



BURSA İL MİLLÎ EĞİTİM
MÜDÜRLÜĞÜ

Bursa
teba
Temel Eğitim Bilişim Ağı



BURASI

BIZDE

Bursa İlkokulda Eğitimi Zenginleştirme ve Destek Projesi



3 SİNİF

2020 ARALIK

1.Fasikül



BURSA İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Sabahattin DÜLGER
İl Millî Eğitim Müdürü

Ömer KARACA
İl Millî Eğitim Şube Müdürü

Proje Koordinatörü
Ümit ÖZTÜRK

Proje Ekibi
Harun KIZIK
Ümit ÖZGÜLER
Öznur TUNALI
Songül ÇİLESİZ
Coşkun OĞUZHAN

Dil Uzmanı
Aylin ALTINBAŞ

Çizer
Evren SAVAŞ

Grafik Tasarım ve TEBA Sorumlusu
Ümit ÖZTÜRK



Sevgili Çocuklar,

2020-2021 eğitim öğretim yılına başlarken tüm tedbirlerimizi alarak okullarımızı umut, heyecan ve güvenle açtık. Ancak ülkemizle birlikte tüm dünyayı derinden etkilemeye devam eden salgın hastalık nedeniyle kısa bir süre önce yüz yüze eğitime ara verdik. Bu süreçte hem sizlerin sağlığını korumak hem de eğitimin sürekliliğini sağlamak adına Bakanlığımız öncülüğünde EBA TV ve canlı derslerimiz ile her koşulda eğitime devam etme gayretindeyiz. Evlerimizin yeniden okul olduğu bu günlerde Bursa İl Millî Eğitim Müdürlüğü ailesi olarak öğrenme kapasiteleri çok yüksek olan siz değerli çocuklarımızın gelişimini sürdürmesi için var gücümüzle çalışıyoruz. Burası BİZDE (Bursa İlkokulda Eğitimi Zenginleştirme ve Destek Çalışması); derslerinizi pekiştirmenizde size seçenek sunmak amacıyla deneyimli bir ekip tarafından hazırlanmıştır. Temel Eğitim Bilişim Ağı (TEBA) üzerinden on beş günde bir tüm öğrenci ve velilerimizin erişimine sunulacaktır.

Tıpkı okula gidiyormuş gibi ekranların karşısında özenle ders başı yaptığınız için hepimize teşekkür ediyor; sabırla, özenle ve tedbirlerle asıl yerimiz olan okullarımıza kavuşmayı temenni ediyorum...

Sağlıcakla kalın...

Sabahattin DÜLGER
Bursa İl Millî Eğitim Müdürü

HİKÂYE OLUŞTURMA OYUNU

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin yaratıcılıklarını kullanarak dinledikleri hikâyeyi tamamlayabilmelerini desteklemektir.



Ailemizden bir kişiyi oyun arkadaşı seçip eğlenceli bir oyun oynayalım. Yukarıdaki anahtar kelimelerle oyun arkadaşımızla hayal gücümüzü kullanarak bir hikâye oluşturacağız. Anahtar kelimelerin bir tanesini seçip bir hikâye oluşturmaya başlayalım. Hikâyeye giriş yaptıktan sonra sıra oyun arkadaşımızda. Onun da bir anahtar kelimeyi kullanarak hikâyeyi devam ettirmesi gerekiyor. Şimdi sıra bizde. Yine anahtar kelimelerden birini seçip hikâyeyi devam ettirelim.

Oyunun en önemli kuralı konu dışına çıkmamak, unutmamalym. Hayal gücümüzü kullanmak bizim elimizde. Anahtar kelimeler bitince oyunu bitirelim.

Bu oyunun kaybedeni yok, ikiniz de kazanansınız.

Hazırlayan: Begüm KOLAÇ

Mustafa Necati İlkokulu Sınıf Öğretmeni

KELİMELERİ ANLAMLARIYLA EŞLEŞTİRELİM

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin noktalama işaretlerine dikkat ederek okuma yaparken, metinde geçen bilmediği kelimelerin anlamını tahmin edebilmelerine destek olmaktadır.

Aşağıdaki hikâyeyi noktalama işaretlerine dikkat ederek okuyalım. Metinde geçen bilmediğimiz kelimelerin anlamlarını tahmin edelim ve hikâyenin sonundaki kelimeleri anlamlarıyla eşleştirelim.

UMUT DOLU YARINLAR

Duru, dünyadaki tüm çocuklar gibi Covid-19 virüsü sebebiyle kurallara uyup evden gerekmediği sürece dışarı çıkmıyor ve gerektiği zamanlarda da dezenfektan kullanmayı ihmal etmiyordu.



Bir gün balkondan dışarıyı seyrederken arkadaşlarının beştaş oynadığını gördü. Annesine dönüp "Anneciğim, lütfen izin ver ben de arkadaşlarımla yanına gideyim." dedi. Kızının isteğini geri çevirmeye kıyamayan annesi de "Tamam Duru'cuğum gidebilirsin ama arkadaşlarıyla arandaki sosyal mesafeni korumalı, maskeni çıkarmamalısın." dedi.

Duru heyecanla arkadaşlarının yanına gitti ve izin isteyerek oyuna katıldı. Annesinin uymasını istediği kurallara da uyuyordu. Bir süre sonra yanındaki arkadaşı Deren maskesini çıkarıp kraker yemeye başladı ve arkadaşlarına ikram etmek istedi. Korona virüs hastalığında temassız olunması gerektiğini bilen Duru: "Deren hasta değil ki, hem bir tane kraker yemekten bir şey olmaz." diye düşünüp arkadaşının krakerinden yedi. Sosyal mesafelerine de dikkat etmeyi unutmışlardı.

Aradan birkaç gün geçti. Duru grip oldu ve boğazı ağrımaya başladı. Bu semptomlar, korona virüs semptomlarına benzediği için test yaptırıldılar. Birkaç gün sonra sonuç pozitif çıktı. Bu sonucu beklemeyen Duru ve ailesi ilk başta biraz üzülse de hemen Covid-19 virüsünü atlatabilmesi için yapmaları gerekenleri araştırdılar. Duru odasında izole olmaya başladı. Hasta olduğu için moralini bozmayıp odasında beden eğitimi egzersizleri yaptı, bol bol su içti, bağışıklığını güçlendirecek C vitamini meyveleri; annesinin pişirdiği et, tavuk ve balıkları yedi. Günden güne kendisini daha iyi hissetmeye başlayan Duru 14 gün içerisinde hastalığı atlattı ve karantinadan çıktı.

O sabahta aklına ilk gelen şey çiçekleri olmuştu. Pencereyi açıp, derin bir nefesle ciğerlerine mis gibi temiz havayı alan Duru; gökyüzündeki güneşe, okulundaki bayrağa ve havada özgürce uçan kuşlara daldı. Nefes, güneş, bayrak ve kuşlar var oldukça umudun hep var olacağını bir kez daha anlayan Duru, penceresini süsleyen çiçeklerini huzurla sulamaya devam etti.

Tuğba GÖÇÖĞLU



Aşağıdaki kelimeleri anlamlarıyla eşleştirelim.

KORONA VİRÜS

Hastaların anlattığı hastalık belirtileridir.

İZOLE

Bulaşıcı bir hastalık sebebiyle kişilerin belli bir süre bir yerde tutulup gözlenmesidir.

