyat mirasının korunması gerektiğini söyleme/yazma

Bilim mirasının dünya ülkelerinin hizmetine sunulması gerektiğini söyleme/ yazma

İnsanlığın ortak mirasını oluşturan sanat, düşünce ve edebiyat esrelerinin neden korunması gerektiğini açıklayarak söyleme/yazma

İnsanlığın ortak mirasını oluşturan sanat, düşünce ve edebiyat esrelerinin Ulusal ve uluslar arası düzeyde nasıl korunabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

Ortak mirasa, ülkemizden ve başka ülkelerden yeni ve orijinal örnekler söyleme/yazma

İnsanlığın sanat, edebiyat ve bilim mirasının korunmaması durumunda neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

İnsanlığın ortak mirası olan eserlerin korunması gerektiğini savunan konuşmalar yapma

Bu ilke ile ilgili yazılar yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası: 18*

*Proje Adı: Ben ve biz*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Gruptaki her bir öğrencinin ayrı ayrı kendi yaşam öykülerini oluşturmaları istenir. Bireysel olarak hazırladıkları öyküleri Microsoft Word programına aktarmaları istenir. Ardından bu öyküleri birleştirerek birbirlerini tanıdıkları ana kadar öyküyü getirip grup üyelerinin her birinin bir diğerinden bahsetmesiyle öyküyü tamamlamaları istenerek hem biyografi hem de otobiyografilerin yer aldığı bu küçük proje Türkçe dersinde sunulmak üzere disketlere kaydedilip çıktıları alınarak tamamlanabilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Sesli okuma tekniğini geliştirebilme.

Bir biyografi yazısını çeşitli yönleriyle kavrayabilme.

Yaşam öyküsünü anlatabilme.

Ek ve bağlaç olan “ki” lerin yazımını ve özelliklerini kavrayabilme.

*Kazanımlar:* Anlam özelliklerine göre sözcüklerin kullanımını kavrama.

Biyografi ve otobiyografi özelliklerini kavrama.

Öz yaşam öyküsünü yazılı olarak anlatma, sınıfa sunma.

Ek ve bağlaç olan “ki” lerin yazımını kavrama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası: 19*

*Proje Adı: Ah bu bilgisayar yok mu?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrencilerden grup çalışmaları sırasında bilgisayar sebebiyle yaşadıkları bir sıkıntıyı anı türünün özelliklerine uyarak yazmaları istenebilir. Bu etkinlik gerçekleştirilmeden önce öğrencilerin çeşitli anı örneklerini incelemeleri, bu türün özelliklerini iyice kavradıktan sonra kendi anılarını yazmalarına dikkat edilmelidir. Bu projeye katılan gruplardan olayı her bir grup üyesinin açısından da anlatarak farklı bakış açılarını da göstermeleri istenebilir. Etkinlik Türkçe dersinde sunulmak üzere disketlere kaydedilip çıktıları alınarak tamamlanabilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Sözcük dağarcığını zenginleştirebilme.

Anı yazısı özelliklerini örnek parça üzerinde gösterebilme.

Bir konuda düşüncelerini yazılı olarak anlatabilme.

Fiillerin olumlu, olumsuz biçimlerini kavrayabilme.

*Kazanımlar:* Anı türünü çeşitli yönleriyle tanıma. Gazete ve dergilerde anı örneklerini tanıma.

Diğer türlerle anı örneklerini karşılaştırma.

Başından geçen olayları anı özelliklerine uyarak yazma

Fiillerin olumlu, olumsuz biçimlerini kavrama.

Cümleler üzerinde gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

Disketle İlgili İşlemler

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.  
 Yazıcı düğmesini açıp kapama.  
 Yazıcıya kağıt takma.  
 Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası: 20*

*Proje Adı: Bizim gazetemiz*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından grup olarak ilgilerinin yoğunlaştığı alanı (spor, müzik, edebiyat, bilim vb.) belirlemeleri istenebilir. Tüm grup üyelerinin fikri alınarak ortak bir alan seçildikten sonra öğrencilerden o doğrultudaki ulaşabildikleri tüm yayınları arşivlemeleri istenebilir. Bu aşama için internetteki e-dergi ve e-gazetelerden faydalanabilirler. Bu ön hazırlıktan sonra öğrenci gruplarından en az dört sayfadan oluşan bir dergi veya gazete hazırlamaları istenebilir. Edebiyat alanına yatkın olan grup bir edebiyat dergisi, spor alanına yatkın olan grup bir spor gazetesi gibi. Hazırlanacak olan tüm bu dergi ve gazeteler gerçek formata yakın olmasına ve içeriğinde en az bir röportaj bulunmasına dikkat edilmelidir. Öğrenciler yazıları Microsoft Word programı kullanılarak hazırlayabilir düzenlemeler için Microsoft PowerPoint programını kullanabilirler. Düzenlemeleri tamamlanan yazılar disketlere kaydedilerek çıktıları alınabilir. Alınan çıktılar istenilen ebatta kesilerek gazetenin sayfaları üzerine yapıştırılabilir. Hazırlanacak tüm yazılar öğrencilerin kendi fikirlerinden oluşmalı kaynaklar sadece rehber olarak kullanılmalıdır. Hazırlanan gazetelere konularıyla ilgili başlıkların verilmesi de unutulmamalıdır. Tamamlanan etkinlikler ilgili kol öğretmenlerine verilerek okul köşelerinde sergilenebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Okuma sevgisini geliştirebilme.

Bir röportajı çeşitli yönleriyle kavrayabilme.

Yurt ve dünya sorunlarıyla ilgili düşüncelerini anlatabilme.

Röportaj örneği hazırlayabilme.

*Kazanımlar:* Bir yazıyı anlamlı olarak okuma

Günlük gazeteleri, haftalık ya da aylık dergileri izleme alışkanlığı kazanma.

Yurt ve dünya sorunlarıyla ilgili düşünceleri tartışabilir duruma gelme.

Gazete ve dergilerdeki düzeye uygun röportajları okuma, eleştirme.

Toplumunu ilgilendiren bir konuda küçük bir röportaj örneği hazırlama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası: 21*

*Proje Adı: En komik olay...*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik :* Öğrenci gruplarından başlarından geçen olayları birbirlerine anlatarak en ilgi çekici olanına karar vermeleri istenebilir. Öğrencilerden kararlaştırdıkları bu olayı Microsoft PowerPoint programını kullanılarak mini bir çizgi film haline getirmeleri istenebilir. Bu etkinliği gerçekleştirirken öğrenciler resim konusunda bir sınırlılık içinde olmalarını engellemek için Paint programında resimleri hazırlayıp PowerPoint programına eklemeleri istenebilir. Resimlemeleri tamamlanan slaytlara seslendirme ve resim eklenerek son şekli verilir. Tüm gruplar tamamladıkları çalışmalarını grup adları verilmiş olan klasörlerin altına kopyalayarak etkinliği tamamlarlar. Bilgisayar öğretmeni tüm dosyaları ağ üzerinden alarak bir CD'de toplar ve Türkçe dersinde kullanılması için Türkçe öğretmenine teslim edebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Yaşanan ya da tanık olunan bir olayı anlatabilme.

*Kazanımlar:* Yaşanan ya da tanık olunan bir olayı olayların, gelişmelerin sırasına göre anlatma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 22

*Proje Adı:* Bir şair, bin şiir

*İlişkili Olduğu Dersler:* Türkçe, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından şiire ilgi duyanlara sevdikleri bir yazarın şiirini PowerPoint programını kullanarak sunma projesi verilebilir. Bu proje kapsamında öğrenciler bir araya gelip pek çok şiir içinden bir şiire karar verirler. Seçtikleri şiire arka fon resmi seçip bir sunu gösterisi hazırlayabilirler. Ayrıca mikrofon kullanarak grup üyelerinden biri veya her biri bu şiiri vurgu ve tonlamalara dikkat ederek okuyup sunu gösterisine ekleyebilir. Hazırladıkları sunu gösterisinin sonuna o şiirin yazarını tanıtan bir slayt ekleyerek

projelerini zenginleştirebilirler. Tamamlanan tüm çalışmalar Türkçe dersinde kullanılmak üzere bilgisayarlara kaydedilir. Bilgisayar öğretmeni bu çalışmalarını Türkçe öğretmenine vermek üzere arşivleyebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Şiir sevgisi kazandırabilme.

*Kazanımlar:* Şiir özelliklerini (epik şiir, redif, uyak) tanıma.

Bir şiiri açıklarken düşünceleri ele alma.

Yargılara varma.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Sesli okuma tekniğini geliştirebilme.

Sözcük dağarcığını zenginleştirebilme.

Bir şiiri çeşitli yönleriyle kavrayabilme.

Şiir üzerinde açıklamalarda bulunabilme

*Kazanımlar:* Bir şiiri anlamlı okuyabilme.

Okunan bir şiiri biçim ve öz yönünden inceleme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.



Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 23*

*Proje Adı: Konuşan kitap*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenciler gruplarından bir fabl oluşturmaları istenir. Öncelikle fabl'ın karakterlerini belirlemeleri ardından bu karakterleri Microsoft Paint programında çizerek fabl'ın sahnelerini oluşturmaları istenir. Oluşan fabl sahnelerini kaydederek en az beş resim hazırlamaları istenir. Ardından PowerPoint programında her bir Slayta bir resim gelecek şekilde görüntüler yerleştirilir. Mikrofon ve ses kaydedicisi kullanılarak her bir kahraman hem seslendirilir hem de konuşma sunuların altında yazılarak gösterilir. Bu şekilde hazırlanan elektronik fabl türündeki kitap bilgisayarlara kaydedilerek tamamlanır. Bilgisayar öğretmeni bu çalışmalarını Türkçe öğretmenine vermek üzere arşivleyebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Sesli okuma tekniğini geliştirebilme.

Fabl örneğinin bir olay yazısını kavrayabilme.

Görülen, yaşanan, düşünülen bir olayı yazabilme.

*Kazanımlar:* Bir fabl örneğindeki kişileştirme özelliklerini kavrama.

Basit bir fabl örneği yazma.

Örnek parçadaki kişilikleri tartışma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 24

*Proje Adı:* En roman...

*İlişkili Olduğu Dersler:* Türkçe, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci grupları sevdikleri bir yazarın aynı eserini alarak okumaları okurken de kişiler ve olaylarla ilgili notlar almaları istenir. Bu işlemi tamamlayan gruplar bir araya gelerek okudukları romanlardan edindikleri izlenimler doğrultusunda romanın geçtiği mekan, romanın karakterlerini Microsoft Paint programında resimleyerek PowerPoint programında hazırlayacakları bir sunu ile romanın kısa bir özetini e-kitap formatında sunmaları istenebilir. Bu şekilde hazırlanan çalışmalar bilgisayarlara kaydedilerek tamamlanır. Bilgisayar öğretmeni bu çalışmalarını Türkçe öğretmenine vermek üzere arşivleyebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Sesli ve sessiz okuma tekniğini geliştirebilme.

Roman türünü çeşitli yönleriyle kavrayabilme.

Bir romanı genel hatlarıyla özetleyebilme, kişilik özellikleriyle roman kişilerini tanıyabilme

*Kazanımlar:* Roman türünde plan (serim, düğüm, çözüm) kişiler ve kişileştirme, yer ve zaman unsuru, dil ve anlatım özelliklerini kavrama.

Bir romanı okuyup inceledikten sonra olayları ve roman kişileri ile ilgili tartışma yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 25

**Proje Adı:** e-tiyatro hazırlayalım

**İlişkili Olduğu Dersler:** Türkçe, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından büyük bölümü karşılıklı konuşmalarla geçen küçük bir oyun hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları oyundaki karakterler ve mekanları Microsoft Paint programında çizerek PowerPoint programına aktarmaları istenebilir. Her bir görüntü farklı bir Slayta aktarılarak karakterler seslendirilerek küçük bir bilgisayar tiyatrosu haline getirilen program sınıfta diğer öğrencilere sunulabilir. Tamamlanan çalışmalar bilgisayarlardaki grup klasörlerinin altına kaydedilerek saklanabilir. Bilgisayar öğretmeni tüm bu çalışmalarını arşivleyerek Türkçe derslerinde kullanılmak üzere Türkçe ders öğretmenine verebilir.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçları):** Sesli okuma tekniğini geliştirebilme.

Dramatizasyon yapabilme.

Bir tiyatro eserini çeşitli yönleriyle kavrayabilme.

Okunan ya da izlenen bir oyundan alınmış bir bölümü canlandırabilme.

Tiyatro türünün çeşitli yönlerini kavrayabilme. Atatürk'ün Türk tiyatrosuna verdiği önemi kavrayabilme.

Tiyatro sevgisi geliştirebilme.

Bir olayı konuşma biçiminde (diyalog) yazabilme.

**Kazanımlar:** Okunan ya da izlenen bir oyundan alınmış bir bölümü canlandırma.

Yaşanan ya da tanık olunan bir olayı konuşma (diyalog) biçiminde yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.  
 Hazırladığı ödevi kaydetme.  
 Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 26*

*Proje Adı: Hangi yöredeyiz?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Sosyal Bilgiler, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Sınıftaki öğrenciler toplamda yedi grup oluşturacak şekilde ayrılırlar. Oluşan her bir grup bir coğrafi bölgeyi proje konusu olarak seçer. Öğrencilerden hazırlayacakları sunu ile seçtikleri bölgenin coğrafi ve kültürel özelliklerini, yöreye özgü fıkralarını, türkülerini, bölgeye özgü kıyafetlerini tanıtarak ilgi çekici bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler hazırlayacakları sunuları kendi sesleri ile seslendirebilir, bölgenin haritasını , sunu için gerekli olan resimleri Microsoft Paint programını kullanarak çizebilecekleri gibi internetteki hazır resimleri de kullanabilirler. Tamamlanan çalışmalar bilgisayarlardaki grup klasörlerinin altına kaydedilerek hem bilgisayar hemde sosyal bilgiler dersinde sunulabilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu: Türkiye'nin Coğrafi Bölgeleri ve Bölümleri*

*Kazanımlar: Karadeniz Bölgesi bölümlerinin özellikleri bilgisi*

Karadeniz Bölgesi bölümlerini kavrayabilme

Karadeniz Bölgesini gösteren haritayı okuyabilme

Marmara Bölgesi bölümlerinin özellikleri bilgisi

Marmara Bölgesi bölümlerinin özelliklerini kavrayabilme

Marmara Bölgesini gösteren haritayı okuyabilme

Ege Bölgesi bölümlerinin özellikleri bilgisi

Ege Bölgesi bölümlerinin özelliklerini kavrayabilme

Ege bölgesini gösteren haritayı okuyabilme

Akdeniz Bölgesi bölümlerinin özellikleri bilgisi

Akdeniz Bölgesi bölümlerinin özelliklerini kavrayabilme

Akdeniz Bölgesini gösteren haritayı okuyabilme

Güneydoğu Anadolu Bölgesi bölümlerinin özellikleri bilgisi

Güneydoğu Anadolu Bölgesi bölümlerinin özelliklerini kavrayabilme

Güneydoğu Anadolu Bölgesini gösteren haritayı okuyabilme

Doğu Anadolu Bölgesi bölümlerinin özellikleri bilgisi

Doğu Anadolu Bölgesi bölümlerinin özelliklerini kavrayabilme

Doğu Anadolu Bölgesini gösteren haritayı okuyabilme

İç Anadolu Bölgesinin özellikleri bilgisi

İç Anadolu Bölgesi bölümlerinin özelliklerini kavrayabilme

İç Anadolu Bölgesini gösteren haritaya okuyabilme

Türkiye'nin coğrafi bölgelerini gösteren haritayı okuyabilme

*Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme*

*Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.*

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma*

*Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.*

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 27

**Proje Adı:** Fetih'de İstanbul'dayız

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenciler en az iki en çok üç kişi olacak şekilde gruplandırılırlar. Bu gruplara 29 Mayıs 1453 günü bugünün teknolojisi olsaydı ve sizde bir gazetenin yayın kurulunda

olsaydınız o gün nasıl bir gazete çıkartırdınız? sorusu yöneltilir. Öğrencilerden en az dört sayfadan oluşan ve içinde hayali röportajlar, spor sayfası vb. bulunan bir gazete oluşturmaları istenebilir. Öğrencilerden etkinlik sonunda tamamladıkları çalışmalarını ya çıktılarını alarak bir gazete haline getirmeleri ya da Microsoft PowerPoint programında e-gazete halinde sunmaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar Fetih adlı bir klasörde toplanır içinde en özgün olanı oy birliği ile seçilerek çoğaltılabilir.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Proje Numarası:** 28

**Proje Adı:** Olay yerinden bildiriyoruz

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına

1- Sırbistan, Mora Yarımadası, Eflak ve Boğdan'ın alınması

2- Bosna-Hersek ve Arnavutluk'un alınması

3- Osmanlı-Macar ilişkileri (Belgrat'ın alınması, Mohaç Meydan Savaşı)

4- Osmanlı-Fransız ilişkileri (Kapitülasyonlar)

5- Osmanlı-Avusturya ilişkileri (1. Viyana kuşatması, Alman Seferi, Zigetvar Seferi)

konuları proje seçenekleri olarak sunulabilir. Öğrenci gruplarından kendilerini bir muhabir yerine koyarak seçtikleri konuyu gerek internetten gerekse diğer basılı kaynaklardan araştırmaları istenebilir. Araştırma safhasını tamamlayan öğrenci gruplarından bu bilgileri PowerPoint programında resim, video görüntüsü (varsa), fon müziği, seslendirmeler ve animasyonlar kullanarak anlatan mini bir televizyon programı hazırlamaları istenebilir. Bu kapsamda hazırlanacak çalışmalar içerisinde anlatılan olayın çıkış sebebi, kimler arasında meydana geldiği, nasıl şekillendiği ve sonucuna yer verilmesi de istenebilir. Tamamlanan çalışmalar tek bir klasör altında toplanabilir. Oluşacak küçük arşiv Sosyal Bilgiler öğretmeni tarafından kullanılabilir.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Osmanlı Devleti'nin Batıdaki ilerlemeleri

**Kazanımlar:** Osmanlı Devleti'nin batıdaki ilerlemeleri ile ilgili olgular bilgisi

Osmanlı Devleti'nin batıdaki ilerlemeleri ile ilgili olguları açıklayabilme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.



Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası: 29*

*Proje Adı: Karadeniz haber*

*İlişkili Olduğu Dersler: Sosyal Bilgiler, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından biri Karadeniz muhabiri olarak görevlendirilebilir. Bu kapsamda öğrencilerden Karadeniz'in bir Türk gölü haline gelmesi hangi tarihlerde ve nasıl olmuştur? Bize nasıl sonuçlar getirmiştir? sorularına bir araştırmacı olarak cevap bulmaları istenebilir. Araştırma safhasını tamamlayan öğrenci gruplarından bu bilgileri PowerPoint programında resim, video görüntüsü (varsa), fon müziği, seslendirmeler ve animasyonlar kullanarak anlatan mini bir televizyon programı hazırlamaları istenebilir. Tamamlanan çalışma kaydedilerek Bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi Sosyal Bilgiler öğretmeni tarafından kullanılabilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* Osmanlı Devleti'nin denizlerdeki ilerlemeleri

*Kazanımlar:* Osmanlı Devleti'nin denizlerdeki ilerlemeleri ile ilgili olgular bilgisi

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Proje Numarası:** 30

**Proje Adı:** Akdeniz’de neler olmuş?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına, “Ege adalarının alınması”, “Cezayir’in Osmanlı yönetimine girmesi”, “Preveze deniz Savaşı”, “Kıbrıs’ın alınması”, “İnebahtı Deniz Savaşı”, “Tunus’un alınması”, “Fas’ın Osmanlı himayesine girmesi” konuları proje seçenekleri olarak sunulabilir. Öğrencilerden konular içerisinden istediklerini seçerek seçtikleri konuyu bir haber muhabiri titizliği ile araştırarak sebebi, kimler arasında meydana geldiği, nasıl şekillendiği ve sonucunda ne olduğu gibi bilgilere ulaşmaları istenebilir. Bilgi toplama aşamasını tamamlayan gruplardan Microsoft PowerPoint programını kullanarak mini bir haber programı hazırlamaları istenebilir. Öğrenci hazırlayacakları bu sunu gösterisinde döneme ait resimler, filmler (varsa) , fon müziği ve gerekli yerlerde seslendirmeler ve animasyonlar ekleyerek sunumlarını daha ilgi çekici hale getirebilirler. Tamamlanan projeler kaydedilerek arşivlenir. Bu kapsamda hazırlanan projeler bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde de yardımcı materyal olarak kullanılabilirler.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Akdeniz’de Türk denizciliği

**Kazanımlar:** Osmanlı Devleti’nin denizlerdeki ilerlemeleri ile ilgili olguları açıklayabilme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirmek.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 31

*Proje Adı:* Buluş bulabilecek misin?

