

**ÖĞRETMEN ADAYI
ÖĞRENCİLERİMİZİN
HAZIRLADIKLARI
BROŞÜRLER**

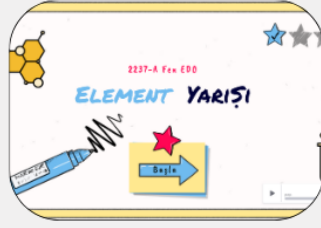
<https://www.canva.com/design/DAF-XevB9KE/ygl0fDt5lxhkadtKwiKsXw/view>

**BROŞÜRLERİN İNTERAKTİF HALİNE
YUKARIDAKİ İNKTE ULAŞABİLİRSİNİZ!**



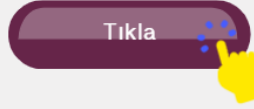
Genially ile Elementler Yarışına Hazır Mısın?

Bir gün, bilim ve keşif tutkunu bir grup genç, eski bir haritanın ipuçlarını takip ederek antik bir tapınağın gizemli kalıntılarına ulaşmak için yola çıktı. Tapınaktaki kitapta, efsanevi bir güce sahip olduğuna inanılan dört elementin (ateş, su, hava ve toprak) aslında element olmadıkları yazıyordu. Onları bekleyen bu sınavda en büyük soru elementlerin adları ve özelliklerini bulup güçlerini bilgece kullanarak tapınağın sırlarını koruyup korumayacaklarıydı...



Sınıf Düzeyi: 7

🌐 Etkinliğe ulaşmak için butona tıkla



Oyunumuzdan Kareler



Genially ile Element Bilginizi Test Edin



UYARLANAN KAZANIM

F.7.4.2.2. Periyodik sistemdeki ilk 18 elementin ve yaygın elementlerin (altın, gümüş, bakır, çinko, kurşun, civa, platin, demir ve iyot) isimlerini, sembollerini ve bazı kullanım alanlarını ifade eder.



OYUN KURALLARI

- Her sorunun belirli bir süresi bulunmaktadır.
- Her doğru cevabınızda bir tebrik mesajı alacak her yanlış cevabınızda ise önceki soruya geri döneceksiniz.
- Yanlış cevaplar doğru cevapları götürmemektedir.
- Her soru 10 puandır.
- Oyunu ilk tamamlayan grup ekstra 10 puan alacaktır.

Şimdiden keyifli oyunlar...

BİZ KİMİZ?

TÜBİTAK 2237-A projesi kapsamında bir araya gelen Türkiye'nin seçkin üniversitelerinde öğrenim gören alanında uzman öğretmen adaylarıyız.



NEDEN OYNAMALISIN?

Hazırladığımız oyunda farklı birçok soru göreceksin. Bu soru tipleri ile elementler konusunda eksikliklerini kapatabilir ve okulda daha başarılı bir öğrenci olabilirsiniz.



NASIL OYNANIYOR?

- ★ Telefon ya da bilgisayardan QR kod veya verilen bağlantıdan siteme giriniz.
- ★ Başla butonuna tıklayınca oyun başlar.
- ★ Karşınıza gelen bütün soruları zamanında ve doğru bir şekilde yanıtlayınız.
- ★ Tebrikler mesajı ile oyun tamamlanmaktadır.





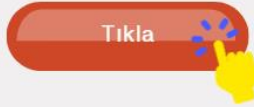
Actionbound ile Tutulma Modelleri Yapmak Çok Kolay

Bir zamanlar, genç bir çocuk olan Ali, güneş ve ay tutulmalarını anlamak için derin bir merak duyuyordu. Gece gökyüzünü izlerken, telefonuna gizemli bir görev geldi. Bu görevde ona tutulmaların nasıl gerçekleştiğini anlatan bir model ödevi vardı. Ali, heyecanla gelen görevleri incelerken ailesine hazırladığı modellerini sunmak için sabırsızlanıyordu.



Sınıf Düzeyi: 6

🌐 Etkinliğe ulaşmak için butona tıkla



Oyunumuzdan Kareler

Bu aktivitede sizlerden evde bulunan basit malzemelerle Güneş ve Ay tutulmalarını model üzerinde göstermenizi istiyoruz.



