

“Dil, düşüncenin
ve milletin aynasıdır.”
K. Atatürk

5. SINIF TÜRKÇE ALL IN ONE

MAARİF MODELİNE TAM UYUMLU

DERSROOM LEC YÖNTEMİ İLE
TAM ÖĞRENME SİSTEMİ

MAARİF
MODELİNE
UYUMLU



OKU
ANLA



YORUMLA
İLİŞKİLENDİR



ANLAT
YAZ



KONTROL ET
GELİŞTİR



İLETİŞİM
KUR



OKUL
YAZILILARI



LGS
HAZIRLIK



AÇIK UÇLU
SORULAR



ÇOKTAN
SEÇMELİ
SORULAR



BAĞLAM
TEMELLİ
ÖĞRENME



YENİ NESİL
SORULAR



BE CERİ
ODAKLI
KAZANIMLAR



DERSROOM
—AKADEMİ—

www.Dersroom.com

LEC
LEARNING
SYSTEM

BAĞLAM METNİ



Mahalle meydanında yapılacak oyun şenliği için günler öncesinden hazırlıklara başlandı. Öğrenciler yalnızca kendi görevlerini yerine getirmekle kalmadılar; ihtiyaç duyduklarında birbirlerine de yardım ettiler. Şenlik günü rüzgârın etkisiyle program afişinin bir kısmı yırtıldı. Görevli öğrenciler panodaki eksik bilgileri yeniden hazırladı. Küçük öğrenciler hangi oyuna katılacaklarını kolayca öğrenebildi. Şenlik boyunca herkes oyun kurallarına uymaya özen gösterdi. Etkinlik sonunda öğrenciler birlikte hareket etmenin işleri kolaylaştırdığını fark etti.

KANIT YÜZEYİ 1

Şenlik Programı

Saat	Etkinlik
09.30	Açılış
10.00	Seksek
10.30	Mendil Kapmaca
11.00	Halat Çekme
11.30	Körebe
12.00	Kapanış



KANIT YÜZEYİ 2

Görev Kartları

Öğrenci	Görev
Elif	Program panosu
Arda	Oyun alanı
Mert	Malzemeler
Zeynep	Yeni gelen öğrencilere yardımcı olma



KANIT YÜZEYİ 3

Şenlik Kuralları

- Her öğrenci sırasını bekler.
- Kurallara uygun davranılır.
- Gerektiğinde arkadaşlara yardım edilir.
- Oyun alanı düzenli bırakılır.
- Sorunlar birlikte çözülür.



AÇIK UÇLU SORULAR

- 1 Bağlam metninde geçen "birlikte hareket etmenin işleri kolaylaştırdığı" ifadesiyle anlatılmak istenen düşüncüyü kendi cümlelerinizle açıklayınız.

- 2 Bağlam metni ve şenlik programını birlikte inceleyiniz. Şenlikte yaşanan olayın;

- başlangıcını,
- gelişmesini,
- sonucunu

kendi cümlelerinizle yazınız. Olayları gerçekleşme sırasına göre açıklayınız.

- 3 Görevli öğrencilerin küçük öğrencilere yardım etmesini değerlendiriniz. Cevabınızda aşağıdaki sözcüklerden **en az** ikisini kullanınız.

dayanışma

sorumluluk

katılım

kural

En az üç cümle yazınız.

ÇOKTAN SEÇMELİ SORULAR

- 4 Bağlam metni ile görev kartları birlikte değerlendirildiğinde aşağıdakilerden hangisi şenliğin düzenli ilerlemesini sağlayan davranışlardan biridir?

- A) Her öğrencinin yalnızca kendi görevini yapıp diğer işleri önemsememesi
- B) Görevli öğrencilerin eksik bilgileri birlikte hazırlaması
- C) Programdaki bazı oyunların iptal edilmesi
- D) Şenliğin başka bir güne ertelenmesi

- 5 Bağlam metni, görev kartları ve şenlik kuralları birlikte değerlendirildiğinde aşağıdaki yargılardan hangisine ulaşılabilir?

- A) Görev paylaşımı ve yardımlaşma etkinliğin düzenli yürütülmesine katkı sağlar.
- B) Kurallar yalnızca oyun kazanan öğrenciler için hazırlanmıştır.
- C) Her öğrenci yalnız çalışmalıdır.
- D) Karşılaşılan her sorun etkinliğin başarısız olmasına neden olur.



