

Kelimeler
daha güçlü,
düşünceler
daha aydınlık,
gelecek daha güzel!

5. SINIF TÜRKÇE ALL IN ONE

MAARİF MODELİNE TAM UYUMLU

DERSROOM LEC YÖNTEMİ İLE
TAM ÖĞRENME SİSTEMİ

MAARİF
MODELİNE
UYUMLU



KELİMEYİ
KEŞFET



DÜŞÜNCEYİ
TANI



BİRLİKTE
ÖĞREN



KENDİNİ
İFADE ET



DAHA İYİ
BİR GELECEK
İNŞA ET

Daha iyi
bir gelecek,
birlikte mümkün!



OKUL
YAZILILARI



LGS
HAZIRLIK



AÇIK UÇLU
SORULAR



ÇOKTAN
SEÇMELİ
SORULAR



BAĞLAM
TEMELLİ
ÖĞRENME



YENİ NESİL
SORULAR



BECERİ
ODAKLI
KAZANIMLAR



DERSROOM
—AKADEMİ—

www.Dersroom.com

LEC
LEARNING
SYSTEM

"Kelimeler
daha güçlü,
düşünceler
daha aydınlık,
gelecek daha güzel!"

Daha iyi
bir sen!

OKU
DÜŞÜN
YAZ
PAYLAŞ
KEŞFET

HOŞ GELDİNİZ

5. SINIF TÜRKÇE ÖĞRENME SİSTEMİ

Okurken düşün, yazarken anlat, dilin gücünü keşfet!
Türkçe konularını LEC (Learning-Evidence-Context)
öğrenme sistemiyle adım adım öğrenmeye hazır olun.

Türkçe
hayatı anlamaktır.

★★★
MEB
MÜFREDATINA
TAM UYUMLU
GÜNCEL
İÇERİK

HER KONU SENİ DAHA GÜÇLÜ DÜŞÜNDÜRÜR;

- 🧠 daha iyi okumaya,
- 📖 daha iyi anlamaya,
- 🔍 daha detaylı sorgulamaya,
- 💬 kendini daha iyi ifade etmeye,
- 👥 başkalarını daha iyi dinlemeye,
- 🌱 daha güçlü bir iletişim kurmaya yönlendirir.

BU KİTAPTA YER ALAN BÜTÜN İÇERİKLER;

- ✓ MEB 5. sınıf Türkçe öğretim programı
- ✓ MEB ders kitabı kazanımları
- ✓ Konu anlatımları
- ✓ Örnek sorular ve etkinlikler
- ✓ Görsel ve metin odaklı içerikler
- ✓ LGS'ye hazırlık odaklı okuma ve anlama çalışmaları
- ✓ Günlük yaşamla ilişkilendirilmiş gerçek hayat örnekleri
- ✓ Farklı metin türleriyle zenginleştirilmiş öğrenme modülü

NEDEN LEC SİSTEMİ?

- ✓ Metinleri derinlemesine anlamayı sağlar.
- ✓ Kavramları günlük yaşamla ilişkilendirir.
- ✓ Okuma, yazma ve düşünme becerilerini geliştirir.
- ✓ Yaratıcı ve eleştirel düşünmeyi destekler.
- ✓ Kendini doğru ve etkili ifade etmeye yardımcı olur.
- ✓ Daha iyi bir geleceğin için sağlam bir temel oluşturur.

Hayaller
kelimelerle
başlar.

BU KİTAP TÜM ÜNİTELER İÇİN SENİ GÜÇLÜ BİR ŞEKİLDE HAZIRLAR.

- 5. SINIF
- 6. SINIF
- 7. SINIF
- 8. SINIF
- LGS

5. SINIF TÜRKÇE ÜNİTELERİ

1. **Oyun Dünyası** Metin türleri, okuma-anlama, sözcük anlamı, yazım ve noktalama
2. **Milli Mücadele ve Atatürk** Atatürk'ün hayatı, milli mücadele, biyografi, bilgilendirici metinler
3. **Doğa ve Evren** Doğa, çevre, evren, bilim temalı metinler, kelime bilgisi, düşünme becerileri
4. **Toplum Hayatı** İnsan ilişkileri, değerler, sosyal yaşam, iletişim, metin türleri
5. **Sanatın Dünyası** Sanat, kültür, edebiyat, şiir, deneme, görsel ve işitsel metinler
6. **Hayal Gücü ve Bilim Kurgu** Hayal gücü, teknoloji, bilim kurgu metinleri, yaratıcı yazma, okuma stratejileri

BU KİTAP KİMLER İÇİNDİR?

- 👤 5. sınıf öğrencileri
- 👤 Türkçeyi önemseyen veliler
- 👤 Daha etkili öğretim yapmak isteyen öğretmenler
- 📖 Okuma ve yazma becerilerini geliştirmek isteyen herkes
- 📖 Dili doğru ve etkili kullanmayı hedefleyenler
- 📖 Kendini ifade etmek isteyen hayal kuran tüm gençler



DERSROOM
AKADEMİ

"Daha iyi bir sen, daha güçlü bir gelecek!"

www.Dersroom.com
Dersroom Akademi

"Türkçe ile Daha Güçlü Yarınlar!"

OKU
ANLA
DÜŞÜN
YAZ
GELİS

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Mendil kapmaca
nasıl oynanır?



Okumaya Başlamadan Önce: Ne Arıyorum?

Aynı konuyla ilgili farklı kaynaklar

A Çocuk Oyunlarının Tarihi



Geleneksel oyunların geçmişi, toplumdaki yeri ve değişimi hakkında bilgiler içerir.

Ne işe yarar?

Oyunun tarihini öğrenmek isteyenler için uygundur.

B Mendil Kapmaca Oyun Rehberi



Ne işe yarar?

Oyunun nasıl oynandığını ve temel kurallarını öğrenmek için en uygundur.

C Oyun Şenliği Afisi



Ne işe yarar?

Oyunlarla ilgili bir etkinliğin zamanı ve yeri hakkında bilgi verir.

D Çocukların Sevdikleri Oyunlar Anketi



Ne işe yarar?

Öğrencilerin hangi oyunları daha çok sevdiğini gösterir.

Doğru kaynağı seçmek, zaman kazandırır, daha etkili öğrenmemizi sağlar.



Karar Merceği

Aradığım bilgi =
oynanış + temel kurallar

Tüm bu kaynaklar oyunlarla ilgilidir. Ama benim bilgi ihtiyacımı en iyi karşılayan kaynak hangisi?

Konu benzerliği
≠
Amaca uygunluk



OKUMA AMACI

Ne öğrenmek istiyorum?



BİLGİ İHTİYACI

Hangi bilgiye ihtiyacım var?



UYGUN KAYNAK

İhtiyacımı en iyi karşılayan kaynak hangisi?



Aynı konuyla ilgili her kaynak aynı bilgi ihtiyacını karşılamaz.



Doğru kaynakla daha fazlasını öğrenirim.

Okumak, doğru soruları sormakla başlar.

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Aynı konu,
farklı sorular...
Farklı kaynaklar!

Aynı Konu, Farklı Amaç

Aynı konuyla ilgili kaynaklar farklı amaçlara hizmet edebilir.

Doğru kaynağı
seçmek, aradığın bilgiye
daha hızlı ulaşmanı
sağlar.



Ece:
“Nasıl oynandığını
öğrenmek
istiyorum.”

Amaç:
Oyunun oynanışını ve temel
kurallarını öğrenmek.



Bu kaynak uygun çünkü:

- ✓ Oyunun adım adım oynanışını anlatıyor.
- ✓ Temel kuralları veriyor.
- ✓ 5. sınıf öğrencilerinin anlayabileceği bir dille yazılmış.



Mert:
“Oyunun geçmişini
araştırıyorum.”

