

ETKİLEŞİMLİ ETKİNLİK KİTAPÇIĞI



BU İŞTE BİR
OYUN VAR



ANNEM TABLETLE TANIŞIYOR



OKUDUĞUNU ANLAMA

1- Salim annesine tabletle ilgili bir şey öğretirken annesi neyi öğrenmek istedi?

2- Anne, telefonla arkadaşlarını neden tek tek aramadı da mesaj gönderdi?

3- Baba neden "Roller değişti galiba!" dedi?

4- Salim'in arkadaşları tablet sohbetinde hangi konuyu konuşmaya başladı?

5- Mustafa büyüyünce ne olmak istediğini söyledi?

6- Çocuklar "Ağaca çıkmaca oynayalım." dediğinde Sinem neden karşı çıktı?

.....

.....

7- Salim'in annesi arkadaşlarını çaya çağırınca Mustafa neden sevindi?

.....

.....

8- Salim sabah kahvaltıda annesini görünce neden üzüldü?

.....

.....

9- Salim'in icat ettiği yeni oyunun en önemli özelliği neydi?

.....

.....

10- Oyun bittikten sonra çocuklar oyunu neden çok sevdi?

.....

.....

SÖZCÜK ETKİNLİĞİ -1



Kelimeyi
Tanımlıyorum

Kazanım:

Öğrenci, verilen kelimenin anlamını kendi ifadeleriyle açıklar.

Etkinlik:

Aşağıdaki kelimeler 5. kitapta geçmektedir:

mesaj - oyun - teknoloji - misafir

Her kelimeyi sırayla oku
ve aklına gelen tek kısa anlamı yaz.

1- mesaj: - - - - -

2- oyun: - - - - -

3- teknoloji: - - - - -

4- misafir: - - - - -



ETKİNLİĞİ -2

Kelimeleri Eşleştiriyorum

Kazanım:

Sözcükler arasındaki ilişkiyi fark eder ve anlamına göre gruplandırır.

Etkinlik:

Aşağıda 5. kitaptan alınan bazı kelimeler var. Senin görevin, birbirine yakın ilişkili olan kelimeleri eşleştirmek.

Kelimeler:

mesaj

aramak

oyun

takım

telefon

birlikte

Görev:

- 1- Kelimelere dikkatlice bak.
- 2- Birbiriyle ilişkili olan kelimeleri eşleştir.

CÜMLE ETKİNLİĞİ -1

Anneme Söylersem...

Kazanım:

Kendi duygu ve düşüncelerini yazılı ifade eder.
(Öncekinden farklı: teknoloji-iletişim temelli)

Etkinlik:

Salim annesine tabletle ilgili bir şey öğrettiğinde mutlu olmuştu.

Sen de düşün: Aşağıdaki cümleyi kendine göre tamamla.



"Annem benden bir şey öğrense ben

hissederdim."





CÜMLE ETKİNLİĞİ

-2

Cümleyi Kuruyorum

Kazanım: Öğrenci anlamlı, kurallı ve açık cümleler oluşturur.

Etkinlik: Aşağıda 5. kitaptaki olaylarla ilgili kelime grupları var. Senin görevin, bu kelimeleri kullanarak kurallı birer cümle kurmak.

Görev: Kelime gruplarını oku.

Her grup için 1 tane anlamlı ve kurallı cümle yaz.

1- anne – telefon – çağırdı

Cümlem: - - - - -

2- salim – yeni oyun – anlattı

Cümlem: - - - - -

3- çocuklar – birlikte – oynadı

Cümlem: - - - - -

4- Mustafa – yiyecekler – sevindi

Cümlem: - - - - -

5- tablet – mesaj – arkadaşlar

Cümlem: - - - - -



METİN ETKİNLİĞİ -1

"Telefonu Bırak Anne!"

Kazanım:

Olay, duygu ve düşünceleri ilişkili şekilde ifade eder.
(Öncekilerden farklı: teknoloji kullanımı - duygusal farkındalık)

Etkinlik:

Kitapta Salim, annesinin telefona çok dalınca üzülmüştü.
Şimdi aşağıdaki başlangıcı tamamla (5-6 cümle olabilir):

Başlangıç:

"Sabah kahvaltıya geldiğimde annemin yine telefona daldığını
gördüm. O an kendimi kötü hissettim. Çünkü..."

MATEMATİK ETKİNLİĞİ

Kale Taşımacı

Kazanım: Tekrar eden toplama / basit çarpma mantığını kavrar. (Öncekinden farklı: Salim'in kurduğu yeni oyuna göre)

Problem:

Salim'in yeni oyununda her takım kaleye **3 eşya** taşıyordu. Oyunda **4 takım** vardı.

Görev:

1- Tekrar eden toplama ile yaz:

----- + ----- + ----- + -----

2- Toplam kaç eşya taşındı?

$$1 + 2 = 3$$

HAYAT BİLGİSİ ETKİNLİĞİ-1

Teknolojiyi Ne Zaman Kullanmalıyım?

Kazanım: Teknolojiyi bilinçli kullanmaya yönelik farkındalık geliştirir. (Öncekinden farklı: kullanım zamanı-yer ayrımı)

Etkinlik: Aşağıdaki durumları "Uygun" ya da "Uygun Değil" şeklinde işaretleyin.

1- Kahvaltı yaparken telefona bakmak:

() Uygun () Uygun Değil

2- Anneme nasıl mesaj yazılır öğretmek:

() Uygun () Uygun Değil

3- Oyun saatinde telefona dalmak:

() Uygun () Uygun Değil



GRUP ÇALIŞMASI

"Teknoloji mi, Oyun mu?"