GENEL BİLGİLER		
	Öğrenme Çıktıları	Metindeki önemli bilgileri belirler. Olayların oluş sırasını belirler. Hikâye unsurlarını belirler. Bağlamdan kelime ve kavram anlamı çıkarır. Gerekçeli yazılı açıklama yapar. Yazılarında uygun söz varlığını kullanır.
	Beceriler	Okuduğunu anlama, çıkarım yapma, bilgi ilişkilendirme, olay sıralama, yazılı ifade, gerekçelendirme
	Değerler	Dayanışma, sorumluluk, yardımlaşma, adalet, katılım
	Bağlam Türü	Günlük yaşam – Sosyal etkinlik
	Soru Yapısı	3 Açık Uçlu – 2 Çoktan Seçmeli
	Kanıt Yüzeyi	3
	Süre	40 dakika

DERS HEDEFLERİ
- Öğrencilerin metindeki önemli bilgileri belirlemesi sağlanır. - Olayların oluş sırasını belirleme becerisi geliştirilir. - Hikâye unsurlarını ayırt etmeleri desteklenir. - Bağlamdan kelime ve kavram anlamı çıkarma çalışılır. - Gerekçeli yazılı açıklama yapmaları teşvik edilir. - Uygun söz varlığını kullanarak yazmaları desteklenir.

KULLANIM ÖNERİLERİ
- Soru görseli projeksiyon ya da etkileşimli tahtada paylaşılır. - Öğrenciler önce metni ve kanıt yüzeylerini inceleyerek not alır. - Açık uçlu sorular bireysel yapılır, ardından sınıfta paylaşılır. - Çoktan seçmeli sorular bireysel olarak tamamlanır. - Cevaplar rubriğe göre puanlanır ve geri bildirim verilir.

CEVAP ANAHTARI VE PUANLAMA	
ÇOKTAN SEÇMELİ CEVAPLAR	
Soru 4	Soru 5
B	A

PUANLAMA			
Soru Türü	Soru Sayısı	Her Soru Puanı	Toplam Puan
Açık Uçlu	3	10	30
Çoktan Seçmeli	2	5	10
TOPLAM	5	-	40

YAYGIN YANILGILAR VE DİKKAT EDİLECEK NOKTALAR
- Olay sıralamasında başlangıç-gelişme-sonuç sırası karıştırılabilir. - Öğrenciler gerekçe yazarken kişisel görüş bildirebilir; bağlama dikkat etmeleri sağlanmalıdır. - Bağlamdan çıkarım yaparken metindeki ipuçlarına dönmeleri hatırlatılmalıdır. - Sözcükleri (dayanışma, sorumluluk, katılım, kural) yanlış anlamda kullanabilirler.

FARKLAŞTIRMA ÖNERİLERİ	
Destek isteyen öğrenciler için	• Kanıt yüzeyleri adım adım birlikte incelenir. • Olay sırası için tablo verilerek yardımcı olunur.
İleri düzey öğrenciler için	• Ek olarak "Şenlik sonrasında önerileriniz neler olurdu?" sorusu yöneltilebilir. • Daha uzun ve detaylı gerekçeli yazmaları istenebilir.

AÇIK UÇLU SORULAR İÇİN DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI (RUBRİK)					
Soru	Kriter	4 Puan (Mükemmel)	3 Puan (İyi)	2 Puan (Geliştirilmeli)	1 Puan (Yetersiz)
1	Anlamı doğru açıklama	İfadenin anlamını tam, açık ve kendi cümleleriyle doğru açıklar.	Anlamı doğru açıklar ancak cümlelerinde eksiklik vardır.	Anlamı kısmen doğru açıklar, ifadeleri karışıktır.	Anlamı yanlış veya ilgisiz açıklanır.
	Örnek/ilişkilendirme	Açıklamasını uygun bir örnekle veya ilişkili bir düşünceyle destekler.	Kısmen örnek veya ilişkilendirme yapar.	Örnek/ilişkilendirme yetersizdir.	Hiç örnek veya ilişkilendirme yoktur.
2	Olay sırası	Başlangıç-gelişme-sonuç bölümlerini doğru ve tam sırayla yazar.	Sıralama doğru ancak bazı bölümler eksiktir.	Sıralama hatalı veya eksikler fazladır.	Olay sırası yanlıştır.
	Olayların içeriği	Her bölümdeki olayları anlamlı ve doğru şekilde açıklar.	Bazı olayları doğru açıklar.	Olayları kısmen açıklar.	Olayları yanlış veya açıklamaz.
3	Gerekçe	Yardım etmenin önemini gerekçeleriyle açık ve anlaşılır biçimde yazar.	Gerekçesi vardır ancak açıklaması kısmen eksiktir.	Gerekçesi zayıf veya yetersizdir.	Gerekçe yoktur.
	Sözcük kullanımı	Verilen sözcüklerden en az ikisini doğru ve anlamlı kullanır.	Verilen sözcüklerden en az ikisini kullanır ancak anlamı zayıftır.	Bir sözcüğü doğru kullanır.	Sözcükleri hiç veya yanlış kullanır.
	Yazım ve dil	Yazımı, noktalama ve cümle yapıları doğrudur.	Küçük yazım/noktalama hataları vardır.	Hatalar fazladır ancak anlaşılabilir.	Yazı anlaşılabilir.