Amaç:
Oyunun ortaya çıkışını ve
zaman içindeki değişimini öğrenmek.



Bu kaynak uygun çünkü:

- ✓ Oyunların ortaya çıkışını anlatıyor.
- ✓ Farklı dönemlerdeki uygulamalarına yer veriyor.
- ✓ Oyunun kültürel önemini açıklıyor.



Defne:
“Arkadaşlarımın
hangi oyunu sevdiğini
öğrenmek istiyorum.”

Amaç:
Öğrencilerin oyun tercihleri hakkında
bilgi edinmek.



Bu kaynak uygun çünkü:

- ✓ Öğrencilerin hangi oyunları sevdiğine ilişkin veri sunuyor.
- ✓ Oyunlar arasında karşılaştırma yapmamızı sağlıyor.
- ✓ Sınıfımızın karar vermesine yardımcı olur.



Unutma!

Tüm bu kaynaklar oyunlarla ilgilidir
ancak her biri farklı bir bilgi ihtiyacını karşılar.



Kaynağı seçmeden önce “Konu ne?” değil,
“Ben ne öğrenmek istiyorum?” diye sor.

Aynı konu
farklı amaçlar için
farklı kaynaklar!

Doğru kaynak,
doğru bilgiye
götürür.



5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Doğru kaynağı
seçmek, doğru bilgiye
ulaşmanın ilk adımdır.

Kaynak Seçerken Üç Ölçüt

Aynı konuyla ilgili
kaynaklar olsa da
hepsi ihtiyacımızı
aynı şekilde karşılamaz.

"Sadece konusuna bakmak
yeterli mi?"



1. AMAÇ

Aradığım bilgiyi
veriyor mu?

Kaynak, benim bilgi ihtiyacımı
karşılamalı. Ne öğrenmek istiyorum?



2. İÇERİK

Yeterli bilgi
var mı?

Aradığım konuyla ilgili bilgi
yeterince ayrıntılı ve doğru mu?



3. HEDEF KİTLE

Benim anlayabileceğim
biçimde mi?

Kaynak, yaş seviyeme ve bilgi
düzeyime uygun mu?

Kaynakları Karşılaştıralım

Kaynak	Amaç (Aradığım bilgiyi veriyor mu?)	İçerik (Yeterli bilgi var mı?)	Hedef kitle (Benim anlayabileceğim biçimde mi?)	Genel Değerlendirme
 Kısa Oyun Kartı • Kısa bilgi • Temel kurallar • Resimli	✓	~ Kısmen (yüzeysel bilgi)	✓	✗ Bazı ihtiyaçlar için uygun olabilir ama tek başına yeterli değildir.
 Öğrenci Oyun Rehberi • Nasıl oynanır? • Temel kurallar • Oyun çeşitleri • Resimli ve açıklamalı	✓	✓	✓	🏆 En uygun kaynaktır. Bilgi ihtiyacını karşılar ve anlaşılması kolaydır.
 Uzman Araştırması • Oyunların tarihi • Kültürel önemi • Akademik bilgiler • Uzun ve detaylı	✓	✓	✗	Bilgiler doğru ve kapsamlıdır ancak dili 5. sınıf düzeyi için zordur.



Unutma!

Konu aynı olsa da kaynakların amacı, içeriği ve hedef kitlesi farklı olabilir.

Kısmen uygun ≠ En uygun

Kaynağı seçmeden önce
"Konu ne?" değil,
"Ben ne öğrenmek istiyorum?"
diye sor.



Doğru kaynak,
daha etkili
öğrenmeyi
sağlar.

5. Sınıf Türkçe

1. Tema Oyun Dünyası

İyi bir okur,
önce ne öğrenmek
istediğini belirler,
sonra en uygun
kaynağı seçer.

Kaynak Seçme Karar Ağacı

Doğru kaynağa, doğru sorularla ulaş!

“Mendil kapmaca?”
oyununun temel
kurallarını öğrenmek
istiyorum.



1 Ne öğrenmek istiyorum?
(Oynanışı mı? Tarihi mi? Tercihler mi?)

2 Kaynak bu konuyla ilgili mi?

3 Aradığım bilgiyi gerçekten
veriyor mu?

4 Bilgi yeterli mi?

5 Benim düzeyime uygun mu?

Evet

UYGUN KAYNAK

Bu kaynak, bilgi ihtiyacımı
karşılıyor!

Unutma!

- ✓ Her kaynak aynı bilgi ihtiyacını karşılamaz.
- ✓ Doğru soruları sormak, doğru kaynağa ulaştırır.
- ✓ Kaynak seçmek, başarılı öğrenmenin ilk adımdır.



Sık Yapılan Hatalar (Bu tuzaklara dikkat!)

1 Sadece kapağı güzel
olduğu için seçmek



✗ Kapağı ilginç veya
renkli olması,
içinde aradığın
bilginin olduğu
anlamına gelmez.

2 En uzun metni
en iyi kaynak sanmak



✗ Metnin uzun
olması, mutlaka
daha doğru veya
daha faydalı
olduğu anlamına
gelmez.

3 Aynı konuyu anlatıyor
diye seçmek



✗ Aynı konuyla
ilgili olmaları,
aynı bilgi
ihtiyacını
karşıladıkları
anlamına
gelmez.

Doğru kaynak,
daha güçlü öğrenme!



5. Sınıf Türkçe

1. Tema Oyun Dünyası

Her yeni sözcük,
bağlamın içinde
anlam kazanır.

Bilmediğim Sözcüğü

Bağlamdan Nasıl Bulurum?

Cümledeki ipuçları, sözcüğün anlamını bulmamıza yardım eder.

"Konumlandı"
ne demek olabilir?



Örnek Cümle

Bağlam ipucu 1
"çizginin gerisinde"

Oyuncular çizginin gerisinde
konumlandı. İşaret verilince
hepsi yerlerinden hareket etti.

Bağlam ipucu 2
"yerlerinden hareket etti"



Önce bağlama bak,
sonra anlamı tahmin et.



Sözlük her zaman
gerekli değildir.
Önce cümleyi dikkatle
incele!

Anlamı Bulalım



Cümledeki ipuçlarına göre
"konumlanmak" sözcüğünün
anlamı:

**Belirli bir yerde
bulunmak, yerleşmek.**



Cümlede kontrol edelim.



Oyuncular çizginin gerisinde
yerleşti. İşaret verilince hepsi
yerlerinden hareket etti.

Anlam cümleye uyuyor!

Bağlamdan Anlam Bulma Süreci

1

Bilinmeyen sözcüğü
fark et.



"konumlandı"

2

Çevresindeki ipuçlarını
incele.



- çizginin gerisinde
- yerlerinden hareket etti

3

Olası anlamı düşün.



Belirli bir yerde
bulunmak,
yerleşmek.

4

Cümlede kontrol et.



Tahmin ettiğin anlam
cümleye uyuyor mu?
Gerekirse sözlükten
doğrula.



Cümleyi bir bütün olarak okumak, sözcüklerin anlamını bulmanın en etkili yoludur.

Unutma!



Sözcüğün anlamı
bağlamla belirlenir.



Aynı sözcük farklı
cümlelerde farklı
anlamlar kazanabilir.

Daha iyi
anla
Daha iyi anlat!

5. Sınıf Türkçe

1. Tema Oyun Dünyası

Cümleler
içinde gizli ipuçları
sözcüklerin anlamını
bulmamıza yardımcı olur.

Bağlam İpuçlarının Dört Türü

Sözcüğün anlamı, çoğu zaman cümlenin bütününden anlaşılır.

Dikkatli
oku, ipuçlarını
keşfet!



1 Açıklama İpucu

Bilinmeyen sözcüğün anlamı,
cümle içinde başka bir sözcük ya da
ifadeyle açıklanır.