Kazanım: Öğrenci, grup içinde görüş paylaşır, karşılaştırma yapar ve ortak bir karar oluşturur.

Etkinlik: Kitapta hem teknoloji kullanımı (tablet, mesaj, telefon) hem de gerçek oyunlar vardı. Şimdi bu iki konuyu grupça tartışacaksınız.

Görev:

1- Sınıfı 4-5 kişilik gruplara ayır.

2- Her grupta herkes sırayla konuşarak şu iki soruyu tartışın:

Soru 1: "Gerçek oyun oynamanın güzel yanları neler?"

Soru 2: "Teknolojiyi kullanmanın güzel yanları neler?"

3- Grup olarak iki liste oluşturun:

- Gerçek oyunların güzel yönleri
- Teknolojinin güzel yönleri

4- Son olarak grup içinde ortak bir karar verin:

"Sizce hangisi daha önemli? Gerçek oyunlar mı, teknoloji mi? Neden?"

5- Hazırladığınız sonucu sınıfa kısa bir sunum olarak anlatın.

GÖRSEL SANATLAR

Meslek Hayalim Afişİ

Kazanım: Duygu ve düşüncelerini görsel ifade yollarıyla anlatır.

Etkinlik:

1. Kitapta çocuklar büyüyünce olmak istedikleri meslekleri söylemişti.
2. Sen de gelecekte olmak istediğin mesleği resimle anlat.
3. Afişine şunları ekle:
 - Mesleğin adı
 - Neden bu mesleği seçtiğin
 - Seni mutlu eden bir detay



Hadi Őimdi



ÇİZ VE BOYA



CEVAP ANAHTARI

Okuduğunu Anlama Soruları

1. Salim annesine tabletle ilgili bir şey öğretirken annesi neyi öğrenmek istedi?

Mesaj göndermeyi / telefonu sadece aramak için değil mesajlaşmak için kullanmayı öğrenmek istedi.

2. Anne, telefonla arkadaşlarını neden tek tek aramadı da mesaj gönderdi?

Daha kolay olduğu için mesaj göndermeyi tercih etti.

3. Baba neden "Roller değişti galiba!" dedi?

Çünkü bu kez anne oğlundan bir şey öğreniyordu; roller tersine dönmüştü.

4. Salim'in arkadaşları tablet sohbetinde hangi konuyu konuşmaya başladı?

Büyüyünce ne olmak istediklerini konuştular.

5. Mustafa büyüyünce ne olmak istediğini söyledi?

Bakkal olmak istediğini söyledi.

6. Çocuklar "Ağaca çıkmaca oynayalım." dediğinde Sinem neden karşı çıktı?

İtfaiyeyi gereksiz meşgul etmemek için.

7. Salim'in annesi arkadaşlarını çaya çağırınca Mustafa neden sevindi?

Çünkü börek, pasta gibi yiyecekleri düşündü ve çok sevindi.

8. Salim sabah kahvaltıda annesini görünce neden üzüldü?

Annesi kahvaltıda onunla ilgilenmeyip telefona daldığı için.

ANNEM TABLETLE TANIŞIYOR

CEVAP ANAHTARI



9. Salim'in icat ettiği yeni oyunun en önemli özelliği neydi?

Takımların kaleleri koruyup eşyaları diğer kaleye taşımaları ve kimsenin yerini boş bırakmaması.

(Öz: takım oyunu ve sürekli hareket gerektirmesi)

10. Oyun bittikten sonra çocuklar oyunu neden çok sevdi?

Herkes hareket ettiği ve çok eğlendikleri için.

Sözcük Etkinliği – 1 (Kelimeyi Tanımlıyorum)

Tümü Serbest çalışma.

Sözcük Etkinliği – 2 (Kelimeleri Eşleştiriyorum)

Kelimeler arasındaki doğru ilişki eşleştirmeleri şöyle olabilir:

- mesaj → telefon
- oyun → takım / birlikte
- telefon → aramak / mesaj
- takım → birlikte

Not: Bu etkinlikte birden fazla doğru eşleştirme mümkündür.

Öğrencinin mantıklı ilişki kurduğu tüm eşleştirmeler doğru kabul edilir.

Cümle Etkinliği – 1 (Anneme Söylersem...)

Serbest çalışma.

Cümle Etkinliği – 2 (Cümleyi Kuruyorum)

Serbest çalışma.

Not: Kurallı, anlamlı ve kelimeleri doğru kullanan tüm cümleler doğrudur.

ANNEM TABLETLE TANIŞIYOR

CEVAP ANAHTARI

Metin Etkinliđi – 1 ("Telefonu Bırak Anne!")

Serbest çalışma.

Matematik Etkinliđi (Kale Taşımaca)

1. Tekrar eden toplama:

$$3 + 3 + 3 + 3$$

2. Toplam kaç eşya taşındı?

$$3 \times 4 = 12 \text{ eşya}$$

Hayat Bilgisi Etkinliđi – 1 (Teknolojiyi Ne Zaman Kullanmalıyım?)

1. Kahvaltı yaparken telefona bakmak: **Uygun Deđil**

2. Anneme nasıl mesaj yazılır öğretmek: **Uygun**

3. Oyun saatinde telefona dalmak: **Uygun Deđil**

Hayat Bilgisi Etkinliđi (Birlikte Oynuyoruz)

Serbest çalışma.

Grup Çalışması Etkinliđi (Teknoloji mi, Oyun mu?)

Tümü Serbest çalışma.

Görsel Sanatlar Etkinliđi – Meslek Hayalim Afiş

Serbest çalışma.