Ay tutulması sırasında Ay, Güneş ve Dünya hangi şekilde sıralanır?



Güneş ve Ay tutulması olayı ışığın hangi özelliğinden kaynaklanır?



Actionbound ile Evinizde Tutulma Modelleri Tasarlayın



UYARLANAN KAZANIM

F.6.1.2.3. Güneş ve Ay tutulmasını temsil eden bir model oluşturur.



OYUN KURALLARI

- Her aşamada farklı görevlerle karşılaşacaksınız. Hazırlıklı olmayı unutmayın.
- Bazı aşamalara geçmeden önce kendinizi sınamanız gerekmektedir. Bu aşamada her sorunun belirli bir süresi bulunmaktadır. Dikkatli olalım.
- Her soru 100 puandır. Her yanlışta 10 puan eksilecektir.
- Oyunu ilk tamamlayan grup ekstra 100 puan alacaktır.

Şimdiden keyifli oyunlar...

BİZ KİMİZ?

TÜBİTAK 2237-A projesi kapsamında bir araya gelen Türkiye'nin seçkin üniversitelerinde öğrenim gören alanında uzman öğretmen adaylarıyız.



NEDEN OYNAMALISIN?

Hazırladığımız oyunda farklı birçok etkinlik göreceksin. Bu etkinliklerle tutulmalar konusunda eksikliklerini kapatabilir ve okulda daha başarılı bir öğrenci olabilirsin.



NASIL OYNANIYOR?

- ★ Telefon ya da bilgisayardan QR kod veya verilen bağlantıdan siteye giriniz.
- ★ Site sizi bir telefon uygulamasına yönlendirecektir. Uygulamayı indiriniz.
- ★ Karşınıza gelen bütün görevleri doğru bir şekilde tamamlayınız.
- ★ Bazı görevlerin zaman kısıtlaması bulunmaktadır. Dikkatli olalım.
- ★ Tebrikler mesajı ile oyun tamamlanmaktadır.



WORDWALL NEDİR?

Wordwall, içerisinde çoktan seçmeli, eşleştirme, doğru-yanlış, sürükle bırak gibi farklı türlerde interaktif testler oluşturmaya yarayan oyunlaştırma tabanlı bir çevrimiçi değerlendirme aracıdır.



SINIF DÜZEYİ:7 KONU VE KAZANIM

F.7.4.2.2. Periyodik sistemdeki ilk 18 elementin ve yaygın elementlerin (altın, gümüş, bakır, çinko, kurşun, civa, platin, demir ve iyot) isimlerini, sembollerini ve bazı kullanım alanlarını ifade eder.

WORDWALL

BİZ KİMİZ

TÜBİTAK 2237-A projesi kapsamında bir araya gelen Türkiye'nin seçkin üniversitelerinde öğrenim gören alanında uzman öğretmen adaylarıyız.



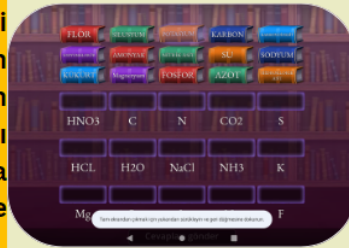
NEDEN OYNAMALISIN

Eğlenerek öğrenmek ve element sembolleri ve bileşiklerin formüllerini konusunda kendini test etmek için oynamalısın

NASIL OYNANIR?

Öğrenciler yukarıda yer alan element ve bileşikleri alttaki sembol ve bileşiklere eşleştirmeye çalışır. Uygun sürede tamamlayan öğrenciler cevapları gönder butonuna tıkladıktan sonra doğru ve yanlışlarını görüntüler

OYUNUMUZDAN GÖRSELLER



OYUN KURALLARI

- Oyunun belirli bir süresi vardır.
- Her biri doğru yapılan eşleştirme 2 puan kazandırır.
- Oyunu ilk tamamlayan öğrenci kazanır.
- Oyun sonunda doğru ve yanlış cevaplar görüntülenir.
- Tekrar oynandığında farklı sıralama ile karşılaşılar.