Örnek Cümle

Ebe, yani diğer oyuncuları
yakalamaya çalışan kişi, oyunun
ortasında bekler.



→ “yani diğer oyuncuları
yakalamaya çalışan kişi” ifadesi,
“ebe” sözcüğünün anlamını açıklar.

2 Örnek İpucu

Bilinmeyen sözcüğün anlamı,
cümle içinde verilen örneklerle
anlaşılır.

Örnek Cümle

Geleneksel oyunlar arasında
mendil kapmaca, seksek, körebe
gibi oyunlar yer alır.



Mendil
kapmaca



Seksek



Körebe

→ Verilen örnekler, “geleneksel”
sözcüğünün belirli bir tür oyunları
kapsadığını gösterir.

3 Karşıtlık İpucu

Bilinmeyen sözcüğün anlamı,
cümle içinde zıt anlamlı bir sözcük
ya da durumla anlaşılır.

Örnek Cümle

Bu oyun **bireysel** değil,
takım hâlinde oynanır.



Bireysel
(Tek başına)



Takım hâlinde
(Birlikte)

→ “takım hâlinde” ifadesi, “bireysel”
sözcüğünün karşıtını göstererek
anlamını anlamamızı sağlar.

4 Neden-Sonuç İpucu

Bilinmeyen sözcüğün anlamı,
cümle içinde verilen neden-sonuç
ilişkisiyle anlaşılır.

Örnek Cümle

Zemin ıslak olduğu için
yarışma iptal edildi.



→ “ıslak olduğu için” ifadesi, “zemin”
sözcüğünün oyunların oynandığı
yer (yer yüzeyi) anlamında
kullanıldığını gösterir.



Unutma!

Sözcüklerin anlamı her zaman tek başına değil,
cümle içindeki ipuçlarıyla belirlenir.

Cümlenin bütünü anlamın anahtarıdır.



Aynı sözcük, farklı cümlelerde
farklı anlamlar kazanabilir.
Bağlama dikkat et!

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Sözcüklerin
anlamı, kullanıldığı
cümleye göre
değişebilir.

Aynı Sözcük, Farklı Bağlam

Bir sözcüğün birden fazla anlamı olabilir.

Sözcüğün anlamını
anlamak için cümledeki
ipuçlarına bakmalıyız.

Aynı sözcük
farklı anlamlara
gelebiliyor.

Örnek 1: "tur" sözcüğü

A Oyun bağlamında

Oyunun ilk **туру**
tamamlandı.



Bu cümlede "tur",
oyunda belirli bir sırayla yapılan
oyun bölümünü ifade eder.

tur

Cümledeki
bağlam, sözcüğün
anlamını belirler.

Aynı sözcük,
farklı cümlelerde
farklı anlamlara
gelebilir.

B Gezi bağlamında

Müzeyi bir **туру**
gezdik.



Bu cümlede "tur",
bir yeri baştan sona dolaşma,
gezi anlamına gelir.



✓ **Sonuç**

- ✓ Sözcüğün anlamı, tek başına değil, cümledeki diğer sözcüklerle birlikte belirlenir.
- ✓ Aynı sözcük, farklı durumlarda farklı anlamlara gelebilir.
- ✓ Bir sözcüğün anlamını tahmin ederken çevresindeki ipuçlarını dikkatle incelemeliyiz.

Anlamı bağlam belirler.

Örnek 2: "kol" sözcüğü

A Vücut parçası anlamında

Arkadaşıma sarılmak için
kolumu uzattım.



Bu cümlede
"kol", vücudun bir
bölümünü ifade eder.

B Mecaz anlamda

Takımımız turnuvanın
final **koluna** yükseldi.



Bu cümlede "kol",
turnuvanın bir
bölümünü, aşamasını
ifade eder.

💡 **Unutma!**

- ✓ Her sözcüğün birden fazla anlamı olabilir.
- ✓ Sözcüğün doğru anlamını bulmak için cümle bütününe bakmalıyız.
- ✓ Bağlam, sözcüklerin anlamını keşfetmemizi sağlar.



Sözcüklerin anlamı değişse de cümle, bize doğru anlamı bulmak için ipuçları verir.

**İyi bir okur,
bağlamı dikkate alır.**

5. Sınıf Türkçe

1. Tema Oyun Dünyası

Sadece tahmin etmek yetmez. Tahminimizi kontrol etmeliyiz.

Tahmin Ettim; Peki Doğru mu?

Bağlamdan bulduğun anlamı mutlaka kontrol et!

Kelimenin anlamını adım adım kontrol edelim.

İYİ BİR OKUR
TAHMİN EDER,
DÜŞÜNÜR,
KONTROL EDER,
GEREKİRSE SÖZLÜKTEN
DOĞRULAR.

1 Tahmin et.

Cümledeki ipuçlarına göre sözcüğün anlamını düşün.

Oyuncular çizginin gerisinde **konumlandı**.
İşaret verilince hepsi yerlerinden hareket etti.

"konumlandı" ne demek olabilir? Sanırım "yerleşti" anlamında.

2 Sözcüğü tahmin ettiğin anlamla değiştir.

Tahmin ettiğin anlamı cümlede kullan ve cümleyi yeniden yaz.

Oyuncular çizginin gerisinde **yerleşti**.
İşaret verilince hepsi yerlerinden hareket etti.

Tahmin ettiğim anlamı cümlede kullandım.

3 Cümleyi yeniden oku.

Cümleyi baştan sona oku. Anlamı ve doğal duruyor mu?

Oyuncular çizginin gerisinde **yerleşti**.
İşaret verilince hepsi yerlerinden hareket etti.

Evet, cümle anlamlı ve doğal duruyor.

4 Anlam bozuluyor mu?

Tahmin ettiğin anlam cümledeki diğer bilgilerle uyumlu mu? Cümlelerin anlamı değişiyor mu?

- ✓ "çizginin gerisinde" ifadesiyle uyumlu mu? ✓ Evet
- ✓ Cümlelerin genel anlamı korunuyor mu? ✓ Evet
- ✓ Başka bir anlam oluşuyor mu? ✓ Hayır

Tahminim doğru görünüyor!

5 Gerekirse sözlükten doğrula.

Hâlâ emin değilsen sözlüğe bak ve anlamını kontrol et.

TÜRKÇE
SÖZLÜK

konumlanmak (fiil):
Belirli bir yerde bulunmak, yerleşmek, yerini almak.

Sözlük de tahminimi doğruladı. Doğru anlamı buldum!

✓ Unutma!

Bağlamdan anlam bulmak bir tahmindir. Tahminimizi cümlede kontrol etmeli, gerekirse sözlükten doğrulamalıyız.

Doğru anlam, cümlelerin bütününde saklıdır.



✗ Dikkat!

- Rastgele tahmin etme.
- Cümleyle uyumunu kontrol et.
- Emin değilsen sözlüğe bak.
- Sadece tek bir sözcüğe değil, cümlelerin tamamına bak.

Bir sözcüğün doğru anlamı, cümleyi daha iyi anlamamızı sağlar.

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Metni dikkatle oku,
soruları metne göre
cevapla. Cevaplar
metinde saklı!

Metin Ne Söylüyor?

Açık bilgileri bulalım!

Açık bilgi, metinde doğrudan bulunan bilgidir.



Oyun Şenliği

Geçen cuma, 5-A sınıfı okul bahçesinde geleneksel oyunlar şenliği düzenledi. Öğrenciler, öğretmenleriyle birlikte mendil kapmaca, seksek ve körebe oynadı. Mendil kapmaca oyununda Ece ebe oldu. Arkadaşları, belirlenen çizginin gerisinde sıraya dizildi. Öğretmen işaret verince oyun başladı. 5-A sınıfı, hem eğlendi hem de unutulmaya yüz tutmuş oyunları tanıdı.



Kim?

