

FAALİYET PLANI (KAZANIMLAR)				
	PAZARTESİ	SALI	ÇARŞAMBA	PERŞEMBE
1. DERS	KELİME OYUNU	HİTABET OYUNLARI	BULMACA SAATİ	KODLAMA SAATİ
2. DERS	KERMES SAATİ	KERMES SAATİ	KERMES SAATİ	KERMES SAATİ
3. DERS	ŞİİR DİNLEME-OKUMA SAATİ	KOMEDİ SAATİ	YAKIŞTIR OYUNU	BİL BAKALIM OYUNU
4. DERS	YETENEK PAYLAŞIM SAATİ	GÖRSEL SANAT SAATİ	BİLGE SORULAR SAATİ	TANGRAM OYUNU
5. DERS	YETENEK PAYLAŞIM SAATİ	EN SEVDİĞİNİ PAYLAŞ	KOMEDİ SAATİ	EVET-HAYIR YARIŞMASI
6. DERS	BİLGİ YARIŞMASI	YÜRÜME SAATİ	SÖYLEŞİ: TECRÜBE PAYLAŞIMI	KOMEDİ DANS SAATİ
7. DERS	OKUMA SAATİ	KELİME OYUNU	SÖYLEŞİ: TECRÜBE PAYLAŞIMI	SUDOKU SAATİ

Etkinlik görselleri Web sitesinden sorumlu ilgili Müdür Yardımcısına iletilecek.

BİLGİ YARIŞMASI: Her düzey için bilgi yarışması soruları https://karacaoglanortaokul.meb.k12.tr/icerikler/donem-sonu-faaliyet-haftasi_14698262.html adresinde yayımlanacaktır. Etkileşimli tahtadan sunu olarak yansıtılacak, ilgili sınıf düzeyine göre ilgili sunu açılacak, Sunuda Doğru cevap sorudan sonraki sunuda olacak, sınıf not ortalamasına göre 3'er kişilik gruplar oluşturulup grupların isimleri tahtaya yazılacak, Her soru 10 Puan üzerinden hesaplanacak. Birinci olan grup ilan edilecek.

KELİME OYUNU: Öğretmenlerin hazırladığı sorulardan oluşan Kelime oyunu Tahta kullanılarak yapılacak.

Ders süresine göre diğer tura geçilecek.

1. turda bütün öğrencilere tek tek 3 harfli 1'er soru sorulacak ve kullanmadığı harf kadar puan yazılacak.
2. turda bütün öğrencilere tek tek 4 harfli 1'er soru sorulacak ve kullanmadığı harf kadar puan yazılacak.
3. turda bütün öğrencilere tek tek 5 harfli 1'er soru sorulacak ve kullanmadığı harf kadar puan yazılacak.
4. turda bütün öğrencilere tek tek 6 harfli 1'er soru sorulacak ve kullanmadığı harf kadar puan yazılacak.
5. turda bütün öğrencilere tek tek 7 harfli 1'er soru sorulacak ve kullanmadığı harf kadar puan yazılacak.

KERMES SAATİ: Bu saatte ilgili sınıflar, sınıflarında (herhangi bir atölye kullanılmayacak) öğretmeni gözetiminde beslenme yapacaklar.

ŞİİR DİNLEME VE OKUMA SAATİ: Öğretmen https://karacaoglanortaokul.meb.k12.tr/icerikler/donem-sonu-faaliyet-haftasi_14698262.html adresinde yayımlanacak 20 tane şiiri "ŞİİR DİNLEME VE OKUMA SAATİ" adlı sunuyu açıp ilgili şiirlerden birini bir fon müziği eşliğinde öğrencilerine okuyacak ve diğer şiirlerinde onların okuması için model olacak. Diğer şiirleri ise fon müziği eşliğinde öğrencilerinin okumasını isteyecek.

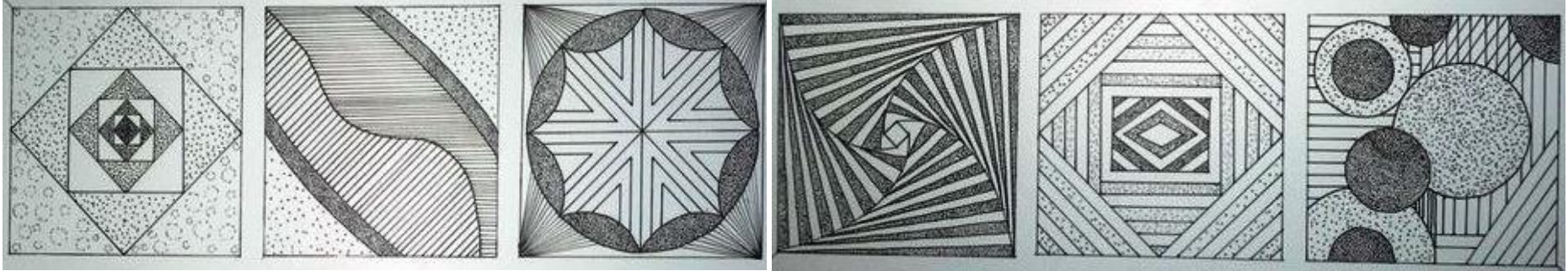
YETENEK PAYLAŞIM SAATİ: Öğretmen ve öğrencilerin ortak katılımı ile başvuran herkesin, sahip olduğu bir yeteneğe ya da ilgi duyduğu bir alana dair atölye, sunum, söyleşi gerçekleştirebileceği eğlenceli bir aktivite saati planlandı. Okul genelinde tüm sınıflarda tıpkı bir kulüp saati gibi farklı atölye, sunum ve söyleşiler organize edilecek. İçerikleri öğretmenler belirleyecek. Mesela bir öğrencinin taklit yeteneği varsa o taklit yapacak, diğerinin sesi güzelse şarkı söyleyecek, bir diğerinin resim yeteneği varsa resim çizecek. Öğretmenler bu yetenekleri gruplara ayırıp her grubun içinde ayrı ayrı faaliyetler gerçekleştirecek. Bir öğrenci diğerinin yeteneğini görecek.