OYNAMAK İÇİN TIKLA



Kahoot!

KAHOOT NEDİR?

Kahoot ile çocuklara eğitim teknolojisi kullanılarak test soruları hazırlanabilir ve çocuklara geri dönütler verilebilir.

Kahoot ile hangi kazanımları ele aldık.

- F.7.4.2.1. Saf maddeleri, element ve bileşik olarak sınıflandırarak örnekler verir.
- F.7.4.2.2. Periyodik sistemdeki ilk 18 elementin ve yaygın elementlerin isimlerini, sembollerini ve bazı kullanım alanlarını ifade eder.
- F.7.4.2.3. Yaygın bileşiklerin formüllerini, isimlerini ve bazı kullanım alanlarını ifade eder.

Biz Kimiz?

TÜBİTAK 2237-A projesi kapsamında bir araya gelen Türkiye'nin seçkin üniversitelerinde öğrenim gören alanında uzman öğretmen adaylarıyız.



Kahoot Mobil

Kahoot ile öğrenciler telefonda bağlanıp etkileşimli bir şekilde sorulara erişebilirler.



Tasarladığımız İçerik

- Kahoot,ile 7.sınıf düzeyinde belirlediğimiz kazanım doğrultusunda toplam 10 soru hazırladık.
- Kaç saniyede bitirdiklerini görmek için geri sayım başlattık.



Tasarladığımız İçerik



- Ayrıca sorularda doğru cevaba pekiştirme verdik.(Örneğin tebrikler başardın...)Yanlış cevaplarda ise Konuyu tekrar çalışması gerektiğini ve verdiği cevabın neden yanlış olduğunu açıkladık.
- Bazı sorularımıza görseller ekleyerek ilgi çekici hale getirdik.

Scratch ile Kodlamaya Başla

Scratch ile çocukların basit düzeyde kodlama öğrenmesi ve bu alana merak oluşturmaları sağlanabilir. Böylelikle geleceğin yazılımcıları küçük yaşlardan itibaren kendini bu alanda en iyi şekilde geliştirir.



SCRATCH İLE NELER YAPILABİLİR?

Scratch ile animasyon yapılabilir, oyunlar tasarlanabilir, davetiye oluşturulabilir.



SCRATCH

SCRATCH NEDİR?

Scratch, çocukların kullanabileceği düzeyde hazırlanmış basit arayüze sahip olan bir programlama dilidir.



Scratch'i Dersimize Nasıl Entegre Edebiliriz?



Çocukların zorlandığı konular ele alarak fen derslerini daha eğlenceli hale getirip çocukların aktif bir şekilde öğrenmeleri sağlanabilir.



Scratch ile Neler Yaptık ?



Topun sahip olduğu hızı hesaplayarak fen öğretimi çocukların ilgi çekici hale getirmeyi planladık.



Scratch ile Neler Yaptık ?



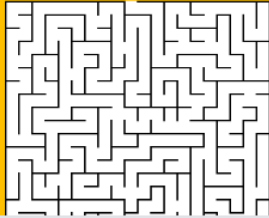
Scratch ile çocukların ilgisi çekebilecek pastaları ve karpuzu topladıkça puan kazanabileceği bir oyun tasarladık.



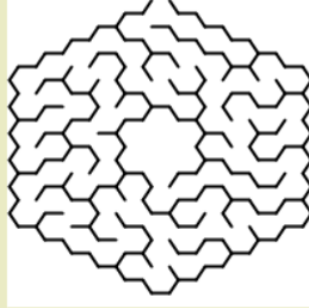


BİZ KİMİZ

TÜBİTAK 2237-A projesi kapsamında bir araya gelen Türkiye'nin seçkin üniversitelerinde öğrenim gören alanında uzman öğretmen adaylarıdır.



SINIF DÜZEYİ 7 KAZANIM



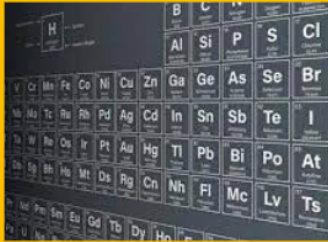
F.7.4.2.2. Periyodik sistemdeki ilk 18 elementin ve yaygın elementlerin (altın, gümüş, bakır, çinko, kurşun, civa, platin, demir ve iyot) isimlerini, sembollerini ve bazı kullanım alanlarını ifade eder.

