



Co-funded by the European Union



2024-1-LT01-KA220-SCH-000244021

SmartEd - Okullarda Yapay Zeka Entegrasyonu

IO 2: Uyarlanabilir Öğrenme Modülleri:
Farklı Öğrenciler için Özel Yapay Zeka Çözümleri



Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmiştir. Ancak, burada ifade edilen görüş ve fikirler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür İcra Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bu görüş ve fikirlerden sorumlu tutulamaz.

İçindekiler

	Ortak Kuruluş	Yazar	Sayfa
Modül 1: Etkileşimli Öğrenme Maceraları	Siauliu Vinco Kudirkos progimnazija, Litvanya	Ausma Šereivienė Vida Šarauskiene	6
Modül 2: Uyarlanabilir Matematik Ustalıđı	Popüler Üniversite, İtalya	Angela Franchino	37
Modül 3: Kişiselleştirilmiş Dil Öğrenimi	Educom, Yunanistan	Georgia Karagianni	105
Modül 4: Kapsayıcı Bilim Keşifleri	Srednja škola Ban Josip Jelačić, Hırvatistan	Ankica Šarić Helga Kraljik	144
Modül 5: Erişilebilir Sosyal Bilimler Çalışmaları	Aradippou Lyceum, Kıbrıs	Vassiliki Koukounidou Michalis Livitziis Constantia Symeou	189
Modül 6: Yaratıcı Sanatlar Sergisi	ASEF, Romanya	Mihaela Cojocar	237
Modül 7: Kişisel Gelişim Yolculuđu	Araxa Edu, Türkiye	Özkan Çam	264

IO2'ye Genel Bakış: Amaç ve Hedefler

Uyarlanabilir Öğrenme Modülleri: Farklı Öğrencilere Özel Yapay Zeka Çözümleri

IO2, farklı ihtiyaçları karşılamak üzere tasarlanmış uyarlanabilir öğrenme modüllerinin geliştirilmesine odaklanmaktadır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler dahil olmak üzere tüm öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılar. Bu modüller, tüm öğrencilerin bireysel öğrenme stilleri ve yeteneklerine göre kişiselleştirilmiş destek almalarını sağlayarak eğitimde kapsayıcılığı teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

bireysel öğrenme stilleri ve yeteneklerine göre kişiselleştirilmiş destek almalarını sağlayarak eğitimde kapsayıcılığı teşvik etmeyi amaçlamaktadır. AI'dan yararlanarak, modüller öğrencilerin geçmişleri veya öğrenme yeteneklerinden bağımsız olarak katılım ve akademik başarıyı artırmayı amaçlamaktadır.

Etkileşimli dijital formatlarda geliştirilen IO2, yapay zeka odaklı öğrenme stratejilerini entegre eden 70'in üzerinde etkinlikten oluşmaktadır. Her modül, eğitimin belirli alanlarını geliştirmek için tasarlanmıştır.

Tüm modüller, eğitimcilerin sınıflarında uyarlanabilir öğrenme stratejilerini etkili bir şekilde uygulayabilmelerini sağlayan kapsamlı öğretim materyalleri ve kılavuzlar içerir.

Hedef Kitle

SmartEd projesi, yapay zeka destekli uyarlanabilir öğrenmeyi entegre ederek eğitimi geliştirmek ve tüm öğrencilerin, yetenekleri veya geçmişleri ne olursa olsun, kişiselleştirilmiş destek almalarını sağlamak için tasarlanmıştır. Kapsayıcılığı ve yeniliği teşvik ederek, proje öğrenciler, eğitimciler, okul yöneticileri ve politika yapıcılar dahil olmak üzere önemli eğitim paydaşlarını hedeflemektedir. **SmartEd**, özel olarak tasarlanmış öğrenme modülleri ve mesleki gelişim fırsatları aracılığıyla, hem öğrencilere hem de eğitimcilere teknoloji destekli bir eğitim ortamında yolunu bulmak ve başarılı olmak için gerekli araçları sağlamayı amaçlamaktadır.

Özel İhtiyaçları Olan Öğrenciler

Proje, fiziksel, bilişsel, duyuşsal veya gelişimsel engelli öğrenciler dahil olmak üzere, çeşitli öğrenme ihtiyaçları olan öğrencilere öncelik vermektedir. Yapay zeka teknolojisini kullanarak, kaliteli öğrenime eşit erişim sağlayarak, kişiye özel destek ve kapsayıcı eğitim kaynakları sunmayı amaçlamaktadır. Uyarlanabilir öğrenme modülleri sayesinde, bu öğrenciler akademik başarıyı teşvik eden ve öğrenme sürecine tam katılımlarını destekleyen kişiselleştirilmiş eğitim almaktadır.

Normal Öğrenciler

Bu proje, öncelikle özel ihtiyaçları olan öğrencileri desteklemek için tasarlanmış olsa da, yapay zeka destekli öğrenme fırsatlarını entegre ederek normal öğrencilere de fayda sağlıyor. Yenilikçi öğretim yöntemleri ve etkileşimli eğitim araçları sayesinde, katılımı artırıyor, anlayışı derinleştiriyor ve çeşitli öğrenme stillerini destekliyor. Uyarlanabilir ve teknoloji destekli öğrenme yaklaşımlarını bir araya getirerek, tüm öğrenciler gelecek için gerekli becerileri geliştirebiliyor.

Öğretmenler ve Eğitimciler

Projenin temel odak noktası, eğitimcilere AI'yı öğretim uygulamalarına etkili bir şekilde entegre etmek için gerekli bilgi ve becerileri kazandırmaktır. Dijital hazırlık ve pedagojik yetkinliklerini geliştirerek, bu girişim öğretmenlerin daha kişiselleştirilmiş ve kapsayıcı öğrenme deneyimleri yaratmalarını sağlar. Okullardaki, mesleki eğitim merkezlerindeki ve yetişkin eğitim kurumlarındaki eğitimciler, öğrenci katılımını ve öğrenme sonuçlarını iyileştirmek için pratik stratejiler edineceklerdir.

Okul Yöneticileri ve İdarecileri

Okul liderleri ve yöneticileri, yapay zeka entegrasyonunu ve kapsayıcı eğitimi destekleyen bir ortamın oluşturulmasında çok önemli bir rol oynar. Proje, onları eğitim politikalarının şekillendirilmesine, kaynakların tahsis edilmesine ve kurumları içinde yenilikçiliğin teşvik edilmesine dahil eder. Stratejik rehberlik ve liderlik eğitimi sağlayarak, yapay zeka odaklı eğitim girişimlerinin tüm öğrencilerin yararına etkili bir şekilde uygulanmasını sağlar.

Politika Yapıcılar ve Paydaşlar

Yerel, ulusal ve Avrupa düzeyinde, politika yapıcılar ve paydaşlar politikaları şekillendirerek, finansmanı güvence altına alarak ve yenilikçiliği teşvik ederek eğitimin yönünü etkilerler. Proje, kapsayıcı eğitim politikalarını savunmak, yapay zeka entegrasyon girişimlerini desteklemek ve eğitim sektöründe bilgi alışverişini teşvik etmek için bu önemli karar vericilerle işbirliğini güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu işbirliği sayesinde, eğitim sistemlerinde sürdürülebilir iyileştirmeler yaratmayı hedeflemektedir.



Uyarlanabilir Öğrenme Modüllerinin nasıl uygulanacağı: öğretmenler için rehber

SmartEd - Okullarda Yapay Zeka Entegrasyonu projesi, eğitimcilere yapay zeka destekli uyarlanabilir öğrenmeyi sınıfa entegre etmek için kapsamlı bir kaynak seti sunar. Uyarlanabilir Öğrenme Modülleri (IO2), özel eğitim gereksinimleri olanlar da dahil olmak üzere farklı öğrenci ihtiyaçlarına yönelik kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri oluşturmak için pratik araçlar sunar.

Bu modüller, ders planları, etkinlik şablonları ve değerlendirme stratejilerini içerir ve eğitimcilerin yapay zekayı öğretim uygulamalarına sorunsuz bir şekilde entegre etmelerini sağlar.

Konu öğretmenleriyle işbirliği içinde, proje yapay zekanın farklı konularda öğrenme sonuçlarını iyileştirebileceği temel alanları belirlemektedir. Modüller, özel ihtiyaçları olan öğrenciler ile normal öğrencileri desteklemek üzere tasarlanmış olup, kapsayıcılığı ve katılımı teşvik eden özel çözümler sunmaktadır. Öğretmenler bu kaynakları kendi öğretim tarzlarına, öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarına ve ders bağlamlarına uyacak şekilde özelleştirebilirler.

Araç seti, Erasmus Proje Sonuçları Platformu, okul web siteleri ve diğer ilgili platformlardan indirilebilecek. Etkili bir uygulama sağlamak için, öğretmenlerin ve paydaşların yapay zeka entegrasyonu konusundaki bilgilerini derinleştirmelerine ve modülleri gerçek eğitim ortamlarında uygulamalarına olanak tanıyan eğitim oturumları düzenlenecek. Bu oturumlar, eğitimcilerin daha kişiselleştirilmiş ve kapsayıcı öğrenme ortamları yaratmalarını sağlamayı amaçlamaktadır.



MODÜL 1

Etkileşimli Öğrenme Maceraları Öğrencileri etkileşimli öğrenme deneyimlerine dahil etmek



Yazarlar: Ausma Šereivienė

Vida Šarauskienė

Kurum: Šiaulių Vinco Kudirkos progimnazija, Litvanya

1. Modül Açıklaması

Bu modül, yapay zeka (AI) araçlarını kullanarak öğrencileri dinamik ve yaratıcı bir hikaye anlatma sürecine dahil etmek için tasarlanmıştır. Bir dizi etkileşimli ve eğlenceli etkinlik aracılığıyla öğrenciler hikayelerin nasıl oluşturulabileceğini, geliştirilebileceğini ve farklı formatlarda paylaşılabilceğini keşfederler.

Anlatı unsurlarını, işbirliğine dayalı problem çözmeyi ve dijital araçları bir araya getiren modül, destekleyici, çok modlu bir öğrenme ortamında hayal gücünü, dijital akıcılığı ve eleştirel düşünmeyi teşvik eder.

bir öğrenme ortamında teşvik eder.

2. Modülün içeriği ve etkinlikleri İçerik

- AI Destekli Etkileşimli Hikaye Anlatımı
 - Öğrenciler, ChatGPT ve görüntü oluşturucular gibi yapay zeka araçlarının desteğiyle özgün macera, gizem veya bilim kurgu hikayeleri oluştururlar. Bu araçlar, karakterler, ortamlar ve kollara ayrılan anlatılar oluşturmalarını sağlar.

- Hikayeye Dayalı Problem Çözme
 - Kaçış odası tarzı zorluklar, gizemli bulmacalar ve bilmece tabanlı senaryolar aracılığıyla öğrenciler mantık, çıkarım ve yaratıcı düşüncüyü kullanarak çatışmaları çözüyor ve hikayede ilerliyorlar.
- Çok Modlu Hikaye Oluşturma
 - Hikayeler, yazılı metinler, çizgi romanlar, ses kayıtları ve dijital posterler gibi çeşitli medya araçları kullanılarak ifade edilir ve öğrencilerin kendi güçlü yönlerine ve tercihlerine uygun formatlarda anlatımlarını sunmalarına yardımcı olur.
- Dijital Görsel Hikaye Anlatımı
 - Öğrenciler, Craiyon veya Bing Image Creator gibi araçları kullanarak karakterler, yerler ve olaylar için yapay zeka ile geliştirilmiş görseller oluşturur ve bunları çizgi romanlara, slaytlara veya resimli maceralara entegre eder.
- İşbirliğine Dayalı Anlatı Tasarımı
 - Öğrenciler takımlar halinde çalışarak beyin fırtınası yapar, hikaye unsurlarını birlikte yazar ve sunar, ve yapılandırılmış planlama, yapay zeka komutları ve grup kararları yoluyla fikirlerini birleştirirler.
- Kurgusal Rol Oynama ve Diyalog Oluşturma
 - Öğrenciler orijinal veya yeniden düzenlenmiş karakterleri canlandırır ve yapılandırılmış rol oyunlarına katılır, karakter yaratma ve diyalog yazma konusunda destek için yapay zekayı kullanarak kısa sahneler yazar veya oynatır. önerileri.
- Tür Keşfi ve Hikaye Remixleme
 - Klasik masallar, peri masalları ve mitler tür değişiklikleriyle yeniden hayal edilir — öğrenciler masalları bilim kurgu veya dedektif hikayelerine dönüştürürler ve ortam ve sesin anlatı anlamını nasıl değiştirdiğini keşfederler.
- Emoji ve Sembol Tabanlı Okuryazarlık
 - Öğrenciler, emoji ve sembolleri kullanarak görsel hikaye anlatımını deşifre eder, tasarlar ve yorumlar, ardından bunları AI yorumlama araçlarının yardımıyla tam anlatılara dönüştürür.
- Gelecek Hayal Gücü ve Spekülatif Yazım
 - Öğrenciler, toplumdaki, çevrede veya teknolojideki değişiklikleri öngörerek gelecekte mektuplar veya günlük yazıları yazarlar ve AI tarafından üretilen içeriklerle gelecekçi fikirlerini görselleştirirler.
çevre veya teknolojideki değişiklikleri hayal ederler ve AI tarafından üretilen içeriklerle gelecekçi fikirlerini görselleştirirler.
- Yansıma ve Yaratıcı İfade
 - Modülün sonunda öğrenciler çalışmalarını gözden geçirir, yapay zekanın hikaye anlatımına etkisini değerlendirir ve paylaşım, sergi ve takdir etkinlikleri yoluyla yaratıcı çalışmalarını kutlarlar.

Etkinlik

- AI Hikaye Zarları – Rastgele Macera Oluşturucu
 - Öğrenciler dijital veya basılı zarları atarak rastgele bir karakter, ortam ve nesne seçerler, ardından AI (ChatGPT) kullanarak yaratıcı bir hikaye geliştirirler. Bu etkinlik, spontan yaratıcılığı, hikaye yapısı farkındalığını ve eğlenceli grup çalışmasını teşvik eder.
- Kendi AI Destekli Macera Hikayenizi Yaratın
 - Öğrenciler takımlar halinde çalışarak, AI'yı kullanarak görseller, metin önerileri ve olası karar yolları oluşturarak ana karakter ve görevi olan dallı bir hikaye oluştururlar. Hikayelerini illüstrasyonlar ve kayıtlar kullanarak sunarlar.
- Gizemi Çözün – Bir AI Macera Bulmacası
 - Öğrenciler gizemli bir hikaye senaryosu alırlar ve yapay zeka araçlarını kullanarak ipuçlarını analiz eder, bilmece oluşturur ve çözer, hikayenin sonunu ortaya çıkarırlar. Bu etkinlik, mantıksal düşünme ile hikaye oluşturma ve grup halinde problem çözme becerilerini birleştirir.
- Emojiden Hikayeye – Görsel Anlatıları Çözme
 - Öğrenciler emoji dizilerini deşifre eder ve ChatGPT gibi yapay zeka araçlarını kullanarak bunları tam hikayelere dönüştürür. Ayrıca, görsellerin ve sembollerin anlatı anlamını nasıl taşıyabileceğini öğrenerek kendi emoji tabanlı hikayelerini oluştururlar.
- Komik Twist – AI ile Geliştirilmiş Hikaye Şeritleri Oluşturma
 - AI tarafından oluşturulan görseller ve diyalog desteğini kullanarak, öğrenciler karakterler, çatışma ve çözüm içeren çizgi romanlar oluştururlar. Canva veya Storyboard gibi platformları kullanarak çalışmalarını bir araya getirir ve sunarlar.
- Sanal Seyahat Görevi – AI ile Keşfet ve Hayal Et
 - Öğrenciler, Google Earth veya 360° videolar aracılığıyla gerçek veya kurgusal yerleri keşfederler, ardından AI'yı kullanarak gözlemlediklerine dayalı bir seyahat günlüğü veya hikaye oluştururlar. Anlatımlarını canlandırmak için görseller ve sesli girişler oluştururlar.
- Gelecekte Mektuplar – Yapay Zeka Zaman Kapsülü
 - Öğrenciler 2125 yılındaki hayatı hayal ederler ve gelecekte mektuplar, günlükler veya haberler yazarlar. Hikayelerini yapay zeka tarafından üretilen görüntülerle zenginleştirir ve gelecek vizyonlarını yaratıcı bir şekilde sunarlar.
- Hikayeden Kaçış – Yapay Zeka Destekli Anlatım Yarışması
 - Bu etkileşimli hikaye anlatımı kaçış odasında, öğrenciler takımlar halinde çalışarak yapay zeka tarafından oluşturulan bulmacaları ve gizemleri çözmek için takımlar halinde çalışırlar. Her doğru çözüm, yeni bir dönüm noktası veya anlatı yönü ortaya çıkarır.

- AI Story Remix – Klasikleri Yeniden Yazmak
 - Öğrenciler klasik hikayeleri alır ve yapay zeka kullanarak türünü, ortamını veya sonunu değiştirerek yeniden düzenlerler. Görseller, sesler veya dijital kitap sayfaları ile kendi versiyonlarını geliştirirler.
- AI ile Geliştirilmiş Rol Oyunu – Bağlam İçinde Karakter
 - Öğrenciler, yapay zeka yardımıyla benzersiz karakterler yaratır ve yapılandırılmış rol oyunlarına katılır.
Sahneler yazar veya canlandırır, diyaloglar geliştirir ve farklı senaryolarda karakterlerin hedefleri ve zorlukları üzerine düşünürler.

3. Modül Hedefleri

- a. Çeşitli anlatım biçimleri ve araçları kullanarak öğrencilerin yaratıcılık ve hikaye anlatma becerilerini geliştirmek
- b. Etkileşimli ve senaryo tabanlı görevler aracılığıyla eleştirel düşünme ve işbirliğine dayalı problem çözme becerilerini geliştirmek
- c. Hikaye anlatımı, görsel tasarım ve yazma desteğinde yaratıcı bir ortak olarak yapay zekayı tanıtmak
- d. Grup bazlı anlatı oluşturma yoluyla iletişim ve işbirliğini teşvik etmek
- e. Hikayeleri ifade etmek için çeşitli yollar (metin, ses, görseller, rol oynama) sunarak kapsayıcı, çok modlu öğrenmeyi desteklemek

4. Modül Öğrenim Çıktıları

- a. Öğrenciler, karakterler, ortamlar ve olay örgüsü fikirleri için yapay zeka desteğini kullanarak özgün hikayeler yaratabilecek ve paylaşabileceklerdir.
- b. Öğrenciler, farklı formatlar (ör. ses, çizgi roman, mektup, rol oyunu) aracılığıyla hikayeleri planlama, yapılandırma ve ifade etme becerilerini göstereceklerdir.
- c. Öğrenciler, hikayeye dayalı zorlukları ve kararları çözmek için yaratıcı ve eleştirel düşünmeyi uygulayacaklar.
- d. Öğrenciler, küçük gruplar halinde işbirliği yaparak hikayeler oluşturacak, sorunları çözecek ve geri bildirimde bulunacaklar.
- e. Öğrenciler, modül boyunca AI araçlarının yaratıcılıklarını, yazma becerilerini ve iletişimlerini nasıl desteklediğini değerlendireceklerdir.

5. Anahtar Kelimeler

yapay zeka, hikaye anlatımı, dijital yaratıcılık, etkileşimli anlatım, problem çözme, işbirliği, çok modlu öğrenme, ses kaydı, görsel iletişim, eleştirel düşünme.

6. Metodoloji

Proje Tabanlı Öğrenme (PBL), İşbirlikli Öğrenme, Sorgulama Tabanlı Öğrenme, Oyunlaştırma, Farklılaştırılmış Öğretim, Aşamalı Öğrenme, Teknoloji Destekli Öğrenme, Çok Modlu Öğrenme, Yaratıcı

Uyarlanabilir Öğrenme Senaryosu

Isınma ve Enerji Verici Etkinlikler:

Açıklama

Plot Twist Generator adlı bu enerji verici başlangıç etkinliğinde, öğrenciler yapay zeka kullanarak şaşırtıcı hikaye unsurları oluşturur ve beklenmedik dönüşlerin anlatıları nasıl daha ilgi çekici hale getirebileceğini keşfeder. Bu, onları dersin ilerleyen bölümlerinde dallanmış hikaye maceraları oluşturmaya hazırlar.

Talimatlar:

1. Bizler hikaye anlatıcılarıyız, ama bir farkla (15 dakika)

- Öğretmen etkinliği tanıtır:
 - *Bugün, hikaye anlatıcıları olacağız, ama bir twist ile. AI'dan bize öngörülemeyen bir şey yaratmamıza yardım etmesini isteyelim!*
- Öğrenciler ikili gruplar halinde [ChatGPT](#), [You.com/chat](#) veya [HuggingChat](#) adreslerine giderler ve şu komutu kullanırlar:
 - *Ormana kaybolan bir robotla başlayan bir hikaye için bize şaşırtıcı bir olay örgüsü verin.*
- Öğrenciler en beğendikleri sonucu defterlerine veya [Padlet'e](#) kaydederler.
- Gruplar, paylaşılan en heyecan verici veya en komik dönüş için oy verir.

2. Kısa düşünce:

- *Beklenmedik olaylar bir hikayeyi neden daha ilginç hale getirir?*

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantılı cihazlar.
- [ChatGPT](#), [You.com/chat](#) veya [HuggingChat](#).
- Örnek AI komutları.
- [Padlet](#) (isteğe

bağlı). Süre:

15 dakika

Ana bölüm:

Etkinlik 1: Kendi AI Destekli Macera Hikayenizi Oluşturun

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, ilham, illüstrasyon ve hikaye anlatımını desteklemek için yapay zeka araçlarını kullanarak küçük gruplar halinde kısa bir macera hikayesi oluştururlar. Ana karakteri geliştirir, bir görev belirler ve iki karar yolu içeren basit bir interaktif hikaye oluştururlar. Yapay zeka, karakter görsellerini, ortam görsellerini, olay örgüsü unsurlarını ve metin geliştirmelerini oluşturmak için kullanılır. Bu, yaratıcılığı, problem çözme ve çoklu ifadeyi destekler.

Talimatlar:

1. Hikaye Planlama – Macera Çerçevesi Oluşturma (10 dakika)

- T, macera hikayeleri kavramını tanıtır ve şu gibi yol gösterici sorular sorar:
 - Ana karakter kimdir?
 - Macera nerede geçiyor?
 - Görevleri nedir?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, karakterler ve yerler içeren [görsel bir şablon ve kelime bankası](#) sağlar.

2. AI Karakter ve Ortam Oluşturma (10 dakika)

- T, AI'nın hayal gücünü görüntülere dönüştürmeye nasıl yardımcı olabileceğini kısaca açıklar.
- T, [Craiy on](#) veya [Bing Image Creator](#)'a bir komut girerek bir örnek gösteriyor:
 - *Karlı bir dağ köyünde kırmızı atkılı cesur bir robot.*
- T, oluşturulan görüntüyü Ss'ye gösterir.
- T, 2 örnek komut satırı dağıtır veya bunları ekranda gösterir.
- Çiftler halinde veya küçük gruplar halinde, öğrenciler ana karakterlerini seçer veya uydurur (*örneğin, uçan kedi, zaman yolcusu, utangaç ejderha*).
- Öğrenciler kendi ortamlarını seçer veya uydururlar (*örneğin, sihirli mağara, sualtı şehri, hayaletli kütüphane*).
 - Öğrenciler şu formülü kullanarak basit bir başlangıç cümlesi yazarlar: "[Karakter sıfatı + karakter türü] [ortam sıfatı + yer]'de". Örnek: "*Parlayan ormanda sihirli bir harita taşıyan dost canlısı bir tilki*".
parlayan ormanda
 - Öğrenciler bu cümleyi ücretsiz AI görüntü oluşturuculardan birine girerler:
 - [Craiy on](#) (giriş gerekmez)
 - [Bing Image Creator](#) (Microsoft girişi gerekir)
 - [DALL·E via ChatGPT](#) (ChatGPT kullanan okullar için)

- Her öğrenci grubu aşağıdakileri oluşturur ve indirir veya ekran görüntüsü alır:
 - Ana karakterlerinin 1 resmi
 - 1 adet ortam görüntüsü

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen [önceden yazılmış komutlar](#) sağlar veya yazmaya yardımcı olur; ses-metin dönüştürme özelliği kullanılabilir.

3. Hikayenin Başlangıcı + İki Seçenek (10 dakika)

- Öğrenciler, macera hikayelerinin giriş paragrafını yazmak için [ChatGPT](#) veya [Mistral.ai](#) gibi yapay zeka araçlarını kullanır.
- Ss açıklayın:
 - Ana karakterin ne yaptığını
 - Hikayenin geçtiği yer
 - Macera hangi beklenmedik durumla başlıyor
- Sahneyi belirledikten sonra, öğrenciler karakterin bundan sonra yapabileceği iki farklı seçenek oluştururlar:
 - Örneğin, *Sesi takip etmek* veya *Ağacın arkasına saklanmak*
- Bu seçenekler bir sonraki adımda farklı hikaye yollarına götürecektir.
- Öğrenciler çalışabilir:
 - Bireysel olarak
 - Çiftler veya gruplar halinde
 - Veya yazmaya yardımcı olmak için AI tarafından oluşturulan önerileri kullanabilirler

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, [cümle başlangıçları veya yapay zeka tarafından oluşturulan öneriler](#) sunar; [metin okuma desteği](#) mevcuttur.

4. Dalları Genişletin (10 dakika)

- Öğrenciler 3. adımda oluşturulan iki seçeneği alırlar (ör. *A: Tüneli takip et, B: Dağa tırman*).
- Öğrenciler her seçenek için, sonra ne olacağını açıklayan 1 kısa paragraf (3-5 cümle) yazar.
- Öğrenciler [ChatGPT'yi](#) şu gibi komutlarla kullanır:
 - *Tilki ormandaki gizemli tüneli takip ederse bundan sonra ne olabilir?*
 - *Kilitli bir kapıyı açan ve bir harita bulan bir robot için kısa bir hikaye devamı yazın.*
- İstenirse, öğrenciler [Vocaroo](#) veya diğer kayıt araçlarını kullanarak hikayeyi sesli olarak anlatabilirler.

Örnek

- *Seçenek A: Tilki karanlık tünele girer. Tünel soğuk ve nemliydi. Aniden, Tilkinin altındaki zemin çatladı ve o, kristallerle dolu parlak bir mağaraya kaydı. Derinlerden gelen fısıltılar duydu. Bunların dostça olup olmadığından emin olamayan tilki, derin bir nefes aldı ve sesi takip etti.*

- *Seçenek B: Tilki dağa tırmanır. Dağ yolu dikti, ama gökyüzü açıktı. Zirveye yakın bir yerde, yıldızlara yöneltmiş eski bir teleskop buldu. Teleskoptan baktığında, gökyüzünde yazılmış bir mesaj gördü: Işık Ağacını Bul. Mesaj hızla kayboldu ve tırmanmaya devam mı edeceğini yoksa geri mi döneceğini karar vermesi gerekiyordu.*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, [cümle şablonları](#) sağlar, S'lerin AI'ya dikte etmesine veya basitleştirilmiş araçlar kullanmasına olanak tanır.

5. Macerayı paylaşın (5 dakika)

- Öğrenciler, AI tarafından oluşturulan görseller veya ses kayıtları ile birlikte bitirdikleri hikaye dallarını sunar.
- Öğrenciler şunları yapabilir:
 - Hikayelerini sınıfa yüksek sesle okuyabilirler
 - Oluşturdukları [Vocaroo](#) kayıtlarını çalabilirler
 - AI araçlarıyla oluşturulan karakter ve ortam resimlerini gösterebilir
- İsteğe bağlı olarak, öğrenciler çalışmalarını şu adrese yükleyebilirler:
 - Bir [Padlet](#) duvarına
 - Microsoft Sway
 - Veya sınıf galerisinde sergileyebilirler
- Bu adım şunları teşvik eder:
 - Akran geri bildirim
 - Yaratıcılıkla gurur duyma
 - Dijital iletişim ve paylaşım becerilerinin geliştirilmesi

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, okumaya yardımcı olur veya sesli versiyonlar için [Natural Readers/Vocaroo](#) kullanır.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan cihazlar.
- AI araçları:
 - [ChatGPT](#)
 - [Craiyon](#)
 - [Bing Görüntü Oluşturucu](#)
 - [Padlet](#) (isteğe bağlı)
 - MS Sway (isteğe bağlı)
 - Metin okuma: [Natural Readers](#), [Vocaroo](#)

Süre:

45 dakika

Etkinlik 2: Gizemi Çözün – Bir AI Macera Bulmacası

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, AI tarafından oluşturulan ve geliştirilen ipuçlarını kullanarak etkileşimli bir gizemi çözmek için takımlar halinde çalışırlar. Her takım, bir sorun veya çatışma içeren kısa bir hikaye senaryosu alır. Öğrenciler, görüntüleri analiz etmeli, AI tarafından oluşturulan mesajları çözmeli ve AI araçlarından mantıklı öneriler isteyerek ne olduğunu veya hikayenin nasıl devam edeceğini bulmalıdır. Bu etkinlik, hikaye anlatımı, eleştirel düşünme ve yaratıcı dijital keşif unsurlarını bir araya getirir.

Talimatlar:

1. Isınma Bağlamı: Sahneyi Hazırlayın (5 dakika)

- Öğretmen kısa ve gizemli bir hikaye kurgusu sunar.
Örnek: *Ormanda parlayan sembollerle süslenmiş bir sırt çantası bulunur. Kimse çantanın kime ait olduğunu veya oraya nasıl geldiğini bilmez. Orman yolu tıkanmıştır ve yakındaki bir taşın üzerinde bir bilmece yazmaktadır.*
- T sorar:
 - Semboller ne anlama gelebilir?
 - Sırt çantasını kim bırakmış olabilir?
 - İlk olarak ne yapardınız?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, [sahnenin](#) görsel [versiyonunu](#) ve 2-3 basit yorum seçeneği sunar (örneğin, *bir robottan / bir gezginden / bir uzaylıdan*).

2. AI Bulmaca Oluşturma (15 dakika)

- Öğrenciler gruplar halinde:
 - [OpenArt.ai](#) veya [Bing Image Creator'](#) kullanarak gizeme ait *olabilecek* görüntüler oluşturun (ör. garip nesnelere, ortamlar, karakterler).
 - [ChatGPT'yi](#) kullanarak şu tür sorular sorun:
 - *Bir fantastik hikayede parlayan semboller ne anlama gelebilir?*
 - *Bana sihirli bir cevabı olan bir bilmece verin*
- Takımlar şunlardan birini yapabilir:
 - [ChatGPT](#) tarafından oluşturulan bir bilmece seçip onu çözebilir
 - Ya da kendi AI destekli bilmece veya mesajlarını oluştururlar

● Kullanılan araçlar:

- [OpenArt.ai](#) / [Craiy on](#) / [Bing Image Creator](#)
- [ChatGPT](#)
- İpuçlarını sunmak için [Padlet](#) veya [Google Slides](#)

Özel ihtivacları olan öğrenciler için uyarılama:

T sunar:

- Çözülmesi gereken [önceden yazılmış](#) bir bilmece
- [Cümle ipuçları](#): *Bizce bunun anlamı... / Nesne şuna benziyor...*
- Yazmak yerine fikirleri çizme veya ses kaydı yapma seçeneği

3. Gizemi Çözme ve Sunma (20 dakika)

● Öğrenciler:

- Fikirlerini mini bir gizem çözümü şeklinde düzenlerler (örneğin, sırt çantasını kim bıraktı, ne için, sonra ne olacak)
- Bulgularını aşağıdakileri kullanarak sunar:
 - AI tarafından oluşturulan görüntüler (ör. harita, nesne, karakter)
 - ChatGPT tarafından oluşturulan metin: son veya sürpriz son
 - İsteğe bağlı: [Vocaroo](#) kullanarak seslendirme
- Sonuçları [Padlet](#)'e gönderin veya sınıfta bir dedektif ekibi olarak

sunun. Örnek

- *Sırt çantası, 50 yıl önce ortadan kaybolan bir mucide aitti. Bilmece bizi yeni bir harita oluşturmaya yönlendirdi. Bu haritanın, dağın altındaki gizli laboratuvara giden yolu gösterdiğine inanıyoruz.*

Özel ihtivacları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, cevapları özetlemeye yardımcı olur
- Öğrenciler canlı konuşma yerine basitleştirilmiş slaytlar, kaydedilmiş mesajlar veya illüstrasyonlar kullanarak sunum yapar

4. Sonunu Oluşturun (10 dakika)

- Öğrenciler, AI araçlarını kullanarak hikayenin olası bir sonunu veya sürpriz bir dönüşünü hayal eder ve sunar. Sonrasını ifade etmek için yazabilir, anlatabilir veya görsel/sesli içerik oluşturabilirler.
- Öğrenciler:
 - Hikayenin sonu nasıl olabilir tartışın
 - [ChatGPT](#)'yi şu gibi komutlarla kullanın:
 - "Kayıp bir mucidin sırt çantasının hikayesinin sonunu önerin."
 - "Sır açığa çıkmadan önce son zorluk ne olabilir?"
 - Sunum şeklini seçin:
 - Kısa bir paragraf yazın (5-6 cümle)
 - [Vocaroo](#)'da sesli versiyonunu kaydedin
 - [Bing Image Creator](#) / [Craiy on](#) / [OpenArt](#) kullanarak son bir görüntü oluşturun
 - [Canva AI](#) ile bir başlık slaytı veya dijital kitap kapağı oluşturun (isteğe bağlı)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, [seçim için AI tarafından oluşturulan sonlar](#) sunar
- Öğrenciler cümle kalıplarını doldurur: "Sonunda, _____ ve kahraman _____".
- Öğrenciler, sonu görsel olarak ifade etmek için çizim yapabilir veya emoji/çıkartma kullanabilir. Yazmak yerine sesli anlatım teşvik edilir.

5. Çözümü Paylaşma (5 dakika)

- Öğrenciler, çözdükleri gizemi ve hikayenin sonunu sınıfla paylaşırlar. çevrimiçi. Kısa bir "görev brifingi" formatında ipuçlarını, görsellerini ve sonunu sunarlar.
- Öğrenciler şunları sunar:
 - Gizemin ne olduğunu
 - Hangi ipuçlarını takip ettiklerini veya oluşturduklarını
 - Sonuçlarını (sesli olarak okurlar veya kayıt olarak dinletirler)
- Format seçenekleri:
 - Galeri gezisi (basılmış slaytlar veya ses/görüntülere yönlendiren QR kodları)
 - [Padlet](#) duvarı
 - [Google Slaytlar](#) / MS Sway
 - Grup başına canlı mini sunumlar

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, [önemli noktaları özetlemeye yardımcı olur](#)
- Öğrenciler ses kaydı veya kısa slaytlar kullanarak sunum yapabilirler
- [Görsel destekler](#) (hikaye tahtası veya sıralama kartları) yeniden anlatımı desteklemek için kullanılabilir.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar.
- AI araçları:
 - [ChatGPT](#)
 - [Bing Image Creator](#) / [Craiyon](#) / [OpenArt](#)
 - [Padlet](#) / [Google Slaytlar](#) / MS Sway
 - [Vocaroo](#) / [Natural Readers](#)
 - [Önceden yazılmış bilmece ipuçları veya görsel ipucu setleri](#)

(isteğe bağlı) Süre:

55 dakika

Etkinlik 3: Emojiden Hikayeye – AI ile Görsel Anlatıları Çözme

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, emoji dizileri kullanılarak hikayelerin nasıl anlatılabileceğini ve yapay zekanın sembolleri yaratıcı metinlere çevirmeye nasıl yardımcı olabileceğini keşfederler. Öğrenciler, yapay zeka araçlarının desteğiyle emoji'lerden oluşan hikayeleri işbirliği içinde deşifre eder, yeniden hayal eder ve yeniden anlatır. Bu, görsel okuryazarlığı, yaratıcı düşünmeyi ve hikaye yeniden yapılandırmayı teşvik eder, hem eğlenceyi hem de eleştirel analizi birleştirir.

Talimatlar:

1. Isınma: Emoji Bulmacası (5 dakika)

- T, tahtaya kısa bir emoji dizisi gösterir (örneğin, ✖) ve sorar:
 - *Bu hikaye ne hakkında olabilir?*
 - *Kahraman kim? Çatışma nedir?*
- Öğrenciler yüksek sesle tahminlerini söyler ve yorumlarını kısaca gerekçelendirir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen [görsellerle birlikte](#) 2-3 [olası yorumu](#) sunar ve bunları yüksek sesle okur. Öğrenciler beğendiklerini seçer veya işaret eder.

2. Emoji Hikayesi Oluşturma (10 dakika)

- Çiftler halinde, öğrenciler:
 - [Emoji Oluşturucu'yu](#) kullanarak bir emoji dizisi (5-7 emoji) seçin veya oluşturun ya da öğretmenin basılı kartlarından seçin.
 - Emoji dizisinin hangi hikayeyi temsil edebileceğini hayal ederler.
 - Hikayeye bir başlık verin

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, aşağıdaki gibi [cümle başlangıçları içeren örnek emoji dizileri](#) sağlar: "Bu, _____ giden _____ ve _____."

3. AI ile hikaye anlatımı (15 dakika)

- Öğrenciler [ChatGPT'yi](#) kullanarak emoji dizilerini bir hikayeye dönüştürürler. Bunun için aşağıdaki gibi komutlar girerler:
 - "Bu emojileri kullanarak bir hikaye yazın: 🏠 🚪 🚶" ○
"Bu emojileri kullanarak kısa bir macera hikayesi yazın."
- Öğrenciler AI'nın sonucunu düzenleyebilir veya üzerine eklemeler yapabilir.
- İleri düzey gruplar [ChatGPT](#)'den hikayede bir sürpriz gelişme isteyebilir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, komut istemini dikte eder veya öğrencilerin seçim yapması için [önceden yazılmış AI sonuçlarını](#) kullanır. Öğrenciler, hikayeyi dinlemek için [Natural Readers'i](#) kullanabilir.

4. Görsel veya Sesli Geliştirme (15 dakika)

- Öğrenciler, aşağıdakilerden birini veya birkaçını kullanarak hikayelerini geliştirirler:
 - [Canva](#), [Pixton](#) ile çizgi roman sahnesi oluşturmak veya elle çizmek
 - [Vocaroo](#) kullanarak hikayeyi sesli olarak kaydedin
 - [Craiy on](#) veya [Bing Image Creator](#) kullanarak bir illüstrasyon oluşturmak

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler hikayenin her bölümüne uygun [resimler veya emoji](#)ler seçerler. Öğrenciler hikayelerini yazmak yerine kaydedebilirler

5. Paylaşma ve Emoji Yansıtma (10 dakika)

- Gruplar sunum yapar:
 - Emoji dizilerini
 - AI ile geliştirilmiş hikayelerini (sesli okuma veya oynatma)
 - AI versiyonunda değiştirdikleri veya beğendikleri bir şey
- T, kısa geri bildirim veya oylama yapar (ör. en yaratıcı, en komik, en şaşırtıcı).

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T veya akranlar sunumda yardımcı olur
- [Basılı emoji kartları veya storyboard şablonu aracılığıyla görsel destek](#)

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan cihazlar.
- AI araçları:
 - [ChatGPT](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [Craiyon](#) / [Bing Image Creator](#)
 - [Canva](#) / [Pixton](#)
- [Yazdırılabilir emoji kartları](#)
- [Natural Readers](#) (metinden sese)

Süre:

55 dakika

Etkinlik 4: Komik Dönüş – AI ile Geliştirilmiş Hikaye Şeritleri Oluşturma

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, görseller, karakterler ve diyalogların AI araçlarının yardımıyla birlikte geliştirildiği kısa çizgi roman hikayeleri oluştururlar. Temel bir olay örgüsü veya temadan yola çıkarak, öğrenciler [ChatGPT](#), [Craiyon](#) ve [Canva](#) gibi tasarım platformlarını kullanarak illüstrasyonlar ve metinler üretirler. Bu etkinlik, çoklu modlu hikaye anlatımı, yaratıcı karar verme ve görsel anlatımlar aracılığıyla işbirliğini vurgular.

Talimatlar:

1. Isınma: Çizgi Roman Unsurları Beyin Fırtınası (5 dakika)

- Öğretmen [1-2 çizgi roman](#) örneği (basılı veya dijital) gösterir ve şu soruyu sorar:
 - *Bu hikayeyi ilginç veya komik kılan nedir?*
 - *Her karede ne görüyoruz (karakter, eylem, konuşma)?*
- Öğretmen tahtaya anahtar unsurları yazar: karakterler, ortam, sorun, çözüm, diyalog.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen, unsurları açıklamak için [resimli posterler veya semboller](#) kullanır. Öğrenciler konuşmak yerine işaret edebilirler.

2. Hikaye tahtasını planlama (10 dakika)

- Küçük gruplar halinde (2-3 öğrenci), öğrenciler:
 - Çizgi roman temalarından birini seçerler (ör. *Rüyada kaybolmak, Okulda robot, Ters giden sihirli nesne*)
 - [Basit 4 karelik bir storyboard şablonunu](#) doldurun:
 - Giriş
 - Çatışma
 - Doruk / Dönüm noktası
 - Son
- T, [basılı şablonlar](#) veya dijital Google Slaytlar sunabilir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, [önceden doldurulmuş çizgi roman komutları veya boşluklar içeren görsel şablonlar](#) sağlar.

3. AI ile görseller oluşturma (15 dakika)

- Öğrenciler, aşağıdakileri kullanarak her kare için illüstrasyonlar oluşturur:
 - [Craiy on](#) veya [Bing Image Creator](#) (örneğin, *uçan bir öğle yemeği kutusu kovalayan bir robot*)
 - İsteğe bağlı olarak [Canva](#) şablonlarını kullanın veya elle çizin
- Her grup kendi görüntülerini kaydeder veya yazdırır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen [hızır resim seçenekleri](#) sunar [veya hızlı yazma kursu](#) sunar.
- Öğrenciler destek olarak çizim yapabilir veya sahneleri oluşturmak için [çıkartmalar/sembol kartları](#) kullanabilir.

4. Diyaloglar ve Anlatım Yazma (15 dakika)

- Öğrenciler [ChatGPT'yi](#) kullanarak kısa başlıklar veya konuşma balonları yazabilirler:
 - "Zaman yolcusu ile bir kedi arasında komik bir konuşma yazın."
 - "Okulda bir ejderha hakkında bir çizgi roman için tek cümlelik bir anlatım önerin."
- [Canva](#), [Storyboard That](#) veya [yazdırılabilir konuşma balonları](#) kullanarak metni çizgi romanlarına eklerler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, aşağıdaki gibi cümle başlangıçları sunar:
 - "Yardıma ihtiyacım
 - var!" "O ne?"
 - "Koşalım!"
- Öğrenciler, T'nin yazması veya sesli olarak kaydetmesi için satırları dikte edebilir.

5. Sunum ve Yansıtma (15 dakika)

- Gruplar çizgi romanlarını sunar:
 - Hikayeyi kısaca açıklayın (veya sadece yüksek sesle okuyun)
 - En çok hangi sürpriz gelişmeyi veya yaratıcı fikri beğendiklerini söyleyin

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen veya akranlar sunumda yardımcı olur; çizgi romanlar sessizce veya kayıt olarak paylaşılabilir. En sevilen kısımları göstermek için simgeler/emojiler kullanılabilir.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar.
- AI araçları:
 - [ChatGPT](#)
 - [Craiyon](#) / [Bing Image Creator](#)
 - [Canva](#) / [Storyboard That](#)
 - [Padlet](#) (isteğe bağlı)
- Yazdırılabilir: [hikaye tahtası şablonları](#), [konuşma balonları](#), [çizgi roman örnekleri](#).
- Metin okuma araçları ([Natural Readers](#), [Vocaroo](#)).

Süre:

60 dakika

Etkinlik 5: Sanal Seyahat Görevi – AI ile Keşfet ve Hayal Et

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, gerçek veya hayali bir destinasyona sanal bir macera yolculuğuna çıkarlar. [Google Earth](#), [YouTube 360° videolar](#) ve yapay zeka destekli hikaye anlatımı gibi araçları kullanarak ortamları keşfeder, hikayeler uydurur ve seyahat günlükleri veya görevler oluştururlar. Amaç, görseller ve yapay zeka komutlarıyla desteklenen gözlem, hayal gücü ve hikaye anlatımını birbirine bağlamaktır.

Talimatlar:

1. Isınma: Dünyanın neresi? (5 dakika)

- Öğretmen, [Google Earth](#) veya bir fotoğraf kullanarak gerçek dünyadaki bir yerin bulanık veya yakınlaştırılmış bir görüntüsünü gösterir. Öğrenciler tahminde bulunur:
 - *Burası neresi olabilir?*
 - *Ne fark ettiniz?*
 - *Burada ne tür bir hikaye yaşanabilir?*
- T, konuyu şöyle tanıtır: "*Sizler yapay zeka destekli keşiflersiniz. Bugün seyahat edecek ve bulduklarınızdan ilham alarak bir hikaye oluşturacaksınız.*"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen [çoktan seçmeli cevaplar](#) sunar [veya görsel destek kullanır](#) (ör. haritalar, simgeler). Öğrenciler bir cevabı işaretler veya seçer.

2. Sanal Keşif (15 dakika)

- Küçük gruplar halinde öğrenciler:
 - [Google Earth](#), [YouTube 360° seyahat videoları](#) veya seçilmiş yerlerin bulunduğu [Padlet'i](#) kullanarak sanal bir destinasyonu keşfedin.
 - Gördükleri 3-4 şeyi gözlemleyin ve not alın (örneğin dağlar, tapınaklar, nehirler, hayvanlar)
- Öğrencilere şu soruyu yöneltin:
 - *Burada kimler yaşıyor olabilir?*
 - *Burada hangi gizem veya macera başlayabilir?*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler ekranlarıyla birlikte çalışır veya [basılı resim ipuçlarını](#) kullanarak özellikleri tanımlar. Öğretmen videoları duraklatıp adım adım açıklayabilir.

3. AI ile Hikaye Oluřturma (15 dakika)

- Öğrenciler [ChatGPT'yi](#) kullanarak hedeflerini kısa bir hikayeye dönüřtürürler:
 - "Amazon yağmur ormanlarında parlayan bir taş bulan bir kız hakkında bir hikaye yaz."
 - "Gizli mağaraların bulunduđu bir çölü konu alan bir macera hikayesi yaz."
- Öğrenciler hikayenin başlangıcını oluşturabilir veya yolculukları sırasında çözmeleri gereken bir sorun isteyebilirler.

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, [önceden yazılmış komutlar](#) sağlar [veya konuşmayı metne dönüřtürme özelliğini kullanır](#).
- Öğrenciler, [yapay zeka tarafından oluşturulan 2-3 açılış](#) cümlesinden birini seçip oradan devam edebilirler.

4. Görsel veya Ses Ekleme (15 dakika)

- Öğrenciler hikayelerini aşağıdakileri kullanarak geliştirir:
 - [Vocaroo](#) ile anlatımlı seyahat günlüğü kaydetmek
 - [Craiy on](#), [Bing Image Creator](#) veya [Canva'yi](#) kullanarak manzarayı veya ana olayı resmetmek
 - İsteğe bađlı: metin + resim + kayıt içeren bir slayt oluřturun

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler sahneyi sözlü olarak tanımlayabilir, çizebilir veya yazmak yerine çıkartma/resim kullanabilir. Öğretmen seslendirmeyi kaydetmeye yardımcı olabilir.

5. Yolculuđu Paylaşma (15 dakika)

- Gruplar sunum yapar:
 - Nereye "seyahat ettiklerini".
 - Maceralarının içeriđi
 - Beğendikleri bir AI tarafından üretilen ayrıntı
- Hikayeler paylaşılabilir:
 - Sanal seyahat duvarında ([Padlet](#))
 - Kısa sunumlar olarak
 - Sınıfta "sergi" olarak basılı slaytlar aracılıđıyla.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler ses kaydı, basitleştirilmiş görseller veya akran desteği ile sunum yaparlar. Öğretmen anlatım veya özetleme konusunda yardımcı olur.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar.
- AI araçları:
 - [Google Earth](#)
 - [YouTube 360° videolar](#)
 - [ChatGPT](#)
 - [Craiyon](#) / [Bing Image Creator](#)
 - [Canva](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [Padlet](#) (isteğe bağlı)
- [Yazdırılabilir haritalar](#), [cümle başlangıçları ve görsel](#)

[simgeler](#). Süre:

65 dakika

Etkinlik 6: AI Hikaye Zarları – Rastgele Macera Oluşturucu

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, AI destekli hikaye zarlarını atarak rastgele komutlar alırlar: karakterler, yerler ve nesnelere. Rastgele kombinasyonlara dayalı olarak öngörülemez ve eğlenceli hikayeler oluşturmak için işbirliği yaparlar. [ChatGPT](#), AI görüntü oluşturucular ve yaratıcı araçların yardımıyla öğrenciler dallanmış anlatılar ve şaşırtıcı dönüşler geliştirirler. Bu süreç, hikaye oluşturma mantığını, karar vermeyi ve takım yaratıcılığını güçlendirir.

Talimatlar:

1. Isınma: Yuvarla ve Tahmin Et (5 dakika)

- T bir örnek kombinasyon yuvarlar (veya gösterir):
 - Süper kahraman | 🦸 Çöl | Sırt çantası
- Öğrenciler bunlardan nasıl bir hikaye oluşturulabileceğini tahmin ederler. Öğretmen, bugünkü hikayelerin tamamen rastgele olacağını ve bunun da eğlenceli olduğunu söyler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Özel [ihtiyaçları olan](#) öğrenciler için uyarılma:

2. Hikaye Zar Oluşturucu (10 dakika)

- Öğrenciler takımlar halinde çalışır ve dijital zar atar (örneğin, [RandomWordGenerator.com](#), özel Google Slides veya [öğretmenin yazdırılabilir kartları](#)) ve şunları elde eder:
 - 1 karakter (ör. dedektif, tilki, uzaylı)
 - 1 ortam (ör. perili ev, su altı şehri)
 - 1 nesne (ör. eski anahtar, patlayan kurabiye)
- Öğrenciler kombinasyonu kaydeder ve hikayelerine bir çalışma başlığı verir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğretmen, [her kategori için görsel simgelerle önceden seçilmiş](#) 2-3 [seçenek](#) sunar. Öğrenciler semboller, resimler veya görseller arasından seçim yapabilirler.

3. AI ile Hikaye Geliştirme (15 dakika)

- Öğrenciler [ChatGPT'yi](#) kullanarak zar sonuçlarına göre hikayelerini şekillendirmeye başlarlar:
 - Örnek komut: *"Ormanlarda bir kristal bulan zaman yolculuğu yapan bir köpek hakkında kısa bir hikaye yazın."*
 - Gruplar, [ChatGPT'den](#) ilk paragrafı oluşturmasını veya bir sürpriz son önermesini isteyebilir.
- Takımlar AI'nın önerisini okur ve bunu geliştirir veya yeniden düzenler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen [hazır şablonlar](#) sağlar ve fikirlerin AI'ya girilmesine yardımcı olur. Öğrenciler yazmak yerine çizim yapabilir veya sözlü olarak dikte edebilir.

4. Twist Sonu veya Görseller Oluşturma (15 dakika)

- Takımlar şunları kullanır:
 - [ChatGPT'yi](#) kullanarak son bir twist icat ederler
 - [Craiy on](#) veya [Bing Image Creator'ı](#) kullanarak en önemli sahneleri resmetmek
 - İsteğe bağlı: [Vocaroo](#) ile ses kaydı yapın
- Örnekler:
 - *"Sonunda, tilki hiç de tilki değildi — gizli ajan bir robottu!"*
 - *"Perili kale aslında ejderhalar için bir tema parkıydı."*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, görsel oluşturmaya yardımcı olur veya [seçilebilecek AI tarafından oluşturulan görüntüler](#) sağlar. Öğrenciler, sürpriz sonu sözlü olarak veya simgeler kullanarak açıklayabilirler.

5. Rastgele Hikayenizi Sunun (10 dakika)

- Her takım şunları sunar:
 - 3 adet yuvarlanan ögeyi
 - AI ile geliştirilmiş hikayeleri
 - En tuhaf veya en komik kısım neydi?
- Hikayeler [sınıf Padlet'ine](#) gönderilebilir veya görsel bir "hikaye tablosunda" görüntülenebilir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Sunumlar sadece görsellerle yapılabilir veya sesli olarak oynatılabilir.
- T veya akranlar gerekirse hikayeyi yüksek sesle özetler.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar.
- AI araçları:
 - [ChatGPT](#)
 - [Craiyon](#) / [Bing Image Creator](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [Padlet](#) (isteğe bağlı)
- [Yazdırılabilir hikaye zarfları](#) (karakter, ortam,

nesne). Süre:

55 dakika

Etkinlik 7: Gelecekte Mektuplar – AI Zaman Kapsülü

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler kendilerini 2125 yılında hayal ederler ve gelecekte mektuplar, günlük yazıları veya haber raporları oluştururlar. Fikir üretme, dünya oluşturma ve görsel illüstrasyon için AI araçlarını kullanarak teknoloji, çevre veya toplumun nasıl değişebileceğini keşfederler. Etkinlik, çok modlu ifadeyle zenginleştirilmiş anlatı yazımı, gelecek düşüncesi ve yaratıcı spekülasyonu destekler.

Talimatlar:

1. Isınma: Gelecek Beyin Fırtınası (5 dakika)

- Öğretmen sorar:
 - 100 yıl sonra hayat nasıl olacak sizce?
 - İnsanlar nasıl yaşayacak, öğrenecek, seyahat edecek veya iletişim kuracak?
- Öğrenciler fikirlerini söyler. Öğretmen bunları tahtaya yazar ve [yapay zeka tarafından oluşturulmuş 1-2 adet fütüristik şehir görüntüsü](#) gösterir ([Bing](#) veya [Craiy'den](#)).

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen görüntüleri gösterir ve seçenekler sunar: "Sizce insanlar... yüzen şehirlerde / yeraltında / Mars'ta mı yaşayacaklar?"

2. Gelecekteki Dünyayı İnşa Etmek (15 dakika)

- Öğrenciler ikili veya gruplar halinde çalışarak hayal ettikleri gelecekteki yeri şu şekilde tanımlarlar:
 - [ChatGPT](#):
 - "2125 yılında bir şehri tanımlayın."
 - "Gelecekte okullar nasıl olacak?"
 - [Bing Image Creator](#) / [Craiy kullanarak](#) dünyalarının görsellerini oluşturun (örneğin, *hologramlı bir gökyüzü treni şehri*).
- Her grup 1-2 görüntü kaydeder ve önemli bilgileri (ör. iklim, binalar, icatlar) yazar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, hızlı yazmayı destekler veya [seçilebilecek basılı gelecek dünyası ipuçları sağlar](#). Öğrenciler
- [resimleri](#) seçip bunları basit açıklamalarla eşleştirebilirler.

3. Gelecek Mektubu Yazma veya Dikte Etme (15 dakika)

- Öğrenciler 2125 yılında yaşadıklarını hayal ederler ve şunları yazarlar:
 - Geçmişteki kendilerine bir mektup
 - Gelecekteki bir günle ilgili bir günlük yazısı
 - Son dakika haberi (örneğin, "Robot başkan ev ödevlerini yasakladı!")
- Metinlerini yazmak, düzenlemek veya genişletmek için [ChatGPT'yi](#) kullanırlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler boşluk doldurma şablonlarını kullanır: "Sevgili 2025'teki ben, bugün ___uçan arabamda _____ve öğle yemeğinde ___ öğle yemeği yedim."
- Öğrenciler mesajı [Vocaroo](#) kullanarak kaydedebilirler.

4. Zaman Kapsülü Montajı (15 dakika)

- Öğrenciler hikayelerini ve görsellerini birleştirirler:
 - Bir slayt ([Google Slaytlar](#) / [Canva](#))
 - Bir [Padlet](#) girişi
 - [Bölümleri olan yazdırılabilir Zaman Kapsülü sayfası: Resim / Mektup / Başlık](#)
- İsteğe bağlı: [Natural Readers](#) veya [Vocaroo](#) kullanarak sesli anlatımlı bir versiyon oluşturun.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler sadece görsel girişler (resim + bir cümle) üzerinde çalışabilir veya çıkartmaları/simgeleri birleştirerek kapsüllerini tamamlayabilirler.

5. Zaman Kapsülünü Paylaşma (10 dakika)

- Öğrenciler kapsüllerini aşağıdaki yollardan biriyle paylaşırlar:
 - Sesli olarak veya kayıt yoluyla sunar
 - Sınıfın "Zaman Kapsülü Duvarı"na eklemek
 - Düşünün: "Gelecekteki dünyanızda hangi kısmının gerçekten gerçekleşmesini isterdiniz?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler sadece görsel veya sesli sunum yapar. Öğretmen veya akranlar yazılı kısımları sesli olarak okuyabilir.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar.
- AI araçları:
 - [ChatGPT](#)
 - [Craiyon](#) / [Bing Image Creator](#)
 - [Vocaroo](#) / [Natural Readers](#)
 - [Padlet](#) / [Google Slaytlar](#) / [Canva](#)
- [Yazdırılabilir mektup şablonları / Zaman Kapsülü](#)

[sayfaları](#) Süre:

60 dakika

Etkinlik 8: Hikayeden Kaçış – AI Destekli Anlatım Yarışması

Açıklama

Bu etkinlikte öğrenciler, gizemli bir durumdan "kaçmak" için bilmece çözmek, ipuçlarını deşifre etmek ve seçimler yapmak zorunda oldukları hikaye tabanlı bir kaçış senaryosuna katılırlar. Her karar, hikayenin gidişatını etkiler ve AI araçları düşünmeyi yönlendirmek, ipuçları üretmek ve anlatıyı zenginleştirmek için yardımcı olur. Bu etkinlik, etkileşimli hikaye anlatımı, eleştirel düşünme ve işbirliğine dayalı problem çözme bir araya getirir.

Talimatlar:

1. Isınma: Hikayede Kapana Kısılmış (5 dakika)

- T, tüm sınıfa dramatik bir senaryo sunar: *"Eski, kilitli bir kütüphanede uyanıyorsunuz. Kitaplar ipuçları fısıldıyor, ancak çıkış gizli bir geçidin arkasında saklı."*
- T sorar:
 - İlk olarak ne yaparsınız?
 - Odada hangi ipuçları gizli olabilir?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, [odanın görsel bir haritasını](#) kullanır. Öğrenciler resim kartlarından seçim yapar: "Kitaplığı kontrol et / Pencereyi aç / Baykuşla konuş."