*İlişkili Olduğu Dersler: Sosyal Bilgiler, Bilgisayar*

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına barut, top, pusula, matbaa ve kağıt konuları proje seçenekleri olarak sunulabilir. Gruplardan bu konulardan birini seçerek dünü ve bugününü araştırmaları istenebilir. Öğrencilerden seçtikleri konu doğrultusunda “eğer .... olmasaydı ne olurdu?” sorusunu Microsoft Paint programında resimleyerek Microsoft PowerPoint programına aktarmaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunularda elde ettikleri araştırma sonuçları ile o buluşun insanlığa faydaları ve varsa zararlarını anlatan slaytlara yer vermeleri de istenebilir. Etkinlik bir fon müziği eşliğinde sunulabilirler . Tamamlanan çalışmalar grup klasörlerinin altına kaydedilerek arşivlenir. Bu projeler Sosyal Bilgiler dersinde yardımcı materyal olarak da kullanılabilir.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Yeni Buluşlar ve Sonuçları

**Kazanımlar:** Avrupa’da Yenilikler” ünitesinde geçen kavramların anlam bilgisi

Avrupa’daki yeniliklerle ilgili olgular bilgisi

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.  
Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.  
Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Proje Numarası:** 32

**Proje Adı:** Nereler keşfedilmiş?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına “Keşifler ve Sonuçları” proje konusu olarak verilebilir. Öğrencilerden bu kapsamda keşiflerin nedenleri nedir? nasıl gelişti ve sonucunda neler oldu? Nereler keşfedildi? sorularına cevap veren bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunu gösterisini döneme ve anlatılan bölgelere ait resimlerle dönemle özdeşleşmiş müzikler eşliğinde sunmaları istenebilir. Oluşan projeler kaydedilerek bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde de yardımcı materyal olarak kullanılabilirler.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Keşifler ve Sonuçları

**Kazanımlar:** Avrupa’da Yenilikler” ünitesinde geçen kavramların anlam bilgisi

Avrupa’daki yeniliklerle ilgili olgular bilgisi

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 33

**Proje Adı:** Rönesans'ı araştırıyoruz

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından birine "Rönesans" konusu proje olarak verilebilir. Öğrencilerden bu kapsamda Rönesans'ın nedenleri nedir? nasıl gelişti ve sonucunda neler oldu? bu konu niçin önemli? sorularına bir araştırmacı titizliği ile cevap veren sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunu gösterisini bir

televizyon haber programı biçiminde tasarımları ve sunularında döneme ve anlatılan bölgelere ait resimlerle dönemle özdeşleşmiş müziklere de yer verilmesi istenebilir. Oluşan proje grup klasörlerinin altına kaydedilerek bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde de yardımcı materyal olarak kullanılabilirler.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* Rönesans (neden ve sonuçları)

*Kazanımlar:* Avrupa'daki yeniliklerle ilgili olguları açıklayabilme

Avrupa'daki yeniliklerin önemini kavrayabilme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma



**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 34

**Proje Adı:** Reform dosyası

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından birine Reform proje konusu olarak verilebilir. Öğrencilerden bu kapsamda Reform'un nedenleri nedir? nasıl gelişti ve sonucunda neler oldu? günümüzde yapılan reformlar var mı? sorularına bir araştırmacı titizliği ile cevap veren sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunu gösterisini bir televizyon haber programı biçiminde tasarımları ve sunularında döneme ve anlatılan bölgelere ait resimlerle dönemle özdeşleşmiş müziklere de yer verilmesi istenebilir. Oluşan proje grup klasörlerinin altına kaydedilerek bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde de yardımcı materyal olarak kullanılabilirler.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Reform ( neden ve sonuçları)

**Kazanımlar:** Avrupa'daki yeniliklerle ilgili olguları açıklayabilme

Avrupa'daki yeniliklerin önemini kavrayabilme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 35

*Proje Adı:* Tüm dönem noktalarıyla "Aydınlanma Çağı"

*İlişkili Olduğu Dersler:* Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına "Aydınlanma Çağı" proje konusu olarak verilebilir. Öğrencilerden bu kapsamda dönemin niçin bu adı aldığı? oluşumun nedenleri? sonucunda neler olduğu? gibi sorularla aydınlanma çağında olan olayları araştırmaları ve elde ettikleri bilgileri kendilerini televizyon haber programcısı yerine koyarak Microsoft PowerPoint programını kullanarak sunmaları istenebilir. Ayrıca sunuya bu dönemin etkilediği bölgelerin yer aldığı bir haritada eklenmesi istenebilir. Öğrencilerden bu çalışmayı yürütürlerken kaynak olarak ders kitabından çok internetten faydalanmaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunularda dönemin ileri gelen aydınlarının, anlatılan bölgelerin resim/fotoğrafları ile dönemle özdeşleşmiş özdeyiş ve müziklere de yer verilmesi istenebilir. Kaynak temini tamamlandıktan sonra öğrencilerden mini bir televizyon haber programı formatında bir sunu gösterisi hazırlayarak kaydetmeleri istenebilir. Öğrencilerden yaptıkları haber programına bir isim bularak sunu başlamadan önce bir tanıtım sunusu yapmaları da istenebilir. Tamamlanan projeler bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde de yardımcı materyal olarak kullanılabilirler.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* Aydınlanma Çağı

**Kazanımlar:** Avrupa'daki yeniliklerin önemini kavrayabilme  
Avrupa'da yeniliklerin yapıldığı ülkeleri harita üzerinde gösterebilme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri  
Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 36

*Proje Adı:* Sanayi İnkılabı'nın dünü bugünü

*İlişkili Olduğu Dersler:* Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına "Sanayi İnkılabı" proje konusu olarak verilebilir. Öğrencilerden bu kapsamda Sanayi İnkılabına neden olan faktörler nelerdir? nasıl gelişti ve sonucunda neler oldu? sorularına elde ettikleri bilgileri kendilerini televizyon haber programcısı yerine koyarak Microsoft PowerPoint programını kullanarak sunmaları istenebilir. Ayrıca sunuya bu dönemin etkilediği bölgelerin yer aldığı bir haritada eklenmesi istenebilir. Öğrencilerden bu çalışmayı yürütürlerken kaynak olarak ders kitabından çok internetten faydalanmaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunularda dönemin ileri gelen aydınlarının, anlatılan bölgelerin resim/fotoğrafları ile dönemle özdeşleşmiş özdeyiş ve müziklere de yer verilmesi istenebilir. Kaynak temini tamamlandıktan sonra öğrencilerden mini bir televizyon haber programı formatında bir sunu gösterisi hazırlayarak kaydetmeleri istenebilir. Öğrencilerden yaptıkları haber programına bir isim bularak sunu başlamadan önce bir tanıtım sunusu yapmaları da istenebilir. Tamamlanan projeler bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde de yardımcı materyal olarak kullanılabilirler.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* Sanayi İnkılabı

*Kazanımlar:* Avrupa'daki yeniliklerin önemini kavrayabilme

Avrupa'da yeniliklerin yapıldığı ülkeleri harita üzerinde gösterebilme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 37

*Proje Adı:* Padişahların dilinden 17 yüzyıl'da Osmanlı

*İlişkili Olduğu Dersler:* Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından birine "17. yüzyıl'da Osmanlı Devleti" konusu proje konusu olarak verilebilir. Bu kapsamda öğrencilerden 17. y.y.'da Osmanlı Devletinin Siyasal Durumunu, meydana gelen iç isyanlar ve bu isyanların niçin olduğu ile Yenilik Hareketlerini kapsamlı şekilde inceleyip kendilerini dönemin ilk, orta ve son padişahlarının yerine koyarak o dönemleri kendi bakış açılarından yansıtmaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunularına dönemin padişahlarına, döneme ait fotoğraf, resim, anı yazısı ve dönemle özdeşleşmiş müzik ekleyerek sunumlarını daha ilgi çekici hale getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışma bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde yardımcı materyal olarak da kullanılabilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* 17. yüzyıl'da Osmanlı Devleti

**Kazanımlar:** 17. ve 18. Yüzyıllarda Osmanlı Devleti ünitesinde geçen kavramların anlam bilgisi

17. yüzyılda Osmanlı Devleti ile ilgili temel olgular bilgisi

17. yüzyılda Osmanlı Devleti ile ilgili temel olguları açıklayabilme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırıldığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.  
 Yaptığı değişiklikleri kaydetme.  
 Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.  
**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama  
**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.  
 Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.  
 Hazırladığı ödevi kaydetme.  
 Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 38*

*Proje Adı: Padişahların dilinden 18. yüzyıl'da Osmanlı*

*İlişkili Olduğu Dersler: Sosyal Bilgiler, Bilgisayar*

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından birine "18. yüzyıl'da Osmanlı Devleti" konusu proje konusu olarak verilebilir. Bu kapsamda öğrencilerden Karlofça Antlaşması sonrası neler oldu? İslahat hareketlerine niçin gereksinim duyuldu? sonucunda oluşan gelişmeler neydi?, lale devrinin özelliği nedir? bu devirde meydana gelen en önemli olaylar neydi? sorularını kapsamlı şekilde inceleyip kendilerini dönemin ilk, orta ve son padişahlarının yerine koyarak o dönemleri kendi bakış açılarından yansıtımları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunularına dönemin padişahlarına, döneme ait fotoğraf, resim, anı yazısı ve dönemle özdeşleşmiş müzik ekleyerek sunumlarını daha ilgi çekici hale getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışma bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde yardımcı materyal olarak da kullanılabilir.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** 18. yüzyıl'da Osmanlı Devleti

**Kazanımlar:** 18. yüzyılda Osmanlı Devleti ile ilgili temel olgular bilgisi

18. yüzyılda Osmanlı Devleti ile ilgili temel olguları açıklayabilme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 39

*Proje Adı:* Fransız İhtilali'ni araştırdık...

*İlişkili Olduğu Dersler:* Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

*Etkinlik :* Öğrenci gruplarından birine “Fransız İhtilali ve Osmanlı Devleti” konusu proje konusu olarak verilebilir. Bu kapsamda öğrencilerden Fransız İhtilali Osmanlı Devleti’ni nasıl etkiledi?, Mısır ve Boğazlar sorunu nasıl oluştu ve nasıl çözüme kavuştu?, Kırım Savaşının meydana gelmesinin sebebi neydi? nasıl sonuçlandı ? ve 1877-1878 Osmanlı-Rus Savaşı hangi nedenlerden meydana geldi ve nasıl sonuçlandı? sorularını kendilerini bir haber programı yapımcısı yerine koyarak araştırmaları istenebilir. Öğrencilerden araştırmalar sonucunda elde ettikleri bilgileri derleyerek Microsoft PowerPoint programında mini haber programı biçiminde bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunularına döneme ait fotoğraf, film, resim, anı yazısı ve müzik ekleyerek sunularını daha ilgi çekici hale getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde yardımcı materyal olarak da kullanılabilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* Fransız İhtilali ve Osmanlı Devleti

*Kazanımlar:* “19 ve 20. yüzyılda Osmanlı Devleti” ünitesinde geçen kavramların anlam bilgisi



Fransız İhtilali ile ilgili olgular bilgisi

Fransız İhtilali ile ilgili olguları açıklayabilme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 40

*Proje Adı:* Padişahların dilinden 19. yüzyılda yenileşme ve demokratikleşme çabaları

*İlişkili Olduğu Dersler:* Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

*Etkinlik :* Öğrenci gruplarından birine “19. yüzyılda yapılan yenilikler ve demokratikleşme çabaları” konusu proje konusu olarak verilebilir. Bu kapsamda öğrencilerden 19. yüzyılda Osmanlı Devletinde kim veya kimler bir yenileşme çabasındaydı ve bu kapsamda neler yaptı?, bu dönemde demokratikleşme adına bir takım girişimlerde bulunuldu mu? bunlar nelerdi? sorularını kapsamlı şekilde araştırıp kendilerini dönemin ilk, orta ve son padişahlarının yerine koyarak o dönemleri kendi bakış açılarından yansıtmaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunularına dönemin padişahlarına, döneme ait fotoğraf, resim, anı yazısı ve dönemle özdeşleşmiş müzik ekleyerek sunumlarını daha ilgi çekici hale getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışma bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde yardımcı materyal olarak da kullanılabilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* 19. yüzyılda yapılan yenilikler ve demokratikleşme çabaları

*Kazanımlar:* 19. yüzyılda Osmanlı Devleti ile ilgili temel olgular bilgisi

19. yüzyılda Osmanlı Devleti ile ilgili temel olguları açıklayabilme

19. yüzyılda yenileşme ve demokratikleşme çabaları ile ilgili temel olgular bilgisi

19. yüzyılda yenileşme ve demokratikleşme çabaları ile ilgili olguları açıklayabilme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 41*

*Proje Adı: Padişah Abdülhamit anlatıyor: Osmanlı Devleti nasıl çöktü?*

*İlişkili Olduğu Dersler:* Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

*Etkinlik :* Öğrenci gruplarından birine “20. Yüzyıl başlarında Osmanlı Devleti ve Yıkılışı” konusu proje konusu olarak verilebilir. Bu kapsamda öğrencilerden Osmanlı devletinin yıkılışını hazırlayan savaşlar hangileriydi ve niçin çöküşü hızlandırdı? Çöküşte kimlerin rolü vardı? sorularını kapsamlı şekilde araştırıp kendilerini son padişah Abdülhamit yerine koyarak o dönemi Padişah Abdülhamit’in dilinden anlatmaları istenebilir. Ayrıca sunularda 19. ve 20 yüzyıl başlarındaki Osmanlı Devletinin haritalarına da yer verilerek kaybedilen toprakların hangi savaş ve hangi antlaşma ile kaybedildiğinin gösterilmesi istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları sunularına dönemin padişahlarına, döneme ait fotoğraf, resim, anı yazısı ve dönemle özdeşleşmiş müzik ekleyerek sunumlarını daha ilgi çekici hale getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek bilgisayar dersinde sunulabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde yardımcı materyal olarak da kullanılabilir.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* 20. Yüzyıl başlarında Osmanlı Devleti ve Yıkılışı

*Kazanımlar:* 20. yüzyılda Osmanlı Devleti ile ilgili temel olgular bilgisi

20. yüzyılda Osmanlı Devleti ile ilgili temel olguları açıklayabilme

19 ve 20. yüzyıllarda Osmanlı Devleti ünitesi ile ilgili haritaları okuyabilme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 42

**Proje Adı:** Çizgi-Osmanlı-I

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından bu etkinlik için Osmanlı Devletinde “Merkez yönetimi”, “Taşra”, “Toprak yönetimi”, “Maliye” ve “Ordu” konularından birini seçerek

araştırmaları istenebilir. Öğrenci gruplarından elde ettikleri sonuçları günümüzdeki sistemle karşılaştırarak bu fark veya benzerlikleri Microsoft Paint programında çizecekleri resimlerle anlatmaları istenebilir. Öğrenciler hazırladıkları resimleri Microsoft PowerPoint programına aktararak kısa açıklamalar ve/veya seslendirmelerle sunularını daha etkili hale getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek bilgisayar ve Sosyal bilgiler derslerinde sunulabilirler.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Devlet Yönetimi

**Kazanımlar:** “Osmanlı Kültür ve Uygarlığı” ünitesinde geçen kavramların anlam bilgisi Osmanlılarda Devlet yönetiminin özellikleri bilgisi

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 43

**Proje Adı:** Çizgi-Osmanlı-II

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına bu etkinlik için “Osmanlı’da Hukuk Sistemi”,

“Sosyal Yaşam” ve “Ekonomik Yaşam” konularından birini seçerek araştırmaları

istenebilir. Öğrenci gruplarından elde ettikleri sonuçları günümüzdeki sistemle

karşılaştırarak bu fark veya benzerlikleri Microsoft Paint programında çizecekleri

resimlerle anlatmaları istenebilir. Öğrenciler hazırladıkları resimleri Microsoft PowerPoint

programına aktararak kısa açıklamalar ve/veya seslendirmelerle sunularını daha etkili hale

getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek bilgisayar ve Sosyal bilgiler

derslerinde sunulabilirler.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Hukuk Sistemi ile Sosyal ve Ekonomik Yaşam

**Kazanımlar:**

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 44

**Proje Adı:** Çizgi-Osmanlı-III

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına bu etkinlik için “Eğitim-Öğretim”, “Bilim” ve “Sanat” konularından birini seçerek araştırmaları istenebilir. Öğrenci gruplarından elde ettikleri sonuçları günümüzdeki sistemle karşılaştırarak bu fark veya benzerlikleri Microsoft Paint

programında çizecekleri resimlerle anlatmaları istenebilir. Öğrenciler hazırladıkları resimleri Microsoft PowerPoint programına aktararak kısa açıklamalar ve/veya seslendirmelerle sunularını daha etkili hale getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek bilgisayar ve Sosyal bilgiler derslerinde sunulabilirler.

*Sosyal Bilgiler Ders Konusu:* Eğitim-Öğretim, Bilim ve Sanat

*Kazanımlar:* Osmanlılarda eğitim-öğretim, bilim ve sanatın özellikleri bilgisi

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma



**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 45

**Proje Adı:** Kendi oyununu kendin yap (Ülkeler oyunu)!

**İlişkili Olduğu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına Yurdumuza komşu olan Yunanistan, Bulgaristan, Suriye, Irak, İran, Azerbaycan-Nahçıvan, Ermenistan, Gürcistan, K.K.T.C. ülkeleri proje seçeneği olarak sunulur. Öğrencilerden seçtikleri ülkenin coğrafi, ekonomik ve nüfus özelliklerini araştırarak Microsoft PowerPoint programında bir oyun hazırlamaları istenebilir.

Öğrencilerden hazırlayacakları programda ismini vermeden proje konusu olarak seçtikleri ülkeyi kademe kademe resim, film, müzik ve kültürlerinden bizim o ülke ile olan ilişkilerimizden örnekler vererek tanıtılmaları istenir. Oyunu kullanacak olan oyuncu her kademe sonunda verilen seçenekler arasından sorulan ülkenin hangisi olduğuna cevap verir (ekrandaki seçeneklere tıklayarak) bilemediği her aşamada kazanacağı puan miktarı düşürülerek oyun sürdürülür. Bu şekilde tasarlanan oyun programları tek bir klasör altında toplanır ve her öğrenci grubu farklı bir grubun hazırladığı oyunu oynayabilir. Tüm çalışmalar içinde öğrenciler tarafından en çok beğenilen oyun I. seçilebilir. Ayrıca bu oyunlar bir alt sınıfların bilgisayar dersinde (Bilgisayarda oyunlar oynama konusuna gelindiğinde) kullanılabilir gibi Sosyal bilgiler dersinde de kullanılabilir.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Yurdumuzun komşuları

**Kazanımlar:** Yurdumuzun komşuları ve Türk Dünyası ünitesinde geçen kavramların anlam bilgisi

Yurdumuzun komşularını tanıyabilme

Yurdumuzun komşularının coğrafi özellikleri bilgisi Türklerin komşu ülkelerdeki nüfus varlığının farkında oluş

Türkiye'nin komşu ülkelerle olan sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerini açıklayabilme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 46

*Proje Adı:* Kendi oyununu kendin yap (Komşu ülkeler)!

*İlişkili Olduğu Dersler:* Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına Yurdumuza komşu olan Kazakistan, Türkmenistan, Özbekistan, Kırgızistan ülkeleri proje seçeneği olarak sunulur. Öğrencilerden seçtikleri ülkenin coğrafi, ekonomik ve nüfus özelliklerini araştırarak Microsoft PowerPoint programında bir oyun hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden hazırlayacakları programda ismini vermeden proje konusu olarak seçtikleri ülkeyi kademe kademe resim, film, müzik ve kültürlerinden bizim o ülke ile olan ilişkilerimizden örnekler vererek tanıtılmaları istenir.

Oyunu kullanacak olan oyuncu her kademe sonunda verilen seçenekler arasından sorulan ülkenin hangisi olduğuna cevap verir (ekrandaki seçeneklere tıklayarak) bilemediği her aşamada kazanacağı puan miktarı düşürülerek oyun sürdürülür. Bu şekilde tasarlanan oyun programları tek bir klasör altında toplanır ve her öğrenci grubu farklı bir grubun hazırladığı oyunu oynayabilir. Tüm çalışmalar içinde öğrenciler tarafından en çok beğenilen oyun I. seçilebilir. Ayrıca bu oyunlar bir alt sınıfların bilgisayar dersinde (Bilgisayarda oyunlar oynama konusuna gelindiğinde) kullanılabileceği gibi Sosyal bilgiler dersinde de kullanılabilir.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Türk Dünyası

**Kazanımlar:** Bağımsız Türk Cumhuriyetlerini tanıyabilme

Bağımsız Türk Cumhuriyetlerinin coğrafi özellikleri bilgisi

Türkiye'nin Bağımsız Türk Cumhuriyetleri ile olan sosyal, kültürel ve ekonomik ilişkilerini açıklayabilme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.  
Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.  
Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 47

**Proje Adı:** Yardım çığıluđına ilk yetişenler

**İlişkili Olduđu Dersler:** Sosyal Bilgiler, Bilgisayar

**Etkinlik:** Bu etkinlikte iki öğrenci grubu ile çalışılır. Bu kapsamda öğrencilerin birine Ulusal, diğerine Uluslar arası yardım kuruluşları proje konusu olarak verilebilir. Öğrencilerden ulusal/uluslar arası yardım kuruluşlarının hangileri olduğunu araştırarak, şimdiye kadar bu kurumların katıldıkları organizasyonları ve neler yaptıklarını araştırarak olay yerinde çekilmiş görüntülerin ön planda tutulduđu bir sunu ile anlatmaları istenebilir. Öğrenciler sunularını Microsoft PowerPoint programını kullanarak hazırlayabilirler. Sunulara fon müzikleri ekleyerek çalışmalarını tamamlayabilirler. Tamamlanan çalışmalar yardım kuruluşları adlı bir klasörde toplanarak hem bilgisayar hem sosyal bilgiler derslerinde sunulabilirler.

**Sosyal Bilgiler Ders Konusu:** Ulusal ve Uluslar arası Kuruluşlar

**Kazanımlar:** Uluslar arası kuruluşlar ile ilgili kısaltmalar bilgisi

Uluslar arası kuruluşlar bilgisi

Uluslar arası kuruluşların önemini kavrayabilme

Ulusal, resmi ve gönüllü yardım kuruluşlarını tanıyabilme

Uluslar arası, ulusal resmi ve gönüllü yardım kuruluşları arasındaki planlama ve işbirliğinin önemini kavrayabilme

Türkiye'nin üyesi olduđu uluslar arası kuruluşlar bilgisi

Uluslar arası kuruluşlar ile Türkiye arasındaki ilişkiyi kavrayabilme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediđi renkte boyama.

Resim boyamak için istediđi renkleri seçme.

Resim içine istediđi kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediđi şekli veya yazıyı silerek deđiştirme.

Çizdiđi resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 48

**Proje Adı:** İnsan hakları garanti altına alınmalı mı?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Vatandaşlık ve İnsan Hakları, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından "Eğer insan hakları olmasaydı neler olabilirdi?" sorusuna Microsoft Paint programda hazırlayacakları resimlerle cevap vermeleri istenebilir. Ayrıca

öğrencilerden konuyla ilgili birden çok resim yaparak bunları Microsoft PowerPoint programında sunu haline getirmeleri ve fon müziği ekleyerek sunmaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek hem Bilgisayar hem de Vatandaşlık ve İnsan Hakları derslerinde sunulabilirler.

**Vatandaşlık ve İnsan Hakları Ders Konusu:** İnsan Hakları

**Kazanımlar:** İnsan haklarının evrensel ilkeler olduğunu söyleme/yazma

İnsan haklarının korunması gerektiğini söyleme/yazma

İnsan haklarının neden evrensel ilkeler olduğunu açıklayarak söyleme/yazma

İnsan haklarının neden korunması gerektiğini açıklayarak söyleme/yazma

İnsan haklarını korumanın gerçekleştirilebileceğini açıklayarak söyleme/yazma

insan haklarının korunmadığı durumlara bir örnek söyleme/yazma

İnsan hakları, evrensel ilkeler olarak görülmezse neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirmek.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirmek.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.  
Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.  
Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 49

**Proje Adı:** Temel haklarımız

**İlişkili Olduğu Dersler:** Vatandaşlık ve İnsan Hakları, *Bilgisayar*

**Etkinlik:** “Temel haklarımız nelerdir?”, “Temel haklarımız olmasaydı ne olurdu?”, “Temel haklarımızı bilmezsek ne gibi sorunlarla karşılaşırız?” soruları öğrenci gruplarına yöneltilerek seçtikleri bir soruya Microsoft Paint programda hazırlayacakları resimlerle cevap vermeleri istenebilir. Ayrıca öğrencilerden konuyla ilgili birden çok resim yaparak bunları Microsoft PowerPoint programda sunu haline getirmeleri ve fon müziği ekleyerek sunmaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek hem Bilgisayar hem de Vatandaşlık ve İnsan Hakları derslerinde sunulabilirler.

**Vatandaşlık ve İnsan Hakları Ders Konusu:** Temel haklar ve özgürlükler

**Kazanımlar:** Kişilerin temel haklarının çeşitlerini söyleme/yazma

Temel Özgürlüklerin çeşitlerini söyleme/yazma

İnsan hakları belgelerinde yer alan bazı hak ve özgürlükleri söyleme/yazma

Her insanın yaşama hakkı olduğunu söyleme/yazma

Her insanın eğitim hakkı olduğunu söyleme/yazma

Her insanın sağlık hakkından yararlanması gerektiğini söyleme/yazma

Her insanın kişi dokunulmazlığı hakkına sahip olduğunu söyleme/yazma

Her insanın sağlıklı bir çevrede yaşama hakkına sahip olduğunu söyleme/yazma

Düşünce, kanaat, ifade özgürlüğünün her yerde korunması gerektiğini söyleme/yazma

Yaşama, sağlık, eğitim ve kişi dokunulmazlığı gibi hakların neden temel haklar olduğunu açıklayarak söyleme/yazma

Temel hakların neden herkes için her yerde korunması gerektiğini açıklayarak söyleme/yazma

Temel hakların yanlış anlaşılacak milli dayanışmayı zedeleyecek ya da sarsacak biçimde kullanılmaması gerektiğini söyleme/yazma

Temel haklar bilgisinin eksikliğinde ne gibi sorunların ortaya çıkabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

Temel haklar korunmadığında ne gibi sorunların ortaya çıkabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.



Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.  
 Hazırladığı ödevi kaydetme.  
 Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 50*

*Proje Adı: Maddeler hangi hallerde*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına çevrelerinde gördükleri maddeleri katı, sıvı ve gaz olarak sınıflandırarak bu maddelerin resimlerinin ve açıklamalarının yer aldığı bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Ayrıca öğrencilerden hazırlayacakları sununun en başında kaç farklı maddenin katı-sıvı ve gaz hallerinde bulduklarını gösterir slaytlara da yer vermeleri istenebilir. Öğrenciler bu etkinliği derlemek için Microsoft PowerPoint programını, resimleri elde etmek için Microsoft Paint programını veya interneti kullanabilirler. Etkinlik sonunda tamamlanan çalışmalar disketlere kaydedilerek arşivlenebilir. En güzel sunu gösterisini hazırlayan grup seçilerek bu grubun hazırladığı etkinlik Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere ders öğretmenine verilebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Maddelerin Sınıflandırılması ve Dönüşümleri

*Kazanımlar:* Maddeleri sınıflandırarak örnekler verir, aralarındaki farkları açıklar.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı*

*Kazanımlar: Disketi doğru bir şekilde tutma.*

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma*

*Kazanımlar: Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.*

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama*

*Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.*

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 51*

*Proje Adı: Gözleyelim çizelim*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından bir takım maddeler seçerek bunları fiziksel ve kimyasal değişmeye maruz bırakmaları istenebilir. Maddelerin yapısını fiziksel ve kimyasal olarak değiştiren öğrencilerden bu yapmış oldukları çalışmalarını bir de Microsoft Paint programında resimlemeleri istenebilir. Her öğrenci kendi yaptığı etkinliği resimledikten sonra grup olarak tüm bu resimleri Microsoft PowerPoint programında farklı slaytlara eklenmesi istenebilir. Ardından her bir olayın nasıl gerçekleştiği ve geri dönüşünün olup olmadığının bu resimlerin yanına küçük bilgiler olarak eklenmesi ve bu yazıların grup üyeleri tarafından seslendirilmesi istenebilir. Tamamlanan çalışmalar grup klasörlerinin altına etkinlik adı ile kaydedilip etkinlik sonunda sunulabilir. Çalışmalar içinde en güzel olanı oy birliği ile seçilerek Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere ders öğretmenine verilebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu: Fiziksel ve Kimyasal değişmeler.*

*Kazanımlar: Fiziksel ve kimyasal olayları deneylerle açıklar*

Karışım çeşitlerini günlük yaşamdan örneklerle açıklar.