KARANTİNA

Hastaların anlattığı hastalık Bir kişinin kendisinden 120 ile 200 cm arasında değişen uzaklığıdır.

SEMPTOM

Bir kişinin yalnız kalıp etraftan ayrılması durumudur.

SOSYAL MESAFE

Çin'in Wuhan bölgesinde 2019 yılı Aralık ayında görülen bulaşıcı bir hastalıktır.

DEZENFEKTAN

Mikropları kırma özelliği olan madde.

Hikâyemizde Duru, arkadaşlarını beştaş oynarken görmüştü. Beştaş oyununun nasıl oynandığını yazalım. Eğer bilmiyorsak bir büyüğümüzden destek alalım.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Hazırlayan: Tuğba GÖÇÖĞLU
Mustafa Necati İlkokulu Sınıf Öğretmeni

EVDE MATEMATİK

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin üç basamaklı doğal sayıları modeller yardımıyla oynayarak okuyup yazmasına destek olmaktır.

Meraklı Maymun Mundi ile yeni bir oyun öğrenmeye hazır mıyız? Etkinlik öncesi kendimize aile bireylerinden bir rakip seçelim. Başlamadan önce yanımızda makas ve saat bulundurmaya unutmayalım. Ek sayfalarında verilen görselleri noktalı yerlerden keselim.

OYUNUN KURALLARI

1. ETAP (1 PUAN)

İki oyuncu ile oynanır. Oyuncular hangi kartlarla yarışacaklarını belirlemek için mavi (kare) ya da kırmızı (altıgen) kartlardan birini seçerler. Oyun tahtasının önünde yan yana dururlar. Oyun tahtası, üzerindeki sayılar görünecek şekilde yere konur. Oyun kartları ise üzerindeki sorular görünmeyecek şekilde ve karışık olarak yere dizilir.



İki oyuncu da aynı anda kendi seçtikleri renkten (şekilden) olan kâğıtları teker teker ters çevirerek soruları okur ve çözmeye çalışırlar. Soruda ifade edilen sayıyı bulduklarında kartı oyun tahtasının üzerindeki doğru cevabın yazılı olduğu kutucuğa koyarlar.

Oyun böyle devam eder. Doğru cevapları en hızlı bularak kendi kartlarını ilk önce bitiren kişi "**EVDE MATEMATİK**" diye bağırır. Böylece 1. etabı kazanmış olur ve 1 puan alır. 2. etaba geçilir.

2. ETAP (1 PUAN)

Oyuncular başka bir kişiden hakem olması için yardım isterler. Hakem yerdeki kartları ters çevirir, rastgele birini seçip sesli okur ve doğru cevabı ilk söyleyen kişi kartı alır. En çok kartı kim biriktirirse 2. etabı kazanmış olur ve 1 puan alır. 3. etaba geçilir.

NOT: Hakemin seçtiği kartta bir sayının okunuşu yazıyorsa oyuncuların bu sayının rakamlarını söylemeleri beklenir. (Örneğin kartta "altı yüz yirmi üç" yazıyorsa oyunculardan altı - iki - üç şeklinde söylemeleri beklenir.)

3. ETAP (2 PUAN)

2. etabı kazanan oyuncu 3. etaba başlama hakkı kazanır. Bu etapta süre tutulacağından bu süreyi belirlemek için oyuncunun 2. etapta kazandığı kart sayısına bakılır.

2. etapta kazanılan kartların sayısı;

* 13 ile 16 arasında ise oyun süresi 2 dakika (120 saniye),

* 17 ile 24 arasında ise oyun süresi 2,5 dakika (150 saniye)

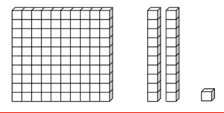
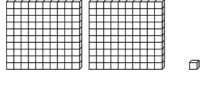
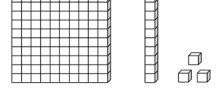
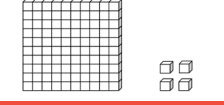
olarak belirlenir.

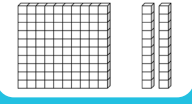
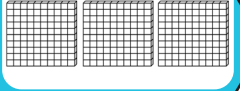
Oyuna kartlar ters çevrilerek başlanır ve oyuncu kartları teker teker alarak kartta yazan sorunun doğru cevabını bulmaya çalışır. Doğru cevabını bulduğu kartı oyun tahtasındaki yerine koyar. Belirlenen sürede tüm kartları bitirebilirse 3. etabı kazanır ve 2 puan daha alarak yarışmayı kazanır. Bitiremezse sıra diğer oyuncuya



geçer ve onun da aynı şekilde oynayarak 2 dakikada (120 saniye) kartların tamamını bitirmesi beklenir. Belirlenen sürede tüm kartları bitirebilirse 3. etabı kazanır ve 2 puan alır. Bitiremezse veya alınan puanlarda beraberlik olursa etap tekrarlanır. Toplam puanlarda rakibine üstünlük sağlayan oyunu kazanır.

Oyun Kartları

5 YÜZLÜK 2 ONLUKTAN OLUŞURUM BEN KİMİM?	$200+50+3$ BEN KİMİM?	DÖRT YÜZ SEKSEN ALTI BEN KİMİM?	 BEN KİMİM?
8 YÜZLÜK 7 ONLUKTAN OLUŞURUM BEN KİMİM?	4 YÜZLÜK 2 ONLUK 4 BİRLİKTEN OLUŞURUM BEN KİMİM?	 BEN KİMİM?	 BEN KİMİM?
$100+100+7$ BEN KİMİM?	$400+80+3$ BEN KİMİM?	ALTI YÜZ YIRMI ÜÇ BEN KİMİM?	 BEN KİMİM?

2YÜZLÜK 1 ONLUK 3 BİRLİKTEN OLUŞURUM BEN KİMİM?	$700+40+8$ BEN KİMİM?	YÜZ SEKSEN İKİ BEN KİMİM?	 BEN KİMİM?
YEDİ YÜZ SEKSEN BİR BEN KİMİM?	ÜÇ BASAMAKLI EN BÜYÜK SAYI BEN KİMİM?	ÜÇ BASAMAKLI EN BÜYÜK ÇİFT SAYI BEN KİMİM?	$500+60+8$ BEN KİMİM?
$900+3$ BEN KİMİM?	DÖRT YÜZLÜK ÜÇ ONLUK BEN KİMİM?	 BEN KİMİM?	BİR ONLUK SEKİZ YÜZLÜK ALTI BİRLİK BEN KİMİM?