2. Grup Bulmaca Giriş (10 dakika)

- Öğrenciler 3-4 kişilik gruplar halinde çalışır. Her gruba şunlar verilir:
 - [Bir ortam \(ör. su altı üssü, orman tapınağı, ay istasyonu\)](#)
 - [Çözülmesi gereken gizemli bir nesne veya bilmece \(ör. şifreli mesaj, garip harita\)](#)
- T ilk bilmeceyi veya problemi verir ([ChatGPT](#) kullanılarak AI tarafından oluşturulabilir):
 - "Ellerim var ama kollarım yok, yüzüm var ama gözlerim yok. Ben neyim?" (Cevap: saat)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen [çoktan seçmeli cevaplar veya fiziksel ipucu](#) kartları sağlar. Öğrenciler destek olarak işaret edebilir veya sözlü olarak açıklayabilir.

3. AI ile Geliştirilmiş Hikayeyi Gezinme (15 dakika)

- Bulmaca çözüldükten sonra, T bir sonraki hikaye bölümünü açıklar (örneğin, *"Saat açılır ve parlayan bir anahtar ortaya çıkar"*).

- Öğrenciler daha sonra:
 - [ChatGPT'ye](#) bir sonraki adımda yapılacak zorlu görev veya etkinlik sor
 - Aşağıdaki gibi ipuçlarıyla bir sürpriz yaratın:
 - "Gizli bir laboratuvarda ne tür engeller olabilir?"
 - "Sihirli bir kapıyı açmak için bir bilmece verin."
- Gruplar, AI tarafından oluşturulan ipuçları ve olay örgüsü dallarının desteğiyle 2-3 adım boyunca devam eder.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T [önceden yazılmış seçenekler](#) sunar. Öğrenciler eylemleri canlandırabilir veya
- kararları çizebilir. Akran desteği veya rehberli AI kullanımı sağlanır.

4. Bir Grup "Kaçış Günlüğü" Oluşturun (15 dakika)

- Öğrenciler hikayelerinin gidişatını kısa bir günlükte kaydederler:
 - Senaryoları neydi?
 - Hangi ipuçlarını veya bilmeceyi çözdüler?
 - Nasıl kaçtılar?
- Bunu şu şekilde sunabilirler:
 - Görsel bir harita
 - Çizgi roman
 - Sesli kayıt ([Vocaroo](#) kullanarak)
 - Hikaye kartı dizisi (resimler + altyazılar ile)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler simgeler veya cümle başlangıçları kullanır: "Önce şunu bulduk... Sonra şunu kullandık... Sonunda..."
- Öğretmen, öğrencilerin sözlü açıklamalarına dayanarak günlüğü yazabilir.

5. Paylaşma ve Yansıtma (15 dakika)

- Gruplar kaçıřlarını sunar:
 - Hangi ipuçları zordu?
 - AI hangi rolü oynadı?
 - Yollarının herhangi bir bölümünü deęiřtirirler miydi?
- T, yaratıcı kararları ve işbirliğini vurgular.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğrenciler, akranlarının yardımıyla, ses kaydıyla veya basitleştirilmiş görsel panoyla sunum yaparlar.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar.
- AI araçları:
 - [ChatGPT](#) (bilmece/ipucu oluşturmak için)
 - [Vocaroo](#)
 - [Canva](#) (görsel günlükler için)
 - [Google Slides](#) / [Padlet](#) (isteğe bağlı)
- [Yazdırılabilir haritalar](#), [bilmece ve ipucu kartları](#).
- [Resim tabanlı adım takipçileri](#).

Süre:

60 dakika

Etkinlik 9: AI Story Remix – Klasikleri Yeniden Yazmak

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, tanıdık bir hikayeyi (masal, efsane veya fabl) alıp AI araçlarını kullanarak yaratıcı bir şekilde yeniden düzenlerler. Ortamı, türü, karakter özelliklerini veya sonu değiştirerek, öğrenciler anlatıların nasıl değişebileceğini keşfederler. Bu etkinlik, AI tarafından oluşturulan metin ve görsellerle desteklenen anlatı esnekliği, yaratıcı yeniden yazma becerileri geliştirir ve tür dönüşümünü tanıtır.

Talimatlar:

1. Isınma: Ya eğer...? (5 dakika)

- T klasik bir hikaye (örneğin, *Kırmızı Başlıklı Kız*) sunar ve şu soruyu sorar:
 - Ya bu olay uzayda gerçekleşseydi?
 - Ya kurt yanlış anlaşılmiş bir robot olsaydı?
- Öğrenciler, tanınmış masalların alternatif versiyonları hakkında beyin fırtınası yaparlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- [Öğretmen alternatif ortamları temsil eden resimler gösterir \(kale / uzay gemisi / orman\)](#). Öğrenciler görselleri kullanarak seçim yapar.

2. Bir Hikaye Seçin ve Remix Odaklanın (10 dakika)

- Öğrenciler ikili gruplar halinde çalışırlar. Yapacakları şeyler:
 - [Bilinen bir masal](#) seçin_
 - Değiştirilecekleri seçerler:
 - Ortam (örneğin, orman yerine çöl)
 - Tür (örneğin, bir masalı bilim kurguya dönüştürmek)
 - Karakter değişikliği (kahraman kötü adam olur)
 - Son

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, basitleştirilmiş öykü özetleri ([Diffit](#) kullanın) ve simgeler sağlar. Öğrenciler kartlar veya tablet arayüzü aracılığıyla değişiklik seçeneklerini seçerler.

3. AI ile Hikayeyi Yeniden Yazın (15 dakika)

- Öğrenciler [ChatGPT'yi](#) şu amaçlarla kullanır:
 - Seçtikleri değişikliklerle hikayeyi yeniden anlatmak
 - Yeni bir sahne veya son oluşturmak
 - Beklenmedik unsurlar eklemek (örneğin, "*Üç Küçük Domuzcuklar'ı bir dedektif hikayesi olarak yeniden yazın.*")

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğretmen [cümle başlangıçları veya kısmi AI çıktıları](#) sağlar.
- Öğrenciler hikayeyi dikte edebilir veya AI tarafından oluşturulan birçok varyant arasından seçim yapabilir.

4. Görsel veya Sesli Versiyon Oluşturma (15 dakika)

- Öğrenciler şunları kullanır:
 - [Craiy on](#) / [Bing Image Creator](#)'ı kullanarak yeniden düzenledikleri dünyayı görselleştirirler
 - [Canva](#) veya Google Slides'ı kullanarak hikayenin kapağını veya sahnesini tasarlarlar
 - [Vocaroo](#)'yu kullanarak yeni versiyonlarını kısa bir radyo oyunu olarak kaydedebilirler

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, yapay zeka tarafından oluşturulan görseller ve ses desteği sunar. Öğrenciler, görüntüleri semboller veya çıkartmalarla birleştirebilirler.

5. Remix'i paylaşın (15 dakika)

- Öğrenciler şunları sunar:
 - Remiksledikleri orijinal hikaye
 - Neyi değiştirdiklerini ve neden değiştirdiklerini
 - Yeni hikayelerinden bir görüntü veya satır
- Hikayeler "Remix Galerisi"nde (sanal veya basılı) paylaşılabilir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Gerekirse T veya akranlar Ss adına sunum yapar.
- Ss hikayenin görsellerini gösterir veya kayıtları oynatır.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar.
- AI araçları:
 - [ChatGPT](#)
 - [Craiyon](#) / [Bing Image Creator](#)
 - [Canva](#) / [Google Slaytlar](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [Diffit](#)
- [Yazdırılabilir klasik hikaye kartları](#).
- [Remix seçenek kartları](#).
- Metinden sese ([Doğal Okuyucular](#)).

Süre:

60 dakika

Etkinlik 10: AI ile Geliştirilmiş Rol Oynama – Bağlam İçinde Karakter

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, kurgusal bir karakterin yerine geçerek yapay zeka araçlarını kullanarak karakterin kimliğini, sesini ve seçimlerini geliştirirler. Yapay zeka, karakterin geçmişini, diyalog örneklerini ve kararlarını şekillendirmelerine yardımcı olur. Bu, empati, anlatımsal düşünme ve etkileşimli hikaye anlatımını güçlendirir.

Talimatlar:

1. Isınma: Kim Olmak İsterdin? (5 dakika)

- Öğretmen sorar:
 - *Herhangi bir hikaye veya filmdeki bir karakter olabilseydiniz, kim olmak isterdiniz?*
 - *Ne söyler veya ne yapardın?*
- T fikri tanıtır: *Bugün bir hikayenin kahramanı olacak ve kendi şekillendirdiğiniz bir sahnede rol alacaksınız!*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen resimli karakter kartları kullanır. Öğrenciler işaret ederek seçim yapar.

2. AI ile Karakter Oluşturma (10 dakika)

- Öğrenciler [ChatGPT'yi](#) kullanarak kurgusal bir karakter oluşturur:
 - Komut: *"Şarkıcı olmak isteyen utangaç bir ejderha yarat."*
 - AI şunları verir: isim, kişilik, hedef, engel
- Öğrenciler ilham almak için [Character.ai](#) veya karakter kartlarını da kullanabilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen, [AI tarafından oluşturulan kısa biyografileri içeren basılı karakterler](#) sağlar. Öğrenciler özellikleri resimlerle eşleştirir.

3. Rol Oynama Senaryosu Oluşturma (15 dakika)

- Gruplar bir hikaye senaryosu seçer veya oluşturur:
 - Bir görev (örneğin, *haritayı kurtarmak, yarışını kazanmak, laneti bozmak*)
 - Öğrenciler, AI desteğini kullanarak her karakter için 3-5 satırlık diyalog yazsınlar.
 - Sahneyi canlandırma alıştırmaları yapın

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen [önceden yazılmış diyalog seçenekleri veya cümle kalıpları](#) sunar. Öğrenciler duygu kartları veya ses kayıtları kullanarak rol yapabilirler.

4. Sahneyi canlandırın veya kaydedin (20 dakika)

- Öğrenciler sahneyi canlı olarak oynar veya aşağıdakileri kullanarak kaydeder:
 - [Vocaroo](#) (sesli drama)
 - [Canva](#) (çizgi roman formatı)
 - [Google Slides](#) (diyaloglu hikaye slaytları)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler her biri bir satır kaydedebilir.
- Gerekirse öğretmen veya sınıf arkadaşları karakterlerin seslendirmesini yapabilir.

5. Karakter Yansıtma (10 dakika)

- Öğretmen sorar:
 - *Karakteriniz ne öğrendi veya ne değişti?*
 - *Sonra ne yaptılar?*
- Öğrenciler 2-3 cümlelik yansımalar yazar veya duygularını göstermek için emoji kullanır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, [görsel ipuçları](#) (mutlu / üzgün / cesur / korkmuş) ve [kısa cümle başlangıçları](#) sağlar.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar
- AI araçları:
 - [ChatGPT](#) / [Character.ai](#)
 - [Canva](#) / [Google Slaytlar](#)
 - [Vocaroo](#)
- [Karakter özelliği kartları](#)
- [Diyalog çerçeveleri](#)
- [Ses veya duygu simgeleri](#)

Süre:

60 dakika

Kapanış: Büyük Final: Göster, Yansıt ve Kutla

Açıklama:

Modülün bu son aşamasında, öğrenciler 10 yapay zeka destekli hikaye anlatma etkinliği boyunca edindikleri öğrenme deneyimlerini değerlendirirler. En sevdikleri eserleri yeniden inceler, geliştirdikleri becerileri tartışır ve yapay zekanın yaratıcılıklarını ve düşünme süreçlerini nasıl desteklediğini ifade ederler. Kapanış, metabilis, öz değerlendirme ve dijital hikaye anlatımının anlamlı bir araç olarak olumlu pekiştirilmesini teşvik eder.

Talimatlar:

1. AI Hikaye Galerisi ve Paylaşımı (20 dakika)

- Öğretmen sanal veya fiziksel bir galeri kurar ([Padlet](#) duvarı, basılı çizgi romanlar, paylaşılan slaytlar).
- Öğrenciler etrafta dolaşır veya arkadaşlarının eserlerini inceler ve beğendikleri 1 tanesini seçerler.
- Öğretmen sorar:
 - *Başka birinin hikayesinde sizi en çok etkileyen şey neydi?*
 - *En çok hangi tür hikayeyi yazmaktan keyif aldınız?*

2. Düşünme – Hikaye Anlatıcısı Olarak Ben (20 dakika)

- Öğrenciler kısa bir öz yansıma formunu ([kağıt](#) üzerinde veya [dijital olarak](#)) doldururlar ve şu soruları yanıtlarlar:
 - *Öğrendiğim bir şey*
 - *Beğendiğim bir araç*
 - *Gurur duyduğum bir hikaye*
- İsteğe bağlı: Öğrenciler [Vocaroo](#) kullanarak sesli mesaj kaydeder veya geri bildirim duvarına çıkartma ekler.

3. Takdir ve Veda (10 dakika)

- Öğretmen [sertifikalar](#) veya [dijital rozetler](#) (ör. "Yaratıcı Düşünür", "AI Kaşifi", "Hikaye Sihirbazı") dağıtır.
- Kısa grup geri bildirim veya "high five" kutlaması.
- İsteğe bağlı sınıf fotoğrafı veya AI yolculuklarını anmak için sınıf "Hikaye Anlatıcı Duvarı" oluşturma.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar.
- [Padlet](#) / Slaytlar / Basılı görseller.
- Öz değerlendirme [formları](#) veya [kontrol listeleri](#).
- [Vocaroo](#) / [Natural Readers](#).
- [Sertifikalar](#) veya [rozetler](#).
- [İsteğe bağlı: çıkartmalar, emoji](#)

[çizelgeleri](#). Süre:

50 dakika

MODÜL 2

Uyarlanabilir Matematik Ustası Öğrencilerin uyarlanabilir öğrenme teknikleri aracılığıyla matematik kavramlarını ustalıkla öğrenmelerini desteklemek



Yazarlar: Angela Franchino

Kurum: Università Popolare delle Gravine Ioniche, İtalya

1. Modül Açıklaması

Bu yenilikçi modülde, öğrenciler dinamik ve gerçek dünya bağlamında matematikle ilgilenecekler. Yemek pişirmede oranları ve seyahatte para birimi dönüştürmeyi keşfetmekten, mimaride geometriyi ve dijital güvenlikte finansı uygulamaya kadar, öğrenciler matematiğin çevrelerindeki dünyayı nasıl şekillendirdiğini keşfedecekler. Uyarlanabilir öğrenme teknolojileri, kişiselleştirilmiş problem çözme görevleri ve yaratıcı düşünmeyi bir araya getiren öğrenciler, pratik matematik becerilerini geliştirirken matematik kimliklerini de güçlendirecekler. Rol oyunları, simülasyonlar ve işbirliğine dayalı tasarımlar aracılığıyla öğrenciler, temel matematik kavramlarını tıp, teknoloji, mimari, meteoroloji ve web tasarımı gibi alanlarla ilişkilendirecekler. Tüm etkinlikler kapsayıcı uygulamaları destekleyerek, her öğrencinin matematik yolculuğuna erişebilmesini, keşfedebilmesini ve başarılı olabildiğini sağlar.

2. Modülün içeriği ve faaliyetleri İçerik

- Uyarlanabilir Matematik Araçları ve Yapay Zeka Öğrenme Platformları
 - Öğrenciler (Ss), yapay zeka destekli öğrenme platformlarını kullanarak, seviyelerine ve hızlarına göre özelleştirilmiş bireysel matematik desteği ve etkileşimli problem çözme yolları alırlar.
- Gerçek Dünya Matematik Simülasyonları
 - Öğrenciler, web tasarımcıları, meteorologlar, medikal teknoloji mühendisleri veya otonom araç programcıları gibi roller üstlenerek pratik matematik uygulamalarını keşfederler.
- Çok Modlu Matematik Temsilleri
 - Öğrenciler, grafikler, planlar, finansal gösterge panelleri ve dijital tasarım araçları gibi görsel, metinsel ve etkileşimli formatlarla etkileşime girerek soyut kavramları somut bir şekilde kavrarlar.
- Matematik ve Kimlik Oluşturma
 - "Ben bir matematik kavramı olsaydım..." gibi etkinlikler, öğrencileri kişisel güçlü yönlerini matematiksel düşünceyle ilişkilendirmeye teşvik ederek özgüvenlerini ve matematikle ilgili öz kavramlarını güçlendirir.
- Disiplinlerarası Matematik Uygulamaları
 - Seyahat planlamadan tıbbi teşhise kadar, öğrenciler matematiği disiplinlerarası alanlara uygular ve matematiğin evrensel değerini anlar.

Etkinlikler

- Isınma: "Ben bir matematik kavramı olsaydım..."
 - Öğrenciler, kişisel özelliklerini bir matematik kavramıyla ilişkilendiren kimlik posterleri oluştururlar (örneğin, "Ben bir daireyim çünkü sabit ve dengeliyim") ve posterlerini görselleştirmek için yapay zeka araçlarını kullanırlar.
- Oran Korucuları
 - Öğrenciler, yapay zeka araçlarının uyarlanabilir zorluk seviyelerini destekleyerek, yemek pişirme, moda tasarımı, bütçeleme veya harita ölçeklendirme gibi gerçek hayattan oran temelli görevleri, uyarlanabilir zorluk seviyelerini destekleyen AI araçlarıyla çözerler.
- Denklem Keşfi
 - Öğrenciler, problem çözme maceraları aracılığıyla spor, robotik veya uygulama geliştirme alanlarında cebirsel problemleri çözmek için tarihi matematikçilerin yerine geçerler.
- AI Otopilotlar
 - Öğrenciler, geometri ve cebir kullanarak, etkileşimli koordinat düzlemi zorlukları aracılığıyla otonom bir arabanın navigasyon ve engel önleme görevlerini simüle ederler.

- **Blueprint Oluşturucular**
 - Öğrenciler, dijital araçları kullanarak alan, çevre ve oranları keşfederek hayallerindeki odaların ölçekli planlarını oluşturarak mimari ve mühendislik zorluklarını keşfederler.
- **MedTech Mavericks**
 - Öğrenciler, ilaç dozlarını hesaplamak, tanı yüzdelerini yorumlayarak ve veri analizi yoluyla giyilebilir sağlık teknolojilerini keşfederek.
- **Tahmin Gücü**
 - Ss, veri setlerini ve radar grafiklerini kullanarak sıcaklık eğilimlerini ve hava olaylarının olasılıklarını analiz etmek ve tahminlerde bulunmak için genç meteorologlar gibi davranır.
- **Siber Kurtarıcılar**
 - Öğrenciler, dijital hesapları korumak ve finansal okuryazarlık geliştirmek için yüzdeler, kesirler ve şifreleme mantığını kullanarak dijital finans senaryolarıyla uğraşırlar.
- **Web Oluşturucular**
 - Öğrenciler, oranlar, geometri ve yüzdeleri kullanarak bir web sitesi düzeni planlar, verileri düzenler ve gerçek dünyadaki kısıtlamalarla tasarımı optimize eder.
- **Sınır Ötesi Yapay Zeka**
 - Öğrenciler, Avrupa çapında eğitim gezileri planlar, para birimlerini dönüştürür, mesafeleri hesaplar ve ayrıntılı seyahat bütçeleri oluşturarak gerçek dünyadaki uluslararası lojistiği simüle eder.

3. Modül Hedefleri

- a. Yapay zeka, kişiselleştirilmiş yaklaşımlar ve disiplinler arası uygulamaların entegrasyonu yoluyla öğrencileri gerçek dünyaya uygun, uyarlanabilir matematik öğrenme deneyimlerine dahil edin.
- b. Bireysel güçlü yönleri ve öğrenme stillerine göre uyarlanmış, kapsayıcı ve farklılaştırılmış matematik eğitimi sunarak farklı öğrenenleri destekleyin.
- c. Matematiksel muhakemeyi kullanarak tıp, tasarım, finans ve teknoloji gibi alanlarda gerçek hayattaki rolleri simüle ederek eleştirel problem çözme becerilerini geliştirin.
- d. Matematiği yaratıcı, pratik ve küresel bir problem çözme aracı olarak güçlü bir matematik kimliği ve takdir duygusu geliştirin.
- e. Dijital projeler, tartışmalar ve akranlar arası geri bildirim fırsatları aracılığıyla işbirliğini, yansıtmayı ve iletişimi teşvik edin.

4. Modül Öğrenim Çıktıları

- a. Oranlar, cebir, geometri ve yüzdeleri gerçek hayattaki gerçek sorunlara uygulayarak matematiksel anlayışı gösterin.
- b. Uyarlanabilir teknoloji araçlarını kullanarak mimari planlar, seyahat bütçeleri veya kimlik posterleri gibi matematik kavramlarının dijital temsillerini oluşturmak.
- c. Tıp, hava durumu ve finans gibi çeşitli alanlarda matematiksel muhakemeyi kullanarak verileri analiz edin, sonuçları değerlendirin ve bilinçli kararlar alın.
- d. Matematikle olan kişisel ilişkilerini düşünerek ifade eder, matematik konusundaki özgüvenlerini ve ilgilerini güçlendirir.
- e. Proje tabanlı ve sorgulama odaklı etkinliklerde matematiksel çözümler oluşturmak, eleştirmek ve geliştirmek için akranlarıyla işbirliği yapın.

5. Anahtar Kelimeler

matematik, uyarlanabilir öğrenme, cebir, geometri, finans, oranlar, yüzdeler, web tasarımı, veri analizi, kapsayıcılık, yapay zeka araçları, yaratıcı matematik, disiplinler arası öğrenme, dijital okuryazarlık, kişiselleştirme, işbirliği, gerçek dünya matematiği

6. Metodoloji

Sorgulama Temelli Öğrenme, Uyarlanabilir ve Farklılaştırılmış Öğretim, Proje Tabanlı Öğrenme (PBL), Rol Tabanlı Simülasyon, Teknoloji Destekli Öğrenme, Görsel ve Kinestetik Öğrenme, Oyunlaştırılmış Öğrenme Yolları, Öğrenci Sesi ve Seçimi

Uyarlanabilir Öğrenme Senaryosu

Isınma ve Enerji Verici Etkinlikler:

Açıklama

Bu, modülün tanıtımıdır. Öğrencilerin (Ss) matematiğin her yerde olduğunu keşfetmelerine ve tarihsel ve modern ünlü matematikçilerin hayatlarını ve katkılarına keşfetmelerine yardımcı olmak için tasarlanmış, gerçek dünyayla ilgisini vurgulayan ilgi çekici ve etkileşimli bir sınıf enerji verici aktivitesidir.

Öğrenciler, ünlü matematikçiler ve onların matematiksel fikirleri hakkında, özellikle de günümüzde hala kullanılanlar hakkında sorular sorup cevaplayacaklar.

ve matematiksel fikirleri, özellikle de günümüzde hala

Öğrenciler, tarihsel ve modern matematikçilerin yaşadığımız dünyayı nasıl şekillendirdiklerini keşfedecekler ve matematik kavramlarını gerçek dünyadaki kullanımları ve yapay zeka dahil modern teknolojiyle ilişkilendirecekler.

Talimatlar:



1. Ünlü Matematikçiler (60 dakika)

- Öğretmen, "Ünlü Matematikçiler" etkinliğini tanıtır ve ünlü matematikçilerin isimlerinin yazılı olduğu kartlar veya kağıtlar hazırlar.
 - Her kartın arkasına, T ana fikir veya katkılarının bir özetini ve bunun bugün hala nasıl kullanıldığına dair bir örnek yazar.

1. Pisagor	O, inşaat, mimari ve navigasyonda kullanılan Pisagor Teoremi ($a^2 + b^2 = c^2$) ile tanınır. Örneğin, bir rampa inşa ederken, bu teorem doğru açı ve uzunluğu hesaplamaya yardımcı olur.
2.Ada Lovelace	O, ilk bilgisayar programcısı olarak kabul edilir. makineye yönelik ilk algoritmayı yazmıştır. Onun fikirleri, uygulamalarda, telefonlarda ve dijital sistemlerde kullandığımız modern bilgisayar programlamasının temelini oluşturmaktadır.
3.Öklid	O, geometrinin babası olarak bilinir. Elements adlı kitabı, geometriyi bugün hala öğretilen bir sistem haline getirmiştir. Geometri, mühendislik, mimari, tasarım ve hatta video oyunu grafiklerinde çok önemlidir.
4.Leonhard Euler	Euler, grafik teorisine katkıda bulunmuş ve verimli teslimat rotaları veya kamu hizmetleri bağlantıları gibi sorunların çözülmesine yardımcı olan Euler devresini tanıtmıştır.
5.İskenderiyeli Hypatia	Bilinen ilk kadın matematikçilerden biriydi ve cebir ve geometri dersleri verdi. Bilim alanında bilim alanında nesiller boyu kadınlara ilham verdi ve çalışmaları felsefe ve matematik eğitimini etkilemiştir.
6.Srinivasa Ramanujan	Sayıların karmaşık kalıplarını keşfetti ve kriptografi ve internet güvenliği için önemli olan sayı teorisine katkıda bulundu.
7. Katherine Johnson	Gelişmiş matematik kullanarak Apollo 11 dahil NASA misyonlarının uçuş yollarını hesapladı. Hesaplamaları, insanın Ay'a inişine yardımcı oldu!
8.Alan Turing	II. Dünya Savaşı sırasında Enigma şifresinin kırılmasına yardımcı oldu ve modern bilgisayar biliminin öncüsü. Çalışmaları milyonlarca hayatı kurtardı ve yapay zeka ile siber güvenliğin temellerini attı.

- Öğrenciler ikili gruplar halinde çalışır.
- Bir öğrenci bir kart alır ve sadece partneri matematikçinin adını görebilecek şekilde tutar.
- Kartı olan öğrenci sorular sorar (örneğin, "Geometri ile mi ünlü?" "Sayılarla bir ilgisi var mı?").
- Eş, cevap verir ve matematikçinin neyle ünlü olduğunu tahmin etmeye çalışır.
- Tahmin doğru olduğunda, kartın arkasındaki kısa açıklamayı ve örneği birlikte okurlar.
- Gerekirse, öğretmen öğrencilerle olası soruların listesini gözden geçirebilir:
 - [İsim]'in neyi keşfettiğini veya icat ettiğini biliyor musunuz?
 - Sizce [kavram] gerçek hayatta nasıl kullanılır?
 - ... ile ünlüdür ve çalışmaları bugün hala nasıl kullanılmaktadır?
 - ... neyi keşfetti ve bu keşif bugün neden önemlidir?
 - ... matematik ve teknolojiye ne gibi katkılarda bulunmuştur?
 - ...'nın en önemli katkıları nelerdir?
 - ... matematik tarihinde neden önemlidir?
 - ... neyle tanınıyordu?
 - ... hangi gerçek hayattaki sorunları çözdü?
- Sınıf Paylaşımı (20 dakika)
 - Gruplar, öğrendikleri en şaşırtıcı veya ilginç keşifleri paylaşırlar.
 - Öğrenciler bu fikirlerin hayatımızda hala nasıl mevcut olduğunu düşünürler.

Öğretim Materyalleri

- <https://youtu.be/5Q1kAR1EJ10>
-  Alan Turing: Modern Bilgisayarın Babası
- <https://youtu.be/zyLqrWrM5uA>
-  Ada Lovelace ile tanışın: İlk Bilgisayar Programcısının İlham Verici Yolculuğu

Değerlendirme:

Biçimlendirici değerlendirme: Öğrenciler yıldızlar verir ve

yorumlar yazar. Süre:

80 dakika

Ana bölüm:


Etkinlik 1: "Ben bir matematik kavramı olsaydım..."

Açıklama:

Öğrenciler kendilerini kişiliklerini, güçlü yanlarını veya problem çözme tarzlarını yansıtan bir matematik kavramı, şekli veya sembolü olarak hayal edecekler. AI araçlarını ve uyarlanabilir platformları kullanarak kişisel özelliklerini matematiksel düşünceyle ilişkilendiren bir "Matematik Kimliği" posteri oluşturacaklar.

Talimatlar:

1. Sayıların ötesinde (20 dakika)

- Öğretmen bir tartışma başlatır:
 - *Matematik sayılardan daha fazlasıdır — bir düşünme, yaratma, problem çözme ve keşfetme biçimidir!*
- Öğretmen farklı matematik unsurlarını tanıtır: şekiller (üçgen, fraktal, spiral), semboller (π , sonsuzluk, =), kavramlar (desenler, simetri, denge, mantık). 
- Dijital slayt gösterisi kullanarak görseller gösterin.
- Öğrenciler beyin fırtınası yapar:
 - Hangi matematik fikirleri onların kişiliklerini veya düşünme tarzlarını temsil ediyor?
 - Örnek özellikler ve eşleşmeler:
 - Meraklı mı? Fraktallar veya bulmacalar
 - Mantıklı mı? Denklemler veya denge
 - Yaratıcı? Desenler veya spiraller
 - Dayanıklı? Sonsuzluk veya tekrar eden ondalık sayılar



$+$ plus	$-$ minus	\times times	\div division	$=$ equal to	\neq not equal to	\approx approximately equal	\sim approximately equal
\cong congruent to	$>$ greater than	$<$ less than	\pm plus or minus	∞ infinity	\geq greater than or equal to	\leq less than or equal to	\Leftrightarrow equivalent
\Rightarrow implies	\emptyset empty set	\triangle triangle	\forall for all	π pi	$\{ \}$ braces	$[]$ brackets	$()$ parentheses
Σ sum of	\int integral	$\sqrt{\quad}$ square root	\perp perpendicular	\parallel parallel	Φ golden ratio	$\&$ ampersand	$\%$ percent

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, özellikleri olan resimler ve semboller
 - gösterir: örneğin, "Sonsuzluk = Sonsuz merak"
- "Üçgen = Güçlü ve dengeli"
- Öğrenciler listeden özellikler seçerler: "Şöyle hissediyorum: [Yaratıcı] [Düzenli] [Hassas] [Meraklı]"

2. Matematikle Kişisel Kimliği Tanımlayın (30 dakika)

- Öğrenciler kişisel özelliklerini matematiksel semboller/kavramlarla ilişkilendirir [Khan Academy](https://www.khanacademy.com/)
- Öğrenciler [ChatGPT](https://openai.com/chatgpt/) veya benzer araçları kullanarak aşağıdaki sorularla düşünürler: [Mathletics](https://www.mathletics.com/)
 - "Ben bir matematik kavramı olsaydım, ne olurum? Ben çok [özelligi girin]'im.
 - "[Mavi] rengini seviyorum ve çok [düşünceli] biriyim. Bana uyan matematik kavramı hangisi olabilir?"
 - "[Spiraller]'in [meraklı] birine nasıl uyduğunu açıklayabilir misiniz?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T cümle başlangıçları sağlar:
 - Ben _____çünkü ben _____.
 - En sevdiğim sayı/şekil _____çünkü bana benziyor.
- Öğrenciler yazmak yerine sesli yazma veya TTS kullanarak konuşabilirler.

3. Matematik Kimliği Posteri Tasarlama (60 dakika)

- Öğrenciler, seçtikleri matematik nesnesinin AI görüntülerini oluştururlar (örneğin, dönen altın spiral, galaksi arka planlı kalın pi sembolü).
- Öğrenciler, kavram kelimelerini kullanarak kısa bir akrostiş şiir veya açıklama yazsınlar (örneğin, "PI", "LOGIC", "CIRCLE").
 - Şiir yazma önerileri veya tanımlama desteği için [ChatGPT'yi](#) kullanın.
 - "PI" için örnek akrostiş: Mükemmel
bir sonsuzluk, başlangıcı ve sonu
yok Her dairede, sabit bir dost
- Öğrenciler şiirlerini [Vocaroo](#) veya [Luvvoice](#) kullanarak kaydeder ve yükler veya bir QR kodu oluşturur.
- Öğrenciler, yaratıcı tasarımlara en sevdikleri sayıları, renkleri ve özellikleri eklerler.
- Posterler [Padlet](#)'e yüklenir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T görsel ipuçları, cümle kalıpları ve sesli geri bildirim sağlar. Öğrenciler kendilerini temsil etmek için şekiller, emojiler veya diyagramlar kullanır.
- TTS araçları talimatları sesli olarak okur.

4. Yansıma ve Akran Geri Bildirimi (10 dakika)

- Öğrenciler Padlet duvarına kısa bir yazılı/sesli yorum bırakır:
 - *Matematikte _____ çünkü ben _____.*
- Öğrenciler, yaratıcılık, matematikle bağlantı ve netlik kriterlerine göre birbirlerinin posterlerini 1-5 yıldızlı bir kontrol listesi ile değerlendirirler.

Öğretim Materyalleri:

- Dijital Araçlar:
 - [ChatGPT](#): beyin fırtınası, akrostiş/şiir yardımı
 - [Canva AI](#) / [DALL·E](#): poster tasarımı ve görüntü oluşturma
 - [Vocaroo](#) / [Luvvoice](#): ses kayıtları / TTS desteği
 - [Padlet](#): görüntüleme ve geri bildirim
- Uyarlanabilir Matematik Platformu (ör. [Khan Academy](#), [Mathletics](#)): özellikler/kavramlar için isteğe bağlı hazırlık/uygulama

Biçimlendirici değerlendirme

- Kontrol
 - Öğrenciler (veya akranları) her birine yıldız (1–5) verebilir:
 - ★ Yaratıcılık ★ Matematik bağlantısı ★ Yazım/ifade netliği ★ Çaba Süre:

120 dakika

Etkinlik 2: *Oran Oranları: Gerçek Dünyada Oranların Ustası*

Açıklama

Öğrenciler, "Ratio Rangers" olarak gerçek dünyadaki problem çözme görevine başlarlar ve oran ve orantıları kullanarak yemek pişirme, tasarım, seyahat ve bütçe planlama gibi alanlarda uyarlanabilir zorlukların üstesinden gelirler. Ders, kişiselleştirilmiş etkinlikler, farklı öğrenenler için uyarlama seçenekleri ve uyarlanabilir destek için yapay zeka destekli öğrenme araçları içerir.

Talimatlar:

1. Ratio Rangers HQ'ya hoş geldiniz! (30 dakika)

- Öğretmen, etkileşimli bir hikaye anlatımı videosu aracılığıyla öğrencilere oran ve orantı kavramlarını tanıtır: <https://youtu.be/3sVi2JhHvWM>
- Öğrenciler ikili veya küçük gruplar halinde "Ranger Takımları" oluşturur.
- Matematik Entegrasyonu:
 - <https://youtu.be/SRE-Q8nhG3A>
 - <https://create.kahoot.it/details/ratios-proportions-solving-proportions-math/67abf811-dfac-44f2-b6ca-9be06af78007>
 - <https://youtu.be/bIKmw0aTmYc>
 - https://www.khanacademy.org/math/cc-seventh-grade-math/cc-7th-ratio-proportion/cc-7th-write-and-solve-proportions/e/proportions_1

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

Öğrenciler, akran destekli takımlar halinde çalışır.

2. Gerçek Dünyada Oranlar: Yemek Sürümü (20 dakika)

- Senaryo: "Okul fuarında geçici bir pizza standı işletiyorsunuz!"
 - Öğrenciler bir Pizza Tarifi Kartı alırlar (2 kişilik miktarlar kişi için miktarların yazılı olduğu). https://drive.google.com/file/d/1h_23ufOdt06iow1IfyiO82xP_CfwYKig/view?usp=drive_link
 - Görev: Orantılı akıl yürütme kullanarak 6, 10 veya 25 porsiyonluk malzemeleri ölçeklendirin.
 - Bonus: "Pizza Kesir Karosu" kullanarak kendi pizza malzemesi oranınızı oluşturun.

Matematik Odak Noktası:

- Çarpma veya çapraz çarpma kullanarak uyarlanabilir orantı problemlerini çözün.
- Birim fiyatları kullanarak porsiyon başına maliyeti hesaplayın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

T, önceden doldurulmuş oran tabloları sağlar.

 <https://15worksheets.com/wp-content/uploads/2024/10/6-16.png>

3. Tasarım Zorluğu: Modada Oran (30 dakika)

- Oran temelli renk desenleri kullanarak yeni bir okul üniforması tasarlayın.
 - Örnek: Kırmızı, beyaz ve lacivert için 3:2:1 oranı.
 - [Canva](#)'yi kullanarak tasarımı çizim yapın.
 - Kullanılan renk oranlarının açıklamasını ekleyerek Padlet'e yükleyin.
- **Matematik Entegrasyonu:**
 - Parça-parça oranlarını yüzdelere dönüştürün.
 - Oran temelli tasarımı temsil etmek için daire grafikleri yorumlayın ve oluşturun.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

- T, renkli şablonlar ve oran kılavuzları sağlar.
- T, MyMapAI'yi kullanır. [Diyagram Oluşturmanın En Kolay Yolu | MyMap AI](#) kullanır. T, uygulamalı renk şeritleri veya sürükle ve bırak blokları ile oranlar oluşturma alıştırmaları yapar.

4. Seyahat Bütçesi Zorluğu: Gerçek Dünyadaki Oranlar (40 dakika)

- Senaryo: *Başka bir şehre sınıf gezisi planlıyorsunuz.*
 - Her grup bir seyahat senaryosu alır (varış noktası, bütçe, grup büyüklüğü).
- Görevler:
 - Birim fiyatları kullanarak öğrenci başına seyahat masraflarını hesaplayın.
 - 3:2:1 kahvaltı:öğle yemeği:akşam yemeği maliyet oranlarını kullanarak yemek bütçelerini ayarlayın.
 - Harita ölçek oranlarını kullanarak mesafeleri dönüştürün.
- Maliyetleri düzenlemek için bir bütçe uygulaması veya Google E-Tablolar kullanın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

- T, hesaplamaları adım adım ayrıştırmak için AI araçları (ör. [MathGPT](#) veya Google AI Tutor) kullanır ve ekran destekli ekipler halinde çalışır.
- T, basitleştirilmiş veri setleri ve önceden ayarlanmış bütçe şablonları kullanır.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimli dizüstü bilgisayarlar/tabletler
- Oran Tarif Kartları, Tasarım Şablonları
- Bütçe Senaryosu El Broşürleri
- Araçlar:
 - [Canva](#), [Gamma](#) (video ve tasarım için)
 - [Padlet](#) (proje yüklemeleri için)
 - [Khan Academy](#), [IXL](#), [Buzzmath](#)
 - [Kahoot!](#), [Blooket](#)

Ratio Rangers Quiz – Gerçek Dünya Oranları

Bölüm A: Hızlı Kontrol (Çoktan Seçmeli)

1. Bir pizza tarifi **2 kişi için 2 su bardağı un** gerektirir. **10 kişi** için kaç su bardağı un gerekir?
 - a) 5 su bardağı
 - b) 8 su bardağı
 - c) 10 su bardağı
 - d) 20 su bardağı
2. Tek tip bir tasarımda kırmızı ve mavinin oranı **3:2**'dir. Tasarımın yüzde kaç mavidir?
 - a) %
 - b) %
 - c) %
 - d) %
3. Sınıf gezisi bütçesi **4 öğrenci için 120 Euro** ise, **öğrenci başına** maliyet ne kadardır?
 - a) 20
 - b) 25
 - c) 30
 - d) 40

Bölüm B: Kısa Cevap

1. Bir smoothie tarifi, **her 3 bardak süt için 2 muz** kullanır.
 - **9 bardak süt için** kaç muz gerekir?
2. **2:1:1 (yeşil: beyaz: siyah)** oranında bir gömlek tasarlıyorsunuz.
 - Bu oranı yüzde olarak yazın.

Bölüm C: Gerçek Hayattaki Ranger

Görevi

1. Bir grup gezisi için atıştırmalıklar planlıyorsunuz. Bir paket granola bar **2 öğrenciyi** doyurur.
 - **18 öğrenciniz** varsa, kaç paket gerekir?
2. Bir haritada **1 cm = 5 km** olarak gösterilmektedir. İki şehir arasındaki mesafe **haritada 8 cm** ise, gerçek mesafe ne kadardır?

Puanlama Kılavuzu (10 puan)

- S1–3 = her biri 1 puan (toplam 3 puan)
- S4–5 = her biri 2 puan (toplam 4 puan)
- S6–7 = her biri 1,5 puan (toplam 3 puan)

Cevap Anahtarı ve Çözümler

Bölüm A: Çoktan Seçmeli

1. **2 kişi için 2 bardak → 10 kişi = $2 \times 5 = 10$ bardak → c) 10 bardak**
2. Kırmızı:mavi oranı = 3:2 → toplam parça sayısı = 3 + 2 = 5 → mavi = $2/5 = \%40$ → c) **%40**
3. $120 \text{ avro} \div 4 =$ **öğrenci başına 30 avro → c) 30 avro**

Bölüm B: Kısa Cevap

1. Oran = 2 muz : 3 bardak süt.
 - 9 bardak süt için → ($9 \div 3 = 3$).
 - Muzları 3 ile çarpın → ($2 \times 3 = 6$).**Cevap: 6 muz.**
2. Oran = 2:1:1 → toplam parça sayısı = 2 + 1 + 1 = 4.
 - Yeşil = $2/4 = \%50$
 - Beyaz = $1/4 = \%25$
 - Siyah = $1/4 = \%25$**Cevap: %50 yeşil, %25 beyaz, %25 siyah.**

Bölüm C: Gerçek Dünya Ranger Görevi

1. 1 paket 2 öğrenciye yeter. 18 öğrenci için: ($18 \div 2 = 9$).
Cevap: 9 paket gerekir.
2. Ölçek = 1 cm = 5 km. Mesafe = 8 cm.
($8 \times 5 = 40$) km.
Cevap: 40 km.

Puanlama Kılavuzu

- S1–3 = her biri 1 puan
 - S4–5 = her biri 2 puan
 - S6–7 = her biri 1,5 puan
- Toplam = 10 puan**

Süre: 120

dakika

Etkinlik 3: Denklem Keşfi – Bir Dahi Gibi Çözün!

Açıklama:

Öğrenciler, dinamik ve gerçek dünyaya ait bir cebir görevine dalarak efsanevi matematikçiler (Ada Lovelace, Srinivasa Ramanujan veya Katherine Johnson gibi) olurlar ve cebirsel denklemleri kullanarak mimari, robotik, spor analitiği ve uygulama geliştirme gibi alanlarda gerçek hayattaki problemleri çözerler. Kişiselleştirilmiş, uyarlanabilir görevler ve yapay zeka araçları sayesinde öğrenciler cebirin dünyanın mantığını nasıl açığa çıkardığını deneyimler.

Talimatlar:

1. Genius HQ'ya hoş geldiniz! (30 dakika)

- Öğretmen, animasyonlu bir video aracılığıyla doğrusal denklemler ve ifadeler kavramını tanıtır: <https://youtu.be/z-39mxlg94A>
- Öğrenciler ünlü matematikçilerden esinlenerek bir "Genius Avatar" seçerler (kartlar veya AI quiz). AI Avatar Oluşturucu - 50'den fazla ve özelleştirilebilir AI Avatar ile videolar oluşturun
- 2-3 kişilik takımlar halinde "Denklem Keşifleri" oluşturun.
- **Matematik Entegrasyonu:**

<https://youtu.be/wArrEhGbmQ0>

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, talimatları sesli okuyan AI avatarları kullanır.
- Görsel denklem modelleri içeren denklem şablonları sunar.

2. Spor Stratejisi Mücadelesi: Sahada Cebir (30 dakika)

- Öğrenciler, denklemleri kullanarak oyuncuların maaşlarını, performans oranlarını ve maç skorlarını hesaplayan spor analistleri olduklarını hayal ederler.
- Maaş sınırı problemleri oluşturmalı ve çözmelidirler:
 - *Bir takım 4 oyuncuya 10 milyon Euro harcayabilirse ve 3 oyuncu her biri 2 milyon Euro kazanıyorsa, 4. oyuncu için ne kadar harcanır?*
- Atış ortalamalarını hesaplayın ve kalıpları kullanarak gelecekteki performansı tahmin edin.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, denklemleri oluşturmak için sürükle ve bırak denklem eşleştirme ve cümle çerçeveleri kullanır.

3. Mimaride Cebir: Geleceği İnşa Etmek (30 dakika)

- Öğrenciler bir kaykay parkının tasarımına yardımcı oluyorlar. Hesaplamaları gerekenler
 - rampa eğimlerini
 - malzeme miktarlarını
 - dizilim boyutlarını hesaplamaları gerekir.
- Öğrenciler verilen boyutları kullanarak rampa yüksekliği ve uzunluğu için bir denklem oluştururlar.
- Bilinmeyenleri çözün:
 - *Taban 12 m ise, yönetmeliğe uymak için rampa ne kadar yüksek olmalıdır?*
- Tasarımınızı [GeoGebra](#) veya [Desmos](#) üzerinde çizebilir ve açıklamalara denklemleri ekleyebilirsiniz.

Matematik Odak Noktası:

- Tek adımlı ve iki adımlı doğrusal denklemleri formüle edin ve çözün.
- Geometrik bağlamda değişkenleri anlayın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

- T, görsel öğrenenler için aşamalı adımlar ve denklem çözme karoları kullanır.
- Yerleşik ipuçları içeren GeoGebra uygulaması kılavuzlu modu.

4. Uygulama Tasarımında Cebir: Geleceği Kodlayın (30 dakika)

- Öğrenciler, zaman içinde koşulan mesafeyi takip eden bir fitness uygulaması modellemek için işe alınmıştır.
- Öğrenciler aşağıdaki gibi bir denklem oluşturmalıdır
 - $d = 8t$ (mesafe = 8 km/saat \times süre)
 - Farklı süreleri girmek için bir hesap tablosu kullanın ve sonuçları grafik olarak gösterin.

Matematik Odak Noktası:

- Denklemleri kullanarak gerçek dünyadaki ilişkileri modelleyin.
- Değişkenleri ve ölçü birimlerini yorumlayın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

- T, öğrenciler için önceden doldurulmuş tablolar sağlar ve pekiştirme amacıyla denklem-grafik eşleştirme oyunları sunar.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan cihazlar
- Genius Avatar Kartları
- El broşürleri (Skatepark, Uygulama, Spor)
- Araçlar
 - GeoGebra, [Canva](#), Desmos, Google Sheets
 - Padlet (sergi için)
- Khan Academy, Buzzmath, MathGPT, AI Tutors

Değerlendirme

“Denklem Keşif Kontrol Noktası”

Tür: Biçimlendirici ve Performansa Dayalı Değerlendirme

Bölüm 1 – Hızlı Test (10 dakika)

Format: Çoktan seçmeli + kısa cevap

#	Soru	Değerlendirilen	Puanla
1	($5x + 3 = 18$) denklemindeki değişken nedir?	Beceriler Değişkenleri	r 1
2	(x) için çözün: ($3x = 9$)	belirleme	1
3	(x) için çözün: ($2x + 4 = 10$)		1
4	($d = 8t$) ise, 3 saatte ne kadar koşabilirsiniz?	Tek adımlı denklem İki adımlı denklem	1
5	Bir takımın 10 milyon avrosu varsa ve 3 oyuncu da 2 milyon avro kazanıyorsa, 4 numaralı oyuncu ne kadar kazanır?	Değiştir ve hesapla Gerçek hayattaki problem çözme	2

Toplam: 6 puan

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, sesli okuma veya sürükle ve bırak cevaplı dijital testler kullanır.

Bölüm 2 – Görev Günlüğü (20 dakika)

Format: Grup görevi yansıma sayfası

Her takım görseller veya notlarla kısa bir yansıma çalışması yapar:

1. Gerçek hayattaki hangi zorluktan en çok keyif aldınız?
2. Oluşturduğunuz ve çözdüğünüz bir denklemi gösterin.
3. Değişkeniniz neyi temsil ediyor?
4. Cebir, gerçek hayattaki problemleri (spor, tasarım veya uygulamalar) çözmede nasıl yardımcı olur?

Puanlama (4 puan üzerinden):

| Kriterler | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |

| :-| :-| :-| :-| :-| :-|

| Denklem doğruluğu | - | - | - | doğru | | |

| Gerçek dünyayla bağlantı | - | - | - | açık örnek | | |

| Açıklama | - | - | - | anlaşılır | | |

| Yaratıcılık/sunum | - | - | - | düzgün/ilgi çekici | | |

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, sözlü yanıtlara, ses kaydına veya AI avatar sunumuna izin verir.

Bölüm 3 – Sunum (İsteğe Bağlı Uzatma)

Platform: Padlet veya Google Slides

Öğrenciler şunları yayınlar:

- Grafiklerinin/denklemine ekran görüntüsü (GeoGebra, Desmos veya Sheets)
- Denklem modellerini açıklayan 1–2 cümle Öğretmen

şunları kontrol eder:

- Değişkenlerin doğru kullanımı
- Denklem bağlama uygunluğu
- Sonuçların temel yorumu

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen görseller içeren bir şablon slayt veya kontrol listesi sağlar.

Toplam Puan: 10 puan

- Sınav: 6 puan
- Görev Günlüğü: 4 puan
- (Sergi isteğe bağlı bonus +1 yaratıcılık puanı)

Öğretmen Notu

- Bunu, Etkinlik 3'ten sonra çıkış bileti veya kontrol noktası değerlendirmesi olarak kullanın.
- Sadece mekanik olarak çözmeye değil, denklemlerin ne anlama geldiğini anlamaya odaklanın.
- Çaba, yaratıcılık veya takım çalışması için "Günün Dahisi"ni kutlayın.

Hızlı Test — Cevaplar (6 puan)

1. $(5x + 3 = 18)$ denklemindeki değişken nedir? Cevap: (x) . (1 puan)
2. (x) için çözün: $(3x = 9)$
Çalışma: Her iki tarafı da 3'e böl $\rightarrow (x = 9/3 = 3)$.
Cevap: $(x = 3)$. (1 puan)
3. (x) için çözün: $(2x + 4 = 10)$
İşlem: 4 çıkar $\rightarrow (2x = 6)$. 2'ye böl $\rightarrow (x = 3)$. Cevap: $(x = 3)$. (1 puan)
4. $(d = 8t)$ ise, 3 saatte ne kadar mesafe koşabilirsiniz?
 $(t=3)$ yerine koyun: $(d = 8 \times 3 = 24)$.
Cevap: 24 km. (1 puan)
5. Bir takımın 10 milyon avrosu varsa ve 3 oyuncu her biri 2 milyon avro kazanıyorsa, 4. oyuncu ne kadar kazanabilir?
İş: ilk 3'e ödenen toplam = $(3 \times 2 = 6)$ M. Oyuncu 4 için kalan = $(10 - 6 = 4)$ M. Cevap: 4.000.000 € (4M). (2 puan)

Görev Günlüğü — Model / Örnek Cevaplar (puanlama/örnekler için yararlıdır)

Aşağıda, öğrencilerin her tema için verebilecekleri kısa örnek cevaplar bulunmaktadır (bir denklem + kısa açıklama). Bunları model cevaplar olarak kullanın.

Spor Stratejisi (örnek)

- Oluşturulan denklem: $(S = 10 - 3 \cdot 2)$ ($S =$ oyuncu 4 için kalan maaş, milyonlarca).
- Çözüm: $(S = 10 - 6 = 4) \rightarrow$ oyuncu 4, 4 milyon € kazanır.
- Değişken anlamı: (S) = oyuncu 4'ün milyon euro cinsinden maaşı.
- Cebir neden yardımcı olur: Bazı maaşlar bilindiğinde kalan bütçeyi hızlı bir şekilde hesaplar.

Mimarlık — Kaykay parkı (örnek)

- Bağlam ve denklem: Sabit eğim oranı ($h:r = 1:4$) olan bir rampa için (taban) (r) ve yükselme (yükseklik) (h) denklemini ($h = \frac{1}{4}r$) şeklindedir.
- Verilen: taban ($r = 12$) m \rightarrow yerine koyun: $(h = \frac{1}{4} \times 12 = 3)$ m.
Cevap (örnek): ($h = 3$) m.
- Değişkenin anlamı: (h) rampanın yüksekliğidir (metre).
- Öğretmenler için not: Yerel yönetmeliklerinizde farklı bir eğim oranı (ör. 1:6) kullanılıyorsa, bu oranı kullanın. 1:6 eğim için, $(h = \frac{1}{6} \times 12 = 2)$ m.

Uygulama Tasarımı — Fitness Uygulaması (örnek)

- Denklem: $(d = 8t)$ (mesafe km cinsinden, (t) saat cinsinden).
- Tablo (örnek):
 - $(t=0,5) \rightarrow (d=4)$ km
 - $(t=1) \rightarrow (d=8)$ km
 - $(t=1,5) \rightarrow (d=12)$ km
 - $(t=2) \rightarrow (d=16)$ km
- Grafik yorumu: Grafik, başlangıç noktasından geçen düz bir çizgidir; eğim = 8 km/saat (hız).
- Değişken anlamı: (t) = zaman (saat), (d) = mesafe (km).

Değerlendirme ölçeği / Puanlama kılavuzu — Görev Günlüğü puanlarının nasıl verileceği (toplam 4 puan)

Belirlediğiniz değerlendirme ölçeğini kullanın — öğretmenlerin her takımın Görev Günlüğünü puanlamak için kullanabilecekleri somut bir tablo aşağıda verilmiştir (toplam 4 puan):

- 4 puan (Mükemmel): Denklem doğru ve doğru çözülmüş; değişken açıkça tanımlanmış; açıklama cebiri gerçek bağlamla ilişkilendiriyor; sunum düzgün/çalışmanın kanıtı (grafik/tablo) dahil.
- 3 puan (İyi): Denklem doğru ve çözülmüş; değişken tanımlanmış; açıklama uygun ancak kısa; sunumda küçük sorunlar var.
- 2 puan (Kısmi): Denklem denendi ancak küçük bir hata var; değişkenlerin veya bağlamın kısmi açıklaması.
- 1 puan (Minimum): Denklem yanlış veya çözülmemiş; açıklama çok az/yok.
- 0 puan (Kanıt yok): Denklem veya açıklama yok.

(Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için sözlü sunum/ses kaydı kanıt olarak kabul edilebilir.)

İsteğe bağlı Sunum — öğretmen kontrol listesi

Padlet/slaytı görüntülerken şunları kontrol

edin:

- Denklem mevcut ve bağlamla uyumlu (evet/hayır).
- Hesaplama/çözüm doğru mu (evet/hayır).
- Sonucun kısa açıklaması (1–2 cümle).
- Görsel kanıt (grafik, GeoGebra ekran görüntüsü, hesap tablosu) dahil. [Süre:](#)

150 dakika

Etkinlik 4: AI Otopilotlar: Mesafe, Hız ve Geometri ile Sürüş

Açıklama:

Öğrenciler, otonom araçların düşünme sürecini simüle eden AI Otopilot rolünü üstlenirler. Mesafe-zaman-hız ilişkileri, açılar ve koordinatlar gibi temel matematik kavramlarını kullanarak, navigasyon, engel algılama ve rota optimizasyonu gibi uyarlanabilir, gerçek dünyadaki zorlukları çözerler. Etkinlikler uygulamalı, teknoloji entegreli ve kişiselleştirilmiş yollar ve AI öğrenme desteği ile farklı öğrenenler için yapılandırılmıştır.

Talimatlar:

1. Otopilot Merkezine Hoş Geldiniz! (20 dakika)

- Öğretmen, kısa bir animasyonlu açıklayıcı video aracılığıyla öğrencilere AI ve otonom araçlarda kullanılan gerçek dünyadaki matematiği tanıtır:
 - [Video: Matematik, Otonom Araçları Nasıl Güçlendirir?](#)
- Öğrenciler ikili veya küçük gruplar halinde "Otopilot Takımları" oluşturur.
- Giriş niteliğindeki matematik entegrasyonlarıyla ilgilenin:
 - [Khan Academy – Mesafe, Hız, Zaman](#)
 - [Desmos Etkinliği – Izgara Üzerinde Sürüş](#)
 - [Otonom araçlar cevapsa, soru nedir? - Kahoot! Quiz](#)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, ses desteği olan grafik hesap makineleri kullanır ve doğrusal kavramları pekiştirmek için çizgi eşleştirme oyunları sunar.

2. Mesafe-Zaman Mücadelesi: Trafik Test Pisti (30 dakika)

- Öğrenciler, trafik ışıkları ve hız sınırları olan bir şehir rotasını tamamlamak için otonom bir araba programlamaktadır.
- Öğrenciler, aşağıdakileri içeren bir şehir haritası alırlar:
 - Kontrol noktaları arasındaki mesafeler
 - Her bölge için hız sınırları
- **Hız = mesafe ÷ zaman** formülünü kullanarak her bölge için seyahat süresini hesaplayın
- Tüm yolculuğu gösteren bir mesafe-zaman grafiği oluşturun
- Aracın hızlanması veya yavaşlaması gereken alanları belirleyin

Matematik Odak Noktası:

- Hız-mesafe-zaman hesaplamaları
- Grafikleri okuma ve çizme
- Birim dönüşümleri (km/s'den m/s'ye, isteğe bağlı)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, boşluk doldurma tabloları sağlar
- Talimatların sesli okunması
- Öğrenciler renkli bloklar veya araba kesikleri kullanarak rotayı modelleyecekler

3. Rota Haritalama: Koordinat Navigasyonu (30 dakika)

- Öğrenciler, otonom araçlarının koordinat noktalarını kullanarak 2D haritada navigasyon yapmasına yardımcı olmalıdır.
- Sıralı çiftler kullanarak (örneğin, A(3,4) ile B(7,8)) arabanın hareketlerini bir ızgara üzerinde gösterin
- Yön hareketlerini kullanın: yukarı/aşağı/sola/sağa ve diyagonaller
- Mesafe formülünü kullanarak iki nokta arasındaki mesafeyi hesaplayın (temel: birimleri sayın; ileri düzey: zorlu gruplar için Pisagor Teoremi)

Matematik Entegrasyonu:

- Koordinat geometrisi
- Noktalar arasındaki düz çizgi mesafesi
- Vektörlere giriş (genişletme)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, etiketli koordinat düzlemleri kullanır
- Oklarla hareket kartları sağlar
- Basılı bir ızgara üzerinde fiziksel parçalarla dokunsal hareketlere izin verir

4. Sensör Açısı Simülasyonu: Engelden Kaçınma (30 dakika)

- Öğrenciler şu talimatları alırlar: "Arabanız, dairesel bir şekilde dönen sensörler kullanarak engelleri algılar."
- Öğrencilerin yapması gerekenler:
 - Algılama açısı aralıklarını hesaplamak (ör. 90°, 180°, 360° taramalar)
 - Temel geometriyi kullanarak kör noktaları ve güvenli bölgeleri belirlemek
 - Yansıma açıları ve dönüş dereceleri kullanarak yol yönlendirmesini simüle etmek

- **Matematik Odak Noktası:**
 - Açı ölçümü
 - Geometride dönme ve yansıma
 - Derece ve yön kullanarak yolları tahmin etme

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, uygulamalı öğrenme için açıölçerler ve yazdırılabilir tekerlekler sağlar
- Sensör simülasyon oyunları/uygulamaları kullanın
- Simgelerle adım adım kılavuzlar

5. Özet ve Yansıma: Otomatik Pilot Ödülleri (10 dakika)

Akran Geri Bildirim Oturumu:

- Takımlar yolculuk haritalarını ve grafiklerini Padlet'e yükler
- Yaratıcılık, doğruluk ve problem çözme için yıldız puanları bırakın
- Her gönderi için bir matematik sorusu sorun (örneğin, "Aracın dönüş açısını nasıl hesapladınız?")
- Takımlar, matematiksel düşüncelerini açıklayan kısa video veya sesli yansıtma ile yanıtlar

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantılı dizüstü bilgisayarlar/tabletler
- Basılı izgara haritalar, hesap makineleri ve grafik kağıdı
- Araçlar:
 - Desmos, GeoGebra
 - [Canva](#), Padlet
 - Scratch (isteğe bağlı animasyon)
 - Kahoot!, [Blooket](#)

Değerlendirme

AI Otomatik Pilotlar: Mesafe, Hız ve Geometri ile Sürüş – Değerlendirme Sayfası


Öğrenci Adı: _____

Takım Adı: _____

Tarih _____

1. Mesafe-Zaman Yarışması: Trafik Test Pisti

Görev: Seyahat sürelerini hesaplayın ve mesafe-zaman grafiğini çizin.

