

**PROJE LİSTESİ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sıra No** | **Proje Adı** | **Proje Türü** | **Proje Alanı** | **Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç** |
| 1 | Toplumların Helakine Sebep Ahlaki Yozlaşmalar | Araştırma | Değerler Eğitimi | **PROJE AMACI:** Kur'an-ı Kerim ışığında ahlaki değerlerin öğretilmesi, İslam'ın ana kaynaklarından biri olan Kur'an-ı Kerim'in okunmasının teşvik edilmesi,Öğrencilere, İslam'ı kaynağından öğrenme yeteneği kazandırılması, Ahlaki yozlaşma sonucu yapılan yanlışların bireysel ve toplumsal olarak karşılıksız kalmayacağının görsel ve maketlerle anlaşılması.  **PROJE YÖNTEMİ:** Belirlenen öğrencilerle konu kapsamında Kur'an-ı Kerim meal çalışması yapılır. Meal okuma esnasında öğrencilerin çıkarımlarda bulunmaları, not tutmaları sağlanır. Öğretmene sorma ya da internetten öğrenme gibi bilgiye kolay yoldan ulaşmak; bilgi kirliliğine sebep olmak yerine kaynağından okuyarak doğru bilinen yanlışlardan arınmaları ve şüphe içermeyen bilgilere ulaşmaları sağlanır. Okuma esnasında helak edilen toplumlar ile helak edilmelerine sebep olan ahlaki yozlaşma ve sebeplerinin eşleştirilmesi sağlanır.  **BEKLENEN SONUC:** Öğrencilerin herhangi bir konuda Kuran-ı Kerim mealinden araştırma yapabilmelerini sağlamak önceki toplumların başlarına felaket gelmesine sebep olan davranışları öğrenirler. Toplumları felakete götüren ahlaki yozlaşmanın sebeplerini öğrenirler. Toplumları felakete götüren başlıca olumsuz ahlaki davranışları öğrenirler. Peygamberlerin uyarılarına karşı toplumların göstermiş olduğu tepkileri öğrenirler. Önceki toplumların felakete uğramasına sebep olan davranışların yaşadığımız toplumumuzda olup olmadığının kıyaslamasını yaparlar. Önceki toplumların helakine sebep olan olumsuz davranışların neler olduğu hakkında bilgi edinip bu davranışlardan uzak durmayı öğrenirler. |
| 2 | Kimsin Sen? | Tasarım | STEAM | **PROJE AMACI:** 7. sınıf öğrencilerinin hücre organellerini ve görevlerini öğrenmekte yaşadıkları zorluğu ortadan kaldırmak. Öğrencilerin iş birliği ile çalışma becerilerini geliştirmek. Çevreleriyle iletişim kurma ve kendilerini ifade edebilme becerilerini geliştirmek.  **PROJE YÖNTEMİ:** Sistem bir kart oyunu oluşturulacak şekilde tasarlanacaktır. Organellerin isimleri ve resimlerinin bulunduğu kartlar hazırlanacaktır. Bu kartlarla oyun düzeni kurabilmek için öğrenciler hem grup çalışmasına uyum sağlamayı hem de organelleri ve görevlerini öğreneceklerdir. Öğrenci kart üzerindeki fotoğrafı ve organel ismini takım arkadaşına anlatmak için organelin görevini öğrenme ihtiyacı hissedecektir. Bu da öğrencide sürekli tekrar ve öğrenme isteği uyandıracaktır.  **BEKLENEN SONUC:** Oyun öğrenciler üzerinde olumlu etki yaratacak, öğrenciler hücre organellerini ve organellerin görevlerini öğrenecektir. Oyun ile birlikte öğrenciler öğrenme işini eğlenceli, yaratıcı ve etkili bir biçimde gerçekleştirecekler. Grup çalışması yapmayı, grup arkadaşlarıyla doğru iletişim kurmayı öğrenecektir. Bildiklerini yorumlamayı ve kendi cümleleri ile ifade etmeyi öğrenerek kelime dağarcığını geliştirecek, bildiklerini aktif kullanmayı öğrenecektir. |