Çözelti örnekleri hazırlayarak çözücü ve çözüneni belirtir.

Karışımları, ayırma yöntemleriyle ayırır ve bu yöntemlerin kullanıldığı alanlara günlük yaşamdan örnekler verir.

Bileşikleri ayırıştırma yöntemlerini deneylerle gösterir ve bu yöntemlerin kullanıldığı alanlara günlük yaşamdan örnekler verir.

Saf maddelerin bazılarının daha basit maddelere dönüştürülemeyeceğini deneylerle gösterir.

Bileşik ve elementin yapılarındaki farkı açıklayarak örnekler verir.

Elementlerden bileşiklerin oluşumunu deneyle gösterir.

*Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme*

*Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.*

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.  
 Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.  
 İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.  
 Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.  
**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma  
**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.  
 Klavyede yön tuşunu kullanma.  
 Klavyede harfleri kullanma.  
 Klavyede rakamları kullanma.  
 Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.  
 Klavyede silme tuşlarını kullanma  
**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.  
**Kazanımlar:** Çizim programına girme.  
 Fare yardımıyla şekil seçme  
 Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.  
 Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.  
 İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.  
 İstenilmeyen şekilleri silme.  
 Canlandığı bir olayı kaydetme  
**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama  
**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.  
 Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.  
 Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.  
 Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.  
 Bir sonraki sayfaya geçme.  
 Bir önceki sayfaya geçme.  
**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri  
**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.  
 Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.  
**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma  
**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.  
 Kayıtlı bir dosyayı çağırma.  
 Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.  
 Yaptığı değişiklikleri kaydetme.  
 Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.  
**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama  
**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.  
 Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.  
 Hazırladığı ödevi kaydetme.  
 Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 52

**Proje Adı:** Periyodik tablomuzu biz çiziyoruz

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından periyodik çizelgenin yapısını, periyot ve grubun önemini, niçin belli yerlerin farklı renklerde olduğunun araştırılması istenebilir. Bu bilgileri öğrenen öğrencilerden Microsoft PowerPoint programındaki otomatik şekilleri kullanarak kendi

gruplarına has bir periyodik çizelge oluşturmaları istenebilir. Hazırlanacak olan bu periyodik çizelgeler özlerindeki mantık değiştirilmeden farklı şekil ve renklerde olabilirler. Tamamlanan çalışmalar çıktıları alınmak üzere kaydedilebilir. Fen Bilgisi derslerinde de kullanılabilirler.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge

**Kazanımlar:** Elementlerin sembollerini örneklerle açıklar

Atom numarasını ve kütle numarasını kullanarak atom altı parçacıkların sayısını örneklerle açıklar.

Periyodik çizelgedeki ilk yirmi elementin ve ayrıca çok kullanılan bazı elementlerin adlarını belirterek sembollerleriyle gösterir.

Periyodik çizelgede periyot ve grupların anlam ve önemini belirtir.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırıldığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 53

**Proje Adı:** Grafik çiziyoruz

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından kaynakları tarayarak çeşitli Konum-zaman ve hız-zaman grafiklerine ulaşmaları istenebilir. Araştırma kısmı tamamlandıktan sonra etkinlik iki safhada gerçekleştirilir.

I. Aşama: Öğrencilerden elde ettikleri grafikleri Microsoft Excel programını kullanılarak oluşturmaları ve bu dosyaları disketlere kaydetmeleri istenebilir.

II. Aşama: İlk aşamada oluşturulan disketlerin gruplar arasında değiştirilmesi istenerek çizilmiş olan grafik sütun grafik ise şekil grafiğine, şekil grafik ise sütun grafiğine çevirmeleri istenebilir. İsteyen öğrenciler mevcut verileri değiştirmeden tüm grafik türlerini oluşturup yine aynı diskete farklı adlarla kaydedebilir. Tamamlanan çalışmaların çıktıları alınabilir. Niçin eldeki verileri belli grafik türlerinde ifade edildiği Fen Bilgisi ders öğretmeni ile çıktılar yardımıyla tartışılabilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Evrende Herşey Hareketlidir.

**Kazanımlar:** Konum-zaman ve hız-zaman grafiklerini çizip yorumlar.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Basit Grafiklerin Yorumlanması

**Kazanımlar:** Önceden hazırlanmış bir şekil grafiğini çağırma.

Çağırıldığı şekil grafiğini açıklama.

Önceden hazırlanmış bir sütun grafiğini çağırma.

Çağırıldığı sütun grafiğini açıklama.

Önceden hazırlanmış bir çizgi grafiğini çağırma.

Çağırıldığı çizgi grafiğini açıklama.

Sütun grafiğini şekil grafiğine çevirme.

Şekil grafiğini sütun grafiğine çevirme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırıldığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açıp kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası:* 54

*Proje Adı:* Enerjiler dönüşüyor, slaytlar ilerliyor!

*İlişkili Olduğu Dersler:* Fen Bilgisi, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından çevrelerindeki olayları inceleyerek potansiyel enerjinin kinetik enerjiye veya kinetik enerjinin potansiyel enerjiye dönüştüğü durumları gözleyerek küçük bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler bu çalışmada kullanacakları resimleri Microsoft Paint programını kullanarak oluşturabilirler. Etkinliğin içine küçük mizahi slaytlar ve seslendirmeler eklenerek projeler zenginleştirilebilir. Tamamlanan çalışmalar grup klasörlerinin altına kaydedilerek en güzel çalışma Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* İş enerji – enerji iştir.

*Kazanımlar:* Potansiyel ve kinetik enerjilerin birbirine dönüşebileceğini, bu dönüşümler sırasında enerjinin korunduğunu örneklerle açıklar.

Başka enerji türlerini ve bunlar arasındaki dönüşümleri örneklerle açıklar.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 55

**Proje Adı:** Ne makineler varmış!

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına çevrelerini ve kaynakları tarayarak kullanılan basit makineleri belirleyerek bu makinelerin neler olduğunu, ortak özelliklerini (çalışma prensibi gibi) ve faydalarını anlatan küçük bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler bu çalışmada kullanacakları resimleri Microsoft Paint programını kullanarak oluşturabilirler. Etkinliğin içine küçük mizahi slaytlar ve seslendirmeler eklenerek projeler zenginleştirilebilir. Tamamlanan çalışmalar grup klasörlerinin altına kaydedilerek en güzel çalışma Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Basit makineler yaşamımızı kolaylaştırır.

**Kazanımlar:** Çevresinden basit makinelere örnekler vererek bunların ortak özelliklerini açıklar.

Basit makinelerin insanlara sağladığı yararları belirtir.

Basit makine modelleri yapar ve model üzerinde çalışmasını açıklar.

Basit makinelerin çalışmasında geçerli olan ilkeleri (enerjinin korunumunu) açıklar.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.



**Proje Adı:** *Kendi Barometreni kendin yap!*

**İlişkili Olduğu Dersler:** *Fen Bilgisi, Bilgisayar*

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından etkinlikten bir önceki hafta barometre konusunu araştırarak konu ile ilgili internet siteleri ve dokümanları toplamaları istenebilir. Öğrencilerden elde ettikleri kaynakları kullanarak barometreyi ne zaman, nasıl ve kim tarafından yapıldığını ve çalışma prensibini anlatan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler sunularda kullanacakları resimleri Microsoft Paint programını kullanarak çizebilecekleri gibi internetten hazır olarak da alabilirler. Çalışmalarını tamamlayan gruplar sunularına fon müziği ekleyerek grup klasörlerinin altına kaydedebilirler. Tüm çalışmalar içinden en güzel hazırlanan proje seçilerek Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere ders öğretmenine verilebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Barometreler

**Kazanımlar:** Basınç ölçme aygıtlarına örnekler verir ve nasıl çalıştıklarını açıklar.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirmek.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirmek.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.  
Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.  
Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 57

**Proje Adı:** Kendi Manometreni kendin yap!

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından etkinlikten bir önceki hafta manometre konusunu araştırarak konu ile ilgili internet siteleri ve dokümanları toplamaları istenebilir. Öğrencilerden elde ettikleri kaynakları kullanarak manometreyi ne zaman, nasıl ve kim tarafından yapıldığını ve çalışma prensibini anlatan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler sunularda kullanacakları resimleri Microsoft Paint programını kullanarak çizebilecekleri gibi internetten hazır olarak da alabilirler. Çalışmalarını tamamlayan gruplar sunularına fon müziği ekleyerek grup klasörlerinin altına kaydedebilirler. Tüm çalışmalar içinden en güzel hazırlanan proje seçilerek Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere ders öğretmenine verilebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Manometreler

**Kazanımlar:** Basınç ölçme aygıtlarına örnekler verir ve nasıl çalıştıklarını açıklar.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 58

**Proje Adı:** Su cenderesi yapıyoruz!

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından etkinlikten bir önceki hafta su cenderesi konusunu araştırarak konu ile ilgili internet siteleri ve dokümanları toplamaları istenebilir. Öğrencilerden elde ettikleri kaynakları kullanarak su cenderesi ne zaman, nasıl ve kim tarafından yapıldığını ve çalışma prensibini anlatan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler sunularında kullanacakları resimleri Microsoft Paint programını kullanarak çizebilecekleri gibi internette hazır olarak da alabilirler. Çalışmalarını tamamlayan gruplar sunularına fon müziği ekleyerek grup klasörlerinin altına kaydedebilirler. Tüm çalışmalar içinden en güzel hazırlanan proje seçilerek Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere ders öğretmenine verilebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Su cenderesi

**Kazanımlar:** Suyu batırılan bir cisme, suyun kaldırma kuvveti uyguladığını deneyle gösterir.

Basınçtan giderek bileşik kaplarda karışmayan sıvıların konumlarını açıklar.

Bileşik kaplarla yapılan uygulamalara örnekler verir.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 59

**Proje Adı:** Balondan ne yaptın?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından internet ve yazılı kaynakları kullanarak “balonlar ve kullanıldığı yerler” konulu bir araştırma yapmaları istenebilir. Araştırma safhası tamamlandıktan sonra öğrencilerden elde ettikleri bilgileri “Balon nasıl uçuyor?”, “Balonlar kullanılarak neler yapılmış?“, “Balon kullanarak yapılmamış bir cihaz yapın“ başlıkları altında gruplandırarak Microsoft PowerPoint programında bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler sunularda kullanacakları resimleri Microsoft Paint programında oluşturabilecekleri gibi internetten hazır olarak da alabilirler. Sununun en önemli bölümü üçüncü bölüm olan “Balon kullanarak yapılmamış bir cihaz yapın” kısmıdır. Bu bölümde öğrencilerden elde ettikleri bilgileri kullanarak mini bir icat yapmaları istenmiştir. Yapılacak icatların bilimsel olmasından ziyade öğrencilerin hayal güçlerini yansıtmaları (örneğin sırt çantalarını uçan balonla taşımak gibi) önemlidir. Sunular konu ile ilgili filmler, resimler ve fon müzikleri eklenerek daha ilgi çekici hale getirilebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek içlerinden en güzel olanları Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Havada asılı kalan balonlar

**Kazanımlar:** Havanın bir balona kaldırma kuvveti uyguladığını gösterir.

Balonların kullanım alanlarına örnekler verir.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.  
 Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.  
 İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.  
 İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 60

**Proje Adı:** Ekosistemler anlatıyor

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından aralarında tartışarak, kaynakları araştırarak ilgilerini çeken farklı bir ekosistem bulmaları istenebilir. Bir ekosistem üzerinde karara varıldıktan sonra öğrencilerden ellerindeki kaynaklardan faydalanarak o ekosistemdeki hayatı Microsoft Paint programını kullanarak resimlemeleri istenebilir. Hazırlanacak resimler bir çizgi filmin görüntüleri gibi olmasına dikkat edilerek en az 6 ayrı resim yapılması istenebilir. Tamamlanan resimler Microsoft PowerPoint programını aktararak ses, yazı ve animasyon eklenerek seçilen ekosistemi tanıtan bir çizgi film oluşturulabilir. Öğrencilerden çizgi filmlerini oluştururlarken ekosistemdeki her bir canlının diğeriyle olan yaşam alış-verişini ve uyumunu ön planda tutmaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek içeriklerinden en itinalı hazırlanmış olanları Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Çevremizde hangi ekosistemler var ve buralarda neler oluyor?

**Kazanımlar:** Dünyanın yapısının ve tüm özelliklerinin, içinde yaşayan canlılar için çok önemli olduğunu örneklerle açıklar.

Belli bir alan içinde fiziksel, kimyasal koşullar ve bu koşullara uyan, uyum içinde yaşayan canlılar topluluğundan oluşan yapının çevre (ekosistem) olduğunu örneklerle açıklar.

Her ekosistemin kendine özgü fiziksel, kimyasal özellikleri olduğunu örneklerle açıklar.

Her ekosistemin mikroorganizmalardan bitkilere ve en gelişmiş canlılara kadar birbiriyle etkileşen ve ekosistemin koşullarıyla uyumlu olarak kurdukları denge içinde yaşayan bir sistem olduğunu açıklar.

Doğa ve içinde yaşayan canlılar arasında kaynaşmış ilişkiler olan döngülerin neler olduğunu sıralar.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası:* 61

*Proje Adı:* Ekosistemimize neler oluyor?

*İlişkili Olduğu Dersler:* Fen Bilgisi, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından 60. etkinlik olan “Ekosistemler anlatıyor” da oluşturulan çizgi filmleri kullanarak bu ekosistemlerin nasıl bozulabileceğini ve sonucunda neler olabileceğini anlatan Microsoft PowerPoint programında oluşturulmuş başka bir çizgi film oluşturmaları istenebilir. İlkini devamı gibi görünen çalışmada 60. etkinlikte oluşturulan slaytlar gösterilerek hayat ne kadar güzeldi fakat... ile devam eden kısım bu etkinliğin konusunu oluşturmaktadır. Oluşturulacak resimler Microsoft Paint programını kullanılarak yapıldıktan sonra Microsoft PowerPoint programına aktarılarak ses ve animasyon eklemeleri gerçekleştirilebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek içlerinden en itinalı hazırlanmış olanları Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Ekosistemde bozulmalar neleri doğurur?

*Kazanımlar:* Doğadaki döngülerin nasıl bozulabileceğini ve bozulması hâlinde doğabilecek sonuçları örneklendirerek açıklar.

Ekosistemlerin kara ve su ekosistemi olarak gruplanabileceğini belirtir.

Kara ve su ortamlarındaki sıcaklık, ışık, nem, tuzluluk vb. koşulların mevsimlere göre değişebildiğini belirtir.

Ekosistemlerin doğal koşullarına uyum gösterip o ortamda yaşayabilen canlılar topluluğunun bitkiler, hayvanlar ve mikroorganizmalar olarak gruplandığını belirtir.

Ekosistemlerin değişip bozulabileceğini örneklerle açıklar.

Ekosistemlerdeki bozulmaların nedenini tartışır.

Ekosistemlerin bozulma sonuçlarının ortaya çıkardığı sorunları tartışır.

İnsanların ekosistemlerdeki doğal koşulları bilinçsizce değiştirmelerini örnekler vererek açıklar.

İnsanların bilinçsizce çevrede neden olduğu etkiler sonucunda bazı türlerin hızla yok olması, bazı türlerin de hızla çoğalıp çevreye zarar vermesi sonucunda canlı ve yaşadığı çevre arasındaki hassas dengelerin bozulduğunu belirtir.

Çevre kirliliğinin ekosistem ve içinde yaşayan bütün canlılara olan olumsuz etkilerini açıklar.

Dünya ekosistemlerinde küçük ekosistemlerin bozulmasının tüm dünyayı etkileyebileceğini fark eder.

Geri kazanımın ne olduğunu ve gerekliliğini örneklerle açıklar.



Yaşadığı çevrede geri kazanım uygulamaları yapar.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Proje Numarası:** 62

**Proje Adı:** Nerden Nereye...

**İlişkili Olduğu Dersler:** Fen Bilgisi, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına geçmişte çok güzel olan ama şu anda oldukça bozulan değerlerimizi araştırarak birini konu olarak seçmeleri istenebilir. Öğrencilerden seçtikleri yeri dünü ve bugünü ile Microsoft PowerPoint programında hazırlayacakları sunu gösterisi ile tanıtılmaları istenebilir. Sunu gösterisinde araştırılan yerin eskiden nasıl bir yer olduğunun görüntülerine, niçin bozulduğuna, şu anda nasıl bir yer haline geldiğine, bu kötü gidişi önlemek için neler yapılabileceğini ve mevcut güzelliklerimizin bu hale gelmemesi için ne gibi önlemler alınması gerektiği gibi unsurlara yer verilmeli gerekli yerlere video görüntüleri, resim ve seslendirmeler ekleyerek etkileyici bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek içlerinden en itinalı hazırlanmış olanları Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Bilinçli bir çevre dostu olarak nereyi, neleri, niçin, nasıl koruyalım?

**Kazanımlar:** Geçmişten gelen çevre bozulmalarının bugüne yansıyan olumsuzluklarının nasıl giderileceğini tartışır.

Yaşadığı zaman aralığında çevre bozulmalarını engelleyici önlemlerin neler olabileceğini tartışır.

Gelecekteki çevrenin bugünden korunabilmesinin nasıl sağlanabileceğini tartışır.

Çevreyi bozmadan önlemler alınmasının gerekliliğinin farkına varır.

Çevre konuları ile ilgili bilimsel çalışmaların ve yatırımların gerekliliğini örneklerle açıklar.

Yenilenen doğal kaynakların kullanıma geçirilmesiyle ilgili bilimsel çalışmalara ağırlık verilmesinin gerekliliğini açıklar.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**EK 10.** İlköğretim 7. sınıf bilgisayar dersi için geliştirilen kazanımların üstüne çıkan etkinlikler

*Proje Numarası: 1*

*Proje Adı: Dörtgenmatik!*

*Etkinlik:* Öğrencilerden Microsoft Excel programını kullanarak sadece bir değeri girilen “paralelkenar”, “eşkenar dörtgen”, “kare”, “yamuk” veya “deltoit” in çevrelerini ekrana yazdıran bir program hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler oluşturdukları program formüllerini birbirleri ile karşılaştırarak ulaştıkları sonuçları bir sunu gösterisi ile sergileyebilirler.

*Matematik Ders Konusu:* Dörtgenlerin çevreleri

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Kenar uzunlukları verilen bir paralelkenarın çevresini hesaplayıp yazma

Bir kenar uzunluğu verilen bir eşkenar dörtgenin çevresini hesaplayıp yazma

Bir kenar uzunluğu verilen bir karenin çevresini hesaplayıp yazma

Kenar uzunlukları verilen bir yamuğun çevresini hesaplayıp yazma

Kenar uzunlukları verilen bir deltoidin çevresini hesaplayıp yazma

*Matematik Ders Konusu:* Dörtgenlerin Alanları

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Bir paralelkenarı kendi alanına eşit alanlı bir dikdörtgene dönüştürerek, meydana gelen dikdörtgenin alanı ile paralelkenarın alanı arasındaki bağıntıyı söyleyip yazma

Bir paralelkenarın bir köşegeni yardımıyla ayrılan üçgenlerden birinin alanı ile paralelkenarın alanı arasındaki bağıntıyı söyleyip yazma

Bir kenarı ve bu kenara ait yüksekliği verilen bir üçgenin alanını hesaplayıp yazma

Dik üçgenin alanını hesaplayıp yazma

Eşkenar dörtgenin ve deltoidin alanı ile köşegenlerinin uzunlukları arasındaki bağıntıyı söyleyip yazma

Köşegenlerinin uzunlukları verilen deltoidin alanını hesaplayıp yazma

Bir yamuğun alanını, bilinen çokgen alanları yardımıyla hesaplayıp yazma

Tabanları ve yüksekliği verilen bir yamuğun alanını hesaplayıp yazma

Bir dik yamuğun alanını veren bağıntıyı söyleyip yazma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.  
 Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.  
 İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.  
 İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı resmi kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak gösterme.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

*Kazanımlar:* Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu dosyaları kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma, güncelleme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Disketi doğru bir şekilde tutma.

Disketi disket sürücüsüne doğru bir biçimde yerleştirme.

Boş disketi formatlama.

Disketin içindekileri kontrol etme.

Disketin içindeki kayıtları koruma.

Disketi disket sürücüsünden çıkarma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Yaptığı değişiklikleri kaydetme.

Disketteki kayıtlı bir dosyayı diskete kopyalama.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

## **EK 11. İlköğretim 8. sınıf öğrencileri için mihver derslerle ilişkili olarak geliştirilen bilgisayar ders etkinlikleri**

*Proje Numarası: 1*

*Proje Adı: Kaçta kaç?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Etkinlik iki kısımdan oluşmaktadır. İlk kısımda öğrenci grupları birbirlerine ağ yardımıyla PowerPoint programında rasgele çizilmiş biri diğerinden daha büyük olmak kaydıyla en az altı adet doğru parçası gönderirler. İkinci aşamada doğru parçalarını alan gruplardan cetvel veya kopyala-yapıştır özelliklerini kullanarak verilen doğruların birbirlerine olan oranlarını kabaca bulmalarını ve elde ettikleri her bir sonucu farklı bir slaytta anlatmaları istenir. Etkinliği tamamlayan öğrenciler çalışmalarını disketlere kaydederek etkinliği tekrarlayabilirler.

*Matematik Ders Konusu:* Doğru parçaları arasındaki oran ve orantı

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Çizilmiş olarak verilen iki doğru parçasından birinin diğerine tahminî oranını, ölçüm sonucu ile karşılaştırma

*Konu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Konu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Konu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Konu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Konu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını deęiřtirme.  
 Yeni bir dosya açma.  
 Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar  
 Kazanımlar: Ağ ortamında öğretdenden mesaj alma.  
 Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.  
 Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 2*

*Proje Adı: Üçgen-boz*

*İlişkili Olduđu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından Microsoft PowerPoint programını kullanarak küçük bir yap-boz oyunu oluşturmaları istenebilir. Bu kapsamda oyun řu şekilde tasarlanır: slayt ikiye ayrılır bir tarafta çoğunluğu üçgenlerden oluşan bir resim kompozisyonu diđer tarafta ise o kompozisyonda kullanılan ve kullanılmayan üçgenlerin döndürülerek veya belli oranlarda büyütülerek/küçültülerek oluşturulmuş şekilleri olacaktır. İlk kısımdaki resim tamamen renkli veya sadece üçgenlerin olduđu kısımlar renksiz olarak hazırlanabilir. Bu doğrultuda ikinci kısımdaki üçgenler bu resimleri tamamlayacak şekilde renklendirilebilirler. Tamamlanan çalışmalar disketlere kaydedilerek gruplar arasında deęiřtirilir. Hazırlanan oyunlar I. kısımdaki boşlukların tamamı II. kısımdaki üçgenler kullanılarak kapatılmaya çalışılır (üçgenlerin benzerliđi veya eřliđi kullanılarak). Etkinlik sonunda en güzel hazırlanmış oyun seçilebilir.