Oyun Tahtası

113	568	207	300
903	424	748	623
253	121	213	998
870	430	816	483
486	201	520	120
999	104	182	781

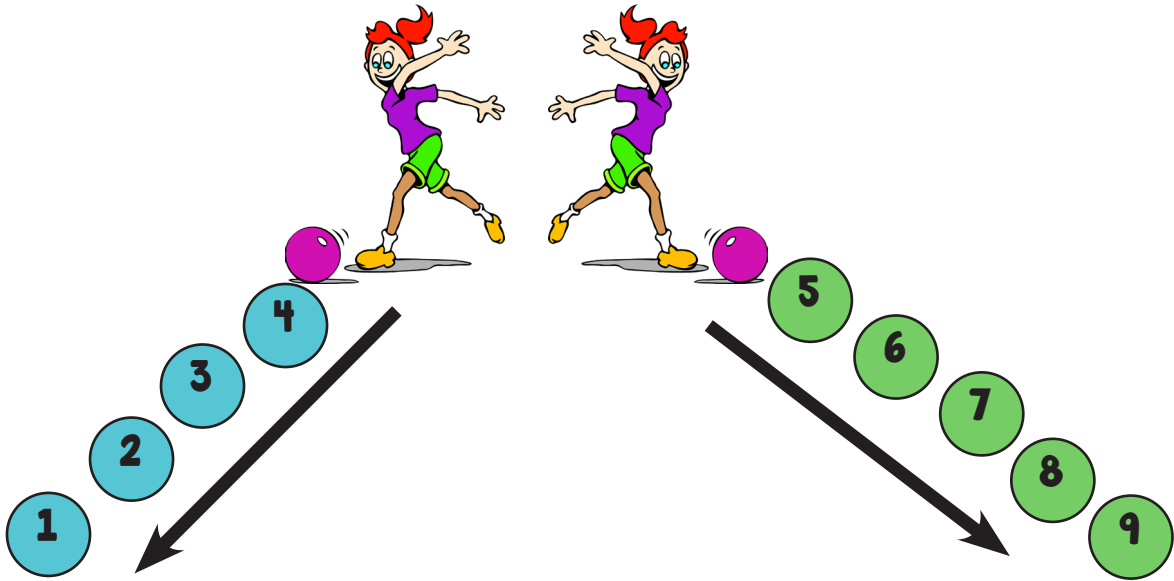
Hazırlayan: Gülhan AKSU BARAŞ
Mustafa Necati İlkokulu Sınıf Öğretmeni

ÜÇ BASAMAKLI SAYILARI ONLUĞA VE YÜZLÜĞE YUVARLAMA

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin en çok üç basamaklı doğal sayıları en yakın onluğa ve yüzlüğe yuvarlamasına destek olmaktır.

EN YAKIN ONLUĞA YUVARLAYALIM

Sayıları en yakın onluğa yuvarlarken **birler basamağına** bakılır. Sayının birler basamağındaki rakam 5'ten küçük ise sayı kendi onluğuna yuvarlanır. Rakam 5 ve 5'ten büyük ise bir sonraki onluğa yuvarlanır.



**KENDİ ONLUĞUNA
YUVARLANIR.**

**BİR SONRAKİ ONLUĞA
YUVARLANIR.**

Aşağıda verilen doğal sayıları en yakın **onluğa** yuvarlayalım.

$137 \rightarrow 140$

$786 \rightarrow \dots\dots$

$405 \rightarrow \dots\dots$

$642 \rightarrow \dots\dots$

$375 \rightarrow \dots\dots$

$899 \rightarrow \dots\dots$

$893 \rightarrow \dots\dots$

$468 \rightarrow \dots\dots$

$546 \rightarrow \dots\dots$

$333 \rightarrow \dots\dots$

$684 \rightarrow \dots\dots$

$666 \rightarrow \dots\dots$

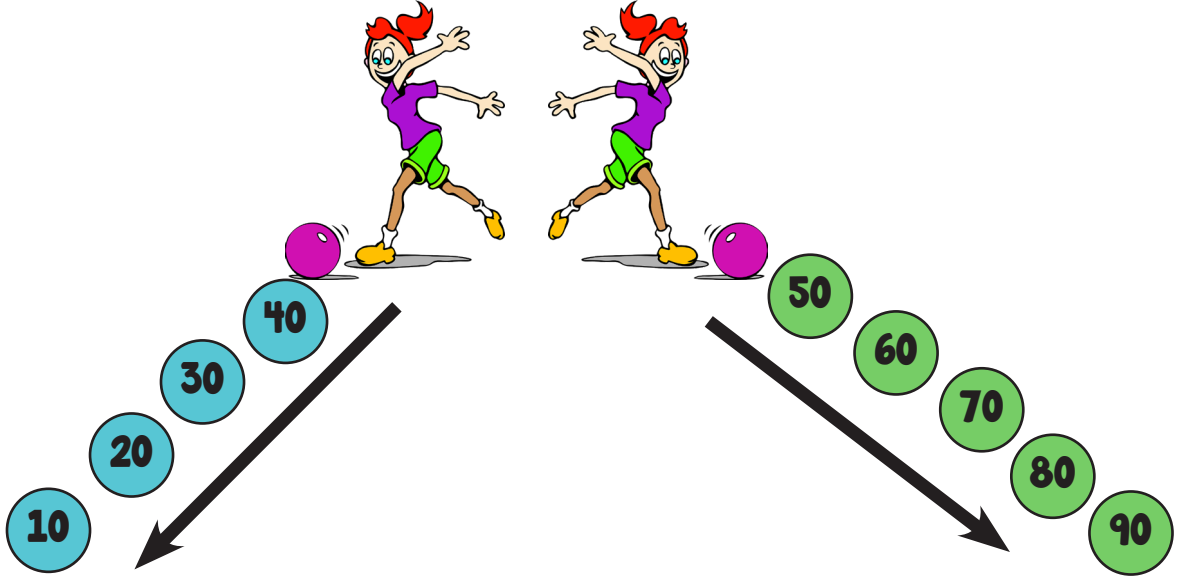
$725 \rightarrow \dots\dots$

$865 \rightarrow \dots\dots$

$171 \rightarrow \dots\dots$

EN YAKIN YÜZLÜĞE YUVARLAYALIM

Sayıları en yakın yüzlüğe yuvarlarken **onlar basamağına** bakılır. Sayının onlar basamağındaki rakam 5'ten küçük ise sayı kendi yüzlüğüne yuvarlanır. Rakam 5 ve 5'ten büyük ise bir sonraki yüzlüğe yuvarlanır.



**KENDİ YÜZLÜĞÜNE
YUVARLANIR.**

**BİR SONRAKİ YÜZLÜĞE
YUVARLANIR.**

Aşağıda verilen doğal sayıları en yakın **yüzlüğe** yuvarlayalım.

$649 \rightarrow 600$

$254 \rightarrow \dots\dots$

$416 \rightarrow \dots\dots$

$333 \rightarrow \dots\dots$

$918 \rightarrow \dots\dots$

$899 \rightarrow \dots\dots$

$725 \rightarrow \dots\dots$

$865 \rightarrow \dots\dots$

$171 \rightarrow \dots\dots$

$284 \rightarrow \dots\dots$

$786 \rightarrow \dots\dots$

$243 \rightarrow \dots\dots$

$771 \rightarrow \dots\dots$

$812 \rightarrow \dots\dots$

$316 \rightarrow \dots\dots$

$333 \rightarrow \dots\dots$

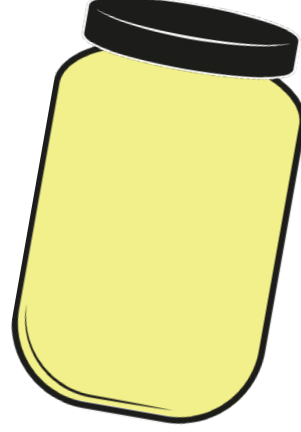
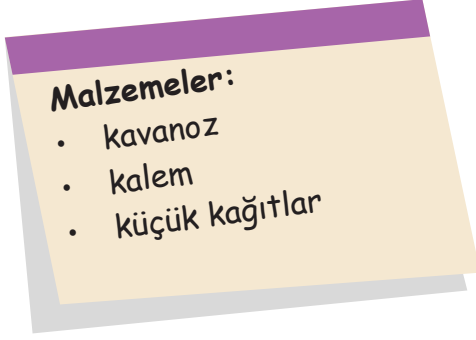
$595 \rightarrow \dots\dots$

$475 \rightarrow \dots\dots$

Hazırlayan: Figen ÇELİK
Mustafa Necati İlkokulu Sınıf Öğretmeni

EVİMİZDEKİ SAYILAR

Etkinliğin Amacı; üç basamaklı en çok beş doğal sayının karşılaştırılmasını sağlamak, sayılar ve eşyalar arasında kodlama yaparak zihinsel becerilerin geliştirilmesini desteklemektir.