LABİRENT JENARATÖRÜ



LABİRENT JENARATÖRÜ NEDİR?

Labirent bulmaca hazırlayabileceğiniz bir web aracıdır. Asıl adı Maze Generator olan uygulama ile üçgen, altıgen, daire şeklinde bulmacalar hazırlamak mümkündür.



OYUN NASIL OYNANIR

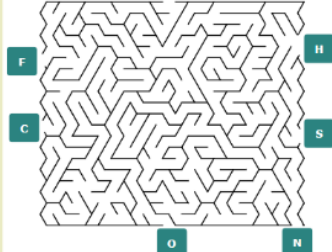
Verilen yönerge okunur. Öğrenci okuduğu sorunun cevabını belirler. Bulmacadaki çıkış yollarındaki seçeneklerdeki cevaba uygun ve en kısa yoldan ulaşmaya çalışır.

OYUNUMUZDAN GÖRSELLER

Sena nitrik asiti oluşturan elementlerin sembollerine ulaşmak istemektedir. Hadi Sena'ya yardımcı olalım.



Sena nitrik asiti oluşturan elementlerin sembollerine ulaşmak istemektedir. Hadi Sena'ya yardımcı olalım.



OYUN KURALLARI

- Hazırladığımız bu oyunlarda öğrenciler birden fazla çıkışı olan labirentleri çözmeye çalışmaktadır.
- Doğru çıkışa ulaşabilmeleri için labirentin temasında yer alan konuyu iyi bir şekilde bilmeleri gerekmektedir.
- Yarışma ortamı oluşturmak için öğretmen öğrenci başladığı anda süre tutmaya başlar ve doğru çıkışa en erken ulaşan öğrenci bir puan alır.

Learningapps

ORG

MERAKLI SENA'NIN ALIŞVERİŞ GÜNÜ

Alışverişe çıkan Sena annesinin istediği malzemeleri aldığı sırada ürünlerin neden yapıldığını merak etmiştir. Görselde yer alan imleçlere tıklayarak ona yardım edelim!



Bakalım Bu Ürünler
Nelerden Yapılmış



BİZ KİMİZ

TÜBİTAK 2237-A projesi kapsamında bir araya gelen Türkiye'nin seçkin üniversitelerinde öğrenim gören alanında uzman öğretmen adaylarıyız.



NEDEN LEARNINGAPPS

Eğitimin bireyselleştirilmesi ve kalıcılığı açısından eğitimin oyunlaştırılması son zamanlarda oldukça önemlidir. Tasarlanan bu uygulama öğrenmeyi daha iyi bir hale getirecektir.

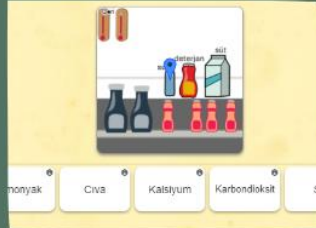


KAZANIMLARIMIZ NELER

F.7.4.2.1. Saf maddeleri, element ve bileşik olarak sınıflandırarak örnekler verir.

F.7.4.2.2. Periyodik sistemdeki ilk 18 elementin ve yaygın elementlerin (altın, gümüş, bakır, çinko, kurşun, civa, platin, demir ve iyot) isimlerini, sembollerini ve bazı kullanım alanlarını ifade eder.

F.7.4.2.3. Yaygın bileşiklerin formüllerini, isimlerini ve bazı kullanım alanlarını ifade eder.



7. Sınıf ve Meraklı
Herkes İçin



KURALLAR

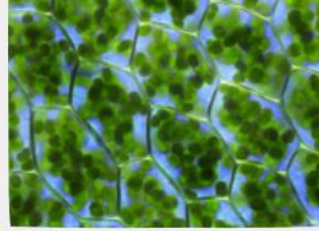
- QR kod taratılarak internet sitesi açılır.
- "Start" butonu ile oyuna başlanıyor.
- Öğretmenin uygun göreceği süre içerisinde Sena'ya en çok yardımcı olan yarışmayı kazanır.