OKUMA SAATİ: Kitap okuması yapılacak

HİTABET OYUNLARI: Belirlenen iki hitabet oyunu ile öğrencilerin sınıf içinde hitabetlerini geliştirmeye yönelik çalışmalar yaparak eğlenmesi amaçlanır.

KOMEDİ SAATİ: Sınıflarda fıkraların, hikâyelerin anlatıldığı eğlenceli bir paylaşım saati ile öğrencilerin kaynaşması hedeflenir.

GÖRSEL SANAT SAATİ: Öğretmenler öğrencilerle beraber nokta ve çizgi ile desen oluşturur.



EN SEVDİĞİNİ PAYLAŞ: Öğrenciler kendileri için anlamlı bir eşyayı yanında getirecek ve tüm sınıfa o eşyanın hikâyesini anlattıktan sonra bir başka arkadaşına hediye edecek.

YÜRÜME SAATİ: Sınıflar bu saatte öğretmenleriyle beraber bahçede yürüyüş yapar. Hava bozuksa “görsel sanat saati” serbest çalışma yapılır.

BULMACA SAATİ: https://karacaoglanortaokul.meb.k12.tr/icerikler/donem-sonu-faaliyet-haftasi_14698262.html Bulmaca çözer. Akıllı ekrandan kalemi açıp yapar.

YAKIŞTIR OYUNU: Örnek video izletilir. <https://www.youtube.com/watch?v=4IU7eARmOml> Öğretmen sınıfı iki guruba ayırır. 1.Gruptaki her öğrenci 2. gruptaki bir öğrenciyle eşleşir ve sahneye çıkarlar. Öğretmen harf seçer, 1. Gruptaki öğrenci rakibine sorular sorar, rakip ise öğretmenin belirlediği harfle başlayan 5 sn içinde anlamlı bir cevap verir. Süreyi öğretmen tutar. Süre içinde cevap gelmezse yahut yanlış harfle başlayan cevap gelirse yarışmacı kaybeder. Oyun toplam 2 dakika sürer. Süre sonrasında Kuralı uygun davranan 2. Gruptaki öğrenci grubuna 1 puan kazandırır. Öğretmen puanı not eder.

KODLAMA SAATİ: Belirtilen <https://studio.code.org/s/pre-express-2021> adrese girerek öğrenciler kodlamaları sırayla yapar.

BİLGE SORULAR SAATİ: https://karacaoglanortaokul.meb.k12.tr/icerikler/donem-sonu-faaliyet-haftasi_14698262.html adresinde “BİLGE SORULAR SAATİ” sunusunu indirir ve uygular.

SÖYLEŞİ: TECRÜBE PAYLAŞIMI: Öğrenciler öğretmenlerini ünlü bir kişi yerine koyup sorular sorar ve söyleşiler gerçekleştirir.

BİL BAKALIM OYUNU: https://karacaoglanortaokul.meb.k12.tr/icerikler/donem-sonu-faaliyet-haftasi_14698262.html adresinde “BİL BAKALIM” belgesini (soruları) indirir ve öğrencileri iki gruba ayırır. 1. Gruptaki bir öğrenci, 2. Gruptaki diğer öğrenciye rakip olur. 30 saniye içinde kâğıda cevap yazılır. Süre bitiminde aynı anda cevap kaldırılır. Cevabı bilen ya da yaklaşan yarışmacı 1 puan alır. Sonra diğer yarışmacılar oyuna girer. Bu arada diğer öğrenciler izleyicidirler.

TANGRAM OYUNU: Öğrenciler <https://www.trtcocuk.net.tr/oyunlar/ege-ile-gaga-tangram> adresinden tangram yapar.

EVET – HAYIR YARIŞMASI: Örnek video izletilir. <https://www.youtube.com/watch?v=9-kiOLHarBU> Öğretmen moderatör olur. Evet –Hayır ve mimikle cevap verenler elenir.

KOMEDİ DANS SAATİ: Örnek video açılır <https://www.youtube.com/watch?v=X1QJMsuctng> ve izletilir. Örnekteki gibi 3 öğrenci seçilir mimiklerini oynatarak <https://www.youtube.com/watch?v=76MeGt9dk1A> video açılır ve şarkıyı biliyormuş gibi söylerler.

SUDOKU SAATİ: https://karacaoglanortaokul.meb.k12.tr/icerikler/donem-sonu-faaliyet-haftasi_14698262.html adresinde “SUDOKU” sunusunu indirir ve uygular. Sudoku'nun amacı hücreleri 1 - 9 arasındaki sayılarla doldurmaktır. Sayılar 3x3, 9 kare içine yerleştirilir, bu nedenle her sırada, her sütunda ve her bir küçük karede 9 hücre bulunmaktadır. Her ayrı sütun, çizgi ve küçük kare içinde aynı sayı sadece bir kere kullanılabilir.