

2018-2019 EĞİTİM - ÖĞRETİM YILI ..... ORTAOKULU 5. SINIF ZEKA OYUNLARI DERSİ ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK PLANI

1. ÜNİTE: Zeka Oyunlarına Genel Yaklaşım								
AY	HAFTA	SAAT	KAZANIMLAR	STANDARTLAR	ETKİNLİKLER / ÖĞRENME ALANLARI	AÇIKLAMALAR	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	
EYLÜL	3	2	Çevresinde karşılaştığı zeka oyunlarından örnekler verir.	1.1. Türlerine Göre Zeka Oyunları	1.1.1. Zeka Oyunu Kavramı 1.1.2. Zeka Oyunu Çeşitleri 1.1.3. Oyun Kuralı Kavramı 1.1.4. Basit Düzey Zeka Oyunları	Zeka oyunlarının tanımını yapabilir ve en çok bilinen zeka oyunlarını sayabilir.	Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)	
	4	2	Zeka oyunları çözerken uyulması gereken temel kuralları kavrar.	1.2. Kuralların Kavranması	1.2.1. Oyunlarda Kural Koyarken Dikkat Edilen Noktalar 1.2.2. Kural İhlaline Yönelik Kurallar			
2. ÜNİTE: Akıl Oyunları								
EKİM	1	2	Dünyada yaygın olan akıl oyunlarını tanıır. Akıl oyunlarının kurallarını kavrar.	2.1. Akıl Oyunları Tanımı 2.2. Akıl Oyunları Kavramları	2.1.1. Akıl Oyunlarının Tanımı 2.1.2. Yaygın Bilinen Akıl Oyunları 2.2.1. Akıl Oyunlarında Temel Kavramlar 2.2.2. Akıl Oyunlarında Temel Kurallar	Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir.		
	2	2	Akıl oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder.	2.3. Değer Sırası Kavramı	2.3.1. Sudoku İle Çalışma			
	3	2	Akıl oyunlarında sayı ve sembollerle birleşim koşullarını sağlayan stratejiler geliştirir.	2.4. Sayı ve Sembollerle Çalışma	2.4.1. Sihirli Piramit İle Çalışma			
	4	2	Akıl oyunlarında kendine özgü birleşim stratejilerini kullanarak problem çözer.	2.5. Strateji Belirleme	2.5.1. Sudokuyu Strateji Belirleyerek Çözme			
	5	2	Yeni akıl oyunları düzenler.	2.6. Akıl Oyunu Tasarımı	1.4.4. Sudoku Tasarımı <b>29 Ekim Cumhuriyet Bayramı</b>			
3. ÜNİTE: İşlem Oyunları								
KASIM	1	2	İşlem oyunlarının kurallarını kavrar.	3.1. İşlem Oyunları Tanımı	3.1.1. İşlem Oyunlarının Tanımı 3.1.2. İşlem Oyunlarında Temel Kurallar <b>10 Kasım Atatürk Haftası</b>	İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir.		
	2	2	İşlem oyunlarında verilen ipuçlarını fark eder.	3.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama	3.2.1. İşlem Karalama Etkinliği			
	3	2	İşlem oyunlarında sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirir.	3.3. Strateji Geliştirme	3.3.1. Kendoku Oyununda Strateji Geliştirme <b>24 Kasım Öğretmenler Günü Atatürk İle İlgili CD İzletirilmesi</b>			
	4	2	İşlem oyunlarında sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirir.	3.3. Strateji Geliştirme	3.3.1. Kendoku Oyununda Strateji Geliştirme			
ARALIK	1	2	İşlem oyunlarında çözüm aşamalarını uygular.	3.4. Çözüm Aşamaları	3.4.1. Kendoku Oyununun Çözüm Aşamalarını İnceleme			
	2	2	Kendine özgü işlem oyunları tasarlar	3.5. İşlem Oyunu Tasarımı	3.5.1. Kendoku Tasarımı			