*Matematik Ders Konusu: Üçgenlerde eřitlik*

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Üst üste konulduğunda çakışan iki üçgenin eřit olduğunu söyleyip yazma

Verilen iki eřit üçgende karşılıklı açuların ve karşılıklı kenarların kendi aralarında eřit olduğunu söyleyip sembol kullanarak yazma

Üçgenlerin eřitliđine ait K.A.K. kuralını söyleyip yazma

Üçgenlerin eřitliđine ait A.K.A. kuralını söyleyip yazma

Üçgenlerin eřitliđine ait K.K.K. kuralını söyleyip yazma

Eřit olarak verilen iki üçgenin, verilen elemanlarına göre hangi eřitlik kuralına uyduđunu söyleyip sembolle yazma

Verilen iki üçgenin eřit olup olmadıđını sebebi ile söyleyip yazma

*Matematik Ders Konusu: Üçgenlerin benzerliđi*

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Belli bir oranda büyütölmüş veya küçöltölmüş olarak verilen, resim veya şekilleri karşılařtırıp sonucu söyleme

Bir üçgenle bu üçgenin kenar uzunluklarını belli bir oranda büyöterek veya küçöltöterek elde edilen ikinci üçgeni karşılařtırıp sonucu söyleyip yazma

Üçgenlerde benzerliđi örneklerle açıklama

Karşılıklı kenar uzunluklarının oranları aynı olan üçgenlerin benzer olup olmadıđını sebebi ile söyleyip sembolle yazma

Karşılıklı açuları eřit olan üçgenlerin benzer olup olmadıđını sebebiyle söyleyip yazma

Karşılıklı ikişer kenarları orantılı ve orantılı kenarları arasındaki açuları eřit olan üçgenlerin benzer olup olmadıđını söyleyip yazma

Benzerlik oranı "1" olan üçgenlerin eřit olup olmadıđını söyleyip yazma

Kenar uzunluklarıyla verilen üçgenler arasından benzer üçgenlerin bulup, her benzer çift için kenarları arasındaki oranları ve eřitmeleri yazma

Verilen üçgen çiftinin benzerliđini, hangi benzerlik özeliđine göre benzer olduđunu sembol kullanarak söyleyip yazma

**Konu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Konu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Konu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Konu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Proje Numarası: 3*

*Proje Adı: Dik prizmaları masaya yatırdık*

*İlişkili Olduğu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından III aşamadan oluşan bir etkinlik hazırlamaları istenebilir. Etkinliğin ilk kısmında öğrenci gruplarına dik prizmalar, kare dik piramit, dik koni ve küre proje seçenekleri olarak sunulurken öğrencilerden bu konulardan birine karar vermeleri istenebilir. Bu kapsamda yapılacak etkinliğin ilk aşamasında öğrencilerden seçtikleri cismin önden, üstten, yandan, alttan görünüşleri ile açık halini Microsoft PowerPoint



programındaki otomatik şekilleri kullanarak oluşturmaları istenebilir. Oluşturulan bu görüntülerin her biri farklı bir slayta yerleştirilir. Etkinliğin ikinci kısmında ise öğrencilerden ellerindeki bu materyali kullanarak seçtikleri dik prizmanın alanının nasıl hesaplanacağını bulunması istenebilir. Verilen cevaplar da sunuya ilave edilerek III aşamaya geçilebilir. III aşamada açık ve kapalı şekilleri çizilen cisimlerin hacimlerinin nasıl hesaplanacağını bulunması istenebilir. Tamamlanan çalışmalar tek bir klasör altına kaydedilebilir. Çalışma sonunda en güzel ve en doğru sunuyu yapan grup seçilerek yaptıkları etkinlik matematik derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*Matematik Ders Konusu:* Dik prizmaların özellikleri

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Prizmalarda; tabanları, yan yüzleri ve ayrıtları göstererek özelliklerini söyleyip yazma

Prizmaların köşelerini, yüzlerini ve ayrıtlarını sayarak bunlar arasındaki Euler (Öyler) bağıntısını bulup yazma

Tabanlarına göre prizma çeşitlerini söyleyip yazma

Dikdörtgenler prizmasının, küpün, üçgen dik prizmanın taban, yüz ve ayrıt özelliklerini söyleyip yazma

Dik prizmalarda yüksekliği gösterme

Tabanı, ayrıtı, yan ayrıtı ve taban çevresini gösterme

*Matematik Ders Konusu:* Dik prizmaların alanları

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Açık şekillerden yararlanarak dik prizmaların alanlarını söyleyip yazma

Dikdörtgenler prizmasının, silindirin, üçgen dik prizmanın, dik üçgen dik prizmanın, kare dik prizmanın veya düzgün altıgen dik prizmanın taban alanlarını hesaplayıp yazma

Dik prizmaların yan yüzünün alanı ile taban çevresinin ve yanal ayrıtının ölçüsü arasındaki ilişkiyi söyleyip yazma

Tabanının ve yanal ayrıtlarının uzunluğu verilen bir dik prizmanın yan yüzünün alanını hesaplayıp yazma

Dik prizmaların alanlarını ifade eden bağıntıyı söyleyip yazma

Yeterli bilgiler verildiğinde; dikdörtgenler prizmasının, üçgen dik prizmanın, silindirin, dik üçgen dik prizmanın, kare dik prizmanın, düzgün altıgen dik prizma veya küpün alanlarını hesaplayıp yazma

*Matematik Ders Konusu:* Dik prizmaların hacimleri

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Boyutları verilen bir dikdörtgenler prizmasının hacmini hesaplayıp yazma

Bir kenarının uzunluğu verilen bir küpün hacmini hesaplayıp yazma

Dik prizmaların hacimlerini ifade eden bağıntıyı söyleyip yazma

Tabanının ve yanal ayrıtlarının uzunluğu verilen bir dik prizmanın yan yüzünün alanını hesaplayıp yazma

Dik prizmaların alanlarını ifade eden bağıntıyı söyleyip yazma

*Matematik Ders Konusu:* Kare dik piramidin, dik koninin ve kürenin alanları

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Kare dik piramidin kapalı ve açık şekillerini çizme

Yeterli sayıda elemanı verilen bir kare dik piramidin alanını hesaplayıp sonucu söyleyip yazma

Bir kare dik piramidin taban çevresinin uzunluğu ile yanal yüz yüksekliği verildiğinde, yanal alanını ve bütün alanını hesaplayıp sonucu yazma

Dik koninin kapalı ve açık şeklini çizme

Ana doğrusu ile taban yarıçapı verilen bir dik koninin yanal alanı ile bütün alanını hesaplayıp sonucu yazma

Taban yarıçapı ile yüksekliği verilen bir dik koninin bütün alanını hesaplayıp sonucu yazma

Kürenin alanının hesaplanması ile ilgili bağıntıyı söyleyip sembolle yazma

**Konu: Fare kullanarak Resim Çizme**

**Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.**

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Konu: Klavyeyi kullanma**

**Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.**

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi**

**Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.**

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.**

**Kazanımlar: Çizim programına girme.**

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Konu: Canlandığı Olayı Açıklama**

**Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.**

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme

**Konu: Disket Kullanımı**

**Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.**

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Konu: Kayıt Kullanma**

**Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.**

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını deęiřtirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi Őekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladıęı ödevde gerekli deęiřiklikleri yapma.

Hazırladıęı ödevi kaydetme.

Hazırladıęı ödevi sunma.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öęretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldıęı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 4*

*Proje Adı: Dünya tek tip Őekillerden oluşuydu...*

*İliřkili Olduęu Dersler: Matematik, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öęrenci gruplarına “dünyadaki her Őey piramit olsaydı”, “dünyadaki her Őey dik koni olsaydı” ve “dünyadaki küre piramit olsaydı” konuları proje seęenekleri olarak sunulabilir. Konularına karar veren gruplarından bu soruların cevaplarını Microsoft Paint programında çizecekleri resimlerle cevap vermeleri istenebilir. Ardından hazırlanan resimler Microsoft PowerPoint programına aktarmaları istenebilir. Bu doęrultuda oluşturulacak sunulara seęilen Őeklin tepe, ayrıt, köře, cisim, yanal yükseklik, yanal yüzler, tepe, taban, ve ana doęrusunu gösteren ve açıklayan slaytlar eklenerek etkinlik kaydedilebilir. Tamamlanan çalıřmalardan en itinalı hazırlanmış olanları matematik derslerinde kullanılmak üzere seęilebilir.

*Matematik Ders Konusu:* Piramit, dik koni ve kürenin özellikleri

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Yakın çevredeki cisimler arasından; piramide, koniye ve küreye benzer örnekler bulup gösterme

Piramidin çeřitlerini gösterip söyleme

Kare dik piramidin; tepe, ayrıt, köře, cisim ve yanal yükseklikleri ile yüzlerini gösterme

Dik koninin, tepe, taban, cisim, yükseklięi, ana doęrusu ve yüzlerini gösterme

Kürenin yüzü ile en büyük dairelerinden birini gösterme

Konu: Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak Őekil çizme.

Bir Őeklin ięini istedięi renkte boyama.

Resim boyamak için istedięi renkleri seęme.

Resim ięine istedięi kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstedięi Őekli veya yazıyı silerek deęiřtirme.

Çizdięi resimleri veya Őekilleri bilgisayara kaydetme.

Konu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuřunu kullanma.

Klavyede yön tuřunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuřunu, geri tuřunu kullanma.

Klavyede silme tuřlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdıęı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Konu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 5*

*Proje Adı: Nasıl canlı kalıyoruz?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına “Canlılığın sürdürülebilmesi için gerekli madde ve enerji nasıl sağlanır?” sorusu yöneltilerek sorunun cevabını Microsoft Paint programını kullanarak çizecekleri resimlerle vermeleri istenebilir. Öğrenci gruplarından çizdikleri resimleri hazır resimlerle birlikte kullanılarak Microsoft PowerPoint programında bir sunu gösterisi hazırlamaları ve sunuyu seslendirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek içlerinden en itinalı hazırlanmış olanlar Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Canlılık olayları enerjiyle gerçekleşir.

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Bitkilerin hücrelerindeki klorofilleri ile güneş enerjisini emerek (soğurarak) hücrelerinde kullanabilecekleri enerji türüne (ATP) dönüştürebildiklerini fark eder.

Güneş enerjisinin inorganik moleküllerden organik molekül yapımında kullanıldığını ve bunu gerçekleştirebilen canlılara üretici (ototrof) canlılar dendiğini belirtir.

Fotosentez olayı ile sentezlenen besin (organik molekül) için dışarıdan alınması gereken inorganik maddeleri sıralar.

Fotosentez sonucunda atmosfere oksijen verildiğini deneyle gösterir.

**Konu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Konu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Konu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

**Konu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Konu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Konu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Konu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Konu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Konu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 6*

*Proje Adı: Enerji üretimini gözlemliyoruz*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına “Enerjinin hücrelerde üretimi ve kullanımı nasıl oluyor?” sorusu yöneltilerek öğrencilerden bu soruyu Microsoft PowerPoint programda hikayeleyerek anlatan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler sunularda kullanacakları resimleri Microsoft Paint programında çizebilir, araştırmalarında ise internetten faydalanabilirler. Öğrenciler projelerine ses ve animasyon ekleyerek daha etkili hale getirebilirler. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek içlerinde en itinalı çalışılmış olanlar Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilirler.

**Fen Bilgisi Ders Konusu:** Hücrelerin Kullanabileceği Enerji

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Canlılığın devamı için fotosentez, solunum ve beslenme olaylarının gerekliliğine örnekler verir

Canlılar arasındaki beslenme bağıntılarının uygulanışına örnekler verir.

Canlıların yapılarını oluşturmada ve canlılık olaylarında kullanacakları enerjiyi sağlamak için besin maddelerini kullandıklarını fark eder.

Bitkilerin gereksinimi olan temel inorganik maddelerin karbon dioksit, su ve mineraller olduğunu fark eder.

Tüketici canlıların inorganik maddelerden organik maddeleri sentezleyemediğini fark eder.

Tüketici canlıların besin maddelerinin karbonhidrat, yağ, protein, vitamin organik molekülleri ile su ve madensel tuzlardan oluştuğunu belirtir.

**Konu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

Konu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Konu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Konu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar  
Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme  
Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 7*

*Proje Adı: Ne yiyelim?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına yaraların onarılması, dengeli beslenme, büyüme, enerji veren besinler konularından birini seçmeleri istenebilir. Öğrencilerden kendilerini bir doktor yerine koyarak seçtikleri konu ile ilgili programı kullanan kişiye neleri tüketilmesi gerektiğini anlatan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden seçtikleri konuyu Microsoft Paint programını kullanarak resimlemeleri ardından resimleri Microsoft PowerPoint programına aktarıp, ses ve animasyonlar eşliğinde anlattıkları bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar içinden en itinalı hazırlanmış olanlar seçilerek Fen Bilgisi derslerinde kullanılabilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Hücre içinde çok atomlu yüksek enerjili moleküllerin enerjileri nasıl açığa çıkar?

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* İnsanın beslenmesinde bu maddeleri çeşitli kaynaklardan aldığını örneklerle açıklar.

İnsanların besin kaynaklarından aldığı karbonhidrat, yağ ve proteinlerin hücrelerine girebilecek boyutlara getirmesi olayının sindirim olduğunu hatırlar.

İnsanların karbonhidrat, yağ ve proteinin dışındaki besinleri olan vitamin, mineral ve suyun, sindirimi gerektirmeyen küçük moleküllü yapıda olduğunu fark eder.

Hücreye alınan besin maddelerinin canlının büyümesi, üremesi, yıpranan bölümlerin onarılması gibi yapım işleri ile vücut için gerekli enerjinin sağlanmasında kullanıldığını açıklar.

Besin maddelerinin yapıcı-onarıcı, düzenleyici ve enerji verici gruplarına örnekler vererek işlevlerini tartışır.

İnsanın beslenmesinde besin maddesi çeşitlerini ve besinlerin alındığı kaynaklara örnekler verir.

Dengeli beslenmeyi örneklerle açıklar.

Besin maddelerinin taze ve temiz olması, mevsiminde tüketilmesi ve tüketiminde tutumlu olmanın nedenlerini tartışır.

Besin maddelerinin işlenmesi ve saklanmasında gerekli özenin gösterilmesi, besin kaynaklarının korunmasının önemini tartışır.

Konu: Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

Konu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.



Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Konu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Konu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Konu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar  
**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.  
 Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.  
 Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme  
 Büyük mağazalarda alış veriş yaparken bilgisayar kullanılmasının önemini söyleme/yazma.  
 Banka işlemlerinde bankamatik kullanmanın önemini açıklayarak söyleme/yazma.  
 Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.  
 Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası:8*

*Proje Adı:* DNA'ları birleştiriyor ideali yakalıyoruz

*İlişkili Olduğu Dersler:* Fen Bilgisi, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrencilere bu etkinlik için bireysel çalışarak ideal bir karakter oluşturmaları istenebilir. Öğrencilere oluşturacakları karakterler için tarihimizdeki önemli değerlerin DNA'larından alma hakları olduğu belirtilerek seçtikleri karakterlerin belirgin özelliklerini (... kişinin ileri görüşlülüğü, ... kişinin saç rengi vb.) ön planda tutarak , niçin o karakterin belli bir özelliğini seçtiği, kimlerden hangi özelliklerle ilgili DNA'ları alacakları gibi sorulara Microsoft Paint programında yapacakları resimlerle cevap vermeleri istenebilir. Öğrenciler daha sonra yaptıkları resimleri Microsoft PowerPoint programına aktararak ses ve animasyonlar eşliğinde bir sunu gösterisi hazırlayabilirler. Öğrenciler ideal olarak belirledikleri kişinin hayali bir resmini yaparak etkinliklerini kaydedebilirler.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Hücrede yapı ve canlılık olaylarının yönetimi nasıl sağlanır?

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Hücresel yapının oluşması ve devamlılığı ile canlılık olaylarının yürütülmesini sağlayan molekülün DNA olduğunu fark eder.

Aynı temel yapıda olan ve aynı canlılık özelliklerini gösteren yavru canlıların oluşmasından sorumlu molekülün DNA olduğunu fark eder.

Hücrede yönetici moleküllerin DNA ve RNA molekülleri olduğunu belirtir.

DNA moleküllerinin yapısını şema ile açıklar.

DNA molekülünün hücrenin canlılık olaylarını yönetme, kendini eşleyerek hücre çoğalmasında sağlama ve böylece bu özelliklerin yeni döllere geçmesini gerçekleştirmek görevlerini açıklar.

DNA çeşitliliğinin neye bağlı olduğunu tartışır.

DNA, gen, kromozom kavramlarını örneklerle bütünleştirir.

Canlılarda kalıtsal özelliklerin atalarından nasıl aktarıldığını açıklar.

İnsanda belirgin olarak tanınabilen bazı özelliklere örnekler verir.

DNA çeşitliliğini canlıların çeşitliliği ile bağlantı kurarak açıklar.

**Konu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Konu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirmek.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Konu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirmek.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 9*

*Proje Adı: Ben özelliklerimi kimlerden aldım?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik: Öğrencilerden “Ben özelliklerimi kimlerden aldım?” etkinliğinde bireysel çalışmaları istenir. Öğrencilerden Microsoft Paint programını kullanarak göz veya saç rengini temel almak kaydıyla kendi ailelerinin (iki kuşak öncesini kapsayacak şekilde kendisi, anne-baba-kardeş, anneanne - dede, babaanne – büyükbaba) resimlerini yapmaları istenebilir. Hazırlanacak olan bu resimler Microsoft PowerPoint programına aktarılarak öğrencilerden kendi göz veya saç renklerinin kimden ve nasıl geldiğini açıklamaları istenebilir. *Fen Bilgisi Ders Konusu: Kalıtım-Kalıtsal özelliklerimi nasıl kazandım?**

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar: Kalıtsal özelliği sembollerle gösterir.*

Mendel yasalarına, bir özelliğin kalıtımı ile ilgili örnekler verir.

Bir kalıtsal özellik ile ilgili çaprazlamalar yaparak problem çözer.

İnsanda cinsiyeti belirleyen kalıtımı açıklar.

Kalıtsal hastalıkların da genler tarafından taşındığını örnek problemler çözerek açıklar.

Konu: Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

Konu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Konu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 10*

*Proje Adı: Akraba evlilikleri sonucunda neler olabilir?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına “Akraba evliliği neden sakıncalı” sorusu yöneltilerek bu durum gerçekleştiğinde olabilecek durumları Microsoft Paint programında çizecekleri resimlerle anlatmaları istenebilir. Oluşturulan resimler Microsoft PowerPoint programına aktarılarak ses ve animasyon eşliğinde bu sorunun cevabını en caydırıcı şekilde resimleyen öğrenci grubu seçilerek yaptıkları çalışma Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Akraba evliliği neden sakıncalı

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Kalıtsal hastalıkların da genler tarafından taşındığını örnek problemler çözerek açıklar.

Akraba evliliğine bağlı özürlü birey kalıtımını açıklar.

Kalıtımda basit olasılık hesaplamalarını yapar

Konu: Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

Konu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Konu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Adı: Biz tasarlıyoruz*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına hayali olarak en az iki cismin genetik yapılarıyla oynayarak kendilerine yardımcı olacak bir ürün tasarlamaları istenebilir. Öğrencilerden Microsoft Paint programını kullanarak kullandıkları ilk ürünleri ve bu ürünleri kullanarak oluşturdukları son ürünü resimleyerek nelerden hangi özellikleri aldıklarını göstermeleri istenebilir. Hazırlanan tüm resimler Microsoft PowerPoint programına aktarılarak bir sunu gösterisinde sunulabilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Genetik alanındaki gelişmeler

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Kalıtımla ilgili yeni gelişmelere ve genetik mühendisliği alanındaki çalışmalara örnekler verir.

Kalıtımla ilgili yeni bilgiler için bilimsel çalışmaların gerekliliğini ve sürekliliğini belirtir.

Genetiğin uygulama alanlarını sıralar.

Genetikle ilgili yapılan çalışmalara örnekler verir.

Genetik kopyalamanın aşamalarını sıralayarak şematik olarak gösterir.

*Konu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Konu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Konu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemi

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

*Konu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 12*

*Proje Adı: Bizim hayvanlarımız nasıl büyüyor?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına Mayoz veya mitoz bölünmeyle üreyen bir canlı belirleyerek bu canlının üreme aşamalarını Microsoft Paint programında çiçekleri resimlerle hikayelemeleri istenebilir. Çizilen resimleri internetten alınan gerçek resimler, seslendirme ve animasyonlar eşliğinde Microsoft PowerPoint programında sunmaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek en itinalı hazırlanmış çalışmalar Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Mayoz bölünme neden mitoz bölünmeden farklıdır.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Mitoz bölünmenin aynı özellikte hücreler oluşturan bir hücre çoğalması olduğunu açıklar.

Mitoz bölünme sonucunda oluşan aynı hücrelere mitoz bölünme evreleri (profaz, metafaz, anafaz, telofaz) arasındaki ilişkiyi açıklar.

Değişik canlı türlerindeki kromozom sayılarının ve içeriklerinin (kapsadığı gen) farklı olabileceğini nedenleriyle açıklar.

Genelde canlılarda bulunan kromozom sayılarının “2n” sembolü ile gösterildiğini belirtir.

“2n” sembolünün anlamının, canlıda bulunan kromozomların ikişer ikişer birbirinin çifti (eşi) olduğunu belirtir.

Mayoz bölünme ile eş kromozomların ayrıldığını, bu yüzden “n” kromozomlu hücreler oluşabildiğini fark eder.

Mayoz bölünmenin (aşamalarına girmeden) önemini açıklar.

Mitoz ve mayoz bölünme arasındaki farklılıkları belirtir.

Konu: Fare kullanarak Resim Çizme



**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Konu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Konu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Konu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Konu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Konu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Konu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını deęiřtirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi Őekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli deęiřiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Bir İletiřim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Aę ortamında öęretmenden mesaj alma.

Aę ortamında bařka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletiřim aracı olarak kullanıldıđı yerleri söyleme

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın saęladıđı kolaylıđı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 13*

*Proje Adı: Biz nasıl büyüdük*

*İliřkili Olduđu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öęrenci gruplarından “Zigottan Embriyoya, Yavruya, Ergine dođru deęiřme” konulu bir Microsoft PowerPoint sunusu hazırlamaları istenebilir. Hazırlanacak bu sunumda öęrencilerden bireysel veya grup halinde çalıřmaları istenebilir. Sunum Zigottan Embriyoya, Embriyodan Yavruya, Yavrudan Ergine olmak üzere toplam üç bölümden oluřturulması istenebilir. Sunumun ilk iki kısmı için gerekli olan resimleri internetten alarak sunu gösterilerine eklemeleri istenirken yavrudan ergine bölümü için öęrencilerden ulařabildikleri en küçük yařlarındaki resimlerinden günümüze kadar çekilmiř birkaç fotoğrafı kullanmaları istenebilir. Öęrenciler fotoęrafları tarayıcı kullanarak bilgisayara aktarabilir ve sunu gösterilerine gerekli açıklamaları hem yazı hem ses formatında ekleyerek çalıřmalarını kaydedebilirler. Çalıřmalar içinden en özenli hazırlananlar Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Zigottan Embriyoya, Yavruya, Ergine dođru deęiřme

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* İnsanda eřey hücrelerinin özelliklerini Őekil çizerek açıklar.

İnsanda eřeyssel hücrelerin döllenenmesini açıklar.

Dölleniř yumurtadan yavru olana kadar deęiřim evrelerini Őema üzerinde gösterir.

Embriyonun deęiřiminde plâsentanın görevini fark eder.

Embriyonun saęlıklı deęiřmesi için anne adayının nelere dikkat etmesi gerektiđini açıklar.

İnsanda büyüme ve deęiřmeyi olumlu etkileyen etmenleri sıralayarak örneklerle belirtir.

İnsanda büyüme ve deęiřmeyi olumsuz etkileyen etmenleri sıralayarak örnek verir.

Konu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuřunu kullanma.

Klavyede yön tuřunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuřunu, geri tuřunu kullanma.

Klavyede silme tuřlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İřlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdıđı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiđi bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiđi bir Őekli silme.

Bilgisayara kaydettiđi bir resmi silme.

Bilgisayarda bařkasının yaptıđı bir kaydı silme.

**Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.**

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Konu: Canlandığı Olayı Açıklama**

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Konu: Disket Kullanımı**

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Konu: Kayıt Kullanma**

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Konu: Ödev Hazırlama**

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar**

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 14*

*Proje Adı: Elektriği dikkatli harcayalım neleri kurtaralım*

*İlişkili Olduğu Dersler: Fen Bilgisi, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına “elektriği dikkatli ve tasarruflu kullanmanın sizce daha az elektrik faturası ödemekten başka bir faydası var mıdır?” sorusu yöneltilerek öğrencilerden cevaplarını hazırlayacakları sunu gösterisiyle vermeleri istenebilir. Öğrenciler araştırma yapmak için internetten resimleri oluşturmak için Microsoft Paint programından faydalanabilirler. Tamamlanan çalışmalar bilgisayarlara kaydedilerek içlerinden en özenli hazırlanmış olanı Fen Bilgisi derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*Fen Bilgisi Ders Konusu:* Elektrik enerjisini akıllı kullanalım, çevremiz az zarar görsün

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Ana üretim merkezlerinden elektrik enerjisinin kullanım yerlerine nasıl ulaştığını açıklar.