Not: Her açık uçlu soru en fazla 10 puandır.

SINIF İÇİ UYGULAMA AKIŞI		
1	Hazırlık (5 dk)	Öğrencilere bağlam hakkında kısa bir sohbet yapılır. Amaç ve beklentiler açıklanır.
2	Metin ve Kanıtları İnceleme (10 dk)	Öğrenciler metni ve üç kanıt yüzeyini dikkatlice okur, önemli bilgilerin altını çizer.
3	Açık Uçlu Sorular (10 dk)	Öğrenciler 1, 2 ve 3. soruları bireysel olarak yazar.
4	Çoktan Seçmeli Sorular (5 dk)	Öğrenciler 4 ve 5. soruları cevaplar.
5	Paylaşım ve Geri Bildirim (5 dk)	Seçilen cevaplar sınıfta paylaşılır, rubrik kullanılarak geri bildirim verilir.
6	Kapanış (5 dk)	Etkinliğin kazanımları özetlenir. Günlük hayatla ilişkilendirme yapılır.

KAZANIMLARIN TAKİBİ
- Öğrencilerin gelişimi rubrik puanlarına göre takip edilir. 0-19 puan: Destek gerekli 20-29 puan: Gelişim sürecinde 30-40 puan: Hedefe ulaştı Düzenli geri bildirim ile öğrencinin eksikleri giderilir.

DERSE HAZIRLIK İÇİN KONTROL LİSTESİ
☒ Soru görseli hazırlandı mı? ☒ Projeksiyon/tahta kontrol edildi mi? ☒ Öğrencilere kalem ve kâğıt hazır mı? ☒ Süreç ve puanlama rubriği incelendi mi?



HANGİ OYUN FUARA SEÇİLMELİ?

Bir okulda "Kendi Oyununu Tasarla" etkinliği düzenlenmiştir.
Oyunlardan yalnızca biri okul şenliğinde uygulanmak üzere seçilecektir.

LEC TUR.05.LEC.U01-00001

KANIT YÜZEYİ 1 – SEÇİM ÖLÇÜTLERİ

Bir oyunun okul şenliğine seçilebilmesi için;

- ✓ 4, 5 veya 6 öğrenciyle oynanabilmesi,
- ✓ süresinin en fazla 15 dakika olması,
- ✓ hiçbir oyuncunun oyun dışında kalmaması,
- ✓ yalnızca okulun elindeki malzemelerle oynanabilmesi gerekmektedir.



KANIT YÜZEYİ 2 – OKULUN MALZEME DOLABI



Malzeme	Sayı
 Top	1
 Koni	8
 Oyun kartı	12
 İp	2

KANIT YÜZEYİ 3 – OYUN TANITIM KARTLARI

Oyun	Oyuncu Sayısı	Süre	Oyun Düzeni	Gerekli Malzeme
 Renkli Rota	5	12 dk	Hiçbir oyuncu oyun dışında kalmaz.	6 koni, 10 oyun kartı
 Hedef Çemberi	6	14 dk	Atışı kaçırın oyuncu oyundan çıkar.	1 top, 4 koni
 İp Geçidi	4	16 dk	Hiçbir oyuncu oyun dışında kalmaz.	3 ip
 Sessiz İşaret	7	10 dk	Hiçbir oyuncu oyun dışında kalmaz.	14 oyun kartı

1 Seçim ölçütleri, okulun malzeme durumu ve oyun tanıtım kartları birlikte değerlendirildiğinde okul şenliği için aşağıdaki oyunlardan hangisi seçilmelidir?