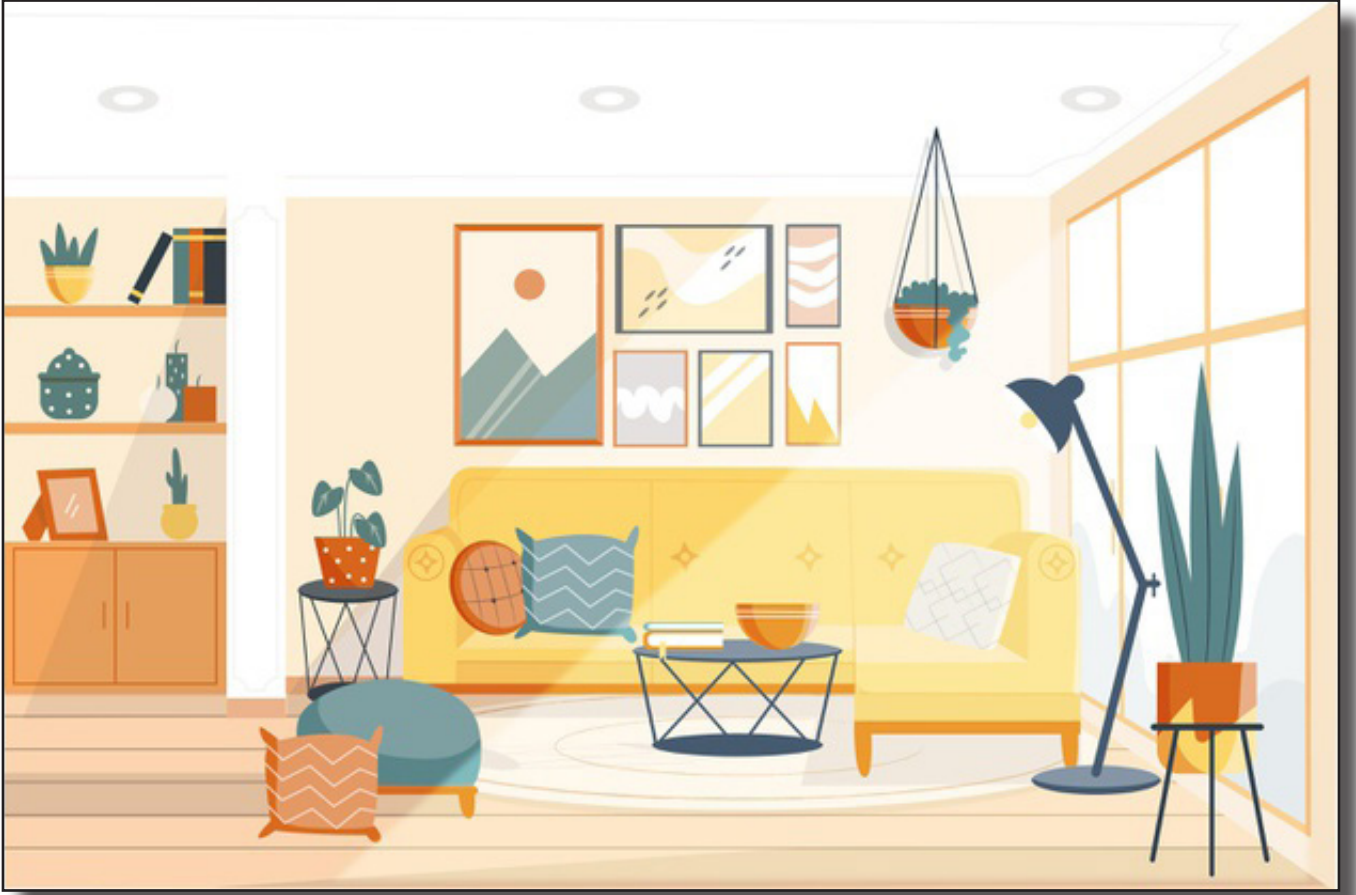
- * Kavanozumuzdan bir kumbara oluşturalım.
- * Küçük kâğıtlar hazırlayalım.
- * Her bir kâğıda birbirinden farklı üç basamaklı doğal sayılar yazalım.
- * Aile bireylerinden de birkaç sayı yazmalarını isteyelim.
- * Sayıları yazdığımız kâğıtları kumbaraya dolduralım ve karıştıralım.
- * Kumbaramızdan üçer, dörder veya beşer tane olacak şekilde kâğıtlar seçelim.
- * Seçtiğimiz sayıları en büyükten en küçüğe ya da en küçükten en büyüğe olacak şekilde sıralayalım.



Merhaba, biz kuşlar büyük olan yiyecekleri yemek için ağızımızı kocaman açarız.

Siz de sembolünüzün açık kısmının büyük sayıyı gösterdiğine dikkat etmelisiniz.

< Büyük Sayı



- * Sıraladığımız sayıları evimizdeki eşyalarla isimlendirelim.
- * En büyük sayıyı çevremizde gördüğümüz büyük bir eşya ile gittikçe küçülen sayıları da boyutu diğerlerine göre küçülen eşyalarla isimlendirelim.
- * Eşyaların sırasını karıştırmadan önce büyükten küçüğe sonra küçükten büyüğe olacak şekilde aklımızdan hızlıca söylemeye çalışalım.



Kumbaradan çıkan sayılarımızı bahçemizdeki farklı büyüklükteki nesnelere, yaşlarına veya ağırlıklarına göre ailemizdeki bireylerle de ilişkilendirerek sıralayabiliriz.

Hazırlayan: Banu PEKER
Mustafa Necati İlkokulu Sınıf Öğretmeni

YEŞEREN GÜÇLÜ YÖNLERİMİZ

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin ve aile bireylerinin güçlü ve güçlendirilmesi gereken yönlerini fark etmesini desteklemektir.