Elektrik enerjisinin satışında kullanılan kilowatt saat birimini açıklar ve bu birimin kullanıldığı yerlere örnekler verir.

Elektrik enerjisinin tüketiminde tutumlu olmanın yollarını, önemini ve elektrik enerjisinin çevreye olumsuz etkilerini açıklar.

**Konu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Konu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Konu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Konu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Konu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Konu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 15*

*Proje Adı: Muhabirlerimiz I. Dünya Savaşında*

*İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına kendilerini bir gazetenin savaş muhabiri yerine koyarak bu kapsamda I. Dünya Savaşını savaşı öncesi Osmanlı Devletinin Durumu, I. Dünya Savaşı dönemi, I. Dünya Savaşı'nın nedenleri ve savaşın sonuçlarını araştırarak hazırlayacakları e-gazete ile sunmaları istenebilir. Öğrencilerden kaynak olarak çeşitli kitaplardan yararlanabilecekleri gibi interneti de bu alanda faal olarak kullanmaları istenebilir. Öğrenciler araştırmaları sonunda elde ettikleri dokümanları Microsoft PowerPoint programında ses ve animasyonlarla düzenleyerek kaydetmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar içinden en itinalı hazırlanmış olanlar seçilerek T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde sunulabilir ve/veya çıktıları alınarak okul panosunda sergilenebilirler.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu: I. Dünya Savaşı*

Konu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

**Konu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Konu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

**Konu:** Disket Kullanımı

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Konu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Yeni bir dosya açma.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

**Konu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Konu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Konu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 16*

*Proje Adı: Haber programımızı kaçırmayın*

*İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Bilgisayar*

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından Microsoft PowerPoint tabanlı bir haber programı hazırlamaları istenebilir. Bu kapsamda Mondros Ateşkes Antlaşmasının uygulanışı, İşgaller

Zararlı ve Yararlı Cemiyetler, İşgaller karşısında Osmanlı yöneticilerinin tutumu, İşgaller karşısında Mustafa Kemal'in tutumu konularını kapsayan bir araştırma yapmaları istenebilir. Öğrencilerden kaynak olarak çeşitli kitaplardan yararlanabilecekleri gibi interneti de bu alanda faal olarak kullanmaları istenebilir. Öğrenciler araştırmaları sonunda elde ettikleri dokümanları döneme ait görüntü, ses dosyaları ve resimlerle birleştirerek Microsoft PowerPoint programındaki animasyon özelliklerinden de yararlanarak bir haber programı hazırlayabilirler. Öğrenciler hatta hazırladıkları haber programı için bir isim bulabilir ve haber programının kısa bir reklam filmini de yapabilirler. Tamamlanan çalışmalar bir klasör altında kaydedilerek içeriklerinden en itinalı hazırlanmış olanlar seçilerek T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde sunulabilir ve/veya çıktıları alınarak okul panosunda sergilenebilirler.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:* I. Dünya Savaşı

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Konu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Konu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

**Konu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Konu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

**Konu: Disket Kullanımı**

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Konu: Kayıt Kullanma**

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Yeni bir dosya açma.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

**Konu: Ödev Hazırlama**

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Konu: Yazıcı Kullanımı**

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar**

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 17*

*Proje Adı: Atamızızı anıyoruz...*

*İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına Mustafa Kemal’in Hayatı konusu proje olarak verilebilir. Bu kapsamda öğrencilerden M.Kemal Atatürk’ün doğum tarihi, yeri, ailesi, yetişme tarzı, öğrenim hayatı ve askerlik ile siyasi hayatını kapsamlı şekilde araştırarak elde ettikleri yazı, ses, resim ve video görüntülerini düzenleyerek Microsoft PowerPoint programında mini bir belgesel hazırlamaları istenebilir. Öğrenci grupları oluşturacakları belgesel için bir isim bulabilir ve belgeselin kısa bir reklam filmini de yapabilirler. Tamamlanan çalışmalar bir klasör altında kaydedilerek içeriklerinden en itinalı hazırlanmış olanlar seçilerek T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde sunulabilir ve/veya çıktıları alınarak okul panosunda sergilenebilirler.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu: Mustafa Kemal’in Hayatı*

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Atatürk’ün çocukluk döneminde içinde bulunduğu toplumun sosyal ve kültürel durumunu açıklama

Atatürk’ün ailesinin özelliklerini açıklama

Atatürk’ün aile hayatına verdiği önemi açıklama

Atatürk’ün İlköğrenime başlamasıyla ilgili olarak anne ve babasının düşüncelerini açıklama

Atatürk’ün bitirdiği ilk, orta ve yükseköğrenim kurumlarının adlarını söyleme/yazma

Atatürk’ün kurmay subay olarak mezun olduğu öğrenim kurumunun adını ve yerini söyleme

Atatürk’ün fikir hayatını oluşturan etkenler arasında Türk tarihinin yerini ve önemini açıklama



Atatürk'ün fikir hayatında aklın ve bilimin yerini açıklama  
 Atatürk'ün düşüncelerinin ilkelerinde de yer aldığını açıklama  
 Atatürk'ün askerlik hayatının ne zaman başladığını açıklama  
 Atatürk'ün öğrenim hayatını hangi rütbe ile tamamladığını söyleme  
 Atatürk'ün komutan olarak ilk askeri başarısını hangi savaşta kazandığını açıklama  
 Atatürk'ün Çanakkale Savaşı'nın kazanılmasındaki başarısıyla askeri yeteneğini ortaya koyduğunu açıklama  
 Atatürk'ün Kurtuluş Savaşı'nın "Başkumandan"ı olduğunu söyleme  
 Atatürk'ün siyasi hayatının Kurtuluş Savaşı'nın hazırlık döneminde ön plâna çıktığını örneklerle açıklama  
 Atatürk'ün Kurtuluş Savaşı sırasında karşılaştığı zorlukları TBMM'den aldığı güçle nasıl aştığını, örneklerle açıklama  
 Atatürk'ün askeri zaferleri siyasi başarılarla tamamlandığına örnekler verme

**Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma**  
 Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.  
 Klavyede yön tuşunu kullanma.  
 Klavyede harfleri kullanma.  
 Klavyede rakamları kullanma.  
 Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.  
 Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi**  
 Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.  
 Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.  
 Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.**  
 Kazanımlar: Çizim programına girme.  
 Fare yardımıyla şekil seçme  
 Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.  
 Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.  
 İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.  
 İstenilmeyen şekilleri silme.  
 Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama**  
 Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.  
 Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.  
 Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.  
 Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.  
 Bir sonraki sayfaya geçme.  
 Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri**  
 Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.  
 Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.  
 Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı**  
 Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Yeni bir dosya açma.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 18*

*Proje Adı: Atamızı anıyoruz II...*

*İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına Mustafa Kemal’in Hayatı konusu proje olarak verilebilir. Bu kapsamda öğrencilerden M.Kemal Atatürk’ün medeni hali, eserleri, karşılaştığı güçlükler, fikirleri, önem verdiği unsurlar, son günleri, ölümü ve İkinci şahısların Atatürk’le ilgili anıları kapsamlı şekilde araştırarak elde ettikleri yazı, ses, resim ve video görüntülerini düzenleyerek Microsoft PowerPoint programında mini bir belgesel hazırlamaları istenebilir. Öğrenci grupları oluşturacakları belgesel için bir isim bulabilir ve belgeselin kısa bir reklam filmini de yapabilirler. Tamamlanan çalışmalar bir klasör altında kaydedilerek içlerinden en itinalı hazırlanmış olanlar seçilerek T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde sunulabilir ve/veya çıktıları alınarak okul panosunda sergilenebilirler.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:* Mustafa Kemal’in Hayatı

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Atatürk’ün TBMM tarafından Cumhurbaşkanı seçildiği tarihi söyleme

İlk Cumhurbaşkanımız olan Atatürk’ün iç ve dış siyasi gelişmelerde Türk milletinin yararını esas aldığını örneklerle açıklama

Atatürk’ün en büyük eserinin neden Türkiye Cumhuriyeti olduğunu açıklama

Türkiye Cumhuriyeti’nin dayandığı temelleri açıklama

Çeşitli alanlarda yapılan inkılâpların Atatürk’ün eseri olduğunu açıklama

Atatürk’ün, Birinci dünya Savaşı sırasında karşılaştığı güçlükleri örneklerle açıklama

Atatürk’ün, Kurtuluş Savaşı sırasında karşılaştığı güçlükleri örneklerle açıklama

Atatürk’ün hayatı boyunca karşılaştığı güçlüklerden yılmadığını örneklerle açıklama

Atatürk’ün hasta olduğu hâlde devletin iç işleriyle yakından ilgilendiğini açıklama

Atatürk’ün hasta olduğu hâlde çıktığı yurt gezilerini açıklama

Atatürk'ün hastalığı sırasında Hatay sorunuyla yakından ilgilendiğini açıklama  
 Atatürk'ün son günlerinde vasiyetini yazdığı ve servetinin büyük bir kısmını Türk Tarih Kurumu ile Türk Dil Kurumuna bıraktığını söyleme  
 Atatürk'ün çok arzu ettiği hâlde, Cumhuriyetin on beşinci yılı kutlama törenlerine neden katılmadığını açıklama  
 Atatürk'ün ölmeden kısa bir süre önce Türk ordusu için yayımladığı mesajda yer alan düşüncelerini açıklama  
 Atatürk'ün 1938 yılında Meclisin açılışına hastalığı nedeniyle katılmadığı için gönderdiği açış konuşma metnindeki eğitim ve kültürle ilgili görüşlerinden örnekler verme  
 Atatürk'ün öldüğü yeri ve tarihi söyleme/yazma  
 Atatürk'ün geçici kabrinin, Ankara Etnografya Müzesi olduğunu söyleme/yazma  
 Atatürk'ün kabrinin Anıtkabir'e nakledildiği tarihi söyleme/yazma  
*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Atatürk'ün milli eğitim konusundaki görüşlerini kavratılma.  
 Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar: Atatürk'ün öğretim birliği anlayışını kavrama (Anlama)  
 Karma eğitim anlayışını kavrama. (Anlama)  
 Eğitimin yaygınlaştırılmasının niçin gerekli olduğunu açıklama. (Anlatım)  
 Örnek parça üzerinde düşünceleri tartışma (Anlatım)  
*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Atatürk'ün akılcılık ve bilime verdiği önemi kavratılma.  
 Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar: Atatürk'ün akılcılık ve bilime verdiği önemi kavrama. (Anlama)  
 Akılcılık ve bilimin niçin gerekli olduğunu açıklama(Anlatım)  
 Konu: Klavyeyi kullanma  
 Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.  
 Klavyede yön tuşunu kullanma.  
 Klavyede harfleri kullanma.  
 Klavyede rakamları kullanma.  
 Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.  
 Klavyede silme tuşlarını kullanma  
 Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi  
 Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.  
 Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.  
 Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.  
 Kazanımlar: Çizim programına girme.  
 Fare yardımıyla şekil seçme  
 Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.  
 Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.  
 İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.  
 İstenilmeyen şekilleri silme.  
 Canlandığı bir olayı kaydetme  
 Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama  
 Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.  
 Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı**

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma**

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Yeni bir dosya açma.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama**

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı**

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar**

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 19*

*Proje Adı: Anılarla Ata'mız*

*İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarının birinden Mustafa Kemal'in kişisel özelliklerini konu alan bir proje hazırlamaları istenebilir. Bu kapsamda Atatürk'ün vatanseverliği, idealistliği, ileri görüşlülüğü, iyi kalpliliği, eğitimciliği ve metodlu çalışması gibi yönleri proje seçenekleri olarak sunulabilir. Öğrenci gruplarından sunulan alanlardan birine karar vererek Atatürk'ün bu özeliğinin ön plana çıktığı bir anıyı bularak Microsoft PowerPoint programında canlandırmaları istenebilir. Bunun için önce olayın geçtiği yeri Microsoft Paint programını kullanarak resimlemeleri, karakterleri oluşturarak grup üyelerinden kimlerin seslendireceğine karar vermeleri ve mini bir e-drama canlandırmaları istenebilir. Öğrencilerden konuyu araştırmak için yazılı kaynaklardan ziyade internete başvurmaları istenebilir. Resimleme ve seslendirme işlemleri tamamlanan çalışmalar Türkçe ve T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde kullanılmak üzere kaydedilebilirler.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:* Atatürk'ün kişisel özellikleri ve çeşitli yönleri, Vatanseverliği, İdealistliği, İleri görüşlülüğü, iyi kalpliliği, eğitimciliği, metodlu çalışması.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Atatürk'ün kişiliğini ve özelliklerini söyleme  
Atatürk'ün kişiliğini ve özelliklerini örneklerle açıklama

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Atatürkçü Düşünceyi benimsetebilme.

Atatürk'ün kişiliğini ve özelliklerini kavrayabilme.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Atatürk'ün idealist, açık sözlü, kararlı ve mücadeleci, birleştirici oluşunu, disiplin anlayışını kavrama. (Anlama)

*Türkçe Ders Konusu (Amaçları):* Sesli okuma tekniğini geliştirebilme, dramatisasyon yapabilme

Bir tiyatro yapıtını çeşitli yönleriyle kavrayabilme

Bir tiyatro yapıtından alınmış bölümü, vurgu ve tonlamalara uygun olarak seslendirebilme, oynayabilme

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Bir tiyatro yapıtından alınmış 450 – 550 sözcüklük bir diyalogu anlamlı olarak seslendirme (Anlama)

Bir tiyatro yapıtından alınmış bölümü, vurgu ve tonlamalara uygun olarak seslendirme, canlandırma (Anlatım)

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemi

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

*Kazanımlar:* Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu: Canlandırdığı Olayı Açıklama**

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı**

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma**

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Yeni bir dosya açma.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama**

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı**

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar**

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

**Proje Numarası: 20**

**Proje Adı: Vatanımız!**

**İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Vatandaşlık ve İnsan Hakları, Bilgisayar**

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından vatanımızı geri kazandığımız kurtuluş savaşının nasıl gerçekleştiği, bu uğurda ne gibi engellerle karşılaşıldığı, hangi duygularla vatanımızı savunduğumuz konularını araştırarak “Kurtuluş Savaşı” konulu bir e-belgesel hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden konuyu araştırmak için yazılı kaynaklardan ziyade internete başvurmaları istenebilir. Resimleme ve seslendirme işlemleri tamamlanan çalışmalar *T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde kullanılmak üzere kaydedilebilirler.*

**T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:** Kurtuluş Savaşı, hazırlık dönemi, Kuva-i Milliye hareketi, Mustafa Kemal’in Samsun’a çıkışı

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:****Vatandaşlık ve İnsan Hakları Ders Konusu: Yurt Sevgisi****Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar: Atatürk'ün vatanını ve milletini çok sevdiğini örneklerle açıklama**

Atatürk'ün vatan savunması için yaptığı fedakarlıkları açıklama

Atatürk'ün Türk milletinin her alanda kalkınıp gelişmesi için yaptığı çalışmalardan örnekler verme

**T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu: İşgallere karşı ilk direniş, dayanışma, milli birlik ve beraberlik yönünden dayanışmanın önemi****Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:****Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma**

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi**

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri**

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama**

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri**

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı**

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma**

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.  
 Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.  
 Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.  
 Yeni bir dosya açma.  
 Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama  
 Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.  
 Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.  
 Hazırladığı ödevi kaydetme.  
 Hazırladığı ödevi sunma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı  
 Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.  
 Yazıcının kablolarını gösterme.  
 Yazıcı düğmesini açma kapama.  
 Yazıcıya kağıt takma.  
 Yazıcıdan döküm alma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar  
 Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.  
 Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 21*

*Proje Adı: Meclisimiz açılıyor...*

*İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından kendilerini bir gazeteci yerine koyarak Misak-ı Milli, T.B.M.M'nin açılışı öncesi ve sonrasındaki olaylar konulu bir e-belgesel projesi hazırlamaları istenebilir. Bu kapsamda Son Osmanlı Mebusan Meclisi, Misak-ı Milli, İstanbul'un İşgali, T.B.M.M. açılışı ve çalışmaları, T.B.M.M karşı ayaklanmaları da konu alan bir araştırma yaparak bu anlamda elde edilen anı, yazı, ses, resim ve film dosyalarını düzenleyerek fon müziği eşliğinde Microsoft PowerPoint programında e-belgesel formatında sunulması istenebilir. Öğrenciler oluşturdukları e-belgeselleri için mini bir reklam filmi tasarlayabilirler. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek içlerinden en itinalı hazırlanmış olanlar

T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:* Son Osmanlı Mebusan Meclisi

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:*

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.



**Bilgisayar Ders Konusu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.**

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama**

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı**

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma**

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Yeni bir dosya açma.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama**

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı**

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar**

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 22*

*Proje Adı: Sözde-soykırım iddiaların biz cevaplıyoruz*

*İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Bilgisayar*

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından “Ermeni Sorunu” konulu bir proje hazırlamaları istenebilir. Bu kapsamda Ermeni sorunun geçmişi ve günümüzdeki yansımaları ile sözde-soykırım iddialarına başta internet olmak üzere diğer basılı belgeleri kullanarak cevap veren bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrenciler hazırlayacakları sunularda döneme ait anı, yazı, ses, resim ve video dosyalarına yer vererek çalışmalarını daha etkili hale getirebilirler. İsteyen öğrenci grupları çalışmalarını tasarlayacakları bir afiş ile tanıtabilirler. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek içlerinden en itinalı hazırlanmış olanlar T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

**T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:** Ermeni sorunu ve sonucu

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:**

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandırdığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Yeni bir dosya açma.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

**Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama**

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı**

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar**

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 23*

*Proje Adı: Muharebeler veri tabanı*

*İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından Microsoft Excel programını kullanarak İnönü Muharebeleri, Sakarya Meydan Muharebeleri ile Büyük Taarruz ve Başkomutanlık Meydan Muharebelerini Muharebenin adı, olduğu mekan, kimler arasında gerçekleştiği, sonucunda ne veya hangi antlaşmalar olduğunu gösterir bir veri tabanı hazırlamaları istenebilir. Bunun için öğrenciler öncelikle konuları internet veya basılı materyallerden araştırarak daha sonra Microsoft Excel programındaki özellikleri kullanarak veri tabanını renklendirerek hazırladıkları çalışmalarını bilgisayarlarına kaydedeceklerdir. Tamlanan çalışmalar disketlere kaydedilerek T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde kullanılmak üzere çıktısı alınabilir.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:* İnönü Muharebeleri ve sonuçları

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:*

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:* Sakarya Meydan Muharebeleri ve Sonuçları

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:*

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:* Büyük Taarruz ve Başkomutanlık Meydan Muharebesi

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:*

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemi

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

**Kazanımlar:** Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirmek.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma/kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası:** 24

**Proje Adı:** Antlaşmalar oyunu

**İlişkili Olduğu Dersler:** T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından Microsoft Excel programını kullanarak mini bir oyun programını hazırlamaları istenebilir. Bu kapsamda Microsoft Excel programında Mudanya Ateşkes Antlaşması ve Lozan Antlaşmasının maddeleri ekranın bir köşesinde karışık olarak verilebilir. Değer tarafta ise iki ayrı başlık halinde antlaşmalar verilerek antlaşma maddeleri boş bırakılır. Öğrenciler bu şekliyle veri tabanını daha görsel hale getirerek

disketlere kaydedebilirler. Disketler öğrenci grupları arasında değiştirilerek oyun programı çalışır hale getirilir. Öğrenci grupları karışık haldeki antlaşma maddelerini ekranın diğer kısmında boş bırakılan yerlerine taşıyarak oyunu tamamlamaya çalışırlar. Oyun içinde isteyen öğrenci grupları verilen her doğru cevabı puanlayan bir sistemi oyuna dahil edebilirler. Tümüyle doğru cevaplanan oyunlar disketlere kaydedilerek T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde kullanılmak üzere çıktısı alınabilir.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:* Mudanya Ateşkes Antlaşması ve Önemi  
*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:*

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:* Lozan Antlaşması ve Önemi  
*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:*

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemi

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

*Kazanımlar:* Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.  
Yazıcının kablolarını gösterme.  
Yazıcı düğmesini açma kapama.  
Yazıcıya kağıt takma.  
Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.  
Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.  
Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme  
Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası:** 25

**Proje Adı:** İlkeler oyunu

**İlişkili Olduğu Dersler:** T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından istedikleri bir programı kullanarak bir oyun hazırlamaları istenebilir. Oyun şu şekilde oynanacaktır: Oyun öğrencilerden birinin tüm Atatürk ilkelerin adlarının ayrı ayrı kağıtlara yazılı olduğu bir torbadan bir ilke seçmesiyle başlatılır. Ardından oyunun yöneticisi seçilen ilkenin sözlü olarak diğer oyunculara anlatılmasında kullanılmaması gereken bir takım kelimelerin olduğu bir listeyi, torbadan kağıdı seçen öğrenciye vererek oyunu başlatır. Öğrenci seçtiği ilkeyi o ilkenin özelliklerini ve getirdiği yenilikleri listedeki kelimelerden hiçbirini kullanmadan anlatarak grup arkadaşlarının o ilkeyi buldurmaya çalışır. Verilen zaman diliminde grup doğru cevabı veremezse sıra karşı tarafa geçer. Öğrenci gruplarından bu oyunun oynanması için gereken her türlü yazılı materyalin (ilke adlarının yazılı olduğu kağıtlar, hangi kelimelerin ilkelerle özdeşleştiğini tespit ederek söylenmemesi gerekler listesini oluşturma gibi) bilgisayarda hazırlanarak çıktıları alınması ve oyun için hazır hale getirilmesi istenebilir. Materyaller tamamlandıktan sonra oyun oynanmaya başlanabilir.

**T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:** Atatürk ilkeleri

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Atatürk ilkelerinin amacının, Türk toplumunu aklın ve bilimin öncülüğünde çağdaş uygarlık düzeyinin üzerine çıkarmak olduğunu açıklama

Atatürk ilkelerinin amacının, Türk milletinin birlik ve beraberlik içinde onurlu ve mutlu bir hayat sürmesini sağlamak olduğunu açıklama

Atatürk ilkelerinin amacının, bağımsız ve güçlü bir Türkiye yaratmak olduğunu açıklama

Atatürk ilkelerinin ortak özelliklerinin neler olduğunu açıklama

Atatürk ilkelerinin kabul edilmelerinde herhangi bir dış baskı ve taklitçilik olmadığını açıklama

Atatürk ilkeleri ile Atatürkçü düşünce sistemi arasındaki ilişkiyi açıklama

Atatürk ilke ve inkılaplarının dayandığı esasların neler olduğunu örneklerle açıklama

Atatürk ilke ve inkılaplarının dayandığı esasların önemini açıklama

**T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu:** Atatürk ilkeleri (Cumhuriyetçilik)

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Cumhuriyetçilik ilkesinin dayandığı esasları açıklama

Bir kişinin veya bir zümrenin egemenliğine dayanan yöntemlerle Cumhuriyet yönetimi arasındaki farkları açıklama

Cumhuriyetçilik ilkesinin esaslarını Atatürk'ün sözleriyle açıklama

Cumhuriyet yönetiminin Türk milletine sağladığı faydaların neler olduğunu açıklama

Cumhuriyet yönetiminin faydaları konusunda Atatürk'ün sözlerinden örnekler verme

Türkiye Cumhuriyeti'ni iç ve dış tehditlere karşı korumanın her Türk vatandaşı için neden milli bir görev olduğunu açıklama

Atatürk'ün önderliği ve Türk milletinin gücüyle kurulan Türkiye Cumhuriyeti Devleti'nin *T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu: Atatürk ilkeleri (Milliyetçilik)*

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Atatürk milliyetçiliğinin, Türk milletini sevmeye, yüceltmeye ve onun mutluluğu için çalışmaya dayandığını açıklama

Atatürk milliyetçiliğinin, Türk vatandaşlarını birleştiren bir anlayış olduğunu açıklama

Atatürk milliyetçiliğinin, vatanın bütünlüğü ve bağımsızlığı ile milletin birliğini esas aldığını açıklama

Atatürk milliyetçiliğine göre “Ben Türküm” diyen herkesin Türk olduğunu açıklama

Anayasamızda yer alan “Türk Devletine vatandaşlık bağı ile bağlı olan herkes Türk'tür. “hükümünü Atatürk milliyetçiliği bakımından açıklama

Atatürk milliyetçiliğinin, ırkçılığa karşı olduğunu açıklama

Atatürk milliyetçiliğinin, barışçı, akılcı, çağdaş, demokratik ve laik bir anlayış olduğunu açıklama

Atatürk'ün millet ve milliyetçilik ile ilgili sözlerinden örnekler verme

Milli birlik ve beraberliğin ne olduğunu açıklama

Milli birlik ve beraberlik içinde olmanın Türk toplumuna sağlayacağı yararları açıklama

Milli birlik ve beraberliğin sosyal gücün gelişmesine katkılarını örneklerle açıklama

Milli birlik ve beraberliğin siyasi gücün gelişmesine katkılarını örneklerle açıklama

Milli birlik ve beraberliğin askeri gücün gelişmesine katkılarını örneklerle açıklama

Milli birlik ve beraberliğin ekonomik ve teknolojik gücün gelişmesine katkılarını örneklerle açıklama

Milli birlik ve beraberlik içinde yaşayabilmek için bireylere düşen görev ve sorumlulukların neler olduğunu açıklama

Milli birlik ve beraberlik konusunda Atatürk'ün sözlerinden örnekler verme

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından birine “Milliyetçilik İlkesi” proje konusu olarak verilebilir.