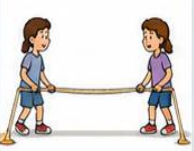
A) Renkli Rota



B) Hedef Çemberi



C) İp Geçidi



D) Sessiz İşaret



2 Seçilemeyen oyunlardan biri üzerinde yalnızca tek değişiklik yapılacaktır. Aşağıdaki değişikliklerden hangisi yapıldığında ilgili oyun seçim ölçütlerinin tamamını karşılar?

A) Hedef Çemberi'nde atışı kaçırın oyuncunun oyuna devam etmesi

B) İp Geçidi'nin süresinin 16 dakikadan 15 dakikaya indirilmesi

C) Sessiz İşaret'in 7 yerine 6 öğrenciyle oynanacak şekilde düzenlenmesi

D) İp Geçidi'nde kullanılacak ip sayısının 3'ten 2'ye düşürülmesi



HANGİ OYUN FUARA SEÇİLMELİ?

ÖĞRETMEN ÇÖZÜMÜ VE DEĞERLENDİRME REHBERİ

LEC TUR.05.LEC.U01-00001

GENEL BİLGİLER	
Öğrenme Çıktıları	T.O.5.6, T.O.5.21
Ölçülen Beceriler	Bilgileri ilişkilendirme, kanıta dayalı karar verme, çözümleme, çıkarım yapma
Değerler	Adalet, iş birliği, kurallara uyma, sorumluluk, kültürel mirası koruma
Soru Yapısı	2 Çoktan Seçmeli
Kanıt Yüzeyleri	3
Toplam Soru	2
Toplam Puan	20

KANIT YÜZEYİ 1 - SEÇİM ÖLÇÜTLERİ	
Bir oyunun seçilebilmesi için;	
✓ 4, 5 veya 6 öğrenciyle oynanabilmeli,	
✓ süresi en fazla 15 dakika olmalı,	
✓ hiçbir oyuncu oyun dışında kalmamalı,	
✓ yalnızca okulun elindeki malzemelerle oynanabilmeli.	

KANIT YÜZEYİ 2 - OKULUN MALZEME DOLABI	
Malzeme	Sayı
Top	1
Koni	8
Oyun kartı	12
İp	2

KANIT YÜZEYİ 3 - OYUN TANITIM KARTLARI				
Oyun	Oyuncu Sayısı	Süre	Oyun Düzeni	Gerekli Malzeme
Renkli Rota	5	12 dk	Hiçbir oyuncu oyun dışında kalmaz.	6 koni, 10 oyun kartı
Hedef Çemberi	6	14 dk	Atışı kaçırın oyuncu oyundan çıkar.	1 top, 4 koni
İp Geçidi	4	16 dk	Hiçbir oyuncu oyun dışında kalmaz.	3 ip
Sessiz İşaret	7	10 dk	Hiçbir oyuncu oyun dışında kalmaz.	14 oyun kartı

KAZANIM TAKİBİ	
Rubrik puanlarına göre öğrencilerin kazanım düzeyleri:	
0-7 puan: Destek gerekli 8-14 puan: Gelişim sürecinde 15-20 puan: Hedefe ulaştı	
ÖĞRETMEN NOTLARI	
- Öğrencilerin yalnız bir ölçüte değil, tüm ölçütlere birlikte bakmaları beklenir. - Kanıt yüzeyleri arasındaki ilişkiler açıkça kurulmalıdır. - Yanıt seçiminde eksik kalan her koşul gerekçeyle açıklanmalıdır. "Tek değişiklik" sorusunda diğer koşulların değişmediği unutulmamalıdır.	

CEVAP ANAHTARI VE ÇÖZÜM	
Soru 1	Soru 2
DOĞRU CEVAP: A	DOĞRU CEVAP: A
Çözüm: Renkli Rota oyunu; oyuncu sayısı, süre, oyuncuların oyun içinde kalması ve gerekli malzemeler açısından tüm ölçütleri karşılar.	Çözüm: Hedef Çemberi'nde yalnız "oyuncu elenmesi" kuralı ölçütü karşılamaz. Oyuncular oyuna devam edecek şekilde düzenlendiğinde diğer tüm ölçütleri sağlamaktadır.
Şık Analizi:	Şık Analizi:
A) Renkli Rota ✓ Tüm ölçütleri karşılar.	A) Oyuncu elenmesi kaldırılır. ✓ Tek eksik koşul düzelir.
B) Hedef Çemberi ✗ Oyuncu eleniyor.	B) Süre 15 dk olur; ip hâlâ yetersiz. ✗
C) İp Geçidi ✗ Süre fazla ve yetersiz.	C) Oyuncu sayısı 6 olue; fazl ve ip yetersiz. ✗
D) Sessiz İşaret ✗ Oyuncu ve kart fazla.	D) İp 2'ye düşer; süre hâlâ 16 dk. ✗