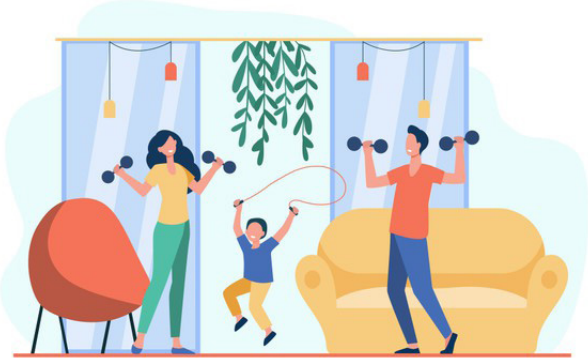
Malzemeler:

- kavanoz
- mandal
- ip
- küçük renkli kâğıtlar
- saksı ve toprak
- istediğiniz bir bitki tohumu
- kalem



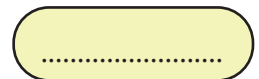
1. Etkinliğe başlamadan önce malzemeleri hazırlayalım. Tüm aile bireyleri bir araya toplanalım. Kalemlerimizi ve küçük renkli kâğıtlarımızı elimize alalım.
2. Hepimiz güçlü ve güçlendirilmesini istediğimiz yönlerimizi kâğıtlara yazıp kavanozun içerisine atalım.
3. Bulduğumuz odanın perdesine 10 cm aralıkta iki ip asalım.
4. Kavanoza attığımız kâğıtları sırayla çekip okuyalım. Çekilen kâğıttaki özelliğin ailemizden kime ait olduğunu tahmin etmeyi unutmayalım.
5. Çektiğimiz kâğıttaki özellik güçlü yönümüzü ifade ediyorsa sol taraftaki ipe, güçlendirilmesi gereken yönümüzü ifade ediyorsa sağ taraftaki ipe mandalla tuturalım.
6. Güçlendirilmesi gereken yönlerimizin olduğu ipteki kâğıtları toplayıp saksıya koyalım ve üzerine toprak örtelim.
7. Saksımıza tohumumuzu ekelim. Güçlendirilmesini istediğimiz yönlerimizin bir bitki ile yeşererek hayat bulmasını bekleyelim. Su vermeyi de unutmayalım.

AKLIMIZDA KALANLAR



Yaptığımız etkinlik sonrası aşağıdaki çalışmada etkinliğe katılan kişilerin isimlerini noktalı yerlere yazarak güçlü yönlerimiz ve güçlendirilmesini istediğimiz yönlerimizden ikişer tane yazalım. Sohbet ortamı oluşturup, güçlendirilmesini istediğimiz yönlerimiz hakkında neler yapabileceğimizle ilgili fikir alışverişinde bulunalım.

GÜÇLÜ Yönlerimiz



Güçlendirilmesini
İstediğimiz Yönlerimiz



Bu etkinlik birçok farklı materyalle yapılabilir. Hayal gücümüzü kullanalım ve başka nasıl yapabileceğimizi düşünelim. Bulduğumuz yöntemleri ailemizle paylaşalım.

Hazırlayan: Serap YILMAZ
Mustafa Necati İlkokulu Sınıf Öğretmeni

DÜNYA'MIZIN KATMANLARI

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin Dünya'nın katmanlarını keşfetmelerine destek olmaktır.

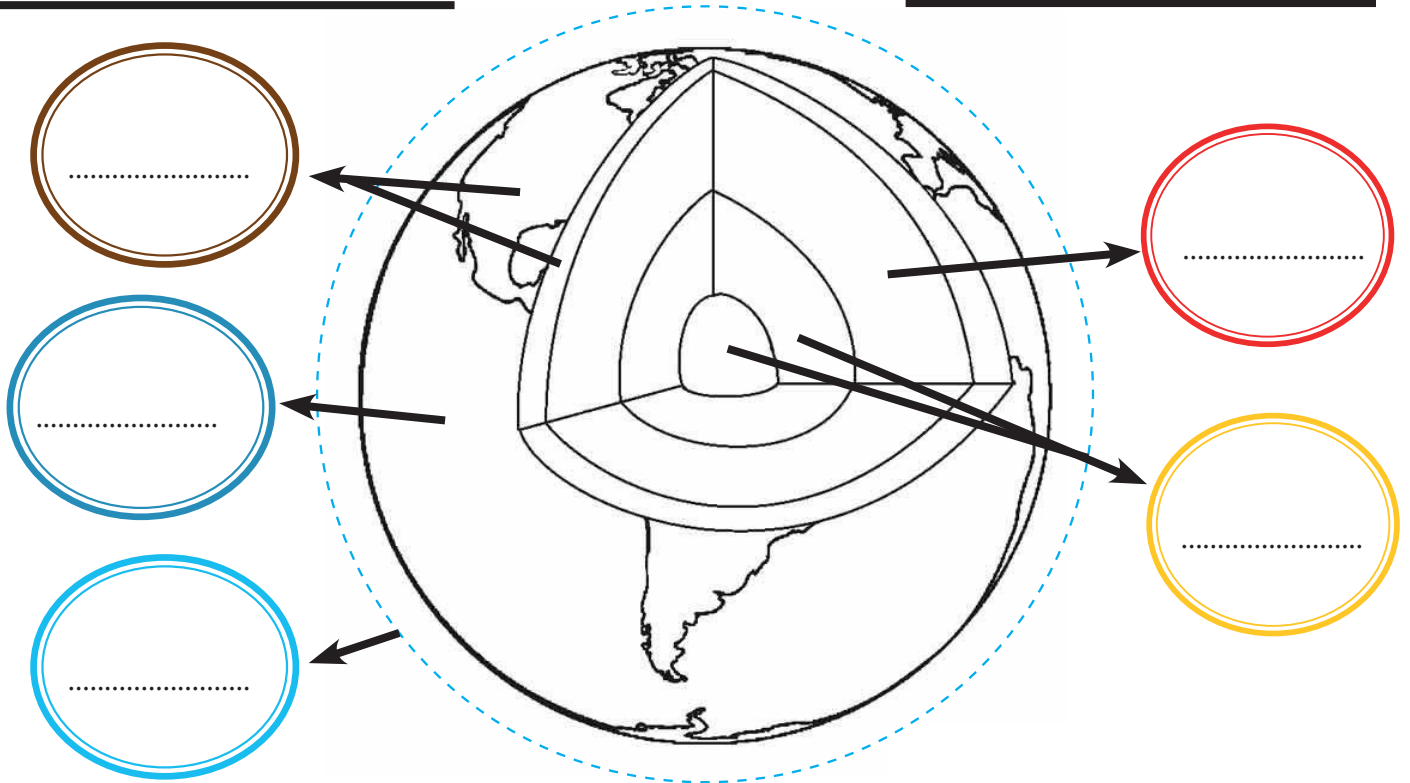


Arkadaşlar, Dünya'nın 5 tane katmanı vardır. Bunlardan çekirdek ve manto gözlemlenemeyen katmanlardır. Kara katmanı (yer kabuğu), su katmanı ve hava katmanı ise gözlemlenebilir katmanlardır.

Sevgili çocuklar, alttaki Dünya modelinde gösterilen katmanları boyayalım ve boyadığımız katmanın adını okla gösterilen kutulara yazalım.

Gözlemlenebilen Katmanlar

Gözlemlenemeyen Katmanlar



Aşağıdaki cümlelerde boş bırakılan yerlere uygun kavramları yazalım.

beş

magma

iç çekirdek

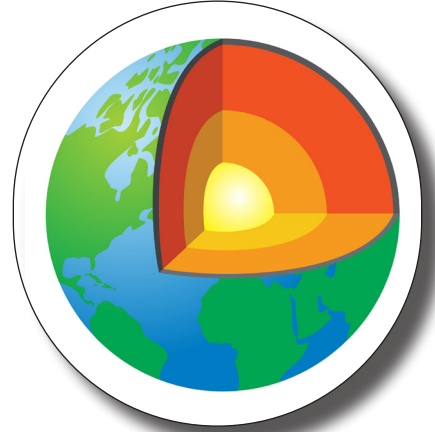
yer kabuğu

dış çekirdek

manto

1. Yarı sıvı hâlde bulunan mantonun altında bulunur.
2. Dünya'mız katmandan oluşur.
3. üzerinde yaşadığımız, toprak ve kayalardan oluşan en ince katmandır.
4. Dünya'nın merkezinde yer alan en sıcak katman dir.
5. Dış çekirdek ile yer kabuğu arasında yer alan sıvı haldedir.
6. Mantonun içinde bulunan ve bazen yanardağlardan püskürerek yeryüzüne çıkan erimiş kayalardan oluşur.