Görev	Karşılandı / Kısmen  / Karşılamadı <input type="checkbox"/>	Notlar
Tüm bölgeler için seyahat süreleri doğru hesaplandı		
Mesafe-zaman grafiği doğrudur		
Hızlanma/yavaşlama belirlenmiştir		

Hızlı Yansıma:

Seyahat hesaplamasının en kolay kısmı hangisiydi? _____

En zor kısmı hangisiydi? _____

2. Rota Haritalama: Koordinat Navigasyonu

Görev: Aracınızı 2D haritada işaretleyin ve mesafeleri hesaplayın.

Görev	Karşıladı / Kısmen  / Karşılamadı	Notlar
Tüm koordinat noktalarını doğru şekilde çizdi		
Mesafeleri doğru hesaplayın (birimler)		
Yön hareketini doğru kullanın		

Hızlı Yansıma:

Hangi rota segmenti zordu ve neden? _____

3. Sensör Açısı Simülasyonu: Engelden Kaçınma

Görev: Açıları hesaplayın, kör noktaları tespit edin ve yolu yeniden yönlendirin.

Görev	Karşılanmış / Kısmen \triangle / Karşılanmamış	Notlar
Sensör algılama açıları doğru hesaplandı		
Kör noktalar ve güvenli bölgeler tespit edildi		
Yolun yeniden yönlendirilmesi doğru bir şekilde simüle edildi		

Hızlı Yansıma:

Aracın dönüş açılarını nasıl belirlediniz? _____

4. Katılım ve Takım Çalışması

Görev	Uygun / Kısmen uygun \triangle / Uygun değil	Notlar
Takıma fikirler sundu		
Takım arkadaşlarının matematik adımlarını anlamasına yardımcı oldu		
Akran geri bildirim (Padlet)		

Genel Değerlendirme

Tek cümle: Bugün kullandığım en sevdiğim matematik becerisi şuydu _____

Bir cümle: Bir dahaki sefere iyileştirmek istediğim bir şey _____

Öğretmen Yorumları: _____

AI Otomatik Pilotlar: — Model Çözümler ve Cevap Anahtarı

Aşağıda kullanıma hazır *model* cevaplar, hesaplamalar ve basit bir değerlendirme tablosu bulunmaktadır; sayıları sınıfınızın kullandığı değerlerle değiştirebilirsiniz.

1) Mesafe-Zaman Yarışması: Trafik Test Pisti — Örnek senaryo ve çözümler

Kullanılan senaryo (örnek):

- Bölge 1 (açık yol): mesafe = 12 km, hız = 60 km/saat.
- Bölge 2 (yavaş trafik): mesafe = 6 km, hız = 30 km/saat.
- Bölge 3 (açık otoyol): mesafe = 12 km, hız = 80 km/saat.

Hesaplamalar (adım adım)

Zaman = mesafe ÷ hız.

- Bölge 1:
 $(t_1 = \frac{12}{60} = 0,2)$ saat.
Dakikaya dönüştür: $(0,2 \times 60 = 12)$ dakika.
- Bölge 2:
 $(t_2 = \frac{6}{30} = 0,2)$ saat. $(0,2 \times 60 = 12)$ dakika.
- Bölge 3:
 $(t_3 = \frac{12}{80} = 0,15)$ saat. $(0,15 \times 60 = 9)$ dakika.
- Toplam süre: $(12 + 12 + 9 = 33)$ dakika.
(Veya saat cinsinden: $(0,2 + 0,2 + 0,15 = 0,55)$ saat = $(0,55 \times 60 = 33)$ dakika.)

Mesafe-zaman grafiği (nasıl kontrol edilir)

Kümülatif mesafe (y) ile geçen süre (x) grafiğini çizin. Örneği kullanarak:

- $(t=0)$ dakika \rightarrow $(d=0)$ km.
- Bölge 1'den sonra: $(t=12)$ dakika \rightarrow $(d=12)$ km.
- Bölge 2'den sonra: $(t=24)$ dakika \rightarrow $(d=18)$ km.
- Bölge 3'ten sonra (son): $(t=33)$ dakika \rightarrow $(d=30)$ km.

Grafik parçalı doğrusal olmalıdır: eğim = her segmentteki hız (daha dik eğim = daha yüksek hız).

Hızlanma/yavaşlama için belirlenen bölgeler

- Bölge 2'de yavaşlayın $(60 \rightarrow 30)$ km/s.
- Bölge 2'den çıkıp bölge 3'e girerken hızlanın $(30 \rightarrow 80)$ km/s.

2) Rota Haritalama: Koordinat Navigasyonu — Örnek ve çözümler

Örnek koordinatlar (öğrenci farklı koordinatlar kullanabilir):

- Nokta A (başlangıç) = ((0,0))
- B noktası = ((8,6))
- C noktası (varış noktası) = ((14,6))

Mesafe hesaplamaları (adım adım)

Mesafe formülünü kullanın ($\sqrt{(x_2-x_1)^2 + (y_2-y_1)^2}$).

- AB: $((8-0)^2 + (6-0)^2 = 8^2 + 6^2 = 64 + 36 = 100)$.
($\sqrt{100} = 10$) birim.
- BC: $((14-8)^2 + (6-6)^2 = 6^2 + 0^2 = 36)$.
($\sqrt{36} = 6$) birim.
- Toplam yol mesafesi: $(10 + 6 = 16)$ birim.

Birimler: birimlerin metre, km vb. olduğunu belirtin. (Örnekte soyut birimler varsayılmıştır — verilmişse metreye dönüştürün.)

Yönlü hareket

- AB yönü: vektör ((8,6)). +x'ten açı = ($\arctan(6,8) \approx 36,87^\circ$).
- BC yönü: vektör ((6,0)) → doğu (0°).

(Manhattan/eksen hareketlerini kullanan öğrenciler, yatay ve dikey adımların toplamını göstermeli ve birimleri etiketlemelidir.)

3) Sensör Açısı Simülasyonu: Engelden Kaçınma — Örnek ve çözümler

Örnek araç durumu:

- Araba (C=(14,6)) noktasında, doğuya doğru (0°) ilerliyor.
- Engel (O=(16,8)) noktasında.

Engele olan açıyı belirleyin (adım adım)

Arabadan engele vektör: ($\vec{v} = O - C = (16-14,;8-6) = (2,;2)$). Yön

(doğu) ile ilgili açı:

- ($\theta = \arctan(2,2) = \arctan(1) = 45^\circ$).

Yorum: Ön sensör algılama konisi yönünden $\pm 30^\circ$ ise, (45°) konumundaki bir nesne ön algılama konisinin dışında → kör noktada bulunur.

Tanımlanan kör noktalar ve güvenli bölgeler

- Kör nokta örneği: ön sensör sınırı (30°) ile yan sensörler arasındaki bölge (yan sensörler yalnızca $\pm 90^\circ$ 'yi kapsıyorsa ancak boşluklar varsa). 45° 'deki engel bu kör bölgede bulunmaktadır.
- Güvenli bölge: ön tarafta $\pm 30^\circ$ içinde ve sensör menzili içindeki her

şey. Simüle edilmiş yol yönlendirme (örnek)

Engel 45° 'de (sağ ön) olduğu için, otopilot şunları yapmalıdır:

1. Yavaşlamalı (hızı azaltmalı).
2. 30° 'ye doğru yön değiştirmeli (açıyı 45° 'den ön sensörün içine düşürmeli) veya yanal kaçınma planlamalı: kısa süreli $+60^\circ$ dönüş açısı hesaplamalı, ardından düzlemeli — örnek plan:
 - Yeni yön = ($0^\circ + 60^\circ = 60^\circ$) engelin etrafında daha geniş bir dönüş yapmak için, ardından engeli geçtikten sonra doğuya (0°) dönün.
3. Kaçınma açıklığını hesaplayın: engel yarıçapı + güvenlik marjı (ör. engel genişliğinin 1,5 katı) için yeterli yanal ofseti seçin. (Öğrencilerin engel boyutunu bilmeleri durumunda öğretmenler sayısal yarıçap hesaplamaları isteyebilir.)

Basit geometrik kontrol

Dönüş yarıçapı (R) ve dönüş açısı (ϕ) verildiğinde, yay uzunluğu ($s = R\phi$) (radyan cinsinden).

Öğrenciler, manevrayı sorunsuz hale getirmek için gereken (R) değerini hesaplayabilirler.

4) Katılım ve Takım Çalışması — Model puanlar ve örnekler

Güçlü bir ekip için önerilen puanlama örnekleri (işaret = Karşılanmış):

- Takıma fikir katkısı — Karşılanmış (notlar: önerilen sensör açıları ve çizim).
- Takım arkadaşlarının matematik adımlarını anlamasına yardımcı oldu — Karşılanmış (notlar: mesafe formülünü açıkladı).
- Akran geri bildirim (Padlet) — Karşılanmış (notlar: ekran görüntüsü + yorum yayınladı). Hızlı

Yansıma — Öğrenci cevapları örnekleri

- En kolay kısım hangisiydi? Saatleri dakikaya dönüştürmek ($0,2$ saat \rightarrow 12 dakika).
- En zor kısım hangisiydi? Sensör konisinden açıyı yorumlamak ve güvenli bir dönüş yarıçapı seçmek.
- Hangi rota segmenti zordu? Diyagonal AB gereklidir, çünkü $\sqrt{8^2+6^2}$.
- Dönüş açılarını nasıl belirlediniz? Engele olan açıyı hesapladım (45°), ardından engeli güvenli bir mesafeyle geçebilmemiz için 60° 'lik bir kaçınma dönüşü seçtim.
- En sevdiğiniz beceri: Mesafe formülünü kullanarak kesin rota mesafelerini hesaplamak.
- Bir dahaki sefere iyileştirilmesi gereken bir nokta: Grafik eksenlerimi ve birimlerimi daha net bir şekilde etiketlemek.

Öğretmen Yorumları — Örnek

Hesaplamalar net ve grafikler doğru. Bir dahaki sefere, dönüş yarıçaplarının hesaplanabilmesi için öğrencilerden sensör menzillerini sayısal olarak göstermelerini isteyin (ör. sensör erişimi = 5 m). İyi takım çalışması ve Padlet katılımı.

Puanlama ölçeği (hızlı)

Her görev satırı için (Uygun / Kısmen / Uygun değil):

- Uygun = doğru yöntem + doğru sonuç + birimler + net mantık.
- Kısmen \triangle = doğru yaklaşım ancak aritmetik hata veya eksik birimler/etiketler.
- Olmaz = yanlış yöntem veya çalışma kanıtı yok.

Önerilen puan ağırlığı (görev başına):

- Mesafe-Zaman Zorluğu: 6 puan (hesaplamalar 4, grafik 1, bölge kimliği 1)
- Rota Haritalama: 5 puan (çizim 2, mesafeler 2, yönler 1)
- Sensör Açısı Simülasyonu: 5 puan (açı hesaplama 2, kör nokta tanımlama 1, yön değiştirme planı 2)
- Katılım ve Takım Çalışması: 4 puan (arkadaş yardımı 2, fikirler 1, Padlet 1)
- Toplam: 20 puan (ölçeğinize göre)

ayarlanabilir). [Süre:](#)

150 dakika

Etkinlik 5: Blueprint Builders: Ölçek ve Geometri ile Tasarım

Açıklama:

Öğrenciler, "Blueprint Builders"da genç mimar ve mühendislerin rolünü üstlenerek uyarlanabilir matematik zorlukları, işbirliğine dayalı tasarım görevleri ve Canva gibi etkileşimli araçlar aracılığıyla araçlar sayesinde, öğrenciler matematik kullanarak pratik inşaat problemlerini çözme konusunda uygulamalı deneyim kazanırlar.

Talimatlar:

1. Blueprint HQ'ya hoş geldiniz! (20 dakika)

- Öğretmen, öğrencilere ünlü yapıların dinamik bir video turu ile mühendislikte geometri ve ölçüm kavramlarını tanıtır.
 - İzleyin: [Mimarlık ve Matematik](#)
- Öğrenciler 3-4 kişilik "İnşaat Ekipleri" oluşturur.
- [Kahoot'u](#) başlatın:

[Mimarlık Matematik ve Ölçüm - Kahoot! Quiz](#)

- Ek Matematik Entegrasyonu:
 - [Khan Academy – Alan, Hacim ve Yüzey Alanı](#)
 - [IXL – Gerçek Hayattan Alan ve Hacim Problemleri](#)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen, temel [geometri terimlerinin görsel bir sözlüğünü sağlar](#).
- [Dokusal öğrenenler için uygulamalı 3D şekiller kullanır.](#) ...

2. Ölç ve İnşa Et: Temel Zorluğu (30 dakika)

- Öğrenciler küçük bir evin temelini inşa ediyorlar.
- Küçük bir evin planını tasarlamak için ölçekli bir çizim (1 cm:1 m) kullanın.
- Her odanın (örneğin yatak odası, mutfak, banyo) alanını ve çevresini hesaplayın.
- [Canva'yı](#) kullanarak etiketli bir plan oluşturun.
 - Matematik Odak Noktası:
- Alan ve çevre formüllerini (dikdörtgenler, üçgenler) uygulayın.
- Ölçek kullanarak birimler arasında dönüştürme yapın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, alanı hesaplamak için önceden çizilmiş oda şekilleri sağlar ve ölçek dönüştürücü aracı veya görsel yardımcılar sunar.

3. Hacim Zorluğu: Malzeme Hesaplayıcı (30 dakika)

- Öğrenciler beton kolon ve kirişler inşa etmek için gerekli malzemeleri tahmin ediyorlar.
- 3B şekillerin (silindirler, dikdörtgen prizmalar) **hacmini** hesaplayın.
- Formülleri kullanarak kirişler, sütunlar ve duvarlar için ne kadar beton gerektiğini tahmin edin.
- Malzemeler için farklı seçenekleri karşılaştırın (çevre dostu ve geleneksel).

Matematik Odak Noktası:

- Dikdörtgen prizma ve silindirlerin hacmi.
- Birim dönüştürme (cm^3 'den m^3 'ye).

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, formül tabloları ve etiketli diyagramlar sağlar ve etkileşimli 3D modelleme araçları veya sürükle ve bırak manipülatifleri kullanır.

4. Çatı Eğimi ve Eğim Tasarımı (30 dakika)

- Öğrenciler, bina yönetmeliği açılarına uygun eğimli bir çatı tasarlar.
- Yükselme/uzama oranı ve açığı kullanarak çatı eğimini hesaplayın.
- Dijital açıölçer ve [Canva](#) kullanarak bir çatı diyagramı çizin ve etiketleyin.
- Dik eğimler ile düz eğimlerin yapısal etkisini tartışın.

Matematik Odak Noktası:

- Geometrik tasarımda **eğim formülünü** uygulayın.
- Trigonometri temellerini kullanarak eğimi açılara dönüştürün (isteğe bağlı genişletme).

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, görsel eğim kartları ve açı kaydırıcıları sunar.

T, uygulamalı öğrenenler için karton veya pipet kullanılarak fiziksel modeller oluşturulmasına olanak tanır.

5. Sunum ve Geri Bildirim: Yapı Fuarı (10 dakika)

- Öğrenciler, planları, hesaplamaları ve malzeme özetlerini Padlet'e yükler.
- Öğrenciler aşağıdakilere göre yorum ve puanlar bırakır:
 - Hesaplamaların doğruluğu
 - Tasarımın yaratıcılığı
 - İnşaat fikirlerinin gerçekçiliği

6. Yansımaya:

- Her takım, önemli matematiksel kararlarını (örneğin, "Neden bu çatı eğimini seçtiniz?") 1 dakikalık bir açıklama (ses/video) ile kaydeder.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, akran destekli takımlarda çalışmayı izler.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar/tabletler
- Grafik kağıdı, cetveller, hesap makineleri
- Örnek ölçekli çizimler
- Araçlar:
 - [Canva](#) (dijital planlar için)
 - Padlet (proje yüklemeleri)
 - Khan Academy, IXL, GeoGebra
 - [Kahoot!](#), MyMapAI (görselleştirme)

Değerlendirme

- Öğrenci Versiyonu: Taslak Oluşturucular – Ölçek ve Geometri ile Tasarım (Çalışma Kağıdı).
- Blueprint Builders: Öğretmen Cevap Kağıdı

Blueprint Builders: Ölçek ve Geometri ile Tasarım Öğrenci

Çalışma Kağıdı

Ad _____ Takım Adı: _____

Tarih: _____

- **Etkinlik 1: Blueprint HQ'ya Hoş Geldiniz (20 dakika)**
 - İzleyin: [Mühendislik Harikaları Videosu](#)
Kahoot Oynayın: [Mimari](#), [Matematik ve Ölçüm Testi](#)
 - Düşünce:
 - Mühendislerin geometriyi nasıl kullandıkları hakkında öğrendiğiniz bir şeyi yazın

● **Etkinlik 2: Ölçmek için Ölçmek — Temel Zorluğu (30 dakika)**

- Küçük bir evin planını tasarlıyorsunuz. 1 cm : 1 m ölçeğini kullanın.
- Tasarımınızı grafik kağıdına veya Canva'ya çizin ve aşağıdaki tabloyu doldurun.

Oda	Çizim Boyutu (cm)	Gerçek Boyut (m)	Formül	Alan (m ²)	Çevre (m)
Yatak odası	___ x ___	___ x ___	$A = l \times w$	_____	_____
Mutfak	___ x ___	___ x ___	$A = l \times w$	_____	_____
Banyo	___ x ___	___ x ___	$A = l \times w$	_____	_____

Ölçek hatırlatması: Çizimde 1 cm = gerçek hayatta 1 m.

Zorlu sorular:

1. Hangi oda en fazla alanı kullanıyor? _____
2. Evinizin toplam taban alanı kaç metrekaredir? _____ m²

● **Etkinlik 3: Hacim Zorluğu — Malzeme Hesaplayıcı (30 dakika)**

- Sütunlar ve kirişler için ne kadar beton gerektiğini hesaplıyorsunuz.

Yapı Kiriş	Boyutlar	Formül	Hesaplama	Hacim (m ³)
Kolon	L = ___ m, G = ___ m, Y = ___ m	$V = l \times w \times h$	_____	_____
Duvar	r = ___ m, h = ___ m	$V = \pi r^2 h$	_____	_____
	L = ___ m, H = ___ m, T = ___ m	$V = l \times w \times h$	_____	_____

- Uzatma: Toplam beton ihtiyacını hesaplamak için üç hacmi topla: Toplam = _____m³
- Eko-Malzemeler Karşılaştırması

Seçenek	Ava ntaj	Dez
Geleneksel Beton Çevre		
Dostu Beton		

● **Etkinlik 4: Çatı Eğimi ve Eğim Tasarımı (30 dakika)**

- Çatı eğiminizi tasarlayın. Yükselme/uzama oranını kullanın ve Canva'da çizimini yapın.

Ölçüm	Formül	Hesaplama	Cevap
Yükselme = m, Uç = _____m	Eğim = Yükselme ÷ Uzunluk	_____	_____
Açı	$\theta =$	_____	_____°
Kiriş Uzunluğu	$\arctan(\text{yükselme/uzunluk})$	_____	_____m

- **Tartışma:** $\sqrt{(\text{yükselme}^2 + \text{koşma}^2)}$

Neden bu çatı eğimini seçtiniz?

● **Etkinlik 5: Yapım Fuarı (10 dakika)**

- Grubunuzun planını, malzeme hesaplamalarını ve notlarını Padlet'e yükleyin.
- En az iki başka takımın tasarımını inceleyin ve olumlu + yararlı bir yorum bırakın.

● Akran Geri Bildirimi:

- Beğendiğim bir şey: _____
- İyileştirilmesi gerekenler: _____

● **Etkinlik 6: Yansıma (1 dakikalık kayıt)**

- Ekip olarak kısa bir ses veya video yansıması kaydedin.
- Aşağıdaki sorulardan en az ikisini yanıtlayın:

● Yansıma Soruları:

- Çatı eğimini veya düzenini neden seçtiniz?
- Tasarımınızı gerçekçi hale getirmek için matematiği nasıl kullandınız?
- Alan, hacim veya ölçek kullanımı hakkında ne öğrendiniz?

● Formül Referans Sayfası

Kavram	Formül A	Örnek
Dikdörtgen Alan Çevre	$= l \times w$	$4 \times 3 = 12 \text{ m}^2$
Hacim (Dikdörtgen Prizma)	$P = 2(l + w)$	$2(4 + 3) = 14 \text{ m}$
Hacim (Silindir)	$V = l \times w \times h$	$4 \times 0,3 \times 0,5 = 0,6 \text{ m}^3$
Eğim	$V = \pi r^2 h$	$3,14 \times (0,2^2) \times 3 = 0,38 \text{ m}^3$
Çatı Açısı	Yükselme ÷ Koşma	$1,5 \div 3 = 0,5$
	$\theta = \arctan(\text{yükselme/koşma})$	$\arctan(0,5) = 26,6^\circ$

● Kendi Kendini Değerlendirme Ölçeği (Öğrenci)

Kriter	1	2	3	4	5
Doğru formüller kullanılmış					
Tüm birimler doğru şekilde etiketlenmiş					
Plan ölçekte doğru					
Tasarımın yaratıcılığı					
Yansıma tamamlandı					

Toplam: /25

Blueprint Builders: Öğretmen Cevap Kağıdı

- Konu: Matematik (Geometri ve Ölçme)
- Odak Noktası: Ölçek, Alan, Çevre, Hacim ve Eğim
- Sınıf Seviyesi: Ortaokul / Alt Ortaöğretim
- Araçlar:
 - Canva, Padlet,
 - Khan Academy,
 - IXL,
 - GeoGebra

Etkinlik 1: Blueprint HQ'ya Hoş Geldiniz

- Beklenen sonuçlar:
 - Öğrenciler gerçek dünyadaki yapılarda geometri örneklerini tanımlayabilirler.
 - Takımlar oluşturun (3-4 üye).
 - Kahoot ısınma alıştırmalarını tamamlayın.
 - Hesaplama gerektiren cevaplar gerekmez.

Etkinlik 2: Ölçüp İnşa Et — Temel Zorluğu

Ölçek: 1 cm: 1 m

Görev: Ölçekli bir çizim oluşturun ve her odanın alanını ve çevresini hesaplayın.

Oda	Çizim (cm)	Gerçek Boyut (m)	Formül	Alan (m ²)	Çevre (m)
Yatak odası	4 × 3	4 m × 3 m	$A = l \times w$	12,0	14,0
Mutfak	3 × 2,5	3 m × 2,5 m	$A = l \times w$	7,5	11,0
	2 × 1,5	2 m × 1,5 m	$A = l \times w$	3,0	7,0

Barınak Ölçek dönüşümleri:

- 1 cm = 1 m
- 2 cm = 2 m
- 10 cm = 10 m

● Canva'da Öğrencilerin Beklenen Çıktıları:

- Etiketli plan (her odanın gerçek boyutu, alanı ve çevresi ile birlikte).
- Netlik için renk kodlaması kullanın.
- Öğretmen ipucu: Doğru formül kullanımı için 1 puan, doğru ikame için 1 puan, doğru birimler için 1 puan verin.

● Etkinlik 3: Hacim Yarışması — Malzeme Hesaplayıcı

Şekil	Boyut	Formül	Hesaplama 4	Hacim (m ³)	Not
Dikdörtgen Kiriş	4,0 m × 0,3 m × 0,5 m	$V = l \times w \times h$	$\times 0,3 \times 0,5$	0,60 m ³	≈ 600 L beton
Silindirik Sütun	r = 0,20 m, h = 3,0 m	$V = \pi r^2 h$	$\pi \times (0,20^2) \times 3$ $2,5 \times 2,4 \times$	0,377 m ³	≈ 377.000 cm ³
Duvar Paneli	2,5 m × 2,4 m × 0,15 m	$V = l \times w \times h$	0,15	0,90 m ³	

● Beklenen Tartışma Konuları:

- Çevre dostu beton ile geleneksel betonu karşılaştırın (karbon ayak izi, maliyet, ağırlık).
- 2–3 ondalık basamağa yuvarlayın.
- ~%5–10 malzeme israf faktörü ekleyin.

Etkinlik 4: Çatı Eğimi ve Eğim Tasarımı

Verilen	Formül	Hesaplama	Sonuç
Yükselme = 1,5 m, Uzunluk = 3,0 m	Eğim = Yükselme ÷ Uzunluk	1,5 ÷ 3,0	0,5 (50%)
Açı	$\theta = \arctan(0,5)$	= 26,57°	≈ 26,6°
Kiriş Uzunluğu	$\sqrt{(\text{yükselme}^2 + \text{uzama}^2)}$	$\sqrt{(1,5^2 + 3^2)} =$ $\sqrt{(11,25)}$	3,35 m

- Öğrencilerin Beklenen Çıktıları:
 - Yükselme, eğim, eğim açısı ve açı ile etiketlenmiş Canva çizimi.
 - Bu çatı eğimini seçme nedenlerini kısa bir şekilde yazılı olarak açıklamaları.
- Anahtar Öğrenim:
 - Dik eğim = daha iyi drenaj, daha fazla malzeme; düz eğim = daha az malzeme, su yalıtımı gerekir.

Etkinlik 5: Yapı Fuarı (Padlet Sergisi)

- Öğretmen Kontrol Listesi:

Kriter	Puanlar (0–5)	Notlar
Matematiksel doğruluk (alan, çevre, hacim, eğim)		Doğru formüller ve birimler
Tasarımın yaratıcılığı		Yenilikçi düzen Makul oranlar/malzemeler Canva
Yapımın gerçekçiliği		taslağı düzgünlüğü
Sunum (netlik, etiketler, görseller)		Matematiksel akıl yürütmenin 1 dakikalık özeti
Yansıma videosunun netliği		

Toplam = 25 puan

Etkinlik 6: Yansıma

- Beklenen cevaplar şunlardır:
 - Neden bu çatı eğimi seçildi: "Yağmur suyunun birikmesini önlemek için — 26° hafif çatılar için yaygın bir eğimdir."
 - En geniş oda hangisiydi: Yatak odası (12 m²) — mobilyalar için daha fazla alana ihtiyaç var.
 - Toplam beton: Kiriş + kolon + duvar = 0,60 + 0,377 + 0,90 = 1,877 m³ (~1,9 m³) toplam.
- Özel İhtiyaçlara Uyum (Öğretmenler için Hızlı Kılavuz)

Uyarlama Görsel	Uygulama
Sözlük	Resimli formüllerin bulunduğu laminasyonlu sayfa sağlayın.
Önceden çizilmiş şablonlar	Öğrenciler sadece boyutları ve sayıları doldursunlar.
Uygulamalı 3D Şekiller	Prizma/sütun modellemesi için köpük bloklar kullanın.
Ölçek Dönüştürücü	Hızlı arama (cm ↔ m).
Tablosu Takım Rol	Ölçme, Hesap Makinesi, Tasarımcı, Sunumcu.

Atamaları

Öğretmen Hızlı Cevaplar Özeti (not verme için)

Görev	Doğru Cevap
Yatak Odası Alanı	12,0 m ²
Yatak Odası Çevresi	14,0 m
Mutfak Alanı Mutfak	7,5 m ²
Çevresi Banyo Alanı	11,0 m
Banyo Çevresi Kiriş	3,0 m ²
Hacmi Sütun Hacmi	7,0 m
Duvar Hacmi	0,60 m ³
Çatı Eğimi Çatı	0,377 m ³
Açısı Kiriş	0,90 m
Uzunluğu	0,5 (50%)
Toplam Beton	26,57
	3,35 m
	1,877 m ³ (~1,9 m ³)

Süre: 180

dakika

Etkinlik 6: Matematik Görevi – MedTech Mavericks: Tıbbi Teknolojide Matematiği Keşfetmek




Açıklama

Öğrenciler "MedTech Mavericks" olurlar ve tıbbi teknolojinin merceğinden gerçek dünyadaki sorunları çözerler.

Yüzdeler, oranlar ve veri analizi gibi matematiksel kavramların tanı, dozaj hesaplamaları, görüntüleme ve giyilebilir sağlık teknolojisi gibi alanlarda yenilikleri nasıl desteklediğini keşfederler. Etkinlikler, tüm seviyelerdeki öğrencileri desteklemek için yapay zeka tabanlı araçlar ve kapsayıcı tasarım kullanılarak kişiselleştirilir.

Talimatlar:

1. MedTech Laboratuvarına hoş geldiniz! (20 dakika)

- Öğretmen (T), etkileşimli bir hikaye anlatımı videosu aracılığıyla matematik biliminin tıp alanındaki rolünü tanıtır:
 -  Matematik ve Tıp: Doz Hesaplamaya Giriş
- Öğrenciler 2-4 kişilik "Maverick Takımları" oluşturur.
- **Matematik Entegrasyonu:**
 - [Tıpta Dozaj ve Oranlar - Khan Academy](#)
 -  Tıpta Matematik: Giriş ve Alıştırma Hesaplamaları – Kalkülüs Kursu | ... AEMT Tıbbi
 -  Matematik Alıştırması 1 - Kahoot! Quiz

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, altyazılar ve basitleştirilmiş görsel özetler içerir ve temel kavramlar için AI tarafından oluşturulan özetler (ör. NoteGPT ile) sunar

2. Dozaj Kararları: Güvenli İlaç Hesaplamaları (30 dakika)

- Öğrenciler, farklı yaş ve kilolardaki hastalar için ilaç dozlarını hesaplayan genç eczacılardır.
- Her takım, yaş, kilo ve sağlık durumunu içeren bir Hasta Kartı alır.
- Verilen dozaj formüllerinden (örneğin mg/kg) doğru dozları hesaplamak için oran ve orantı mantığını kullanırlar.
- **Bonus Görev:** Miligramları grama dönüştürün ve [Canva](#) kullanarak görsel bir grafik oluşturun.
- **Matematik Odak Noktası:**
 - Gerçek hayattaki tıbbi senaryolarda oran, orantı ve birim dönüştürme işlemlerini uygulayın
 - Tabloları veya çapraz çarpımı kullanarak bilinmeyen miktarları bulun

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen, kademeli dozaj örnekleri ve miligramları temsil eden renkli küplerle
- uygulamalı simülasyon yapmaya olanak tanıyan bir dozaj hesaplama aracı sağlar

3. Görüntüleme İçgörürleri: Tıbbi Taramalarda Matematik (30 dakika)

- Öğrenciler tıbbi görüntülerdeki (ör. röntgen veya MRG) piksel yoğunluğunu, ölçeği ve ölçümleri deşifre eder ve analiz eder.
- AI yazılımı (örneğin, MyMapAI veya [Canva](#)) kullanarak boyutları açıklama ekleyin ve görüntü ölçeğini hesaplayın
ölçeklerini hesaplamak için AI yazılımı (ör. MyMapAI veya Canva) kullanın
- **Zorluk:**
 - Görüntü ölçeklendirme oranlarına göre kemik/tümörün gerçek boyutunu hesaplayın
 - Açıklama ve tanı tahmini ile birlikte Padlet'e yükleyin
- **Matematik Entegrasyonu:**
 - Dijital görüntü verilerinden ölçek oranlarını ve gerçek dünya ölçümlerini hesaplayın
 - Anatomik yapılardaki alanı ve oranı analiz edin

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, görsel ipuçları içeren basılı görüntü katmanları sunar ve daha fazla netlik için AI yakınlaştırma araçlarını kullanır.
- İşbirliğine dayalı öğrenme için "med buddies" ile eşleştirme

4. Giyilebilir Teknoloji ve Hayati İstatistikler Yarışması (40 dakika)

- Öğrenciler, hayati istatistikleri (kalp atış hızı, sıcaklık, oksijen seviyeleri) izleyen giyilebilir bir sağlık cihazı prototipi tasarlar.
 - Her takım bir veri seti alır (simüle edilmiş kalp atış hızı, zaman içindeki oksijen % okumaları).
 - Verileri analiz ederek anomalileri tespit edin
 - Verileri grafiklere dönüştürün ve ortalamaları ve yüzdeleri hesaplayın
 - Eşik değerlere dayalı bir çözüm (ör. bir uyarı sistemi) önerin
 - Google Sheets veya [Canva'yi](#) kullanarak sağlık verilerini görselleştirin

Matematik Odaklı:

- Yüzdeler, ortalamalar, grafikler ve eşik değerlerle çalışın
- Veri değişkenliğini yorumlayın ve kalıp tanıma yapın

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T grafik oluşturmak için şablonlar kullanır
 - Adım adım AI analizi ile önceden yüklenmiş örnek veriler (Buzzmath, Khan Academy)
 - Açıklama için MathGPT'den sesli geri bildirim

○

5. Özet ve Yansıma: MedTech Sergisi (10 dakika)

● Akran geri bildirim:

- Padlet'te takım projelerini ve prototipleri görüntüleyin
- Yaratıcılık, matematik uygulaması ve gerçek dünyadaki uygulanabilirliği değerlendirin
- "Oranlar hastanın güvenliğini sağlamaya nasıl yardımcı oldu?" gibi yansıtma soruları sorun
- Her ekip kısa bir kayıtlı açıklama veya infografik ile yanıt versin

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, önceden hazırlanmış örneklerle adım adım çalışma kağıdı sağlar.

Gerektiğinde bir akran veya asistanın pratik desteği

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar/tabletler
- Hasta Kartları, Veri Çıktıları, Görüntüleme Şablonları
- Tasarım Araçları:
 - [Canva](#), Gamma, Padlet
 - Khan Academy, Buzzmath
 - Google Sheets, NoteGPT, MyMapAI

Değerlendirme

MedTech Mavericks: Matematik Testi

Adı: _____ Takım: _____

1. Doz Hesaplama (Oranlar ve Orantılar)

Bir hastanın ağırlığı **20 kg'dır**. Doktor, **vücut ağırlığının her kilogramı için 10 mg ilaç** reçete eder. Hasta kaç miligram ilaç almalıdır?

- a) 100 mg
- b) 200 mg
- c) 300 mg
- d) 400 mg

2. Birim Dönüştürme

Soru 1'deki ilaç dozu **200 mg**'dır. Bunu grama dönüştürün.

- a) 0,2 g
- b) 2 g
- c) 20 g
- d) 200 g

3. Görüntüleme Bilgileri (Ölçek ve Ölçüm)

X-ray görüntüsündeki bir kemik ekranda **5 cm** olarak görünüyor. Görüntünün ölçek oranı **1:4**'tür (ekranda 1 cm = gerçek hayatta 4 cm).

Kemiğin gerçek boyutu nedir?

- a) 9 cm
- b) 15 cm
- c) 20 cm
- d) 25 cm

4. Önemli İstatistikler (Yüzdeler ve Ortalamalar)

Giyilebilir bir cihaz, hastanın 5 dakika boyunca oksijen seviyelerini kaydeder: **%96, %97, %95, %98, %96**.

Ortalama oksijen seviyesi nedir?

- a) %
- b) %
- c) %
- d) %98

5. Güvenli İlaç Matematiği (Problem Çözme)

Bir stajyer eczacı, 10 kg ağırlığındaki bir çocuk için reçete edilen dozun **120 mg** olduğunu fark eder, ancak doğru formül **kg başına 8 mg**'dir.

Eczacı çok mu fazla mı az mı reçete yazmış? Doğru doz ne kadar olmalıdır?

- a) Fazla, 80 mg
- b) Az, 80 mg
- c) Fazla, 100 mg
- d) Çok az, 100 mg

Cevap Anahtarı:

- b) 200 mg
- a) 0,2 g
- c) 20 cm
- b) %96
- a) Çok fazla, 80 mg

Süre:

120 dakika

Etkinlik 7: Tahmin Gücü: Matematikle Hava Durumunu Tahmin Etmek

Açıklama:

Öğrenciler, "Tahmin Gücü"nde genç meteorologlar rolünü üstlenerek matematik kullanarak hava durumu verilerini çözüyor, sıcaklıkları tahmin ediyor ve radar grafiklerini yorumluyor.

Yüzdeler, olasılık, grafik okuma ve uyarlanabilir analiz kullanarak gerçek hayattaki hava tahmini zorluklarını çözecekler. Ders, farklı öğrenenleri desteklemek için yapay zeka araçlarını, farklılaştırılmış öğretimi ve gerçek meteorolojik verileri bir araya getirir.

Talimatlar:

1. Tahmin Merkezi'ne hoş geldiniz! (20 dakika)

- Öğretmen, animasyonlu bir video aracılığıyla hava tahmini kavramını ve bunun matematiksel modellemeye dayandığını tanıtır:
 - 🌐 [Meteorolojinin Matematiği | Matematik Hava Durumunu Nasıl Tahmin Eder?](#)
- Öğrenciler 2-3 kişilik "Tahmin Ekipleri" oluşturur.
- Matematik Entegrasyon Araçları:
 - [Khan Academy – Olasılık Modelleri](#)
 - [Hava Durumu Grafiği Testi – Blooket Oyunu](#)
 - [Etkileşimli İklim Verileri Gezgini](#)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, basitleştirilmiş hava durumu sembolleri ve renk kodlu
- haritalar kullanır Grafiklerin ve görsellerin fiziksel çıktılarını
- sağlar
- Dijital sesli okuma desteği sunar

2. Yüzdelerle Tahmin Yapma: Yağmur mu Güneş mi? (30 dakika)

- Öğrenciler, yerel haber kanalınız için yarının hava tahminini oluşturmaktan sorumludur!
- Görevleri:
 - Sıcaklık, nem ve yağmur olasılığı dahil olmak üzere 3 günlük hava durumu verilerini analiz etmek
 - Nem ve yağış olasılığını yüzdeye dönüştürmek
 - Yağmur, fırtına veya güneş olasılığını belirlemek ve açıklamak
 - Yağış eğilimlerini gösteren bir çubuk grafikte bulguları gösterin
- **Matematik Odak Noktası:**
 - Kesirleri ve ondalık sayıları yüzdeye dönüştürme
 - Çubuk grafikleri okuma ve oluşturma
 - Hava tahminlerinde olasılığı yorumlama

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, önceden doldurulmuş değerlere sahip grafik düzenleyiciler kullanır
- "Olasılık kelime bankaları" sağlar (ör. olası, olası olmayan, kesin)
- Dokunsal hava durumu sembolleri veya dijital sürükle ve bırak araçları kullanır

3. Sıcaklık Eğilimleri: Grafik Oluşturun! (30 dakika)

- Öğrenciler, bir hafta boyunca iki şehrin sıcaklık eğilimlerini takip ederek hangi şehrin hava koşullarının daha istikrarlı olduğuna karar verirler.
- Görevleri:
 - Sağlanan hava durumu kayıtlarını kullanarak günlük sıcaklıkların ortalamasını, medyanını, modunu ve aralığını hesaplayın.
 - Her şehir için sıcaklık değişimini gösteren bir çizgi grafik oluşturun.
 - Eğilimleri karşılaştırın ve hangi konumun hava koşulları açısından daha tutarlı olduğunu gerekçelendirin.
- **Matematik Entegrasyonu:**
 - Merkezi eğilim ölçüleri (ortalama, medyan, mod, aralık)
 - Çizgi grafik oluşturma ve analiz
 - Görsel verileri kullanarak karşılaştırmalı akıl yürütme

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, ortalama, mod vb. hesaplamak için şablonlar sağlar.
- Yerleşik iskeletlere sahip dijital grafik araçları kullanın (ör. Desmos Classroom)
- Veri yorumlaması için yapılandırılmış cümle kalıpları sunun

4. Kendi Hava İstasyonunuzu Oluşturun Bütçe (40 dakika)

- Öğretmen öğrencilerine: Okulunuz küçük bir hava istasyonu inşa ediyor — ihtiyacınız olan araçları planlamalı ve bütçesini oluşturmalısınız!
- Görevler:
 - Katalogdan ekipman seçin (termometre, anemometre, radar sensörü vb.)
 - Bütçenizi aşmayın (örneğin, 800 Euro).
 - Birim fiyatlandırmayı kullanarak toplam maliyeti hesaplayın
 - Her bir araca harcanan bütçenin yüzdesini gösteren bir pasta grafik oluşturun
- **Matematik Odak Noktası:**
 - Birim maliyet ve bütçeleme
 - Yüzdeler ve pasta grafikler
 - Finansal okuryazarlık

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, görsellerle basitleştirilmiş fiyat listeleri
- kullanır Seçilen öğelerin toplam
- maliyetlerini önceden doldurun
- Öğrencilerin akran mentorları ile rehberli küçük gruplar halinde çalışmasına izin verir

5. Özet ve Yansıma: Meteorolog Görevleri (10 dakika)

- Öğrenciler takım tahminlerini ve grafiklerini Padlet'e yükler veya canlı olarak sunar
- Akran Geri Bildirimi:
 - Tahminleri ve grafikleri görüntüleyin
 - Doğruluk ve sunum için yıldızlar bırakın
 - Matematik temelli bir soru yayınlayın (örneğin, "Yağmur olasılığının %80 olduğunu neden söylediniz?")
 - Takımlar kısa bir video veya yazılı açıklama ile yanıtlar

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, tüm S'leri içerir.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan dizüstü bilgisayarlar veya tabletler
- Hava durumu verileri el broşürleri (özel veya NASA/NOAA'dan)
- Grafik kağıdı, cetveller, pasta grafik şablonları
- Araçlar:
 - [Canva](#), Gamma (video/tasarım için)
 - Padlet (proje yüklemeleri)
 - Khan Academy, Desmos, Buzzmath
 - [Kahoot!](#), [Blooket](#)
 - Google Sheets veya Excel

Tahmin Gücü: Genç Meteorolog Testi (20 dakika)

Ad _____

Takım: _____

1. Yağmur mu, güneş mi? (Yüzdeler ve Olasılık)

Hava durumu raporu şöyle diyor:

- Yağmur olasılığı: 3/10
- Güneşlenme olasılığı: 7/10

Soru: Bunları yüzdeye çevirin.

- Yağmur: ____%
- Güneş: ____%

2. Sıcaklık Eğilimleri (Ortalama, Medyan, Aralık)

A şehrinde 5 gün boyunca kaydedilen sıcaklıklar: 22°C, 24°C,

23°C, 25°C, 24°C Soru:

- Ortalama sıcaklık: _____°C
- Medyan sıcaklık: _____°C
- Aralık (en yüksek – en düşük): ____°C

3. Grafik Yorumlama

Çubuk grafik 3 günlük yağış miktarını göstermektedir:

- Pazartesi: 10 mm
- Salı: 20 mm
- Çarşamba: 15 mm

Soru: Hangi gün en fazla yağış görülmüştür? _____

Soru: Salı günü Pazartesi gününe göre ne kadar daha fazla yağmur yağdı? _____mm

4. Hava İstasyonu Bütçesi (Yüzdeler ve Eklemeler) Satın

almak için 800 €'nuz var:

- Termometre: 200 €
- Anemometre: 300 €
- Yağmur ölçer: 100 €
- Rüzgar gülü: 100 €

Soru:

- Toplam harcama: €__
- Termometre için bütçenin yüzdesi: _____%
- Anemometre için bütçenin yüzdesi: _____%

5. Tahmin Yarışması (Problem Çözme) 3

günlük hava tahmini:

- 1. Gün: %70 yağmur olasılığı
- 2. Gün: %40 yağmur olasılığı
- 3. Gün: %20 yağmur olasılığı

Soru: Hangi gün güneşli olma olasılığı en yüksek? _____

● Cevap Anahtarı

1. Yağmur: %30, Güneş: %70
2. Ortalama: 23,6 °C, Medyan: 24 °C, Aralık: 25-22=3 °C
3. En yüksek yağış: Salı, Fark: 20-10=10 mm
4. Toplam: 200+300+100+100=700 €
Termometre: $200/800 \times 100 = \%25$
Anemometre: $300/800 \times 100 = \%37,5$
5. 3. Gün (Yağmur olasılığı %20 → çoğunlukla

güneşli) **Süre:**

120 dakika

Etkinlik 8: Siber Kurtarıcılar: Finans ve Kesirlerin Şifresini Çözmek

Açıklama

Öğrenciler, dijital banka hesaplarını dolandırıcılık, sahtekarlık ve aşırı harcamalardan korumakla görevli "Siber Kurtarıcılar" olurlar.

yüzdeler, faiz oranları, şifreleme modelleri, bütçeleme ve olasılık içeren uyarlanabilir zorluklar aracılığıyla, öğrenciler matematik kavramlarını

gerçek dünyadaki dijital finans senaryolarına uygularlar. Etkinlik, kişiselleştirilmiş öğrenme yolları aracılığıyla temel matematik kavramlarını pekiştirmek için farklılaştırılmış görevler, yapay zeka rehberli öğrenme ve uygulamalı karar vermeyi içerir.

Talimatlar:

1. Siber Kurtarıcılar Genel Merkezine hoş geldiniz! (20 dakika)

- T misyonu tanıtıyor: Çevrimiçi bankacılığın nasıl çalıştığını öğrenirken dijital banka hesabınızı koruyun.
 - Çevrimiçi bankacılık ve siber güvenliğin matematikle nasıl kesiştiğini anlatan etkileşimli başlangıç videosu: Siber Güvenlikte Matematik İhtiyacınız Var mı? - 2022
- Öğrenciler 2-4 kişilik küçük "Siber Takımlar" halinde gruplandırılır.
- **Matematik Entegrasyonu:**
 - Yeni Başlayanlar İçin Yüzdeler – Adım Adım Kılavuz
 - Basit ve Bileşik Paranız İçin İki Yol FİNANS ALANINDA
 - AI'NIN AKIL ALMAZ KULLANIMLARI

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, görseller ve yapay zeka seslendirmesi (NoteGPT aracılığıyla) ile gezinmeyi yönlendirir.
- Akran yardımıyla çalışma ve aşamalı yönlendirmeler sağlayan takım ödevleri.

2. İlgili Alanı: Çevrimiçi Tasarruf Akıllılığı (30 dakika)

- Öğrenciler bir tasarruf hesabı açıyor ve farklı faiz seçenekleri sunan iki banka arasından seçim yapıyor.
- Her takım dijital banka teklifleri alır (biri basit faizli, diğeri bileşik faizli).
- Görevleri, formülleri kullanarak 1, 3 ve 5 yıl boyunca kazanılan faizi Farklı anapara tutarları.
- **Matematik Odak Noktası:**
 - Basit ve bileşik faiz formüllerini uygulayın.
 - Tabloları ve grafikleri yorumlayarak zaman içindeki büyümeyi karşılaştırmak.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, otomatik doldurma hesaplamaları ile etkileşimli
- grafikler kullanır. Basitleştirilmiş adım adım formül kartları sunar.

3. Siber Savunma Mücadelesi: Şifre Olasılığı (30 dakika)

- Öğretmen öğrencilere: Hackerlar şifrenizi kırmaya çalışıyor! Matematiksel olarak oluşturulan şifreniz ne kadar güvenli?
- Görev:
 - Olasılık ve kombinasyonları kullanarak farklı karakter kümeleriyle kaç tane olası şifre oluşturulabileceğini belirleyin.
 - Güçlü bir şifre oluşturun ve simüle edilmiş saldırı hızlarına karşı test edin.
- **Matematik Odak Noktası:**
 - Temel kombinatorik: Karakter dizilerinin toplam olasılıklarını hesaplayın.
 - Şifre uzunluğu ve güvenliği ile ilgili üstel büyümeyi analiz edin.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, sürükle ve bırak şifre oluşturucular kullanır.
- Etkileşimli grafiklerle kombinasyonları görselleştirin.

4. Çevrimiçi Bütçe Dağılımı: Dijital Dünyada Güvenli Harcama (30 dakika)

- Öğrenciler ayda 150 Euro dijital harçlık alırlar.
- Aylık harcamalarını (yemek siparişi, mobil oyunlar, abonelikler ve tasarruflar) bütçelemek zorundadırlar.
- Harcamaları yüzdelerle dönüştürür ve pasta grafikler kullanarak harcamaları görselleştirir.
- Rehberli problem kartlarını kullanarak kimlik avı dolandırıcılıklarını ve "gizli ücretleri" belirlerler.

- **Matematik Odak Noktası:**
 - Yüzdeye dayalı hesaplamaları gerçek bütçelere uygularlar.
 - Pasta grafikleri yorumlayın ve orantılı verileri analiz edin.
 - Matematiksel destekle mantıksal akıl yürütme ve risk değerlendirmesi kullanın
- **Araçlar:**
 - Google E-Tablolar, [Canva](#) Grafikler, CyberMath Uygulaması

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, önceden hazırlanmış bütçe şablonları ve basitleştirilmiş görseller hazırlar.
- AI tabanlı soru analizleri kullanır (ör. MathGPT veya Buzzmath). Bütçe gereçlendirmesi için isteğe bağlı sözlü yanıt seçeneği.

5. Özet ve Yansıma: Siber Tasarruf Liderlik Tablosu (5 dakika)

- Akran Paylaşımı:
 - Grup projelerini Padlet'e yükleyin.
 - Diğer grupların tasarruf stratejileri veya şifre mantığı hakkında yorumlar ve matematik temelli sorular bırakın.
- Kendi kendine yansıma sorusu:
 - “Dijital paranızı korumada size en çok yardımcı olan matematik becerisi hangisiydi? Neden?”

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, birbirlerini destekleyen tüm S'leri içerir.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantılı dizüstü bilgisayarlar/tabletler
- Dijital banka, el broşürleri ve şifreli kartlar sunar
- Etkileşimli bütçe şablonları
- Araçlar:
 - Khan Academy, [Canva](#), [Kahoot!](#), Google Sheets
 - Padlet, NoteGPT, CyberMath App, Buzzmath

Siber Tasarrufçular: Finans ve Kesirlerin Şifresini Çözmek

Görev Değerlendirmesi

Adı: _____ | Ekip: _____

Bölüm A: Faiz Sızması

1. Banka A, yıllık %5 **basit faiz** sunmaktadır. 200 € yatırırsanız, 3 yıl sonra ne kadar paranız olur?
Cevap: _____
2. Banka B, yıllık %5 **bileşik faiz** sunmaktadır. 200 € yatırırsanız, 3 yıl sonra ne kadar paranız olur?
Cevap: _____

☞ Daha iyi olanı daire içine alın: **Banka A / Banka B**

Bölüm B: Siber Savunma

1. Bir şifre **4 basamaklıysa (0–9)**, kaç tane olası şifre vardır?
Cevap: _____
2. **Bir rakam daha** eklerseniz (5 rakamlı hale getirirseniz), şimdi kaç tane olası şifre vardır?
Cevap: _____

☞ Olasılıkların sayısının nasıl değiştiğini fark ettiniz mi?

Bölüm C: Çevrimiçi Bütçe Planlama

1. Ayda 150 € alıyorsunuz. Harcamalarınız:
 - Oyunlara 30 €
 - 60 € yiyecek
 - 20 € aboneliklere
 - Kalanını biriktiriyorsunuz.

- a) Paranızın yüzde kaç **oyunlara** gidiyor? _____ %
- b) Ne kadar para (€ cinsinden) **biriktiriyorsunuz**? _____
- c) En **büyük harcama** kalemi hangisidir? _____

Bölüm D: Düşünme

1. Bugün dijital hesabınızı korumak için en çok hangi **matematik becerisi** (faiz, olasılık, bütçe, yüzdeler) size yardımcı oldu? Neden?

Puanlama Kılavuzu (toplam 20 puan):

- Bölüm A: 4 puan (her biri 2 puan)
- Bölüm B: 4 puan (her biri 2 puan)
- Bölüm C: 6 puan (her soru 2 puan)
- Bölüm D: 6 puan (açıklama kalitesi)

Siber Kurtarıcılar Değerlendirmesi – Cevap Anahtarı

Bölüm A: Faiz Sızması

1. Basit Faiz: 230 €
2. Bileşik Faiz: 231,53

☞ Daha iyi teklif: Banka B

Bölüm B: Siber Savunma

1. 10.000 olasılık
2. 100.000 olasılık

☞ Gözlem: Her ekstra rakam 10 ile çarpılır

Bölüm C: Çevrimiçi Bütçeleme

- a) Oyunlar = %20
- b) Tasarruf = 40 €
- c) En büyük gider = Yiyecek (60 €)

Bölüm D: Yansıma

(Cevaplar değişiklik gösterebilir; öğrenci matematik becerisini mantıklı bir şekilde

açıklarsa puan verilir.) **Süre:**






120 dakika

Etkinlik 9: Web Oluşturucular: Matematik Bilgisini Kullanarak Web Sitesi Oluşturma

Açıklama:

Öğrenciler, ölçü, oran, yüzde, düzen geometrisi ve veri organizasyonu gibi temel matematik kavramlarını uygularken işlevsel bir web sitesi planlamak ve tasarlamak için dijital mimarların rolünü üstlenirler. Etkinlik, uyarlanabilir öğrenme yolları, yapay zeka öğretim araçları ve özel ihtiyaçları olan öğrenciler için tam erişilebilirlik ve kişiselleştirme sağlamak üzere düzenlemeler içerir. **Talimatlar:**

1. Web Oluşturucular Stüdyosuna hoş geldiniz! (40 dakika)

- Öğretmen, öğrencilere hikaye anlatımı animasyonu ile etkinliği tanıtır: "*Mükemmel Web Sitesini Tasarlamak*"
 -  *Çocuklar Kendi Web Sitelerini Nasıl Oluşturabilirler (Kolay Adım Adım Kılavuz)*
- Öğrenciler 3-4 kişilik gruplar halinde "Web Takımları"na katılırlar.
- Etkileşimli keşif başlatın:
 -  *Baştan Sona Bir Web Sitesi Nasıl Oluşturulur (TAM SÜREÇ)*
 -  *Web Sitesi Nasıl Oluşturulur: Yeni Başlayanlar İçin Adım Adım Kılavuz 2025*
 -  *Google Sites ile ÜCRETSİZ bir web sitesi oluşturun*
- Matematikle ilgili bir video izleyin
 -  *Dönüşümler Testi | Şekillerin Dönmesi, Yansıtılması ve Kaydırılması | Matematik Testi*
- Uyarlanabilir yapay zeka öğretmeni kullanımı: [MathGPT Web Geometri Modülü]
- **Matematik Odak Noktası:**
 - Oranlar ve ekran düzeni
 - Alanın yüzde dağılımı
 - Izgara ve koordinat planlama

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

- T, video transkriptleri ve basitleştirilmiş diyagramlar sağlar ve görsel düzen panoları ile sürükle ve bırak kullanıcı arayüzü blokları kullanır.
- T, grup desteği için akran mentorları atar.

2. Piksel Hassasiyeti: Web Düzeninde Oranlar (15 dakika)

- Öğretmen öğrencilere "*Bir okul kulübü için ana sayfa düzeni tasarlıyorsunuz.*" der.
- Görev: 1200 piksel genişliğindeki bir web sayfasını 4:1:6:2:1 gibi verilen oranları kullanarak bölümlere (ör. başlık, menü, içerik, kenar çubuğu, altbilgi) ayırın.
- Duyarlı oranları kullanarak mobil düzen için ayarlayın.
- **Matematik Odak Noktası:**
 - Bölüm-bütün oranlarını uygulayın ve piksellere dönüştürün
 - Oranları kullanarak birden fazla ekran boyutu için yeniden boyutlandırın

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, oran şeritleri ve bölüm kartları sağlar
- Sabit düzen kılavuzlu Canva veya Figma şablonlarını kullanır

3. Renk Kodlaması: Web Sitesi Tasarımında Matematik (15 dakika)

- Öğretmen, öğrencilere renk oranlarını kullanarak bir renk paleti seçmelerini söyler (örneğin, %60 arka plan, %30 ana metin, %10 vurgu)
- [Canva](#) veya Colors kullanarak bir renk şeması oluşturun
- Paleti paylaşılan bir sınıf Padlet'ine yükleyin ve matematiği açıklayın
- **Matematik Entegrasyonu:**
 - Yüzdeleri oranlara dönüştürün
 - Pasta grafikler veya çubuk grafikler kullanarak verileri görselleştirin

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, renk seçimi iskeletleri sunar
- Rastgele seçim için renk çarkı döndürücülerini
- kullanın Düzenleme için önceden hazırlanmış paletler sağlayın

4. İçerik Matematik: Web Verilerini Düzenleme (40 dakika)

- Öğretmenlerden öğrencilere: "En sevdiğiniz okul kulüpleriyle ilgili anket verilerini görüntülemek için bir sayfa oluşturuyorsunuz."
- Öğrenciler bir veri seti alırlar (örneğin, her kulüpteki öğrenci sayısı)
- Yüzdeleri kullanarak tablolar veya pasta grafikler oluşturun
- İçeriği hizalamak için ızgara sistemleri kullanın
- Tasarım kısıtlamalarına uyacak şekilde görüntü boyutu oranlarını hesaplayın
- **Matematik Odak Noktası:**
 - Veri görselleştirme
 - Yüzdeler ve kesirler
 - Ölçme ve hizalama

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, önceden formüllerin girilmiş olduğu Google E-Tablolar'ı kullanır Tablo ve grafik oluşturmak için görsel şablonlar
- Basitleştirilmiş veri kümeleri ve hesap makinesi araçları sunar

5. Yayınlama ve Sunum: Web Sitesi Planının Sunumu (40 dakika)

- Her takım web sitesi tasarım planını sunar: düzen, oranlar, renk şeması ve içerik yapısı
- Mock-up sunumları için Google Slaytlar veya Canva kullanın
- Sınıf, matematik uygulaması, netlik ve yaratıcılık gibi kriterleri içeren bir değerlendirme tablosu kullanarak en iyi tasarımı oylayın
- **Matematik Entegrasyonu:**
 - Sınıf oylarını sayma ve yüzdeleri hesaplama
 - Düzen-içerik oranlarını kullanarak tasarımları karşılaştırma
 - Matematik odaklı kararların

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T görsel perde şablonları kullanır
- Sesli veya görüntülü sunumlara izin verir
- Görselleri otomatik olarak oluşturmak için AI araçlarından destek alır

Öğretim Materyalleri:

- Dijital Araçlar ve Uygulamalar
- [Canva](#) veya Figma
- [Coolors.co](#)
- Google E-Tablolar
- Google Slaytlar
- Padlet veya Jamboard
- [Kahoot](#)
- AI Matematik Öğretmeni (ör. Khan Academy,

MathGPT, IXL) [Değerlendirme](#)

Web Oluşturucular - Matematik Kullanarak Web Sitesi Oluşturma (10 dakika)

Bölüm 1 – Hızlı Çıkış Testi

(Öğrenciler her aşamanın sonunda 1-2 kısa soruyu yanıtlar. Sözlü, yazılı veya dijital olabilir.)