AÇIK UÇLU SORULAR İÇİN PUANLAMA RUBRİĞİ				
Kriter	4 Puan (Mükemmel)	3 Puan (İyi)	2 Puan (Geliştirilmekte)	1 Puan (Yetersiz)
Anlama ve Yorumlama	İfadeyi, ilişkiyi veya bilgiyi tam, doğru ve gerekçeli açıklar.	Kullanılan bilgiyi doğru açıklar, küçük eksikler vardır.	Kısmen doğru açıklar, eksik veya yüzeyseldir.	Yanlış veya alakasız açıklama yapar.
Kanıt Kullanımı	En az iki kanıtı doğru kullanır ve ilişkilendirir.	Birden fazla kanıtı kısmen ilişkilendirir.	Kanıtlardan yalnız birini kullanır veya ilişki kuramaz.	Kanıt kullanmaz veya yanlış kullanır.
Gerekçe ve Düzen	Gerekçeleri açık ve mantıklıdır, düzenli ve anlaşılır yazar.	Gerekçeleri büyük ölçüde vardır, düzenli yazmıştır.	Gerekçeleri sınırlı veya düzensiz yazılmıştır.	Gerekçe yoktur, düzensiz ve anlaşılmaz yazmıştır.
Dil ve Anlatım	Söz varlığı zengin, cümleler akıcı ve anlam bütünlüğü sağlanmıştır.	Söz varlığı yeterli, ufak dil bilgisi hataları vardır.	Söz varlığı sınırlı, anlatımda tekrar ve hatalar vardır.	Dil çok sınırlı, anlaşılır değildir, çok fazla hata vardır.
Her açık uçlu sorunun en fazla puanı 12'dir. (4+3+2+1)				

ÇOKTAN SEÇMELİ SORU ANALİZİ		
Soru	Doğru Cevap	Kazanım Odaklı Analiz
1	A	- Tüm ölçütleri birlikte değerlendirme becerisi ölçülür. - Yanlış şıklar her biri farklı bir ölçütte hata içerir.
2	A	- Tek değişikliğin etkisini analiz etme becerisi ölçülür. - Diğer koşulların değişmeden devam ettiğini kontrol edebilme ön plandadır.

ÖĞRETMEN İÇİN SINIF İÇİ UYGULAMA AKIŞI			
1. Bağlam ve kanıt yüzeylerini sınıfta birlikte inceleyin.	2. Öğrencilerin ölçütleri tek tek işaretlemesini isteyin.	3. Oyunları ölçütlere göre tablo halinde değerlendirmelerini sağlayın.	4. Soruları çözürüp, yanıtlan gerekçeleriyle paylaşın.

SIK YAPILAN HATALAR	
✗ Yalnızca oyuncu sayısına bakmak	
✗ Yalnızca süre ölçütünü kontrol etmek	
✗ Malzeme yeterliliğini ihmal etmek	
✗ "Tek değişiklik" sorusunda diğer koşulları unutmamak	

ÖNERİLER	
✓ Ölçütleri bir kontrol listesiyle takip etmelerini sağlayın.	
✓ Önce tablodaki her oyuna "uygun / değil" notu verdirin.	
✓ Yanlış şıklardaki hatayı açıklamalarını isteyin.	
✓ Kanıtlardan bilgi seçme ve ilişkilendirme çalışmalarını yapın.	

UZANTILAR	
★ Öğrencilerden yeni bir oyun tasarlayıp ölçütlere uygunluğunu kanıtlamalarını isteyin.	
★ Farklı bölgelerdeki geleneksel oyun kurallarını araştırmalarını sağlayın.	

DEĞERLENDİRME	
Açık uçlu sorularda rubrik puanı 0-12 arasındır.	
İki çoktan seçmeli sorunun toplamı 0-8 puandır.	
Toplam puan: 0-20 arasındır.	
8-14 puan: gelişim süreci, 15-20 puan: hedefe ulaştı.	

