

2015- 2016 EĞİTİM - ÖĞRETİM ERTUĞRULGAZİ ORTAOKULU SEÇMELİ 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 EKİM	28-2	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)			
	5-9	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	12-16	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.				
	19-23	2	Akıl oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder. www.sorubak.com	2.3. Değer Sırası Kavramı	2.3.1. Sudoku İle Çalışma					
	26-30	2	Akıl oyunlarında sayı ve sembollerle birleşim koşullarını sağlayan stratejiler geliştirir.	2.4. Sayı ve Sembollerle Çalışma	2.4.1. Sihirli Piramit İle Çalışma					
ARALIK-KASIM	2-6	2	Akıl oyunlarında kendine özgü birleşim stratejilerini kullanarak problem çözer.	2.5. Strateji Belirleme	2.5.1. Sudokuyu Strateji Belirleyerek Çözme 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı	İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir.				
	9-3	2	Yeni akıl oyunları düzenler.	2.6. Akıl Oyunu Tasarımı	1.4.4. Sudoku Tasarımı					
	3. ÜNİTE: İşlem Oyunları									
	16-20	2	İşlem oyunlarının kurallarını kavrar.	3.1. İşlem Oyunları Tanımı	3.1.1. İşlem Oyunlarının Tanımı 3.1.2. İşlem Oyunlarında Temel Kurallar 10 Kasım Atatürk Haftası					
	23-27	2	İşlem oyunlarında verilen ipuçlarını fark eder.	3.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama	3.2.1. İşlem Karalama Etkinliği 24 Kasım Öğretmenler Günü Atatürk İle İlgili CD İzlettirilmesi					
	30-4	2	İşlem oyunlarında sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirir.	3.3. Strateji Geliştirme	3.3.1. Kendoku Oyununda Strateji Geliştirme					

2015- 2016 EĞİTİM - ÖĞRETİM ERTUĞRULGAZİ ORTAOKULU SEÇMELİ ZEKA OYUNLARI DERSİ ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK PLANI

ARALIK	7-11	2	İşlem oyunlarında çözüm aşamalarını uygular.	3.4. Çözüm Aşamaları	3.4.1. Kendoku Oyununun Çözüm Aşamalarını İnceleme		
	14-18	2	Kendine özgü işlem oyunları tasarlar	3.5. İşlem Oyunu Tasarımı	3.5.1. Kendoku Tasarımı (1. yazılı yoklama)		

4. ÜNİTE: Strateji Oyunları

4. ÜNİTE: Strateji Oyunları							
AY	HAFTA	SAAT	KAZANIMLAR	STANDARTLAR	ETKİNLİKLER / ÖĞRENME ALANLARI	AÇIKLAMALAR	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
OCAK	21-25	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 çözümleyebilir.	Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)
	28-1	2	Strateji geliştirmenin önemini kavrar.	4.2. Strateji Geliştirmenin Önemi	4.2.1. Nim Oyununda Taktik Belirleme		
OCAK	4-8	2	Soyut sembolleri kullanarak hareket stratejileri oluşturur.	4.3. Soyut Sembol Kullanma	1 Ocak Yılbaşı 4.3.1. Tactix Oyununda Strateji Geliştirme		
	11-15	2	Centilmenlik sınırları içinde strateji oyunları oynar.	4.4. Belirlenen Stratejilei Kullanma	4.4.1. 4X4 Dama Oynama		
	18-22	2					

2015- 2016 EĞİTİM - ÖĞRETİM ERTUĞRULGAZİ ORTAOKULU SEÇMELİ ZEKA OYUNLARI DERSİ ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK PLANI