Düzen (Piksel Oranları)

Sayfa 1200 piksel genişliğindedir. Sayfayı 4:1:6:2:1 oranında bölümlere ayırın.

S: Kenar çubuğu kaç pikseldir (oran = 2)?

Renkler (Yüzdeler)

Renk paleti %60 arka plan, %30 metin ve %10 vurgu renginden oluşur.

S: Paletin ne kadarlık kısmı vurgu rengidir?

Veriler (Anket Sonuçları)

40 öğrenci en sevdikleri kulüpleri seçti: 12'si Spor'u seçti.

S: Bu yüzde kaçtır?

Oylama (Sınıf Seçimi)

A Takımı toplam 20 oydan 8 oy alırsa...

S: Sınıfın yüzde kaçını onlara oy verdi?

Çözümler (Öğretmenler için referans)

Düzen:

Toplam oran = $4 + 1 + 6 + 2 + 1 = 14$

1 parça = $1200 \div 14 = 85,7 \text{ px} (\approx 86 \text{ px})$

Kenar çubuğu (2 parça) = $2 \times 85,7 = \approx 172 \text{ px}$

Renkler:

$\%10 = 10/100 = 1/10$

Veriler:

$12 \div 40 = 0,3 \rightarrow \%30$

Oylama:

$8 \div 20 = 0,4 \rightarrow \%40$

Bölüm 2 – Son Sunum Değerlendirme Ölçeği (Takım Çalışması)

Kriter	1 = Çalışılması Gerekıyor	2 = İyi	3 = Mükemmel
Matematik Uygulaması	Bazı matematiksel bilgiler eksik veya yanlış	Matematiksel olarak çoğunlukla doğru	Matematiğin açık, doğru ve yaratıcı kullanımı
Netlik ve Tasarım	Takip etmesi zor	Anlaşılır	Çok açık ve iyi yapılandırılmış
Yaratıcılık ve Takım Çalışması	Minimum çaba	Sağlam girişim	Yenilikçi, ilgi çekici, güçlü takım çalışması

👉 Toplam = /9 puan

Bölüm 3 – Yansıtma Soruları (Kendine/Akranlarına)

(1–2 cümle ile veya sözlü olarak cevaplamak için 1–2 tane seçin)

- Ekibiniz en çok hangi matematik becerisini kullandı?
- Web tasarımında matematikle ilgili öğrendiğim bir şey...
- Başka bir site kurarsam neleri iyileştirirdim?

Süre:

170 dakika

Etkinlik 10: Sınırları Aşan Yapay Zeka – Modern Kaşifler için Matematik

Açıklama

Öğrenciler, "Erasmus Elçileri" rolünü üstlenerek Massafra (İtalya), Karditsa (Yunanistan), Bacau (Romanya), Aradippou (Kıbrıs), Zaprešić (Hırvatistan), Šiauliai (Litvanya) ve Eskişehir'de yapmayı planlarlar.

(Türkiye). Bu seyahat temalı matematik etkinliği, öğrencilerin oranlar, yüzdeler, birim fiyatlandırma ve döviz kurları gibi matematiksel kavramları uygularken gerçek mesafeleri, ulaşım lojistiğini, konaklama maliyetlerini ve bütçelemeyi keşfetmelerini sağlar.

Etkinlik, öğrenme deneyimini kişiselleştirmek için uyarlanabilir araçlar kullanır ve farklı ihtiyaçları olan öğrenciler için erişilebilir formatlar içerir.

Talimatlar:

1. AI Ambassadors HQ'ya hoş geldiniz! (40 dakika)

- Öğretmen (T) **Tanıtım Videosu:** Eğitimde AI'ya genel bakış ve destinasyonlar hakkında kısa seyahat videoları:
 - [Massafra, İtalya](#)  Massafra Puglia İtalya
 - [Karditsa, Yunanistan](#)
 - [Karditsa, Orta Yunanistan, Resmi Video \(Ecotourism-Greece.com'dan\)](#)
 - [Bacau, Romanya](#)  Romanya'yı Ziyaret Edin: Bacău'da Bir Gün
 - [Aradippou, Kıbrıs](#)  Aradippou Köyü Araba Turu
 - [Zaprešić, Hırvatistan](#) 21.03.25. - Zaprešić'te Nergis Günü
 - [Šiauliai, Litvanya](#)  Güzel Šiauliai'yi Ziyaret: Litvanya'nın 4. Büyük Şehri!
 - [Eskişehir, Türkiye](#)
 - [Eskişehir Türkiye Yürüyüş Turu 4K - Dünyanın En Yaşanabilir Şehirlerinden Biri](#)
- Öğrenciler ikili veya küçük gruplar halinde "Elçi Takımları" oluştururlar.
- T, aşağıdakileri kullanarak orantılı akıl yürütme ve bütçeleme kavramlarını tanıtır:
 - [Oranların Açıklaması – YouTube](#)
 - [Khan Academy – Oranları Çözme](#)
 - https://www.mathinaction.org/uploads/1/9/5/3/19539617/mc_5_trips_and_vacations.pdf
 -  Macera Seyahati - Kahoot! Quiz

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, semboller, bayraklar, para birimleri ve temel bilgiler içeren şehir "profil kartları" sağlar
- Tüm videolar için altyazı ve transkript seçenekleri
- Grup çalışması sırasında ekran desteği

2. Rota Gerçeklik Kontrolü: Mesafe ve Süre (30 dakika)

- T "Ekibiniz 7 Erasmus şehrinde toplantılar düzenliyor. 3 şehir seçin ve en hızlı, en ucuz ve en çevre dostu seyahat rotalarını bulun."

Görevler:

- Google Haritalar ve Rome2Rio'yu kullanarak mesafeleri (km) ve seyahat sürelerini (saat) karşılaştırın
- Her rota için hız = mesafe ÷ süre hesaplayın
- Verileri analiz edin ve tablolarda ve çubuk grafiklerde gösterin
- **Matematik odaklı**
 - Hız-mesafe-süre hesaplamaları
 - Ulaşım türleri (tren:otobüs:uçak) arasında zaman ve maliyet oranlarını karşılaştırma
 - Ölçekli haritaları yorumlama

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T . önceden doldurulmuş rota haritaları ve seyahat veri setleri hazırlar Görsel yardımcılarla sürükle ve bırak rota oluşturucu
- Çalışma sayfasına entegre dijital zamanlayıcılar ve hesap makineleri

3. Sınırlar için Bütçe Oluşturma: Erasmus Mücadelesi (30 dakika)

- T: "Her gruba, seçilen şehirlerden birinde 5 günlük bir AI toplantısı düzenlemek için 4.000 € bütçe verilir."
- **Görevler:**
 - Bütçeyi kategorilere ayırın: Seyahat, Konaklama, Yemek, Mekan Kiralama, AI Konuk Konuşmacılar
 - Gider planlamasında 4:3:2:1:2 oranını kullanın
 - Maliyetleri yerel para birimlerine (TRY, RON, HRK vb.) çevirmek için güncel döviz kurlarını kullanın.
 - Google E-Tablolar'da birim maliyetler ve toplamlar için formüller içeren bir bütçe planı oluşturun
- **Matematik Odak:**
 - Hız-mesafe-zaman hesaplamaları
 - Ulaşım türleri arasında zaman ve maliyet oranlarını karşılaştırma (tren:otobüs:uçak)
 - Ölçekli haritaları yorumlama

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, önceden doldurulmuş rota haritaları ve seyahat veri setleri hazırlar Görsel yardımcılarla sürükle ve bırak rota oluşturucu
- Çalışma sayfasına entegre dijital zamanlayıcılar ve hesap makineleri

4. Sınırlar için Bütçe Planlama: Erasmus Mücadelesi (30 dakika)

- Öğrenciler gruplara ayrılır. Her gruba, seçilen şehirlerden birinde 5 günlük bir AI toplantısı düzenlemek için 4.000 € bütçe verilir.
- Bütçeyi şu kategorilere dağıtırlar:
 - Seyahat, Konaklama, Yemek, Mekan Kiralama, AI Konuk Konuşmacılar
 - Gider planlaması için 4:3:2:1:2 oranını kullanın
- Maliyetleri yerel para birimlerine (TRY, RON, HRK vb.) çevirmek için güncel döviz kurlarını kullanın.
- Google E-Tablolar'da birim maliyetler ve toplamalar için formüller içeren bir bütçe planı oluşturun
- **Matematik Odaklı:**
 - Gerçek zamanlı kurları kullanarak para birimi dönüştürme
 - Oran bazlı bütçe tahsisi
 - Öğrenci başına birim fiyat hesaplama

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, açılır menüler ve görsel simgelerle bütçe şablonunu uyarlar Formüller ve dönüştürmeler için sesli talimatlar
- Yerleşik hesap makinesi ve metin okuma AI aracı

5. Kültürel Mutfak Oranları: Uyarlanabilir Menü Matematiği (30 dakika)

- Öğrenciler, seçtikleri Erasmus şehrinde misafirleri için çok kültürlü bir akşam yemeği düzenliyorlar.
- Şehrin geleneksel bir yemeğini araştırın
- Tarifini 4 porsiyondan 12 ve 20 porsiyona ölçeklendirin
- Süpermarket fiyat verilerini kullanarak yemek başına maliyeti hesaplayın

- **Matematik Odak Noktası:**
 - Oranlar ve ölçeklendirme
 - Maliyet karşılaştırması
 - Birim dönüştürme (örneğin, gramdan ons'a)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T görsel malzeme kartları hazırlar
- Önceden ölçeklendirilmiş tarif seçenekleri
- Kinestetik öğrenenler için pratik ölçüm araçları

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan cihazlar
- Erasmus Şehir Kartları, Bütçe Şablonları, Tarif El Broşürleri
- Araçlar ve Platformlar:
 - Google Haritalar, E-Tablolar, Padlet, [Canva](#)
 - Khan Academy, [Kahoot!](#), Buzzmath
 - Rome2Rio, NoteGPT, MyMapAI
 - Para Birimi Dönüştürücü

Widget [Değerlendirme](#)

AI Elçileri Erasmus Matematik Yarışması – Quiz

Tema: Uluslararası AI toplantılarının planlanması

Massafra (İtalya) • Karditsa (Yunanistan) • Bacau (Romanya) • Aradippou (Kıbrıs) • Zaprešić (Hırvatistan) • Šiauliai (Litvanya) • Eskişehir (Türkiye)

Süre: 30 dakika

Kullanılabilecek araçlar: Hesap makinesi, Google Haritalar, para birimi dönüştürücü

Bölüm A: Seyahat ve Mesafe

1. Ekibiniz **Massafra (İtalya)** ile **Zaprešić (Hırvatistan)** arasında **850 km'lik** bir mesafeyi kat ediyor.

Tren **10 saat** sürerse, ortalama hız ne olur?

a) 75 km/sa b) 85 km/sa c) 90 km/sa d) 95 km/sa

2. **Karditsa (Yunanistan)** ile **Eskişehir (Türkiye)** arasındaki uçuş **1,5 saatte 620 km'lik mesafeyi** kat ediyor. Ortalama hız nedir?

a) 310 km/s b) 413 km/s c) 450 km/s d) 520 km/s

3. **Bacau (Romanya)** ile **Aradippou (Kıbrıs)** arasındaki karayolu mesafesi **1.350 km'dir**.

Otobüs **27 saat** yol alırsa, ortalama hızı ne olur?

a) 40 km/saat b) 45 km/saat c) 50 km/saat d) 55 km/saat

4. **Šiauliai (Litvanya)** ile **Karditsa (Yunanistan)** arasındaki hava mesafesi

1.900 km'dir. Uçuş **3,8 saat** sürerse, ortalama hız kaçtır?

a) 400 km/s b) 450 km/s c) 500 km/s d) 550 km/s

5. İki seyahati karşılaştırın:

- Yolculuk A: **Massafra → Bacau**, 12 saatte 1.200 km
- Yolculuk B: **Aradippou → Eskişehir**, 8 saatte 800 km

Hangi yolculuk daha hızlıdır ve ne kadar hızlıdır?

- a) Yolculuk A, 10 km/s daha hızlı b) Yolculuk B, 10 km/s daha hızlı c) Aynı hızda d) Yolculuk A, 5 km/s daha hızlı

Bölüm B: Sınırlar için Bütçe

6. AI toplantısı için toplam bütçeniz **4.000 €**'dur.

4:3:2:1:2 oranını kullanın (Seyahat : Konaklama : Yemek : Mekan : Konuşmacılar).

Konaklama için ne kadar ayrılmıştır?

- a) 1.000 € b) 1.200 € c) 1.333 € d) 1.500

7. **Yiyecek** bütçesi (2 bölüm) **10 öğrenci** içinse, öğrenci başına yiyecek parası ne kadar olur?

- a) 100 € b) 150 € c) 200 € d) 250

8. **Aradippou'da (Kıbrıs)** bir konukevinde bir odanın **gecelik** ücreti **80 €**'dur.

5 gece için 4 odanın ücreti ne kadar olacaktır?

- a) 1.400 € b) 1.500 € c) 1.600 € d) 1.800

9. **Šiauliai'de (Litvanya)** öğle yemeği **8 €**'dur.

Her öğrenci **5 gün** boyunca öğle yemeği satın alırsa, öğrenci başına toplam tutar ne olur?

- a) 30 € b) 35 € c) 40 € d) 45

10. Litvanya takımı, 4.000 €'luk bütçesinden **%10 sponsor indirimi** kazanır. Yeni toplam tutar ne kadardır?

- a) 3.600 € b) 3.700 € c) 3.800 € d) 3.900

Bölüm C: Döviz Kuru

11. Kıbrıs'ta 1 € = 0,86 £ (GBP) değerindedir.

Al hoparlör **258 £** ücret alıyorsa, bu kaç avro eder?

a) 290 € b) 300 € c) 305 € d) 320

12. Türkiye'de 1 € = 33,5 TRY.

Grup **2.010 TL** harcarsan, bu kaç avro eder?

a) 55 € b) 58 € c) 60 € d) 62

13. Romanya'da 1 € = 4,95 RON.

Konaklama ücreti **1.485 RON** ise, bu tutarın euro cinsinden karşılığı nedir?

a) 280 € b) 290 € c) 300 € d) 310

Bölüm D: Kültürel Mutfak Oranları

14. Yunanistan'da 4 kişilik *musakka* tarifi için 600 g patlıcan kullanılır. 20 kişi için ne kadar gerekir?

a) 2.000 g b) 2.500 g c) 3.000 g d) 3.500 g

15. İtalya'da, 6 porsiyon *pasta al forno* için malzeme maliyeti 18 €'dur. 15 porsiyon için (aynı birim fiyat) maliyeti ne olacaktır?

a) 40 € b) 42 € c) 45 € d) 48 €

Cevap Anahtarı (öğretmenler için)

#	Doğru	Açıklama 850 ÷
1	b) 85 km/s	10
2	b) 413 km/s	$620 \div 1,5$
3	b) 50 km/s	$1350 \div 27$
4	c) 500 km/s	$1900 \div 3,8$
5	c) Aynı hız	Her ikisi de 100 km/s
6	b) 1.000 €	$(3/12) \times 4000$
7	b) 150 €	$(2/12 \times 4000) / 10 = 150$
8	c) 1.600 €	$80 \times 4 \times 5$
9	c) 40 €	8×5
10	c) 3.600 €	$4000 \times 0,9$
11	b) 300 €	$258 \div 0,86$
12	c) 60 €	$2010 \div 33,5$
13	c) 300 €	$1485 \div 4,95$
14	c) 3.000 g	600×5
15	b) 45 €	$18 \div 6 \times 15$

Süre: 185

dakika

Kapanış: Matematik Ustası Galeri Turu

Açıklama:

Öğrenciler, projelerini sergilemek ve akranlarının çalışmalarıyla etkileşim kurmak için bir "Galeri Turu"na katılırlar. Bütçe dökümlerinden ve taslak tasarımlardan hava tahminlerine ve kimlik posterlerine kadar, öğrenciler matematiğin kendi dünyalarında nasıl hayat bulduğunu paylaşırlar. Bu işbirliğine dayalı kapanış, matematiksel düşüncede çeşitliliği ve yaratıcılığı kutlayarak diyalog, takdir ve üstbilişsel yansıtmayı teşvik eder.

Talimatlar:

1. Hazırlık (20 dakika)

Öğrenciler modülden seçtikleri projeleri (örneğin, matematik kimlik posterleri, taslak planlar, Cyber Saver finansal simülasyonları, seyahat masraf planları, web sitesi tel kafesleri) fiziksel veya sanal bir alanda sergilerler.

2. Galeri Turu (30 dakika)

- Öğrenciler odada veya dijital platformda dolaşarak akranlarının projelerini inceler.
- Aşağıdaki gibi ipuçlarını kullanarak yapışkan notlar veya dijital yorumlar bırakırlar:
 - "Bu sorunu çözme yaklaşımın bana şunu hatırlattı..."
 - "Matematiği şeye uygulamanızı çok beğendim..."
 - "Bu, benim ... kullanma şeklimi yeniden düşünmemi sağladı."

3. Yansıtma ve Tartışma (30 dakika) Tüm

Sınıf Tartışması

- Öğrenciler kendilerine ilham veren bir projeyi paylaşır ve nedenini açıklar.
- Tartışma konuları:
 - Arkadaşınızın çalışmasında matematik nasıl yaratıcı bir şekilde kullanılmış?
 - Bu modül matematiğe bakış açınızı nasıl değiştirdi?

Bireysel Düşünceler

- Öğrenciler, matematik günlüğüne veya dijital forma yansıma sorularını yanıtlarlar:
 - Matematik öğrencisi olarak kendiniz hakkında ne öğrendiniz?
 - Sizi en çok zorlayan şey neydi? Bunu nasıl aştınız?
 - Şu anda gerçek dünyada matematiği nasıl kullandığınızı düşünüyorsunuz?

Öğretim Materyalleri:

- Bilgisayarlar/tabletler veya basılı materyaller
- Dijital Galeri Duvarı (ör. Padlet, Linoit, Google Slaytlar)
- Yansıma Sayfaları veya Google Formları

Değerlendirme

- Biçimlendirici: Akran geri bildirim, yansıma günlükleri, tartışmalara katılım
- Özetleyici: Matematik kavramlarının uygulanması, yaratıcılık ve netlik temelinde final proje sunumlarının değerlendirilmesi

Süre: 80

dakika

MODÜL 3

Kişiselleştirilmiş Dil Öğrenimi Kişiselleştirilmiş öğrenme etkinlikleri yoluyla öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek



Yazarlar: Georgia Karagianni

Kurum: Educom+, Eğitimde "artı" için topluluk, Yunanistan

1. Modül Açıklaması

Bu modül, kişiselleştirilmiş, yapay zeka destekli görevler ve çok modlu içerik oluşturma yoluyla ortaokul ve lise öğrencilerinin entegre dil becerilerini (dinleme, konuşma, okuma, yazma) güçlendirmelerine destek olur. Öğrenciler, uyarlanabilir komutlar, görsel ve işitsel araçlar ve kısa geri bildirim döngüleri kullanarak hikayeler, diyaloglar, memler, çizgi romanlar, sesli içerikler ve mini projeler oluştururlar. Tasarım, Evrensel Öğrenme Tasarımı ve görev tabanlı öğrenme ilkelerini takip ederek, çoklu katılım, temsil ve ifade araçları sağlar. Etkinlikler, farklı yeteneklere sahip sınıflar için esnek ve özel eğitim ihtiyaçları olan öğrenciler için destek sağlar. Modül, sınıf duvarında (ör. [Padlet](#)) ürünlerin paylaşılması ve basit değerlendirme ölçekleri kullanılarak kısa öz/arkadaş değerlendirmeleri ile sona erer.

2. Modülün içeriği ve etkinlikleri

İçerik: Uyarlanabilir dil alıştırmaları, etkileşimli kelime dağarcığı geliştirme araçları ve sürükleyici dil deneyimleri (ör. AI ile ortak yazma, avatar tabanlı diyaloglar, meme/görsel kelime dağarcığı, sesli zorluklar ve çizgi roman remiksleri).

Etkinlikler: Dil oyunları, hikaye anlatma oturumları

3. Modül Hedefleri

- AI destekli araçlar ve aşamalı komutlar kullanarak dil uygulamalarını öğrencilerin seviyelerine, ilgi alanlarına ve yöntemlerine göre kişiselleştirin.
- Kısa, görev tabanlı, çok modlu etkinlikler aracılığıyla entegre iletişim becerileri ve kelime dağarcığı derinliği geliştirmek.
- Dil öğreniminde işbirliğini, kapsayıcı katılımı ve AI'nın sorumlu ve düşünceli kullanımını teşvik etmek.

4. Modül Öğrenim Çıktıları

- Yeterliliklerine uygun AI desteği ile kısa metinler (hikayeler, diyaloglar, altyazılar) oluşturun, düzeltin ve sunun.
- Görsel, işitsel ve oyun benzeri görevler aracılığıyla bağlam içinde kelime dağarcığını kullanın ve pekiştirin.
- Çiftler/gruplar halinde sözlü ve yazılı olarak etkileşim kurun ve temel dijital okuryazarlık becerileriyle paylaşılan bir platformda çok modlu ürünler yayınlayın.
- Kısa kriterler/değerlendirme ölçekleri kullanarak öz değerlendirme yapın ve akran geri bildirimini verin ve AI'nın öğrenmelerini nasıl desteklediğini düşünün.

5. Anahtar Kelimeler

Uyarlanabilir öğrenme; AI destekli dil öğrenimi; UDL; farklılaştırma; görev tabanlı öğrenme; çok modlu okuryazarlık; kelime dağarcığı geliştirme; hikaye anlatımı; diyalog; avatarlar; meme okuryazarlığı; sesli anlatım; biçimlendirici değerlendirme; [Padlet](#); Canva; ChatGPT; MagicSchool.ai.

6. Metodoloji

- UDL bilgisine dayalı, görev tabanlı yaklaşım: kısa giriş → rehberli uygulama → oluşturma → paylaşma/geri bildirim → yansıtma.
- Uyarlanabilir iskele: seviyeye göre sorular, cümle başlangıçları, görsel destekler, TTS/STT, çıktı seçimi (metin, ses, görüntü).
- İşbirlikli öğrenme: yapılandırılmış akran geri bildirim ile ikili ve küçük grup üretimi.
- Biçimlendirici değerlendirme: her aktiviteye yerleştirilmiş kontrol listeleri/değerlendirme ölçekleri, emoji puanlamaları ve kısa yansıtma.

Uyarlanabilir Öğrenme Senaryosu

Isınma ve Enerji Verici Etkinlikler:

Başlık: Beat-the-Bot Word Dash

Açıklama:

Bu enerji verici hızlı ve seviyeye duyarlıdır, öğrencilerin hızlı mikro görevleri (eşleştirme, kullanma veya gerçekleştirme gibi) tamamlamadan önce mini, kişiselleştirilmiş kelime seti oluşturmalarını veya almalarını ve ardından yaratıcı bir şekilde "botu yenmelerini" sağlar. Modülün uyarlanabilir, yapay zeka destekli ruhunu yansıtarak kelime dağarcığını, akıcılığı ve eğlenceli bir yaklaşımı teşvik eder.

Talimatlar:

Kurulum (1–2'): T bir zamanlayıcı gösterir ve bir mikro görevi örnekler (ör. "Bir mizahi cümlede 2 kelime kullanın").

Kişiselleştirme (2–3'):

- Öğrenciler, yapay zeka (öğretmen tarafından tek bir cihazda gösterilir) veya seviyeye göre düzenlenmiş kelime bankasından hızlıca 4–6 kelime alır.
- Özel eğitim ihtiyacı olan öğrenciler (SEN) için resimli kelime kartları veya cümle başlangıçları sağlayın.

Dash (3–4'): Öğrenciler ikili gruplar halinde, aşağıdaki mikro görevlerden ikisini tamamlarlar:

- Eşleştir ve açıkla: Her kelimeyi basit bir tanım veya emoji ile eşleştir.
- Söyle ve göster: Bir cümleyi yüksek sesle okuyun + kelimeye uygun hızlı bir jest/emoji yapın.
- Mini başlık: En az iki hedef kelimeyi kullanarak 6–8 kelimelik bir başlık yazın.

Bot'u yenin (1–2'): Çiftler en iyi sonuçlarını belirler; sınıf hızlıca oylama yapar (eller/emojiler). Hızlı

yansıma (1'): "Bugün hangi kelimeyi kullanmaya çalışacaksınız?" (sözlü veya emoji kartı).

Öğretim Materyalleri:

Zamanlayıcı/tahta; projektör (isteğe bağlı); küçük kelime bankaları/resimli kartlar; AI komutları için bir T cihazı; isteğe bağlı emoji kartları; cümle başlangıç kartları; TTS/STT erişilebilirliği.

Süre:

8–12 dakika.

Ana bölüm:

Etkinlik 1: AI Destekli StoryBuilder

Açıklama:

Öğrenciler, AI araçlarının yardımıyla dijital bir hikaye oluşturdukları, kapsayıcı ve AI destekli bir hikaye anlatma etkinliğine katılırlar. Bu etkinlik, bireysel seviyelere ve ilgi alanlarına uyum sağlarken kelime dağarcığının geliştirilmesini, anlatı yapısının oluşturulmasını ve kendini ifade etmeyi teşvik eder. Öğrenciler, özelleştirilmiş hikaye ipuçları oluşturur, AI ile diyalog halinde anlatılar oluşturur ve çok modlu araçlar kullanarak hikayelerini resimlerle anlatır veya sesli olarak anlatır. Sonuçta ortaya çıkan hikayeler [Padlet'te](#) paylaşılır ve bu da yaratıcılığı, işbirliğini ve ekran geri bildirimini teşvik eder.

Talimatlar:

1. Isınma: "En Sevdiğiniz Kelime Bir Kişi Olsaydı..." (10 dakika)

- Öğrencileri, en sevdikleri İngilizce kelimeyi (örneğin, *mystery, sunshine, imagine*) seçmeye ve onu bir kişi olarak hayal etmeye davet eder.
- Öğrenciler hızlı bir yaratıcı yazma alıştırmaları yaparlar:
 - *En sevdiğim kelime _____ . Eğer bir kişi olsaydı, _____ çünkü _____ .*
- Öğrenciler ikili veya gruplar halinde paylaşım yaparlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, resimli kelime listesi ve önceden yazılmış cümle başlangıçları sağlar. Öğrenciler çizimlerle yanıt verebilir veya konuşma-metin dönüştürme özelliğini kullanabilir.

2. AI Hikaye Başlangıcı Oluşturma (10 dakika)

- Öğrenciler [ChatGPT](#) veya [MagicSchool.ai'yi](#) açar ve aşağıdaki gibi bir başlangıç girer:
 - *Ben 14 yaşında İngilizce öğrenen biriyim. Hayvanları ve fanteziyi severim. Bana beş anahtar kelime içeren basit bir hikaye başlangıcı verin.*
- AI, özelleştirilmiş hikaye başlangıçları ve kelime listeleri oluşturur.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, sözlü dikte veya yazılmış ipuçları ile S'leri destekler. S'ler görsel ipuçları kullanabilir veya basılı kelime bankaları alabilir.

3. AI ile birlikte yazma (20 dakika)

- Öğrenciler hikayelerini kısa bölümler halinde yazarlar, AI ise gerektiğinde öneriler, gramer yardımı veya kelime dağarcığı sağlar.
- Öğrenciler eş anlamlılar, son ekler veya diyalog önerileri isteyebilir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, metin okuma araçlarının ve daha basit cümle yapılarının kullanımını teşvik eder. Öğrenciler fikirlerini sesli olarak kaydedebilir ve yapay zeka tarafından oluşturulan metinleri alabilirler.

4. Görsel veya Sesli Geliştirme (10 dakika)

- Öğrenciler şunlardan birini seçer:
 - [Canva AI Tasarım Asistanı'nı](#) kullanarak bir kitap kapağı veya ana karakter oluşturmak
 - [Vocaroo](#) kullanarak anlatımı kaydetmek ve gömmek için bir QR kodu oluşturmak
 - [DALL-E](#) veya [OpenArt](#)'tan AI tarafından oluşturulan görüntüler eklemek

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, hazır şablonlar veya görsel seçimler sunar. Öğrenciler çiftler halinde çalışarak içeriği birlikte oluşturabilirler.

5. Hikaye Sunumu ve Akran Geri Bildirimi (10 dakika)

- Öğrenciler hikayelerini (metin, ses veya görsel destekli) [Padlet](#)'e yükler.
- Akranlar emoji puanları () bırakır ve şu soruları yanıtlar:
 - *En çok hangi kısmı beğendin?*
 - *Hangi yeni kelime ilginçti?*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, geri bildirim için cümle kalıpları sağlar ve/veya akran arkadaşlarını kullanır. Öğrenciler geri bildirim için semboller veya çıkartmalar kullanabilir.

Öğretim Materyalleri:

Dijital Araçlar

- [ChatGPT](#) / [MagicSchool.ai](#) – AI hikaye yazma desteği
- [Canva](#) – görsel hikaye oluşturma
- [DALL·E](#), [OpenArt](#) – görüntü oluşturma
- [Padlet](#) – dijital hikaye duvarı
- [Vocaroo](#) – sesli anlatım
- Metin-Konuşma araçları (ör. [NaturalReader](#))

Diğer Materyaller:

- Çalışma sayfası şablonları (hikaye planlayıcı, geri bildirim kontrol listesi)
- Destek için basılı görseller veya simgeler

6. Değerlendirme:

Biçimlendirici Değerlendirme:

- Hikaye kontrol listesi (yaratıcılık, kelime kullanımı, netlik)
- Akran geri bildirim ([Padlet](#) yorumları veya yıldız derecelendirmesi)

Kendi Kendini Değerlendirme Soruları:

- Hangi yeni kelimeleri kullandınız?
- AI ile yazarken ne kolay ne zor geldi?
- Bir dahaki sefere neyi farklı yapardın? **Süre:**

60 dakika

Etkinlik 2: AI-Avatar Diyalogları—Hikayenizi Anlatın!

Açıklama:

Öğrenciler, AI araçlarını kullanarak dijital bir avatar oluşturur ve ona bir kişilik, geçmiş ve ses verir. Ardından, kendileri ve avatarları arasındaki konuşmaları yazarak veya kaydederek kısa AI destekli diyaloglara girerler. Bu etkinlik, öğrencilere avatar tabanlı hikaye anlatımını ve AI tarafından oluşturulan kişiliklerin sorumlu kullanımını tanıtırken, konuşma ve yazma becerilerini destekler.

Talimatlar:

1. AI Avatarınızı Oluşturun (10 dakika)

- Öğrenciler [Ready Player Me](#), [Bitmoji](#) veya [HeyGen](#) gibi bir avatar oluşturucu kullanarak sanal bir karakter oluştururlar.
- Avatarlarına bir isim, yaş, kişilik ve İngilizce'de en sevdikleri kelime veya ifadeyi verir. İsteğe bağlı: [DALL-E](#) veya [Canva AI](#) kullanarak AI tarafından oluşturulan bir arka plan görüntüsü ekleyin.
- Örnek komut: "Kitapları seven ve 'Büyük hayaller kuralım!' ifadesini kullanan fantastik temalı bir avatar oluşturun."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, görsel destekler ve örnek açıklamalar içeren avatar oluşturma şablonları sağlar. Öğrenciler seçenekler menüsünden seçim yapabilir veya bir arkadaşıyla birlikte çalışabilir.

2. Avatarınızla Bir Diyalog Yazın veya Kaydedin (10–15 dakika)

- Öğrenciler [ChatGPT](#) veya [MagicSchool.ai](#) kullanarak kendileri ve avatarları arasında kısa ve eğlenceli bir diyalog yazsınlar (her biri 4-6 satır). Alternatif olarak, öğrenciler Vocaroo kullanarak diyalogu kaydedebilirler (örneğin, her iki kısmı da seslendirebilir veya çiftler halinde işbirliği yapabilirler).
 - Örnek komut: *Benimle, her zaman iyimser olan ve kafiye konuşmayı seven Max adlı avatar arasında kısa bir konuşma yazın.*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen cümle başlangıçları veya boşluk doldurma diyalog şablonu sağlar. Öğrenciler satırları yazmak yerine kaydedebilirler.

3. Paylaşma ve Yansıtma (5 dakika)

- Öğrenciler diyaloglarını (metin veya ses) "Meet My Avatar" başlığı altında paylaşılan bir [Padlet duvarına](#) yüklerler.
- Başka bir öğrencinin avatarını seçerler ve "Onunla tanışsaydın ona ne sorardın?" şeklinde bir yorum bırakırlar.
sorardın?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, emojiler veya basit cümle kalıplarının bir listesini sağlar (örneğin, "Avatarını beğendim çünkü...").

4. Değerlendirme:

Biçimlendirici Değerlendirme:

- [Padlet](#)'te akran yorumları
- Öğretmen şunları kontrol eder: tamamlanma, yaratıcılık, dil kullanımı

Öz Yansıtma Sorusu:

- "AI ile yarattığınız bir karakterle konuşmak nasıl bir duyguydu?" "Avatarınız başkalarına sizin hakkınızda neler öğretebilir?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğrenciler şunları yapabilir:

- Metin okuma veya konuşma metin dönüştürme araçlarını kullanın (ör. [Natural Reader](#), dikte). Yazılı geri bildirim veya yansıtma yerine sözlü kayıtlarla yanıt verin. Akran değerlendirmeleri veya yansıtma için önceden doldurulmuş şablonlar, görsel yardımcıları veya cümle başlangıçları kullanın.
- Hikayeler veya avatarlar oluşturmak için esnek çiftler veya rehberli gruplar halinde çalışın.
- Gramer doğruluğundan ziyade, öncelikle çaba, katılım ve iletişim açısından değerlendirin.

5. Değerlendirme Ölçeği: Dil Öğreniminde Yapay Zeka Etkinlikleri

Kriter	Mükemmel (3 puan)	İyi (2 puan)	Gelişmekte olan (1 puan)
Yaratıcılık ve Özgünlük	Son derece yaratıcı hikaye veya avatar; açık bir kişisel üslup ve yetenek sergiliyor.	Bazı özgünlükler; fikirler açık ve konuyla ilgili.	Temel veya öngörülebilir; sınırlı hayal gücü.
İngilizce Dilinin Kullanımı	Doğru gramer ve zengin kelime dağarcığı; fikirler açıkça ifade edilmiştir.	Çoğunlukla açık, bazı hatalar var; kelime dağarcığı uygun.	Sık sık hata yapma; sınırlı kelime dağarcığı veya belirsiz fikirler.
AI Araçlarının Kullanımı	Bağımsız olarak AI'yı (ör. ChatGPT, Canva) güvenle ve yaratıcılıkla kullanır.	Biraz destekle AI araçları kullanılmış; görev tamamlanmış.	Sık sık yardıma ihtiyaç duyma; temel veya eksik AI kullanımı.
Çok Modlu Öğeler (görsel/işitsel)	İyi tasarlanmış görseller veya sesli anlatım hikayeyi açıkça desteklemektedir. Akran değerlendirmesine	Orta kalitede bazı görseller veya sesler dahil edilmiştir. Temel yorumlar yaptı veya bir akranla etkileşim kurdu.	Eksik veya belirsiz çoklu mod unsurları.
Akran Etkileşimi ve Geri Bildirim	aktif katılım; yararlı ve saygılı geri bildirimde bulunulmuştur.	Yönlendirmeler veya kısa yorumlar kullanılarak bazı	Asgari düzeyde akran etkileşimi veya geri bildirim.
Düşünme ve Öz Farkındalık (isteğe bağlı)	Öğrenme deneyimi, araç kullanımı ve kişisel ilerleme üzerine derinlemesine düşünme.	yansımalar gösterilmiştir.	Az veya hiç yansıma yok; belirsiz veya alakasız cevaplar.

Toplam Puan	Açıklama
15	<input type="checkbox"/> Mükemmel – Güçlü yaratıcılık, dil kullanımı ve bağımsız AI katılımı.
11	<input checked="" type="checkbox"/> Çok İyi – Öğrenciler araçları ve akranlarıyla uygun şekilde etkileşim kurdu; görev başarıyla tamamlandı.
6	<input type="radio"/> Gelişmekte – Temel katılım; dil, yaratıcılık veya araçlar konusunda desteğe ihtiyaç duyuldu.
0	<input type="checkbox"/> Desteğe İhtiyaç Duyuyor – Görev tamamlanmadı veya yanlış anlaşıldı; yoğun destek gerekiyor.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğrenciler şunları yapabilir:

- Yazılı puanlar yerin 🖱️ 'da emoji çıkartmaları kullanın
- [Vocaroo](#) kullanarak düşüncelerini kaydedin Akran
- geri bildirim için ikili gruplar halinde çalışın Şu tür cümle başlangıçlarını kullanın:
- "Hikayemi beğendim çünkü..." "Bir
 - dahaki sefere..."
 - "AI bana şu şekilde yardımcı oldu..."

Öğretim Materyalleri:

Dijital Araçlar:

- [Ready Player Me](#) / [Bitmoji](#) / [HeyGen](#) – avatar oluşturma
- [ChatGPT](#) / [MagicSchool.ai](#) – diyalog ortak yazımı
- [Vocaroo](#) – ses kaydı
- [Padlet](#) – paylaşım ve geri bildirim
- [Canva AI](#) veya [DALL·E](#) – isteğe bağlı arka plan görselleri

Yazdırılabilir Materyaller:

- Diyalog iskelet sayfası
- Avatar oluşturma için görsel

kılavuz [Süre:](#)

25–30 dakika

Etkinlik 3: Meme My Word! – AI ile Görsel Kelime Dağarcığı

Açıklama:

Bu eğlenceli etkinlikte, öğrenciler hedef kelimeleri seçerler veya kendilerine atanır (önceki dersten veya yapay zeka ile oluşturulmuş olabilir), ardından yapay zeka destekli bir görüntü oluşturucu (örneğin, [Canva'nın Magic Media](#), [DALL-E](#) veya [Craiyon](#)) kullanarak kelimenin anlamını gösteren komik veya yaratıcı bir meme oluştururlar. Bu, kelime dağarcığının kalıcılığını artırır, çok modlu düşünmeyi destekler ve öğrencilerin kendilerini görsel ve dilsel olarak ifade etmelerini sağlar. Sonuçta ortaya çıkan memler sanal bir galeride (örneğin [Padlet](#)) paylaşılır.

Talimatlar:

1. Isınma: Günün Kelimesi Beyin Fırtınası (5 dakika)

- Öğretmen, AI kullanarak komik veya ilgi çekici bir kelime paylaşır (örneğin, "bamboozled", "whirlwind", "awkward"). Öğrenciler kelimenin anlamını tahmin eder ve onu komik bir cümlede kullanır.
- İsteğe bağlı: [ChatGPT'yi](#) kullanarak öğrencilerin yeni öğrendikleri 3 kelimeyi içeren "günün çılgın cümlesini" oluşturun.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, resim veya videolarla tanımlar sağlar; öğrenciler görsel bir listeden bir kelime seçer ve onu bir anlam veya emoji ile eşleştirir.

2. Kelime dağarcığı oluşturma veya seçme (5–10 dakika)

Öğrenciler:

- Pekiştirmek istedikleri 1–2 kelime seçerler. Şunları yapabilirler:
- Öğretmen tarafından hazırlanan hedef kelime listesinden seçim yapabilirler
- [ChatGPT'den](#) seviyelerine veya hikayelerine göre tanımları ve örnekleri ile birlikte 3 ilginç kelime önermesini isteyebilirler
- Komut: "14 yaşındayım ve İngilizce öğreniyorum. Anlamları ve örnek cümleleriyle birlikte 3 komik veya tuhaf kelime önerin."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, önceden seçilmiş 3 adet resimli kelime sunar ve öğrencilerden birini seçmelerini ister. Bilişsel farklılıkları olan öğrenciler semboller veya basitleştirilmiş dil kartları kullanabilir.

3. AI Destekli Meme Oluşturma (10–15 dakika)

- Öğrenciler aşağıdaki gibi bir AI görsel aracı kullanır:
- [Canva](#) Magic Media (bir kelime yazın ve görüntü oluşturun)
 - [DALL-E / Craiy on](#) (AI görüntü oluşturucu)
 - veya kendi memelerini bir başlık ile çizerler
- Uygun bağlamda, kelimeyi içeren komik veya yaratıcı bir başlık eklerler.
 - Örnek: Kelime: "kaotik", Başlık: "5 sekme açık ve klavyemin üzerinde bir kedi varken ödev yapmaya çalışmam = KAOTİK enerji."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğrenciler başlıklarını dikte edebilir ve önceden hazırlanmış resim seçeneklerinden seçim yapabilir. Öğretmen, yazma konusunda yardımcı olabilir veya cümle yapıları konusunda destek olabilir.

4. Meme Galerisi ve Yorum (5–10 dakika)

- Öğrenciler memelerini [Padlet](#)'e, paylaşılan bir slayt sunumuna veya sınıfın duvarına asılan basılı bir panoya yüklerler. Diğer 2 memeye yorum yaparlar:
- "Bu beni güldürdü çünkü..."
- "Bunu öğrendim ___ anlamına geldiğini öğrendim..."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, emoji tepkileri, çıkartma yorumları veya cümle başlangıçları sunar. Konuşma güçlüğü çeken öğrenciler yorumlarını işaret edebilir, yazabilir veya kaydedebilir.

5. Değerlendirme:

Kriterler Kelime kullanımı	<input type="checkbox"/> Mükemmel (3) Kelime doğru ve yaratıcı bir şekilde kullanılıyor	<input type="checkbox"/> Çok İyi (2) Kelime çoğunlukla açık	<input type="checkbox"/> Gelişmekte (1) Kelime net değil veya yanlış
AI aracı kullanımı	Uygun veya eğlenceli bir görüntü oluşturmak için AI etkili bir şekilde kullanılır	AI biraz yardımla kullanılmış	AI'nın az kullanılması veya
Görsel yaratıcılık	Görsel ve başlık eğlenceli veya akıllı bir şekilde birlikte çalışır	Görsel ve metin net	net olmayan görüntü Görsel kafa
Akran etkileşimi	S, başkalarının memelerine düşünceli yorumlar yaptı	En az bir tanesine yorum yaptı	kariştirici veya eksik

Yorum yapılmamış

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Kesinlikten çok çaba ve katılım üzerine odaklanın Sözlü,
- çizim veya çıkartma tabanlı yanıtla izin verin
- Emojilerle değerlendirme kriterlerini basitleştirin 🖱️ veya aşamalı yansıtma

Öğretim Materyalleri:

AI ve Dijital Araçlar:

- [ChatGPT](#) / [MagicSchool.ai](#) – kelime önerisi
- [Canva](#) AI / [DALL·E](#) / Craiyon – görüntü oluşturma
- [Padlet](#) – dijital meme duvarı
- Görsel sözlük veya flash kartlar

Yazdırılabilir Kaynaklar:

- Simgelerle kelime seçimi listesi
- Meme şablonu (görüntü + başlık kutusu)
- Yorum cümle başlangıçları

Süre:

30 dakika (esnek; tek oturumda veya iki oturuma yayılabilir).

Etkinlik 4: Chatbot Yarışması – Konuşan Bir Karakter Oluşturun!

Açıklama:

Öğrenciler, yapay zeka komutları ve diyalog örneklerini kullanarak kendi sohbet robotu karakterlerini (örneğin, tarihi bir şahsiyet, kurgusal bir karakter veya uydurma bir karakter) tasarlarlar. [ChatGPT](#), [Character.ai](#) veya yapılandırılmış şablonlar gibi araçları kullanarak sohbet robotlarının yanıtlarını programlar veya simüle ederler. Akranlar, birbirlerinin chatbotlarıyla etkileşime girerek sorular sorar ve chatbotun karakterine ne kadar sadık kaldığını, doğru İngilizce kullanıp kullanmadığını ve net bir kişilik ifade edip etmediğini değerlendirir. Bu etkinlik, sorumlu ve yaratıcı AI kullanımını teşvik ederken dil becerilerini, mantığı ve dijital yaratıcılığı geliştirir.

Talimatlar:

1. Isınma: "Ne derlerdi?" (5–7 dakika)

- Öğretmen: Tanınmış bir karakterin veya tarihi bir kişinin resmini gösterin (örneğin, bir korsan, Kleopatra, bir robot veya Albert Einstein). Şu soruyu sorun:
- "Bu kişi bir sohbet robotu olsaydı, size ne derdi?"
- Öğrencilerin komik veya meraklı yanıtlarını paylaşın ve yüksek sesle okuyun.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T Görsel beyin fırtınası için resimler ve konuşma balonları kullanın. Öğrencilerin çizim yapmasına veya seçenekler arasından seçim yapmasına izin verin.

2. Sohbet robotu karakteri oluşturma (10–15 dakika)

- Öğrenciler ikili gruplar halinde bir chatbot karakteri seçer veya icat eder. [ChatGPT](#) veya bir şablon kullanarak şunları oluştururlar:
- Ad
- Kişilik özellikleri (örneğin, komik, ciddi, yardımsever)
- Uzmanlık konusu (örneğin, hayvanlar, moda, uzay)
- Favori ifadeler (ör. "Hadi fırlayalım!")
- [ChatGPT'ye](#) örnek komut: "Pizzayı seven ve hayat tavsiyeleri veren konuşkan bir köpek olan bir sohbet robotu karakteri oluşturmama yardım et."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen: Simgeler ve basit seçenekler içeren bir karakter profili sayfası kullanın. Yazmak yerine sesli giriş yapmaya izin verin.

3. Bir diyalog simüle edin veya senaryo yazın (10–15 dakika)

- Öğrenciler, kendileri ve sohbet robotları arasında kısa bir soru-cevap yazısı yazacak veya simüle edecek (4-5 karşılıklı konuşma).
- Her iki kısmı da manuel olarak yazabilirler VEYA
- [ChatGPT'yi](#) kullanarak chatbot'u tanımlayıp gerçek sorular sorarak yanıtları simüle edin
- Örnek komut: "Kariyer tavsiyeleri veren 10.000 yaşındaki bir ejderha olduğunuzu varsayalım. Size sorular soracağım."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen: Cümle başlangıçları, alternatif formatlar (ör. ses) veya destekleyici şablonlar (ör. boşluk doldurma diyalogları) sağlayın.

4. Sohbet robotu etkileşimi ve oylama (5–10 dakika)

- Öğrenciler dönüşümlü olarak (veya ekranlarını değiştirerek) başka bir grubun chatbot'unu "röportaj" yaparlar.
- Şu konularda oy kullanır veya yorum yaparlar:
 - "En Yaratıcı Karakter"
 - "En İyi Dil Kullanımı"
 - "En Gerçekçi Chatbot Yanıtları"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T: Geri bildirim için emoji oylama kartları, evet/hayır etiketleri veya ses kayıtlarının kullanımını teşvik edin.

5. Değerlendirme:

Kriterler	<input type="checkbox"/> Mükemmel (3)	<input type="checkbox"/> İyi (2)	<input type="checkbox"/> Çalışılması
Karakter Profili	Net, yaratıcı kişilik; chatbot formatına çok uygun	Bazı özellikler gösterildi; fikir net	gerekenler (1) Karakter belirsiz
Diyalog Kalitesi	Yaratıcı fikirlerle doğal, doğru dil kullanımı	Çoğunlukla net, bazı hatalar var	veya gelişmemiş
AI Katılım	Karakter oluşturmak veya anlamlı cevaplar simüle etmek için AI kullanıldı	AI kullanıldı ancak tam olarak keşfedilmedi	Takip etmesi zor veya tekrarlayıcı
İşbirliği	İkili eşit şekilde çalıştı ve birbirlerine yardımcı oldu	Çoğunlukla dengeli bir ekip çalışması	AI aracının çok az kullanılması veya hiç kullanılmaması
			Çoğu işi bir öğrenci yaptı

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Chatbot fikrini basitleştirin (örneğin, hayvanlar, emoji, tek konulu botlar kullanın) Sözlü etkileşim veya kısa cümle şeritleri kullanın
- Doğrudan çok çaba, katılım ve işbirliğini vurgulayın

Öğretim Materyalleri:

AI ve Dijital Araçlar:

- [ChatGPT](#) / [MagicSchool.ai](#) – chatbot yanıtlarını simüle etmek için
- [Character.ai](#) – (isteğe bağlı) kalıcı botlar oluşturmak için
- [Canva](#) / [Google Slides](#) – chatbot profillerini sunmak için
- Padlet – sohbet metinlerini veya özetlerini paylaşmak için

Yazdırılabilir Kaynaklar:

- Chatbot profil sayfası (ad, özellikler, sloganlar)
- Diyalog şablonu
- AI Sohbet Robotu Karakter [Sayfam](#): [şablon bağlantısı](#)
- Semboller/emoji içeren ekran oylama sayfası

MY AI CHATBOT CHARACTER SHEET

1. 🌸 My Chatbot's Identity

- Name: _____
- Age: Young Middle-aged Ancient Non-human
- Type: Person Animal Robot Other: _____
- My chatbot lives in: _____
- My chatbot is good at: _____

2. 🌈 Personality Traits (tick 2-3)

- Funny
- Friendly
- Serious
- Smart
- Silly
- Mysterious
- Helpful
- Grumpy
- Brave
- Wise



3. 🗨️ Favourite Phrases or Expressions

- " _____ "
- " _____ "
- " _____ "

(Use phrases your chatbot might say often!)

4. 🗨️ Chatbot Introduction

Complete the sentences or write your own!

🗨️ "Hello! My name is _____. I'm a _____ who loves to _____. People talk to me when they need _____."

5. 🗨️ Sample Dialogue (start the conversation!)

You (the user)	Chatbot (your character)
Hi! What's your name?	
What can you help me with today?	
Tell me something fun about you!	
What's your advice for... (school / life)?	

(Add more if you want! Use AI to help generate responses.)

6. 🌟 Draw or Design Your Chatbot

(Or paste an AI-generated image using [Canva](#), [DALL·E](#), etc.)

Alternatif olarak, SEN öğrencileri bu kartı doldurabilir:



My AI Chatbot Character



① 1. Identity

😊 Name: _____

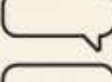
🏠 Where lives _____

② 2. Personality

😊 ☹️ 🧠 🕶️ 📖 👤 ☹️

③ 3. Phrases

④ 4. Sample Dialogue

 You	 Chatbot
<ul style="list-style-type: none">• Hi!• What's your name?• Tell me about you!• Can you help me?	  

⑤ 5. Draw Chatbot

Süre:

30–40 dakika (uzatılabilir veya istasyonlarda kullanılabilir)



Etkinlik 5: AI Gizemli Çanta – Hikaye Yazma Yarışması

Açıklama:

Öğrenciler, AI tarafından oluşturulan hikaye öğelerinin (ör. karakter, yer, nesne) bulunduğu bir "gizemli çanta" alırlar ve tüm öğeleri kullanarak kısa bir hikaye yazmak için ikili veya gruplar halinde çalışmalıdırlar. Kelime dağarcığı, gramer veya olay örgüsü önerileri için AI'dan destek isterler. Bu esnek etkinlik, kapsayıcı ve farklılaştırılmış öğretimi desteklerken yaratıcılığı, grup çalışmasını ve AI okuryazarlığını teşvik eder.

Talimatlar

1. Isınma: Çantada ne var? (5 dakika)

- T projeleri veya rastgele bir "gizemli çanta" komut setinin bir örneğini gösterin:
 - Hafızası olmayan bir büyücü
 -  Yüzen ada
 -  Kırık bir saat
- Öğrencilere sorun:
 - "Burada ne tür bir hikaye başlayabilir?"
- Kısa ve yaratıcı tahminlerini paylaşımlarını sağlayın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen: Görsel kartlar ve emojiler kullanın. Öğrenciler bir öğeyi çizip ne olabileceğini tahmin edebilirler.

2. AI'dan Gizemli Çanta alın (5 dakika)

- Öğrenciler (veya öğretmenler) [ChatGPT'ye](#) şunu sorar: "Hikayeye dahil etmek için bana rastgele 3 şey ver: bir karakter, bir ortam ve bir nesne" veya "13 yaşındayım ve İngilizce öğreniyorum. Bana 3 kolay ve eğlenceli hikaye öğesi verin."
- Her çift farklı bir set alır. Örnek:
- Karakter: Uykulu bir kedi dedektif
- Yer: Perili bir fırın
- Nesne: Altın bir anahtar

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, önceden basılmış, resimli ipucu kartları ve simgeler ve/veya basitleştirilmiş seçenekler sağlar.

3. AI Yardımıyla Hikaye Oluşturma (15 dakika)

- Öğrenciler: 2-3 kişilik gruplar halinde
- 3 öğeyi kullanarak kısa bir hikaye yazın
- [ChatGPT](#) veya [MagicSchool.ai](#)'yi kullanarak:
 - Yazım/dilbilgisi kontrolü yapın
 - İyi bir başlık önerin
 - Sonunu yazmaya yardım edin
- İsteğe bağlı: Öğrenciler hikayeyi çizgi roman, podcast veya AI tarafından oluşturulan resimli kitap olarak anlatabilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen: Boşluk doldurma şablonları, cümle başlangıçları sunun veya çizim ve ses kayıtları yoluyla hikaye anlatımına izin verin.

4. Hızlı Hikaye Paylaşımı (5 dakika)

- Öğrenciler: Gruplar hikayelerini **1 dakikalık bir sunumla** (canlı veya kaydedilmiş) sunar. Sınıf şu konularda oylama yapar:
 - En beklenmedik hikaye
 - komik fikir
 - En iyi takım çalışması

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler resim, ses kullanabilir veya bir arkadaşını kendileri adına sunum yapması için aday gösterebilir. Smiley yüz çıkartmaları veya el işaretleri ile oylama yapılabilir.

5. Değerlendirme:

Kriterler	<input type="checkbox"/> Mükemmel (3)	<input type="checkbox"/> Çok iyi (2)	<input type="checkbox"/> Çalışılması Gerekli (1)
Hikayenin tamamlanması	Hikaye, 3 unsuru da açık ve yaratıcı bir şekilde içeriyor	Hikaye, bazı mantık içeren 2+ unsur içeriyor	Hikaye eksik veya önemli unsurlar eksik
Takım çalışması	Grup adil bir şekilde işbirliği yaptı ve fikirlerini paylaştı	Düzensiz katkıların olduğu bazı işbirlikleri	Bir öğrenci liderlik etti veya diğerleri katkıda bulunmadı
Dil kullanımı	İlginç kelime dağarcığıyla açık bir yazım	Çoğunlukla net; birkaç hata	Hatalar anlamayı engelliyor
AI kullanımı	AI, komutlar veya düzeltmeler için yaratıcı bir şekilde kullanıldı	Görevin bir kısmında yapay zeka kullanılmış	AI desteği çok az kullanılmış veya hiç kullanılmamış

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılma:

- Odak noktasını çaba ve katılım üzerine ayarlayın
- Sözlü, görsel veya destekli yazılı çıktılarını kabul edin
- Cümle kalıpları ve önceden yazılmış kelime seçenekleri sağlayın

Öğretim Materyalleri:

Dijital araçlar:

- [ChatGPT](#) / [MagicSchool.ai](#) – komutlar, geri bildirim, gramer desteği için
- [Canva](#) veya StoryJumper – görsel hikaye anlatımı için (isteğe bağlı)
- [Padlet](#) – hikayeleri veya sunumları paylaşmak için

Basılı Materyaller:

- Simgeli hikaye ögesi kartları
- Hikaye yazma şablonu
- Oylama kağıdı veya emoji

çıkartmaları [Süre:](#)

25–30 dakika

Etkinlik 6: "Seslendirin!" – Dinleme ve Konuşma için AI Sesli Maceralar

Açıklama:

Öğrenciler, ilgi çekici bir AI destekli ses etkinliği aracılığıyla dinleme ve konuşma becerilerini geliştirirler. Seçilen kelime temaları veya konular (örneğin hayvanlar, arkadaşlık, zaman yolculuğu) temelinde AI tarafından oluşturulan ses kliplerini kullanarak mini dinleme görevleri oluştururlar. Ardından, anlama testleri yapar ve yanıtlarını kaydederler. Bu etkinlik, tüm yeterlilik seviyelerine uyarlanabilen telaffuz pratiği, aktif dinleme ve ifade gücü yüksek konuşma becerilerini geliştirir.

Talimatlar:

1. Isınma: "Gizemli Ses Dakikası" (5 dakika)

- Öğretmen, yapay zeka tarafından oluşturulan kısa bir ses manzarası veya ses klipi çalar (örneğin, ElevenLabs, TTSM3 veya NaturalReader'dan).
- Öğrencilere sorun:
 - 🔍 "Sizce ne oluyor?"
 - 🎧 "Olaylar nerede gerçekleşiyor olabilir?"
 - 🗣️ "Hangi kelimeleri yakaladınız?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen transkriptleri veya basitleştirilmiş anahtar kelimeler sağlar.
- Öğrenciler duyduklarını çizebilir veya resim seçeneklerinden seçim yapabilirler.

2. Ses Temanızı Seçin (5 dakika)

- Öğrenciler, sınıf listesini kullanarak veya yapay zekaya komut vererek ilgi alanlarına uygun bir tema veya konu seçerler (örneğin, "uzay macerası", "okul draması" veya "hayvanat bahçesi kaosu").
- *ChatGPT için komut:*
13 yaşındayım ve İngilizce öğreniyorum. Okulda bir robotla ilgili komik bir sesli sahne için 30 saniyelik bir senaryo yaz.
- Ardından, senaryoyu bir metin okuma aracına yapıştırarak ses dosyası oluşturun (VoxWorker, NaturalReader Online, ReadLoud, Google Text-to-Speech + Docs arasından seçim yapabilirsiniz).

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, önceden hazırlanmış senaryolar ve ses klipleri sunar.
- Öğrenciler, ses dosyalarına bağlı resimli kartlar arasından seçim yapabilirler.

3. Dinle ve Test Oluştur (10 dakika)

- Öğrenciler
 - Seçtikleri ses dosyasını dinlerler.
 - 2-3 basit anlama sorusu oluştururlar (örneğin, "Robot neredeydi?" "Ne sipariş etti?").
 - Soruları arkadaşlarıyla paylaşın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen soru başlangıçları veya görsel evet/hayır kartları sağlar.
- Öğrenciler çoktan seçmeli bir şablon kullanabilir veya sözlü cevaplar verebilir.

4. Kendi Sesinizi Kaydedin (10–15 dakika)

- Öğrenciler, [Vocaroo](#), [Voice Spice](#) veya Narration Box kullanarak diyalogu (veya kendi versiyonlarını) yeniden kaydederler.
- İsteğe bağlı olarak, duygu veya karakter sesleri ekleyin!
- Kayıtları [Padlet](#)'te veya QR kodu aracılığıyla paylaşın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler ikili gruplar halinde çalışır.
- Öğretmen, cümle başlangıçları, senaryolar veya tekrarlanacak sesli cümle parçaları sağlar. Gerekirse, AAC araçlarının veya konuşma-metin dönüştürme araçlarının kullanımına izin verilir.