5-A sınıfı
(öğrenciler)



Ne yaptı?

Geleneksel oyunlar
şenliği düzenledi.



Nerede?

Okul bahçesinde



Ne zaman?

Geçen cuma



Nasıl?

Öğretmen işaret verince
oyun başladı. (kurallara uygun
şekilde, sıraya dizilerek)



Unutma!

- ✓ Açık bilgi, metinde açıkça yazan bilgidir.
- ✓ Açık bilgiyi bulmak için metni dikkatlice okumalıyız.
- ✓ Soruların cevabı metinde vardır, kendi düşüncelerimizi eklememeliyiz.

Metinde yazan bilgi,
en güvenilir bilgidir.



Dikkat!

Açık bilgi ile çıkarım farklıdır.

Açık bilgi:

Metinde doğrudan yazan
bilgidir.

Çıkarım:

Metindeki ipuçlarından
hareketle ulaşılan
bilgidir.

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Bilgileri
ilişkilendirerek
daha derin sonuçlara
ulaşabiliriz.

İki Bilgiyi Birleştir

Metindeki bilgiler arasında ilişki kurarak yeni bir sonuca ulaşabiliriz.



Bilgileri
birleştirince
daha fazlasını
anlayabilirim.



1 Bilgi 1

Bahçe yağmur nedeniyle ıslaktır.



Yağmur sonrası bahçede
birçok su birikintisi oluşmuştur.

2 Bilgi 2

Mendil kapmaca için
koşmak gerekir.



Mendil kapmaca, hızlı koşmayı
gerektilen bir oyundur.

İlişki

Islak zeminde
koşmak,

- kayma riskini artırır,
- düşmeye neden olabilir,
- bu da yaralanma tehlikesi oluşturur.



✓ Sonuç

Mendil kapmaca oyununun
bahçede oynanması
güvenli olmayabilir.



Güvenli bir oyun ortamı
için zemin kuru olmalıdır.



Açık Bilgi

Metinde doğrudan
söylenen bilgilerdir.

“Bahçe yağmur nedeniyle ıslaktır.”
“Mendil kapmaca için koşmak gerekir.”



İlişkilendirilmiş Sonuç

Metindeki bilgilere dayanarak
ulaşılan yeni bilgidir.

“Oyunun bahçede oynanması
güvenli olmayabilir.”



Unutma!

- ✓ Birden fazla bilgiyi bir araya getir.
- ✓ Bilgiler arasındaki ilişkiyi düşün.
- ✓ Bu ilişkiden mantıklı bir sonuca ulaş.
- ✓ Sonucun metindeki bilgilere dayandığından emin ol.

Bilgileri
birleştir,
daha fazla
anla!



Metinleri sadece okuma, arasında bağlantı kur!



5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Metindeki bilgiler
arasında farklı
ilişkiler olabilir.
Bu ilişkileri fark etmek,
metni daha iyi anlamamıza
yardımcı olur.

Bilgiler Arasındaki İlişkiyi Bul

Cümleler arasındaki ilişkiyi anlamak, metni doğru yorumlamamızı sağlar.



Her ok
aynı şeyi anlatmaz.
İlişkinin türüne
dikkat etmeliyim.

Oku
Düşün
İlişkilendir
Sonuca Ulaş

1 Neden – Sonuç

Bir olayın nedeni, başka bir olayın sonucunu
ortaya çıkarır.

Örnek

Yağmur
yağdı.



Oyun salona
taşındı.

Neden
(Niçin?)

Sonuç
(Ne oldu?)



Yağmur yağdığı için oyun salona taşındı.

2 Amaç – Sonuç

Bir işin yapılma amacı, bir sonuca ulaşılmasını
sağlar.

Örnek

Kuralları
öğrenmek için



oyun rehberini
okudu.

Amaç
(Niçin?)

Sonuç
(Ne yaptı?)



Kuralları öğrenmek için oyun rehberini okudu.

3 Koşul – Sonuç

Bir durumun gerçekleşmesi, başka bir durumun
ortaya çıkması için şarttır.

Örnek

Takım sayıları
eşitse



oyun
başlayabilir.

Koşul
(Hangi durumda?)

Sonuç
(Ne olur?)



Takım sayıları eşitse, oyun başlayabilir.



Unutma!



Cümleler arasındaki ilişkiyi belirlemek,
metni daha iyi anlamamızı sağlar.



Aynı cümleler farklı ilişkiler kurabilir.
Bağlamı dikkate almalıyız.



Neden mi?
Hangi amaçla?
Hangi durumda?
Bu sorular ilişkiyi bulmana
yardımcı olur.

Metindeki bilgiler
birbirinden bağımsız değil,
birbirleriyle bağlantılıdır.

5. Sınıf Türkçe

1. Tema Oyun Dünyası

İki metni karşılaştırarak benzer ve farklı yönlerini belirlemek, metinleri daha iyi anlamamıza yardımcı olur.

Karşılaştır ve İlişkilendir

Metinleri karşılaştır, ortak ve farklı özellikleri belirle, aralarındaki ilişkiyi fark et.



Karşılaştırmak, metinler arasındaki benzerlik ve farklılıkları görmemizi sağlar. Bu da bilgileri daha iyi anlamamıza yardımcı olur.



Mendil Kapmaca



Oyun Yönergesi (özet)

- Oyuncular iki takıma ayrılır.
- Takımlar karşılıklı olarak dizilir.
- Ortadaki mendili kapmak için koşular.
- Mendili alan, kendi takımına dönmeye çalışır.
- Rakip, mendili alan oyuncuyu yakalamaya çalışır.
- Mendili takımına getiren takım puan kazanır.

Farklı Özellikler

- ✓ Koşma ve fiziksel hareket vardır.
- ✓ Mendil kullanılır.
- ✓ Hız ve çeviklik önemlidir.
- ✓ Genellikle açık alanda oynanır.



Ortak Özellikler

- ✓ Takımlar hâlinde oynanır.
- ✓ Belirli kuralları vardır.
- ✓ İş birliği ve takım ruhu gerektirir.
- ✓ Grupla oynanan bir oyundur.
- ✓ Eğlenceli bir zaman geçirme amacı taşır.
- ✓ Dikkat, strateji ve hızlı düşünme becerilerini geliştirir.
- ✓ Geleneksel oyunlarımızdandır.

Sessiz Anlatım



Düşün
Anlat
Tahmin Et
Eğlen!

Oyun Yönergesi (özet)

- Oyuncular iki takıma ayrılır.
- Bir takım üyesi karttaki kelimeyi konuşmadan anlatır.
- Kendi takımı, kelimeyi tahmin etmeye çalışır.
- Süre içinde en çok kelimeyi tahmin eden takım kazanır.

Farklı Özellikler

- ✓ Koşma yoktur, fiziksel temas yoktur.
- ✓ Kartlardaki kelimeler anlatılır.
- ✓ Beden dili ve yaratıcı anlatım önemlidir.
- ✓ Genellikle sınıf içinde veya kapalı alanda oynanır.

Nasıl Karşılaştırırız?

- 1 Her metni dikkatlice okuruz.
- 2 Önemli bilgileri belirleriz.
- 3 Benzer ve farklı özellikleri listeleriz.
- 4 Bilgileri ilişkilendirerek sonuç çıkarırız.

Unutma!

Karşılaştırmak sadece benzerlikleri bulmak değil, farklılıkları da fark etmektir.



Aynı amaçla oynanan farklı oyunlar, farklı yollarla bize aynı değeri kazandırabilir: birlikte eğlenmek!



Metinleri karşılaştır, aralarındaki ilişkiyi gör, anlamı derinleştir!



Geleneksel oyunlar bizi birleştirir.

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Her zaman
her şey açıkça
yazmaz. Bazen
anlamı, ipuçlarından
çıkarırız.