Dünya'mız içi içe geçmiş katmanlardan oluşur. Aşağıda verilen Dünya'mızın katmanlarını **en içten dışa doğru** sıralayalım.



Manto

İç Çekirdek

Yer Kabuğu

Dış Çekirdek

Hazırlayan: Ayşegül SÖNMEZ
Mustafa Necati İlkokulu Sınıf Öğretmeni

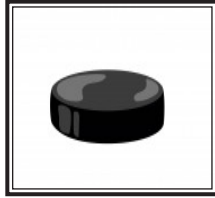
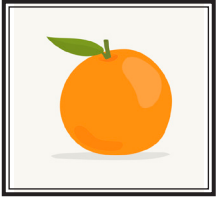
DÜNYA'MIZIN ŞEKLİ

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin Dünya'nın şeklinin küreye benzediğini fark etmelerine ve Dünya'nın şekli ile ilgili geçmişteki düşünceleri belirtmelerine destek olmaktır.



Arkadaşlar, eskiden insanların çoğu Dünya'mızın düz bir tepsiye benzediğini düşünmüşler. Hatta Dünya'mızın öküzün boynuzları veya fillerin hortumları üzerinde durduğunu düşünen insanlar bile varmış. Ancak Pisagor, Biruni, Macellan ve Aristo gibi bilim insanları yaptıkları gözlemlere ve araştırmalara dayanarak Dünya'mızın şeklinin küreye benzediğini savunmuşlardır.

Sevgili çocuklar, aşağıda verilen görsellerden Dünya'nın şekline benzeyenleri işaretleyelim.

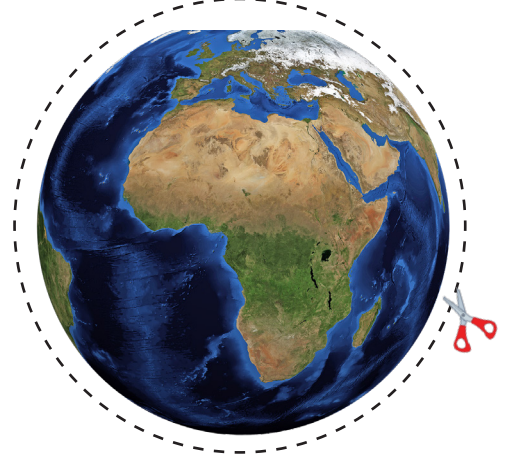


Sevgili çocuklar, aşağıdaki görselleri kullanarak Dünya'mızın şekli hakkındaki görüşler ile ilgili bir afiş hazırlayacağız. Öncelikle verilen başlıkları ve dünya görselini işaretli yerlerden kesip kâğıdımızın üst kısmına yapıştıralım. Ardından bilim insanlarının görsellerini keselim ve savunduğu fikirleri araştırarak verilen boş şablonlara yazalım. Son olarak yazdığımız şablonları da kesip bilim insanlarıyla doğru bir şekilde eşleştirelim ve kâğıdımızın boş kalan kısımlarına yapıştırarak afişimizi tamamlayalım.

Malzemeler:

- boş A4 kâğıdı
- makas
- yapıştırıcı

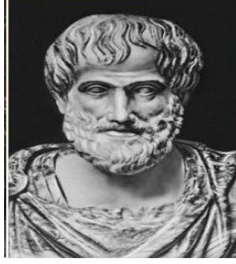
DÜNYA'MIZIN ŞEKLİ



Dünya'nın Yuvarlak Olduğunu Söyleyen Bilim İnsanları



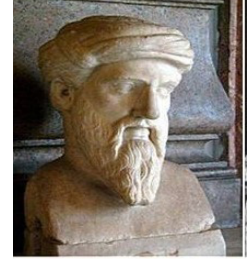
Macellan



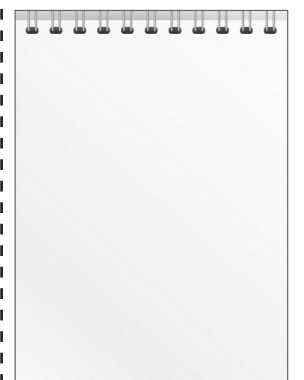
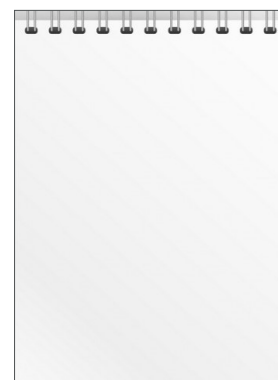
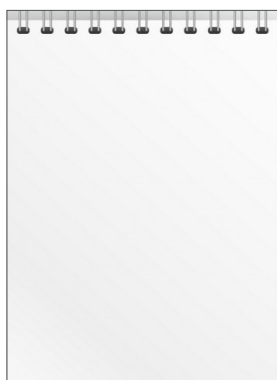
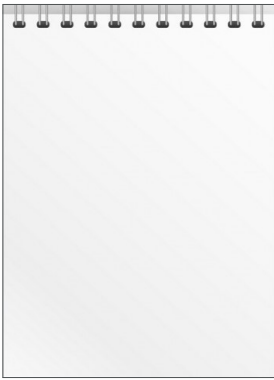
Aristo



Biruni



Pisagor



Hazırlayan: Ayşegül SÖNMEZ
Mustafa Necati İlkokulu Sınıf Öğretmeni

DÜNYA'MIZIN YAPISI

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin Dünya'mızın yapısını öğrenmelerine destek olmaktır.



Sevgili çocuklar, kara, hava ve su katmanları Dünya'mızın dış kısmında bulunan katmanlardır. Bu katmanlar birbirleri ile temas hâindedir. Dünya yüzeyinde suların kapladığı alan karaların kapladığı alandan daha fazladır. Biz insanlar kara katmanında yaşamaktayız.

Sevgili çocuklar aşağıda verilen cümlelerle kavramları eşleştirelim. Kavram hangi cümle ile eşleşiyorsa cümle numarasını kavramın başındaki kutulara yazalım.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1 Dünya'nın gözlemlenebilir katmanlarıdır. | <input type="checkbox"/> Karalar |
| <input type="checkbox"/> 2 Buzulların yer aldığı katmandır. | <input type="checkbox"/> Oksijen |
| <input type="checkbox"/> 3 Hava katmanındaki gazlardan biridir. | <input type="checkbox"/> Hava |
| <input type="checkbox"/> 4 Yer kabuğunun en ince olduğu alanlardır. | <input type="checkbox"/> Su Katmanı |
| <input type="checkbox"/> 5 Dünya yüzeyinin sularla kaplı olmayan kısımlarıdır. | <input type="checkbox"/> Okyanus ve deniz tabanları |
| <input type="checkbox"/> 6 Şişirilen balonun içine dolan maddedir. | <input type="checkbox"/> Kara, hava ve su katmanı |

Aşağıda verilen kelimeleri uygun katmanlara yazalım.