4. ÜNİTE: Strateji Oyunları							
AY	HAFTA	SAAT	KAZANIMLAR	STANDARTLAR	ETKİNLİKLER / ÖĞRENME ALANLARI	AÇIKLAMALAR	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
ARALIK	3	2	Strateji oyunlarının kurallarını kavrar.	4.1. Strateji Oyunları Tanımı	4.1.1. Strateji Oyunlarının Tanımı 4.1.2. Strateji Oyunlarında Temel Kurallar	Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümlenebilir.	Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)
	4	2	Strateji geliştirmenin önemini kavrar.	4.2. Strateji Geliştirmenin Önemi	4.2.1. Nim Oyununda Taktik Belirleme		
OCAK	1	2	Soyut sembolleri kullanarak hareket stratejileri oluşturur.	4.3. Soyut Sembol Kullanma	1 Ocak Yılbaşı 4.3.1. Tactix Oyununda Strateji Geliştirme		
	2	2	Centilmenlik sınırları içinde strateji oyunları oynar.	4.4. Belirlenen Stratejileri Kullanma	4.4.1. 4X4 Dama Oynama		
	3	2			<b>18 Ocak 2019 Cuma - 1.Dönem Sonu</b>		
5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları							
ŞUBAT	1	2	Karma zeka oyunlarını tanıır.	5.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı	5.1.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı	Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümlenebilir.	
	2	2	Karma zeka oyunlarının kurallarını kavrar.	5.2. Karma Zeka Oyunlarında Kurallar	5.1.2. Karma Zeka Oyunlarında Temel Kurallar		
	3	2	Rakipli karma zeka oyunlarında oyun bileşenlerinin konumsal özelliklerini tanıır.	5.3. Rakipli Zeka Oyunlarının Özellikleri	5.3.1. Kap Aktarma Oyunları Oynama		
	4	2	Rakipli karma zeka oyunlarında taktik sıralama yapar.	5.4. Rakipli Zeka Oyunlarında Taktik	5.4.1. Satranç Problemleri Çözme		
MART	1	2	Rakipli karma zeka oyunlarında hareket hamleleri planlar ve uygular. Rakipsiz karma zeka oyunlarını soyut grafik sembollerle modeller.	5.5. Rakipli Zeka Oyunlarında Hamle Planı 5.6. Soyut Grafik Modelleri	5.5.1. Go Problemleri Çözme 5.6.1. Karma Oyunlar Oynama		
	2	2	Rakipsiz karma zeka oyunlarında soyut grafik modellerle çözüm stratejileri geliştirir.	5.7. Grafik Modellerle Çözüm Stratejisi	5.7.1. Grafik Modellerle Çözüm Stratejileri Oluşturarak Karma Zeka Oyunları Oynama		
	3	2	Karma zeka oyunlarında kendine ait stratejiler geliştirir.	5.8. Strateji Geliştirme	5.8.1. Karma Zeka Oyunlarında Kendi Stratejisini Geliştirme		

2018-2019 EĞİTİM - ÖĞRETİM YILI ..... ORTAOKULU 5. SINIF ZEKA OYUNLARI DERSİ ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK PLANI

6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları							
AY	HAFTA	SAAT	KAZANIMLAR	STANDARTLAR	ETKİNLİKLER / ÖĞRENME ALANLARI	AÇIKLAMALAR	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
MART	4	2	Sözcük ve mantık oyunlarının kurallarını kavrar.	6.1. Sözcük ve Mantık Oyunlarının Tanımı	6.1.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı 6.1.2. Karma Zeka Oyunlarında Temel Kurallar	Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümler olabilir.	Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)
NİSAN	1	2	Sözcük ve mantık oyunlarında karmaşık ifadelerdeki ipuçlarını farkeder.	6.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama	6.2.1. Anagramlarla Çalışmalar Yapma		
	2	2	Sözcük ve mantık oyunlarında farklı bilim alanlarına ait sözcük ve kavramları kullanır.	6.3. Kelime Dağarcığı ve Terimler	6.3.1. Kelimatör Oyununu Oynama		
	3	2	Sözcük oyunlarında semantik stratejiler kullanır.	6.4. Semantik Stratejiler Geliştirme	6.4.1. Semantik Stratejiler Kullanma		
	4	2	Sözcük ve mantık oyunlarında verilenler arasında mantıksal ilişkiler kurar.	6.5. Mantıksal İlişkiler Kurma	6.5.1. Üç Değişkenli Mantık Oyunları Oynama <b>23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı</b>		
	5	2	Sözcük ve mantık oyunlarının çözümünde mantıksal stratejiler kullanır.	6.6. Mantıksal Strateji Geliştirme	6.6.1. Mantıksal Stratejiler Geliştirme		
7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar							
MAYIS	1	2	Mekanik oyunlarda geometrik şekilleri kullanarak yeni şekiller çizer.	7.1. Mekanik Oyunlarda Geometrik Şekillerle Çalışma	7.1.1. Mekanik Oyunlarının Tanımı 7.1.2. Mekanik Oyunlarında Temel Kurallar	Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modeller yapabilir.	
	2	2	Mekanik oyunlarda üç boyutlu nesnelerin hareket ve ilişkilerini kavrar.	7.2. Üç Boyutlu Nesnelere Kavrama	7.2.1. Üç Boyutlu Nesnelerin Hareket Kabiliyetlerini İnceleme <b>19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı</b>		
	3	2	Mekanik oyunlarda üç boyutlu şekiller oluşturur.	7.3. Üç Boyutlu Şekiller Oluşturma	7.3.1. Tangram Kullanarak Değişik Şekiller Oluşturma.		
	4	2	Üç boyutlu cisimleri içeren oyunlarda kendine özgü yaklaşımlar geliştirir.	7.4. Strateji Geliştirme	7.4.1. Üç Boyutlu Küp Sayma Oyunu Oynama		
HAZİRAN	2	2	Yeni üç boyutlu cisim oyunları tasarlar.	7.5. Üç Boyutlu Cisim Oyunları Tasarlama	7.5.1. Üç Boyutlu Şekil Oluşturma Oyunları		

Not: Bu plan, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 14/09/2012 tarih ve 163 sayılı kararıyla kabul edilen Zeka Oyunları Dersi ( 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programına göre hazırlanmıştır.

17/09/2018  
Uygundur

Ders Öğretmeni

Okul Müdürü