Metinde Yazmıyor Ama Anlayabiliyorum

Metindeki ipuçlarını ve bildiklerimizi kullanarak
metinde doğrudan yazmayan sonuçlara ulaşabiliriz.



Örnek Metin

Arda üçüncü kez saate baktı.
Arkadaşları hâlâ gelmemişti.
Oyun kartlarını yeniden
çantasına koydu.



Metindeki İpuçları

1 Arda üçüncü kez
saate baktı.



2 Arkadaşları hâlâ
gelmemişti.



3 Oyun kartlarını yeniden
çantasına koydu.



Bildiklerim

Birini uzun süre
beklemek sıkıcı
olabilir.

Arkadaşlar gelmezse
oyun başlayamaz.

Oynamayacağını
düşünen kişi, oyun
malzemelerini toplar.

Çıkarım



Arda beklemekten
sıkılmış olabilir.

Metinde açıkça yazmayan bilgi:

✗ "Arda beklemekten sıkıldı."
cümlesi metinde yoktur.

✓ Çıkarım:
Metindeki ipuçları ve bildiklerimiz
sayesinde bu sonuca ulaşabiliriz.

METİNDEKİ
İPUÇLARI

+

BİLDİKLERİM

=

ÇIKARIM

! Unutma!

- ✓ Çıkarım, metindeki ipuçlarına dayanır.
- ✓ Kendi yaşantımızdaki bilgiler de çıkarım yapmamıza yardım eder.
- ✓ Çıkarımlar farklı olabilir, ancak mantıklı ve metne uygun olmalıdır.



✗ Dikkat!

- Çıkarımı, kendi hayalimizle karıştırmamalıyız.
- Çıkarım, metne ve bildiklerimize dayanmalıdır.



5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Okuduklarımız
üzerine düşünürken
çıkarım yapabiliriz.
Ancak her tahmin,
çıkarım değildir.

Çıkarım mı, Tahmin mi?

Düşüncelerimizi, metindeki ipuçlarına dayandırmalıyız.



Aynı metinden
farklı düşünceler
çıkabilir. Önemli olan,
metinde buna dair
bir dayanak olup
olmadığıdır.



Kanıtlı Çıkarım

Metindeki ipuçlarına ve bildiklerimize
dayanarak ulaşılan mantıklı sonuçtur.



Metindeki ipuçları

- Ece şemsiyesini açtı.
- Okuldan çıkarken.
- Dışarıya (bahçeye) doğru yürüdü.



Bildiğimiz şeyler

- Şemsiye genellikle yağmurlu havalarda kullanılır.
- Okuldan çıktıktan sonra dışarıda yağmurla karşılaşmış olabilir.



Çıkarım

Yağmur yağıyor olabilir.

Bu, metindeki ipuçlarına ve günlük bilgimize
dayanar. Bu nedenle makul bir çıkarımdır.

Metin

Ece, okuldan çıkarken
şemsiyesini açtı.
Arkadaşlarıyla buluşmak için
bahçeye doğru yürüdü.



Dayanaksız Tahmin

Metinde yeterli ipuçları yokken yapılan
düşüncedir. Mantıklı görünebilir, ancak
metne dayanmıyorsa çıkarım değildir.



Metindeki ipuçları

- Metinde Ece'nin ayakkabılarının rengiyle ilgili bir bilgi yoktur.



Neden destek yok?

- Metinde ayakkabının rengi geçmiyor.
- Ece'nin kıyafetleriyle ilgili ayrıntı yok.
- Bu bilgi metinden çıkarılamaz.



Tahmin

Ece kırmızı ayakkabı giyiyor.

Metinde bu düşüncüyü destekleyen
herhangi bir ipucu olmadığı için
bu bir tahmindir, çıkarım değildir.

**Her mümkün düşünce,
geçerli çıkarım değildir.**

Unutma!

- ✓ Çıkarım, metindeki ipuçlarına dayanır.
- ✓ Tahmin, dayanağı olmayan düşüncedir.
- ✓ Çıkarım yaparken hem metni hem de kendi bilgilerimizi kullanırız.

Metni iyi okur,
ipuçlarını bulur,
mantıklı sonuçlara ulaşırız.



Kanıt varsa
çıkarım yaparız!

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Metindeki ipuçlarını kullanarak mantıklı sonuçlara ulaşmak, okuduğumuzu daha iyi anlamamızı sağlar.

Çıkarım Merdiveni

Adım adım düşün, metinden anlamı çıkar!



İyi bir okuyucu sadece okuduğunu görmez, satırların arasını da anlar.

Örnek Metin

Kerem oyun saatinde arkadaşlarını bekliyordu. Üç kez etrafa baktı. Saatine yine göz attı. Arkadaşları hâlâ gelmemişti. Yanındaki topu alıp sıraya oturdu.



Metni iyi oku,
basamakları kullan,
sağlam sonuçlara ulaş!

Küçük ipuçları
büyük anlamlar taşır.



Bu durumda ne olabilir?

Bu bilgiler birbirini destekliyor.

Metinde ne yazıyor?

Acaba gelecekler mi?

1 Açık bilgiyi bul.

Metinde doğrudan yazan bilgileri belirle.

- Kerem arkadaşlarını bekliyor.
- Üç kez etrafa baktı.
- Saatine göz attı.
- Arkadaşları gelmemişti.
- Topu alıp sıraya oturdu.

2 İlgili ipuçlarını birleştir.

Aynı duruma işaret eden ipuçlarını bir araya getir.

- Üç kez bakması
- Tekrar saatine bakması
- Hâlâ gelmemeleri
- Topu kaldırıp oturması

3 Ne anlama gelebileceğini düşün.

İpuçlarını kullanan mantıklı sonuçlar üzerinde düşün.

- Kerem beklemekten sıkılmış olabilir.
- Artık arkadaşlarının gelmeyeceğini düşünüyor olabilir.

4 Sonucunu kanıtla.

Ulaştığın sonucu, metindeki ipuçlarıyla açıkla.

“Kerem beklemekten sıkılmış olabilir.”

- Çünkü üç kez baktı, arkadaşları gelmedi ve oyunu bırakıp oturdu.”

Yanlış Yol: X

Önce karar ver → sonra kendine kanıt ara.



Sanırım Kerem hasta.

Evet, hasta olmalı. Çünkü gelmedi.”

- X Önce bir sonuca karar verilir.
- X Sonra bu sonucu destekleyecek ipuçları aranır.
- X Metinde yeterli dayanak olmayabilir.
- X Bu, geçerli bir çıkarım değildir.

Her düşündüğümüz şey doğru çıkarım değildir.

Metne dayan, mantıklı düşün, sağlam sonuçlara ulaş!



5. Sınıf Türkçe

1. Tema Oyun Dünyası

Veriler bize önemli bilgiler verir. Ancak her soruyu yanıtlamaz. Kanıtın sınırlarını bilmek doğru yorum yapmamıza yardımcı olur.

Öğrenci Anketi

Bir sınıfta 21 öğrenciye "Aşağıdaki oyunlardan hangisini denemek istersin?" sorusu sorulmuştur.

Oyun	Denemek İsteyen Öğrenci Sayısı
Seksek 	12
Mendil Kapmaca 	9



Bu veri, yalnızca bu sınıftaki 21 öğrencinin bu soruya verdiği cevapları göstermektedir.



Kanıt Ne Kadarını Söyler?

Verilerden doğru sonuçlar çıkar, kanıtın sınırlarını unutma!



Kanıtın Söylediği (Söylenebilir)

Sekseği denemek isteyen öğrenci sayısı, mendil kapmacayı denemek isteyen öğrenci sayısından daha fazladır.



12, 9'dan büyüktür. Bu veriye göre sekseği denemek isteyen öğrenci sayısı daha fazladır.