| 3 | Hafıza Oyunu | Tasarım | Sağlıklı Beslenme | **PROJE AMACI:** Amaç öğrencilerin sağlıklı beslenme konusuyla ilgili olan meyve ve sebzelerin İngilizce anlamlarını öğrenmesini  sağlamak ve konuyu oyunla eğlenceli hale getirmek.  **PROJE YÖNTEMİ:** Toplamda altmış tane olmak üzere kartondan kartlar hazırlanır. Otuz kartın üzerinde meyve ve sebzeleri görsel olarak anlatan bir resim, diğer otuz kartın üzerinde onların İngilizce anlamları bulunur. Resimli kartlar bir tarafa, İngilizce anlamları diğer tarafa bir masanın üstüne karışık olarak kartlar kapalı kalacak şekilde dizilir. Daha sonra öğrenciler kartları ikişer ikişer açarak resimleri anlamlarıyla bulmaya çalışırlar.  **BEKLENEN SONUC:** Bu projeden beklenen sonuç; öğrencilerin kartondan hazırlanan kartlarla oyun oynayarak meyve ve sebzelerin İngilizce anlamlarını eğlenceli bir şekilde öğrenmelerine olanak sağlamaktır. Amaç öğrenmeyi kalıcı hale getirmektir. Bu çalışmayla meyve ve sebzeler görsel olarak desteklendiği için de İngilizce kelimeler daha fazla akılda kalacaktır ve bu sayede İngilizce öğrenme daha da kolaylaşacaktır. |



**PROJE LİSTESİ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sıra No** | **Proje Adı** | **Proje Türü** | **Proje Alanı** | **Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç** |
| 4 | Sınıf İçinde Yürüyebilen Çöp Kutusu | Tasarım | Robotik ve Kodlama | **PROJE AMACI:** -Çocuklara bilgisayar dilini öğretmek, geleceğin mesleği kodlamayı anlatıp benimsetmek -Çocukların problem çözme  kabiliyetini geliştirerek hayata bir adım önde başlamasına katkı sağlamak -Çocuklara tasarım sırasında gerekli olacak hayal tarlasını yani aklını verimli bir şekilde kullanabilme yetisini vermek -Proje kapsamında çalışacak öğrencilere sorumluluk ve işbirliğinin önemini kazandırmak -Özgüven kazandırmak  **PROJE YÖNTEMİ:** - Çocuklar ile birlikte çevrelerinde en çok karşılaştıkları sorunların listesi çıkartıldı. - Sorunlar arasında öğrencilerin istekleri dikkate alınarak eleme yapıldı. - Seçilen sorunun çözümü için ne yapılmalı sorusuna cevaplar arandı ve notlar çıkartıldı. - Problem çözümü için gerekli olan tasarımın özet bir şekilde taslak çizimleri öğrencilerin hayal dünyaları kullanılarak scratch programında çizildi. - Yapılacak proje için gerekli olacak kodlamaya yönelik eğitici videolar izlenerek öğrencilerin yapacakları işe karşı hevesleri artırıldı.  **BEKLENEN SONUC:** Sınıf ve okul içerisinde yürüyebilir çöp toplama kutularının gerekliliği ve sağlayabileceği kolaylıklar öğrenciler tarafından kodlama ile yapılacaktır. Bu amaçla yürüyebilir çöp kutusu modeli tasarlandı. Projemiz sayesinde çöp atma davranışı kontrol altına alınacaktır. Daha temiz sınıf ve okullar olacak. Böylelikle çocuklar daha hijyenik ortamlarda eğitim- öğretim görebilecekler. Yürüyebilen çöp kutusu projemiz okullara da mali yönden tasarruf sağlaması beklenmektedir. |