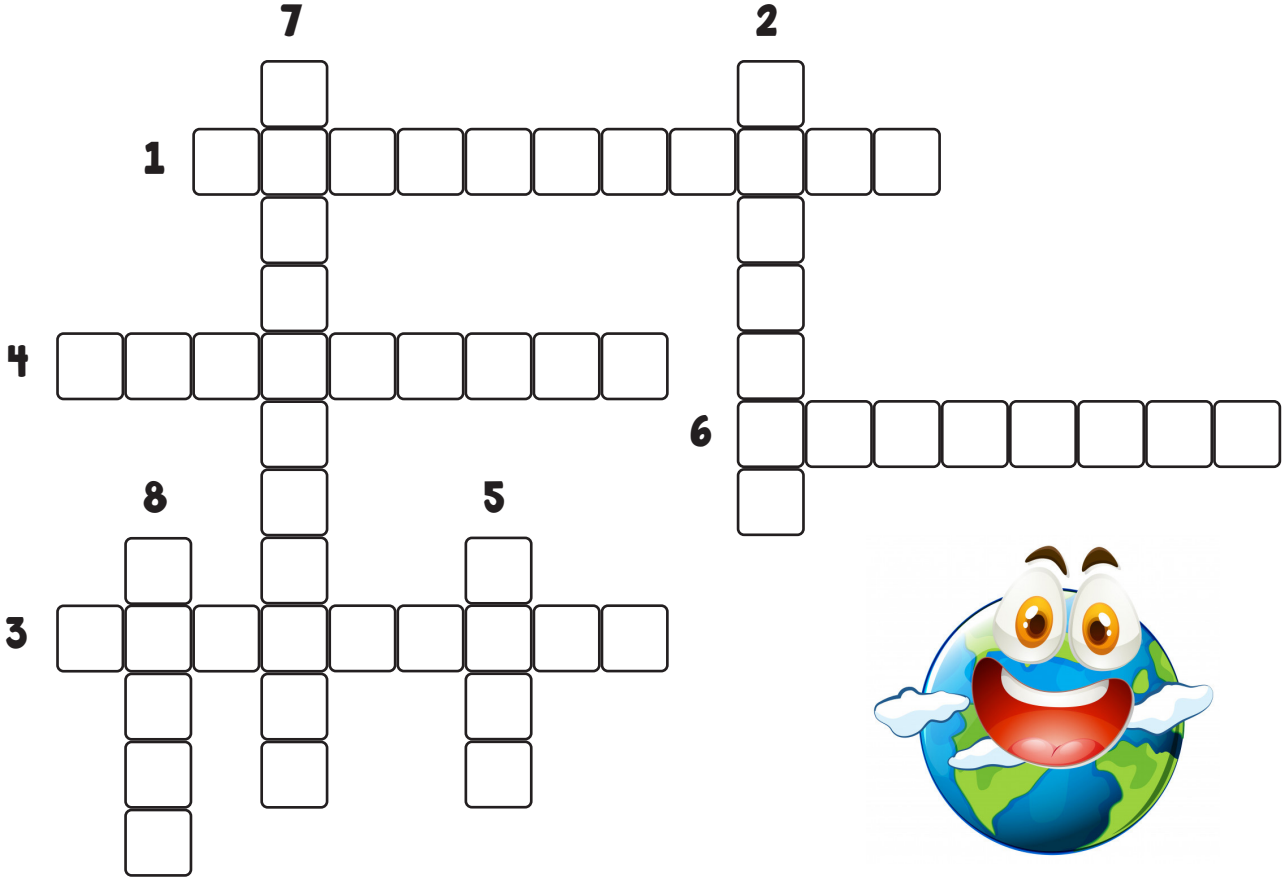
dağ - okyanus - ırmak - bulut - yağmur - ova -
buzul - dolu - göl - vadi - sis - kar - kaya

Kara Katmanı

Su Katmanı

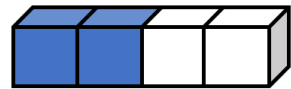
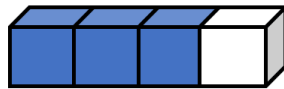
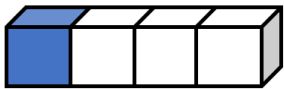
Hava Katmanı

Aşağıdaki soruları yanıtlayarak bulmacayı çözelim.



1. Dünya'mızın etrafını çepeçevre saran yağmur, rüzgâr, kar ve dolu gibi doğa olaylarının gerçekleştiği katman.
2. Dünya yüzeyinin 4te 1'ini kaplayan alanlar.
3. Okyanuslar, denizler, buzullar, göller ve nehirlerin oluşturduğu katmandır.
4. Kara katmanının diğer adıdır.
5. Serinlemek için yelpazeyi salladığımızda yüzümüze çarpan maddedir.
6. Hava tabakasının diğer adıdır.
7. Deprem, sel ve çığ gibi doğal afetlerin meydana geldiği katmandır.
8. Dünya modeli üzerinde mavi ile gösterilen alanlar.

Dünya yüzeyindeki karaların ve suların oranının doğru modellendiği seçeneği işaretleyelim.



Hazırlayan: Ayşegül SÖNMEZ
Mustafa Necati İlkokulu Sınıf Öğretmeni



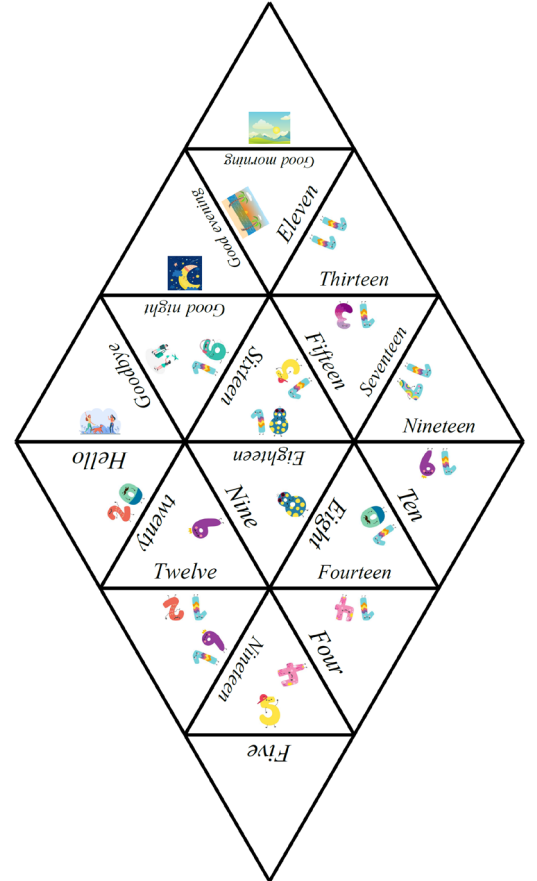
GREETINGS

Etkinliğin Amacı; öğrencilerimizin İngilizce kelime dağarcığını zenginleştirmelerine destek olmaktır.