Kanıtın Söylemediği (Söylenemez)

Seksek okulun en sevilen oyunudur.



Bu veri sadece bu sınıftaki 21 öğrenciyi gösteriyor. Okuldaki bütün öğrencilerin görüşlerini bilmiyoruz.

- ✗ Sekseği hiç denemek istemeyenlerin sayısı nedir?
- ✗ Diğer oyunları tercih eden var mı?
- ✗ Bu sonuç başka sınıflar için de geçerli midir?
- ✗ Öğrenciler neden bu oyunları seçti?

Bu soruların cevabı bu veride yoktur.



Bu veriler bana ne söylüyor? Daha fazlasını söyleyebilir mi?



Kanıt Sınırı Nedir?

Bir verinin yalnızca belirli bir grup, belirli bir soru ve belirli bir durumla ilgili bilgi vermesidir. Veri, bu sınırların dışındaki konular hakkında kesin bilgi vermez.

Bu Örnekte Kanıtın Sınırları

- Sadece bir sınıftaki 21 öğrenciyi kapsamaktadır.
- Sadece "denemek isteme" durumunu göstermektedir.
- Oyunların genel olarak ne kadar sevildiğini söylemez.
- Öğrencilerin tercih nedenlerini göstermez.
- Diğer oyunlarla ilgili bilgi vermez.



Unutma!

- ✓ Veri, önemli ipuçları verir.
- ✓ Her mümkün düşünce, geçerli bir sonuç değildir.
- ✓ Sonuç çıkarırken verinin kapsamını düşünmeliyiz.
- ✓ Kanıtın sınırlarını bilmek, bizi hatalı genellemelerden korur.



Veriye dayan, kanıtın sınırını da unutma!

Dahatın, but oketirte!



Dahe iyi sorular, daha doğru sonuçlar!

Kanıt güçlüdür, ama her şeyi söylemez.

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Güçlü bir gerekçe,
düşüncelerimizi başkalarına
inandırıcı bir şekilde
anlatmamıza yardımcı olur.
İyi bir gerekçe; iddia, kanıt
ve bağdan oluşur.

Güçlü Gerekçe Nasıl Kurulur?

Düşünceni destekle, sebebini açıkla, daha ikna edici ol!



Sadece
bir fikir söylemek
yeterli değildir.
Fikrimizi kanıtlarla
desteklemeliyiz.



1 İDDİA

Savunduğumuz düşüncedir.

“Bu kaynak tanıtım için
daha uygundur.”



Hangi
kaynağı
seçtiğimi
söylüyorum.

2 KANIT

İddiamızı destekleyen
bilgi, veri veya örnektir.

“Oyunun nasıl oynandığını
adım adım açıklıyor.”



Kanıt, iddiamızı destekleyen somut bilgidir.

3 BAĞ

Kanıt ile iddia arasındaki
ilişkiyi açıklarız.

“Tanıtımın amacı
öğrencilerin oyunu
anlayabilmesidir.”



Bu kanıt,
iddiamı neden
destekliyor?
Onu açıklıyorum.

Bağ, kanıtın neden önemli olduğunu ve
iddiamızla nasıl ilişkili olduğunu gösterir.

4 GEREKÇELİ SONUÇ

İddia, kanıt ve bağ birlikte
kullanıldığında güçlü bir sonuç elde edilir.

“Bu kaynak, oyunun nasıl
oynandığını adım adım açıkladığı için
tanıtım için daha uygundur.”

Artık düşüncemiz hem
açık hem de kanıta dayalıdır.
Bu yüzden daha inandırıcıdır.



İyi bir gerekçe
başkalarını da
ikna edebilir!

✓ Unutma!

- ✓ Sadece kanıt vermek yeterli değildir, kanıtı yorumlamalıyız.
- ✓ Kanıt ile iddia arasındaki bağı her zaman açıklamalıyız.
- ✓ Güçlü gerekçeler, başkalarını ikna etmeye yardımcı olur.
- ✓ Günlük yaşamda da düşüncelerimizi böyle daha etkili ifade edebiliriz.



✗ Zayıf Gerekçe Örnekleri

- Sadece iddia: “Bu kaynak daha iyidir.” (Neden?)
- Sadece kanıt: “Oyunun kuralları yazıyor.” (Ne için önemli?)
- Bağ olmadan: “Bu kaynak adım adım anlatıyor. Bu yüzden daha iyidir.” (Neden daha iyi?)



➡ Daha iyi düşünen, daha iyi anlatır, daha çok anlaşılır! ➡



Güçlü gerekçe kurmak
sadece sınavlarda değil,
hayatta da işimize yarar.

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Aynı düşünce farklı şekillerde söylenebilir. Önemli olan, daha doğru, daha açık ve bağlama uygun bir ifade kullanmaktır.

Aynı Düşünceyi Daha Güçlü Söyle

Daha iyi ifadeler, düşüncelerimizi daha etkili anlatır.

Süslü kelimeler değil, doğru kelimeler kullanmalıyız.

Düşün

Geliştir

Açıkla

Daha Güçlü Yaz

1

Başlangıç
(Zayıf İfade)

Oyun güzeldi.



- Çok genel bir ifade.
- Oyunun hangi yönünün güzel olduğu belli değil.
- Düşünceyi tam olarak anlatmıyor.

2

Geliştirme
(Daha İyi)

Oyun eğlenceliydi.



- Daha uygun bir kelime kullanıldı.
- Duyguyu daha iyi ifade ediyor.
- Yine de neden eğlenceli olduğu anlaşılmıyor.

3

Daha Açık ve Güçlü
(Gerekçeli İfade)

Takım arkadaşlarıyla birlikte karar vermeyi gerektirdiği için oyun eğlenceliydi.



- Daha doğru ve ayrıntılı bir ifade.
- Oyunun hangi özelliğinin eğlenceli olduğunu anlatıyor.
- Nedenini belirttiği için daha inandırıcı.
- Bağlama uygun ve etkili bir söz varlığı kullanılmış.

Bu İfadeyi Güçlü Yapanlar



Daha doğru kelime

"güzeldi" → "eğlenceliydi"
Duyguyu daha net anlatıyor.



Sebebi bildiriyor

"Takım arkadaşlarıyla birlikte karar vermeyi gerektirdiği için"
Oyunun neden eğlenceli olduğunu açıklıyor.



Bağlama uygun

Oyunla ilgili, metne ve duruma uygun bir söz varlığı kullanılıyor.



Amaç süslü kelimeler kullanmak değil, düşüncelerimizi daha doğru, daha açık ve bağlama uygun söylemektir.

Küçük değişikliklerle
büyük fark yaratırız.

Aynı düşünce, daha güçlü ifadelerle
daha etkili anlatılır.

Daha doğru

Daha açık

Bağlama uygun

Daha etkili

Düşün

Yaz

Paylaş

Geliş!

Daha iyi ifade, daha iyi iletişim!

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Sözcükler arasındaki
anlam ilişkisini bilmek
yeterli değildir.
Doğru sözcüğü seçmek
için mutlaka cümlenin
bağlamına bakmalıyız.

Sözcük Seçerken Bağlama Bak

Benzer sözcükler her cümlede birbirinin yerine geçmez!

Aynı anlama yakın
sözcükler olsa da
her durumun kendine
uygun bir sözcüğü
vardır.

Düşün

Seç

Kullan

Anlamı güçlendir

Dikkat!

Bu sözcükler
birbirine yakın
anlamlıdır.
Ancak her
cümlede
birbirinin yerine
kullanılmaz.
Doğru sözcük,
cümlelerin
bağlamına göre
seçilir.



yarışmak

Başkalarıyla karşılaş
kazanmak için mücadele etmek.



İki takım ip atlama yarışında
kıyasıya yarıştı.



uygulamak

Kuralları kullanarak, bir etkinliği
gerçekleştirmek.