Öğrenciler bu kapsamda Milliyetçilik ilkesi ne demektir?

Milliyetçilik ilkesinin dayandığı esaslar nelerdir?

Milli birlik ne demektir?

Milliyetçilik ilkesinin bize sağladığı üstünlükler nelerdir? gibi sorularla cevap aramaları ve Ne mutlu Türk'üm diyene sözünü bu kapsamda ele alarak elde ettikleri bilgileri döneme ait resimler, filmler ve ses dosyalarıyla zenginleştirerek Microsoft PowerPoint programında sunmaları istenebilir.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu: Atatürk ilkeleri (Halkçılık)*

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:*Halk kavramının ne olduğunu açıklama

Atatürk'ün halk ve millet konusundaki görüşlerinden örnekler verme

Halkçılık ilkesinin, halk yararına bir siyaset izlemeyi gerektirdiğini açıklama

Halkçılık ilkesinin, halk yararına bir siyaset izlemeyi gerektirdiğini açıklama

Halkçılık ilkesine göre, tüm vatandaşların kanun önünde eşit olduğunu açıklama

Halkçılık ilkesine göre, hiçbir kişi, aile yada zümreye ayrıcalık tanınamayacağını açıklama

Halkçılık ilkesine göre, tüm vatandaşların devlet hizmetlerinden yararlanma hakkına sahip olduğunu açıklama

Halkçılık ilkesinin, milli geliri adaletli dağıtılmasını öngördüğünü açıklama

Halkçılık ilkesine göre, tüm vatandaşların kanunların öngördüğü şekilde haklarını arayabileceklerini açıklama

Halkçılık ilkesinin, herkesin kanun önünde eşit olmasını sağladığını açıklama

Halkçılık ilkesinin, herkesin devlet hizmetlerinden yararlanmasını sağladığını açıklama

Halkçılık ilkesinin, milletin demokratik haklar elde etmesinde etkili olduğunu açıklama

- T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu: Atatürk ilkeleri (Devletçilik)*  
*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Devletçilik ilkesinin, Atatürk'ün ekonomi alanındaki görüşlerini belirttiğini açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, Türkiye'nin o günkü ihtiyaçlarından doğduğunu açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, ülke ekonomisini geliştirmek için izlenecek yolu ve yöntemleri belirlediğini açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, kişilerin girişimlerini teşvik ettiğini açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, özel teşebbüs ağırlıklı çağdaş ekonomik görüşlere yer verdiğini açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, ekonomide kişilerin yapamadıkları işlerin devlet tarafından yürütülmesini öngördüğünü açıklama  
 Devletçilik ilkesinin ekonomide, devlet vatandaş iş birliğine önem verdiğini açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, kişileri üretim ve ticaret gibi işlere özendirdiğini açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, sosyal ve kültürel alanlardaki gelişmeyi de desteklediğini açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, devlete sosyal ve kültürel alanlarda da görev verdiğini açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, Türk toplumuna sağladığı faydaları açıklama  
 Devletçilik ilkesinin, Türk toplumuna sağladığı faydalara örnek verme
- T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu: Atatürk ilkeleri (Laiklik)*  
*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Laikliğin anlamını açıklama  
 Laiklik ilkesinin, devlet yönetiminde aklın ve bilimin esas alınmasını öngördüğünü açıklama  
 Laiklik ilkesinin, devlet yönetiminde, milli egemenliğin esas alınmasını öngördüğünü açıklama  
 Laiklik ilkesinin, her alanda akla ve bilime önem vermesini öngördüğünü açıklama  
 Laiklik ilkesinin, bütün vatandaşların din, vicdan ve ibadet hürriyetini güvenceye aldığını açıklama  
 Laiklik ilkesine göre devletin dini inanç ve duyguların istismar edilmesine izin vermediğini açıklama  
 Laikliğin, her türlü inanca saygılı olmayı gerektirdiğini açıklama  
 Atatürk'ün dini istismar ve taassup konularındaki sözlerinden örnekler verme  
 Cumhuriyetin ilk yıllarından itibaren laiklik ilkesinin bir gereği olarak din ve devlet işlerinin birbirinden ayrıldığını açıklama  
 Din ve vicdan hürriyetini Atatürk'ün sözlerinden örnekler vererek açıklama  
 Din ve vicdan hürriyetinin anayasa ile güvence altına alındığını açıklama  
 Din ve vicdan hürriyetinin toplumsal barışa hizmet ettiğini açıklama  
 Din ve vicdan hürriyetinin laiklik ilkesinin bir gereği olduğunu açıklama
- T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu: Atatürk ilkeleri (İnkılapçılık)*  
*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Atatürk'ün inkılap kavramıyla kast ettiği fikirlerin neler olduğunu açıklama  
 İnkılapçılık ilkesinin yeniyi, iyiyi ve güzeli esas aldığını açıklama  
 İnkılapçılık ilkesinin, neden sürekli olarak çağdaşlaşmayı öngördüğünü açıklama  
 İnkılapçılık ilkesinin, Türk toplumuna sağladığı faydaları açıklama  
 İnkılapçılık ilkesinin, Türk toplumuna sağladığı faydalara örnek verme
- Konu: Fare kullanarak Resim Çizme**  
**Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.**  
 Fare kullanarak şekil çizme.  
 Bir şeklin içini istediği renkte boyama.  
 Resim boyamak için istediği renkleri seçme.  
 Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.



İsteddiği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.  
 Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.  
**Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma**  
**Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.**  
 Klavyede yön tuşunu kullanma.  
 Klavyede harfleri kullanma.  
 Klavyede rakamları kullanma.  
 Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.  
 Klavyede silme tuşlarını kullanma  
**Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi**  
**Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.**  
 Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.  
 Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.  
**Bilgisayar Ders Konusu: Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma**  
**Kazanımlar: Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.**  
 Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.  
 Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.  
 Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.  
 Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.  
 Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.  
 Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.  
 Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma.  
**Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı**  
**Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.**  
 Kayıtlı bir dosyayı çağırma.  
 Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.  
**Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma**  
**Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.**  
 Dosyalardan istediğini seçme.  
 Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.  
 Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.  
 Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirmek.  
 Yeni bir dosya açma.  
**Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama**  
**Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.**  
 Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.  
 Hazırladığı ödevi kaydetme.  
 Hazırladığı ödevi sunma.  
**Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı**  
**Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.**  
 Yazıcının kablolarını gösterme.  
 Yazıcı düğmesini açma kapama.  
 Yazıcıya kağıt takma.  
 Yazıcıdan döküm alma.  
**Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar**  
 Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.  
**Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.**

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme  
Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 26*

*Proje Adı: Muhabirlerimiz olay yerinden bildiriyor...*

*İlişkili Olduğu Dersler: T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına kendilerini bir gazetenin savaş muhabiri yerine koyarak bu kapsamda II. Dünya Savaşının nedenleri, Türkiye'nin bu savaşa karşı tutumu ve savaşın sonuçlarını araştırarak hazırlayacakları e-gazete ile sunmaları istenebilir. Öğrencilerden kaynak olarak çeşitli kitaplardan yararlanabilecekleri gibi interneti de bu alanda faal olarak kullanmaları istenebilir. Öğrenciler araştırmaları sonunda elde ettikleri dokümanları Microsoft PowerPoint programında ses ve animasyonlarla düzenleyerek kaydetmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar içinden en itinalı hazırlanmış olanlar seçilerek T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük derslerinde sunulabilir ve/veya çıktıları alınarak okul panosunda sergilenebilirler.

*T.C. İnkılâp Tarihi ve Atatürkçülük Ders Konusu: İkinci Dünya Savaşı ve Türkiye*

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:*

Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Bilgisayar Ders Konusu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

Bilgisayar Ders Konusu: Canlandırdığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Yeni bir dosya açma.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

*Proje Numarası: 27*

*Proje Adı: İstiklal Marşını söylüyorum*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenciler bu etkinlikte grup veya bireysel olarak çalışabilirler. Etkinliğin ilk aşamasında öğrencilerden ses kaydedicisini kullanarak istiklal marşının ilk iki kıtasını anlamına göre okuyarak kaydetmeleri istenebilir. Etkinliğin ikinci kısmında ise Microsoft PowerPoint programını kullanarak kaydettikleri sesi fon müziği ve dalgalanan Türk bayrağı figürünü kullanarak sunu gösterisi haline getirmeleri istenebilir. Öğrenciler fon müziğini ve dalgalanan Türk bayrağı figürünü interneti kullanarak araştırabilirler. Tamamlanan çalışmalar disketlere kaydedilerek çıktıları alınabilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* İstiklal Marşını anlamına göre okutabilme.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* İstiklal Marşını anlamına göre ezbere okumaya çalışma.

Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.  
 Yazıcının kablolarını gösterme.  
 Yazıcı düğmesini açma kapama.  
 Yazıcıya kağıt takma.  
 Yazıcıdan döküm alma.

Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme  
 Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.  
 Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 28*

*Proje Adı: e-şiiir*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik: Etkinlik:* Öğrenci gruplarına beğendikleri yazarların sevdikleri şiirlerini araştırarak derse getirmeleri istenebilir. Grup elemanlarından araştırdıkları şiirlerden en az üç tanesini seçerek bu şiirleri vurgu ve tonlamalarına dikkat ederek okumaları istenebilir. Öğrenci gruplarından hazırlayacakları ses kayıtlarını şiire uygun bir fon resmi ve fon müziği eşliğinde Microsoft PowerPoint programında bir sunu gösterisi haline getirmeleri istenebilir. Çalışma tamamlandıktan sonra öğrenci gruplarından her bir şiirin türünü belirleyerek sununun altına not almaları istenebilir. Öğrenciler ilerleyen zamanlarda da beğendikleri şiirleri sunularına ekleyerek arşivlerini geliştirebilirler. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek içlerinden vurgu ve tonlamaya en çok dikkat edilerek seslendirilenler Türkçe derslerinde kullanılmak üzere seçilebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Şiir türlerini kavrayabilme.

Seçme şiirler defteri tutma alışkanlığı kazandırabilme.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Bir şiiri anlamlı olarak (duraklara, vurgu ve tonlamalara dikkat ederek) okuma. (Anlama)

Bir şiiri anlamlı olarak (duraklara, vurgu ve tonlamalara dikkat ederek) okuma. (Anlama)

Seçme şiirler defteri tutma zevk ve alışkanlığı kazanma. (Anlatım)

Seçme şiirler defteri tutma zevk ve alışkanlığı kazanma. (Anlatım)

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Sesli okuma tekniğini geliştirebilme

Bir şiiri şekil ve öz yönünden tüm özellikleriyle kavrayabilme

Beğenilen bir şiiri anlamlı bir biçimde okumalarını sağlama.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Bir şiiri vurgu ve tonlamaya uygun olarak okuma

Halk şiiri, pastoral şiiri, lirik şiir, redif, uyak gibi özellikleri kavrama

Bir şiir üzerinde duygu ve düşünceleri açıklama.

Beğenilen bir şiiri ezbere okuma

Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Bilgisayar Ders Konusu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri

Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları "dır" komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar:

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 29*

*Proje Adı: e-hikaye*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* e-hikaye etkinliği iki aşamadan oluşmaktadır. Etkinliğin ilk aşamasında öğrencilerden gerçek, mecaz, temel ve yan anlamlarını birer veri başlığı olarak kaydederek her bir başlığa en az altı keli yazarak mini bir veri tabanı oluşturmaları istenebilir. Etkinliğin ikinci kısmında ise öğrenci gruplarından ilk aşamada oluşturdukları veri tabanındaki kelimeleri kullanarak hayali bir hikaye yazmaları ve bu hikayenin karakterlerini ve olayı Microsoft paint programını kullanarak resimlemeleri istenebilir. Resimlemeler tamamlandıktan sonra öğrencilerden bu resimlerin her birini farklı bir sunu sayfasına taşımaları istenebilir. Hikayenin karakterlerinin her birine bir karakter sesi tayin edilerek seslendirmeleri ses kaydedicisi kullanılarak yapılabilir. Tüm seslendirmeler tamamlandıktan sonra slaytlara eklenerek küçük bir e-kitap oluşturmaları istenebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Okuma alışkanlığı kazandırabilme.

Sesli okuma tekniğini geliştirebilme.

Sözcük dağarcıklarını zenginleştirebilme.

Öykülerde kullanılan anlatım biçimlerini kavrayabilme.

Olayları kendine göre oluşturma yeteneği kazandırabilme.

Sözcüklerin temel ve yan anlamlarını, gerçek ve mecaz anlamı kavrayabilme.

Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar: 450-550 sözcüklü bir olay yazısını anlamlı olarak okuma. (Anlama)

Öyküde olay, kişiler ve kişileştirme, yer ve zaman, dil ve anlatım unsurunu kavrama. (Anlama)

Öykü kahramanlarının kişiliklerini tartışarak yorumlama, düşünceleri dile getirme. (Anlatım)

Cümle vurgusu, kelime vurgusu ve tonlamayı kavrama. (Dil Bilgisi)

Ünlü düşmesini kavrama. (Dil Bilgisi)

Öykü örneklerinde plana (serim, düğüm, çözüm) dikkat çekme. (Anlama)

Öyküleyici anlatım ve diğer anlatım biçimlerinin özelliklerini kavrama (Anlama)

Okunan öykülerden birini tamamlama çalışması yaparak yaratıcılığı geliştirme. (Anlatım)

Sözcüklerin gerçek, mecaz, temel ve yan anlamlarını kavrama, cümlelerde gösterme. (Dil Bilgisi)

Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.  
 Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma  
 Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.  
 Klavyede yön tuşunu kullanma.  
 Klavyede harfleri kullanma.  
 Klavyede rakamları kullanma.  
 Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.  
 Klavyede silme tuşlarını kullanma  
 Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi  
 Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.  
 Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.  
 Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri  
 Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.  
 Kazanımlar: Çizim programına girme.  
 Fare yardımıyla şekil seçme  
 Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.  
 Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.  
 İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.  
 İstenilmeyen şekilleri silme.  
 Canlandırdığı bir olayı kaydetme  
 Bilgisayar Ders Konusu: Canlandırdığı Olayı Açıklama  
 Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.  
 Ekranda canlandırdığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.  
 Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.  
 Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.  
 Bir sonraki sayfaya geçme.  
 Bir önceki sayfaya geçme.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri  
 Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.  
 Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı  
 Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.  
 Kayıtlı bir dosyayı çağırma.  
 Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma  
 Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.  
 Dosyalardan istediğini seçme.  
 Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.  
 Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.  
 Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.  
 Yeni bir dosya açma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma  
 Kazanımlar: Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.  
 Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.



Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.  
 Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.  
 Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.  
 Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.  
 Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.  
 Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama  
 Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.  
 Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.  
 Hazırladığı ödevi kaydetme.  
 Hazırladığı ödevi sunma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı  
 Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.  
 Yazıcının kablolarını gösterme.  
 Yazıcı düğmesini açma kapama.  
 Yazıcıya kağıt takma.  
 Yazıcıdan döküm alma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar  
 Kazanımlar:  
 Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme  
 Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.  
 Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 30*

*Proje Adı: e-kitaplık*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarından bu etkinlik için derse gelmeden öğrenci başına düzeyine uygun en az 5 kitap belirleyerek sınıfa getirmeleri istenir. Bu etkinlik için seçmiş oldukları bu kitapların (ortalama 50 sözcüğü geçmeyecek şekilde) özetini çıkarmaları istenir. Öğrenci gruplarından ellerindeki verileri kullanarak (içerisinde Yazarın adı, Eserin adı, Eserin kısa özeti yer alan) Microsoft Excel programında basit bir kütüphane veri tabanı oluşturmaları istenebilir. Ayrıca hazırlayacakları bu programda artan – azalan sıralama araçlarından yararlanarak basit arama metodlarına yer vermeleri de istenebilir. Tamamlanan çalışmalar disketlere kaydedilerek Türkçe derslerinde kullanılmak üzere çıktuları alınabilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Kitap sevgisini ve okuma alışkanlığını kazandırabilme.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Düzeyine uygun yararlı kitapları seçme.

Bilgisayar Ders Konusu: Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

Kazanımlar: Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma.

Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.  
 Klavyede harfleri kullanma.  
 Klavyede rakamları kullanma.  
 Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.  
 Klavyede silme tuşlarını kullanma  
 Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi  
 Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.  
 Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.  
 Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.  
 Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı  
 Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.  
 Kayıtlı bir dosyayı çağırma.  
 Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma  
 Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.  
 Dosyalardan istediğini seçme.  
 Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.  
 Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.  
 Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.  
 Yeni bir dosya açma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama  
 Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.  
 Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.  
 Hazırladığı ödevi kaydetme.  
 Hazırladığı ödevi sunma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı  
 Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.  
 Yazıcının kablolarını gösterme.  
 Yazıcı düğmesini açma kapama.  
 Yazıcıya kağıt takma.  
 Yazıcıdan döküm alma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar  
 Kazanımlar: Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme  
 Büyük mağazalarda alışveriş yaparken bilgisayar kullanılmasının önemini söyleme/yazma.  
 Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.  
 Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 31*

*Proje Adı: Yazalım, renklendirelim, resimleyelim*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenci grupları bu etkinlikten bir önceki ders haberdar edilerek fıkra türünde yazılmış örnekleri araştırarak derse gelirler. Öğrencilerden araştırmalarını basılı kaynaklardan ziyade internette yapmaları istenebilir. Etkinliğin yapılacağı derste grup üyelerinden bir araya gelerek getirdikleri fıkra örnekleri içinden en ilgi çekici olanını seçmeleri istenir. Seçilen yazı Microsoft Word programı kullanılarak bilgisayara aktarılır.

Bilgisayara aktarma işlemi tamamlandıktan sonra grupların yazı üzerinde dikkat edilmesi gereken bölümlerini farklı renklerle belirterek konu ile ilgili resim veya karikatürlerle süslemeleri ve disketlere kaydederek çıktısını almaları istenir. Ders sonunda her grup kendi hazırladığı yazıyı sınıfta sesli olarak okur en çok beğenilen ve en güzel hazırlanmış olanlar sınıf panosunda sergilenir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Fıkra türünün özelliklerini kavrayabilme

Düşünceleri sözlü olarak açıklamalarını sağlama.

Fıkra türünde verilmiş örnekler üzerinde türün özelliklerini göstermelerini sağlama.

Düşüncelerini fıkra türü özelliklerine uyararak yazma özelliği kazandırma.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Fıkroda işlenen konuyu kavrama (Anlama)

Fıkra türünde konu, plân, işleniş özelliklerini kavrama (Anlama)

Bir konu üzerinde düşünceleri sözlü olarak açıklama. (Anlatım)

Bir konuda düşüncelerini fıkra özelliklerine uyararak yazma (Anlatım)

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Fıkra türünde verilmiş örnekler üzerinde türün özelliklerini göstermelerini sağlama.

Düşünceleri fıkra türü özelliklerine uyararak yazmalarını sağlama

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Fıkra türünde konu, plân, işleniş özelliklerini kavrama

Bir konuda düşüncelerini fıkra özelliklerine uyararak yazma

Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.  
 Yazıcının kablolarını gösterme.  
 Yazıcı düğmesini açma kapama.  
 Yazıcıya kağıt takma.  
 Yazıcıdan döküm alma.  
 Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar  
 Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.  
 Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.  
 Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme  
 Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.  
 Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 32*

*Proje Adı: Oynuyoruz*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik: Öğrenci gruplarından Microsoft Word programını kullanarak aşağıdaki kurallara uyararak bir oyun oynamaları istenebilir:*

Oyuna her defasında satırbaşı yapılarak başlanır.

Grubun ilk üyesi (ilk oyuncu) ekrana basit bir sözcük yazar.

Grubun diğer üyesi bu basit sözcükten türemiş veya birleşik türde bir sözcük üretmeye çalışır ve klavyeye diğer arkadaşına bırakır. Oluşturulan her basit sözcük grup üyelerine 1, türemiş sözcük 2, birleşik sözcük ise 3 puan olarak geri dönecektir. Verilen süre sonunda kazan grup puanlarına bakılarak seçilebilir. Bu etkinlik sırasında ayrıca öğrencilerin kendi puanlarını da bireysel olarak yazabilecekleri bir tablo hazırlayarak oyun sonunda hem oyunu oynadıkları belgeyi hemde hazırladıkları tabloyu kaydederek çıktılarını almaları istenebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar): Sözcük dağarcıklarını zenginleştirebilme.*

Basit, türemiş, birleşik sözcüklerle ilgili bilgileri kavratılabilir.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Basit, türemiş, birleşik sözcüklerle ilgili bilgileri kavrama.

Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama**

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı**

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar**

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası: 33**

**Proje Adı: Ben anlatıyorum, sen ne anlıyorsun?**

**İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar**

**Etkinlik:** İçerisinde olay, kişiler ve kişileştirme, yer ve zaman gibi unsurları olan bir öykü

sınıfta öğretmen tarafından okunur. Öğrenci gruplarından hikayeyi dinlerken bu

hikayedeki yer, zaman, kişiler vb. unsurları Microsoft Paint programında resimlemeleri

istenebilir. Öğrenci gruplarından oluşturdukları resimlerdeki karakterleri seslendirerek

Microsoft PowerPoint programına ses ve görüntüden oluşan bir sunu gösterisi

hazırlamaları istenebilir. Etkinlik sonunda çalışmaların tümü bir klasör altında toplanarak

projektör yardımıyla tüm sınıfın beğenisine sunulabilir.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Bir öyküyü çeşitli yönleriyle kavrayabilme.

Bir konuda düşünceleri dile getirmelerini sağlama.

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Öyküde olay, kişiler ve kişileştirme, yer ve

zaman, dil ve anlatım unsurunu kavrama.(Anlama)

Öykü kahramanlarının kişiliklerini tartışarak yorumlama, düşünceleri dile getirme.

(Anlatım)

**Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme**

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

Bilgisayar Ders Konusu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Bilgisayar Ders Konusu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Proje Numarası: 34*

*Proje Adı: Sana 20 yıl öncesinden sesleniyorum...*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Bu etkinlikte öğrencilerden bireysel olarak çalışmalarını istenir. Her öğrenciden en az 20 yıl sonrasında gönderilmek üzere sevdikleri birine veya bir devlet büyüğüne mektup yazmaları istenebilir. Hazırlanan mektuplar mektup formatına uygun olmalı ve yazım sonunda dilbilgisi denetimi kullanılarak hatalar en aza indirilmelidir. Tamamlanan çalışmalar disketlere kaydedilerek çıktıları alınabilir. öğrencilerden isteyenler mektuplarını sınıf arkadaşlarıyla paylaşabilirler.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Mektup türünü ve çeşitlerini kavrayabilme.

Özelliklerine uygun biçimde özel mektup yazdırma.

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Bir mektubu anlamlı olarak okuma (Anlama)

Yazım ve noktalama yanlışı yapmada bir özel mektup örneği yazma(Anlatım)

Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Proje Numarası: 35**

**Proje Adı: Anılar klavyemde...**

**İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar**

**Etkinlik:** Öğrenciler bu etkinlikte eğer grup olarak ortak bir anıyı paylaşıyorlarsa grup çalışması paylaşmıyorlarsa bireysel çalışma yapabilirler. Öğrencilerden başlarından geçen bir olayı önemli ayrıntıları atlamadan ama çok fazla detaya da yer vermeden Microsoft Word programını kullanarak anlatmaları istenebilir. Çalışmalar sırasında olayın planlı bir şekilde sunulması ve eğer grup çalışması yapılıyorsa gruptaki üyelerin her birinin bakış açısının yansıtılmasına dikkat edilmelidir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek Türkçe derslerinde sunulmak üzere çıktıları alınabilir.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Sesli okuma tekniğini geliştirmelerini sağlama.