5. Ses Galerisi Turu ve Geri Bildirim (5–10 dakika)

- Öğrenciler
 - 1–2 arkadaşlarının kayıtlarını dinler.
 - Sesli yorum veya emoji derecelendirmesi bırakın.
 - Cevap: "Duyduğunuz en komik/en net kelime veya bölüm hangisiydi?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Emoji çıkartmaları, cümle kalıpları veya basitleştirilmiş sorular kullanın. Yazılı yorumlar yerine sözlü yansıtma seçenekleri sunun.

Öğretim Materyalleri:

Dijital Araçlar:

- [ChatGPT](#) / [MagicSchool.ai](#) – komut dosyası oluşturma için
- NaturalReader / TTSMP3 / ElevenLabs – metinden sese dönüştürme
- [Vocaroo](#) / [Voice Spice](#) – kayıt aracı
- Padlet—kayıtları paylaşma ve ekran geri bildirim
- Canva—her "sesli hikaye" için isteğe bağlı kapak tasarımı

Yazdırılabilir Kaynaklar:

- Dinleme anlama şablonu
- Görsel kelime listesi
- Geri bildirim etiketleri veya yansıtma soruları

Değerlendirme:

Kriterler	Mükemmel (3)	Çok iyi (2)	⚠ Çalışılması gerekiyor (1)
Dinleme anlama	Açıklamalı doğru cevaplar	Çoğunlukla doğru	Sınırlı veya belirsiz yanıtlar
Telaffuz ve akıcılık	Açık ve etkileyici	Çoğunlukla açık	Kararsız veya belirsiz
AI araçlarının kullanımı	Yaratıcı ve bağımsız bir şekilde kullanıldı	Yardımla kullanıldı	Az veya hiç kullanışsız
Akran etkileşimi	Geri bildirimde bulundu ve başkalarını dinledi	Bazı geri bildirimler	Etkileşim yok
Katılım ve çaba	Hevesli ve odaklanmış	Katılım	Sınırlı çaba

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Katılım, yaratıcılık ve katılım üzerine odaklanma
- Alternatif formatlara izin verin (örneğin, metin yerine işaret etme, çizim, ses klipleri)
- Emojiler veya gülen yüzler içeren görsel değerlendirme ölçekleri kullanın

Süre:

30–40 dakika (esnek, iki oturuma uzatılabilir)

Etkinlik 7: Emoji Çevirmeni—Kelimeler ve Sembollerle Anlamı İfade Etme

Açıklama: Bu eğlenceli ve uyarlanabilir kelime dağarcığı ve başka kelimelerle ifade etme etkinliğinde, öğrenciler emoji kullanarak anahtar kelime öbeklerini veya cümleleri temsil ederler ve ardından diğerlerine emoji dizilerini İngilizceye "çevirme" görevi verir. Bu görev, ilgi çekici, oyun benzeri bir formatta kelime tanıma, başka kelimelerle ifade etme ve çıkarımda bulunma becerilerini güçlendirir. Ayrıca, anlamı ifade etmek için görsel bir alternatif sunarak yazma becerileri sınırlı olan öğrencileri destekler.

Talimatlar:

1. Emoji Cümle Yarışı (5 dakika)

- T bir cümle ve üç emoji seçeneği gösterir
 - Örneğin, "Gergin hissediyorum" →
- Öğrenciler en uygun emojiyi tahmin eder ve nedenini açıklar.
- Varyasyon: ChatGPT'den komik bir emoji cümlesi oluşturmasını isteyin ve öğrenciler bunun anlamını tahmin etsinler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen her kelimenin/emojinin yanına resimler ekler.
- Öğrenciler sözsüz olarak yanıt verebilir (örneğin, işaret ederek, tepki kartlarını kullanarak).

2. Emoji İfadesi Oluşturma (10 dakika)

Öğrenciler

- Kısa bir cümle, deyim veya kelime öbeği seçin veya verin (örneğin, "buzları kırmak", "açım" veya "gidelim!").
- Emoji klavyesi veya GetEmoji.com'u kullanarak anlamı 3-5 emojiye çevirin. Örnek: "Hadi plaja gidelim!" → ♀ 🏖️

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen cümle başlangıçlarını ve bunlara uygun emojiyi sağlar.
- Öğrenciler çiftler halinde çalışabilir veya emoji kartlarını kullanarak anlam oluşturabilirler.

3. Emoji Çeviri Yarışması (10 dakika)

Öğrenciler

- Bir sınıf arkadaşınızla emoji dizilerini değiştirin.
- Emoji mesajını doğal İngilizceye "çevirmeye" çalışın.
- Doğruluk veya öneriler için orijinal yaratıcıya danışın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen: "Bence bunun anlamı: ' _____ ' anlamınageliyor."Sözlü veya çizili yanıtlara izin verin.

4. Tersine Oyun – Kelimededen Emojiye (5–10 dakika)

Öğrenciler

- [ChatGPT](#) veya öğretmenden rastgele yeni bir cümle alın (örneğin, "Hayaleti görünce kaçtı!").
- Cümleyi tekrar emojiye dönüştürün ve diğerleriyle karşılaştırın.
- İsteğe bağlı: En komik veya en doğru emoji dizisini oylayın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen: görsel bir kelime bankası sağlar.
- Öğrenciler kesilmiş emojiyi kullanabilir veya önceden hazırlanmış seçenekler arasından seçim yapabilir.

5. Emoji Galerisi ve Sınıf Oylaması (5–10 dakika)

Öğrenciler

- En sevdikleri emoji dizilerini [Padlet](#), slaytlar veya basılı bir galeriye yayınlayın.
- Çıkartmalar, emoji kartları veya sınıf anketleri kullanarak oy verin:
 - "En Yaratıcı"
 - "En Doğru"
 - "En Komik Çeviri"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen: Basitleştirilmiş kategoriler veya tek bir oylama sembolü (örneğin yıldızlar veya kalp çıkartmaları) kullanın. Paylaşım için ekran desteğine izin verin.

Öğretim Materyalleri:

Dijital Araçlar:

- ChatGPT—ifadeler/cümleler oluşturmak için
- GetEmoji.com – emoji arama ve kopyalama aracı
- [Padlet](#) veya [Google Slides](#) – emoji galerisi için

Yazdırılabilir Kaynaklar:

- Emoji klavye sayfası
- Cümle-emoji ve emoji-cümle çalışma kağıdı
- Cümle başlangıçları içeren ekran geri bildirim kartları

Değerlendirme:

Kriterler	Mükemmel (3)	Çok iyi (2)	⚠️ Çalışmaya ihtiyaç var (1)
Kelime kullanımı	Doğru ve yaratıcı yeniden ifade etme	Çoğunlukla net; bazı hatalar var	Yanlış anlaşılabilir veya belirsiz
Emoji Temsili İşbirliği / Akran Çalışması	Akıllı ve ifade gücü yüksek emoji kullanımı	Uygun ama temel	Kafa karıştırıcı veya alakasız
Çaba ve Katılım	Net çeviriler ve geri bildirimler	Bir akranla katıldı	Sınırlı etkileşim
	Odaklanmış, yaratıcı ve görevine bağlı	Katıldı ancak desteğe ihtiyacı var	İsteksiz veya görevden uzak

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Cümleleri basitleştirin veya emojilerle birlikte
- simgeler kullanın Değerlendirmeyi çaba ve katılım üzerine odaklayın
- ☁️ simgeleriyle sembol tabanlı veya görsel değerlendirme ölçekleri kullanın Akranların not almasına veya sözlü paylaşımına izin verin

Süre:

30–35 dakika (zenginleştirme veya ödev için uzatılabilir)

Etkinlik 8: AI Comic Remix – Hikayeleri Stil ile Yeniden Yazma

Açıklama:

Bu yaratıcı etkinlikte, öğrenciler kısa bir çizgi roman veya hikaye alırlar ve AI araçlarını kullanarak diyalogları yeni bir stil veya tonda yeniden yazarlar; bir masalı bilim kurgu sahnesine, dramatik bir anı komediye dönüştürürler veya argo, kafiyeli sözler veya emoji konuşmaları eklerler. Ardından Canva, Pixton veya StoryboardThat kullanarak bunu dijital bir çizgi roman olarak resimlendirir veya yeniden biçimlendirirler. Bu etkinlik, kelime dağarcığı esnekliğini, diyalog yazma becerilerini ve çok modlu hikaye anlatımını geliştirir.

Talimatlar:

1. Isınma: "Ruh Halini Değiştir!" (5 dakika)

- Öğretmen bir çizgi roman paneli gösterir (örneğin, bir öğrencinin kitaplarını düşürmesi) ve şu soruyu sorar: "*Bu sahne bir korku filminde nasıl olurdu? Bir şakada? Shakespeare'de?*"
- Öğrencileri farklı ses stilleri veya ses tonu değişiklikleri denemeye teşvik eder.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen: Görsel duygu simgeleri veya ruh hali flash kartları sağlar. Öğrenciler yanıtları söylemek yerine canlandırır veya çizer.

2. Bir sahne seçin veya oluşturun (5–10 dakika)

- Öğrenciler: Kısa bir çizgi roman veya hikaye sahnesi seçerler (öğretmenlerin dağıttığı materyallerden, kitaplardan veya web sitelerinden).
- VEYA ChatGPT'ye sorun: "Bir hazine bulan bir köpekle ilgili 4 satırlık kısa bir hikaye yaz." Öğrenciler metni kopyalar ve tonu/stili nasıl değiştirebileceklerini beyin fırtınası yapar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T: Önceden seçilmiş 2-3 kısa metin ve resim sağlar.
- Basitleştirilmiş metin içeren çizgi roman şablonları kullanır.

3. AI Yardımıyla Diyalogu Yeniden Yazın (10–15 dakika)

- Öğrenciler: ChatGPT veya MagicSchool.ai'yi kullanarak diyalogu farklı bir tarzda yeniden yazın: "Bu hikayenin şiir/rap/fantastik hikaye/Z kuşağı argosu/bilim kurgu gibi olmasını istiyorum."
- Netlik ve eğlence için AI'nın versiyonunu kopyalayın ve düzenleyin.

Örnek Komut:

"Bu diyaloğu, gençler için bilim kurgu çizgi roman tarzında yeniden yazın."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

- T: Cümle başlangıçları veya aşamalı çizgi roman senaryoları sunar. Sözlü hikaye anlatımına veya metin okuma özelliği ile görsellerin kullanımına izin verir.

4. Çizgi Roman Tasarlama (10–15 dakika)

- Öğrenciler: [Canva](#) Comic Maker, StoryboardThat veya Pixton'ı kullanarak hikayeyi görsellerle yeniden oluştururlar.
- Yeniden yazdıkları diyalogları konuşma balonlarına ekleyin.
- İsteğe bağlı: Baskı yapın ve renklendirin veya görsel çeşitlilik için yapay zeka tarafından oluşturulan karakterleri kullanın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

- Öğretmen: Sürükle ve bırak öğeleri için hazır çizgi roman çerçeveleri sağlar.
- Yazmak yerine çizim yapmaya veya çıkartma ve konuşma kartları kullanmaya izin verir.

5. Çizgi Roman Galerisi Paylaş ve Oy Ver (5–10 dakika)

- Ss: [Padlet'e](#) veya sınıf duvarına çizgi romanları yükleyin veya sunun.
- Oy verin:
 - "En İyi Dönüşüm"
 - "En Komik Diyalog"
 - "En Yaratıcı Çizgi Roman Tasarımı"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarlama:

- Emoji oylama kartları veya nokta çıkartmaları kullanın.
- Öğrenciler yazmak yerine kısa bir yorum kaydedebilirler.

Öğretim Materyalleri:

Dijital Araçlar:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – diyalogları yeniden yazmak için
- [Canva](#) Comic Strip / Pixton / StoryboardThat – çizgi roman oluşturmak için
- [Padlet](#) / [Google Slides](#) – galeri paylaşımı için
- Çevrimiçi çizgi roman örnekleri (ör. MakeBeliefsComix)

Yazdırılabilir Kaynaklar:

- Çizgi roman şablonu (3–4 panelli şerit)
- Çizgi roman diyalog başlangıçları
- Emoji yüzlü oylama fişleri
- Görsel stil kılavuzu (çizgi roman vs. bilim kurgu vs. Shakespeare vb.)

Değerlendirme:

Kriterler	Mükemmel (3)	Çok iyi (2)	⚠ Çalışma gerektirir (1)
Diyalog Dönüşümü	Yaratıcı, yeni stile açıkça uyarlanmış	Çoğunlukla uyarlanmış, bazı değişiklikler	Minimal dönüşüm
Çizgi Roman Tasarımı	Görseller ve düzen hikayeyi destekliyor	Net ama basit tasarım	Kafa karıştırıcı veya eksik görseller
Dil Kullanımı	Çeşitli kelime dağarcığı, doğru kullanım	Çoğunlukla net, birkaç hata	Belirsiz veya tekrarlayan dil
AI Etkileşimi	İçeriği geliştirmek için etkili bir şekilde kullanılan yapay zeka	Bazı AI desteği kullanılmış	AI aracı kullanımı çok az veya hiç yok
Akran Etkileşimi	Geri bildirimlerin paylaşılması ve yanıtlanması	Kısa süreli katılım	Paylaşım veya akran etkileşimi yok

Süre:

35–45 dakika (esnek; iki oturuma yayılabilir)

Etkinlik 9: Kelime İksiri Laboratuvarı – Kelimeleri Karıştırarak Sihir Yaratın!

Açıklama:

Öğrenciler, İngilizce kelimeleri (isimler, fiiller, sıfatlar) özel efektlere sahip yaratıcı formüllerle birleştirerek "kelime iksirleri" icat eden sihirli dilbilimciler rolünü üstlenirler (örneğin, "cesaret iksiri", "uçma büyüsü"). Yapay zekayı kullanarak yeni kelimeler icat eder, iksir etiketleri oluşturur, kısa büyüler veya talimatlar yazar ve yaratımlarını "İksir Fuarı"nda sunarlar. Bu etkinlik, kelime ilişkilendirmelerini, betimleyici yazmayı ve yaratıcı dil kullanımını güçlendirirken, katılım için çok yönlü ve kapsayıcı seçenekler sunar.

Talimatlar:

1. Isınma: "İksir Beyin Fırtınası" (5 dakika)

- Öğretmen örnek bir ipucu gösterir:
 - "Cesur hissetmek için iksire ne koyardınız?"
- Öğrenciler 3 kelime (örneğin aslan, ateş, güneş ışığı) ve bunların hangi güçleri vereceğini beyin fırtınası yaparlar.
- Varyasyon: ChatGPT'yi kullanarak komik iksir isimleri oluşturun ve öğrenciler bunların ne işe yaradığını tahmin etsinler.
Komut: "İngilizce öğrenen gençler için 3 komik iksir adı verin."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Malzemeleri temsil etmek için görseller ve nesnelere kullanın (örneğin, kalp resmi = aşk). Öğrenciler çıkartmalar, çizimler veya resimlere işaret ederek yanıt versinler.

2. Kelime İksirini Karıştır (10–15 dakika)

- Öğrenciler: Bir "iksir amacı" seçin (örneğin, görünmez olmak, kendinden emin konuşmak, birini güldürmek).
- 3–5 kelime seçin (veya AI'ya sorun):
Yönlendirme: "Daha iyi bir konuşmacı olmak isteyen biri için iksire eklemek üzere 5 kelime verin."
- Bu kelimeleri kullanarak bir iksir tarifi yazın, örneğin:
 - 1 fısıltı cesaret
 - 2 netlik tüyü
 - Bir tutam sakinlik

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T: resimli kelime listeleri sağlar.
- Kes-yapıştır veya sürükle-bırak simgelerini "tarif kartına" kullanır. Yazılı yerine sözlü açıklamaya izin verir.

3. Yazım veya Talimatları Yazın (10 dakika)

- Ss
 - Aşağıdaki gibi bir iskele kullanın:
 - "İksiri etkinleştirmek için şunu söylemelisin..."
 - 🗣️ "Gece yarısı dolunay altında karıştırın ve sihirli kelimeyi söyleyin: _____."
 - Takıldığınızda ChatGPT'den yardım isteyin:
Komut: "İnsanları güldüren bir iksir için kısa ve eğlenceli bir büyü yaz."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen: Cümle başlangıçları ve kelime bankaları sağlar.
- Öğrenciler büyülerini sözlü olarak kaydedebilir veya ses-metin dönüştürme özelliğini kullanabilir.

4. İksir Şişenizi Tasarlayın (10 dakika)

- Öğrenciler
 - [Canva](#), Book Creator veya elle çizilmiş şablonları kullanarak bir iksir etiketi tasarlayın. Şunları ekleyin:
 - İksir Adı
 - 📄 İçindekiler
 - Etkileri
 - ♂ Bir büyü veya uyarı
- İsteğe bağlı: DALL-E'yi kullanarak sihirli bir şişe görüntüsü oluşturun.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T: Hazır şablonlar ve semboller mevcuttur.

Yaratıcı formatlara izin verin: çıkartma kolajı, emoji etiketi, sadece sesli büyü.

5. İksir Fuarı ve Akran Değerlendirmesi (5–10 dakika)

- Öğrenciler
 - Küçük gruplar halinde veya [Padlet](#) üzerinde sınıfta iksirlerini sunarlar.
 - Akranlar şu konularda oy kullanır:
 - "En Yaratıcı İksir"
 - 🗣️ "En İyi Kelime Kullanımı"
 - "En Havalı Büyü"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen: Aynı anda daha az sunum yapılarak duysal açıdan uygun bir ortam sağlar. Geri bildirimde bulunmak için emojiler veya akran arkadaşları kullanılır.

Öğretim Materyalleri:

Dijital Araçlar:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – kelime önerileri ve yazım denetimi
- [Canva](#) / Book Creator – iksir etiketi tasarımı
- [Padlet](#) – iksir galerisi için
- DALL·E – görsel iksir şişesi sanatı için

Yazdırılabilir Kaynaklar:

- İksir tarifi kartı şablonu
- Resimli kelime kartları
- Emoji tabanlı oylama kartları
- Boşluk doldurma seçeneekli etiket şablonu

Değerlendirme:

Kriterler	Mükemmel (3)	Çok iyi (2)	⚠ Çalışma gerektirir
Kelime Kullanımı	Yaratıcı ve doğru	Çoğunlukla doğru	(1)
Yaratıcılık ve Özgünlük	Eşsiz iksir konsepti ve büyü	Bazı yaratıcı unsurlar	Sınırlı veya belirsiz kullanım
Dil ifadesi	Net tarif ve büyü talimatları	Çoğunlukla net, birkaç hata	Genel veya yeterince geliştirilmemiş fikir
Cok Modlu Katılım	Görseller veya sesler etkili	Görseller dahil temel	Kafa karıştırıcı veya eksik
Akran Etkileşimi	bir şekilde kullanılmış	kalite	Eksik veya alakasız
	Paylaşımlarda bulunmuş	Akran değerlendirmesine	görseller/sesler
	ve düşünceli oylar verilmiş	katıldı	Etkileşim yok

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Değerlendirmeyi katılım ve katılım üzerine odaklayın Birden fazla ifade formatına izin verin (görsel, sözlü, sembolik)
- Emojiler veya simgelerle basitleştirilmiş değerlendirme ölçekleri kullanın

Süre

35–45 dakika (esnek; ünite sonu kutlaması veya yaratıcı dil günü için ideal)

Etkinlik 10: "Kelime Uydurma Sözlüğü" — Yaratıcı Kelime Karışımları

Açıklama:

Öğrenciler, iki veya daha fazla gerçek kelimeyi birleştirerek kendi İngilizce kelimelerini icat ederler (örneğin, "hangry" = hungry + angry), ardından anlamları, örnek cümleleri ve hatta telaffuz kılavuzları ile mizahi sözlük tarzı girişler yazarlar. Bu etkinlik, kelime dağarcığı farkındalığını, kelime oluşumunu, yazım kalıplarını ve yaratıcı yazmayı teşvik ederken, dil ile eğlenceli bir şekilde risk almayı da teşvik eder.

Talimatlar:

1. Isınma: "Bu Kelimeyi Tahmin Et!" (5–7 dakika)

- Öğretmen, aşağıdaki gibi bazı gerçek İngilizce karışık kelimeler (portmanteaus) sunar:
 - brunch (kahvaltı + öğle yemeği)
 - smog (duman + sis)
 - motel (motor + otel)
- Öğrenciler orijinal kelimeleri ve anlamlarını tahmin ederler.
- İsteğe bağlı: ChatGPT'yi kullanarak saçma sapan sahte kelimeler oluşturun ve öğrenciler bunların ne anlama gelebileceğini tahmin etsinler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T: Temel kelimeleri temsil eden görseller veya simgeler

sağlayın. Eşleştirme etkinliği veya emoji tabanlı tahmin oyunu

kullanın.

2. Yeni Bir Kelime İcat Etme (10–15 dakika)

- Öğrenciler
 - İki İngilizce kelimeyi birleştirin (örneğin, "chat" + "tornado" = *chornado* = "çok hızlı konuşan kişi")
 - ChatGPT'den ilham alın:
 - *Komut:* "Duygular veya davranışlar için 5 saçma uydurma İngilizce kelime verin ve anlamlarını açıklayın."
 - Birini seçin ve kişiselleştirin.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen: Önceden seçilmiş kelime çiftlerinin anlamlarını içeren bir liste sunar.

Öğrenciler kendi uydurdukları kelimeleri çizebilir veya simge tabanlı yapı taşlarını kullanabilirler.

3. Mini Sözlük Girişi Yazma (10–15 dakika)

- Öğrenciler
 - Aşağıdakileri içeren bir giriş yazın:
- Kelime (isteğe bağlı olarak telaffuzuyla birlikte)
- Kelime türü (ör. isim, fiil)
- Tanım
- Örnek cümle
- "Nasıl/Ne zaman kullanılır" ipucu
 - Örnek:
Kelime: *snaxident*
(isim) — Yanlılıkla tüm atıştırmalıklarınızı yediğinizde.
Örnek: "Film sırasında bir snaxident yaşadım ve 10 dakika içinde tüm patlamış mısırı yedim."
Ne zaman kullanılır: Komik bir şekilde mazeret uydurmak istediğinizde.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğretmen: Cümle başlangıçları veya boşluk doldurma şablonu kullanır. Yazma yerine ses kaydı veya resim kullanılmasına izin verir.

4. Sözlük Sayfası veya Flash Kart Tasarlama (10 dakika)

- Ss
 - [Canva](#), [Google Slides](#) veya kağıt kullanarak uydurdukları kelime için bir kart tasarlayın.
 - DALL-E veya Craiyon kullanarak resim, emoji veya yapay zeka tarafından oluşturulan bir görüntü ekleyin.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğretmen: Sürükle ve bırak dijital şablonlar veya önceden kesilmiş görsel yardımcılar kullanır. Minimum metinle görsel sunuma odaklanır.

5. Kelime Duvarı Paylaş ve Oy Ver (5–10 dakika)

- Öğrenciler
 - Uydurdukları kelimeleri "Gelecek Sözlük Duvarı"nda ([Padlet](#) veya sınıf ekranında) paylaşırlar.
 - Oylama:
 - "En Komik Kelime"
 - "En Yararlı Kelime"
 - En Yaratıcı Fikir"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T: Emoji çıkartmaları veya görsel derecelendirme ölçekleri kullanır. İşaretleme, sesli yorumlar veya arkadaş oylamasına izin verir.

Öğretim Materyalleri:

Dijital Araçlar:

- ChatGPT / MagicSchool.ai – kelime fikir üreticisi
- [Canva](#) / [Google Slides](#) – görsel sözlük kartları için
- DALL·E / Craiyon – uydurma kelimeler için resim oluşturma
- [Padlet](#) – son gösterim ve akran geri bildirim için

Yazdırılabilir Kaynaklar:

- Sözlük girişi şablonu
- Kelime birleştirme öneri listesi
- Emoji oylama kartları

Değerlendirme:

Kriterler	<input type="checkbox"/> Mükemmel (3)	<input type="checkbox"/> Çok iyi (2)	<input type="checkbox"/> Çalışılması gerekiyor (1)
Yaratıcılık ve kelime oyunu	Yaratıcı, komik veya ifade gücü yüksek kelime	Bazı özgünlükler gösterildi	Genel veya kopyalanmış tıkr
Kelime bilgisi	Net birleşim ve gerçek kelime bağlantısı	Çoğunlukla anlaşılabilir anlam Anlaşılabilir	Belirsiz veya zorlama bir karışım
Örnek cümle	Bağlam içinde anlamı gösterir	ancak basit Basit ama mevcut	Belirsiz veya eksik
Görsel Sunum	Tasarım ve görüntünün etkili kullanımı	Bir akranla katıldı	Minimal veya alakasız görseller
Akran Etkileşimi	Paylaşıldı ve geri bildirim verildi		Paylaşılmadı

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Gramerden çok ifade ve katılımı vurgulayın Görsel destek, ses araçları veya yardımcı teknoloji sunun
- Sembol tabanlı yansıtma araçları kullanın

Ekstra kaynaklar

Uydurma kelimeler için önceden seçilmiş kelime çiftleri

NEW Uydu Kelime	Orijinal Kelimeler	Anlam / İpucu
snaxident	atıştırma + kaza	Yanlışlıkla tüm atıştırma kazalarını yedin. "Film izlerken hiç atıştırma kazası geçirdin mi?"
hangry	aç + kızgın	Açlıktan kaynaklanan kötü ruh hali. "Sence insanlar neden açlık yüzünden sinirlenir?"
glumbrella	kasvetli + şemsiye	Üzgün olduğunuzda ortaya çıkan bir şemsiye. "Ne tür bir günde glumbrella'ya ihtiyaç duyulabilir?"
dost düşman	arkadaş + düşman	Arkadaş gibi davranan ama aslında arkadaş olmayan biri. "Düşman gibi görünen bir arkadaş gerçek bir arkadaş olabilir mi?"
smelfle	kokusu + selfie	Garip bir kokuya verdiğiniz tepkiyi gösteren bir fotoğraf. "Kokulu selfie'niz nasıl görünürdü?"
lazernoon	tembel + öğleden sonra	Çok yavaş, rahat bir gün. "Mükemmel tembel öğleden sonranızı tanımlayın."
metin beklentisi	metin + beklenti	Birinin cevap vermesini beklerken hissettiğiniz duygu. "Mesaj beklerken nasıl hissedersiniz?"
mockbuster	alay + gişe rekoru kıran film	Ünlü bir filmin düşük bütçeli kopyası. "Hiç mockbuster film izledin mi?"
uyku hali	uyku + hayal gücü	Yarı uykulu halde hayal kurmak. "Snoozination sırasında ne hayal edersiniz?"
grumpet	huysuz + kukla	Her zaman kötü bir ruh hali içinde olan bir kukla. "Grumpet neşelenmek için ne der?"
zombify	zombi + yükseltmek	Ekran başında çok fazla zaman geçirdikten sonra zombi gibi davranmak. "Günümüzde öğrencileri zombiye çeviren nedir?"
fanglish	tantezi + İngilizce	Büyücüler veya perilerin konuştuğu sihirli dil. "Fanglish ile bir cümle yazabilir misin?"

Bonus Fikirler ve Eklemeler

Kelime Uydurma Zarları

- Kelime parçalarıyla iki zarlı bir oyun oluşturun:
 - Zar 1: fiiller veya duygular (gölmek, kořmak, sevmek, uyumak, stres)
 - Zar 2: isimler veya eylemler (telefon, ev ödevi, yağmur, ayakkabı, robot)
- Öğrenciler sonuçları birleştirip birleştirin (örneğin, gölmek + robot = gülme robotu) → tanımlayın!

Emoji Sözlüğü Versiyonu

- Öğrenciler, uydurdukları kelimeye uygun 2-3 emoji seçerler.
- Örnek: *snaxident* =
- Diğerleri emojiyle dayanarak anlamını tahmin eder, sonra doğru olup olmadığını kontrol eder.

Süre:

30–40 dakika (sınıfta "Mini Sözlük Kitabı" olarak uzatılabilir)

Kapanış:

Açıklama:

Kapanış oturumu, Modül 3'ün yansıtıcı ve kutlama amaçlı bir özetini sunar. Öğrenciler, çalıştıkları dil becerilerini tekrar gözden geçirir, en sevdikleri araçları ve etkinlikleri keşfeder ve modülün etkileşimli, yapay zeka destekli yaklaşımı sayesinde İngilizce becerilerinin nasıl geliştiğini ifade eder. Oturum, tüm öğrencilerin kapsayıcı katılımını güçlendirirken, üstbilişsel farkındalığı, akran teşvikini ve başarı duygusunu teşvik eder.

Talimatlar:

1. Hafıza Duvarı: En Sevdiğim An (10 dakika)

- Öğretmen, öğrencilere Modül 3'te en çok keyif aldıkları bir an, araç veya etkinliği düşünmelerini ister.
- Öğrenciler cevaplarını yapışkan notlara veya dijital [Padlet'e](#) yazar veya çizer.
- Cümle başlangıçları:
 - "En sevdiğim kısım..."
 - "Şu anda gurur duyuyorum..."
 - "Denediğim yeni bir şey..."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Simgeler veya emoji çıkartmaları kullanın.
- Sözlü yanıtlara, çizimlere veya yardımcı teknolojilere izin verin.

2. Düşünme Çemberi: Şu Anda Yapabileceklerim (10 dakika)

- Öğretmen sınıf çemberini yönetir (yüz yüze veya sanal olarak) ve her öğrenciyi aşağıdakileri tamamlamaya davet eder:
 - "Artık ben..." (örneğin, "...Al ile bir hikaye oluşturabilirim", "...daha güvenli konuşabilirim", "...yeni kelimeler kullanabilirim.")
- Öğrenciler sesli olarak paylaşabilir, ortak bir slayta yazabilir veya sesli not kaydedebilir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Görsellerle birlikte "Artık yapabiliyorum..." cümle kartları sağlayın. Akran desteği kullanın veya yanıtları önceden kaydedin.

3. Geri Bildirim Süresi: Yıldız, Dilek, Merak (5–10 dakika)

- **Öğrenciler:** Kısa bir geri bildirim kartı veya slaytı doldurun:
 - ☆ Yıldız: "Beğendiğim bir şey"
 - Bir dilek: "Daha fazlasını istediğim bir şey"
 - Bir merak: "Aklımdaki bir soru veya fikir"
- Seçenek: Dijital giriş için [Padlet](#) sütunlarını kullanın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Cümle kalıpları, çıkartma seçenekleri veya semboller sağlayın.
- Sesli notları veya resimli geri bildirimleri kabul edin.

4. Katılım Sertifikası veya Rozeti (İsteğe Bağlı)

- T: Dijital veya kağıt "Dil Kaşifi" sertifikaları veya AI temalı rozetler verir.
- Yaratıcılığı, çabayı, işbirliğini ve yeni araçlara açıklığı ödüllendirir. [Öğretim](#)

Materyalleri:

- Yapışkan notlar veya [Padlet](#) (Hafıza Duvarı)
- Yansıma cümle başlangıçları veya "Artık Yapabiliyorum" kartları
- Yazdırılabilir veya dijital geri bildirim şablonları (☆)
- [Canva](#) / PowerPoint – sertifika veya rozet tasarımı için
- İsteğe bağlı: Ses kayıt araçları (Vocaroo, Read&Write) [Süre:](#) 30–

40 dakika (esnek; paylaşım veya proje sunumu ile uzatılabilir)

MODÜL 4

Kapsayıcı Bilim Keşifleri



Yazarlar: Ankica Šarić ve Helga Kraljik

Kurum: Srednja škola Ban Josip Jelačić, Zaprešić, Hırvatistan

1. Modül Açıklaması

Bu modülde öğrenciler, bilimsel araştırmayı yaratıcılık, eleştirel düşünme ve teknoloji ile harmanlayan heyecan verici ve etkileşimli keşiflere çıkacaklar. CSI tarzı gizemlerden sanal saha gezilerine, kozmik kimlik tasarımından sürdürülebilirlik tartışmalarına kadar her aktivite, merak uyandırmak ve anlayışı derinleştirmek için tasarlanmıştır. Öğrenciler, öğrenimlerini hayata geçirmek için yapay zeka araçları, dijital simülasyonlar ve işbirliğine dayalı hikaye anlatımını kullanarak insan vücudunu, ekosistemleri, uzayı ve çevresel zorlukları inceleyeceklerdir. Öğrenim sürecinde farklı öğrenme stillerini teşvik ederken, kapsayıcılık ve erişilebilirliği benimseyerek bilimle daha güçlü bir bağ kuracaklardır.

2. Modülün içeriği ve faaliyetleri İçerik

- Uyarlanabilir Bilim Simülasyonları
 - Uzay keşiflerinden insan anatomisine kadar bilimsel kavramları simüle etmek için yapay zeka destekli araçlar ve sanal platformlar kullanarak öğrencilerin içerikle dinamik bir şekilde etkileşime girmesini sağlar.

- Sanal Deneyler
 - Öğrenciler, çevresel faktörleri test etmek veya biyolojik süreçleri simüle etmek gibi sanal laboratuvarlara veya deneylere katılarak bilimsel fenomenleri uygulamalı olarak keşfedebilirler.
- Multimedya Bilim Kaynakları
 - Videolar, infografikler, 3D modeller ve dijital simülasyonların entegrasyonu ile ve farklı öğrenenler için erişilebilirliği artırmak.
- Astronomi ve Uzay Bilimi
 - Öğrenciler güneş sistemini keşfeder, gök cisimleri hakkında bilgi edinir ve yaşanabilir bir gezegen tasarlamak veya "Kozmik Kimlik" oluşturmak gibi yaratıcı görevlerde bulunurlar.
- İnsan Biyolojisi ve Anatomisi
 - Etkileşimli CSI tarzı gizemler ve anatomik modeller aracılığıyla vücut sistemleri, anatomi ve fizyolojik süreçlerin ayrıntılı incelenmesi.
- Çevre Bilimi ve Sürdürülebilirlik
 - İklim değişikliği, ekosistemler ve sürdürülebilirlik üzerine tartışmalar, milli parklara sanal geziler ve sürdürülebilirlik çözümleri üzerine tartışmalar.
- Eleştirel Düşünme ve Problem Çözme
 - CSI gizemlerinde bir davayı çözmek veya güneş sisteminde sürdürülebilir bir gezegen tasarlamak gibi karmaşık problemleri çözmek için bilimsel bilginin uygulanması.

Etkinlikler

- Isınma Etkinliği – "Hangisini Tercih Edersiniz?"
 - Öğrencilerin iki yaratıcı, bilimle ilgili senaryo arasından seçim yaptıkları eğlenceli ve ilgi çekici bir başlangıç etkinliği
bilim ile ilgili senaryo arasından seçim yaptıkları (örneğin, "Marie Curie'yi kimya laboratuvarı partnerin olarak tercih eder miydin...") ve öğrencileri bilim hakkında eğlenceli bir şekilde eleştirel düşünmeye teşvik eden eğlenceli ve ilgi çekici bir başlangıç etkinliği.
- Kozmik Kimlik Tasarımı
 - Öğrenciler kendilerini bir gök cismi (örneğin, bir gezegen, yıldız, galaksi) olarak hayal ederler ve görseller oluşturmak ve açıklamalar yazmak için AI araçlarını kullanarak bir "Kozmik Kimlik" posterini tasarlarlar
Bu etkinlik yaratıcılığı teşvik eder ve kişisel kimliği uzay bilimi ile ilişkilendirir.

- Sanal Saha Gezisi: Güneş Sistemi'nde Bir Yolculuk
 - Öğrenciler güneş sistemini keşfeder, Dünya'nın benzersizliğini öğrenir ve yaratıcılıklarını kullanarak hayati önem taşıyan özelliklere sahip, yaşanabilir bir gezegen tasarlar.
- Sanal Saha Gezisi – Ulusal Parkları Keşfetmek
 - Öğrenciler, dünya çapındaki milli parkları keşfetmek için sanal bir yolculuğa çıkarlar ve ekosistemler, biyolojik çeşitlilik ve koruma çabaları hakkında bilgi edinirler. Etkileşimli tartışmalar ve yapay zeka araçları sayesinde çevre koruma ve sürdürülebilir uygulamalar hakkındaki bilgilerini derinleştirirler.
- Vücut Sistemlerinin İşleyişi
 - Öğrenciler, farklı vücut sistemlerinin günlük görevleri yerine getirmek için nasıl işbirliği yaptığını keşfederler ve bu işbirliğini göstermek için çizgi romanlar ve skeçler oluştururlar. Takım etkinlikler sayesinde, yaratıcı ve ilgi çekici bir şekilde anatomi ve fizyoloji hakkında daha derin bir anlayış kazanırlar.
- CSI Spy Mystery: İnsan Vücudunun Gizemini Çözmek
 - Öğrenciler, insan vücudu sistemleri hakkındaki bilgilerini kullanarak bir gizemi çözmek için birlikte çalışırlar. İpuçlarını analiz ederler ve bunları anatomik modellerle ve bilimsel bilgilerle eşleştirerek şüphelileri eler ve davayı çözerler.
- Tatlı Gerçekler: Çikolata Üretimi ve Adil Ticareti Anlamak
 - Öğrenciler, kakao yetiştiriciliği, çevresel etki ve işçi hakları ile ilgili kanıtları analiz ederek çikolata üretiminin ardındaki gizli hikayeyi araştırırlar.
- Sürdürülebilirlik ve İklim Eylemi Üzerine Sanal Tartışma
 - Öğrenciler farklı ülkeleri veya kuruluşları temsil ederek elektrikli arabalar, ormansızlaşma ve plastik kirliliği gibi kritik konuları tartışan bir münazaraya katılırlar. Yapay zeka araçlarını kullanarak avatarlar tasarlar ve görüşlerini savunmak için argümanlar hazırlarlar.
- Bilim Kaçış Odası
 - Öğrenciler takımlar halinde, çeşitli etkinliklerden (yapay zeka tarafından oluşturulan bulmacalar, trivia ve problem çözme görevleri) elde ettikleri ipuçlarını kullanarak bir dizi bilim temalı bulmacayı çözerek zamanında "kaçmak" için çalışırlar. Bu etkinlik, bilimsel kavramları eğlenceli ve rekabetçi bir formatta pekiştirir.
- AI ve IoT Kavramları Üzerine Hazine Avı
 - Öğrenciler, Google Form'u kullanarak etkileşimli bir hazine avına katılırlar ve QR kodlarını kullanarak kaynakların kilidini açar ve yapay zeka ve nesnelerin interneti kavramlarıyla ilgili soruları çözerler.
- HerStory Makers: Kadın Bilim İnsanlarını Kutlamak
 - Öğrenciler, kadın bilim insanlarının hayatlarını ve başarılarını araştırır ve yapay zeka araçlarıyla işbirliğine dayalı bir video hazırlar, onların katkılarını vurgular ve diğer sınıfların öğrenmesi için etkileşimli bir test geliştirir.

3. Modül Hedefleri

- a. AI araçları, sanal simülasyonlar ve yaratıcı hikaye anlatımı kullanarak etkileşimli ve uyarlanabilir bilim etkinliklerine katılmak
- b. Astronomi, insan biyolojisi, çevre bilimi ve sürdürülebilirlik gibi farklı alanlarda bilimsel kavramları keşfetmek
- c. Tartışmalara, gizem çözme yarışmalarına ve kaçış odası etkinliklerine katılarak eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmek
- d. Multimedya bilim kaynakları ve sanal saha gezileri yoluyla dijital okuryazarlığı ve işbirliğini geliştirmek
- e. Görsel, sözel ve uygulamalı yaklaşımlar dahil olmak üzere öğrencilerin anlayışlarını ifade etmeleri için çeşitli yollar sunarak kapsayıcı bir öğrenme ortamı oluşturmak

4. Modül Öğrenim Çıktıları

- a. Karmaşık bilim kavramlarını gerçek dünya senaryolarına ve yaratıcı görevlere uygulayarak bu kavramları anladığını göstermek.
- b. AI tarafından oluşturulan posterler, sanal gezegen tasarımları ve çizgi romanlar gibi bilimsel fikirlerin dijital ve görsel temsillerini oluşturmak.
- c. CSI gizemi ve kaçış odası gibi örneklerde olduğu gibi, mantıksal akıl yürütme ve işbirliğine dayalı takım çalışması kullanarak bilimsel zorlukları analiz edin ve çözün.
- d. Yapılandırılmış bir tartışma formatında sürdürülebilirlik ve çevre konularındaki görüşleri açıkça ifade edin ve savunun.
- e. Öğrenme deneyimlerini düşünün ve bilim, teknoloji ve kişisel ilgi alanları arasında bağlantılar kurun.

5. Anahtar Kelimeler

bilim, STEM, sürdürülebilirlik, bilim adamları, deneyler, sanal saha gezileri, kapsayıcılık, yapay zeka araçları, inovasyon, tartışma, multimedya, yenilikçi öğrenme, oyunlaştırma, eleştirel düşünme, işbirliği, yaratıcılık, iletişim

6. Metodoloji

Sorgulamaya Dayalı Öğrenme, İşbirlikli Öğrenme, Oyunlaştırma, Farklılaştırılmış Öğretim, Proje Tabanlı Öğrenme (PBL), Teknoloji Destekli Öğrenme, Tersine Sınıf, Aşamalı Öğrenme

Uyarlanabilir Öğrenme Senaryosu

Isınma ve Enerji Verici Etkinlikler:

Açıklama

Modülü tanıtmak için, öğrenciler merak ve yaratıcı düşünmeyi teşvik etmek amacıyla tasarlanmış bir Would You Rather? (Hangisini tercih edersiniz?) ısınma etkinliğine katılacaklar. Bu etkileşimli alıştırmaya, bilimsel fikirleri hayal gücüyle harmanlayan, komik ama düşündürücü senaryolar sunar. Örneğin, geri dönüştürülmüş su terlemek, trampolinlerden oluşan bir gezegeni keşfetmek veya Isaac Newton'un beden eğitimi öğretmeni olması gibi. Bu tartışmalara katılarak, öğrenciler bilimi hem ilgili hem de erişilebilir olarak görmeye başlayacaklar.

Talimatlar:

1. Would you rather? (25 dakika)

- Öğretmen "Would You Rather?" etkinliğini tanıtır:
 - Öğrenciler oyunu gruplar halinde oynarlar.
 - Kartlar masanın ortasına yüzleri aşağı bakacak şekilde yerleştirilir.
 - Öğrenciler sırayla bir kart seçer, soruyu yüksek sesle okur ve cevaplarını verir.
 - Öğrenciler cevaplarını birlikte tartışır.
 - Öğrenciler en ilginç tartışmalarını rapor ederler.

2. Bilim Memleri Oluşturma (20 dakika)

- Öğrenciler, sorulardan birinden esinlenerek meme oluşturma araçlarını kullanarak memler oluştururlar.
- Öğrenciler memlerini Padlet Duvarı'na yükler.
- Öğrenciler, arkadaşlarının memlerine yıldız verir ve

yorum yapar. Öğretim Materyalleri:

- Dijital Araçlar:
 - [Otomatik Sınıf Arkadaşı](#)
 - [Padlet](#)
- [Son Dakika Haberleri Oluşturucu!](#)
- [Kendi Haberinizi Yapın - Son Dakika Haberleri Oluşturucu](#)
- [MemeCam](#)

Değerlendirme:

Biçimlendirici Değerlendirme: Öğrenciler yıldızlar verir ve yorumlar

yazar. **Süre:**

45 dakika

Hangi kartı tercih edersiniz:

1. Marie Curie'yi kimya laboratuvarı partnerin olarak seçip karanlıkta parlamayı göze almak mı, yoksa her mesaj attığında onun radyoaktif keşiflerinin telefonunu aşırı ısıtmasını göze almak mı?
2. Her şeyin brokoli tadı olduğu yaşanabilir bir gezegeni ziyaret etmek mi, yoksa sadece gezegen şeklinde kurabiyeler yiyebileceğiniz Dünya'da kalmak mı istersiniz?
3. Tamamen trampolinlerden oluşan keşfedilmemiş bir milli parkı mı keşfetmek istersiniz, yoksa her ağacın ünlü bilim adamları hakkında tarihi dedikodular fısıldadığı bir milli parkı mı?
4. İklim değişikliğini çözmeye çalışan bir dünyada geri dönüştürülmüş su terlemek mi, yoksa her güldüğünüzde çevre dostu konfeti hapşirmek mi?
5. CO2'yi doğrudan Bluetooth sinyallerine dönüştürebilen akciğerlere sahip olmayı mı, yoksa her yemeği bilimsel teorilere dönüştüren bir sindirim sistemine sahip olmayı mı tercih edersiniz?
6. Her gezegenin bir kadın bilim insanının adını taşıdığı ve astronomları şaşırtan bir güneş sisteminde mi yaşamak istersiniz, yoksa tüm gezegenlerin yetenek yarışmasıyla yeni isimler için başvuruda bulunmak zorunda olduğu bir Dünya'da mı?
7. Ulusal parkta olduğunuzda bitkiler gibi fotosentez yapabilmeyi mi, yoksa size sürekli matematik ödevlerinde yardım isteyen hayvanlarla konuşabilmeyi mi tercih edersiniz?
8. Hava durumunu kontrol etme ve iklim değişikliğini sona erdirme yeteneğine sahip olmak mı, ancak bunu yaparken çok kötü şarkı söylemek zorunda kalmak mı, yoksa dünyanın En büyük yapboz bulmacayı çözerek çevre sorunlarını çözmeyi mi tercih ederiniz?
9. Isaac Newton'un, yerçekimini keşfederek sürekli dikkatinin dağıldığı bir beden eğitimi öğretmeni olmasını mı, yoksa sadece teorik galibiyetlerle bilimsel softbol takımınıza koçluk yapmasını mı tercih edersiniz?
- dikkatini dağıtan bir spor öğretmeni olmasını mı, yoksa sadece teorik galibiyetlerle bilim softbol takımınızı çalıştırmalarını mı tercih edersiniz?
10. Kalbinizin yeni bir Marvel filminin ritmine göre atmasını mı gelişmiş biyomühendislik sayesinde ses efekti mi, yoksa her hapsiriktaki küçük bir ampulü yakarak çevre dostu bir sistem mi?

Ana bölüm:

Etkinlik 1: Kozmik Kimlik Tasarımı

Açıklama:

Öğrenciler kendilerini kişisel özelliklerini, değerlerini veya isteklerini yansıtan bir gök cismi (örneğin yıldız, gezegen, galaksi) olarak hayal edecekler. AI araçlarını kullanarak görseller ve metinler oluşturacak ve bir "Kozmik Kimlik" posteri hazırlayacaklar. Bu etkinlik, bilimi yaratıcılıkla harmanlayarak tüm öğrencileri sürece dahil eder ve katılım ve kendilerini ifade etmeleri için çeşitli yollar sunar.

Talimatlar:

1. Gök cisimlerini tanıtır (10 dakika)

- Öğretmen, kozmik kimlik kavramını tanıtarak, herkesin kendini evrenin benzersiz bir parçası olarak hayal edebileceğini açıklar.
- Öğrenciler (Ss) gök cisimleri hakkında beyin fırtınası yaparlar; gök cisimlerini (güneş, *yıldızlar*, *gezegenler*, *aylar*, *asteroitler*, *kuyruklu yıldızlar*, *galaksiler*, *nebulalar*, *kara delikler*...).
- Öğrenciler buldukları gök cisimlerinin özelliklerini tanımlarlar (*sıcak*, *parlak*, *ışık saçan*, *görmeli*, *çeşitli*, *gizemli*, *büyüleyici*, *kayalık*, *eski*, *buzlu*, *muhteşem*, *uçsuz bucaksız*, *çarpıcı*, *ruhani*, *renkli*, *yoğun*, *ilgi çekici*, *gizemli*...).

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, gök cisimlerinin görsel ipuçlarını ve öğrencilerin kendileriyle özdeşleştirebilecekleri sıfatları seçmeleri için basitleştirilmiş seçenekleri içerir özellikleri ile uyumlu sıfatlar seçmek için basitleştirilmiş seçenekler sunar (sıcak, ılık, parlak, gizemli, parlak, güçlü, renkli).

2. Uzay aracılığıyla kişisel kimliği tanımlayın (15 dakika)

- Öğrenciler kendi benzersiz özellikleri, en sevdikleri renkler ve kişilik özellikleri üzerine düşünürler.
- Öğrenciler, kişiselleştirilmiş beyin fırtınası için [ChatGPT](#) veya benzer bir sohbet robotu kullanır.
 - Yönlendirmeler:

Eğer bir gök cismi olsaydım, ne olurdu? (*Kişilik özelliğini girin*) olduğumu gösteren benzersiz bir şey istiyorum. Bana bazı fikirler verebilir misiniz?

Ben ... olmak isterdim. Ben ... (*kişilik özellikleri*)yim. En sevdiğim renk ... Bu hayali yansıtan bir gök cismi önerebilir ve bunun benimle nasıl bir bağlantısı olduğunu açıklayabilir misiniz?

Ek sorular:

(Gök cismi) _____ (gök cismi) _____ (kişilik özellikleri) olan insanlarla nasıl bir bağlantısı olduğunu daha ayrıntılı olarak açıklayabilir misiniz?

Uzayda _____ (gök cismi) uzayda benzersiz veya özel kılan nedir?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğretmen, temel açıklamalarla birlikte [gök cisimlerinin resimlerini](#) sunar (örneğin, "Parlak ve Pozitif" etiketli parlak bir yıldız, "Sakin ve Düşünceli" etiketli sakin bir ay). Öğrenciler önceden yazılmış cümleleri tamamlamak için kullanır, örneğin:
 - "Ben bir _____ çünkü ben _____."
 - "En sevdiğim renk _____, bu yüzden kendimi _____ uzayda."

3. Kozmik Kimlik Poster Tasarlama (30 dakika)

- Öğrenciler [Canva](#) AI Tasarım Asistanı'nı kullanarak "Kozmik Kimlik" posterlerini oluştururlar.
- Öğrenciler, gök cisimleri ve avatarlarının yapay zeka tarafından oluşturulan görüntülerini (DALL-E, Chat GPT veya Canva gibi araçlardan) eklerler.
- Öğrenciler, ChatGPT'den gelen ipuçları ve önerileri kullanarak Kozmik Kimlikleri hakkında akrostiş şiir yazarlar.
Akrostik şiir oluşturmak için ipuçları: akrostik için kelime olarak gök cismini kullanın; her satırda özelliklerinizi yansıtın (ör. nezaket, merak, tutku); en sevdiğiniz rengi veya anlamını ekleyin (ör. sıcaklık için altın, sakinlik için mavi): *ör. Güneş*

*Parlak bir şekilde parlayarak, herkese sıcaklık getiriyorum,
Durdurulamaz bir enerjiyle, dimdik duruyorum.
Başkalarını besleyen altın parlıtım ilham verir.*

- Öğrenciler, [vocaroo](#) kullanarak akrostiş şiirlerini okurken kendilerini kaydederler ve ses dosyasını veya QR kodunu posterlerine yüklerler.
- Öğrenciler posterlerini [Padlet](#) duvarına yüklerler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler, önceden yazılmış cümleler ve Chat GPT komutlarının yardımıyla *Kozmik Kimlikleri* hakkında açıklamalar yazarlar. Öğrenciler, metin okuma [Canva](#) AI veya [Luvvoice](#) veya başka bir metin okuma AI aracı kullanır.

4. Yansıma

- Öğrenciler posterlerini [Padlet](#) duvarında sergilerler.
- Öğrenciler, bu etkinlik sayesinde kendileri hakkında öğrendiklerini yazılı yorumlar şeklinde yansıtırlar.
- Öğrenciler birbirlerinin posterlerini yıldızlarla (1-5 yıldız) değerlendirirler - [Bir](#)

[kontrol listesi](#). Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital Materyaller:
 - [Gök cisimleri sunumu](#)
 - [Kontrol listesi](#)
- Dijital Araçlar:
 - Poster oluşturma ve metinden sese dönüştürme için [Canva](#) AI
 - Metinden ses oluşturmak için [Luvvoice](#) veya [ElevenLabs](#)
 - Ses oluşturmak için [Vocaroo](#)
 - Beyin fırtınası ve metin önerileri için [ChatGPT](#)
 - Özel görseller oluşturmak için [DALL-E](#) veya [Canva](#) AI
 - Poster sunumu ve değerlendirmesi için [Padlet](#)
- Görsel Yardımlar:
 - Gök cisimleri keşfi için [Stellarium](#) veya NASA's Eyes

Değerlendirme:

- Biçimlendirici değerlendirme - [Kontrol](#)

[listesi](#) Süre:

60 dakika

Etkinlik 2: Sanal Saha Gezisi - Güneş Sistemi'nde Bir Yolculuk

Açıklama:

Öğrenciler güneş sistemini keşfedecek, Dünya'nın benzersizliğini anlayacak ve yaratıcılıklarını kullanarak yaşanabilir bir gezegen tasarlayacaklar. Ders, ayrıntılı öğrenci talimatları, özel ihtiyaçlara yönelik uyarlamalar ve yapay zeka araçlarını içermektedir.

Talimatlar:

1. Gezegenleri Adlandırma ve Sıralama (10 dakika)

- Öğretmen, gezegenlerin rastgele sırayla yer aldığı güneş sisteminin görsel [sunumunu](#) ekranda gösterir.
- Öğrenciler gezegenlere isim verir.
- Öğrenciler ikili gruplar halinde gezegenleri Güneş'e göre sıralar.
- T, öğrencilerin sırayı hatırlamaları için "My Very Educated Mother Just Served Us Nachos" (Çok eğitilmiş annem bize nachos ikram etti) ezberleme tekniğini tanıtır.

Özel ihtivacları olan öğrenciler için uyarlama:

- Öğretmen, güneş sistemindeki gezegenlerin resimlerini ve isimlerini içeren [hafıza kartları](#) sağlar. Öğrenciler, çevrimiçi araçlar/sözlükler (ör. Google çevirmen) yardımıyla gezegenlerin isimlerini söyleme alıştırmaları yapar.
- Öğrenciler kartlarla hafıza oyunu oynayarak isimlerin telaffuzunu pratik ederler.
- Öğrenciler, Güneş'ten başlayarak gezegenleri sıralar.

2. Gezegenlerin Özelliklerini Keşfetme (15 dakika)

Grup çalışması

- Öğrenciler gezegenler hakkında bildiklerini beyin fırtınası yaparlar.
- Öğrenciler [Gamma](#), [Canva](#) ve [Luvvoice](#) yardımıyla oluşturulan [videoyu](#) izler ve gezegenler hakkında notlar alır.
- Öğrenciler notlarını ve [NoteGPT adlı](#) bir yapay zeka aracını kullanarak zihin haritası oluşturur ve zihin haritalarını [Padlet](#) Wall'a yükler.

Özel ihtivacları olan öğrenciler için uyarlama:

- Öğrenciler [videoyu](#) birden fazla kez izler ve her gezegen hakkında bir not alır.
- Öğrenciler AI aracı [MyMapAI'yi](#) kullanır ve notlarıyla bir zihin haritası oluşturur.
- Öğrenciler zihin haritalarını Padlet duvarına yükler.

3. Dünya - Özel Bir Gezegen (15 dakika)

- Öğretmen, "Dünya'yı özel kılan nedir?" sorusunu sorarak konuyu tanıtır (*Dünya, bildiğimiz kadarıyla yaşamı destekleyen tek gezegendir*).

Gruplar halinde

- Öğrenciler, Dünya'nın yaşamı destekleyen tek gezegen olmasının nedenlerini bir kağıda beyin fırtınası yaparak yazarlar.
 - *Dünya özel bir gezegendir çünkü ____.*
 - *İnsanlar Dünya'da yaşayabilirler çünkü ____.*
- Öğrenciler, daha fazla fikir üretmek için AI beyin fırtınası aracını kullanırlar: [Grammarly beyin fırtınası üretici](#).
- Öğrenciler, diğer öğrencilerin görmesi ve karşılaştırması için fikirlerini sınıf duvarlarına sergilerler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler, akran desteği aldıkları gruplar halinde diğer öğrencilerle birlikte çalışırlar.

4. Yaşanabilir Bir Gezegen Tasarlamak (20 dakika)

Grup çalışması:

- Öğrenciler, [Yaşanabilir Bir Habitat Tasarlamak](#) çalışma kağıdının yardımıyla yaşanabilir gezegenleri hakkındaki soruları yanıtlarlar.
- Yol gösterici sorular:

- Gezegeninizin adı nedir?
- Gezegeniniz nerede bulunuyor?
- Gezegeniniz ne kadar büyük?
- Atmosfer neyden oluşuyor?
- İnsanlar nefes almak için oksijeni nasıl elde edecek? İnsanlar ne yiyecek?
- İnsanlar ne içecek?
- Gezegeninizin yüzeyi nasıldır?
- Gezegeninizdeki sıcaklık aralığı nedir? Gezegeninizde su var mı?
- Gezegeninizde yerçekimi var mı?
- Gezegeninizi benzersiz kılan nedir (bazı coğrafi özellikleri sayın)?

- Öğrenciler, bir yapay zeka görüntü oluşturucu ([Chat GPT](#); Bing, DALL-E, Midjourney...) kullanarak yaşanabilir gezegenlerini tasarlarlar.
- Öğrenciler çalışma kağıtlarını ve görüntüleri Padlet Wall'a yüklerler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler, çalışma kağıtlarındaki yaşanabilir gezegenleriyle ilgili soruları önerilen cevaplarla yanıtlarlar.
- Öğrenciler, yapay zeka görüntü oluşturucuyu kullanarak yaşanabilir gezegenlerini tasarlarlar.

5. Özet ve Düşünceler (5 dakika)

- Akran geri bildirimi:
 - Öğrenciler, diğer öğrencilerin görmesi ve yorum yapması için fikirlerini [Padlet](#) Duvarı'nda sergiler. Öğrenciler yıldızlar verir (1-5) ve sorular sorar.
 - Her grup kendi gezegeniyle ilgili soruları yanıtlar.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital Materyaller
 - [Güneş Sistemi](#) Sunumu
 - [Güneş Sistemi](#) hafıza kartları
 - [Güneş Sistemimizi Keşfetmek](#) videosu
 - [Yaşanabilir Bir Yaşam Alanı Tasarımı](#) çalışma kağıdı
- Dijital Araçlar:
 - [Canva](#) - çalışma kağıdını doldurmak ve poster oluşturmak için
 - [Luvvoice](#) - metinden ses oluşturmak için
 - [Gamma](#) - sunum oluşturmak için
 - [NoteGPT](#) ve [MyMapAI](#) - zihin haritası oluşturmak için
 - [Grammarly beyin fırtınası oluşturucu AI](#) beyin fırtınası fikirleri
 - [Chat GPT](#); Bing, DALL-E, Midjourney... özel görseller oluşturmak için
 - [Padlet](#) - çalışma kağıtlarını ve AI görüntülerini sunmak ve

değerlendirmek için Değerlendirme:

- Biçimlendirici değerlendirme: Padlet yıldızları ve yorumları (soru sorma ve cevaplama). **Süre:**

60 dakika

Etkinlik 3: Sanal Saha Gezisi - Ulusal Parkları Keşfetmek

Açıklama

Öğrenciler, dünyanın dört bir yanındaki milli parkları keşfetmek ve karşılaştırmak için sanal bir geziye çıkacaklar. Ekosistemler, parkların benzersiz özellikleri, koruma çabaları ve biyolojik çeşitliliğin önemi hakkında bilgi edinecekler. Yapay zeka araçları, materyal oluşturma ve anlamayı kolaylaştırırken, farklılaştırma sayesinde özel ihtiyaçları olanlar da dahil olmak üzere tüm öğrenciler anlamlı bir şekilde katılım sağlayabilecek.

