|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 tanır.  Akıl oyunlarınn 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  **29 Ekim Cumhuriyet Bayramı** |
|  | **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  **10 Kasım Atatürk Haftası** | 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  **24 Kasım Öğretmenler Günü**  **Atatürk İle İlgili CD İzlettirilmesi** |
| 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 çözümleyebilir. | 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 Stratejilei Kullanma | 4.4.1. 4X4 Dama Oynama  **18 Ocak 2019 Cuma - 1.Dönem Sonu** |
| 3 | 2 |
| **ŞUBAT** | **5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları https://www.sosyaldeyince.com/** | | | | |
| 1 | 2 | Karma zeka oyunlarını tanır. | 5.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı | 5.1.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı |  |
| 2 | 2 | Karma zeka oyunlarının kurallarını kavrar. | 5.2. Karma Zeka Oyunlarında Kurallar | 5.1.2. Karma Zeka Oyunlarında Temel Kurallar | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. |
| 3 | 2 | Rakipli karma zeka oyunlarında oyun bileşenlerinin konumsal özelliklerini tanır. | 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 Oyunnlarında 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 Oyunlrında Kendi Stratejisini Geliştirme |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 çözümleyebilir. | 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 Terimelr | 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  **23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı** |
| 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 modellemeler yapabilir. |
| 2 | 2 | Mekanik oyunlarda üç boyutlu nesnelerin hareket ve ilişkilerini kavrar. | 7.2. Üç Boyutlu Nesneleri Kavrama | 7.2.1. Üç Boyutlu Nesnelerin Hareket Kabiliyetlrini İnceleme  **19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı** |
| 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

Sefa AVCILAR Uygundur

Ders Öğretmeni Okul Müdürü