Bir anıyı çeşitli yönleriyle kavratılma

Bir olayı plânlı olarak yazma yeteneği kazandırılma.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Yaşanan ya da tanık olunan bir olayı plânlı biçimde yazma.

Özet çıkarma.

Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası: 36*

*Proje Adı: Silahlı kuvvetleri geziyoruz...*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Vatandaşlık ve İnsan Hakları, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrencilerden bireysel veya grup olarak silahlı kuvvetlerin herhangi bir birimine düzenledikleri geziyi ve bu gezinin kendilerine hangi duyguları yaşattığını gezi yazı türünün özelliklerine uyarak Microsoft Word programında anlatmaları istenebilir. Eğer sınıf bundan önce böyle bir gezi düzenlemediyse Türk Silahlı Kuvvetlerinin tanıtım CD’si izletilerek öğrencilerin kendilerini o mekandaymış gibi hissetmeleri sağlanarak aynı



etkinlik yaptırılabilir. Çalışmalar sırasında olayın planlı bir şekilde sunulması, Türk Silahlı Kuvvetlerinin önemi ve temel görevlerinden bahsedilerek askerlik görevinin kutsallığına üzerinde durulmasına dikkat edilerek eğer grup çalışması yapılıyorsa gruptaki üyelerin her birinin bakış açısının yansıtılmasına dikkat edilmelidir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek *Türkçe ve/veya Vatandaşlık ve İnsan Hakları derslerinde kullanılmak üzere çıktıları alınabilir.*

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Sesli okuma tekniğini geliştirebilme.

Bir gezi yazısını çeşitli yönleriyle kavratılabilme.

Bir gezide görülenleri anlatmalarını sağlama

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* yazıyı anlamlı okuma. (Anlama)

Gezi yazılarını ve özelliklerini kavrama (Anlama)

Çeşitli notlar alarak, bir gezide görülenleri, edinilen izlenimleri anlatma (Anlatım)

*Vatandaşlık ve İnsan Hakları Ders Konusu:* Askeri Güç

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* . Türk Silahlı Kuvvetleri'nin Türkiye Cumhuriyeti için önemini açıklama

Türk Silahlı Kuvvetleri'nin temel görevlerinin neler olduğunu açıklama

Türk milletinin askerlik anlayışını açıklama

Atatürk'ün Türk Silahlı Kuvvetleri'nin görevleri ile ilgili görüşlerinden örnekler verme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemi

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıt ortamındaki dosyaları "dır" komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.  
 Yazıcı düğmesini açma kapama.  
 Yazıcıya kağıt takma.  
 Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası: 37*

*Proje Adı: Köşe yazılarımız*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik:* Öğrenciler bu etkinlikte grup veya bireysel olarak çalışabilirler. Etkinlikte öğrencilerden kendilerini bir köşe yazarı yerine koyarak

1. Türkiye için milli güvenlik, milli hedef ve milli güç ne demektir ?
2. Terörün bize verdiği zararlar neler, biz bu zararları önlemek için neler yapabiliriz?
3. Vatan ve bayrak sevgisi

4. Günümüzde Türkiye Cumhuriyeti Devleti'ni bölmeyi amaçlayan güçler neler yapıyor? konularından birini seçmeleri ve önce köşe yazarlığı ve seçtikleri konuyu araştırmaları (internetten faydalanarak) ardından bu konu ile ilgili düşüncelerini Microsoft Word programını kullanarak makale türünün özelliklerine uyarak anlatmaları istenebilir. Çalışmalar tamamlandığında sayfa düzeni, bilgilerin doğruluğu ve dilbilgisi denetimi yapılarak Vatandaşlık ve Türkçe derslerinde kullanılmak üzere çıktıları alınabilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Makale türünü diğer türlerle karşılaştırma özelliği kazandırabilme.

Bir konudaki düşüncelerini makale özelliklerine uyarak yazmalarını sağlayabilme.

Makale türünün özelliklerini kavrayabilme.

Düşünce ve duygularını açık bir biçimde anlatmalarını sağlama.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Makale türünün özelliklerini diğer türlerin özellikleriyle karşılaştırma (Anlama)

Makale özelliklerini (plan, anlatım biçimi) kavrama. (Anlama)

Seçilen bir konuda düşünceleri makale türünün özelliklerine uyarak yazma (Anlatım)

Düşünce ve duyguları açık bir biçimde makale özelliklerine bağlı kalarak yazma. (Anlatım)

İşlenen dilbilgisi konularıyla ilgili bilgileri pekiştirme (Dilbilgisi)

Vatandaşlık Ders Konusu: Milli Güvenlik

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Milli güvenliğin ne olduğunu söyleme

Türkiye için milli güvenliğin önemini açıklama

Milli hedefin ne olduğunu söyleme

Milli gücün ne olduğunu söyleme

Türkiye'nin milli güvenlik siyasetini belirleyen organların adlarını söyleme

Milli Güvenlik Kurulu'nun önemini kavrayabilme

Vatandaşlık Ders Konusu: Terörle mücadelede kişilere düşen görevler

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Terörle mücadelede kişilere düşen görevlerin neler olduğunu açıklama

Devlete yönelik iç ve dış tehdidi engelleme konusunda eğitimin önemini vurgulayan Atatürk'ün sözlerinden örnekler verme

Terörle mücadelede kişilere düşen görevleri açıklama

Terörle mücadelede kişilere düşen görevlerin önemini açıklama

Vatandaşlık Ders Konusu: Güncel tehdit

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* . İç tehdit unsurlarının Türkiye Cumhuriyeti Devleti'ni bölmeyi amaçladıklarını açıklama

Ülkemizdeki iç tehdit unsurlarının anarşi ve terör yaratmak istediklerini açıklama

- Ülkemizdeki iç tehdit unsurlarının Türkiye'nin ekonomik yönden zayıflamasını hedeflediğini açıklama
- Ülkemizdeki iç tehdit unsurlarının toplumda korku yaratarak devlet otoritesini sarsmayı amaçladıklarını açıklama
- Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma
- Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.
- Klavyede yön tuşunu kullanma.
- Klavyede harfleri kullanma.
- Klavyede rakamları kullanma.
- Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.
- Klavyede silme tuşlarını kullanma
- Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi
- Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.
- Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.
- Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.
- Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.
- Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.
- Bilgisayar Ders Konusu: Disket Kullanımı
- Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.
- Kayıtlı bir dosyayı çağırma.
- Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.
- Bilgisayar Ders Konusu: Kayıt Kullanma
- Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları "dır" komutu ile görme.
- Dosyalardan istediğini seçme.
- Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.
- Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.
- Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.
- Yeni bir dosya açma.
- Bilgisayar Ders Konusu: Ödev Hazırlama
- Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.
- Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.
- Hazırladığı ödevi kaydetme.
- Hazırladığı ödevi sunma.
- Bilgisayar Ders Konusu: Yazıcı Kullanımı
- Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.
- Yazıcının kablolarını gösterme.
- Yazıcı düğmesini açma kapama.
- Yazıcıya kağıt takma.
- Yazıcıdan döküm alma.
- Bilgisayar Ders Konusu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar
- Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.
- Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.
- Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme
- Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.
- Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 38*

*Proje Adı: Romandan kısa kısa...*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik* : Öğrenci gruplarından grup olarak bir roman seçmeleri ve etkinliğin uygulanacağı dersten önce okunup özeti çıkartılarak derse gelmeleri istenebilir. Öğrenci gruplarından okudukları romanın türünü ve romanda geçen bir betimlemeyi kendi aralarında tartışarak bulmaları ve sonucu sebepleriyle Microsoft Word programında bilgisayara aktarmaları istenebilir. Tamamlanan çalışmada romanın türü, romanın kısa bir özeti ve romandan alınmış bir betimleme olmalıdır. Etkinlik Türkçe derslerinde de kullanılmak üzere kaydedilerek çıktısı alınabilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar)*: Sözcük dağarcıklarını zenginleştirebilme.

Roman türlerini (macera, tarihi, dedektif,...vb.) kavrayabilme.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar*: Romanda betimleme özelliklerini kavrayabilme. (Anlama)

Roman türlerini (macera, tarihi, dedektif,...vb.) kavrama. (Anlama)

Bir romana aktarılacak betimleme örneği yazma. (Anlatım)

Bilgisayar Ders Konusu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Proje Numarası: 39*

*Proje Adı: Memleket ve dünya meseleleri*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik :* Öğrenci gruplarından kendilerince Türkiye'deki ve dünyadaki en önemli sorunları ve bunların çözümlerini belirlemeleri istenebilir. Bu kapsamda öğrencilerden konu ile ilgili doküman taraması (büyük ölçüde internet kullanılarak) yaparak elde ettikleri bilgileri ses, video dosyası ve görüntüler eşliğinde anlatan bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar Türkçe derslerinde sunulmak üzere kaydedilebilirler.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Bir röportajı çeşitli yönleriyle kavrayabilme

Yurt ve dünya sorunlarıyla ilgili düşüncelerini anlatmalarını sağlayabilme.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Yurt ve dünya sorunlarıyla ilgili düşünceleri sözlü ve yazılı olarak anlatma.

*Konu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Konu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemi

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Konu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Konu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıt ortamındaki dosyaları "dır" komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

*Konu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Konu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.**

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Konu: Canlandığı Olayı Açıklama**

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Konu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri**

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar**

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.  
söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 40*

*Proje Adı: e-diyalog*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

**Etkinlik :** Öğrenci gruplarından en çok 450 – 550 sözcüklük bir tiyatro yapıtı araştırarak bu yapıtta geçen karşılıklı konuşmaları tespit ederek derse getirmeleri istenebilir. Öğrencilerden daha sonra getirdikleri bu diyalogların geçtiği yeri, zamanı vb. özellikleri betimleyen resimleri Microsoft Paint programında oluşturmaları, konuşmaları ise ses kaydedicisini kullanarak kaydetmeleri istenir. Öğrenci gruplarından Microsoft PowerPoint programını kullanarak tamamladıkları resimlerin doğru yerlerine gelecek şekilde seslendirmeleri ekleyerek bir e-tiyatro oluşturmaları istenebilir. Tamamlanan çalışmalar kaydedilerek Türkçe derslerinde de kullanılabilir.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Sesli okuma tekniklerini geliştirebilme, dramtizasyon yaptırabilme.

Bir tiyatro yapıtını çeşitli yönleriyle kavrayabilme.

Bir tiyatro yapıtından alınmış bölümü, vurgu ve tonlamalara uygun olarak seslendirtebilme, oynatabilme.

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Bir tiyatro yapıtından alınmış 450 – 550 sözcüklük bir diyalogu anlamlı olarak seslendirme (Anlama)

Tiyatro terimlerini örnekler göstererek kavrama (Anlama)

Bir tiyatro yapıtından alınmış bölümü, vurgu ve tonlamalara uygun olarak seslendirme, canlandırma (Anlatım)

**Konu: Klavyeyi kullanma**

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere

Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Konu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Konu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Konu: Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Proje Numarası: 41*

*Proje Adı: Atatürk bize sesleniyor...*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik* : Öğrenciler bu etkinlikte grup veya bireysel olarak çalışabilirler. Etkinliğin ilk aşamasında öğrencilerden ses kaydedicisini kullanarak Gençliğe Hitabeyi anlamına göre okuyarak kaydetmeleri istenebilir. Etkinliğin ikinci kısmında ise Microsoft PowerPoint programını kullanarak kaydettikleri sesi fon müziği ve fon resmi kullanarak sunu gösterisi haline getirerek kaydetmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar içinde en itinalı hazırlanmış olanları seçilerek özel günlerde yapılan kutlama törenleri ve Türkçe derslerinde kullanılabilirler.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar)*: Atatürk'ün Türkiye Cumhuriyeti'ni Türk gençliğine emanet ettiğini kavratılabilir.

“Gençliğe Hitabe”yi tüm özellikleriyle kavratılabilir.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar*: Atatürk'ün “Gençliğe Hitabe”sini okuma (Anlama)

Gençliğe Hitabe’yi işlenen düşünceler açısından anlama, kavrama (Anlama)

Atatürk'ün “Gençliğe Hitabe”sinde belirtilen Türk gençliğinin görevlerinin neler olduğunu açıklama (Anlatım)

Bilgisayar Ders Konusu: Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

Konu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.



Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Konu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Bilgisayar Ders Konusu: Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 42*

*Proje Adı: Pazar sohbetleri*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

*Etkinlik* : Öğrenci gruplarından internetteki gazeteleri tarayarak belirleyecekleri herhangi bir gazetecinin bir devlet büyüğü veya sanatçıyla yapılmış söyleşilerinin bazılarını seçmeleri istenebilir. Etkinliğin ikinci kısmında öğrencilerden buldukları söyleşileri inceleyerek acaba tüm söyleşilerin bir ortak noktası var mı? sorusuna cevap aramaları istenebilir. Öğrencilerden Microsoft PowerPoint programını kullanarak hazırlayacakları sunu gösterilerinde ele aldıkları söyleşiyi ve bu söyleşinin diğerleriyle olan benzerliklerini göstermeleri istenebilir. Tamamlanan çalışmalar Türkçe derslerinde kullanılmak üzere kaydedilebilir.

*Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):* Gazete ve dergi yazıları içinde söyleşi türünü tanımalarını sağlama.

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Söyleşi örneğinde plan özelliklerini kavrama.

*(Anlama)*

Açıklama paragrafı ve açıklayıcı anlatıma dikkat çekme. *(Anlama)*

Konu: Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

Konu: Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere

Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

Konu: Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

Konu: Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Konu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Konu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Konu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.”

*Proje Numarası: 43*

*Proje Adı: İşte en beğendiğim ünlü*

*İlişkili Olduğu Dersler: Türkçe, Bilgisayar*

**Etkinlik :** Her öğrenciden bireysel olarak Microsoft Word programını kullanarak seçecekleri bir kişinin otobiyografilerini oluşturmaları istenebilir. Bu etkinliğe başlamadan önce internet kullanılarak kişi hakkında detaylı bilgiye, çeşitli pek çok otobiyografi örneğine ve otobiyografi yazarken dikkat edilecek hususlar gibi birtakım bilgilerin belirlenmesi istenebilir. Ayrıca öğrenciler oluşturacakları Word belgesinde otobiyografisini yazdıkları kişinin resmine yer verebilirler. Biyografi yazımı yazım ve dilbilgisi denetimi yapıp sayfa düzenine son şekli verildikten sonra çıktısı alınmak üzere kaydedilebilir.

**Türkçe Ders Konusu (Amaçlar):** Bir biyografi yazısını çeşitli yönleriyle kavrayabilme.

Otobiyografi örnekleri yazdırabilme

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Biyografi özelliklerini örnek metin üzerinde kavrama (Anlama)

Otobiyografi örnekleri yazma (Anlatım)

**Konu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Konu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

Konu: Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

Konu: Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

Konu: Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

Konu: Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

Konu: Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası: 44*

*Proje Adı: Ülkemizi biz yönetiyoruz*

*İlişkili Olduğu Dersler: Vatandaşlık, Bilgisayar*

*Etkinlik* : Öğrenciler merkezi, il ve yerel yönetim birimleri olmak üzere üç farklı başlık altında gruplandırılırlar. Aynı yönetim birimini seçen öğrenci gruplarından kendi aralarında seçtikleri konuyu araştırarak o yönetimdeki görevlilerin bir listesini oluşturmaları istenebilir. Liste tamamlandıktan sonra her gruptaki öğrencilerden listedeki bir birimi seçmeleri istenebilir. Görevlerini alan öğrencilerden kendilerini seçtikleri birimin yöneticisi yerine koyarak sınıfa kendi birimini, yaptığı çalışmaları ve eğer kendi birimi olmazsa oluşacak aksaklıkları Microsoft PowerPoint programında hazırlayıp seslendireceği bir sunu gösterisi açıklaması istenebilir. Tamamlanan çalışmalar önce kendi grupları içinde sonrada merkezi, il ve yerel yönetim grupları içinde düzenlenerek toplamda üç ayrı sun hazırlanır. Sunular hazırlanırken başlangıçta ayrı ayrı hazırlanmış çalışmaların bir bütün gibi görünmesine ve en güzel hazırlanan bölümlerin seçilerek ana sunuya alınmasına dikkat edilmelidir. Tamamlanan çalışmalar Vatandaşlık derslerinde kullanılmak üzere kaydedilerek arşivlenebilir.

*Vatandaşlık Ders Konusu: T.C. Devletin Yönetim Yapısı*

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Yönetimin, merkezi, il ve yerel yönetim olarak üçe ayrıldığını söyleme/yazma

Merkezi, il ve yerel yönetimin özelliklerini söyleme/yazma

Merkezi, il ve yerel yönetimin özelliklerini söyleme/yazma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandığı Olayı Açıklama

*Kazanımlar:* Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

*Kazanımlar:* Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

*Kazanımlar:* Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası:* 45

*Proje Adı:* Türk kadını

*İlişkili Olduğu Dersler:* Vatandaşlık, İnkılap Tarihi, Bilgisayar

*Etkinlik :* Öğrenci gruplarına “Türk kadının toplumdaki yeri” proje konusu olarak sunulabilir. Öğrencilerden bu konuyu geçmiş ve günümüzde Türk kadının üslendiği görevler, kadınların Cumhuriyet yönetimi sayesinde kazandıkları haklar ve Atatürk’ün kadın haklarına verdiği önem bakımından araştırmaları istenebilir. Araştırma sonunda elde edilen bilgiler Microsoft PowerPoint programında ses, video ve görüntülerle birleştirilerek bir sunu gösterisi hazırlanabilir. Öğrenciler sunularda kullanacakları resimleri hazır resimlerden seçebilecekleri gibi Microsoft Paint programında hazırlayarak Microsoft PowerPoint programına aktarabilirler. Araştırma aşamasında kaynak olarak internetten faydalanmaları istenebilir.

*Vatandaşlık Ders Konusu:* Türk kadının toplumdaki yeri

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Türk toplumunda kadına önem verildiğini tarihimize örneklerle açıklama

Günümüzde Türk kadının üslendiği görevleri örneklerle açıklama

Kadınların, cumhuriyet yönetimi sayesinde elde ettikleri hakların neler olduğunu açıklama

Atatürk’ün kadın haklarına verdiği önemi belirten sözlerinden örnekler verme

*İnkılap Tarihi Ders Konusu:* Kadının Türk toplumdaki yeri, Türk kadının hakları

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Toplum hayatında Türk kadınına önem verildiğini Türk tarihinden örneklerle açıklama

Atatürk’ün Türk kadınının toplum hayatındaki yerini belirten sözlerinden örnekler verme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

*Kazanımlar:* Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandırdığı bir olayı kaydetme

*Bilgisayar Ders Konusu:* Canlandırdığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandırdığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

*Proje Numarası: 46*

*Proje Adı: Vatandaş ne yapmalı? ne yapmamalı?*

*İlişkili Olduğu Dersler: Vatandaşlık, Bilgisayar*

*Etkinlik :* Öğrenci gruplarından “bizler birer vatandaş olarak yapmamız gereken görev ve sorumluluklarımız var mı?” sorusuna cevap veren bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Öğrencilerden bu kapsamda Sosyal, ekonomik ve siyasal hakların neden eşitlikle korunmalı?

Kamunun her vatandaşa insanca yaşaması için neden imkan ve fırsatlar sunmalı?

Vatandaş olarak görevlerimizi ve sorumluluklarımızı yerine getirmediğimizde ne gibi sorunlarla karşılaşabiliriz? alt sorularıyla sunularını yönlendirebilirler. Araştırma sonunda elde edilen bilgiler Microsoft PowerPoint programında ses, video ve görüntülerle birleştirilerek bir sunu gösterisi hazırlanabilir. Öğrenciler sunularda kullanacakları resimleri hazır resimlerden seçebilecekleri gibi Microsoft Paint programında hazırlayarak Microsoft PowerPoint programına aktarabilirler. Araştırma aşamasında kaynak olarak internetten faydalanmaları istenebilir.

*Vatandaşlık Ders Konusu:* Vatandaş olma bilinci

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Sosyal, ekonomik ve siyasal hakların neden eşitlikle korunması gerektiğini açıklayarak söyleme/yazma

Vatandaşlık haklarının nasıl korunabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

Vatandaş olma bilincinin neden bazı sorumlulukları birlikte getirdiğini açıklayarak söyleme/yazma

Kamunun her vatandaşa insanca yaşaması için neden imkan ve fırsatlar sunması

gerektiğini söyleme/yazma

Bir ülkede vatandaşlar sorumluluklarını yerine getirmediğinde ne gibi sorunların ortaya çıkabileceğini söyleme/yazma

Vatandaşlık sorumluluğu taşınarak gerçekleştirilen yeni bir eylem örneği söyleme/yazma

Vatandaşlık sorumluluğunu taşımama sonucu ortaya çıkan yeni bir eylem örneği söyleme/yazma

Bir ülkede sosyal haklar eşitlikle korunmadığında ne gibi sorunların ortaya çıkabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

Bir ülkede ekonomik haklar eşitlikle korunmadığında ne gibi sorunların ortaya çıkabileceğini söyleme/yazma

Bir ülkede siyasal haklar eşitlikle korunmadığında ne gibi sorunların ortaya çıkabileceğini söyleme/yazma

Bir ülkede vatandaşlar sorumluluklarını yerine getirmediğinde ne gibi sorunların ortaya çıkabileceğini söyleme/yazma



**Bilgisayar Ders Konusu:** Fare kullanarak Resim Çizme

**Kazanımlar:** Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

Kazanımlar: Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

Kazanımlar: Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

Kazanımlar: Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**Proje Numarası:** 47

**Proje Adı:** Haklarınızı Biliyor musunuz?

**İlişkili Olduğu Dersler:** Vatandaşlık, Bilgisayar

**Etkinlik :** Öğrenci gruplarına “İnsan haklarını korunmanın önemi”, “İnsan haklarını korunması” , “İnsan haklarının korunmasında insan hakları eğitiminin önemi” ve “İnsan haklarıyla ilgili özel günler “ konuları proje konusu seçeneği olarak sunulabilirler. Öğrenci gruplarından her biri bir konuyu almak üzere toplam dört grup bu etkinlik için görevlendirilebilir. Etkinlik kapsamında öğrencilerin konularını belirtilen davranışlar ışığında araştırarak Microsoft PowerPoint programında bir sunu gösterisi hazırlamaları istenebilir. Araştırmalar yapılırken öğrenci gruplarının birbirlerine yardım etmesi ve çoğunlukla internette yararlanmaları göz önünde bulundurulmalıdır. Öğrenci grupları sunularında kullanacakları resimleri internette hazır olarak alabilecekleri gibi Microsoft Paint programında kendileri de oluşturabilirler. Sunular tamamlandıktan sonra her gruptan bir temsilci seçilerek bu dört öğrencinin dört ayrı dosyayı tek bir sunu gösterisi haline getirmeleri istenebilir. Tamamlanan çalışma Vatandaşlık derslerinde kullanılmak üzere kaydedilerek arşivlenebilir.