Öğretmen, oyunun kurallarını
uyguladı.

katılmak



Bir etkinliğe, oyuna dahil olmak.



Takım oyuna katıldı.

denemek



Daha önce yapmadığı bir şeyi ilk kez
tecrübe etmek, deneme amaçlı yapmak.



Öğrenciler yeni oyunu denedi.

oynamak

Oyun oynamak
genel bir anlatımdır.
Bağlama göre farklı
sözcükler daha
uygun olabilir.

Her Cümlede Aynı Sözcük Kullanılmaz!

✗ Öğrenciler yeni oyunu **yarıştı**.
Bu cümlede "yarıştı" uygun değil.

✓ Öğrenciler yeni oyunu **denedi**.
Daha uygun.

✗ Takım oyunu **uyguladı**.
Bu cümlede "uyguladı" uygun değil.

✓ Takım oyuna **katıldı**.
Daha uygun.

Doğru sözcük,
doğru anlam,
daha güçlü bir ifade!

Doğru sözcük,
düşüncesini daha net
ve etkili anlatır.

Sözcüklerin anlamı kadar,
kullanıldıkları yer de önemlidir.

Oku

Düşün

Seç

Anlat

Geliş

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Paragraf, rastgele cümlelerin bir araya gelmesi değil; düşünceler arasında anlamlı bir bağ olan, planlı bir bütündür.

Paragrafı İnşa Edelim

Düşünceleri sırala, anlamlı bir bütün oluştur!

Tıpkı sağlam bir yapı gibi, paragrafın da bir planı vardır.

Planla
Sırala
Bağla
Yaz
Gözden geçir

Paragrafın Bölümleri



Ana Düşünce

Paragrafta anlatılmak istenen en genel düşüncedir.



Destekleyici Düşünce

Ana düşünceyi açıklar, detaylandırır.



Örnek

Düşünceyi somutlaştırır, inandırıcılığı artırır.



Destekleyici Düşünce

Konuya farklı bir yönüyle destek verir.



Sonuç

Paragrafı tamamlar, ana düşünceyi pekiştirir.



Her cümle yerini bulduğunda paragraf tamamlanır.

1

ANA DÜŞÜNCE

Geleneksel oyunlar birlikte hareket etmeyi öğretir.

2

DESTEKLEYİCİ DÜŞÜNCE 1

Bu oyunlar, oyuncuların iletişim kurmasını ve iş birliği yapmasını gerektirir.

3

ÖRNEK

Örneğin mendil kapmaca oyununda takım arkadaşları birbirine haber vererek hareket eder.

4

DESTEKLEYİCİ DÜŞÜNCE 2

Ayrıca bu oyunlar, kurallara uymayı ve başkalarının düşüncelerine saygı duymayı da öğretir.

5

SONUÇ

Bu nedenle geleneksel oyunlar, arkadaşlık ve dayanışma duygusunu güçlendirir.

Daha düzenli
Daha anlaşılır
Daha etkili
Daha ikna edici

Ortaya Çıkan Paragraf

Geleneksel oyunlar birlikte hareket etmeyi öğretir. Bu oyunlar, oyuncuların iletişim kurmasını ve iş birliği yapmasını gerektirir. Örneğin mendil kapmaca oyununda takım arkadaşları birbirine haber vererek hareket eder. Ayrıca bu oyunlar, kurallara uymayı ve başkalarının düşüncelerine saygı duymayı da öğretir. Bu nedenle geleneksel oyunlar, arkadaşlık ve dayanışma duygusunu güçlendirir.



Paragraf, iyi düşünülmüş cümlelerle güçlenir.



Planlı yaz, daha güçlü anlat!

Düşün
Planla
Yaz
Kontrol et
Geliştir

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Gerekçeli yazma,
düşüncelerimizi başkalarına
inandırıcı bir şekilde
anlatmamıza yardımcı olur.
Bir görüş bildirirken
nedenini ve kanıtlarını
açıkça yazmalıyız.

Gerekçeli Yazma

Düşün, gerekçelendir, ikna et!



Düşün
Gerekçelendir
Yaz
Paylaş
İkna et



Örnek Soru

“Okul şenliğinde
hangi oyun oynanmalı?
Neden?”



Sadece ne
istediğimizi değil,
nedenini de
yazmalıyız.



Zayıf Cevap (Yetersiz Gerekçe)

“Mendil kapmaca
oynanmalı çünkü güzel.”

- ✗ Neden “güzel” olduğu açıklanmıyor.
- ✗ Herhangi bir kanıt sunulmuyor.
- ✗ Başkalarını ikna etmek için yeterli değil.
- ✗ Sadece kişisel bir beğeni.



Güçlü Cevap (Gerekçeli)

“Mendil kapmaca seçilebilir
çünkü sınıfın elindeki malzemeler
oyun için yeterlidir ve ayrılan alanda
uygulanabilir.”

- ✓ Açık bir karar içeriyor.
- ✓ Gerekçesi belirtiliyor.
- ✓ Somut kanıtlara dayanıyor.
- ✓ Başkalarını ikna etmek için daha güçlü.
- ✓ Daha düşünülmüş ve inandırıcı.

Gerekçeli Yazma Formülü:

Karar
(Ne düşünüyorsun?)



Çünkü
(Neden?)



Kanıt
(Neye dayanıyor?)

Kararını açıkla, nedenini belirt, kanıtlarınla destekle.

Güçlü Cevaptaki Kanıtlar



Sınıfın elindeki
malzemeler yeterlidir.
(Mendil ve birkaç koni
bulunmaktadır.)



Ayrılan alan oyunu oynamak
için uygundur.
(Okul bahçesinde yeterli
boş alan vardır.)

Unutma!

- ✓ Görüşünü açıkça yaz.
- ✓ Nedenini mutlaka belirt.
- ✓ Mümkünse somut kanıtlar kullan.
- ✓ Daha anlaşılır ve ikna edici bir metin yaz.
- ✓ Başkalarının da farklı görüşleri olabileceğine saygı duy.

İyi gerekçeler,
daha güzel oyunlar,
daha güzel bir okul!



Düşüncelerinle
fark yarat!

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Yazım ve noktalama işaretleri sadece kural değil, anlamı düzenleyen işaretlerdir. Doğru kullanıldığında metni daha açık, daha anlaşılır ve daha etkili hale getirir.

Yazım ve Noktalama Anlamı Düzenleyen İşaretler

Doğru yaz, doğru anlaşılın!

Doğru yazalım,
oyunumuz da anlaşılır olsun!

Küçük bir işaret
büyük bir fark yaratır.



Hatalı Metin

ali ayşe'ye sordu mendili kim alacak
zeynep hemen koştu ama emir
daha hazır değildi oyun başladı
herkes çok heyecanlıydı

Bu metni
okurken biraz
karıştı, kim ne
dedi anlamıyorum.



Düzenlenmiş Metin

Ali, Ayşe'ye sordu: "Mendili kim alacak?"
Zeynep hemen koştu; ama Emir daha hazır
değildi. Oyun başladı. Herkes çok heyecanlıydı.

Şimdi metin
çok daha açık
ve kolay
anlaşıyor!

1

Büyük Harf

Cümlelerin başında, özel adların başında ve belirli yer adlarında kullanılır.

Yarın okul bahçesinde
Geleneksel Oyunlar Şenliği
düzenlenecek.



Doğru yazım,
daha anlaşılır iletişim,
daha güzel oyunlar!

2

Nokta (.)

Cümlenin bittiğini gösterir.

Oyun başladı.
Herkes sıraya geçti.



Nokta, bir düşüncenin
bittiğini belirtir.

3

Virgül (,)

Cümle içinde anlamı
düzenlemek, kelime ve söz
öbeklerini ayırmak için
kullanılır.