Talimatlar:

1. Gezi Öncesi Hazırlık: Gezi Programı Oluşturma (15 dakika)

- Öğrenciler keşfetmek için bir milli park seçerler (seçenekler: Yellowstone, Serengeti veya Büyük Set Resifi).
- Öğrenciler, Chatbot (ör. Chat GPT) kullanarak parkın özelliklerini, cazibe merkezlerini ve dikkat çekici flora/faunayı öne çıkaran kişiselleştirilmiş sanal tur güzergahları oluştururlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler, ChatGPT gibi yapay zeka araçlarını kullanarak bir [Güzergâh Şablonundaki](#) her boşluğu doldurmak için soruları yanıtlar veya fikirler önerir (bu şablonlar, özel ihtiyaçları olan öğrenciler de dahil olmak üzere tüm öğrencilerin öğrenme deneyimlerini desteklerken etkinliğe anlamlı bir şekilde katılabilmelerini sağlar).

2. 360 Derece Videolar Kullanarak Sanal Keşif (15 dakika)

- Öğrenciler, Google Earth ve web sayfalarını kullanarak 360 derecelik videolarla (örneğin, YouTube'daki Yellowstone Google Earth, YouTube'daki Serengeti veya park web sitelerindeki Büyük Set Resifi gibi) Google Earth ve web sayfalarını kullanarak sanal olarak keşfederler.
 - [Google Earth](#)
 - [Yellowstone Sanal Turu | VR 360° Seyahat Deneyimi | Yellowstone Ulusal Parkı | WY, MT & ID](#)
 - [Yellowstone Park](#)
 - [Yellowstone Ulusal Parkı 360° Sanal Tur](#)
 - [Serengeti Ulusal Parkı](#)
 - [Büyük Set Resifi 360° su altı mercan resifi](#)
 - [Büyük Set Resifi 360 sanal tur](#)
 - [Büyük Set Resifi web sitesi](#)
- Öğrenciler AI sohbet robotlarına simgesel yapılar, hayvanlar veya koruma çalışmaları hakkında sorular sorar. (Örneğin, "Büyük Set Resifi'nde hangi hayvanlar yaşar?").

3. İnfografik Oluşturma (30 dakika)

- Öğrenciler ikili gruplar halinde, seçtikleri park hakkında Canva AI Tasarım Asistanı'nı kullanarak parkın vahşi yaşamını, bitki örtüsünü, iklimini ve koruma zorluklarını gösteren bir infografik tasarlarlar.
- Öğrenciler, önemli noktalar için seyahat programınızı gözden geçirirler (*örneğin, parkın özellikleri, dikkat çeken hayvanlar, çevre sorunları*).
- Öğrenciler park hakkında en az 5 önemli bilgiyi yazın.
- Öğrenciler, bilgileri infografik için bölümlere ayırırlar.
- Öğrenciler gerçekleri uygun kategorilere göre düzenler.
- Öğrenciler infografik için bir şablon veya düzen seçerler.
- Öğrenciler bilgileri şablona yazarlar (başlıklar, madde işaretleri, istatistikler, simgeler, resimler, grafikler).
- Öğrenciler, çalışmalarını değerlendirmek için [İnfografik Kontrol](#) Listesi kullanır.

4. Yansıtıcı Günlük Tutma (30 dakika)

- Öğrenciler sanal tur deneyimlerine dayanarak günlük girişlerinin taslağını yazarlar:
 - açılış cümlesi (keşfettiği parkı ve genel izlenimlerini anlatan)
 - parkın temel özellikleri
 - korumanın önemi
 - öğrendikleri şeyler ve bunların bakış açılarını nasıl değiştirdiği
 - son düşünceler
- S, metni iyileştirmek veya geliştirmek için Quillbot kullanır

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler bir [şablon](#) yardımıyla (boşluk doldurma) bir *günlük girişi* yazarlar

5. Koruma Kampanyası (30 dakika)

- Öğrenciler, seçtikleri milli parkta belirli bir çevre sorununu ele alan bir koruma kampanyası tasarlarlar.
- Öğrenciler kampanya için fikirler üretir ve bunları Napkin.ai'ye girerler.
- Öğrenciler Napkin.ai'yi kullanarak fikirleri uygulanabilir temalara ayırır ve görseller oluşturur.
- Öğrenciler, kampanyanın ayrıntılarını tamamlamak için yapay zekanın önerilerini kullanır.
- Öğrenciler Canva'yı kullanarak bir poster tasarlarlar.
- T, [Koruma Kampanyası Rubriği](#) kullanarak Koruma Kampanyasını değerlendirir_

Kriterler	İleri Düzey (3 puan)	Yeterli (2 puan)	Gelişmekte (1 puan)
<i>Yaratıcılık</i>	Kampanya tasarımında olağanüstü özgünlük sergiler; standart koruma stratejilerinin ötesine geçen yenilikçi bir yaklaşım sergiler; benzersiz ve etkileyici görsel sunum yapar	Bazı özgün unsurlarla yaratıcı düşünceyi gösterir; ilginç bir kampanya konsepti geliştirmek için açık bir çaba gösterir	Sınırlı yaratıcılık; temel veya genel koruma yaklaşımlarına dayanır
<i>Anlama Derinliği</i>	Belirli çevre sorununa ilişkin derinlemesine bir anlayış sergiler; kapsamlı araştırma temelli içgörüler sunar; ekosistem etkileşimleri ve koruma zorluklarına ilişkin karmaşık bir anlayış sergiler Kampanya hedeflerinin net bir şekilde iletilmesi; olağanüstü	Çevre sorununa ilişkin sağlam bir anlayış sergileme; ilgili arka plan bilgileri ve temel ekolojik bağlamı içeren Birincil kampanya hedeflerinin net bir şekilde	Minimum düzeyde anlayış gösterir; somut araştırma veya derinlemesine çevre analizi eksikliği Belirsiz veya parçalı iletişim; temel koruma
<i>Kampanyanın Netliği</i>	derecede iyi organize edilmiş sunum; koruma mesajını etkili bir şekilde ileten ilgi çekici anlatım Napkin.ai ve Canva'yı ustaca kullanır; sofistike veri görselleştirme; AI tarafından üretilen içgörülerin sorunsuz	iletilmesi; çoğu önemli noktanın ele alındığı tutarlı sunum Teknolojik araçların yetkin kullanımı; temel veri	mesajını iletmekte zorlanır Teknolojik araçların asgari düzeyde veya etkisiz kullanımı; yapay zeka önerileriyle sınırlı etkileşim
<i>Teknolojik Entegrasyon</i>	entegrasyonu Profesyonel kalitede poster tasarımı; görsel olarak çarpıcı; gelişmiş grafik tasarım becerileri ve stratejik görsel iletişim	görselleştirme ve yapay zeka entegrasyonu Net görsel hiyerarşiye sahip iyi tasarlanmış poster; temel	Temel veya kötü uygulanmış görsel tasarım; görsel tutarlılıktan yoksun tutarlılık
<i>Görsel Tasarım</i>		tasarım ilkelerini karşılar	

Toplam Olası Puan: 15

- 13-15 puan: Olağanüstü
- 10-12 puan: Yeterli
- 7-9 puan: Gelişmekte
- 0-6 puan: Önemli iyileştirme Gerekliyor

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital Araçlar:
 - [Canva](#)
 - [Napkin.ai](#)
 - [Magic School](#)
 - [Quillbot](#)
 - [Chat GPT](#)

Dijital materyaller:

- [İnfografik Kontrol Listesi](#)
- [Özel İhtiyaçları Olan Öğrenciler için Günlük Girişi](#)
- [Koruma Kampanyası Rubriği](#)
- Görsel Yardımlar:
 - [Google Earth](#)
 - [Yellowstone Sanal Turu | VR 360° Seyahat Deneyimi | Yellowstone Ulusal Parkı | WY, MT & ID](#)
 - [Yellowstone Park](#)
 - [Yellowstone Ulusal Parkı 360° Sanal Tur](#)
 - [Serengeti Ulusal Parkı](#)
 - [Büyük Set Resifi 360° Sualtı Mercan Resifi](#)
 - [Büyük Set Resifi 360 sanal tur](#)
 - [Büyük Set Resifi web sitesi](#)

Değerlendirme

- Biçimlendirici Değerlendirme: [İnfografik Kontrol Listesi](#)
- Toplam Değerlendirme: [Koruma Kampanyası Değerlendirme](#)

Ölçeği Süre:

120 dakika

Etkinlik 4: CSI Casus Gizemi: İnsan Vücudunun Gizemini Çözmek

Açıklama:

Bu etkileşimli ve ilgi çekici derste, öğrenciler insan vücudunun sistemleri hakkındaki bilgilerini kullanarak bir gizemi çözmekle görevli dedektifler olacaklar. Çeşitli görevler ve yapay zeka destekli araştırmalar yoluyla, öğrenciler çeşitli vücut sistemleriyle ilgili ipuçlarını ortaya çıkararak şüphelileri ve kanıtları eleyip çözecekler. 2D ve 3D anatomik modeller gibi dijital araçları kullanarak, öğrenciler organlar ve temel sistemlerin işlevleri hakkındaki bilgilerini derinleştirecekler. Bu ders, eleştirel düşünmeyi, takım çalışmasını ve öğrenmede teknolojinin entegrasyonunu teşvik eder.

Talimatlar:

1. Giriş: Ajanlara Hoş Geldiniz (5 dakika)

- T, "CSI Spy Mystery" temasını tanıtarak sahneyi hazırlar:
 - "Bir hırsız süpermarkete girip tüm parayı çalmış! Anatomik dedektifler olarak, insan vücudundaki sistemlerle ilgili ipuçlarını ortaya çıkararak bu gizemi çözmek size düşüyor."
- Öğrenciler, [Vücut Sistemleri Sunumu](#)'nun yardımıyla 12 insan vücudu sistemi hakkında beyin fırtınası yaparlar.
- Öğrenciler her sistem için tanımlar yapar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler, önceden yazılmış sistem isimleri ve tanımlarının bulunduğu çalışma kağıdındaki görevi yaparlar ([Vücut Sistemleri Eşleştirme Alıştırması](#)).

ANAHTAR:

- İskelet:** Vücuda destek ve koruma sağlar.
- Kas sistemi:** Vücudun hareket etmesine yardımcı olur.
- Kardiyovasküler:** Kan ve oksijeni vücutta dolaştırır.
- Sindirim sistemi:** Yiyecekleri enerjiye dönüştürür.
- Sinir sistemi:** Vücudu kontrol eder ve farklı bölgelere sinyaller gönderir.
- Solunum sistemi:** Oksijen alır ve karbondioksiti dışarı atar.
- Endokrin:** Vücudu düzenlemek için hormonlar üretir.
- Üriner:** Atıkları uzaklaştırır ve su dengesini sağlar.
- Bağışıklık:** Vücudu hastalıklardan korur. **Üreme:** Üremeyi sağlar.
- Deri sistemi:** Cilt, saç ve tırnaklarla vücudu korur

2. InnerBody Kullanarak Araştırma Etkinliği (15 dakika)

- Öğretmen, [InnerBody](#)'yi tanıtır ve öğrencilere kullanımını gösterir.
- Öğrenciler her sistemi inceler.
- Öğrenciler her sistem için hayati önem taşıyan organları tanımlarlar (*örneğin, "Sinir sistemi beyin, omurilik ve sinirleri içerir."*).
- Öğrenciler, organların işlevlerini ve yerlerini keşfetmek için sitedeki 2D ve 3D modelleri kullanır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler, arkadaşlarının yardımıyla [InnerBody](#) sitesini inceler.
- Öğrenciler, önceden yazılmış sistem isimleri ve kısmen doldurulmuş organ listeleriyle [Vücut Sistemleri](#) çalışma kağıdını doldururlar.

3. İpuçları Toplama (40 dakika)

- Öğrenciler görevleri çiftler halinde tamamlar. Her görev bir vücut sistemi ile ilgilidir ve vakayı çözmeye yardımcı olacak ipuçları sağlar.
- Öğretmen ilerlemeyi izler ve gerektiğinde destek sağlar.
- Öğrenciler farklı vücut sistemleri türleri üzerinde görevleri tek tek yerine getirir ([Vücut Sistemleri Görevleri](#)) ve tamamlanan görevi öğretmene sunarak bir ipucu kazanır ([İpucu Kartları: CSI Spy Mystery](#)).
- Öğrenciler görevleri yapmak için InnerBody ve AI kullanır.
 - İstasyon 1: Sinir Sistemi (Doğru/Yanlış)
 - İstasyon 2: İskelet Sistemi (Metni Kapat)
 - İstasyon 3: Kardiyovasküler Sistem (Bul ve Düzelt)
 - Durak 4: Solunum ve Sindirim Sistemi (Çoktan Seçmeli)
 - İstasyon 5: Üreme Sistemi (Açık Uçlu Sorular)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler, akran desteğini teşvik etmek için stratejik olarak eşleştirilir.

Vücut Sistemleri Görevleri - ANAHTAR

Sinir Sistemi Görevi	İskelet Sistemi Görevi	Solunum ve Sindirim Sistemleri Görevi
1. Doğru 2. Yanlış 3. Doğru 4. Yanlış 5. Doğru 6. Doğru 7. Doğru 8. Doğru	1. uyluk kemiği 2. kafatası 3. kıkırdak 4. humerus 5. klavikula 6. pelvis 7.göğüs kafesi 8. omurlar	1. b 2. a 3. a 4. b 5. b 6. b 7.c 8. b

Üreme Sistemi Görevi	<p>1. Üreme sisteminin temel işlevi, üreme için özel hücreler (erkeklerde sperm, kadınlarda yumurta) üretmek, depolamak ve salmak ve türün devamını sağlamaktır.</p> <p>2. a. Erkek organları: Testisler, Penis, Prostat bezi</p> <p>b. Kadın organları: Yumurtalıklar, rahim, fallop tüpleri</p> <p>1. a. Testosteron: Erkeklerin ikincil cinsel özelliklerinin (örneğin, daha kalın ses, yüz kılları) gelişimini destekler ve sperm üretimi için gereklidir.</p> <p>b. Östrojen: Kadınların adet döngüsünü düzenler, kadınların ikincil cinsel özelliklerinin gelişimini destekler (örneğin, göğüs gelişimi) ve hamileliğin sürdürülmesine yardımcı olur.</p> <p>4. Döllenme, sperm hücresi yumurta hücresiyle birleşip kaynaştığında fallop tüplerinde gerçekleşir. Bu, zigot oluşumuna yol açar ve zigot daha sonra rahme göç ederek implantasyon ve embriyo gelişimine geçer.</p> <p>Kalp, kanı hem akciğerlere hem de vücuda pompalar.</p> <p>Arterler oksijen açısından zengin kanı taşıırken, damarlar oksijensiz kanı</p>
Kardiyovasküler Sistem Görevi	<p>taşıır. Kalp dört odaya ayrılır: iki kulakçık ve iki karıncık.</p>

4. Gizemi Çözmek (20 dakika)

- Öğrenciler, şüphelileri elemek ve gizemi çözmek için ipuçlarını analiz ederler ([Suç Mahalli ve Şüpheliler](#)).
- Öğrenciler, gerekçelerini açıklayarak sonuçlarını vaka raporu formuna yazarlar ([Dedektifin Vaka Raporu](#)).

ANAHTAR: Suçlu, şüpheli 4'tür.

Öğretim Materyalleri:

Dijital Araçlar:

- [Chat GPT](#)

Dijital materyaller:

- [Vücut Sistemleri Sunumu](#)
- [Vücut Sistemleri Eşleştirme Alıştırması](#)
- [Vücut Sistemleri](#)
- [Vücut Sistemleri Görevleri](#)
- [İpucu Kartları: CSI Casus Gizemi](#)
- [Suç Mahalli ve Şüpheliler](#)
- [Dedektifin Dava Raporu](#)

Görsel Yardımlar:

- [İç Vücut](#)

Değerlendirmes

i:

Biçimlendirici değerlendirme:

- Görev tamamlama kalitesi (kazanılan ipucu kartları).
- Kanıtları kullanarak gizemi çözme becerisi.

Süre:

80 dakika

Etkinlik 5: Çalışan Vücut Sistemleri

Açıklama:

Bu ilgi çekici ve etkileşimli derste, öğrenciler vücut sistemlerinin günlük aktiviteleri gerçekleştirmek için nasıl birlikte çalıştığını keşfedecekler. Ders, öğrencilerin bu sistemlerin rollerini görselleştirmelerine yardımcı olmak için etiketli bir vücut diyagramı kullanılarak başlıca vücut sistemlerinin tanıtımıyla başlayacak. Öğrenciler daha sonra takımlar halinde işbirliği yaparak, sistemler arasındaki işbirliğini vurgulayan eğlenceli, gerçek hayattan senaryolara dayalı çizgi romanlar oluşturacaklar. Son olarak, öğrenciler vücut sistemleri arasındaki takım çalışmasını gösteren skeçler canlandırarak çizgi romanlarını hayata geçirecekler.

Talimatlar:

1. Etkileşimli Vücut Diyagramları (15 dakika)

- T, her takıma rastgele bir vücut sistemi atar.
- Öğrenciler AI aracını (Canva AI Image Creator; [Adobe Firefly](#)) kullanarak etkileşimli vücut diyagramı oluştururlar.
- Öğrenciler diyagramdaki ana organları ve sistemdeki işlevlerini etiketler.
- Öğrenciler her sistemin amacını ve ana sistem organlarını kısaca raporlar.

2. Birlikte Çalışmak – Bir Çizgi Roman (45 dakika)

- T, her gruba bir senaryo atar ([Birlikte Çalışma Senaryoları](#)).
- Öğrenciler, senaryoda hangi vücut sistemlerinin yer aldığını ve bunların nasıl etkileştiğini belirler.
- Öğrenciler şu soruları yanıtlayarak çizgi romanın hikâyesini planlarlar:
 - Hikayede neler oluyor?
 - Sistemler nasıl birlikte çalışıyor?
 - Bu işbirliğini görsel olarak nasıl göstereceksiniz?
- Öğrenciler, Pixton, Storyboard That veya Canva kullanarak illüstrasyonlar ve diyaloglarla dijital çizgi romanlarını tamamlarlar veya AI Image Creator'ı kullanarak her kare için belirli görüntüler oluştururlar ([Birlikte Çalışma Çizgi Roman Şablonu](#)).
- Öğrenciler, çalışmalarını değerlendirmek için bir kontrol listesi kullanır ([Birlikte Çalışma Kontrol Listesi](#)).

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğretmen, çizgi roman için bir diyalog atar ([Birlikte Çalışma Diyalogu](#)).
- Öğrenciler diyalogları takip eder ve Pixton, Storyboard That veya Canva uygulamalarıyla çizgi roman oluştururlar.

3. Vücut Sistemleri İş Başında – Bir Skeç (45 dakika)

- Öğrenciler kısa bir senaryo oluşturarak çizgi romanlarını skeçe dönüştürürler.
- Öğrenciler rolleri dağıtırlar (*örneğin, bir öğrenci kalbi, başka bir öğrenci akciğerleri oynar*).
- Öğrenciler, hikayeyi canlandıran diyaloglar ve eylemler ekler.
- Öğrenciler, sistemlerin nasıl etkileşime girdiğine odaklanarak skeci prova ederler.
- Öğrenciler skeci sınıfın önünde sergiler (2-3 dakika).

Özet Değerlendirme: [Skeç Performansı: Vücut Sistemleri İşbirliği Değerlendirme Ölçeği](#)

Kriterler	3 Puan (Beklentileri Aşıyor)	2 Puan (Beklentileri Karşılar)	1 Puan (İyileştirme Gerekiyor)
<i>Senaryo Geliştirme</i>	Vücut sistemleri arasındaki karmaşık etkileşimleri açıkça gösteren, son derece yaratıcı ve bilimsel olarak doğru bir senaryo geliştirir Tüm ekip üyelerine, vücut	Vücut sistemleri arasındaki temel etkileşimleri içeren tutarlı bir senaryo oluşturur	Senaryo, sistem etkileşimlerinin netliği ve bilimsel doğruluğu açısından yetersizdir
<i>Rol Dağılımı</i>	sistemlerinin işleyişini derinlemesine anladıklarını gösteren kesin ve anlamlı roller atanır. Diyaloglar sofistike, bilimsel olarak doğru ve ilgi çekicidir ve sistem etkileşimlerine ilişkin ileri düzeyde bir anlayışı yansıtır.	Çoğu ekip üyesinin farklı vücut sistemlerini temsil eden net rolleri vardır Diyaloglar net ve sistem	Roller belirsiz veya etkili bir şekilde dağıtılmamış
<i>Diyalog Kalitesi</i>	Olağanüstü sahne hakimiyeti, net ifade ve biyolojik süreçlerin yaratıcı fiziksel temsillerini gösterir	işlevlerine ilişkin temel bilgileri yansıtıyor Orta düzeyde katılımı tutarlı performans sergiler	Diyaloglar yetersiz, kafa karıştırıcı veya bilimsel olarak yanlış
<i>Performans Tekniği</i>	Birden fazla vücut sistemi arasındaki karmaşık, birbiriyle bağlantılı ilişkileri nüanslı ayrıntılarla ustaca gösterir	Vücut sistemleri arasındaki temel etkileşimleri ve bağlantıları gösterir	Performans tereddütlü, belirsiz veya coşkusuzdur
<i>Sistem İşbirliği Gösterimi</i>	2-3 dakikalık gereksinimini iyi tempolu, dinamik bir sunumla tam olarak karşılar.	Orta hızda zaman dilimi içinde kalır	Sistem etkileşimlerini etkili bir şekilde gösteremiyor
<i>Zamanlama ve Uzunluk</i>			Önemli ölçüde veya aşıyor

Puanlama Kılavuzu:

- Toplam Olası Puan: 18
- 16-18 Puan: A (Mükemmel)
- 13-15 Puan: B (Yeterli)
- 10-12 Puan: C (Gelişmekte)
- 10 Puanın Altı: Önemli iyileştirme gerekiyor

4. Özet (10 dakika)

- Düşünme
 - Öğrenciler şu soruları yanıtlar:
 - Vücut sistemlerinin birlikte çalışması konusunda sizi en çok ne şaşırttı?
 - Skeçlerinizde veya çizgi romanlarınızda hangi vücut sistemleri en büyük rolü oynadı?
 - Bir sistem düzgün çalışmazsa ne olur sizce?
- Özet Oyunu
 - T, büyük bir vücut şeması olan **InnerBody** üzerinde bir vücut parçasını gösterir (örneğin, akciğerler, mide, beyin veya kalp).
 - Öğrenciler, o vücut parçasıyla ilgili sistemleri söyler ve bunların işlevlerini kısaca açıklar.

Öğretim Materyalleri

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital araçlar:
 - [Canva AI Görüntü Oluşturucu](#)
 - [Pixton](#)
 - [Storyboard That](#)
 - [Adobe Firefly](#)
 - [Magic School](#)
- Dijital Materyaller:
 - [Birlikte Çalışma Senaryoları](#)
 - [Birlikte Çalışma Çizgi Roman Şablonu](#)
 - [Birlikte Çalışma Diyalogları](#)
- Görsel Yardımlar:
 - [InnerBody](#)

Değerlendirmesi:

- Biçimlendirici Değerlendirme: [Birlikte Çalışma Kontrol Listesi](#)
- Toplam Değerlendirme: [Skeç Performansı: Vücut Sistemleri İşbirliği Rubriği](#) Süre

115 dakika

Etkinlik 6: Sürdürülebilirlik ve İklim Eylemi Üzerine Sanal Tartışma

Açıklama

Bu dinamik ve kapsayıcı derste, öğrenciler kritik çevre sorunlarını çeşitli ülkeleri ve kuruluşları temsil ederek elektrikli arabalar, ormansızlaşma, tek kullanımlık plastikler, nükleer enerji ve et tüketimi gibi konularda düşünceli tartışmalara katılacaklar. Öğrenciler, yapay zeka araçlarını kullanarak avatarlar tasarlayacak ve role özgü argümanlar hazırlayarak yaratıcılık ve eleştirel düşünmeyi geliştirecekler. Tartışma, takım çalışmasını, topluluk önünde konuşmayı ve ikna edici argümanlar geliştirmeyi teşvik edecektir.

Talimatlar:

1. Giriş (10 dakika)

- Öğrenciler şu soruları yanıtlayacaklar:

"Sürdürülebilirlik" sizin için ne anlama geliyor?

İnsanların daha sürdürülebilir bir yaşam sürmek için yaptıkları bazı eylemleri sayabilir misiniz?

Günümüzde dünyanın karşı karşıya olduğu en büyük çevresel sorunlar nelerdir?

Öğretmen, öğrencilerin tartışacakları bazı konuları sorular sorarak tanıtır:

Benzinli arabalar yerine elektrikli arabalar kullanmanın bazı avantajları nelerdir? Bazı zorluklar neler olabilir?

Nükleer enerjinin temiz bir enerji kaynağı olduğunu düşünüyor musunuz? Neden?

Tek kullanımlık plastikler çevreyi, özellikle okyanusları nasıl etkiler? Gıda

üretimi çevreyi etkiler mi? Nasıl?

2. Rol Dağıtımı (20 dakika)

- T, genel senaryoyu kısaca tanıtır: acil çevre sorunlarını ele alan sanal bir uluslararası iklim konferansı.
- Öğrenciler gruplar halinde, [Tartışma Kartlarından](#) tartışacakları konuyu rastgele seçerler.
 - Tartışma konuları:
 - Elektrikli Arabaların Olumlu ve Olumsuz Yönleri.
 - Sürdürülebilir Enerjide Nükleer Enerjinin Rolü.
 - Tek kullanımlık plastiklerin yasaklanması.
 - Et Tüketiminin Çevreye Etkisi.

- Öğrenciler tartışmada rollerini belirler:
 - Lehte mi, aleyhte mi?
 - Hangi ülke/kuruluştan geliyorlar?
 - Kimlerdir (hükümet temsilcileri, çevre aktivistleri, işçiler, endüstri liderleri, çiftçiler, mühendisler...)?

3. Tartışma (20 dakika)

- Öğrenciler, ChatGPT, Copilot veya Elicit gibi bir yapay zeka aracını kullanarak her rol için hızlı, ülkeye özgü veriler, argümanlar ve karşı argümanlar oluştururlar.
- Öğrenciler, [Tartışmalar için İşlevsel Dil](#) kullanarak rollerini oynarlar.

4. AI Destekli Avatar Oluşturma (20 dakika)

- Öğrenciler, AI avatar oluşturucuları (Adobe Express Create Avatar / HeyGen Avatar / Animaker) veya Canva video + Bitmoji avatar (uygun kıyafetler, renkler, jestler, aksesuarlar, kültürel unsurlar ve arka plan).
- Öğrenciler, [Natural Readers](#) (metin okuma) kullanarak tanıtlarını (ad, rol, ülke, artıları/eksileri) yazar ve kaydeder veya [Vocaroo](#) kullanarak seslerini kaydeder.
- Öğrenciler tanıtlarını Padlet Wall'a yüklerler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler, daha az özelleştirme seçeneği olan Canva veya Animaker şablonlarını kullanır (ör. önceden seçilmiş giysiler, arka planlar veya kültürel öğeler).
- Öğretmen, rollerine göre önceden yazılmış tanım şablonları sağlar:
 - *Merhaba, benim adım [ad]. [Ülke/kuruluş] temsilcisiyim ve [elektrikli arabaların sürdürülebilirlik için önemli olduğuna] inanıyorum.*
- Öğrenciler, tanıtlarını sesli olarak okumak için metin okuma yazılımı kullanır.

5. Sınıf Konferansı Tartışması: Sürdürülebilirlik Eylemde (40)

- Öğretmen sınıfı konferans tarzında düzenler.
- Öğretmen moderatör olarak görev yapar (kuralları belirler, konuları tanıtır, tanım videolarını gösterir).
- Öğrenciler 1 dakikalık bir açılış konuşması yaparlar.
- Öğrenciler rollerine uygun argümanlar sunarlar (örneğin, bir politika yapıcı düzenlemeleri tartışırken, bir aktivist çevresel etkilere odaklanabilir).
- Öğrenciler diğer katılımcıların açılış konuşmalarına yanıt verir, onların görüşlerine itiraz eder ve karşı argümanlar sunar.
- Öğrenciler, gerekirse ChatGPT veya Elicit gibi yapay zeka araçlarını kullanarak hızlı karşı argümanlar üretirler.
- Öğrenciler, aynı konu grubundaki diğer öğrencilerle işbirliği yaparak ortak bir çözüm veya politika önerisi sunarlar.

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler şablonu kullanarak tartışmanın kendilerine ait kısmını yazarlar, boşlukları doldururlar veya seçenekleri seçerler.
 - Açılış Konuşması (1-2 cümle):
 - "Merhaba, benim adım [isim] ve [ülke/kuruluş] temsilcisiyim. [Tartışma konusu] konusundaki tutumumuz [lehine/aleyhine]'dir. Bunun nedeni [bir neden belirtin]'dir."
 - Anahtar Argümanlar (2-3 nokta):
 - "İlk olarak, [ilk argümanınızı belirtin] olduğuna inanıyoruz. Bunun nedeni [bir neden veya gerçek belirtin]'dir."
 - "İkincisi, [ikinci argümanınızı belirtin]. Araştırmalar şunu göstermektedir [bir kanıt belirtin]."
 - "Son olarak, [üçüncü argümanınızı belirtin]. Bu, [etkisini açıklayın]."
 - Çürütme (1 cümle, isteğe bağlı):
 - "[Karşı tarafın argümanını] anlıyoruz, ancak [kendi tarafınızın neden daha güçlü olduğunu belirtin]."
 - Önerilen Çözüm (1-2 cümle):
 - "[Çözümünüzü belirtin] öneriyoruz. Bu, [sorunun çözülmesine nasıl yardımcı olacağını açıklayın]."
 - Kapanış Konuşması (1-2 cümle):
 - "Sonuç olarak, [konumunuzu tekrar belirtin] çünkü [ana noktalarınızı özetleyin]. Teşekkür ederiz."

T tartışmayı değerlendirir: [Sürdürülebilirlik Sınıf Tartışması Değerlendirme Ölçeği](#)

Kriter	3 Puan	2 Puan	1 Puan
<i>Açılış Beyanı</i>	İyi araştırılmış, net bir tez ve profesyonel bir üslup içeren 1 dakikalık bir konuşma yapar; sürdürülebilirlik konusuna ilişkin derin bir anlayış sergiler	Bazı araştırmalar ve orta düzeyde netlik içeren temel bir açılış konuşması sunar; konuyu orta düzeyde anlar	Zayıf veya hazırlıksız açılış konuşması; konuyu asgari düzeyde anlama
<i>Argüman</i>	Güvenilir kanıtlarla (çeşitli kaynaklar) sofistike, çok katmanlı argümanlar sunar; eleştirel düşünme becerisi gösterir	Bazı destekleyici kanıtlarla orta düzeyde argümanlar sunar; temel eleştirel düşünme becerisi gösterir	Sınırlı veya yüzeysel argümanlar; somut kanıt eksikliği
<i>AI Araştırması</i>	Gelişmiş karşı argümanlar oluşturmak için AI araştırma araçlarını etkili bir şekilde kullanır; AI tarafından üretilen içgörülerini özgün analizlerle birleştirir	Temel AI araç kullanımını gösterir; araştırma bulgularını kısmen entegre eder	Asgari düzeyde veya etkisiz AI araştırma aracı uygulaması
<i>Entegrasyonu</i>	Grup ile kapsamlı, yenilikçi politika önerileri geliştirir; gerçekçi sürdürülebilirlik stratejileri sunar	Bazı pratik unsurlar içeren orta düzeyde bir grup çözümü oluşturur	Zayıf işbirliği çabası; yetersiz politika önerisi
<i>Dayalı Çözüm</i>	Karşı görüşlere sofistike, saygılı çürütmelerle yanıt verir; gelişmiş tartışma teknikleri sergiler	Orta derecede etkili temel karşı argümanlar sunar; genel olarak saygılıdır	Sınırlı veya etkisiz karşı argüman becerileri; potansiyel olarak çatışmacı
<i>Karşı argüman becerileri</i>	Profesyonel tavır sergiler; gelişmiş dil kullanır; olağanüstü kişilerarası iletişim becerileri sergiler	Orta düzeyde profesyonellikle net bir şekilde iletişim kurar; kabul edilebilir	Gayri resmi veya profesyonel olmayan iletişim yaklaşımı
<i>Profesyonel İletişim</i>		İletişim tarzı	

Puanlama Kılavuzu:

- Toplam Olası Puan: 18
- 16-18 Puan: Olağanüstü
- 13-15 Puan: Yeterli
- 10-12 Puan: Gelişmekte
- 10 Puanın Altı: Önemli iyileştirme gerekiyor

6. Tartışma Sonrası Düşünceler (5 dakika)

- Öğrenciler aşağıdaki gibi soruları yanıtlarak tartışma üzerine düşünürler:
 - Araştırma için yapay zeka kullanırken hangi zorluklarla karşılaştınız ve bunları nasıl aştınız?
 - Tartışma sırasında karşıt görüşlerle uğraşırken en zorlayıcı bulduğunuz şey neydi?
 - Farklı bakış açılarını dinleyerek konu hakkında (örneğin elektrikli arabalar, nükleer enerji veya ormansızlaşma) hangi yeni bilgiler edindiniz?
 - Tartışma sırasında sunulan çözümlerden hangilerinin en gerçekçi ve etkili olduğunu düşünüyorsunuz? Neden?

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital Araçlar:
 - [ChatGPT](#)
 - [Copilot](#)
 - [Elicit](#)
 - [Adobe Express Avatar Oluştur](#)
 - [HeyGen Avatar](#)
 - [Animaker](#)
 - [Bitmoji](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [Doğal Okuyucular](#)
 - [Padlet](#)
- Dijital materyaller:
 - [Tartışma Kartları](#)
 - [Tartışmalar için İşlevsel Dil](#)
 - [Sürdürülebilirlik Sınıfı Tartışma Değerlendirme Ölçeği](#)

Değerlendirme:

Özet Değerlendirme: [Sürdürülebilirlik Sınıf Tartışması Değerlendirme Ölçeği](#)

Süre: 95

dakika

Etkinlik 7: Tatlı Gerçekler: Çikolata Üretimi ve Adil Ticareti Anlamak

Açıklama:

Bu ders çevrimiçi olarak veya sınıfta verilebilir. Öğrenciler, çocuk işçiliği, çevresel etki ve adil ticaret gibi çikolata üretimi ile ilgili küresel sorunları araştırır ve kendi Çikolata Farkındalık Kampanyalarını oluştururlar. Önemli videolar izler, çözümler üzerinde beyin fırtınası yapar, Canva ve Padlet kullanarak gruplar halinde çalışır ve sorumlu çikolata tüketimini teşvik eden bir kampanya manifestosu tasarlar. AI araçları fikir üretme, yazma, çeviri ve erişilebilirliği destekler. Özel ihtiyaçları olan öğrenciler, uyarlanmış materyaller, çok modlu girdiler ve aşamalı görevler aracılığıyla derse katılır.

Talimatlar:

1. Isınma tartışması: Çikolata Barının Arkasında Ne Var? (5 dakika)

- Öğrenciler şu soruyu yanıtlar: "Çikolata sizce nereden gelir?"

2. Video keşfi (20 dakika)

- Grup çalışması:
- Öğrenciler videoları izler ve çikolata üretimindeki sorunlar hakkında notlar alır:
 - [Çikolatanın Hikayesi: Çikolata Paketini Açmak](#)
 - [Adil Ticaret Çikolatası Neden Önemlidir?](#)
 - [Çikolata Yemeyi Bırakın](#)

3. Bir Konu Seçmek (5 dakika)

- Grup çalışması - Öğrenciler kampanyaları için bir konu seçerler:
 - Çocuk işçiliği
 - Ormansızlaşma
 - Adil olmayan ücretler
 - Kakao çiftçilerinin yoksulluğu
 - İklim etkileri
 - Sürdürülemez tarım

4. Kampanya Manifestosu Oluřturma (30 dakika)

- Öğrenciler gruplar halinde çalışarak Çikolata Farkındalık Kampanyası Manifestosu hazırlarlar.
- Öğrenciler, AI (ChatGPT, Copilot...) kullanarak seçtikleri konuyu araştırırlar.
- Her manifesto şunları içerir:
 - **Konu** (net sorun)
 - **Slogan**
 - **Misyon Beyanı**
 - **Hedef kitle**
 - **Önerilen eylemler**
 - **Medya planı** (poster/video fikri/sosyal medya paylaşımı)
 - **Zaman ve yer** (kampanyanın ne zaman yapılacağı)

5. Biçimlendirici Değerlendirme – "İki Yıldız ve Bir Dilek" (15 dakika)

- Her grup manifestosunu sunar.
- Öğrenciler diğerk iki grubun manifestolarını değerlendirir.
- Öğrenciler şunları yazar:
 - Beğendikleri bir şey
 - Beğendikleri başka bir şey
 - İyileştirme önerisi [Öğretim](#)

Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital Araçlar:
 - [ChatGPT](#)
 - [Copilot](#)
 - [Padlet](#)
- Dijital materyaller:
 - [Çikolatanın Hikayesi: Çikolata Paketini Açmak](#)
 - [Adil Ticaret Çikolatası Neden Önemlidir?](#)
 - [Çikolata Yemeyi Bırakın](#)

Değerlendirme:

- Biçimlendirici Değerlendirme:

3-2-1 Süre:

75 dakika

Etkinlik 8: Bilim Kaçış Odası

Açıklama:

Öğrenciler, çevre sorunlarına odaklanan interaktif bir kaçış odasına katılırlar. Her aşamanın kodlarını açmak için bilmeceleri çözer, testleri tamamlar ve kirlenmiş nehirlerin yapay zeka görüntülerini oluştururlar. Son aşamada, gruplar gerçek hayattaki nehir kirliliği senaryolarını analiz eder ve yapay zeka araçlarını kullanarak çözümler önerir. Bu etkinlik, oyunlaştırılmış bir formatta eleştirel düşünme, işbirliği, çevre bilinci ve yapay zeka okuryazarlığını teşvik eder.

Talimatlar:

1. Isınma: Çevre Bilmecesi: Dünya'nın Elementlerini Keşfetmek (10 dakika)

Grup çalışması

- T, her gruba 3-5 adet bilmecesi içeren kart dağıtır - basılı veya [dijital slaytlar](#) ([şablon bağlantısı](#)).





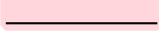
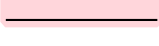
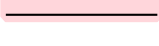
Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler, bilmeceleri çözmek için yapay zeka araçlarını kullanabilirler.

2. Çevre Quiz: Farkındalık Kontrolü - Kaçış odasının 1. adımı (15 dakika)

[Google Formlar](#): Çevre Quiz: Farkındalık Kontrolü

- Testi tamamladıktan sonra, öğrenciler gönderilen cevaplarını görmek için *Puanı görüntüle seçeneğine* tıklarlar.
 - Yanlış cevaplar işaretlenir. Öğrenciler, doğru cevapları kendileri araştırmak ve belirlemek için yapay zeka araçlarını (ör. [ChatGPT](#), Bing veya benzer platformlar) kullanmalıdır.
 - Öğrenciler, etkinliğin bir sonraki aşaması için gerekli kodu bir araya getirmek için doğru cevaplara ihtiyaç duyarlar.
 - Her sorudaki doğru cevabın yanındaki harf (A, B, C veya D) kodun bir parçasını oluşturur. kodun bir parçasını oluşturur.
 - Doğru cevaplara karşılık gelen harfler, tam kodu oluşturmak için soru numaralarının sırasına göre düzenlenmelidir.
 - Öğrenciler tüm doğru cevapları belirledikten sonra, etkinliğin bir sonraki bölümüne geçmek için tam koda sahip olacaklardır.
- 1.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	

Kod (öğrencilerle paylaşılmamalıdır): CBCDBAB

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler, Google Formlar'daki çoktan seçmeli soruları cevaplamak için yapay zeka araçlarını ve/veya interneti kullanabilirler.

3. AI görüntüleri oluşturma (15 dakika) - Kaçış odasının 2. adımı

- Öğrenciler nehirdeki kirliliği anlatan görsel ipuçlarını okurlar.
- 6 tanımın/nehirin tümü kullanılmalıdır - bu nedenle, öğretmen daha az gruba sahipse, öğrenciler 1'den fazla tanım kartı alırlar.
- Öğrenciler, verilen açıklamaları yansıtan görüntüler oluşturmak için bir AI görüntü oluşturma aracı (ör. [DALL-E](#), [MidJourney](#) veya benzeri) kullanır.
- Öğrencilere ipucu açıklamalarını verin ve bu ipuçlarına dayanarak kendi AI görüntü komutlarını oluşturmalarını isteyin. Bu komutlarda kirlilik türleri, görünür ve su koşulları gibi önemli ayrıntılara odaklanarak kendi AI görüntü komutlarını oluşturmalarını isteyin. Öğrenciler, görüntüleri oluşturmak ve doğruluğu sağlamak için gerektiğinde komutlarını iyileştirmek için AI araçlarını kullanacaklardır. gerekirse komutlarını iyileştirmeleri istenir.
- Öğrenciler oluşturdukları görüntüleri öğretmenle paylaşır ve öğretmen hangi nehri temsil ettiklerini tahmin etmelidir. AI tarafından oluşturulan görüntü öğretmenin tahmin etmesi için yeterince iyiye, öğrenciler bir sonraki kodu alırlar: ImagePrompt (öğrencilerle önceden paylaşılmamalıdır)

Açıklama	AI Görüntü İstem
<p>Kıyısında endüstriyel fabrikalar bulunan ve suyun kirliliği gözle görülür şekilde belirgin olan Ren Nehri'nin bir fotoğrafı. Su bulanık ve kıyıya yakın bir yerde yüzen kimyasal atık izleri vardır.</p>	<p>Kıyılarında endüstriyel fabrikalar bulunan ve kıyıya yakın yerlerde kimyasal atık izleri bulunan kirliliği, bulanık bir nehir görüntüsü oluşturun.</p>
<p>Yüzeyinde plastik atıkların yüzdüğü Amazon Nehri'nin bir fotoğrafı ve arka planda ormansız bir alan görülüyor. Su, enkaz nedeniyle bulanık.</p>	<p>Arka planda ormansız bir alan ile yüzen ve arka planda ormansız bir alan bulunan bir nehir görüntüsü oluşturun. Su bulanık ve yüzeyinde gözle görülür enkazlar var.</p>
<p>Mississippi Nehri'nin uydu görüntüsü, suda yeşil alglerin çoğaldığını gösteriyor. Algler nehrin büyük bölümlerini kaplamış ve sucul yaşam üzerinde gözle görülür etkiler yaratmıştır.</p>	<p>Suyun bazı bölümlerini kaplayan büyük yeşil alg çiçeklerinin olduğu bir nehrin uydu görüntüsünü oluşturun su üzerinde büyük yeşil yosun çiçeklerinin kapladığı bir nehrin uydu görüntüsünü oluşturun. çevresel etkilerin açık belirtileri görülen bir nehrin uydu görüntüsünü oluşturun.</p>
<p>Cilt renginde değişiklik, lezyonlar veya deformiteler gibi renk değişikliği, lezyonlar veya deformiteler gibi belirgin kirlilik belirtileri gösteren balıkların görüntüleri. Yüzdükleri su bulanık ve</p>	<p>Bulanık suda, renk değişikliği, lezyonlar veya deformiteler gibi kirliliğin belirgin belirtileri olan balıkların görüntüsünü oluşturun.</p>
<p>kirli. Kahverengi bulanık suya sahip bir nehir, belki de yüzeyde yağ tabakaları, plastikler veya metal enkaz gibi endüstriyel atıkların belirgin izleri</p>	<p>deride lezyonlar veya deformiteler gibi kirliliğin belirgin belirtileri görülen balıkların görüntüsünü oluşturun. Su bulanık ve kirli. Yüzeyde petrol sızıntısı, plastik ve metal enkaz</p>
<p>yüzeyde dağılmış olabilir. Yüzeyinde plastik şişeler, poşetler ve balık ağları yüzen bir nehrin fotoğrafı Nehir kıyıları daha fazla çöp ile doludur.</p>	<p>gibi endüstriyel atıkların belirgin izlerini gösteren bir nehir görüntüsü oluşturun. Yüzen plastik şişeler, poşetler ve balık ağlarının bulunduğu bir nehir görüntüsü oluşturun</p>
<p>daha fazla çöp ile kaplıdır.</p>	<p>plastik şişeler, poşetler ve balık ağları ile nehir kıyılarını kirleten daha fazla çöp içeren bir görüntü oluşturun.</p>

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrencilere ipucu açıklamalarına dayalı AI komutlarını verin ve bu komutları kullanarak verilen senaryoların görüntülerini oluşturmaları için onlara rehberlik edin. Daha sonra gözden geçirecekler.
oluşturulan görüntüleri inceleyerek ipuçlarıyla eşleşip eşleşmediklerini kontrol edin ve gerekirse düzeltmeler yapın.

4. İpucuna Dayalı Çoktan Seçmeli Soru (5 dakika) - Kaçış odasının 3. adımı

- Öğrenciler AI tarafından oluşturulan tüm görüntüleri inceler
- [Google Formlar](#): Nehir Kurtarma: Kirlilik Farkındalık Yarışması
- Öğrenciler testi yapar ve gönderdikten sonra "*Puanı Görüntüle*" seçeneğine tıkladıklarında geri bildirim alırlar. Herhangi bir soruyu yanlış cevaplamışlarsa, testi yeniden gönderebilirler.
- Bir sonraki kod: ACBCAB (öğrencilerle önceden paylaşılmamalıdır)

5. Takım çalışması: Etkileşimli Veri Analizi (45 dakika)

- Kaçış odası mücadelesinin son aşaması: Üç kodu da doğru bilen öğrenciler, üzerinde çalışmak istedikleri senaryoyu seçerler, ardından ikinci grup... Öğretmen kodlarını kontrol eder veya bu kısmı da dijital olarak yapmaya karar verebilirler.
- Öğrenciler gruplar halinde çalışarak kendilerine verilen/seçtikleri [senaryo](#) üzerinde çalışırlar ([şablon bağlantısı](#)).
- Öğrenciler verilen tüm ipuçlarını toplar ve gözden geçirir.
- Ardından, ipuçlarına dayalı olarak özelleştirilmiş komutlar girerek AI ile araştırma yapar ve çözümler üretir.
- Öğrenciler gruplar halinde verilen senaryo için en iyi çözümün ne olduğuna karar verir ve uygulanabilir bir eylem planı geliştirirler (örneğin, biyolojik arıtma, politika önerileri, daha sıkı düzenlemeler, toplum katılımı...).
- Öğrenciler bulgularını gruba veya sınıfa sunar: her grup kendi senaryosunu, araştırma bulgularını ve önerilen çözümü sınıfa sunar.
- grup çalışması değerlendirme

Grup Çalışması Değerlendirmesi

- senaryoyu anlama araştırma için
- yapay zeka kullanımı
- işbirliği ve grup tartışması çözüm geliştirme
- eylem planı geliştirme bulguların sunumu
-
-

	Senaryo	Görsel İpucu	Veri İpucu	Rapor Parçası İpucu	AI Komutu
1	Avrupa'dan geçen Ren Nehri, fabrika atıkları, çiftlik atıkları ve şehir atık suları nedeniyle ciddi şekilde kirlenmiştir. Bir zamanlar berrak olan su artık kahverengiye dönmüş ve balıklar hızla yok olmaktadır. Yakınlarda yaşayan insanlar, suyun garip koktuğunu ve dokunulduğunda ciltte kızarıklığa neden olduğunu söylüyorlar.	Kıyısında endüstriyel fabrikalar bulunan ve suyun kirliliği gözle görülür şekilde belirgin olan Ren Nehri'nin bir fotoğrafı.	Ağır metallerin (kurşun, cıva) seviyeleri güvenli sınırların 10 kat üzerindedir. Somon gibi balık türlerinin sayısı önemli ölçüde azalmıştır.	Fabrikalar yıllardır arıtılmamış atıkları nehre boşaltıyor ve yerel yetkililer uygun atık bertaraf .	Nehir suyundan ağır metalleri gidermek için en iyi yöntemler nelerdir? Sanayi bölgeleri Ren Nehri gibi nehirlerdeki kirliliği nasıl azaltabilir?
2	Dünyanın en büyük nehri olan Amazon Nehri, plastik kirliliği ve ormansızlaşmanın etkileriyle mücadele ediyor. Yasadışı madencilik faaliyetlerinden kaynaklanan atıklar suyu zehirliyor ve toksik kimyasallar nehre sızıyor. Yerel topluluklar balık popülasyonlarında keskin bir düşüş olduğunu bildiriyor ve birçok bitki ve hayvan türü risk altında.	Yüzeyinde plastik atıkların yüzdüğü Amazon Nehri'nin bir fotoğrafı ve arka planda ormansızlaşmış bir alan görülüyor.	Nehir kıyısındaki plastik atıklar son on yılda %60 oranında arttı. Yasadışı madencilikten kaynaklanan cıva seviyeleri 0,1 mg/L'ye ulaşmıştır (güvenli seviye: 0,002 mg/L).	Yağmur ormanlarının yok edilmesi nehirde sedimantasyona neden olarak yerel balık ve bitkileri etkilemektedir	Amazon Nehri'ni korumak için ormansızlaşma nasıl durdurulabilir? Amazon gibi bir nehirde plastik ve toksik kimyasalları temizlemenin en iyi yolları nelerdir?
3	Amerika Birleşik Devletleri'nden geçen Mississippi Nehri, yakındaki çiftliklerden gelen aşırı gübre nedeniyle yosun büyümesiyle karşı karşıya. Yosunlar sudaki oksijeni tüketerek balıkları ve diğer su canlılarını öldürüyor. Yerel çiftçiler, değişen su nedeniyle mahsullerini kaybediyor ve içme suyu güvenli olmaktan çıkıyor.	Mississippi Nehri'nin suda yeşil yosunların çoğaldığını gösteren uydu görüntüsü.	Sudaki azot seviyeleri önerilen sınırların 20 katıdır. Nehirdeki oksijen seviyeleri, sucul yaşam için tehlikeli seviyelere düşmüştür.	Yakındaki çiftliklerden gelen gübreler nehre akıyor ve yosunların çoğalmasına ve balıkların ölmesine neden oluyor. Tarımda su kalitesi konusunda çok az düzenleme var.	Mississippi gibi nehirlerde tarımsal akıntıyı azaltmak için en iyi yöntemler nelerdir? Kirlenmiş nehirlerdeki oksijen seviyelerini geri kazanmak için yosun çiçeklenmeleri nasıl kontrol edilebilir? ?
4	Fabrikaların yakınındaki Ember Nehri kahverengiye dönmüştür. Testler, kurşun ve	ve kirliliğin belirgin izlerini taşıyan balıkların görüntüleri	Cıva seviyesi: 0,12 mg/L (EPA sınırı: 0,002 mg/L). 178	Yakındaki fabrikalar uygun atık su arıtma tesislerine sahip değildir	Ağır

	ve balıklar ölüyor. Yakınlarda yaşayan insanlar suya dokunduktan sonra cilt problemleri yaşadıklarını bildiriyor.	bulanık kahverengi suya sahip bir nehir, muhtemelen endüstriyel atıkların görünür izleri var	pH seviyesi: 5,2 (asidik)	arıtma tesisleri. Bir yerel halk, "Fabrikalarımız onlarca yıl önce modern filtreleme	metallerini arıtmak için modern filtreleme sistemleri olmadan inşa edildi. Endüstriler atık su arıtma tesislerini kullanmaya nasıl teşvik edilebilir? arıtma
5	Azure Nehri plastik atıklarla tıkanmış durumda, yüzeyde enkazlar görünüyor ve suda mikroplastikler tespit ediliyor. Plastiklerin yutulması ve dolanması nedeniyle yaban hayatı azalıyor.	Plastik şişeler, poşetler ve balık ağlarıyla dolu bir nehrin fotoğrafı.	Atıkların %80'i çevredeki topluluklardan kaynaklanmaktadır. Mikroplastik konsantrasyonu: Milyonda 5 parça.	Yerel atık yönetim tesisleri aşırı yüklenmiş durumda ve halkı bilinçlendirme kampanyaları yetersiz.	Nehirlerdeki plastik kirliliğini nasıl azaltabiliriz? Mikroplastiklerin su sistemlerine girmesini önlemenin etkili yolları nelerdir?

ChatGPT yardımıyla oluşturulmuştur

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrencilere ipucu açıklamalarına dayalı AI komutlarını verin ve bu komutları kullanarak verilen senaryoların görüntülerini oluşturmalarını sağlayın. Ardından, oluşturulan görüntüleri inceleyerek oluşturulan görüntüleri inceleyerek ipuçlarıyla eşleşip eşleşmediklerini kontrol ederler ve gerekirse düzeltmeler yaparlar.

6. Tartışma grupları (10 dakika)

- Tartışmayı kolaylaştırın: Sunumların ardından açık bir tartışma ortamı yaratın.
 - Bu çözümün neden işe yarayacağını düşünüyorsunuz?
 - Bu çözümden ne gibi zorluklar ortaya çıkabilir?
 - Dikkate alınabilecek başka yaklaşımlar var mı?
- Düşünmeyi teşvik edin:
 - Hangi çözüm en uygulanabilir görünüyor ve neden?
 - Bu çözümleri gerçek hayatta nasıl uygulayabiliriz?
- Sonunda, tartışılan ana çözümleri özetleyin ve işbirliğine dayalı problem çözme vurgulayın.

Öğretim Materyalleri:

- Dijital Araçlar:
 - [ChatGPT](#), Bing veya benzer platformlar
 - AI görüntü oluşturma araçları (ör. [DALL·E](#), [MidJourney](#) veya benzeri)
- Görsel yardımcılar:
 - basılı veya [dijital slaytlar](#) ([şablon bağlantısı](#))
 - [Google Formlar](#): Çevre Quiz: Farkındalık Kontrolü
 - [Google Formlar](#): Nehir Kurtarma: Kirlilik Farkındalık Mücadelesi
 - [senaryo](#) listesi ([şablon bağlantısı](#))

Değerlendirme:

- grup çalışması

değerlendirmesi Süre:

100 dakika

Etkinlik 9: Scav Hunt AI & IoT

Açıklama:

Bu etkinlik, öğrencilerin Google Form'u kullanarak yapay zeka ve nesnelerin interneti kavramlarına odaklanan etkileşimli bir hazine avına katılmalarını içerir. Öğrenciler, sonuçlarını almak için önce e-posta adreslerini girerler. Formdaki her soru, çevrelerindeki belirli bir görsel ipucuna yönlendiren bir ipucu içerir. Öğrenciler görsel ipucunu bulduktan sonra, ilgili QR kodunu tarayarak makale, video, grafik veya infografik gibi bir kaynağa erişirler. Sağlanan bilgileri kullanarak, öğrenciler Google Formundaki ilgili soruyu yanıtlar ve bir sonraki ipucuna geçerler. Sonunda, yanıtlarını gönderir ve yanıtlarını gözden geçirme seçeneğine sahip olurlar. Bu etkinlik, eleştirel düşünme, araştırma ve teknoloji becerilerini ilgi çekici bir formatta birleştirir.

Talimatlar:

ScavHunt'tan önce:

- Öğretmen, basılı görsel ipuçlarını ilgili QR kodlarıyla birlikte (birden fazla kullanım için) hazırlar ve bunları sınıfın veya belirlenen alanın çevresine yerleştirir.
- T, ipuçlarının öğrencilerin aktif olarak aramaları gereken yerlere gizlendiğinden veya yerleştirildiğinden emin olur.
- Birden fazla grup varsa, T her gruba Google Form'da farklı bir sorudan başlamasını sağlar ([ScavHunt: 6 grup: şablon bağlantısı](#)).
- Arama oyununun sonunda, öğrencilerin cevaplarını Google Form'a göndermelerini ve sonuçlarını gözden geçirmelerini sağlayın.

Arama Oyunu Sırasında:

- Öğrenciler, sonuçları daha sonra almak için [Google Formuna](#) e-posta adreslerini girerler.
- Formdaki ilk ipucunu okurlar ve bu ipucu onları belirli bir görsel ipucuna yönlendirir.
- Görsel ipucunu bulduktan sonra, ona bağlı QR kodunu tararlar.
- QR kodu, gerekli bilgileri içeren bir kaynak (makale, video, grafik veya infografik) sağlar.
- Öğrenciler, Google Form'daki soruyu cevaplamak için bu kaynağı kullanır.
- Cevaplarını girerler ve bir sonraki ipucuna geçmek için *İleri'ye* tıklarlar.
- Tüm ipuçları tamamlandığında, *Gönder'e* tıklarlar ve sonuçlarını görüntüleme seçeneğine sahip olurlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Arkadaşlık sistemi: öğrenme gücünü çeken öğrencileri, işbirliğini teşvik eden destekleyici akranlarla eşleştirme.
- Ön aktivite: Öğrencilerin QR kodlarını taramayı pratik etmelerine ve sorular sormalarına izin verin.
- Ekstra süre: Öğrencilerin kendi hızlarında etkinliği tamamlamaları için ek süre verin.
- Önceden seçilmiş konular: Karışıklığı azaltmak için görsel ipuçlarını Google Form'da göründükleri sırayla düzenlemek.

Öğretim Materyalleri:

- [ScavHunt](#) (görsel) ipuçları açıklamaları ve görevler ([şablon bağlantısı](#))
- ScavHunt: [QR kodları ve görsel ipuçları](#) ([şablon bağlantısı](#))
- Google Form yanıtlayıcı [bağlantısı](#)
- [ScavHunt: 6 grup: şablon bağlantısı](#)
- Öğretmen

[notları](#)

Değerlendirme:

- Biçimlendirici (etkinlik sırasında):
 - gözlem kontrol listesi: Öğretmen, öğrencilerin ipuçlarına nasıl yaklaştıklarını, görsel öğeleri nasıl bulduklarını ve kaynaklarla nasıl etkileşim kurduklarını izler. Öğretmen, öğrencilerin işbirliği, katılım ve problem çözme becerileri hakkında notlar alır.

Süre: 60

dakika

Etkinlik 10: HerStory Makers: Kadın Bilim İnsanlarını Kutlamak

Açıklama:

Bu heyecan verici derste öğrenciler, büyük kadın bilim insanları ve mucitlerin hayatlarını inceleyecek, başarılarını araştırarak ve ortak bir video hazırlayacaklar. Öğrenciler, yapay zeka tekniklerini kullanarak tarihi kişilikleri hayata geçirecek, deneyimlerini anlatacak ve kişiselleştirilmiş slaytlar oluşturacaklar. Son etkinlik, diğer sınıfların bu ilham verici kadınlar hakkında bilgi edinmek için kullanabilecekleri etkileşimli bir test hazırlamayı içerecek.