**Vatandaşlık Ders Konusu:** İnsan haklarını korunmanın önemi

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** İnsan hakları ulusal düzeyde korunmadığı zaman neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

İnsan hakları uluslar arası düzeyde korunmadığı zaman neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

Uluslar arası insan hakları belgelerine bağlı kalınmadığı zaman neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

İnsan haklarına ilişkin bilgi eksikliği olduğu zaman neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

Kamu kuruluşlarında ve devlet organlarında görevli kişilerin insan hakları eğitimi görmedikleri zaman neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

*Vatandaşlık Ders Konusu:* İnsan haklarını korunması

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* İnsan haklarının ulusal düzeyde korunması gerektiğini söyleme/yazma

Anayasada insan haklarını koruyan maddelerin olması gerektiğini söyleme/yazma

Kamu kuruluşlarının insan haklarını koruması gerektiğini söyleme/yazma

İnsan haklarının ilgili devlet organlarıyla (yargı organları, polis) korunması gerektiğini söyleme/yazma

İnsan haklarının ulusal düzeydeki sivil kuruluşlarla korunması gerektiğini söyleme/yazma

İnsan haklarının ulusal düzeyde nasıl korunabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

İnsan hakları ulusal düzeyde korunmadığı zaman neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

İnsan haklarının uluslar arası düzeyde korunması gerektiğini söyleme/yazma

İnsan haklarının uluslar arası insan hakları kuruluşlarıyla korunması gerektiğini söyleme/yazma

İnsan haklarının uluslar arası belgelerle korunması gerektiğini söyleme/yazma

İnsan haklarının uluslar arası gönüllü kuruluşlarla korunması gerektiğini söyleme/yazma

İnsan haklarının korunmasında uluslar arası gönüllü kuruluşların neden gerekli olduğunu açıklayarak söyleme/yazma

Uluslar arası insan hakları belgelerinin, onları imzalayan ülkeler için neden bağlayıcı olduğunu açıklayarak söyleme/yazma

*Vatandaşlık Ders Konusu:* İnsan haklarının korunmasında insan hakları eğitiminin önemi

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Örgün eğitimde insan hakları eğitiminin gerekli olduğunu söyleme/yazma

Yaygın eğitimde insan hakları eğitiminin gerekli olduğunu söyleme/yazma

İnsan haklarını korumada ilgili devlet organlarında görevli olanlar (yargıçlar, savcılar, polisler) için insan hakları eğitiminin gerekli olduğunu söyleme/yazma

Kitle iletişim araçlarının kullanımında insan haklarının gözetilmesi gerektiğini söyleme/yazma

İnsan haklarının korunabilmesi için neden insan hakları eğitiminin gerekli olduğunu açıklayarak söyleme/yazma

İnsan haklarına ilişkin bilgi eksikliği olduğu zaman neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

Kamu kuruluşlarında ve devlet organlarında görevli kişilerin insan hakları eğitimi görmedikleri zaman neler olabileceğini açıklayarak söyleme/yazma

Ulusal düzeyde insan haklarını koruma çabalarını gösteren çabalarını gösteren yeni bir örnek söyleme/yazma

Uluslar arası düzeyde insan haklarını koruma çabalarını gösteren çabalarını gösteren yeni bir örnek söyleme/yazma

Bir durumla ilgili olarak insan hakları eğitimi görmüş veya görmemiş bir kişinin davranışlarının farkını ortaya koyan yeni bir örnek söyleme/yazma

*Vatandaşlık Ders Konusu:* İnsan haklarıyla ilgili özel günler

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi'nin kabul edilmesinin yıl dönümüne ilişkin kutlama etkinliklerine katılma

Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin kabul edilme yıl dönümünün okul tarafından kutlanması için girişimlerde bulunma

Bu günlerle ilgili etkinliklerde isteyerek görev alma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Fare kullanarak Resim Çizme

Kazanımlar: Fare kullanarak çizgi çizme.

Fare kullanarak şekil çizme.

Bir şeklin içini istediği renkte boyama.

Resim boyamak için istediği renkleri seçme.

Resim içine istediği kelimeyi veya kelimeleri yazma.

İstediği şekli veya yazıyı silerek değiştirme.

Çizdiği resimleri veya şekilleri bilgisayara kaydetme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

Kazanımlar: Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bilgisayarda Kayıt İşlemi

Kazanımlar: Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

Kazanımlar: Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

Kazanımlar: Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

Kazanımlar: Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

Kazanımlar: Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

Kazanımlar: Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Özel Bir Çizim Programında Hazır Resimleri veya Şekilleri Uygun Yerlere Yerleştirerek Olay Canlandırma.

**Kazanımlar:** Çizim programına girme.

Fare yardımıyla şekil seçme

Fare yardımıyla seçtiği şekli ekranda istediği yere taşıma.

Şekilleri ekranda uygun yerlere yerleştirerek bir olayı canlandırma.

İstenilen şekillerin yerlerini değiştirme.

İstenilmeyen şekilleri silme.

Canlandığı bir olayı kaydetme

**Bilgisayar Ders Konusu:** Canlandığı Olayı Açıklama

**Kazanımlar:** Ekranda çizdiği resmi sözlü olarak açıklama.

Ekranda canlandığı bir olayı kelime işlemci yardımıyla bilgisayarda yazarak anlatma.

Yazdığı yazıda hatalı harf veya rakamları silip düzeltme.

Yazdığı yazıyı bilgisayara kaydetme.

Bir sonraki sayfaya geçme.

Bir önceki sayfaya geçme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Ses ve Ses Aletleri

**Kazanımlar:** Bilgisayardan gelen bir sesin hangi araca ait olduğunu fare yardımıyla bulup gösterme.

Verilen bir aracın sesinin hangisi olduğunu duyulan sesler arasından seçip gösterme.

**EK 12.** İlköğretim 8. sınıf bilgisayar dersi için geliştirilen kazanımların üstüne çıkan etkinlikler

**Proje Numarası:** 1

**Proje Adı:** Denklem aracı

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından Microsoft Excel programını kullanarak bir program hazırlamaları istenebilir. Bu kapsamda öğrencilerden içinde toplama, çıkarma, çarpma, bölme ve kuvvet alma işlemlerini ayrı ayrı veya oluşturacakları bir denklem sayesinde tek bir yerde yapan bir programın oluşturmaları istenebilir. Oluşturulacak programda öğrencilerden girilen farklı değerlere göre değişen sonuçları buldurmaları istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Rasyonel sayılarda işlemlerin özellikleri

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Rasyonel sayılarla toplama, çıkarma, çarpma ve bölme işlemlerinin yer aldığı bir ifadenin sonucunu bulup yazma

Rasyonel sayılarla işlem özelliklerinden yararlanarak verilen bir ifadenin sonucunu kısa yoldan bulup yazma

Verilen bir rasyonel sanının, verilen bir tam sayı kuvvetini hesaplayarak yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

*Kazanımlar:* Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirmek.

Yeni bir dosya açma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

*Kazanımlar:* Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası:* 2

*Proje Adı:* Permütasyon

*İlişkili Olduğu Dersler:* Matematik, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına içerisinde permütasyon işlemi kullanmayı gerektiren bir problem verilir ve bu problemi sadece Microsoft Excel programını kullanarak çözmeleri istenebilir. Bu etkinlik için kendi permütasyon formüllerini oluşturabilecekleri gibi hazır formüllerden de yararlanabilirler. Etkinlikte dikkat edilmesi gereken öğrenci gruplarının değişen değerler için soruyu cevaplayabilen bir sistem oluşturmalarıdır.

*Matematik Ders Konusu:* Permütasyon

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:*  $n \leq 5$ ,  $n \in \mathbb{N}$  olacak şekilde,  $n$  elemanlı bir kümenin  $n$  elemanlı permütasyonlarının sayısını bulup yazma

$n = 5$ ,  $r \leq 5$  ve  $n, r \in \mathbb{N}$  olacak şekilde  $n$  elemanlı bir kümenin  $r$  li permütasyonlarının sayısını bulup yazma

$n \leq 5$ ,  $n \in \mathbb{N}$  olacak şekilde, bir kümenin çembersel permütasyonlarının sayısını bulup yazma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:*Bilgisayarda Kayıt İşlemi

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Bilgisayar Ders Konusu:*Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

*Kazanımlar:* Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:*Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

*Bilgisayar Ders Konusu:*Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:*Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası:** 3

**Proje Adı:** Olasılık

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına içerisinde olasılık hesaplamayı gerektiren bir problem verilir ve bu problemi sadece Microsoft Excel programını kullanarak çözmeleri istenebilir. Bu etkinlik için kendi olasılık formüllerini oluşturabilecekleri gibi hazır formüllerden de yararlanabilirler. Etkinlikte dikkat edilmesi gereken öğrenci gruplarının değişen değerler için soruyu cevaplayabilen bir sistem oluşturmalarıdır.

**Matematik Ders Konusu:** Olasılık

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:**  $A \cap B = \emptyset$  iken “A veya B” olayının olasılığını bulup yazma

$A \cap B \neq \emptyset$  iken “A veya B” olayının olasılığını bulup yazma

A ile B olayları bağımsız olay olacak şekilde verilen “A ve B” olayının olasılığını bulup yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

**Kazanımlar:** Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.



**Bilgisayar Ders Konusu:**Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası:** 4

**Proje Adı:** Köklü proje

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına Microsoft Excel programını kullanarak girilen bir değer in karekökünü alan küçük bir program oluşturmaları istenebilir. Öğrenciler bu etkinlik sırasında hem formül araç çubuğundan hemde kendi oluşturacakları formüllerden yararlanabilirler

**Matematik Ders Konusu:** Karekök alma

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Tam kare olan bir doğal sayının karekökünü hesaplayıp yazma

Tam kare olmayan bir doğal sayının karekökünü, iki ondalık basamak yürüterek yaklaşık olarak bulup yazma

Kesir kısmı iki basamaklı olan bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

Bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:**Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

**Kazanımlar:** Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası:** 5

**Proje Adı:** Köklü çarpım

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına Microsoft Excel programını kullanarak kök içleri aynı ve farklı ifadeleri çarparak sonucu görüntüleyen küçük bir program oluşturmaları istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Kareköklü sayılarla toplama işlemi

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Kök içleri aynı olan kareköklü sayıları toplayıp veya çıkarıp sonucu söyleyip yazma

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına Microsoft Excel programını kullanarak kök içleri aynı olarak girilen değerleri toplayıp çıkarabilen küçük bir program oluşturmaları istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Kareköklü sayılarda çarpma işlemi

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Kök içleri aynı olan iki kareköklü sayının çarpma işlemi yapıp sonucu yazma

Kök içleri farklı olan iki kareköklü sayının çarpma işlemi yapıp sonucu yazma

**Proje Numarası:** 4

**Proje Adı:** Köklü proje

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına Microsoft Excel programını kullanarak girilen bir değer karekökünü alan küçük bir program oluşturmaları istenebilir. Öğrenciler bu etkinlik sırasında hem formül araç çubuğundan hemde kendi oluşturacakları formüllerden yararlanabilirler

**Matematik Ders Konusu:** Karekök alma

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Tam kare olan bir doğal sayının karekökünü hesaplayıp yazma

Tam kare olmayan bir doğal sayının karekökünü, iki ondalık basamak yürüterek yaklaşık olarak bulup yazma

Kesir kısmı iki basamaklı olan bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

Bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

**Kazanımlar:** Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları "dır" komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası:** 6

**Proje Adı:** Pascalın mantığı!

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından pascal üçgeni ve binom açılımının Microsoft Excel programında formül araçlarından yararlanarak oluşturmaları istenir. Öğrenciler etkinlik sonunda ulaştıkları pascal üçgeninin oluşum mantığını oluşturacakları bir sunu gösterisi ile anlatmaları istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Pascal (Paskal) üçgeni ve Binom açılımı

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Pascal (Paskal) üçgenini açıklama

Pascal (Paskal) üçgenini oluşturan alt alta iki satırda bulunan sayılar arasındaki ilişkiyi söyleme

**Proje Numarası:** 4

**Proje Adı:** Köklü proje

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına Microsoft Excel programını kullanarak girilen bir değerın karekökünü alan küçük bir program oluşturmaları istenebilir. Öğrenciler bu etkinlik sırasında hem formül araç çubuğundan hemde kendi oluşturacakları formüllerden yararlanabilirler

**Matematik Ders Konusu:** Karekök alma

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Tam kare olan bir doğal sayının karekökünü hesaplayıp yazma

Tam kare olmayan bir doğal sayının karekökünü, iki ondalık basamak yürüterek yaklaşık olarak bulup yazma

Kesir kısmı iki basamaklı olan bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

Bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:**Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

**Kazanımlar:** Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası:** 5

**Proje Adı:** Köklü proje

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından Microsoft Excel programını kullanarak girilen sinüs ve cosinüs ifadeleri için tanjant ve cotanjantı hesaplayan küçük bir programını oluşturmaları istenebilir

**Matematik Ders Konusu:** Dik üçgenlerin trigonometrik oranları

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** . Bir dar açının tanjantını ve kotanjantını, sinüs ve kosinüs cinsinden ifade etme

Bir açının sinüs ve kosinüsü verildiğinde, tanjantını ve kotanjantını bulup yazma

**Matematik Ders Konusu:** Dik üçgenlerin trigonometrik oranları

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:**  $30^{\circ}$  ve  $60^{\circ}$  lik açılarının trigonometrik oranları arasındaki bağıntıyı söyleyip yazma

Verilen oranlardan  $30^{\circ}$ ,  $60^{\circ}$ ,  $45^{\circ}$  lik açılardan birinin belirtilen trigonometrik oranını seçip işaretleme

$30^{\circ}$  ve  $60^{\circ}$  lik açılarının trigonometrik oranlarından biri verildiğinde, belirtilen trigonometrik oranları bulup yazma

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından Microsoft Excel programını kullanarak  $30^{\circ}$ ,  $60^{\circ}$ ,  $45^{\circ}$  ve  $90^{\circ}$ 'nin trigonometrik oranlarını bulan küçük bir programını yapmaları istenebilir.

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarına Kare dik piramidin, dik koninin ve kürenin hacimlerini hesaplama konuları dağıtılır. Öğrenci gruplarından Microsoft Excel programını kullanarak girilen belli bir takım değerler için kendi konularını oluşturan cismin taban, yanal alanlarını ve hacmini hesaplayan bir program oluşturmaları istenebilir. Ancak hazırlanacak programlarda girilen değerlere göre değişen sonuçların oluşması ilkesi temel alınacaktır.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

**Kazanımlar:** Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

*Kazanımlar:* Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası:* 6

*Proje Adı:* Köklü proje

*İlişkili Olduğu Dersler:* Matematik, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına Microsoft Excel programını kullanarak girilen bir değerın karekökünü alan küçük bir program oluşturmaları istenebilir. Öğrenciler bu etkinlik sırasında hem formül araç çubuğundan hemde kendi oluşturacakları formüllerden yararlanabilirler

*Matematik Ders Konusu:* Karekök alma

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Tam kare olan bir doğal sayının karekökünü hesaplayıp yazma

Tam kare olmayan bir doğal sayının karekökünü, iki ondalık basamak yürüterek yaklaşık olarak bulup yazma

Kesir kısmı iki basamaklı olan bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

Bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:**Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

**Kazanımlar:** Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar



**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.  
 Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.  
 Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme  
 Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.  
 Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası:** 7

**Proje Adı:** Köklü proje

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından Microsoft Excel programındaki hücre özelliklerini kullanarak kaç farklı türde saati ifade edebileceklerini bulmaları istenebilir. Ayrıca öğrencilerden hazırlayacakları küçük bir programla klavyeden girilen herhangi bir sayının girilen bir moda göre kalanını ekrana yazdırmaları da istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Saat aritmetiğini ve modül

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** Öğleden önce veya öğleden sonraki bir zamanı belirtecek şekilde verilen bir saati söyleyip yazma

Öğleden sonra aynı zamanı belirten değişik iki ifadeyi söyleyip, denklik sembolüyle yazma

Saat aritmetiğinde kullanılan sayılar kümesinin modülünü söyleme

Bir saat üzerinde tanımlanan bir kümenin modülünü söyleme

Verilen bir modüle göre kalanların kümesini yazma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:**Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

**Kazanımlar:** Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Disket Kullanımı

**Kazanımlar:** Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

**Bilgisayar Ders Konusu:**Kayıt Kullanma

**Kazanımlar:** Kayıt ortamındaki dosyaları "dir" komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Ödev Hazırlama

**Kazanımlar:** Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Yazıcı Kullanımı

**Kazanımlar:** Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

**Kazanımlar:** Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

**Proje Numarası:** 8

**Proje Adı:** Köklü proje

**İlişkili Olduğu Dersler:** Matematik, Bilgisayar

**Etkinlik:** Öğrenci gruplarından birine “verilen bir modüle göre toplama ve çarpma işlemi” konusu proje kapsamında verilebilir. Öğrencilerden Microsoft Excel programını kullanarak klavyeden girilen farklı değer ve modüller için verilen işlem veya işlemlerin sonucunu hesaplayarak ekranda görüntüleyen bir program oluşturmaları istenebilir.

**Matematik Ders Konusu:** Verilen bir modüle göre toplama ve çarpma işlemi

**Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:** İki sayının verilen bir modüle göre çarpma işlemini yapıp sonucu yazma

Verilen bir modüle göre çarpım tablosunu yapma

Verilen bir modüle göre, içinde toplama ve çarpma işlemlerinin bulunduğu bir ifadeyi sadeleştirip sonucu yazma

Modüler aritmetiği, verilen bir takvim problemine uygulama

**Bilgisayar Ders Konusu:** Klavyeyi kullanma

**Kazanımlar:** Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

**Bilgisayar Ders Konusu:** Bilgisayarda Kayıt İşlemi

**Kazanımlar:** Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

*Kazanımlar:* Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

*Kazanımlar:* Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.

*Proje Numarası:* 9

*Proje Adı:* Köklü proje

*İlişkili Olduğu Dersler:* Matematik, Bilgisayar

*Etkinlik:* Öğrenci gruplarına Microsoft Excel programını kullanarak girilen bir değer in karekökünü alan küçük bir program oluşturmaları istenebilir. Öğrenciler bu etkinlik sırasında hem formül araç çubuğundan hemde kendi oluşturacakları formüllerden yararlanabilirler

*Matematik Ders Konusu:* Karekök alma

*Etkinlik ile Elde Edilebilecek Kazanımlar:* Tam kare olan bir doğal sayının karekökünü hesaplayıp yazma

Tam kare olmayan bir doğal sayının karekökünü, iki ondalık basamak yürüterek yaklaşık olarak bulup yazma

Kesir kısmı iki basamaklı olan bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

Bir ondalık kesrin karekökünü bulup yazma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Klavyeyi kullanma

*Kazanımlar:* Klavyede ara tuşunu kullanma.

Klavyede yön tuşunu kullanma.

Klavyede harfleri kullanma.

Klavyede rakamları kullanma.

Silme tuşunu, geri tuşunu kullanma.

Klavyede silme tuşlarını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:*Bilgisayarda Kayıt İşlemi

*Kazanımlar:* Bilgisayarda yazdığı bir metni kaydetme.

Bilgisayarda kaydettiği bir metni silme.

Bilgisayara kaydettiği bir şekli silme.

Bilgisayara kaydettiği bir resmi silme.

Bilgisayarda başkasının yaptığı bir kaydı silme.

*Bilgisayar Ders Konusu:*Basit Bir Veri Tabanı Oluşturma

*Kazanımlar:* Bir veri tabanında hazırlanmış bir listeden istediği adı seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış telefon rehberinden istediği telefon numarasını seçme.

Bir veri tabanında hazırlanmış adres listesinden istediği adresi seçme.

Arkadaşlarının adlarını yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Telefon numaraları yazarak basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Aldığı ders notlarından oluşan basit bir veri tabanı dosyası oluşturma.

Oluşturduğu veri tabanı dosyasını kaydetme.

Kaydettiği bir veri tabanı dosyasını kullanma

*Bilgisayar Ders Konusu:* Disket Kullanımı

*Kazanımlar:* Diskette kayıtlı bir dosyayı arayıp bulma.

Kayıtlı bir dosyayı çağırma.

Çağırdığı dosyada gerekli değişiklikleri yapma.

*Bilgisayar Ders Konusu:*Kayıt Kullanma

*Kazanımlar:* Kayıt ortamındaki dosyaları “dır” komutu ile görme.

Dosyalardan istediğini seçme.

Bir kayıt ortamından başka bir kayıt ortamına dosya aktarma.

Bir kayıt ortamından gereksiz bir dosyayı silme.

Bir kayıt ortamındaki dosyanın adını değiştirme.

Yeni bir dosya açma.

*Bilgisayar Ders Konusu:*Ödev Hazırlama

*Kazanımlar:* Verilen bir ödevi şekil, resim veya yazı ile bilgisayarda hazırlama.

Hazırladığı ödevde gerekli değişiklikleri yapma.

Hazırladığı ödevi kaydetme.

Hazırladığı ödevi sunma.

*Bilgisayar Ders Konusu:*Yazıcı Kullanımı

*Kazanımlar:* Yazıcıyı gösterme.

Yazıcının kablolarını gösterme.

Yazıcı düğmesini açma kapama.

Yazıcıya kağıt takma.

Yazıcıdan döküm alma.

*Bilgisayar Ders Konusu:* Bir İletişim Aracı Olarak Bilgisayarlar

*Kazanımlar:* Ağ ortamında öğretmenden mesaj alma.

Ağ ortamında başka bir kullanıcıya mesaj yollama.

Bilgisayarın iletişim aracı olarak kullanıldığı yerleri söyleme

Günlük yaşamında bilgisayarların ve cep hesap makinelerinin önemini açıklayarak söyleme/yazma.

Ödevlerini bilgisayarda yapmanın sağladığı kolaylığı açıklayarak söyleme/yazma.





Ek 16. Bilgisayar 4. dersi kapsamında hazırlanan 27. proje ait bir öğrenci grubu çalışması

## İMPARATOR GAZETESİ

SAYI:1

FİYATI: 3 AKÇE

İSTANBULUN FETHİ 2'DE

İSTANBULUN FETHİ 6'DA

FATİH SULTAN MEHMET 3'DE VE 9'DA

KOMİK ROPÖRTAJ SAYFA 4'DE

OSMANLI TARİHİ SAYFA 7'DE

OSMANLIYLA SELÇUKLUNUN İLİŞKİSİ

SPOR SAYFA 5'DE

## GÖREVLER

Koray YILMAZ:Slayt düzenleyen eleman,BAŞKAN

Murat KUM:Bilgi araştırmacısı,Başkan Yardımcısı

Soner YILDIRIM:Tasarlayıcı,Teknik eleman

Arif ARSLAN:Araştırmacı,Teknik eleman yardımcısı

Aygün KÖROĞLU:Maddi alandaki eleman ve araştırmacı

## FATİH SULTAN MEHMET



Fatih Sultan Mehmed Yedinci Osmaewnlı padişahı ve İstanbul'un Fatihli.

Sultan Murat Han, oğlu şehzade Mehmet'i yalnız din ve fen ilimlerinde yüksek bir tahsil yaptırmak ve bir takım kültür dillerine (Arapça, Farsça, Latince, Yunanca ve Sırpa) sahip olarak yetiştirmekte çok başarılı.



İstanbul'un kurusu çok eski çağlara kadar dayanır. Eski İstanbul 7 tepede üzerine kurulmuştur. Şimdiki adı eski Yunanca is tanbolin (şehir gidiyorum) sözünden gelmiştir. Bizantion Megora'dan gelen Bizan'ın adından gelir. Şehir 196 yılında Antonina, 330'da Secunda Roma 5. yüzyıldan itibaren Nova Roma ve halk arasında da yaygın olarak Konstantinopolis diye anılmıştır.

AYRINTILI BİLGİ 6'DA

## İSTANBULUN FETHİ



Şehrin Osmanlılara geçmesi üzerine önce İstambol diye adlandırılmıştır. Şehir ve Avrupa ve Asya kıtalarının birleştiği yerde kurulduğu için stratejik bakımında önem taşır. Bugünkü İstanbul'un çekirdeği olan Haliç'in güneyindeki paçanın ilk sakinleri TraklardıR



ŞOK ŞOK ŞOK ŞOK ŞOK

HERKESİ  
KIRKPINAR'A DAVET  
EDİYORUZ

## Fatih sultan mehmet'in hayati



- Fatih Sultan Mehmed 29 Mart 1432 yılında Edirne'de doğdu. Babası Sultan Murad, annesi Huma Hatun'dur.

Fatih Sultan Mehmet uzun boylu,dolgun yanaklı,kıvrık burunlu,adeleli ve kuvvetli bir padişahı.

## KADIN MODA SAYFASI



- Padişah fatih sultan Mehmet kadınlara hak tanıdı kadınlar artık evden çıkacak ve gezebilecekti.bir kadın moda dükkanı açmaya karar verdi ve izin istedi ve izin geldi.artık kadınlara yönelik bir moda dikiş yeri açılmıştı.





## 8. ÖZGEÇMİŞ

1980 yılında Trabzon'da doğdu. Affan Kitapçıođlu Lisesinden 1997 yılında mezun oldu. 1998 yılında girdiđi K.T.Ü. Fatih Eğitim Fakóltesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi bölümünden 2002 yılında 1.likle mezun oldu. Aynı yıl Fen Bilimleri Eğitimi Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans Programına başladı ve Trabzon ili Köprübaşı Merkez İlköğretim okuluna bilgisayar öğretmeni olarak atandı. 2003 yılının II. eğitim öğretim döneminde öğretmenlik görevinden ayrılarak K.T.Ü. Fatih Eğitimi Fakóltesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi bölümüne araştırma görevlisi olarak çalışmaya başladı. Halen bu görevi devam etmekte olup evli ve İngilizce bilmektedir.