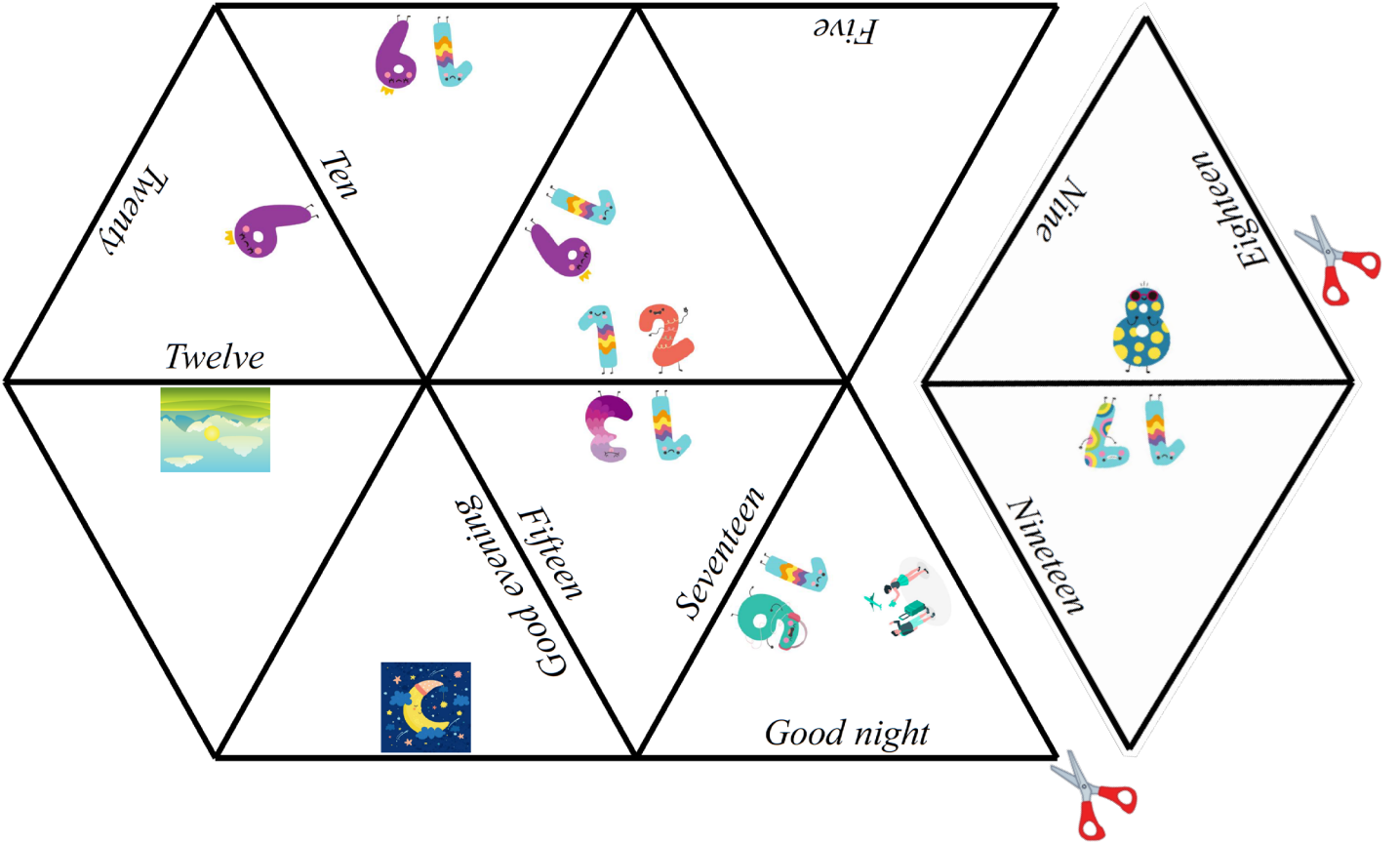
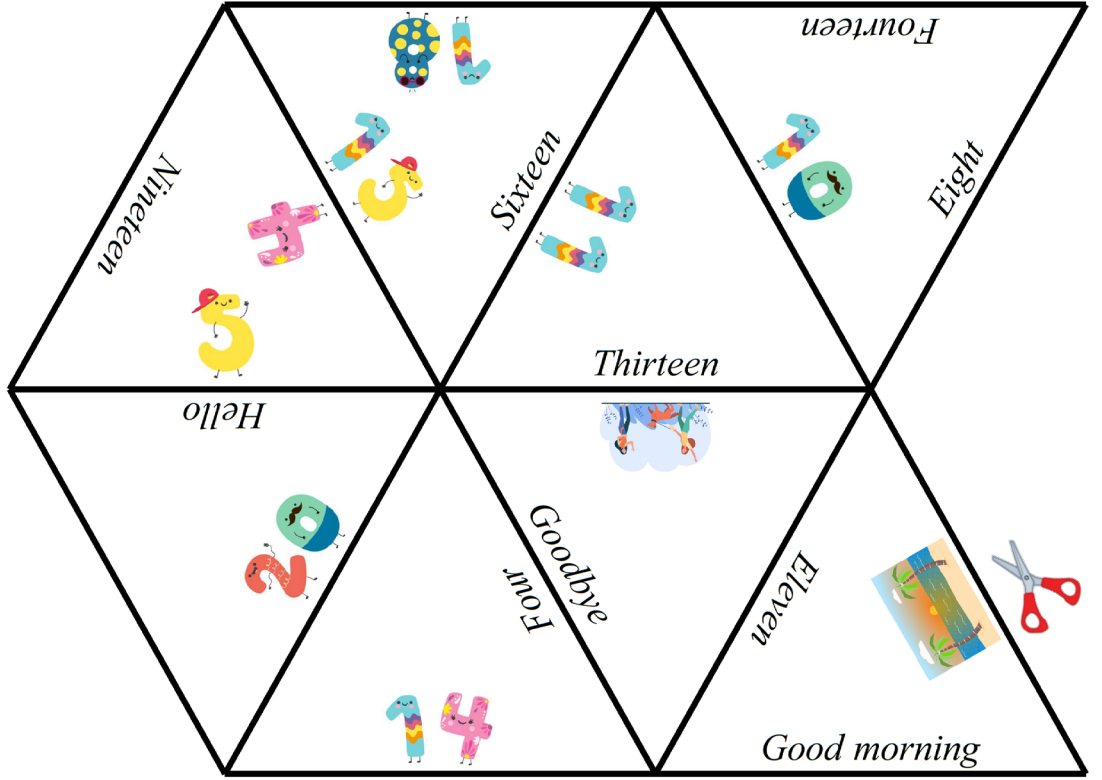
Oyunda görsellerin yanlarına anlamı olan İngilizce kelime karşılığı gelecektir. Bu nedenle küçük üçgenlerin dikkatli bir şekilde kesilmesi gerekir. Ayrıca; küçük üçgenlerin dayanıklı ve uzun ömürlü olması için onları lamine edebilir ya da arkalarına karton yapıştırabilirsiniz.

- * Hello ! We prepare a puzzle in this activity.
- * Let's do a puzzle together.
- * You can play the game yourself or with your friends.
- * You must cut every triangles carefully.
- * You put words near their pictures.
- * Finally; you will have a big diamond and you win this game.



EK-1 TARSIA KARTLARININ GÖRSELİ

Hello
Friends!
Lets do
Tarsia
Puzzle!



Hazırlayanlar: Sevil TURAN-Şükrü Şankaya İlkokulu İngilizce Öğretmeni
Özlem ŞENER CIRIK-Mehmet Aker İlkokulu İngilizce Öğretmeni