HÜCRENİN GİZEMLİ HAZİNESİ

Hazine aramaya çıkan bir grup arkadaş haritalarında yer alan bulmacaları çözerek hazineye ulaşmaya çalışmaktadırlar. Hücre organelleri konusunda yardıma ihtiyaçları olduğundan sizden yardım istediler. Onlara yardımcı olalım!



Hücreyi Ne Kadar İyi Tanıyorsun?

Hazineyi bulabilecek misin?



BİZ KİMİZ

TÜBİTAK 2237-A projesi kapsamında bir araya gelen Türkiye'nin seçkin üniversitelerinde öğrenim gören alanında uzman öğretmen adaylarıyız.



NEDEN H5P

Eğitimin bireyselleştirilmesi ve kalıcılığı açısından eğitimin oyunlaştırılması son zamanlarda oldukça önemlidir. Tasarlanan bu uygulama öğrenmeyi daha iyi bir hale getirecektir.



KAZANIMLARIMIZ NELER

F.7.2.1.1. Hayvan ve bitki hücrelerini, temel kısımları ve görevleri açısından karşılaştırır.

- Hücrenin temel kısımları için sadece hücre zarı, sitoplazma ve çekirdek verilir.
- Hücre organellerinin ayrıntılı yapıları verilmeden sadece isim ve görevlerine değinilir.



7. Sınıf ve Macerayı Seven Herkes İçin

H5P ile öğrenme daha eğlenceli!



KURALLAR

- "Start" butonu ile oyuna başlanıyor.
- Verilen süre içerisinde en çok yıldız olan yarışmayı kazanır.
- Süre sorudan soruya değişmektedir.
- 3 adet yanlış hakkı vardır.
- Yanlış hakları biten yarışmacı elenir.





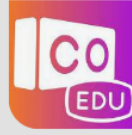
ARTIRILMIŞ GERÇEKLİK İLE CANLILARI SINIFLANDIRILIM

Yapmış olduğumuz bu artırılmış gerçeklik uygulamasında kavram karikatürüyle destekli bir tartışma ortamı oluşturmayı hedefledik. Oluşan tartışma ile kazandırılmak istenilen davranışın daha etkili kazandırılması hedeflenmektedir.



BİRLİKTE SINIFLANDIRILIM

Cospaces ile öğrenme daha kolay!



BİZ KİMİZ

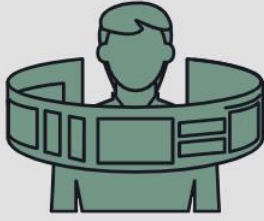
TÜBİTAK 2237-A projesi kapsamında bir araya gelen Türkiye'nin seçkin üniversitelerinde öğrenim gören alanında uzman öğretmen adaylarıyız.



NEDEN COSPACES

Eğitimin bireyselleştirilmesi ve kalıcılığı açısından artırılmış gerçeklik uygulamaları giderek önem kazanmaktadır.

Tasarlanan bu uygulama öğrenmeyi daha iyi bir hale getirecektir.



KAZANIMLARIMIZ NELER

F.5.2.1.1. Canlılara örnekler vererek benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırır.

a. Canlılar; bitkiler, hayvanlar, mantarlar ve mikroskobik canlılar olarak sınıflandırılır.



5. Sınıf ve Sınıflandırmayı Merak Eden Herkes İçin

Cospaces ile öğrenme daha kolay!



KURALLAR

Oyunda asıl amaç artırılmış gerçeklik ortamında akranlarıyla tartışma fırsatı sunmaktır. Bu nedenle çok fazla rekabetçi bir oyun değildir. Yapılması gereken tek şey öğretmen tarafından sorulan soruya tartışma sonucunda doğru yanıt vermektir.



NASIL OYNANIR?

- Tablet veya telefonunuza CoSpaces uygulamasını indirin.
- Uygulamada yer alan yönergeleri takip edin.
- VR gözlüğünüze takın.
- Veya akıllı tahtada tarayıcıdan açın. Animasyon şeklinde oynayın