| 5 | DNA MODELİ | Tasarım | STEAM | **PROJE AMACI:** 8.SINIF ÖĞRENCİLERİ, DNA'NIN YAPISINI SOYUT OLMASI NEDENİYLE ÖĞRENİRKEN VE ZİHİNDE SOMUTLAŞTIRIRKEN SORUN YAŞAMAKTADIR. PROJENİN AMACI DNA ÜZERİNDE BULUNAN ORGANİK BAZLARI VE ONLARIN KARŞILIKLI DİZİLMELERİNİ DAHA İYİ KAVRAMALARI, SOMUTLAŞTIRMALARINI SAĞLAYACAK BİR DNA MODELİ TASARLAMAKTIR. ÖĞRENCİLERİN DNA MODELİNDEKİ ZİNCİRLERİN NASIL DURDUĞUNU KAVRAMALARI AMAÇLANMAKTADIR.  **PROJE YÖNTEMİ:** PROJEDE DNA MODELİ TASARLANACAK VE DNA ÜZERİNDE YER ALAN NÜKLEOTİDLER BİR YAPBOZ PARÇASI ŞEKLİNDE YERLEŞTİRİLMESİYLE SOMUTLAŞTIRILACAKTIR. İLK AŞAMADA DNA'DA YER ALAN İKİ ZİNCİR İÇİN MALZEME BELİRLENİR.(TEL, ZİNCİR, KARTON) SONRA DÖRT BAZDAN BELİRLİ SAYILARDA OLUŞTURULUR VE NÜKLEOTİD YAPISINDAKİ FOSFAT VE ŞEKER EKLENMESİ İLE NÜKLEOTİDLER TASARLANIR.(GERİ DÖNÜŞÜM MALZEMELERİ, KARTON, KÜÇÜK TOP GİBİ ARAÇLARDAN YARARLANILIR.) HAZIRLANAN NÜKLEOTİDLER YAPBOZUN TAMAMLANMASI GİBİ (ADENİN KARŞISINA TİMİN, TİMİN KARŞISINA ADENİN ŞEKLİNDE) DNA ZİNCİRLERİ OLARAK BELİRLENEN YAPIYA YERLEŞTİRİLİR VE NÜKLEOTİDLER ARASINDAKİ BAĞLAR (İP, TEL) GÖSTERİLİR.  **BEKLENEN SONUC:** DNA MODELİNİN TASARLANMASI İLE ÖĞRENCİLERİN NÜKLEOTİDLERİN DNA ÜZERİNDEKİ YERLERİNİ, NASIL ÇİFT YAPILI ZİNCİRİN BİR ARADA DURDUĞUNU KAVRAMASI BEKLENİYOR. BU SAYEDE SOYUT YAPIDA OLAN DNA MOLEKÜLÜ BU TASARIM İLE SOMUT BİR HALE GELİR. AYRICA YAPBOZ ŞEKLİNDE OLUŞTURULAN NÜKLEOTİDLER HANGİ BAZLARIN KARŞILIKLI GELMESİNİ DE ÖĞRETECEK ŞEKİLDE TASARLANIR VE MODEL ÜZERİNDEN ÖĞRENME |



**PROJE LİSTESİ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sıra No** | **Proje Adı** | **Proje Türü** | **Proje Alanı** | **Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç** |
| 6 | Tarihimle Okuyorum | Tasarım | Kültürel Miras | **PROJE AMACI:** TÜİK'e göre Türkiye'de kitap, ihtiyaç listesinin 235'inci sırasında yer alıyor. Kitap okuyanlar arasında son yıllarda yapılan araştırmalarda Tarih kitaplarına ilginin diğer türdeki kitaplardan çok rağbet gördüğü belirtiliyor. Bu projenin temel amacında kitap okuma alışkanlığının arttırılmasının yanı sıra tarihe olan ilgi kullanılarak temel amaca erişilmesi hedeflenmiştir.  **PROJE YÖNTEMİ:** - Sosyal Bilgiler öğretim programında "Millî Mücadele kahramanlarının hayatlarından hareketle Millî Mücadele'nin önemini kavrar." kazanımı doğrultusunda kitap ayraçlarında biyografisi kullanılabilecek , Millî Eğitim Bakanlığının kitaplarında bulunan Mustafa Kemal ATATÜRK, Kâzım KARABEKİR, Rauf ORBAY, Refet BELE, Ali Fuat CEBESOY, İsmet İNÖNÜ, Fevzi ÇAKMAK isimleri hedef alınacak - Millî Mücadele kahramanlarının hayatları hakkında akademik kaynaklar ve Milli Eğitim Bakanlığı ilköğretim kaynaklarında yer alan bilgiler derlendi, kitap ayracına sığabilecek düzeyde özetlenecek. - Millî Mücadele kahramanlarının ilgili dönemdeki görsellerine ulaşılarak bunlar belirli netlik ölçütlerinde renk uyumuna uygun şekilde grafikerler tarafından yeniden çizilerek dizayn edilecek. - 4x18 boyutlarında 7 farklı kalıpta 10?ar adet kitap ayracı belirlenecek, dijital ortamda daha önce elde edilen Millî Mücadele kahramanlarının çizilen görselleri, biyografileri uygun boyutlarda hazırlanarak baskıya hazır hale getirilecek. - Kitap ayraçları uygun boyutlarda ve amacına uygun şekillerde bastırılarak kesimlerle kullanılır hale getirilecek. - Materyal olarak elde edilen kitap ayraçları 2 farklı sınıftaki öğrencilere dağıtılarak gözlem ve izleme sürecinde okumaları gereken kitaplar sunularak proje başlatılacak.  **BEKLENEN SONUC:** - Proje için belirtilen süre içerisinde çocukların proje başlamadan evvel her gün düzenli kitap okuma alışkanlığı ile proje başladıktan sonra her gün düzenli kitap okuma alışkanlığı, elde edilen veriler doğrultusunda pozitif eksenli bir başarı bekleniyor. - Projenin uygulandığı ilk hafta öğrencilerin kitap tercihleri ve kitap okumaya ayırdıkları zaman istenilen düzeyde olmamasına halinde önceki haftalardan belirgin bir artış elde edilmeli. - Gözlem ve kontrol düzeyinin arttırılması ile beraber aynı zamanda çocukların ilgili kitaplara ve kitap ayraçlarında elde ettiği bilgilere dayalı olarak her gün kitap okuma sürelerini arttırdıkları ve hafta içi her gün ortalama 1 saate yakın kitap okudukları bir sonuç tablosu hedefleniyor. -Kitap ayraçlarında sunulan bilgiler doğrultusunda kitap ayraçlarını kullanan çocukların Millî Mücadele kahramanlarına olan meraklarının arttırma ve Millî Mücadele kahramanlarının hayat hikayelerini, kahramanlıklarını, onlar adına ortaya konulan eser ve film gibi çalışmalara onları yönlendirme amaçlanıyor. |
| 7 | DERGİ YAYINCILIĞI | Tasarım | Kültürel Miras | **PROJE AMACI:** Öğrencilerin yaşadıkları çevreyle olan bağlarını güçlendirmek ve öğrendikleri, yaşadıkları hakkında basın-yayın  yoluyla haber yazıları üretir. Ürettiklerini yayımlar ve başkalarıyla paylaşır.  **PROJE YÖNTEMİ:** Dergi yayıncılığı hakkında bilgiler toplanır. Gerekli olan çalışma grupları belirlenir. Grupların işleyişi ile ilgili çalışma takvimi oluşturulur. Haber kaynakları ve okul etkinlikleriyle ilgili haber toplama çalışmaları yapılır. Basım ekibi ile ortak haber yazım süreci, reklam ve sponsor tedariki, sayfa ve kapak tasarımı yapılır. Yayıma hazır hale gelen ürünün dağıtımı yapılır.  **BEKLENEN SONUC:** Öğrencilerin basın, yayın ve gazetecilik mesleklerine karşı ilgilerini arttırmak. Onları bu meslek gruplarına ilgilerini çekerek özendirmek. Basın, yayın ve gazetecilik mesleklerini tanıtmak. Bu mesleklerin inceliklerini ve ayrıntılarını öğretip pekiştirmek. Boş zamanlarında bu tür yayınları takip etmelerini sağlamak. Kültür sanat alanında eserler üretmek ve üretilmesine katkıda bulunmak. Kültür sanat alanında bilgilerini arttırmak. |



**PROJE LİSTESİ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sıra No** | **Proje Adı** | **Proje Türü** | **Proje Alanı** | **Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç** |
| 8 | DOĞAL AFETİ BUL, HAREKETE GEÇ | Tasarım | Doğal Afetler ve Afet Yönetimi | **PROJE AMACI:** GÜNÜMÜZDE DOĞAL AFETLERLE MÜCADELE ÖNEM KAZANMIŞTIR.