MART-ŞUBAT	5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları						Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir.	
	8-12	2	Karma zeka oyunlarını tanır. Karma zeka oyunlarının kurallarını kavrar.	5.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı 5.2. Karma Zeka Oyunlarında Kurallar	5.1.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı 5.1.2. Karma Zeka Oyunlarında Temel Kurallar			
	15-19	2	Rakipli karma zeka oyunlarında oyun bileşenlerinin konumsal özelliklerini tanır.	5.3. Rakipli Zeka Oyunlarının Özellikleri	5.3.1. Kap Aktarma Oyunları Oynama			
	22-26	2	Rakipli karma zeka oyunlarında taktik sıralama yapar.	5.4. Rakipli Zeka Oyunlarında Taktik	5.4.1. Satranç Problemleri Çözme			
	29-4	2	Rakipli karma zeka oyunlarında hareket hamleleri planlar ve uygular.	5.5. Rakipli Zeka Oyunlarında Hamle Planı	5.5.1. Go Problemleri Çözme			
MART	7-11	2	Rakipsiz karma zeka oyunlarını soyut grafik sembollerle modeller.	5.6. Soyut Grafik Modelleri	5.6.1. Karma Oyunlar Oynama			
	14-18	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			

2015- 2016 EĞİTİM - ÖĞRETİM ERTUĞRULGAZİ ORTAOKULU SEÇMELİ ZEKA OYUNLARI DERSİ ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK PLANI

	21-25	2	Karma zeka oyunlarında kendine ait stratejiler geliştirir.	5.8. Strateji Geliştirme	5.8.1. Karma Zeka Oyunlarında Kendi Stratejisini Geliştirme		
6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları							
AY	HAFTA	SAAT	KAZANIMLAR	STANDARTLAR	ETKİNLİKLER / ÖĞRENME ALANLARI	AÇIKLAMALAR	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
MART NİSAN	28-1	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 çözümleyebilir.	Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)
	4-8	2	Sözcük ve mantık oyunlarında karmaşık ifadelerdeki ipuçlarını farkedir.	6.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama	6.2.1. Anagramlarla Çalışmalar Yapma		
	11-15	2	Sözcük ve mantık oyunlarında farklı bilim alanlarına ait sözcük ve kavramları kullanır.	6.3. Kelime Dağarcığı ve Terimelr	6.3.1. Kelimatör Oyununu Oynama		
	18-22	2	Sözcük oyunlarında semantik stratejiler kullanır.	6.4. Semantik Stratejiler Geliştirme	6.4.1. Semantik Stratejiler Kullanma 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı		
	25-29	2	Sözcük ve mantık oyunlarında verilenler arasında mantıksal ilişkiler kurar.	6.5. Mantıksal İlişkiler Kurma	6.5.1. Üç Değişkenli Mantık Oyunları Oynama (1.YAZILI YOKLAMA)		

2015- 2016 EĞİTİM - ÖĞRETİM ERTUĞRULGAZİ ORTAOKULU SEÇMELİ ZEKA OYUNLARI DERSİ ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK PLANI

HAZİRAN-MAYIS	2-6	2	Sözcük ve mantık oyunlarının çözümünde mantıksal stratejiler kullanır.	6.6. Mantıksal Strateji Geliştirme	6.6.1. Mantıksal Stratejiler Geliştirme			
	7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar							
	9-13	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.		
	16-20	2	Mekanik oyunlarda üç boyutlu nesnelerin hareket ve ilişkilerini kavrar.	7.2. Üç Boyutlu Nesneleri Kavrama	7.2.1. Üç Boyutlu Nesnelerin Hareket Kabiliyetlerini İnceleme 19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı			
	23-27	2	Mekanik oyunlarda üç boyutlu şekiller oluşturur.	7.3. Üç Boyutlu Şekiller Oluşturma	7.3.1. Tangram Kullanarak Değişik Şekiller Oluşturma.			
	30-3	2	Üç boyutlu cisimleri içeren oyunlarda kendine özgü yaklaşımlar geliştirir.	7.4. Strateji Geliştirme	7.4.1. Üç Boyutlu Küp Sayma Oyunu Oynama			
HAZİRAN	6-10	2	Yeni üç boyutlu cisim oyunları tasarlar.	7.5. Üç Boyutlu Cisim Oyunları Tasarlama	7.5.1. Üç Boyutlu Şekil Oluşturma Oyunları			
	13-17	2	Tüm yıl boyunca öğrendiklerini yorumlar.					

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.

İSMAİL BÜYÜKBAY
Fen Bilimleri Öğretmeni

MUSTAFA CANDAN
Okul Müdürü