Zeynep, Ali, Mert ve Elif
oyuna katıldı.



Virgül, cümledeki öğeleri
birbirinden ayırır, anlamı
netleştirir.

4

İki Nokta (:)

Bir konuşmadan önce,
açıklama yapılacaksa veya
örnek verilecekse kullanılır.

Öğretmen hatırlattı:
"Kurallara dikkat edelim."



İki nokta, kendisinden sonra
açıklama veya konuşma
geleceğini bildirir.

5

Soru İşareti (?)

Soru cümlelerinin sonunda
kullanılır.

Mendili kim alacak?
Sen de oyuna katılacak mısın?



Soru işareti, bir soru
sorulduğunu gösterir.

6

Kesme İşareti (')

Özel adlara gelen ekleri
ayırmak için kullanılır.

Ali'nin topu geldi.
Ayşe'ye sıra verildi.
Okul'un bahçesinde toplandık.



Kesme işareti, özel adla
eki birbirinden ayırır.

İşaretler cümleleri değil,
düşünceleri birbirine bağlar.

Doğru yaz,
düşünceni
daha güçlü anlat!

5. Sınıf
Türkçe

1. Tema
Oyun Dünyası

Bir metni anlamak
adım adım ilerleyen
bir süreçtir. Doğru sorular
sorarak metni daha iyi
anlayabilir, önemli bilgileri
belirleyebilir ve kendi
düşüncelerini geliştirebilirsiniz.

Bir Metni Baştan Sona Nasıl Çözerim?

Adım adım ilerle, metnin anlamına ulaş!

Okuyan
Düşünen
Sorgulayan
Anımlandıran
Daha Güçlüdür!

1

Okuma Amacımı
Belirlerim.

Bu metni neden okuyorum?
Ne öğrenmek, ne anlamak istiyorum?

- Bu metinde geleneksel oyunların özelliklerini ve önemini anlamak istiyorum.

2

Bilmediğim Sözcükleri
Bağlamdan Çözerim.

Anlamını bilmediğim sözcükleri metnin
kullandığı cümleye bakarak tahmin ederim.

Sözcüğün
anlamını
metne bakarak
tahmin edebilirim.

- Metinde geçen "dayanışma" sözcüğü, birlikte hareket etme ve birbirine destek olma anlamında kullanılmış olabilir.

3

Açık Bilgileri Bulurum.

Metinde açıkça verilen bilgileri belirlerim.

- Şenlik cumartesi günü yapılmıştır.
- Çocuklar parkta toplanmıştır.
- İp atlama, seksek ve mendil kapmaca oynanmıştır.

Geleneksel Oyunların Değeri

Geçen cumartesi mahallemizde geleneksel oyunlar şenliği düzenlendi. Çocuklar sabah erken saatlerde parkta toplandı. İp atlama, seksek ve mendil kapmaca gibi oyunlar kuruldu.

Oyunlara katılan herkes çok eğlendi. Bazı büyükler de çocuklara eşlik etti. Bu oyunlar, sadece eğlenceli vakit geçirmemizi sağlamadı; aynı zamanda dayanışma, paylaşma ve birlikte hareket etme duygusunu da güçlendirdi.

Geleneksel oyunlar, geçmişten bugüne ulaşan önemli bir kültürel mirastır. Onları yaşatmak, hem sağlıklı hem de mutlu bir toplum için değerlidir.

6

Sonucumu Açık ve
Gerekçeli İfade Ederim.

Metinden ne anladığımı, hangi gerekçelere dayandığımı açık bir şekilde yazar veya söylerim.

- Geleneksel oyunlar, hem eğlenceli olduğu hem de insanlara önemli değerler kazandırdığı için yaşatılmalıdır.

5

Çıkarım Yapar ve
Kanıtımı Kontrol Ederim.

Metindeki ipuçlarından yeni bir yargıya ulaşırım. Ulaştığım çıkarımın metinde dayanağı var mı kontrol ederim.

- Bu oyunların insanların sosyal ilişkilerini güçlendirdiği çıkarımını yapabilirim.
- Bu çıkarım metinde "dayanışma, paylaşma ve birlikte hareket etme" ifadesiyle destekleniyor.

4

Bilgileri İlişkilendiririm.

Metindeki bilgileri birbiriyle ilişkilendirerek metnin bütününe anlarım.

- Birlikte oyun oynamak → dayanışmayı güçlendirir.
- Oyunlar eğlencelidir → insanların ilgisini çeker.
- Geçmişten bugüne gelmiştir → kültürel mirastır.

Metni çözmenin yolu:

Oku → Bul → İlişkilendir → Çıkar → Kanıtlarla → Anlat

Her iyi okuma,
daha geniş bir dünya açar.

Oyunları okur gibi,
metinleri de keşfet!

5. Sınıf Türkçe

1. Tema Oyun Dünyası

Farklı metinleri bir araya getir, düşün, sorgula, kanıtla ve kendi sonucunu yaz. İşte gerçek okuma becerisi budur!

Oyun Dünyası: Bütün Becerileri Birleştirelim

Okuduklarını kullan, düşüncelerini birleştir, kendi sonucunu oluştur!

Oyunlar sadece eğlence değil, düşünmeyi, paylaşmayı ve birlikte yaşamayı öğreten güçlü bir dünyadır.

Daha iyi oku
Daha iyi düşün
Daha iyi yaz
Daha iyi bir sen!



Kaynak seç

Hangi metin işime daha çok yarar?



Sözcüğü bağlamdan çöz

Bilinmeyen sözcüklerin anlamını metinden çıkarırım.



Açık bilgiyi bul

Metinde ne var? Kim, ne, nerede, ne zaman?

1

OYUN REHBERİ

Mendil Kapmaca



- Oyuncu sayısı: 6-20
- Nasıl oynanır? Takımlar oluşturulur. Ortadaki oyuncu mendili bırakır. Kendi takımından birinin ismini söyleyip karşı takıma doğru koşar.
- Amaç: Mendili alıp kendi takımına dönmek.

3

KISA TANITIM METNİ

Seksek: Adım Adım Eğlence



Seksek, yüzyıllardır oynanan geleneksel bir oyundur. Taşla oynanır ve belirlenen karelere sırayla engel atlayarak ilerlenir. Dengeyi, dikkati ve sabrı geliştirir. Parklarda, okul bahçelerinde ve mahalle aralarında hala oynanmaya devam etmektedir.

OYUNLAR BİZİ BİRLEŞTİRİR

Oyna
Paylaş
Düşün
Geliş

2

ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

Hangi oyunu oynamak istersin?

Oyun	Oy sayısı
Mendil Kapmaca	12
Seksek	9
Halat Çekme	8
Yakan Top	7

Bu anket 5. sınıf öğrencileriyle yapılmıştır.



Bilgileri ilişkilendir

Farklı metinlerdeki bilgiler arasında bağ kurarım.



Çıkarımı yap

Metinden hareketle ne anlama gelebileceğini düşünürüm.



Kanıt sınırını koru

Verilerin ne söylediğini ve ne söylemediğini dikkate alırım.



Gerekçeni yaz

Düşüncelerimi kanıtlarla açıklar, ikna edici bir şekilde yazarım.



Yazım ve noktalama ile düzenle

Yazımı, noktalama işaretlerini ve büyük harfleri doğru kullanarak daha anlaşılır hale getiririm.

Oyunlar biter ama öğrendiklerimiz bizimle kalır.

Geleneksel oyunlar geçmişin mirası, geleceğin köprüsüdür.

Oku
Düşün
Sorgula
Yaz
Paylaş
Başar

İYİ BİR OKUR YALNIZCA METNİ OKUMAZ;
BİLGİYİ BULUR, İLİŞKİLENDİRİR, SORGULAR VE KANITLA ANLATIR.

Dersroom

Daha Fazlası Senin İçin