ÖNEMLİ OLAN DOĞAL AFET ANINDA SOĞUKKANLI OLABİLMEK VE GEREKENLERİ YAPABİLMEKTİR. BU YÜZDEN DOĞAL AFETLERİ İYİ BİLMEK VE OLAY ANINDA DOĞRU HAREKETLERİ UYGUN BİR ŞEKİLDE YAPABİLMEK İÇİN DOĞAL AFETLERİ TANIMA VE DOĞRU HAREKETİ SEÇ OYUNU TASARLADIK. BÖYLECE BİLİNCİMİZ ARTACAK,KORKMADAN DOĞRU HAREKETİ YAPIP RİSKİ EN AZA İNDİRECEĞİZ.  **PROJE YÖNTEMİ:** İNTERNETTE, YAŞADIĞIMIZ ŞEHİRDE SIKÇA GÖRÜLEN DOĞAL AFETLERİ VE BU AFETLERDEN KORUNMAK İÇİN NELER YAPILMASI GEREKTİĞİYLE İLGİLİ VİDEOLARI BULUP,İNCELEYECEĞİZ. YAPILMASI GEREKEN HAREKETLERİ TESPİT EDİP , PROVALARI YAPACAĞIZ.DAHA SONRA DOĞAL AFETLERLE İLGİLİ VİDEOLARI MP3'e ÇEVİRECEĞİZ.TASARLADIĞIMIZ OYUN İÇİN SEÇTİĞİMİZ DOĞAL AFETLERİ DÖRDER TANE YAZIP ,ÇIKTISINI ALIYORUZ.OYUN ESNASINDA ÖĞRETMEN DOĞAL AFET SESLERİNİ DİNLETİYOR, TAKIMLARIN SESE GÖRE HEM EN UYGUN HAREKETİ YAPIP, HEM DE DOĞRU TABELAYI KALDIRMASI GEREKİYOR VE BÖYLECE PUAN ELDE EDİYOR .EN ÇOK PUANI ALAN TAKIM KAZANIYOR.  **BEKLENEN SONUC:** ÖNCELİKLE BEKLEDİĞİMİZ EN ÖNEMLİ SONUÇ DOĞAL AFET ANINDA NE YAPILMASINI GEREKTİĞİNİ BİLMEK VE OLAY ANINDA PANİK YAPMAMAK.BU OYUN SAYESİNDE YAŞADIĞIMIZ ŞEHİRDE BAŞIMIZA GELEBİLECEK DOĞAL AFETLERİ TANIYACAĞIZ.BİR DOĞAL AFET ANINDA NELER YAPILMASI GEREKTİĞİNİ ÖĞRENECEĞİZ.DOĞAL AFETLERİ TANIRKEN ,DOĞAL AFET ANINDA RİSKİ EN AZA İNDİREBİLECEĞİZ.AYNI ZAMANDA EĞLENEREK ÖĞRENDİĞİMİZ |
| 9 | SICAKKANLI CEKET | Tasarım | Giyilebilir Teknolojiler | **PROJE AMACI:** Soğuk havalarda sokakta yürürken insanları ısıtabilecek bir ceket tasarlanması amaçlanmıştır. Özellikle mesleği gereği açık alanda çalışmak zorunda olan insanları düşünerek yola çıkılmıştır.  **PROJE YÖNTEMİ:** Elektrikli battaniyelerden yola çıkılarak bu eşyanın neden taşınabilir olamayacağı sorusu akıllara gelmiştir. Bu eşyanın giyilebilir olması için elektrik yerine güneş ışığından yararlanılması düşünülmüştür. Bununla ilgili akla ilk gelen şey solar panel sistemidir. Nasıl solar paneller güneşten sıcak su elde ediyorlarsa biz de ceketimizi ısıtabiliriz diye düşündük. Ceketimize paneller yerleştirerek ceketimizi ısıtabiliriz.  **BEKLENEN SONUC:** Ceketin dış kısmına minik güneş panelleri, iç kısmına da ısıyı içeriye alacak ısıtıcılar yerleştirilerek kullanacak olan insanlara günlük hayatta büyük rahatlık sağlaması öngörülmüştür. Bu ceket sayesinde dışarda çalışmak zorunda olan insanlarımız zorlu hava koşullarına daha iyi adapte olacaktır. Temel ihtiyaçları karşılandığı için de daha verimli çalışacaklardır. Kansızlık veya başka sağlık sorunları sebebiyle normal insanlardan daha fazla üşüyen insanlar için de bu ceket, dışarıya çıktıklarında onlara bir kurtarıcı olacaktır. |



**PROJE LİSTESİ**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sıra No** | **Proje Adı** | **Proje Türü** | **Proje Alanı** | **Amaç/Yöntem/Beklenen Sonuç** |
| 10 | Basamak Tablosu | Tasarım | STEAM | **PROJE AMACI:** 7,8, ve 9 basamaklı sayıların okunuşunu kolaylaştırmak adına kitaplarda gördüğümüz basamak tablosunu  somutlaştırmak. Ondalık gösterimlerin yazılışını ve okunuşunu kavramak ve ondalık gösterim tablosunu somutlaştırmak. Öğrenme sürecini somut, katılımcı ve aktif hale getirmek.  **PROJE YÖNTEMİ:** 7, 8 ve 9 basamaklı sayıların ve ondalık gösterimlerin okunuşunu kitaplardaki basamak tablolarından algılamanın istenilen düzeyde olmadığını ve bu basamak tablolarını çizerek kullanmanın zaman açısından elverişsiz olduğunu düşünerek yola çıktık. Dokunarak ve istediğimiz kadar deneme yaparak eğleneceğimiz ve etkin öğrenme sağlayacağımız bir maket tasarlamaya karar verdik. Tasarlayacağımız maket üzerinde sayıların okunuşlarına dair bize ipuçları veren bölük adlarının olmasına karar verdik. Birler bölüğü yer almayacaktır. Çünkü birler bölüğünde sadece sayı okunur. Bölük adı ile söylenmez. Tasarımın iki yönlü kullanım sağlaması hedeflenmektedir. Bir yüzünde doğal sayıların okunuşları yer alırken diğer yüzünde ondalık gösterimlerin okunuşları yer alacaktır. Basamak hanelerine yerleştirilecek rakamlar da iki satır ve çift yönlü olarak hazırlanacaktır. Böylece her kartta 4 rakam yer almış olacaktır. Bu şekilde her rakam, bir sayı içerisinde birden fazla kullanılabilecektir. Öğrenciler istedikleri rakamları basamak hanelerine yerleştirerek okuma çalışması yapabileceklerdir.Ya da okunuşu verilen sayıları makette oluşturabileceklerdir.  **BEKLENEN SONUC:** Eğitim öğretimi aktif hale getirmek. Öğrenmenin, yaparak-yaşayarak öğrenme ilkesinden yola çıkarak öğrenmenin kalıcılığını ve sürecin aktif katılım içermesini sağlamak. Somut dönemdeki beşinci sınıf öğrencilerinde 7, 8 ve 9 basamaklı sayıların okunuşlarının ve yazılışlarının etkin ve kalıcı öğrenimini sağlamak. Somut dönemdeki beşinci sınıf öğrencilerinde ondalık gösterimlerin okunuşlarının ve yazılışlarının etkin ve kalıcı öğrenimini sağlamak. |
| 11 | DEYİM VE ATASÖZLERİ ÇARKI | Tasarım | Kültürel Miras | **PROJE AMACI:** Deyimlerin ve atasözlerinin oyun şeklinde öğretilmesi konuşma için çok güzel bir zemin hazırlar. Dünyanın en büyük  medeniyetini, en zengin kültürünü tanımış oluyorlar. Düşünce dünyamızın atmosferinde büyülenerek kendilerinden geçirecek, Anadolu medeniyetini öğrenmeye teşvik edilir.  **PROJE YÖNTEMİ:** Öğrenciler rekabete dayalı yöntemlerle öğrenmeyi daha hızlı hala getirebilirler. Oyun kapsamında yaptığımız çarkıfelek sayesinde cevapları daha akılda kalır. Türkçe dersimizde atasözleri ve deyimler ile ilgili çark hazırlanır ve çocuklar iki guruba ayrılır. Öğrenci tarafından çark çevirip döndürülür. Çarkımız zamanla yavaşlayacak ve duracaktır. Duran çarkıfeleğin ibresinin gösterdiği deyim veya atasözü karşı taraftaki öğrenciye sorulacaktır. Aynı zamanda atasözünün gerçek mi mecaz mı olduğu da sorulabilir. Doğru cevap veren takıma artı on puan verilir. Diğer takımda aynı şekilde oyuna devam eder.  **BEKLENEN SONUC:** Amaçlanan davranış hedef kitleye kalıcı şekilde öğrenmeyi planlar. Böylelikle öğrenciler hem öğrenip hem de eğlenerek bilgiyi kavrarlar. Gurup olarak oynandığı için sorumluluk almayı kavrarlar. Öğrenciler hem gurup çalışmasına uyum sağlamayı öğrenirler hem de sorumluluk alma bilincini kavramak amaçlanmıştır.Gelecek nesillere aktarım yapılır .Zengin kültür ve mirasımızı kolaylıkla öğretme amaçlanmıştır.Rekabete dayalı olduğu için öğrenme çabuk gerçekleşir. |