Talimatlar:

1. Giriş (10 dakika)

- Öğretmen görevi sunar.
- Öğrenciler ünlü bilim insanları ve başarıları hakkında beyin fırtınası yapar.
- Öğretmen sorar:
 - *Bunların kaç tanesi kadındır?*
 - *Hedy Lamarr kimdir?*
- Öğrenciler ChatGPT veya başka bir sohbet robotunu kullanarak daha fazla kadın bilim insanı/mucit arayacaklar.

1. Araştırma ve Planlama (20 dakika)

- Öğrenciler verilen listeden bir kadın bilim insanı seçer veya kendi önerilerini sunar.
- Öğrenciler, rehber kaynakları (makaleler, videolar ve ChatGPT gibi yapay zeka destekli arama araçları) kullanarak araştırma yapar.
- Öğrenciler şu temel konulara odaklanır:
 - Geçmiş (çocukluk, kişilik ve erken ilgi alanları).
 - Önemli başarılar ve bunların etkisi.
 - Unutulmaz bir alıntı veya ahlaki ders.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğrenciler, [Kadın Bilim Adamlarını Kutlama](#) şablonunu kullanarak bilim adamları hakkında notlar yazarlar.

3. Slayt Oluşturma (60 dakika)

- Öğrenciler Canva kullanarak bir video oluştururlar.
- Öğrenciler, bilim insanlarının adını taşıyan bir caddeyi gösteren bir slayt tasarlar.
- Öğrenciler, aşağıdaki ipuçlarından birini kullanarak ilgi çekici bir giriş yazısı yazarlar:

"Ben [Bilim Adamının Adı] Caddesi'nde yaşıyorum. Bu caddenin adının...'dan

geldiğini biliyor muydunuz?" "Hiç [Bilim Adamının Adı]'nı duydunuz mu? O..."

"Adını ...'dan alan bir sokakta yaşamaktan gerçekten gurur duyuyorum."

"Bu inanılmaz kadının/en sevdiğim kişinin adını taşıyan bir sokakta yaşamaktan mutluyum..."

- Öğrenciler slayta AI tarafından oluşturulan kendi avatarlarını eklerler.
- Öğrenciler, bilim insanından esinlenerek sanal bir oda içeren bir slayt tasarlar (Öğrenciler, bilim insanının hayatı ve başarılarını konu alan bir oda dekore eder: bilim insanıyla ilişkili kitaplar, araçlar veya icatlar, Deep Nostalgia kullanılarak bilim insanının animasyonlu portresi).
- Öğrenciler, bilim insanının hikayesini anlatan bir anlatım yazarlar.
 - Bir hikaye oluşturmak: çocukluk geçmişi, kişilik, ilgi alanları, başarılar...
 - Sonuç: ilham verici bir alıntı; bir ahlaki ders; retorik bir soru; onu neden takdir ettiğiniz...
 - Öğrenciler, ses modülasyonu ([Vocaroo](#)) ve metinden sese çeviri AI ([Natural Readers](#) metinden sese çeviri) AI araçlarını kullanarak her iki slayt için kısa bir anlatım kaydı yapar ve bir video oluşturur.

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler, slaytları için bir anlatım yazmak üzere bir şablon ([Kadın Bilim Adamlarını Kutlamak](#)) kullanır.
- T, Ss'nin çalışmalarını değerlendirir:

HerStory Makers: Kadın Bilim İnsanlarını Kutlamak Değerlendirme Ölçeği

Kriterler	3 Puan	2 Puan	1 Puan
Sokak Adı Giriş	Sağlanan ipuçlarından birini kullanarak, kişisel bağlantı ve etkileşim açısından iyi, ilgi çekici ve yaratıcı bir açılış	Kişisel görüşler içeren, soruyu takip eden yeterli giriş Bilim insanının hayatı	Giriş bölümünde asgari çaba, yaratıcılık veya kişisel bağlantı eksikliği
Bilim insanının geçmişi anlatımı	Zengin tarihsel bağlamda ayrıntılı çocukluk, kişilik, ilgi alanları ve önemli başarıları içeren kapsamlı hikaye anlatımı AI tarafından oluşturulan avatar,	hakkında bazı önemli ayrıntılar içeren, orta derecede derinlemesine bilimsel biyografi	Bilim insanının geçmişinin sınırlı veya yüzeysel araştırılması Minimal tasarım
Slayt Tasarımı	Bilim insanının hayatını yansıtan özenle tasarlanmış sanal oda ve görsel olarak çekici, profesyonelce tasarlanmış slayt Bilim insanının hikavesini duygusal bir	Bilim insanının bağlamına ilişkin bazı unsurlar içeren orta düzeyde tasarlanmış slayt	çabası, düşünceli temsil eksikliği Net olmayan veya monoton anlatım,
Anlatım Kalitesi	rezonansla etkili bir şekilde aktaran, AI ses modülasyonu kullanılarak hazırlanan net ve ilgi çekici anlatım Güçlü bir alıntı, anlamlı bir ahlak dersi	Bilim insanı hakkında temel bilgiler içeren anlaşılır anlatım İlgili bir alıntı veya görüş	açıklık eksikliği Anlamlı bir yansıma eksikliği, zayıf veya genel bir sonuç
İlham Verici Sonuç	veya düşündürücü bir retorik soru içeren iyi bir sonuç cümlesi AI araçlarının kusursuz entegrasyonu, pürüzsüz ses modülasyonu ve profesyonel sunum	içeren tatmin edici bir sonuç Küçük teknik tutarsızlıklar	Önemli teknik zorluklar veya zayıf uygulama
Teknik Uygulama		içeren, işlevsel AI araçları kullanımı tutarsızlıklar	

Puanlama Kılavuzu:

- **Toplam Olası Puan: 18**
- **16-18 Puan:** Olağanüstü
- **13-15 Puan:** Yeterli
- **10-12 Puan:** Gelişmekte
- **10 Puanın Altında:** Önemli iyileştirme gerekiyor

4. Sınıf Sınavı Tasarımı (10 dakika)

- Öğrenciler, bilim insanlarıyla ilgili bir sınav sorusu oluştururlar (çoktan seçmeli, doğru/yanlış veya kısa cevaplı).
- Öğrenciler, [Kahoot](#), Google Slides veya Google Forms gibi araçları kullanarak soruları etkileşimli bir test haline getirirler. Görseller için slaytlarını kullanırlar.

5. Sunum ve Yansıtma (15 dakika)

- Öğrenciler son sınıf videosunu birlikte izlerler.
- Öğrenciler testi oynarlar.
- Öğrenciler, aşağıdakileri tartışarak öğrendiklerini yansıtırlar:
 - Öğrendikleri 3 şey
 - İlginç buldukları 2 şey
 - Hala cevaplayamadıkları 1

soru Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital Araçlar:
 - [Doğal okuyucular](#)
 - [Kahoot](#)
 - [Vocaroo](#)
 - [ChatGPT](#)
- Dijital materyaller:
 - [Kadın Bilim İnsanlarını Kutlamak](#)
 - [HerStory Makers: Kadın Bilim İnsanlarını Kutlamak Rubrik](#)

Değerlendirmesi:

Biçimlendirici Değerlendirme:

- Öğrendikleri 3 Şey
- İlginç Buldukları 2 Şey
- Hala Cevap Bulamadıkları 1

Soru Özet Değerlendirme:

- [HerStory Makers: Kadın Bilim İnsanlarını Kutlamak Rubrik](#)

Süre:

115 dakika

Kapanış: Galeri Turu

Açıklama:

Öğrenciler, çalışmalarını sergileyip arkadaşlarının projelerini keşfedecekleri bir Galeri Turu'na katılacaklar. Bu etkileşimli etkinlik, yansıtma, akran geri bildirim ve farklı bakış açılarının takdir edilmesini teşvik eder. Öğrenciler yapıcı yorumlar bırakacak, önemli çıkarımları tartışacak ve kendi öğrenme yolculukları üzerine düşünecekler. Oturum, sınıf tartışması, bireysel yansıtma ve yaratıcılık ve çabaların kutlanmasıyla sona erecek. T

Talimatlar:

1. Hazırlık (10 dakika)

Öğrenciler modülden yaptıkları çalışmaları (örneğin, Kozmik Kimlik posterleri, Vücut Sistemleri skeçleri ve çizgi romanlar, yaşanabilir gezegen tasarımları, tartışma notları veya Koruma Kampanyaları, kadın bilim insanları videoları...) sınıfta veya çevrimiçi çalışıyorlarsa ortak bir sanal platformda sergilerler.

2. Galeri Turu (30 dakika)

- Öğrenciler, her bir projeyi görmek için sınıfta dolaşır (veya dijital galeride gezinir).
- Öğrenciler ilginç, ilham verici veya düşündürücü buldukları şeyler hakkında notlar alırlar.
- Öğrenciler, yaratıcılara olumlu geri bildirimler veya sorular bırakmak için fiziksel veya sanal ([Lino duvar](#)) yapışkan notlar kullanır.
 - Geri bildirim için örnek sorular:
 - *Bu tasarımı/yaklaşımı seçmenize ne ilham verdi?*
 - *Şu özelliğinizi çok beğendim!*
 - *Bu bana şunu düşündürdü...*

3. Düşünme ve Tartışma (10 dakika)

Tüm Sınıf Tartışması

- Öğretmen, öğrencilere kendilerine göre öne çıkan bir projeyi paylaşmalarını ve nedenini açıklamalarını ister.
- Öğrenciler, galeri gezisinin bilimsel araştırmalardaki çeşitli yaklaşımları ve yaratıcılığı görmelerine nasıl yardımcı olduğunu tartışırlar.

Bireysel Düşünme

- Öğrenciler kısa bir cevap yazsınlar:
 - *Projenizi oluştururken en gurur duyduğunuz an neydi?*
 - *Başkalarının çalışmalarını inceleyerek ne öğrendiniz?*
 - *Öğrendiklerinizi ileride nasıl kullanacaksınız?*

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital Araç: [Lino duvarı](#)

Değerlendirme:

- Biçimlendirici değerlendirme: Öğrenciler modülde yaptıkları çalışmaları

değerlendirir. **Süre:**

50 dakika

MODÜL 5

Erişilebilir Sosyal Bilgiler: Erişilebilir ve ilgi çekici öğrenme materyalleri aracılığıyla sosyal bilgiler kavramlarının anlaşılmasını teşvik etmek



Yazarlar: Vassiliki Koukounidou, Michalis Livitziis, Constantia Symeou

Kurum: Lykeio Aradippou, Kıbrıs

1. Modül Açıklaması

Bu modül, sosyal bilgiler, yurttaşlık eğitimi, fen bilgisi ve etik konularını bir araya getirerek öğrencilere küresel sorunlara erişilebilir, yaratıcı ve ilgi çekici yollar sunar. İnsan hakları konulu bir tanışma etkinliği ile başlayan modül, rol oynama, tartışmalar, şiir, demokratik söylem, sürdürülebilirlik projeleri, iklim bilimi, finansal okuryazarlık ve yapay zeka etiği gibi çeşitli etkinliklerle devam eder. Öğrenciler, İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'ni inceler, mültecilerin deneyimlerini analiz eder, demokratik ilkeleri inceler, Rönesans bilimini değerlendirir, iklim değişikliğini araştırır ve yapay zekanın toplumdaki rolünü eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirir. Modül, tüm deneyimleri birbirine bağlayan ortak bir değerlendirme ile sona erer. Tarih, sosyal adalet, bilim ve teknolojiyi bir araya getirerek empati, yaratıcılık ve aktif vatandaşlığı teşvik ederken, kapsayıcılık ve erişilebilirliği sağlar.

2. Modülün içeriği ve etkinlikleri

İçerik: Uyarlanabilir sosyal bilgiler dersleri ve multimedya kaynakları

- Uyarlanabilir Sosyal Bilgiler Dersleri
 - Öğrenciler, farklı öğrenenlere uygun farklı kaynaklar aracılığıyla İnsan Hakları Evrensel Beyanname'si'ni (UDHR), demokrasi ve yurttaşlık değerlerini keşfederler.
- Yaratıcı İfade ve Rol Oynama
 - Öğrenciler, insan hakları kavramlarını, mülteci deneyimlerini ve demokratik ilkeleri somutlaştırmak için drama, hikaye anlatımı, şiir ve performans kullanarak duygusal bağlılık ve empati geliştirirler.
- Tarihsel Perspektifler
 - Galileo ve Rönesans'ın hikayesi aracılığıyla öğrenciler, bilim, din ve toplum arasındaki çatışmayı inceler ve geçmişteki mücadeleleri günümüzün bilgi ve özgürlük sorunlarıyla ilişkilendirir.
- Çevre ve Sürdürülebilirlik Eğitimi
 - Öğrenciler okullarının enerji, su ve bitki kullanımını araştırır, çevre dostu çözümler önerir ve veri analizi ve bilimsel yöntemler aracılığıyla küresel iklim değişikliğini inceler.
- Finansal Okuryazarlık ve Sorumlu Vatandaşlık
 - Öğrenciler harcama, tasarruf ve sorumlu karar verme konularının temellerini öğrenir ve bu bilgileri yapay zeka destekli simülasyonlarla gerçek hayattaki zorluklara uygular.
- Yapay Zeka, Etik ve Dijital Vatandaşlık
 - Öğrenciler, toplumda yapay zekanın fırsatlarını ve risklerini eleştirel bir bakış açısıyla inceler, etik ikilemleri tartışır ve teknolojinin sivil yaşamdaki rolünü değerlendirir.
- Multimedya ve Yapay Zeka Destekli Öğrenme
 - AI araçlarının entegrasyonu, sanal turlar, dijital patchworkler, kelime bulutları, etkileşimli tartışmalar ve multimedya hikaye anlatımı, tüm öğrenciler için erişilebilirliği ve yaratıcılığı artırır.

Etkinlikler: Tarihsel olayların canlandırılması, tarihi yerlerin sanal turları

- Isınma ve Enerji Verici – "Şu Kişiyi Bul..."
 - Öğrenciler, bağlantılar kurmak ve eşitlik ve adaleti teşvik eden AI destekli sloganlar veya posterler oluşturmak için insan hakları bingo oyunu oynarlar.
- İnsan Hakları Gobleni
 - Gruplar, ilerlemeyi görselleştirmek için multimedya ve yapay zekayı kullanarak insan hakları dönüm noktalarının dijital bir patchwork'ini veya etkileşimli bir zaman çizelgesini oluşturur.
- Sahnede İnsan Hakları
 - Öğrenciler, skeçler veya rol oyunları aracılığıyla UDHR maddelerini canlandırarak, hakların gerçek veya kurgusal bağlamlarda nasıl korunduğunu veya ihlal edildiğini gösterirler.

- İnsan Hakkı Olarak Barınma
 - Öğrenciler mülteci şiirlerini analiz eder, yapay zeka mülteci karakteriyle etkileşime girer ve 25. maddeyi yansıtan şiirler, şarkılar veya sözlü performanslar oluşturur.
- Uygulamada Demokrasi
 - Yaratıcı görevler ve yapılandırılmış tartışmalar yoluyla öğrenciler demokratik ilkeleri ve bunların çağdaş toplumdaki uygulamalarını keşfederler.
- Galileo ve Rönesans
 - Öğrenciler Galileo'nun bilimsel keşiflerini, Kilise ile çatışmalarını ve modern bilim üzerindeki etkisini araştırarak posterler, çizgi romanlar veya dijital hikayeler oluştururlar.
- Okulda Sürdürülebilirlik
 - Öğrenciler okullarının sürdürülebilirlik uygulamalarını (enerji, su, bitkiler) denetler, yapay zeka destekli çözümler tasarlar ve çevre dostu iyileştirmeler önerir.
- Zaman İçinde İklim Değişikliği
 - Öğrenciler bilimsel verileri (buz çekirdekleri, ağaç halkaları, grafikler) kullanarak geçmişteki ve günümüzdeki iklim değişikliklerini karşılaştırır ve bulgularını görsel olarak sunar.
- Finansal Okuryazarlık Mücadelesi
 - Etkileşimli senaryolar ve yapay zeka komutları aracılığıyla öğrenciler sorumlu finansal kararlar alma, bütçe oluşturma ve etik harcama konusunda pratik yaparlar.
- Yapay Zeka ve Etik
 - Öğrenciler, dijital araçları kullanarak argümanlarını sunar ve etik sonuçları üzerinde düşünürler.
- Demokrasi ilkelerini anlama
 - Öğrenciler, etkileşimli yapay zeka ve dijital araçlar aracılığıyla temel demokratik ilkeleri (halk egemenliği, hukukun üstünlüğü, eşitlik, katılım ve haklar) keşfederler.
- Öğrenme Yolculuğumuz
 - Öğrenciler, yapay zeka komutlarını kullanarak öğrenme yolculuklarını değerlendirir, işbirliğine dayalı kelime bulutları oluşturur ve paylaşılan bir kapanış görüntüsü veya alıntı oluşturur.

3. Modül Hedefleri

- a. Öğrencilere insan hakları, demokrasi, yurttaşlık sorumluluğu ve etik yurttaşlık gibi temel sosyal bilgiler kavramlarını tanıtmak.
- b. Mültecilerin deneyimleri, insan hakları mücadeleleri ve aktivistlerin hikayeleriyle ilgilenecek empati ve eleştirel farkındalığı teşvik etmek.
- c. Tarihsel ve bilimsel perspektifleri (Galileo, iklim değişikliği) keşfetmek ve bunları sürdürülebilirlik ve adalet alanındaki güncel zorluklarla ilişkilendirmek.
- d. Sürdürülebilirlik, finansal yönetim ve yapay zeka etiği gibi alanlarda sorumlu karar verme ve okuryazarlığı teşvik etmek.
- e. Erişilebilirliği, yaratıcılığı ve kapsayıcılığı artırmak için yaratıcı sanatları, rol oyunlarını ve dijital araçları (yapay zeka dahil) entegre etmek.
yaratıcılık ve kapsayıcılığı artırmak.
- f. Grup projeleri, tartışmalar ve yansıtıcı etkinlikler yoluyla işbirliği, problem çözme ve iletişim becerilerini geliştirmek.

4. Modül Öğrenim Çıktıları

- a. Temel insan hakları ilkelerini ve demokratik değerleri belirlemek ve açıklamak, bunları gerçek dünyadaki durumlarla ilişkilendirmek.
- b. Sosyal adalet konularında rol oyunları, şiirler, performanslar veya multimedya projeleri üretmek empati ve yaratıcı ifadeyi sergilemek.
- c. Tarihi bilimsel katkıları (örneğin Galileo) ve çevresel verileri analiz ederek bilimin toplum ve iklim değişikliği üzerindeki etkisini açıklamak.
- d. Okulları ve toplulukları için sürdürülebilir çözümler önerin ve bunları dijital veya yapay zeka destekli formatlar kullanarak sunun.
- e. Finansal okuryazarlık kavramlarını simüle edilmiş senaryolara uygulayarak sorumlu ve etik seçimler yapın.
- f. Toplumda yapay zekanın fırsatlarını ve risklerini eleştirel bir şekilde tartışarak etik muhakeme ve yurttaşlık bilinci sergileyin.
- g. Kişisel ve kolektif öğrenme yolculukları üzerinde düşünerek, sorumlu ve aktif vatandaşlar olarak davranmanın yollarını ifade ederler.

5. Anahtar Kelimeler

İnsan Hakları, Demokrasi, Adalet, Eşitlik, Yurttaşlık Eğitimi, Galileo, Rönesans, Sürdürülebilirlik, İklim Değişikliği, Finansal Okuryazarlık, Yapay Zeka Etiği, Aktivizm, Empati, Yaratıcı İfade, Rol Oynama, Tartışma, Hikaye Anlatma, Kapsayıcılık, Erişilebilirlik, Multimedya Öğrenme

6. Metodoloji

Sorgulamaya Dayalı Öğrenme, İşbirlikli Öğrenme, Rol Oynama ve Drama Temelli Pedagoji, Yaratıcı Sanatların Entegrasyonu, Tarihsel ve Bilimsel Sorgulama, Proje Temelli Öğrenme (PBL), Oyunlaştırma, Dijital ve Yapay Zeka Destekli Öğrenme, Farklılaştırılmış Öğretim

Uyarlanabilir Öğrenme Senaryosu

Isınma ve Enerji Verici Etkinlikler:

Açıklama:

Modülü tanıtmak için, öğrenciler insan hakları ile ilgili ön bilgilerini ve meraklarını harekete geçirmek için bir sosyal ısınma etkinliğine katılacaklar. Bu etkileşimli alıştırma, öğrencilerin insan haklarının çeşitli yönlerini değerlendirirken birbirlerini tanımalarına yardımcı olacak bir buz kırıcı etkinlik görevi görecektir. Bu ısınma etkinliğine katılarak, öğrenciler insan haklarını hem her birey için önemli hem de erişilebilir olarak görmeye başlayacaklar.

Talimatlar:

1. Şu Özelliğe Sahip Birini Bulun... (25 dakika)

- Öğretmen "Şu özelliklere sahip birini bul..." etkinliğini tanıtır:
 - Öğrenciler, insan hakları temalarına dayalı "Şu özelliklere sahip birini bulun..." ifadeleri içeren bingo tarzı bir sayfa alırlar.
 - Öğrenciler, kutuları doldurmak için sınıf arkadaşlarına sorular sorarak dolaşırlar.
 - Her kutu için farklı bir kişi bulmaları gerekir.
 - Tamamlandıktan sonra, öğrenciler düşünür: En sık hangi haklar ortaya çıktı? Sizi şaşırtan haklar var mı?

"Şu özelliklere sahip birini bul" kartları

Talimatlar: Sınıfta dolaşın ve sınıf arkadaşlarınızla konuşun. Her tanıma uyan birini bulun ve adını kutuya yazın. Her kişiyi sadece bir kez kullanabilirsiniz. Tüm tabloyu doldurmaya çalışın!

bir insan hakkını sayabilir.	insan hakları ile ilgili bir video izlemiştir.	özgürlük nedir bilir ifade anlamı.	birinin birine yardım etti. katılmış	insan hakları aktivistinin adını söyleyebilir.
Birleşmiş Milletler'i duymuş Birleşmiş Milletler'i duymuş.	tüm çocukların okula gitmesi gerektiğine inanıyor.	bir mültecinin ne olduğunu bilir.	sınıfta bir tartışmaya katılmıştır.	CRC'de (Çocuk Hakları Sözleşmesi) yer alan bir hakkı sayabilir.
Protesto veya televizyonda yürüyüş.	temiz su hakkını açıklayabilir.	düşünür sağlık hizmetlerinin	adaletle ilgili bir hikaye okumuş veya dinlemiş.	(Çocuk Hakları) içindeki bir hakkı sayabilir. Martin Luther
Malala hakkında bilgi sahibi.	adalet hakkında yazmış veya konuşmuş.	bir insan hakkı olduğunu düşünür. herkesin kendini	hakların korunduğu bir dünya hayal edebiliyor korunduğu bir	King Jr.'ı duymuştur. ihtiyaç sahibi bir
en önemli olduğunu düşündükleri bir hakkı söyleyebilirler. önemli olduğunu düşündükleri bir insan hakkını söyleyebilirler.	haklar hakkında ailesiyle konuşmuştur.	güvende hissetmesi gerektiğine inanır.	dünya hayal edebiliyor. insan hakları ile ilgili haberleri görmüş veya okumuş hakkında haberler görmüş veya okumuş.	ihtiyacı olan bir sınıf arkadaşına yardım etmiş. gelecekte hakların korunmasına gelecekte hakların korunmasına yardımcı olmak istiyor.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, görme engelli öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamak için sözcüksel ipuçlarının yanı sıra görsel ipuçları da içerir

Bu ipuçları, sınıftaki özel eğitim ihtiyacı olan öğrenciler (SEN) için basitleştirilebilir veya değiştirilebilir. Bazı öneriler şunlardır:

- Her insan hakkı için görsel/simgeler sağlayın.
- Daha az kutucuk içeren değiştirilmiş kartlar sunun.
- Cümle başlangıçları verin: "Şu hakkın olduğunu biliyor musun...?"



2. Sloganlar Oluřturma (20 dakika)

- Öğrenciler, sorulardan birinden esinlenerek, ChatGPT gibi yapay zeka metin üreticilerini kullanarak eşit insan haklarının gerekliliğini savunan sloganlar oluştururlar. Öğrenciler, sloganlarını daha da vurgulamak için DALL-E gibi yapay zeka görüntü üreticilerini kullanarak görüntüler ekleyebilirler.
ayrım amaçlı olarak da kullanabilirler.
- Öğrenciler sloganlarını Padlet Duvarı'na yükler.
- Öğrenciler, arkadaşlarının sloganlarına yıldız verir ve

yorum yapar. [Öğretim Materyalleri](#):

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- "Şu özelliğe sahip birini bul" kartları
- Dijital Araçlar:
 - "Şu özelliklere sahip birini bul..." kartları oluşturmak için [ücretsiz bingo kartlarım](#)
 - Sloganları sunmak ve değerlendirmek için [Padlet](#)
 - Özel görseller oluşturmak için [DALL-E](#) veya [Canva AI](#)
 - Beyin fırtınası ve metin önerileri için [ChatGPT](#)
 - [Canva](#), [Looka](#) ve [Designs AI](#) (logo ve slogan tasarımı için)

Değerlendirme:

Bıçimlendirici Değerlendirme: Öğrenciler yıldızlar verir ve yorumlar

yazar. **Süre:**

45 dakika

Ana bölüm:

Etkinlik 1: İnsan Hakları Goblenini Keşfetmek

Açıklama:

Öğrenciler, *İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi'ni* ve insan hakları tarihindeki önemli anları keşfedeceklerdir. Öğrenciler, bulgularını görsel olarak temsil edecek dijital bir mozaik veya etkileşimli bir zaman çizelgesi oluşturmak için gruplar halinde çalışacaklardır. Etkinlik, önemli tarihi anları yaratıcılıkla harmanlayarak tüm öğrencileri dahil eder ve katılmak ve kendilerini ifade etmek için çeşitli yollar sunar.

Talimatlar

1. İnsan Haklarına Giriş (10 dakika)

- Öğretmen (Ö), aşağıdaki kısa videoları kullanarak insan hakları kavramını tanıtır:
 - ["Evrensel İnsan Hakları Nedir?"](#)
 - [İnsan Hakları Evrensel Beyannamesi - Sesinizi Ekleyin](#)
- Öğretmen (Ö), öğrencilere (Ö) Mentimeter anketini doldurmalarını ister ve izledikleri videolara dayanarak insan hakları ve İnsan Hakları Bildirgesi kavramlarını ne kadar anladıklarını öğrenir.
 - [Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:](#)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğrenciler, akran desteği alabilecekleri gruplar veya çiftler halinde diğer öğrencilerle birlikte çalışır.

2. Grup Keşfi (20 dakika)

- Öğrenciler 4 kişilik gruplara ayrılır. Öğretmen, gruplar halinde İnsan Haklarını keşfetmek ve insan haklarının önemli yönleri hakkında bilgi toplamak için çalışacaklarını açıklar. Öğrencilere keşiflerini yönlendirmek için bazı videolar ve sorular verilir. Öğrenciler, ihtiyaç duydukları bilgileri bulmak için çevrimiçi olarak mevcut olan tüm kaynakları kullanmakta özgürdür. Öğrenciler, kişiselleştirilmiş beyin fırtınası için [ChatGPT](#) veya benzer bir sohbet robotu kullanır.
 - [İnsan Hakları](#) videosu
- Öğrencilere şu sorular sorulur:
 - İnsanlık tarihinde İnsan Hakları Bildirgesi'nin oluşturulmasına yol açan en önemli anlar hangileriydi?
 - İnsan hakları nedir ve İnsan Hakları Bildirgesi neden oluşturulmuştur?
 - İnsan Hakları Bildirgesi'ni ilk imzalayan ülkeler hangileridir?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen grupları oluşturur ve her grupta 4 öğrenci bulunur. Öğrenciler, gerekirse video izlerken altyazıları kullanabilir ve oynatma hızını ayarlayabilir. Öğretmen rolleri atar veya öğrencilere rollerini seçme şansı verir. Bu, görevlerin dağıtılmasına yardımcı olur ve okuma, yazma veya konuşma konusunda zorluk çeken öğrencilerin üzerindeki baskıyı azaltır.

- **Okuyucu** (materyalleri/soruları okur)
- **Arayıcı** ([ChatGPT](#) kullanır, [İnsan Hakları Hikayesi](#), [İki Dakikada İnsan Hakları](#) veya web)
- **Not alan** (önemli noktaları yazar/çizer)
- **Konuşmacı** (sınıfla paylaşmak için hazırlık yapar)
- Öğrenciler önceden yazılmış cümleleri tamamlamak için kullanır, örneğin:
 - "Bildirge'den önceki büyük bir olay çünkü _____. Bir diğer önemli olay ise _____ çünkü _____ olmasıydı."
 - "İnsan hakları _____. Onlara ihtiyacımız var çünkü _____."
 - "İnsan Hakları Bildirgesi _____."

"İlk imzalayan ülkelerden biri _____. Bir diğeri ise _____."

3. İnsan Hakları Patchwork veya Zaman Çizelgesi Oluşturma (20 dakika)

- Öğrenciler gruplar halinde çalışarak resim, metin ve ses içeren dijital bir "yama" oluştururlar. Öğrenciler, İnsan Hakları ve İnsan Hakları Bildirgesi hakkında şimdiye kadar topladıkları bilgileri kullanarak [Padlet](#), [Canva](#) veya [Genially](#) uygulamalarını kullanarak dijital zaman çizelgelerini oluştururlar. Daha ileri düzeyde veya dijital becerileri daha gelişmiş öğrenciler, dijital zaman çizelgelerini oluşturmak için [Timeline JS uygulamasını](#) kullanabilirler. Her görsel yama şunları içerebilir:
 - 1 anahtar nokta veya alıntı
 - Özel görseller oluşturmak için [DALL-E](#) veya [Bing Image Creator](#) AI kullanılarak AI tarafından oluşturulan veya seçilen 1 resim
 - [Vocaroo](#) veya [ElevenLabs](#) kullanılarak metinden oluşturulan sesli anlatım veya ses
 - Canva'da mini dijital poster (görüntü olarak dışa aktar)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, öğrencilere önceden yazılmış cümleler ve [ChatGPT](#) komutlarının yardımıyla kısa bir metin veya semboller ve ses içeren bir görüntü içeren mini bir poster oluşturma seçeneği sunar. Öğrenciler, [Canva AI](#), [Vocaroo](#), [Luvvoice](#) veya başka bir metin-konuşma AI aracını kullanır.

- Öğrenciler önceden yazılmış cümleleri kullanır, örneğin:
 - "Şunu öğrendik _____" / "Önemli bir hak _____" / "Bu resim ____"
 - "Herkes _____. Bu bir insan hakkıdır."

4. Düşünme (10 dakika)

- Öğrenciler tüm yamaları "*Biz Halk: Bir İnsan Hakları Yorganı*" başlıklı [Padlet'e](#) yüklerler.
 - Öğrenciler birbirlerinin çalışmalarını inceler ve birbirlerinin zaman çizelgelerini yıldızlarla (1-5 yıldız) değerlendirir. Kontrol [listesi](#).
- Öğrenciler, aşağıdaki sorular yardımıyla bu etkinlikte öğrendiklerini düşünürler. Öğrenciler [Padlet](#)'e gönderir
 - İnsan hakları hakkında öğrendiğim bir şey...
 - "Bugün en önemli olduğumu düşündüğüm bir hak..." [Öğretim](#)

Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Bir [kontrol listesi](#)
- Dijital Araçlar:
 - [İnsan Hakları Testi](#) Mentimeter
 - Kişiselleştirilmiş beyin fırtınası için [ChatGPT](#)
 - Zaman çizelgesi oluşturmak için [Padlet](#), [Canva](#), [Genially](#) veya [Timeline JS](#)
 - Özel görseller oluşturmak için [DALL-E](#) veya [Bing Image Creator](#) AI
 - Ses oluşturmak için [Vocaroo](#)
 - Metinden ses oluşturmak için [ElevenLabs](#)
 - Metinden sese dönüştürme için [Luvvoice](#)
- Görsel Yardımlar:
 - "[Evrensel İnsan Hakları Nelerdir?](#)" TED-Ed videosu
 - [İnsan Hakları Evrensel Beyanname](#) - [Sesinizi Ekleyin](#) videosu
 - [İnsan Hakları Hikayesi](#) videosu
 - [İki dakikalık iki](#) videoda [İnsan Hakları](#)

Değerlendirme:

- Biçimlendirici değerlendirme: Bir [kontrol listesi](#).

Süre: 60

dakika

Etkinlik 2: Sahne Üzerinde İnsan Hakları — 30 Hakkı Keşfetmek ve Sergilemek

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, ilgi çekici multimedya ve yapay zeka araçlarını kullanarak gerçek hayattan örnekleri ve tarihsel bağlamı inceleyerek İnsan Hakları Evrensel Beyanname'si'nin (UDHR) 30 maddesini daha derinlemesine anlayacaklar. Küçük gruplar halinde çalışan öğrenciler, kendilerine verilen haklara dayalı kısa bir rol oyunu veya skeç yazıp oynayacaklar ve bu hakların gerçek veya hayali senaryolarda nasıl korunduğunu veya ihlal edildiğini gösterecekler. Son performans, öğrencileri insan haklarının korunmasında hükümetin, hukukun, yurttaşlık sorumluluğunun ve küresel vatandaşlığın rolü hakkında eleştirel düşünmeye teşvik ederek Sosyal Bilgiler dersiyle doğrudan bağlantılıdır.

Talimatlar:

1. Bu Haklar Gerçek Hayatta Nasıl Görünür? (10 dakika)

- Öğretmen, insan haklarını sosyal adalet ve sivil yaşamın temel ilkeleri, işleyen bir demokrasi ve adil bir toplum için vazgeçilmez unsurlar olarak tanımlayarak etkinliği tanıtır. Öğretmen, öğrencilerin başlangıçta tek başlarına çalışacaklarını, ardından yanlarında oturan kişiyle eşleşerek İnsan Hakları Bildirgesi'ndeki (UDHR) insan haklarını anlayacaklarını açıklar.
 - Öğretmen aşağıdaki videoyu gösterir:
 - [İnsan Hakları için Gençlik](#)
- Öğretmen, öğrencilere akıllı telefonlarını, tabletlerini veya dizüstü bilgisayarlarını kullanarak aşağıdaki bağlantıyı ziyaret etmelerini ve İnsan Hakları Bildirgesi'nin 30 maddesini basitleştirilmiş bir biçimde incelemelerini ister:
 - [Basitleştirilmiş UDHR – Gençlik Versiyonu](#)
- T, Ss'den [Canva](#)'da aşağıdaki tartışma konuları ile Think-Pair-Share anketini doldurmalarını ister:
 - Hangi hak sizi en çok şaşırttı?
 - Günümüz dünyasında hangisi en önemli görünüyor?
 - Bazen göz ardı edildiğini veya ihlal edildiğini düşündüğünüz haklar var mı?
 - Hükümetler veya toplumlar bu hakları nasıl korur (veya korumada başarısız olur)?
- Öğretmen, öğrencilerden [Mentimeter](#)'daki bağlantı aracılığıyla [Etkileşimli İnsan Hakları Duvarı](#)'nda eşlerinin fikirlerini paylaşmalarını ister.

Özel ihtivacları olan öğrenciler için uyarılma:

T, video izlendiğinde altyazıları etkinleştirir ve S'lerin gerekirse bir partnerle ikinci kez izlemelerine olanak tanır.

- Öğretmen, Gençlik için İnsan Hakları'nda sunulan şekilde basitleştirilmiş 30 maddeyi içeren bir sunum yapar. Sunumda, okumada zorluk çeken öğrenciler için UDHR'deki 30 maddeyi eşlik eden bir ses kaydı bulunur. Öğrenciler akıllı cihazlarını kullanarak sunumu tek başlarına veya ikili gruplar halinde izleyebilirler.
 - Sunum - Herkes için İnsan Hakları.mp4
- T, UDHR'nin her maddesinin kendi kısa videosu olduğunu ve öğrencilerin kendi başlarına veya ikili gruplar halinde izlemek için 2-3 tane seçebileceklerini açıklar.
 - İnsan Hakları için Gençlik
- Öğretmen, öğrencileri ikili gruplara ayırır ve tartışmayı yönlendirmek için aşağıdaki ipuçlarını verir:
 - Öğrencileri kasıtlı olarak eşleştirin (örneğin, farklı yeteneklere sahip öğrencilerden oluşan çiftler).
 - Aşağıdaki gibi bir ipucu kartı veya cümle başlangıcı kullanın:
 - "Bu hak bence önemli çünkü..."
 - "Bu hak beni şaşırttı çünkü..."
 - "Bu hakkı şu durumda uygulamada gördüm..."
- Öğrenciler Vocaroo'yu kullanarak cevaplarını oluşturabilir ve bunları Think-Pair-Share anketi için Canva şablonunda paylaşabilirler.
- Öğretmen, öğrencilerden Mentimeter'daki bağlantı aracılığıyla Etkileşimli İnsan Hakları Duvarı'nda eşlerinin fikirlerini paylaşmalarını ister.

2. Grup Araştırması: Hakları İnceleme (15 dakika)

- Öğrenciler küçük gruplara ayrılır (her grupta 3-4 öğrenci). Her grup, araştırmak üzere UDHR'den 2-3 madde seçer.
- Öğretmen, öğrencilerin araştırmanın sosyal yönüne odaklanmaları için aşağıdaki soruları verir:
 - Bu hak neyi korur?
 - Tarihte bu hak hiç reddedildi mi? Kim tarafından? Kime karşı?
 - Hangi sivil kurumlar (örneğin hukuk, hükümet, eğitim) bu hakkı desteklemektedir?
 - Bu hak neden bugün hala geçerlidir?
- Öğrenciler grupları içinde roller üstlenirler:
 - İzleyici – atanan hakkın videosunu izler
 - Okuyucu – basitleştirilmiş versiyonu yüksek sesle okur (Basitleştirilmiş UDHR – Gençlik Versiyonu'nda bulunabilir)
 - AI Asistanı – ChatGPT veya başka bir AI aracını kullanarak örnekler alır veya içeriği yeniden ifade eder
 - Not Alıcı/Tasarımcı – Canva veya AutoDraw'daki Magic Media aracını kullanarak skeç hazırlığı için fikirleri yazar veya çizer

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen grupları belirler ve her gruba Basitleştirilmiş UDHR – Gençlik Versiyonu'ndan bir makale atar.

- Her gruptaki öğrenciler:
 - UDHR'deki haklarla ilgili kısa videoyu izler
 - Basitleştirilmiş videodan makalenin basit versiyonunu okur Sunum - Herkes için İnsan Hakları.mp4
 - Haklar hakkında birlikte konuşur.
- T, grup tartışmasını yönlendirmek için aşağıdaki basit soruları sorar:
 - Bu hak insanlara ne yapma imkanı verir?
 - Hiç kimse bu hakkı kullanmaktan alıkonuldu mu?
 - Bu hak bugün neden önemlidir?
- Öğretmen, öğrencilerin fikirlerini oluşturmalarına yardımcı olmak için cümle başlangıçları veya ipuçları verir. İpuçları kağıda yazdırılabilir veya tahtaya yansıtılabilir:
 - "Bu hak, insanların..."
 - "Bu hak, ... olduğunda elinden alındı."
 - "Bu hak önemlidir çünkü..."
- T, her gruptaki S'lere erişilebilir roller atar
 - Video İzleyici - makale ve makalenin basitleştirilmiş versiyonu hakkında videoyu izler Sunum - Herkes için İnsan Hakları.mp4
 - Fikir Bulucu - ChatGPT veya başka bir yapay zeka aracında öğretmen tarafından verilen ipuçlarını kullanır
Örnekler bulmak ve fikir üretmek için
 - Çizimci veya Yazar - skeç için ana fikirleri kağıda, Canva'daki Magic Media aracına veya AutoDraw'a yazar veya çizer
 - Konuşmacı - grupların fikirlerini sözlü olarak ifade eder ve fikirleri Speech Texter'a kaydeder

3. Yaratıcı Üretim: Senaryo ve Rol Yapma Alıştırmaları (20 dakika)

- Öğrenciler gruplar halinde çalışarak 2-3 dakikalık bir rol oyunu veya skeç yazar ve seçtikleri makaleyi canlandırarak prova yaparlar.
- Öğretmen, öğrencilere rol oyunlarının veya skeçlerinin çeşitli şekillerde olabileceğini açıklar:
 - Bir öğrencinin hakkı (örneğin, eğitim, ifade özgürlüğü) reddedilir ve yardım ister
 - Hak ihlalini haber yapan bir haber bölümü
 - İnsan hakları ihlallerinin tartışıldığı bir mahkeme salonu sahnesi
 - Bu hakkın reddedildiği tarihi bir olay veya kurgusal bir toplum.
- Öğrencilere rol oyunlarında veya skeçlerinde hangi unsurları içermeleri gerektiğini hatırlamaları için bir kontrol listesi verilir - Kontrol Listesi
- Öğrenciler, Canva'daki Magic Media aracını veya AutoDraw'u kullanarak senaryolarını not alabilir veya fikir üretebilirler
- Öğrenciler Speech Texter, Vocaroo veya Elevenlabs'ı kullanarak konuşmaları kaydedebilir veya senaryolarını seslendirebilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T . öğrencilere [Vocaroo](#) veya [Elevenlabs](#) gibi ses kayıt araçlarını kullanarak senaryolarını önceden kaydetmek isteyip istemediklerini seçme fırsatı verir.

- Öğretmen, öğrencilere performanslarını kaydetme ve önceden kaydettikleri senaryoyu ekleme fırsatı verir ve [CapCut](#) kullanarak derste gösterilebilecek bir video oluşturur._

4. Sunum (10 dakika)

- Öğrenciler canlı skeçler sergilerler veya paylaşılan [Padlet'e](#) şu başlıklı videolar yüklerler: "Sahnedeki İnsan Hakları: Öğrenci Hikayeleri"

5. Düşünme (5 dakika)

- Öğrenciler paylaşılan [Padlet](#)'te şu soruyu yanıtlarlar:
 - "Skeçiniz gerçek hayatta hangi sorunu gösteriyordu?"
 - "Bu makale adalet veya hakkaniyetle nasıl bağlantılı?"
 - "İnsanlar bugün bu maddeyi korumak için ne

yapabilir?" [Öğretim Materyalleri:](#)

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
 - Think-Pair-Share anketi için [Canva](#) şablonu
 - Rol oyunu yazımı için [kontrol listesi](#)
 - Grup değerlendirmesi için [kontrol listesi](#)
- Dijital Araçlar:
 - [Mentimeter](#)'da [Etkileşimli İnsan Hakları Duvarı](#)
 - Öğrencilerin fikirlerini kaydetmek için [Vocaroo](#) (konuşmayı sese dönüştürme)
 - Grup keşfi için [ChatGPT](#) (içeriği yeniden ifade etme, bilgi bulma)
 - Fikirleri çizmek için [Canva](#) veya [AutoDraw'daki Magic Media aracı](#)
 - Öğrencilerin fikirlerini kaydetmek için [Speech Texter](#) (konuşmayı metne dönüştürme)
 - [Elevenlabs](#), konuşmaları kaydetmek veya senaryoları anlatmak için
 - Önceden kaydedilmiş skeçlerin videolarını paylaşmak için [Padlet](#)
- Görsel Yardımlar:
 - [Youth for Human Rights](#) videosu
 - [Basitleştirilmiş UDHR – Gençlik Versiyonu](#) videosu
 - [Sunum - Herkes için İnsan Hakları.mp4](#)
 - Her maddeyi grup olarak incelemek için [UDHR](#) kısa videoları

Değerlendirme:

- Biçimlendirici değerlendirme:

[Kontrol listesi](#) Süre:

60 dakika

Etkinlik 3: İnsan Hakkı Olarak Barınma — Şiir, Ses ve Performans

Açıklama

Bu etkinlik, mülteci şiirleri, performanslar ve yapay zeka tabanlı yaratıcı ifadeler aracılığıyla, yeterli barınma hakkını güvence altına alan UDHR'nin 25. maddesini ele almaktadır. Öğrenciler, Shukria Rezaei'nin "*Homesick*" ve Rashid Hussein'in "*Tent #50*" şiirlerini kullanarak savaş, yerinden edilme ve eşitsizlik nedeniyle barınaklarını kaybetmenin gerçek hayattaki etkilerini analiz ederler. Ardından, yapay zeka araçlarını kullanarak yerinden edilme deneyimini hayal ederek ve bunu küresel ve yerel gerçeklerle ilişkilendirerek özgün dörtlükler veya şarkılar yazar ve seslendirirler.

Bu etkinlik, erişilebilir formatlar (şarkı yazımı, sesli notlar, görsel ipuçları) aracılığıyla empati, sosyal bilgiler anlayışı ve yaratıcı becerileri geliştirirken, barınma kavramını küresel vatandaşlık, tarih ve yurttaşlık sorumluluğu ile ilişkilendirir.

Talimatlar:

1. Barınmayı Bir Hak Olarak Anlamak (10 dakika)

- (T) [UDHR'nin 25. maddesini](#) tanıtarak, bunun herkesin gıda, giyecek, barınma ve tıbbi bakım hakkına sahip olduğu anlamına geldiğini açıklar.
- T, bu hakkın sosyal adalet, eşitlik ve sivil yaşam için ne kadar önemli olduğunu açıklar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, [UDHR'nin 25. maddesini](#) tanıtarak, bu maddenin herkesin gıda, giyecek, barınma ve tıbbi bakım hakkına sahip olduğunu açıkladığını belirtir.

- T, [Basitleştirilmiş UDHR – Gençlik Versiyonu](#) ve [Sunum - Herkes için İnsan Hakları.mp4](#) aracılığıyla 25. maddeyi gösterir.

2. Yerinden Edilme Konulu Şiirleri Keşfetme (15 dakika)

- Öğretmen öğrencileri gruplara ayırır.
- T, [Shukria Rezaei'nin "*Homesick*" ve Rashid Hussein'in "*Tent #50*" şiirlerinin dijital versiyonlarını](#), iki şiirin okunduğu kısa bir video aracılığıyla paylaşıyor.
- Öğrenciler her şiiri yüksek sesle okurlar veya [Shukria Rezaei'nin "*Homesick*" ve "*Tent #50*" adlı şiirlerinin sesli versiyonunu](#) dinlerler.
- Öğrenciler, [Canva'yi](#) kullanarak gruplar halinde aşağıdaki soruları yanıtlarlar:
 - Her şiirde hangi duygular ifade ediliyor?
 - Sizce kişi neden böyle hissediyor?
 - Bu bize insan hakkı olarak barınma hakkında ne anlatıyor?
- Öğrenciler fikirlerini [Padlet](#)'te paylaşır ve bunları sınıfta sözlü olarak tartışarak şiirlerin ana fikirlerini ve bunların insan hakkı olarak barınma ile olan bağlantılarını analiz ederler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, öğrencileri gruplara ayırır. Gruplar, kapsayıcılığı ve erişilebilirliği teşvik etmek için farklı yeteneklere sahip öğrencilerden oluşabilir.

- Öğretmen, [Shukria Rezaei'nin "Homesick"](#) ve [Rashid Hussein'in "Tent #50"](#) şiirlerinin dijital versiyonlarını [adli](#) şiirlerinin kısa bir videoyu izleterek paylaşır.
- Öğrenciler her şiiri yüksek sesle okurlar veya sesli versiyonunu dinlerler [Shukria Rezaei'nin "Homesick" ve Rashid Hussein'in "Tent #50" adlı şiirini](#) dinlerler.
- Öğrenciler önceden yazılmış cümle başlangıçlarından seçim yaparlar:
 - "Bu şiir, _____ çünkü _____."
 - "Yazar _____ ve _____ hissetti."
- Öğrenciler, fikirlerini ifade etmek için bir [dizi ifade simgesi de](#) kullanabilirler. Ardından öğrenciler, sınıf tartışması için fikirlerini [Padlet'te](#) paylaşırlar.

3. Mülteci bir kızla konuşmak (15 dakika)

- Öğrenciler cihazlarında [Mizou chatbot – Mülteci Genç Kız'ı](#) ziyaret ederler.
- Öğrenciler şu konularda sorular sorarlar:
 - Yerinden edilmeden önceki hayatı
 - Neden evini terk etmek zorunda kaldığı
 - Şu anki zorlukları
 - Nereye göç ettiği
 - Göç sırasında ve sonrasında hissettikleri

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyum:

Öğretmen, öğrencilere aşağıdaki gibi önceden yazılmış sorular sunar:

- "Daha önce nerede yaşıyordunuz?"
- "Neden evinizi terk ettiniz?" "En çok neyi özleyorsunuz?"
- Şu anda hangi zorluklarla karşı karşıyasınız?
- Nereye yerleştiniz?
- Evinizi terk ederken ve terk ettikten sonra neler hissettiniz?
- Öğrenciler soruları yazabilir veya [Mizou chatbot – Refugee Teenage Girl \(Mizou chatbot – Mülteci Genç Kız\)](#) chatbotundaki ses düğmesini kullanarak kızla röportaj yapabilirler.

4. Şiir Yazma ve Şarkıya Dönüştürme (20 dakika)

- Öğrenciler 5 kişilik gruplara ayrılır. Şiirlerden ve sohbet robotuyla etkileşimden ilham alan öğrenciler, gruplarında kendi şiirlerini yazarlar.
- Öğrenciler, şiirleri için fikir ve dizeler üretmek üzere ChatGPT'yi kullanabilirler. Şiirler, günümüz dünyasında güvenlik ve barınmanın bir insan hakkı olarak önemini vurgulamalıdır (barınak kaybetmek veya bulmak).
- Öğrenciler, [Canva'ya](#) kullanarak şiirlerini kaydedebilir ve gruplarının şiirlerini [Padlet'te](#) paylaşabilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, S'leri gruplara ayırır. Gruplar farklı yeteneklere sahiptir.

- Öğretmen, her gruptaki öğrencilere uygun roller atar.
 - Araştırmacı - [ChatGPT](#) veya başka bir yapay zeka aracını kullanarak fikirler arar.
 - Çizimci veya Yazar - Şiirlerin dizeleri için ana fikirleri yazar veya çizer, [Canva'daki Magic Media aracı](#) veya [AutoDraw](#)
 - Konuşmacı - grupların fikirlerini sözlü olarak ifade eder ve fikirleri [Speech Texter](#)'a kaydeder
 - Dijital Yaratıcı - [Canva'da](#) şiirin dijital versiyonunu oluşturur ve [Padlet](#)'te paylaşır
 - Müzik Yaratıcısı - [Suno](#)'yu kullanarak şiiri şarkıya dönüştürür ve [Padlet](#)'te paylaşır

5. Yansıma: (15 dakika)

- Her grup şiirini/şarkısını sınıfta canlı olarak seslendirir **veya** [Suno](#) kaydını çalar.

Değerlendirme:

- [Padlet](#), burada öğrenciler yıldızlar kullanarak her grubun şiirleri ve şarkıları hakkında

yorum yaparlar. Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Şiirlerin duygularını ifade etmek için [kullanılan ifadeler listesi](#)
- Dijital Araçlar:
 - Grubun fikirlerini kaydetmek için [Canva](#)
 - Grubun fikirlerini ve sınıf tartışmalarını paylaşmak için [Padlet](#)
 - [Mizou chatbot – Mülteci Genç Kız – röportaj](#)
 - Şiir yazmak için [ChatGPT](#)
 - [Canva'daki Magic Media aracı](#) veya [AutoDraw](#) ile grubun şiirini çizmek veya yazmak
 - Grubun fikirlerini kaydetmek için [Speech Texter](#)
 - [Suno](#) şiirleri şarkıya dönüştürmek için
- Görsel Yardımlar:
 - [UDHR'nin 25. maddesi](#)
 - [Basitleştirilmiş UDHR – Gençlik Versiyonu](#) videosu
 - [Sunum - Herkes için İnsan Hakları.mp4](#)
 - [Shukria Rezaei'nin "Homesick" ve Rashid Hussein'in "Tent #50"](#) şiirleri dijital formatta Süre:

75 dakika

Etkinlik 4: Galileo'nun Bilimsel Fikirlerinin Rönesans Üzerindeki Etkisi

Açıklama:

Öğrenciler, Galileo'nun fikirlerinin Rönesans döneminde geleneksel görüşlere nasıl meydan okuduğunu keşfedecekler. Öğrenciler, Galileo'nun etkisini temsil etmek için AI araçlarını kullanarak dijital bir eser oluşturmak üzere gruplar halinde çalışacaklar. Bu etkinlik, Galileo'nun önemli bilimsel katkılarını ve onun getirdiği bilimsel düşüncenin toplumu nasıl etkilediğini anlamalarına yardımcı olacaktır.

Talimatlar

1. Rönesans Gerçeklik Kontrolü (10 dakika)

- Öğretmen (T), "[Bilim mi, Batıl İnanç mı?](#)" adlı kitabı kullanarak kısa bir interaktif test yapar.
- T, İtalya'nın Floransa kentindeki **Galileo Müzesi**'nden Galileo Galilei'yi tanıtan 2 dakikalık kısa bir video klip gösterir: [GalileosAstronomy](#)
- Öğrencilerden (Ss) gruplar halinde kısa bir tartışma yapmaları ve [Google Docs](#)'ta "1600'lü yıllarda yıldızları sorgulamak neden tehlikeli olabilirdi?" konusunda bir hipotez yazmaları istenir, böylece
Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Görme engelli öğrenciler, soruları ve video altyazıları sesli olarak okumak için [Microsoft Immersive Reader](#) kullanır.

2. Galileo Teleskop Altında (15 dakika)

- Öğretmen öğrencileri küçük gruplara ayırır (her grupta 3-4 kişi).
- Her grup şunları yapacaktır:
 - İnterneti kullanarak α konusunu araştırır.
 - Önemli noktaları vurgular
 - Galileo'nun fikrinin normlara meydan okuduğu 2 yolu ve 1 sonucunu belirleyin ve bunları ilgili [Google Dokümanlarına](#) yazın
- T, her gruba aşağıdaki Galileo odak konularından birini atar:
 1. [Galileo'nun teleskopu ve Jüpiter'in uydularının keşfi](#)
 2. [Katolik Kilisesi ile çatışma](#)
 3. [Kopernik'in güneş merkezli teorisine destek](#)
 4. [Bilimsel yöntem ve deneyler üzerindeki etkisi](#)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Açık web'i kullanmak yerine (bazı öğrenciler için çok karmaşık veya dikkat dağıtıcı olabilir), özel ihtiyaçları olan öğrenciler [Khanmigo'yu](#) araştırma asistanı olarak kullanabilirler.

1. Öğrenciler, kendilerine verilen konuya dayalı sorular sorarak konuyu daha iyi anlamaya çalışırlar.
2. Öğrenciler, [Google Dokümanlar](#)'da yanıtlarını özetlemek ve yapılandırmak için bu **destekleyici önerileri** kullanır.

3. AI Araçları ile Dijital Ürün: "Galileo Reimagined" (15 dakika)

- Öğrenciler, [DALL-E'yi](#) kullanarak önceki adımda buldukları Galileo'nun fikirlerini tanıtan Rönesans tarzı bir poster hazırlar.

Ürün Gereksinimleri:

- En az bir tarihsel gerçek içermelidir
- Düşünce veya dünya görüşünde belirgin bir değişiklik gösterin
- Öğrenciler paylaşılan sınıf [Padlet](#) veya [Google Drive](#)'a yükler
- 1-2 grup, yarattıklarını kısaca paylaşır (grup başına 1 dakika)
- Diğer gruplar, [değerlendirme protokolünü](#) kullanarak sınıf arkadaşlarının eserlerini değerlendirir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler [Curipod AI'yi](#) kullanarak aşağıdaki gibi ipuçlarıyla görsel hikaye anlatımı şablonları (çizgi roman, tek sayfalık) oluştururlar:

"Galileo'nun evrendeki Dünya'nın konumu hakkındaki fikirlerini savunduğu bir çizgi roman yaratın."

4. Düşünme: "Siz neyi savunurdunuz?" (Rol oyunu) (5 dakika)

- Öğrenciler aşağıdaki senaryo üzerinde ayrı ayrı düşünürler: "Galileo'nun yaşadığı dönemde yaşıyor olsaydınız, onun fikirlerini savunur muydunuz? Neden ya da neden savunmazdınız?" Bu [Google formuna](#) yazarak
- Öğretmen, birkaç öğrenciyi o dönemin insanlarıymış gibi davranarak yanıtlarını yüksek sesle paylaşmaya teşvik eder.
- Öğretmen, öğrencilerin fikirlerini ifade etme becerilerini ve o dönemin koşullarına ilişkin algılarını değerlendirir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler, [Google Docs Voice Typing](#) gibi konuşmayı metne dönüştürme araçlarını kullanarak fikirlerini ChatGPT'ye sesli olarak yazırlar.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital araçlar:
 - ["Bilim mi, Batıl İnanç mı?"](#) adlı kitabı kullanarak interaktif test
 - [Google docs](#)
 - [Microsoft Immersive Reader](#)
 - Odak konularında Galileo'yu *keşfetmek için etkinlik sayfaları*:
 1. [Galileo'nun teleskopu ve Jüpiter'in uydularının keşfi](#)
 2. [Katolik Kilisesi ile çatışma](#)
 3. [Kopernik'in güneş merkezli teorisine destek](#)
 4. [Bilimsel yöntem ve deneyler üzerindeki etkisi](#)
 - Araştırma asistanı olarak [Khanmigo](#)
 - [DALL-E](#) ile Rönesans tarzı poster hazırlamak
 - [Padlet](#) veya [Google Drive](#) ile posterlerini paylaşmak
 - [Curipod AI](#) ile görsel hikaye anlatımı şablonları oluşturmak
 - Düşüncelerini yazmak için [Google Form](#)
 - [Google Docs Sesle Yazma](#)
- Afişlerin akran değerlendirmesi için [değerlendirme protokolü](#)
- Görsel Yardımlar:
 - İtalya'nın Floransa kentindeki **Museo Galileo**'dan Galileo Galilei'yi tanıtan video klip: [GalileosAstronomy](#)

Süre: 45

dakika

Etkinlik 5: Okulun enerji, su ve bitkilerin yönetiminde optimizasyon.

Açıklama:

Öğrenciler (Ss), okullarının enerji ve suyu nasıl kullandığını, tesisleri nasıl yönettiğini ve iklim değişikliğini nasıl etkilediğini keşfedecekler. Ss, yapay zeka araçlarını kullanarak okulun bu konularda nasıl iyileştirme yapabileceğine dair yenilikçi fikirler üretecek ve beyin fırtınası yapacaklar.

Talimatlar:

1. Giriş (10 dakika)

- Öğretmen (Ö), şu konu hakkında beyin fırtınası başlatır:
 - İklim değişikliği nedir?
 - Okulumuz iklim değişikliğini etkilemek için enerji, su ve bitkileri nasıl kullanıyor?
- Öğrenciler [Miro'yu](#) kullanarak ilk fikirlerini ifade ederler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, Ss'ye "iklim değişikliği", "enerji", "su" gibi terimlere eşlik edecek görsel destekler ([Canva'da](#) oluşturulmuş simgeler veya basit infografikler) sağlar.

2. Çözümleri Keşfetme (20 dakika)

- Öğretmen, öğrencileri küçük gruplara (3-4 kişi) ayırır. Her gruba bir odak alanı atanır:
 - Enerji
 - Su
 - Bitkiler
- Gruplar halinde çalışan öğrenciler [ChatGPT'yi](#) şu amaçlarla kullanır:
 - Okullarında odaklandıkları alanla ilgili olası çevre sorunlarını belirleyin
 - Çevre dostu çözümler isteyin

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, dil işleme güçlüğü çeken öğrencilere yardımcı olmak için [ChatGPT](#) için önceden yazılmış komutlar sunar, örneğin: "Okulun elektrik tasarrufu yapabileceği 3 kolay yol yazın".

3. Çözümler tasarlayın (30 dakika)

- Gruplar halinde çalışan öğrenciler, [DALL·E](#) veya [Canva'nın yapay zeka görüntü oluşturucusunu](#) kullanarak odak alanlarıyla ilgili belirledikleri sorunları çözmek için görsel bir fikir oluştururlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Yazma güçlüğü çeken öğrenciler, [Google docs voice typing](#) gibi konuşma-metin dönüştürme araçlarını kullanarak yapay zeka metin-görsel oluşturma için metin oluştururlar.

4. Çözümün video tanıtımını oluşturun (15 dakika)

- Öğrenciler, çözümlerini tanıtmak için [ChatGPT](#) ile kısa bir senaryo yazarlar.
- Öğrenciler, [Lumen5](#) veya [Canva Video'yu](#) kullanarak görseller ve seslendirme oluştururlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Yazma güçlüğü çeken öğrenciler, [Google docs voice ty ping](#) gibi konuşma-metin dönüştürme araçları aracılığıyla ses girişi kullanarak AI metin-video oluşturma için metin oluştururlar.

5. Yansıma: Sunumlar ve Geri Bildirim (15 dakika)

- Her öğrenci grubu slaytlarını veya videolarını sunar.
- Sınıf (T ve Ss) hızlı geri bildirimde bulunur

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan PC/dizüstü bilgisayar/akıllı telefon
- Dijital araçlar:
 - Ss'lerin keşfetmesi için [ChatGPT](#)
 - Öğrencilerin ilk fikirlerini ifade etmeleri için [Miro](#)
 - Görsel bir fikir oluşturmak için [DALL·E](#) veya [Canva'nın AI görüntü oluşturucusu](#)
 - Öğrencilerin görseller oluşturmak için [Lumen5](#) veya [Canva Video](#) kullanması
 - [Google Docs sesle yazma](#)

Süre:

90 dakika

Etkinlik 6: Zaman İçinde İklim Değişikliğini İnceleme

Açıklama:

Öğrenciler (Ss), bilim insanlarının geçmiş iklimleri incelemek için kullandıkları yöntemleri (örneğin buz çekirdekleri, ağaç halkaları, tortu tabakaları) öğreneceklerdir. Ardından, tarihsel iklim değişikliklerindeki kalıpları (buzul/buzul arası döngüler, ani değişiklikler) inceleyecek ve yapay zeka araçlarını kullanarak geçmiş ve günümüz iklim eğilimleri hakkındaki verileri araştırıp analiz edecek ve görselleştirecek, geçmişteki iklim değişikliğinin hızını ve nedenlerini günümüz iklim değişikliğiyle karşılaştıracaklardır. Son olarak, öğrenciler bulgularını yapay zeka tarafından oluşturulan görsel veya sözlü formatları kullanarak açık ve ilgi çekici bir şekilde sunacaklardır.

Talimatlar:

1. Giriş ve İlgi Çekici Başlangıç (10 dakika)

- Öğretmen (Ö) provokatif bir soru sorar:
"10.000 hatta 100.000 yıl önce Dünya'nın iklimi nasıldı, bunu nasıl bilebiliriz?"
- Öğrenciler [Figjam'i](#) kullanarak ilk fikirlerini sunar.
- Öğretmen NASA'nın 1 dakikalık videosunu gösterir: "[İklimin Değiştiğini Nasıl Anlarız?](#)"

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılama:

T, [Curipod](#) kullanarak çoktan seçmeli sorular veya cümle kalıpları sunarak tartışmayı destekler, örneğin:

"Bilim adamları, geçmişteki iklimleri inceleyerek öğrenebilirler..."

- A) Buz çekirdekleri
- B) Fosiller
- C) Bilgisayarlar
- D) Yukarıdakilerin tümü"

2. Geçmişteki iklimi incelemek (15 dakika)

- Öğretmen, öğrencilere gruplar halinde çalışarak bilim insanlarının eski iklimi nasıl incelediklerini ve [ChatGPT'yi](#) kullanarak nasıl çalıştıklarını araştırmalarını ister.
- Öğrenciler, [Google Form'da](#) yazma konusunda buldukları 3 yöntemi kısaca açıklar, böylece öğretmen onların anlayışlarını doğrulayabilir ve gerekirse geri bildirimde bulunabilir.

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılama:

- Öğretmen, daha yetenekli öğrencileri kaynaklarını [Perplexity](#) ile doğrulamaya teşvik eder.
- T, zorluk çeken öğrencilere [DALL·E](#) veya [Flaticon AI](#) kullanarak görsel AI tarafından oluşturulan simgeler sağlar:
 - Buz çekirdekleri
 - Ağaç halkaları
 - Sediment tabakaları

3. Geçmişteki iklim değişikliğini günümüzle karşılaştırma (20 dakika)

- T, öğrencilere 800.000 yıl öncesinden günümüze kadar CO₂ seviyeleri ve sıcaklıklarla ilgili önceden yüklenmiş veriler/grafikler sağlar:
 - NASA: 800.000 Yıllık CO₂ ve Sıcaklık: [Grafik + Açıklama](#)

veya

- T, öğrencilere grafikleri kendileri oluşturmaları için Google Sheet'te ham veriler sağlar: [NASA: 800.000 Yıllık CO₂ ve Sıcaklık Verileri](#).
- Öğrenciler, [Flourish](#) veya [GPT for Sheets ile Google Sheets'i](#) kullanarak bugünün iklim ısınmasını geçmişteki değişikliklerle karşılaştırmak için iklim verileri grafikleri oluştururlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- Öğretmen, [Google Slaytlar'da](#) önceden hazırlanmış bir grafik sunar.
- Öğrenciler [ChatGPT'den](#) bu grafiği basit kelimelerle açıklamalarını ister.

4. Düşünme: Bulguların sunumu ve değerlendirme (15 dakika)

- Öğrenciler, [Canva Magic Design](#) veya [Gamma.ap](#) kullanarak önceki etkinlikte elde ettikleri bulgulara dayalı basit bir sunum hazırlar.
- Öğrenciler sınıfta sunum yapar ve sınıf arkadaşlarından ve öğretmenden geri bildirim alır.

Öğretim Materyalleri:

- [Figjam](#), öğrencilerin ilk fikirlerini sunmaları için.
- NASA'dan 1 dakikalık video: ["İklimin Değiştiğini Nasıl Anlarız?"](#)
- [Curipod](#), yapılandırılmış tartışma için
- [ChatGPT](#)
- [Google form](#)
- Öğrencilerin kaynaklarını doğrulamaları için [Perplexity](#)
- [DALL-E](#) veya [Flaticon AI](#) kullanılarak görsel AI tarafından oluşturulan simgeler
- NASA: 800.000 Yıllık CO₂ ve Sıcaklık: [Grafik + Açıklama](#)
- İklim verileri grafikleri oluşturmak için [GPT for Sheets ile Flourish](#) veya [Google Sheets kullanın](#)
- [Google Slaytlar'da](#) önceden hazırlanmış grafik
- [Canva Magic Design](#) veya [Gamma.ap](#) ile basit bir sunum oluşturun Süre:

60 dakika

Etkinlik 7: Sanayi Devrimi

Açıklama:

Öğrenciler, Sanayi Devrimi'nin İngiltere'de başlamasının tarihsel, coğrafi, ekonomik ve sosyal nedenlerini araştırarak, zaman içinde karmaşık toplumsal değişikliklerin nasıl ortaya çıktığına dair daha derin bir anlayış geliştirirler. Bu araştırma sayesinde, sosyal bilgiler müfredatının temel temaları olan doğal kaynakların rolü, teknolojik yenilikler, sömürge ticaret ağları, tarımsal gelişmeler ve nüfus değişikliklerini incelerler.

Talimatlar:

1. Giriş (5 dakika)

- Öğretmen (T) şu soruyu yönlendirici soru olarak belirler: "18. yüzyılda th hangi ülkeler Sanayi Devrimi'ni ilk başlatan ülkeler olabilir ve neden?"
- Öğrenciler (Ss), yapay zeka destekli bir kelime bulutu içeren [Mentimeter](#)'ı kullanır ve her öğrenci bir kelime veya kısa bir ifade (örneğin, "kömür", "koloniler", "teknoloji") gönderir. Yapay zeka, sonuçları canlı bir kelime bulutunda gruplandırır ve görselleştirir, sınıfta en sık geçen fikirleri vurgular.

2. Sanayi Devrimi'ne yol açan faktörler (20 dakika)

- Öğretmen, Sanayi Devrimi'nin ilk olarak İngiltere'de gerçekleştiğini doğrular.
- Öğrenciler 5 gruba ayrılır ve her grup, İngiltere'nin aşağıdaki faktörlerden biriyle ilgili durumunu inceler: doğal kaynaklar, coğrafya, tarım devrimi, ticaret ve teknoloji.
- Öğrencilerin her grubu, bir AI araştırma aracı (örneğin, [Perplexity AI](#)) kullanarak, kendilerine atanan faktörle ilgili olarak, Sanayi Devrimi'nin neden ilk olarak İngiltere'de gerçekleştiğine dair 2 somut argüman oluşturur.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

- T, öğrencilere AI aracında kullanmak üzere hazır, aşamalı komutlar sunar.
 - Örnekler:
 - "[Faktör]'ün İngiltere'nin Sanayi Devrimi'ni başlatmasına nasıl yardımcı olduğunu basit kelimelerle açıklayın. 2 kısa neden belirtin."
 - "[Faktör]'ün İngiltere'yi nasıl daha güçlü hale getirdiğine dair 2 kolay anlaşılır örnek verin."

3. Gazeteci olalım! Bulguları sunma (20 dakika)

- Öğrencilere gazeteci rolü verilir. AI görüntü oluşturma aracını (örneğin, [Bing Image Creator](#)) kullanarak faktörlerini gösteren görsel bir poster oluştururlar.
- Öğrenciler posterlerini sınıfın geri kalanına sunar. Diğer öğrenciler not alır.

Özel ihtivacları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğrencilerin uzun bir sözlü sunum yapmaları gerekmez. Seçenekler:

- Önceden hazırlanmış bir cümle ile sunum yapma (örneğin, "Bu bir kömür madeni. Kömür, İngiltere'ye enerji sağladı.").
- Metin okuma özelliği olan [NaturalReader](#)'ı kullanarak başlıklarını sesli olarak okurlar.

4. Düşünme

- Öğrenciler, sınıf arkadaşlarının sunduğu her bir faktörün önemine ilişkin yorumlarda bulunurlar.
- Öğretmen, [Padlet Wall](#) kullanarak öğrencilerin yansıtmaclarını yönlendirmek için odak noktaları sağlar.
- Öğretmen, öğrencilerin posterleri ve gönderileri aracılığıyla onların anlayışlarını

değerlendirir. Öğretim Materyalleri:

- [Mentimeter](#)
- [Perplexity AI](#)
- [Bing Görüntü Oluşturucu](#)
- [NaturalReader](#)
- [Padlet Duvar](#) Süresi:

45 dakika

Etkinlik 8: AI'nın Etiği — Makinelerle Sokrates Diyalogu

Açıklama:

Öğrenciler, Sokratik yöntemi kullanarak Yapay Zeka'nın (AI) etik boyutlarını keşfederler. Rehberli AI sohbetleri ve ekran diyalogları aracılığıyla gerçek dünyadaki ikilemler üzerinde düşünürler. Bu etkinlik, eleştirel düşünmeyi ve kapsayıcılığı teşvik ederek, öğrencileri dijital araçların desteğiyle sorgulamaya, akıl yürütmeye ve fikirlerini ifade etmeye teşvik eder.

Talimatlar

1. Etik ve AI'ya Giriş (10 dakika)

T, teknolojide etik kavramını tanıtır ve Sokrates yöntemini (fikirlere keşfetmek için sorular sormak) kısaca açıklar.

T, aşağıdaki kısa videoları gösterir:

- [Youtube AI Etiği Nedir? \(2 dakikalık açıklayıcı video\)](#)
- [Youtube Otonom Arabaların Ahlaki İkilemi – TED-Ed](#)

T, aşağıdaki gibi ifadeler içeren bir Mentimeter anketi başlatır:

- "AI asla yaşam-ölüm kararları vermemelidir"
- "AI'nın izin almadan veri toplaması sorun değildir"

T, sonuçları canlı olarak tartışıyor ve Sokrates'i şu açıklamayla tanıtıyor:

"Sokrates, insanların net bir şekilde düşünmelerine yardımcı olmak için derin sorular soran bir filozoftu. Bugün, yapay zekanın nasıl kullanılması veya kullanılmaması gerektiğini sorgulamak için Sokrates gibi düşüneceğiz."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, öğrencileri

- altyazılı videolar kullanmaya teşvik eder (YouTube ayarlarından altyazıları etkinleştirin).
- daha kolay anlaşılması için YouTube'da oynatma hızı ayarını (ör. 0,75x) kullanmaya teşvik eder.

T

- basitleştirilmiş bir tanım broşürü sağlar (örneğin, etik = "doğruyu yanlıştan ayırt etmek").
- görsellerle birlikte basılı veya dijital video özetleri sunar.
- Mentimeter etkinliği için sözlü veya resimli cevaplara izin verir (Ss yazmak zor ise emoji veya resimler seçebilir).

2. ChatGPT ile Bireysel Sokrates Diyalogu (15 dakika)

Öğrenciler, T tarafından sağlanan etik sorulardan birini seçerler (örneğin, "Öğrencilerin notlandırılmasında yapay zeka kullanılmalı mı?" veya "Yapay zekanın insan işlerinin yerini alması adil mi?"). Ardından, [ChatGPT'yi](#) şu komutla kullanırlar:

"Sen Sokrates'sin. Bu etik sorun hakkında bana sorular sor ki, ben de bu konu hakkında daha derinlemesine düşünebileyim."

Öğrenciler şunları yazsınlar:

- [ChatGPT](#) tarafından sorulan 2-3 soru
- Kısa bir düşünce: "Sorular sayesinde neyi fark ettim veya yeniden düşündüm?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T

- [Voice In](#) veya [Google Docs](#) sesle yazma gibi konuşmayı metne dönüştüren araçların kullanımına izin verir.
- Yazmayı desteklemek için cümle başlangıçları sağlar, örneğin: "Beni düşündüren bir soru şuydu..."
- [ChatGPT](#) veya [Vocaroo](#) gibi araçları kullanarak kısa düşünceler (1-2 cümle) yazmaya teşvik eder.
- sesli yanıtlar için ChatGPT veya Vocaroo gibi araçları kullanarak kısa yansıtma (1-2 cümle)
- Öğrencilerin çiftler halinde çalışarak ChatGPT'nin yanıtlarını birlikte okumalarına veya tartışmalarına olanak tanır.

3. AI Etik Yuvarlak Masa Toplantısı Podcast'i (20 dakika)

Öğrenciler gruplar halinde kısa podcast tarzı sesli yansımalar kaydeder. Her grup "AI Etik Yuvarlak Masa Toplantısı" rolünü üstlenir ve tartışmalarından ortaya çıkan önemli bir etik soruya yanıt verir. ChatGPT tartışmasından ortaya çıkan önemli bir etik soruya yanıt verir.

AI Ethics Role Cards – Socratic Dialogue

Case 1 – AI in Education

Scenario:

A school is using AI to grade student essays. Some students say it's faster and more fair. Others worry the AI doesn't understand creativity or context.

? Ethical Question:

Is it ethical to let AI grade students' work instead of teachers?

Case 2 – AI and Surveillance

Scenario:

A city uses facial recognition AI to track crime. It has reduced theft, but some citizens feel constantly watched and fear mistakes in identification.

? Ethical Question:

Should we trade privacy for safety using AI surveillance?

Case 3 – AI and Jobs

Scenario:

A company replaces 100 human workers with AI robots. The company saves money, but the workers are left without jobs.

? Ethical Question:

Is it fair to replace humans with AI if it improves business profits?

Case 4 – AI in Healthcare

Scenario:

Hospitals use AI to diagnose patients faster than doctors. But the AI sometimes makes mistakes with people from minority backgrounds.

? Ethical Question:

Can we trust AI in making life-and-death decisions in healthcare?

Case 5 – AI and Social Media

Scenario:

Social media platforms use AI to recommend content. Many teens say it keeps them engaged, but it can also lead to addiction and spread harmful ideas.

? Ethical Question:

Should there be limits on how AI is used in social media for teens?

Her mini podcast şunları içerir:

- Seçtikleri etik soru
- Farklı bakış açılarının veya gerilimlerin özeti
- Grubun, [ChatGPT'den](#) alınan fikirleri veya kişisel görüşleri kullanarak geliştirdiği görüş
- Dinleyicilerin üzerinde düşünmesi için bir kapanış alıntısı veya sorusu

T, net adımlar ve bir podcast yapı şablonu sunar. Nihai kayıtlar, "AI Etiği Üzerine Sesler" başlıklı bir Padlet'e yüklenir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T

- şöyle cümle kalıpları içeren bir şablon sağlar:
"Tartıştığımız soru şuydu...", "Bir fikrimiz şuydu...", "Hâlâ merak ettiğimiz şey..."
öğrencilerin her biri kısa bir bölüm kaydetmesine veya senaryoyu yazarak katkıda bulunmasına olanak tanır.
- ses veya metinden sese dönüştürme için [Vocaroo](#) veya [ElevenLabs](#) kullanımını teşvik eder. Öğrencileri dikkatlice eşleştirerek okuma, senaryo yazma veya kayıt konusunda akran desteği sağlar.
-

4. Agora'da Sokrates Diyalogu ve Düşünme (15 dakika)

Öğrenciler, bu rehberli videoyu kullanarak (videonun tamamını izlemeye gerek yoktur) Sokrates diyalogunun doğduğu yer olan Atina Agorası'nda kısa bir sanal turla başlarlar:

[Atina Agorası – 3D Tur](#)

T, SS'leri 3'lü gruplara ayırır ve onlara, yapay zekanın etiğini tartışmak için Sokrates ile buluşan genç filozoflar olduklarını hayal etmelerini ister.

Öğrenciler daha sonra [Character.AI – Sokrates karakteri](#) gibi bir yapay zeka aracını kullanarak sanal Sokrates ile etkileşime girerler ve şu gibi sorular sorarlar:

- "AI'nın insanların geleceği hakkında kararlar almasına izin vermek adil mi?"
- "Bir yapay zekanın etik davranıp davranmadığını nasıl anlayabiliriz?"
- "Okulda veya işte yapay zeka araçlarına her zaman güvenmeli miyiz?"

Sokrates ile sohbet ettikten sonra, öğrenciler küçük gruplar (3-4 kişi) oluşturarak aşağıdaki Sokrates tarzı sorularla tartışmaya devam ederler:

- Buradaki etik sorun nedir?
- Bu yapay zeka kullanımından kimler etkileniyor?
- En kötü senaryo nedir?
- Daha etik hale getirmek için neyi değiştirdik?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T

- basit, açık Sokratik sorular sunar ve AI aracını kullanarak örnek bir diyalog modeli oluşturur.
Bir bilgisayarın bir kişinin hayatında neler olacağına karar vermesi doğru mu? Bir bilgisayarın doğru şeyi yapıp yapmadığını nasıl anlayabiliriz?
 - *Okulda veya işte bilgisayarın bize söylediği her şeye her zaman inanabilir miyiz?*
- Agora videosunu altyazılı ve önemli yerleri gösteren basitleştirilmiş bir harita ile paylaşır.
- Güven oluşturmak için tartışmalar sırasında öğrencileri desteklemek için ikili gruplar oluşturur.
- [Vocaroo](#) veya [ElevenLabs](#) aracılığıyla ses kayıtları veya kısa videoların kullanılmasına izin verir.
- düşüncelerini paylaşmaları için.
- Öğrencilerin akranlarını değerlendirmelerine yardımcı olmak için yıldızlar veya sembollerle (ör. ✓, gülen yüz) basitleştirilmiş bir akran değerlendirme kontrol listesi sunar.

5. Yansıma: Akran değerlendirmesi ve geri bildirim (5 dakika)

Öğrenciler daha sonra Sokrates diyaloguna katılımları konusunda birbirlerini değerlendirir ve aşağıdaki kriterlere göre puan verir:

- Etik sorularını veya fikirlerini ne kadar açık bir şekilde ifade ettiler?
- Başkalarının fikirlerini ne kadar iyi dinlediler ve yanıtladılar?
- Düşünceleri ne kadar düşünceli ve saygılıydı?

Her akranın çalışması için, aşağıdaki kriterlere göre 1 (en düşük) ile 5 (en yüksek) arasında bir yıldız derecelendirmesi verir:

Kriter	1	2	3	4	5
Etik soruların/fikirlerin netliği	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dinleme ve yanıtların kalitesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Düşünceli ve saygılı olma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantılı cihazlar
- Basılı rol kartları* ve soru başlangıçları
- Grup çalışması ve yansımalar için kontrol listesi

Dijital Araçlar:

- [Mentimeter](#) - canlı anketler veya testler için
- [ChatGPT](#) – Sokrates tarzı sorgulama için
- [Padlet](#), [Canva](#), [Genially](#) – dijital sunumlar için
- [DALL-E](#), [Bing Image Creator](#), [Character.AI – Sokrates karakteri](#) – AI tarafından oluşturulan görseller için
- [Vocaroo](#), [ElevenLabs](#), [Luvvoice](#) – ses oluşturma için
- [Voiceln](#) - konuşmayı metne dönüştürme

aracı için Süre:

65 dakika

Etkinlik 9: Finansal Okuryazarlık — AI ile Akıllı Para Seçimleri Yapmak

Açıklama:

Öğrenciler, sosyal bilgiler perspektifinden finansal okuryazarlığın temel kavramlarını (bütçe oluşturma, tasarruf etme, harcama yapma ve ihtiyaçlarla istekleri ayırt etme) incelerler ve Ekonomik seçimlerin bireylerin yaşamlarını, toplulukları ve toplumları nasıl şekillendirdiğini değerlendirirler. Rehberli diyalog ve işbirliğine dayalı etkinlikler, öğrencilerin kişisel ve sivil finansal kararların etkisini keşfetmelerine yardımcı olurken kararların etkisini keşfetmelerine yardımcı olurken, yapay zeka araçları gerçek hayattaki senaryoları simüle etmelerine ve Bu ders, kişisel finansı daha geniş sosyal ve ekonomik sistemlere bağlayan dijital araçların desteğiyle sorumlu vatandaşlık, bilinçli karar verme ve kapsayıcı işbirliğini vurgular. sosyal ve ekonomik sistemlerle bağlayan dijital araçlarla desteklenir.

Talimatlar:

1. Finansal Okuryazarlığa Giriş (10 dakika)

T, finansal okuryazarlık kavramını tanıtır ve para konularını öğrenmenin neden önemli olduğunu açıklar. Gerçek hayattaki para kararları hakkında kısa bir tartışma başlatılır.

T, aşağıdaki kısa videoları gösterir:

- [Finansal Okuryazarlık Nedir?](#)
- [İhtiyaçlar ve İstekler](#)

T, aşağıdaki gibi ifadeler içeren bir [Slido](#) anketi başlatır:

- o "Aylık bütçe yapmayı biliyorum"
- o "Maaşınızın tamamını harcamak, sonrasında mutlu hissediyorsanız sorun değildir"
- o "Düzenli olarak para biriktirim"

Canlı sonuçlar tartışılır ve şu girişle sonuçlanır:

"Bugün, ücretsiz yapay zeka araçlarını ve gerçek hayattan örnekleri kullanarak akıllı para seçimleri yapmanın yollarını öğreneceğiz."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T

- YouTube'da altyazıları ve daha yavaş oynatmayı (0,75x) etkinleştirir.
- simgeler kullanarak anahtar terimleri (bütçe, tasarruf, harcama) içeren görsel bir el broşürü sağlar.

Financial Literacy



Budget

A plan for how to use your money.

Tip: Write down what you earn and what you spend.



Saving

Keeping money to use later.

Tip: Save a little money each week for something important.



Spending

Using money to buy things you need or want.

Tip: Think before you spend—do you really need it?

- Adım adım görseller içeren videoların basılı/dijital özetlerini dağıtır.
- Öğrencilerin [Slido](#) anketlerinde emoji yanıtları veya görsel ipuçları (☑, ☒) kullanmasına izin verir.

2. Poe – Claude veya Gemini ile AI Bütçe Koçu (15 dakika)

Öğrencilere basit karakter profilleri verilir (örneğin, "Sen Alex'sin. Haftada 100 € kazanıyorsun ve bisiklet almak, telefon faturanı ödemek ve atıştırmalıklar satın almak için para biriktirmek istiyorsun.")

Öğrenciler, [Claude](#) (Anthropic) veya [Gemini](#) gibi seçilmiş bir AI modeli ile [Poe'yu](#) kullanır ve şu komutu girerler:

"Gençlere uygun bir finans koçu gibi davran. Basit açıklamalarla paramı nasıl harcayacağımı ve biriktireceğimi planlamama yardım et."

Öğrenciler şunları yazarlar:

- AI'nın verdiği 2-3 tavsiyeyi
- Öğrendikleri veya fikirlerini değiştirdikleri bir şey

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyum:

T

- [Chrome](#)'da konuşma-metin seçeneklerine erişim sağlar (sağ tıklama > "Konuşma girişi").
- cümle başlangıçları kullanır: "AI dedi ki...", "Bunu bilmiyordum..."
- Öğrencilerin Çevrimiçi [Ses Kaydediciyi](#) kullanarak sesli not kaydetmelerine izin verir
- AI yanıtlarını okumak/anlamak için akran ortakları veya yetişkin desteği sunar.

3. Akıllı Harcama Simülatörü Oyunu (20 dakika)

Öğrenciler, gerçekçi ve etkileşimli bir senaryoda harcama seçimleri yaparak ve sonuçlarını deneyimleyerek bütçe planlaması yapma alıştırmaları yaparlar.

Öğrenciler, maaştan maaşa yaşamayı simüle eden ücretsiz bir web tabanlı oyun kullanarak küçük gruplar halinde çalışırlar. Her grup, harcamaları, tasarrufları ve sonuçları planlamak ve takip etmek için bir Genç Bütçe Profil Kartı ve bir Bütçe Tablosu alır. Öğrenciler profillerini inceler, ilk ayın bütçesini planlar, oyunda harcama kararları alır ve sonuçları tabloya kaydeder. Gruplar, oyunda olanlara göre bir sonraki tur için seçimlerini ayarlayabilirler.

[Play Spent](#) - (Gençler, maaşlarını maaş gününe kadar idare ederek yaşamak ve gerçekçi finansal zorluklarla karşı karşıya kalmak gibi bir senaryoya yerleştirilirler)

Jordan — Konser Planlayıcısı
Yaş: 17
* Gelir: 50 € (bir kafede yarı zamanlı iş)
Sabit Gider: 10 € telefon paketi
a, İstekler ve Zorluklar. Konser biletleri için para biriktirmek (80 €), okuldan sonra atıştırmalıklar almak Para biriktirmekte zorlanıyor biriktirmekte zorlanıyor — parayı çabuk harcıyor
Hedef: Küçük zevklerden vazgeçmeden 4 haftada 80 € biriktirmek için bir plan oluşturmak.

Amina — Sorumlu Kardeş
Yaş: 17
* Gelir: 60 € (bebek bakıcılığı + harçlık)
Sabit Giderler: Ailesine yardım etmek için market alışverişi için 20 €
a, İstekler ve Zorluklar. Yeni spor ayakkabı almak (70 €), üniversite için para biriktirmek Aile desteği ile dengeyi sağlamak destek •/tasarruf
Hedef: Kısa vadeli istekler ve uzun vadeli tasarruflar arasında öncelik belirlemek.

Luca — Bütçesi Kısıtlı Garner
Yaş: 17
* Gelir: 40 € (köpek gezdirme + hafta sonu özel ders)
Sabit gider: 15 € mobil oyun aboneliği
a, İstekler ve Zorluklar. Yeni bir oyun (60 €) ve bir oyun kumandası (30 €) satın alın Her zaman uygulama içi satın alımlara karşı her zaman
Hedef: Neye şimdi harcayacağına ve neyi bekleyeceğine karar vermek.

Sofia — Tasarruf Yıldızı
Yaş: 17
* Gelir: 70 € (serbest sanatçı + ebeveynlerin desteği)
Sabit giderler: Sanat malzemeleri için 20 €
a, İstekler ve Zorluklar. Sürüş dersleri için para biriktiriyor (toplam 400 €) Çok sayıda küçük dikkat dağıtıcıları var (çevrimiçi satışlar, coRee)
Hedef: Motivasyonunu kaybetmeden sürücü kursu için bir tasarruf planı oluşturmak.

Theo — Son Dakika Harcayıcı
Yaş: 17
* Gelir: 55 € (okul dersleri)
Sabit gider: Aylık 25 € otobüs bileti (peşin ödenir)
a, İstekler ve Zorluklar. Arkadaşlarına doğum günü hediyeleri almak (15 €), kulaklıklarını yenilemek (90 €) Genellikle plan yapmadan harcama yapar
Hedef: Harcamaları haftalara yaymayı ve önceliklerini belirlemeyi öğrenmek.

Budget Planning Sheet

Use this sheet to plan how you will spend and save your money each week. Fill in the amounts below.

Category	Amount (€)
Weekly Income (e.g., part-time job, allowance)	
Fixed Expenses (e.g., phone bill, transport)	
Wants (e.g., snacks, games, clothes)	
Savings Goal (e.g., concert ticket, driving lessons)	
Leftover / Extra	
Notes or Reflection	

Reflection Questions:

1. What is one thing you could do differently to save more money?
2. Was it hard to decide between wants and needs? Why or why not?
3. What did you learn from this budgeting activity?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

- T, oyun oynamadan önce görsel planlama panoları (ör. sürükle ve bırak simgeleri) kullanır.



- öğrencilerin yazmak yerine seçimlerini çizim veya rol yapma yoluyla ifade etmelerine olanak tanır basitleştirilmiş bir oyun versiyonu sunar (öğrenciler eşleriyle birlikte çalışabilirler)
- [SpeakPipe](#) Ses Kaydedici kullanarak sesli not almayı teşvik eder

4. Finansal Bilgelik Duvarı: AI Tavsiye Remix & Sınıf Yansıtması (15 dakika)

Öğrenciler, AI araçlarından, kişisel deneyimlerinden veya grup tartışmalarından aldıkları en iyi finansal tavsiyeleri içeren ortak bir "Finansal Bilgelik Duvarı" oluştururlar.

Adımlar:

- Her öğrenci (veya çift), AI koçundan, bütçe oyunundan veya grup tartışmasından yararlı buldukları en sevdikleri bir finansal tavsiyeyi seçer.
- Tavsiyeyi kendi sözleriyle yeniden yazarlar ve şunları eklerler:
 - Yardımcı olduğunu düşündükleri bir neden
 - Görsel (çizim, emoji veya resim)
- Öğrenciler tavsiyelerini paylaşılan bir [Padlet](#)'e veya fiziksel bir postere şu kategoriler altında yayınlarlar:
 - Akıllı Harcama
 - Tasarruf Hedefleri
 - Borçtan Kaçınma
 - İhtiyaçlar ve İstekler
- Öğrenciler aşağıdaki soruların yer aldığı bir değerlendirme formu doldururlar:
 - "Takım olarak hangi seçimleri yaptık?"
 - "En büyük zorluklarımız nelerdi?"
 - "Para hakkında ne öğrendik?"

Grup yanıtları, "Akıllı Para Kararları" başlıklı bir [Wakelet](#) panosu aracılığıyla paylaşılır.

T, kapanışta gruba şu soruyu sorarak bir değerlendirme yapar:

- "Bugünden sonra parayla ilgili deneyeceğiniz yeni bir şey var mı?"
- "AI size iyi tavsiyelerde bulundu mu? Neden ya da neden bulunmadı?"
- "Gelecekte finansal yardım için yapay zeka araçlarına güvenir misiniz?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T

- öğrencilerin çizimler, çıkartmalar veya emojiler kullanarak katkıda bulunmalarına olanak tanır.
- Cümle kalıpları sağlar: "İyi tavsiye..." / "Bu bana yardımcı oldu çünkü..."
- [Veed.io Ücretsiz Ses Kaydedici](#) veya Padlet'teki görsel simgeler kullanılarak sesli girişleri destekler. Okuma/yazma konusunda yardımcı olmak için öğrencileri arkadaşlarıyla eşleştirir.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar
- Rol kartları (genç bütçe profilleri)
- Bütçe planlama sayfaları
- Grup yansıtma ve akran geri bildirim şablonları (kağıt veya dijital) **Dijital**

Araçlar:

- [Slido](#) – canlı öğrenci anketleri
- [Poe](#) ([Claude](#) veya [Gemini](#)) – ücretsiz AI koçu
- [Perplexity .ai](#) – ücretsiz AI danışmanları
- [Play Spent](#) – oyun tabanlı simülasyon
- [Wakelet](#) – öğrenmeyi paylaşma
- [SpeakPipe](#), [Çevrimiçi Ses Kaydedici](#) – ses yansımaları
- [Clipchamp](#) – erişilebilir video kayıt aracı

Süre: 60

dakika

Etkinlik 10: Demokrasi İlkelerini Anlamak

Açıklama

Öğrenciler, etkileşimli yapay zeka ve dijital araçlar aracılığıyla temel demokratik ilkeleri (halk egemenliği, hukukun üstünlüğü, eşitlik, katılım ve haklar) keşfederler. Bu ders, öğrencilerin demokrasinin gerçek dünyadaki uygulamalarını ve zorluklarını anlamalarına yardımcı olmak için işbirliğine dayalı keşif ile eleştirel düşünmeyi birleştirir.

Talimatlar

1. Demokrasi Zihniyetini Harekete Geçirme (10 dakika)

Öğretmen (T) demokrasi kavramını tanıtır ve şu temel soruyu sorarak derse başlar: "Bir toplumu gerçekten demokratik yapan nedir?" Öğrenciler, sınıfta tartışmaya katılmadan önce ikili gruplar halinde ilk düşüncelerini paylaşırlar.

Öğretmen şu kısa videoları gösterir:

- TED-Ed: "Demokrasi - Kısa bir giriş" https://ed.ted.com/best_of_web/Rgalhs2w/
- Philo notları: "Demokrasi nedir?" <https://www.youtube.com/watch?v=GPvZZOZkR0> T,

aşağıdaki gibi kışkırtıcı ifadeler içeren bir [Pol.is](https://www.pol.is) anketi başlatır:

- "Demokraside herkes eşit etkiye sahiptir."
- "Demokrasi otomatik olarak adaleti sağlar."
- "Oy vermek demokrasinin özüdür."

Canlı sonuçlar tartışılır ve şu girişe yol açar:

"Bugün, AI araçlarını ve işbirliğine dayalı etkinlikleri kullanarak demokrasinin işleyişini veya başarısızlığını daha derinlemesine inceleyeceğiz."

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T






- Altyazıları ve daha yavaş oynatmayı (0,75x) etkinleştirir.
- demokrasi simgeleri ve anahtar terimler içeren el broşürü sağlar.

What is Democracy?




Democracy is a system of government where people have the power to make decisions about how they are governed.

Central Question: ? *What makes a society truly democratic?*






Key Principles of Democracy



Principle	Icon	Simple Definition	Example
Popular Sovereignty		People have the power to make decisions through voting or participation.	Citizens vote for school council representatives.
Rule of Law		Everyone must follow the same laws, including leaders.	A principal cannot punish a student unfairly; rules apply to all.
Equality		Every person has the same rights and opportunities.	Boys and girls have the same access to education.
Participation		People take part in decision-making and civic life.	Students join committees or clubs to influence school policies.
Rights		Everyone has protections and freedoms, like speech and privacy.	Students can express opinions safely in class discussions.

Emoji Responses for Quick Reflection

-  = I agree / This is true
-  = I disagree / This is false
-  = Voting / People's choice

Icons Quick Reference

-  Voting / Popular Sovereignty
-  Law / Rule of Law
-  Equality / Fairness
-  Participation / Engagement
-  Rights / Protection

- destekleyici görsellerle birlikte basitleştirilmiş video özetleri sağlar.
- emoji yanıtlarını kabul eder (, , ).

2. Senaryo Zorluğu (15 dakika)

Öğrenciler gruplara ayrılır ve kısa demokratik ikilemler verilir (örneğin, "Okul konseyi telefonları yasaklamak istiyor. Bu demokratik mi?").

Demokratik İkilemler

- Telefon yasağı: Okul konseyi okulda telefon kullanımını yasaklamak istiyor. Bu demokratik mi?
- Ödev Seçimi: Öğrenciler hangi ödevleri yapacaklarını seçebilirler. Bu demokratik mi?
- Kafeterya Menüsü: Öğrenciler öğle yemeği menüsünü oylamaktadır, ancak nihai kararı okul müdürü vermektedir. Bu demokratik mi?
- Kıyafet Kuralları: Okul, öğrencilere danışmadan sıkı bir üniforma politikası getiriyor. Bu demokratik mi?
- Okul Etkinliklerinin Zamanlaması: Okul, öğrencilerin görüşünü almadan öğle yemeği saatlerinde etkinlikler düzenliyor. Bu demokratik mi?

Gruplar halinde, senaryoyu [Perplexity .ai](#) veya [You.com](#) Chat gibi ücretsiz bir yapay zeka aracına şu komutla girerler:

"Bu durumu analiz edin: Hangi demokratik ilkeler saygı görüyor, hangileri göz ardı ediliyor?"

Gruplar, yapay zekanın yanıtlarını olduğu gibi kabul etmek yerine şunları yapmalıdır:

1. AI'nın vurguladığı demokratik ilkeleri belirlemek
2. AI'nın mantığını değerlendirmelidir — katılıyorlar mı, katılmıyorlar mı?
3. AI'nın gözden kaçırmış olabileceği bakış açılarını düşünmek

Bu, AI'nın karmaşık demokratik konularda insan yargısını bilgilendirebileceğini ancak onun yerini alamayacağını anlamamızı sağlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T

- Görseller veya simgelerle basitleştirilmiş ikilemler sunar.

Scenario

Visual/Icon Sentence Starter

Phone Ban: School says no phones



"The AI said this is democratic because... I think..."

Choose Homework



"The AI said this is democratic because... I think..."

Vote on Lunch Menu



"The AI said this is democratic because... I think..."

Uniform Rules



"The AI said this is democratic because... I think..."

Event During Lunch



"The AI said this is democratic because... I think..."

- Cümle başlangıçları sunar: "AI bunun demokratik olduğunu söyledi çünkü..." / "Bence..."
- [SpeakPipe](#) aracılığıyla sesli notlarla düşünceleri paylaşmaya olanak tanır.
- AI navigasyon desteği için öğrencileri arkadaşlarıyla eşleştirir.

3. Yaratıcı Demokrasi Uygulamada (20 dakika)

Öğrenciler gruplar halinde çalışarak bir demokratik ilkeyi (örneğin, hukukun üstünlüğü, eşitlik, katılım) öğreten kısa bir etkinlik, poster veya açıklayıcı materyal tasarlarlar.

Örnekler, görseller veya yol gösterici sorular oluşturmak için AI araçlarını (örneğin, [Canva Magic Design](#), [Twee AI](#) veya [You.com](#) Chat) kullanabilirler, ancak sonuçları kendi kelimeleriyle uyarlayabilmelidirler.

Görev seçenekleri (birini seçin):

- Bir ilke hakkında mini bir test (3 soru) oluşturun.
- İlkenin işleyişini gösteren görsel bir infografik/poster hazırlayın.
- İlke göz ardı edildiğinde ne olacağını gösteren bir "Ya eğer...?" senaryosu yazın. Gruplar,

ürünlerini ortak bir dijital panoya (ör. [Padlet](#)) yükler/paylaşır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T

- Açık simgeler ve rol açıklamaları içeren seçim panoları sağlayın.
- Yazılı metin yerine çizimler, rol oyunları veya ses kayıtlarına izin verin. Rollerini basitleştirin (örneğin, araştırmacı, tasarımcı, sunumcu).

Role Cards for Group Work & Debate

Role	Description
Researcher	Finds relevant information using AI or resources. Sentence starter: 'According to the source...'
Designer	Creates visuals, posters, or creative elements. Sentence starter: 'Here's how we can show this idea...'
Presenter	Explains group findings to the class. Sentence starter: 'Our group discovered that...'
Facilitator	Keeps the group on task and ensures fairness. Sentence starter: 'Let's make sure everyone shares...'
Timekeeper	Tracks time and helps the group stay focused. Sentence starter: 'We have 5 minutes left, so let's...'
Challenger	Asks critical questions and tests ideas. Sentence starter: 'But what if...?' or 'How would this work if...?'

4. Demokratik Söylem ve Sentez (15 dakika)

Öğrenciler yapılandırılmış tartışma için [Kialo Edu'yu](#) kullanır.

Örnek konu: "*Demokrasi için hukukun üstünlüğü mü yoksa vatandaş katılımı mı daha önemlidir?*"

Yansıma sonuçları paylaşılır. Bu tartışma formatı, öğrencileri birbirlerinin argümanlarını geliştirmeye ve aynı zamanda çoklu bakış açılarını değerlendirmeye teşvik eder; bu da demokratik bir beceridir.

Öğrenciler, Padlet panosundaki akranlarının çalışmalarını kısaca inceleyerek, farklı demokratik ilkeler ile gerçek dünyadaki uygulamalar arasındaki bağlantıları belirler.

Öğretmen, öğrencilere yansıma şablonunu doldurmaları ve ders boyunca demokrasi anlayışlarının nasıl geliştiğini ifade etmeleri için rehberlik eder, hem demokratik yönetişimin karmaşıklığını hem de gelecekteki vatandaşlar olarak rollerini vurgular.

ve gelecekteki vatandaşlar olarak rollerini vurgular.

Student Reflection Template

What did I learn today about democracy? _____

Which principle of democracy did my group focus on? _____

How did AI help me in this activity? _____

Did I agree with the AI' s reasoning? Why or why not? _____

What challenges did I face? _____

One new insight I discovered: _____

If I could change one thing in this activity, it would be: _____

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantısı olan cihazlar
- Rol kartları (profiller)
- Öğrenci yansıma şablonları
- Demokrasi ilkesi referans kartları

Democracy Principle Reference Cards

Principle	Definition & Example
Popular Sovereignty	Power comes from the people. Example: Citizens voting in elections.
Rule of Law	Everyone must follow the law, including leaders. Example: A president cannot break the law without consequences.
Equality	All people have equal rights and opportunities. Example: Equal access to education regardless of background.
Participation	Citizens actively take part in decision-making. Example: Attending town hall meetings.
Rights	Fundamental freedoms are protected. Example: Freedom of speech and religion.

Dijital Araçlar:

- [Pol.is](#) – grup görüşlerini gerçek zamanlı olarak toplayan ve görselleştiren konsensüs anket platformu
- [Twee AI](#) – AI destekli çalışma kağıdı ve etkinlik oluşturucu
- [You.com](#) – özetler, açıklamalar ve yaratıcı yanıtlar sağlayan arama ve sohbet asistanı
- [Perplexity .ai](#) – senaryoları analiz etmek ve karmaşık sorular hakkında mantık yürütmek için
- [Canva Magic Design](#) – görseller, infografikler ve sunumlar oluşturmak için yapay zeka destekli tasarım aracı
- [SpeakPipe](#) – kullanıcıların sesli düşüncelerini veya yanıtlarını göndermelerine olanak tanıyan bir ses kayıt platformu
- [Padlet](#) – işbirliğine dayalı dijital pano
- [Kialo Edu](#) – argümanları haritalandırmak ve farklı bakış açılarını keşfetmek için yapılandırılmış tartışma platformu

Süre: 60

dakika

Kapanış: Öğrenme Yolculuğumuz: Kapanış Yansımaları

Açıklama

Öğrenciler, önemli çıkarımlar üzerinde düşünerek ve temalar arasında bağlantılar kurarak 10 aktiviteden öğrendiklerini pekiştirirler. AI araçları, yansıtmayı etkileşimli, yaratıcı ve kapsayıcı hale getirmek için kullanılır.

Talimatlar

1. **AI Yansıma Sorusu (10 dakika):**

Öğrenciler [ChatGPT'yi](#) (veya [Perplexity AI](#) gibi sınıfta onaylanmış bir AI sohbet robotunu) şu komutla kullanır:

"İnsan hakları, demokrasi, iklim değişikliği, bilim, finansal okuryazarlık ve AI etiği hakkında öğrendiklerimi kısa bir paragrafta özetleyin. Ardından, bu bilgileri topluluğumda veya okulumda uygulayabileceğim bir yol önerin."

2. **Toplu Kelime Bulutu (10 dakika):**

[Mentimeter](#) veya [Poll Everywh](#) kullanarak öğrenciler "tek anahtar öğrenme" veya "sonraki eylem"lerini girerler. AI destekli görselleştirme, sınıf için canlı bir kelime bulutu oluşturur ve ortak temaları vurgular.

3. **AI Tarafından Oluşturulan Kapanış Görüntüsü/Alıntısı (10 dakika):**

Sınıf olarak öğrenciler, modülü özetleyen güçlü bir cümle önerirler (ör. *"Herkes için Adalet"*).

- Görüntü** için şunu kullanın: [DALL-E \(OpenAI\)](#) veya [Bing Image Creator](#)
- Alıntı** için [ChatGPT'yi](#) *"Ortaokul öğrencileri için adalet ve demokrasi hakkında Sokrates tarzı bir alıntı yazın"* gibi bir komutla kullanın.

Öğretim Materyalleri:

- İnternete bağlı cihazlar (dizüstü bilgisayarlar, tabletler veya akıllı telefonlar)
- Mentimeter veya [Poll Everywhere](#)
- [ChatGPT](#) veya [Perplexity AI](#)
- [DALL-E](#) veya [Bing Image](#)

[Creator](#) Süre:

30 dakika

MODÜL 6

Uyarlanabilir sanat ve müzik etkinlikleri yoluyla yaratıcılığı ve kendini ifade etmeyi teşvik etmek için Yaratıcı Sanatlar Sergisi



Yazar: Mihaela Cojocar

Kurum: ASOCIATIA PENTRU EDUCATIE SI FORMARE ASEF
BACAU, Romanya

1. Modül Açıklaması

Bu modül, uyarlanabilir sanat ve müzik deneyimleri yoluyla yaratıcılığı, kendini ifade etmeyi ve duygusal refahı teşvik etmek için tasarlanmıştır. AI destekli araçları kullanarak, öğrenciler Özel ihtiyaçları olanlar da dahil olmak üzere farklı yeteneklere sahip öğrenciler, kapsayıcı ve erişilebilir bir ortamda kişiselleştirilmiş sanatsal ve müzikal eserler yaratmaları için rehberlik edilecektir. Bu modül, öğretmenlerin uyarlanabilir teknolojileri entegre ederek katılım, ifade ve işbirliğine dayalı sanatsal deneyimleri teşvik etmek için uyarlanabilir teknolojileri entegre etmelerine yardımcı olur.

2. Modülün içeriği ve etkinlikleri

C: Uyarlanabilir sanat projeleri, sanal müzik besteleme araçları ve multimedya sanat galerileri

A: Çeşitli medya ve sanal müzik performansları aracılığıyla sanatsal ifade

3. Modül Hedefleri

- a. Görsel sanatlar ve müzikte yaratıcı ifadeyi destekleyen yapay zeka destekli araçları tanıtmak
- b. Farklı yeteneklere sahip öğrencilerin uyarlanabilir teknolojiler aracılığıyla sanata katılabilmelerini ve sanattan keyif alabilmelerini sağlamak
- c. Yaratıcılığın takdir edildiği ve her öğrencinin katkısının değer gördüğü kapsayıcı sınıf ortamları oluşturmak

4. Modül Öğrenim Çıktıları

- a. Öğrenciler, uyarlanabilir dijital sanat araçlarını kullanarak kişiselleştirilmiş sanatsal eserler yaratabilecekler
- b. Öğrenciler, sanal enstrümanlar ve beste yazılımları kullanarak müzikal yaratıcılıklarını sergileyeceklerdir
- c. Öğrenciler, bireysel fikir ve duygularını yansıtan çalışmalarını multimedya formatlarında sunacaklar.
- d. Öğrenciler, çeşitli akran grupları içinde işbirliği yapacak ve sanatsal farklılıkları takdir edeceklerdir.

5. Anahtar Kelimeler

Uyarlanabilir öğrenme, eğitimde yapay zeka, kapsayıcı sanatlar, dijital sanat araçları, müzik besteciliği, yaratıcılık, multimedya, özel ihtiyaçlar, erişilebilirlik, öğrenci ifadesi.

6. Metod

Farklılaştırılmış Öğretim: Öğrencilerin bireysel öğrenme profillerine ve yaratıcı güçlü yönlerine göre uyarlanmış etkinlikler ve araç seçenekleri

Teknoloji Destekli Öğrenme: Beceri düzeylerine ve tercihlere göre otomatik olarak ayarlanan, çizim, beste ve sanat küratörlüğü için yapay zeka tabanlı uygulamaların kullanımı

Proje Tabanlı Öğrenme: Öğrenciler, bir sergi veya performansla sonuçlanan uzun vadeli yaratıcı görevler üzerinde çalışır

İşbirlikli Öğrenme: Öğrenciler, farklı yeteneklere sahip gruplar halinde dijital eserler yaratır veya birbirlerinin sanatsal gelişimini destekler.

Yansıtıcı Uygulama: Öğrenciler ve öğretmenler, güven oluşturmak ve yaratıcı teknikleri geliştirmek için geri bildirim ve öz değerlendirme yaparlar.

Uyarlanabilir Öğrenme Senaryosu

Isınma ve Enerji Verici Etkinlikler:

Açıklama:

Bu kısa oturum, öğrencilere kapsayıcı ve baskı hissetmedikleri bir ortamda yaratıcılık ve ifade temasını tanıtmaktadır. Öğrencilerin hayal güçlerini harekete geçirmelerine ve fikirlerini görsel veya işitsel formatlarda rahatça ifade etmelerine yardımcı olur. Etkinlik, tam katılımı sağlamak için görsel yardımcılar, sesler, hareketler veya basit AI tabanlı etkileşim araçları kullanılarak farklı yetenek seviyelerine uyarlanmıştır.

Talimatlar:

Etkinlik: "Müziği Çiz"

- Öğrencilerden bu yapay zeka araçlarını kullanarak

müzik yapmalarını isteyin [Musicful](#) [BandLab](#)

[Beatoven.ai](#) [aimusic.so](#)

- Öğrencilerden, dinledikçe akıllarına gelen her şeyi (şekiller, renkler, sahneler veya duygular) dijital çizim araçları (veya kağıt) kullanarak çizimlerini isteyin.
- Öğrenciler daha sonra çizdiklerini ve neden çizdiklerini kısaca paylaşırlar.

Çeşitli İhtiyaçlar için Varyasyon:

- Motor becerileri sınırlı olan öğrenciler için sembol tabanlı seçenekler sunun (örneğin, önceden hazırlanmış simgeler veya şekillerden seçim yapma).
- Görme engelli öğrenciler için, sözlü veya müzikal yanıtlar yoluyla işitsel yorumlamaya odaklanın.

İsteğe Bağlı Enerji Verici:

- Öğrencilerin eğlenceli ve risk almadan sesleri veya hareketleri taklit ettikleri yapay zeka destekli bir ritim oyunu ([Blob Opera](#) gibi) kullanın.

Öğretim Materyalleri:

- AI tarafından üretilen müzik klipleri (örneğin, [Soundraw](#), [Amper Music](#) veya [YouTube](#))
- Dijital çizim araçları (ör. [Sketchpad](#), [AutoDraw](#), [Microsoft Paint](#) veya tablet uygulamaları)
- Sözel olmayan öğrenenler için görsel/symbol panoları
- [Chrome Music Lab](#) gibi etkileşimli müzik araçlarına erişim

Süre:

20 dakika

Ana bölüm:

Etkinlik 1: Müzik ve Sanatla Kendini İfade Etme

Açıklama:

Bu etkinlik, sanatsal ifade için müzikten yararlanır. Öğrenciler, yapay zeka tarafından üretilen enstrümantal bir parçayı dinleyecek ve duyduklarını görsel veya duygusal temsillere dönüştürecekler. Ardından, çalışmalarını başlıklandırarak, duygularını yansıtarak ve kolektif bir dijital galeriye veya sergiye katkıda bulunarak bu çalışmalarını geliştirecekler. Her adım, özel ihtiyaçları olan öğrenciler de dahil olmak üzere tüm öğrencilerin tam katılımını sağlamak için uyarlanabilir seçeneklerle tasarlanmıştır.

Talimatlar:

1. Müziği Çiz (15 dakika)

- Öğretmen, [yapay zeka tarafından üretilen](#) bir [enstrümantal parçayı](#) çalar (1-2 dakika, sakin ve düşünceli). Öğrencilerden müziğin kendilerine hissettirdiklerini veya hayal ettiklerini serbestçe çizmelerini isteyin — renkler, şekiller, nesnelere veya sahneler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, önceden çizilmiş sembolik şekiller veya dokular sunar (örneğin, sakinlik için dalgalı çizgiler, enerji için zikzaklar). Motor becerileri zayıf olan öğrenciler için ses tabanlı veya dokunmatik ekranlı çizim uygulamaları kullanın. Görme engelli öğrenciler duygularını tarif edebilir veya dokulu malzemeler kullanabilir.

2. Çalışmanıza Bir Başlık Verin (5–7 dakika)

- Öğrenciler çizimi tamamlar ve ardından her öğrenci, hayal ettikleri duyguyu, sahneyi veya hikayeyi yansıtan bir başlık verir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, başlık oluşturmaya yardımcı olmak için duygu kartları veya resim ipuçları sağlar. Sözlü açıklamalara veya listeden seçim yapmaya izin verir. AAC (augmentative and alternative communication) kullanın. iletişim) araçları kullanın.

3. Renk ve Duygu Eşleştirme (10 dakika)

- Öğrenciler çizimlerinde anahtar renkleri belirler ve bunları duygularla ilişkilendirir (örneğin, mavi = sakin, kırmızı = heyecan). Farklı seslerin renkleri nasıl etkileyebileceğini grup olarak tartışın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, basit görsellerle duygu-renk tabloları sunar. Dokunsal renk kartları kullanın veya renk isimleri ve duygu kelimeleri için sesli destek sağlayın.

4. Müzik Eşleştirme ve Remix (15 dakika)

- Küçük gruplar halinde, öğrenciler birkaç kısa müzik klipi dinler (AI tarafından oluşturulan veya öğretmen tarafından seçilen). Google Music Lab gibi bir araç kullanarak çizimlerine uyan birini seçerler veya öğeleri yeniden karıştırırlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, seçenekleri 2-3 parçayla sınırlar. Bilişsel veya dikkat sorunları olan öğrenciler için, evet/hayır soruları veya görsel bir ölçekle onlara rehberlik edin:

- *Bu müzik senin resmine benziyor mu?*

5. Sunum ve Yansıma (10–12 dakika)

- Her öğrenci çizimini, başlığını ve seçtiği müzik parçasını sınıfa sunar. Sınıf, müzik ve sanatın düşünce ve duyguları nasıl farklı şekillerde ifade edebileceğini düşünür.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, sözel olmayan sunumlara izin verir (örneğin, ekrandaki görüntü + müzik). Konuşmaktan rahatsız olanlar için, açıklamalarını okuyun. Akran desteğini veya grup sunumunu teşvik edin.

Öğretim Materyalleri:

- AI tarafından üretilen müzik klipleri (örneğin, [Musicful.ai](#), [Soundraw](#), [Beatoven](#))
- Dijital çizim araçları veya basılı kağıt ve sanat malzemeleri
- Duygu-renk eşleştirme tabloları
- Önceden hazırlanmış şekil veya sembol kartları
- Müzik remiks araçları içeren tabletler/dizüstü bilgisayarlar (ör. [Google Music Lab](#))
- Çalışmaları paylaşmak için projektör veya

akıllı tahta **Süre:**

60 dakika

Etkinlik 2: Benim Hikayem, Benim Müzik

Listem Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler kısa bir öykü, şiir veya görsel anlatı oluşturacak ve bunu kendi seçtikleri veya yapay zeka tarafından üretilen, hikayelerinin tonuna veya temasına uygun bir müzik parçası eşleştirecekler. Bu etkinlik, hikaye anlatma, duygusal farkındalık ve sanatsal düşünmeyi güçlendirirken, fikirleri ifade etmenin kelimeler, görseller veya müzik gibi çeşitli yollarını sunarak kapsayıcılığı teşvik eder.

Talimatlar:

1. Hikaye Kıvılcımı – Bir Tema Seçin (10 dakika)

- T, 3-4 görsel ipucu sunar (örneğin, bir [orman](#), [gece vakti bir şehir](#), [bir fırtına](#), [bir festival](#)). Öğrencilerden birini seçmelerini ve kısa bir hikaye veya görsel anlatı düşünmeye başlamalarını isteyin.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, görme engelli öğrenciler için yüksek kontrastlı görüntüler veya dokunsal nesnelere kullanır. Bilişsel zorlukları olan öğrenciler için basitleştirilmiş seçenekler ve cümle başlangıçları sunar (örneğin, *Ormanda orman, gördüm...*).

2. Hikayenizi veya Sahnenizi Oluşturun (15 dakika)

- Öğrenciler, seçilen temadan esinlenerek kısa bir hikaye, çizgi roman veya betimleyici bir sahne yazar veya çizer. Tek başlarına veya ikili gruplar halinde çalışabilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

3. Bir müzik parçası seçin veya oluşturun (10–12 dakika)

- Öğrenciler hikayelerinin havasına uygun bir müzik parçası seçerler. Önceden onaylanmış parçalar arasından seçim yapabilirler
Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, semboller veya duygu etiketleri (ör. *mutlu, gizemli*) içeren 2-3 hazır parça sunar. Gerekirse AI müzik araçları için yazma komutlarında yardımcı olun.

4. Hikaye + Ses Sunumu (10–12 dakika)

- Öğrenciler, seçtikleri müziği çalarken hikayelerini veya resimlerini sınıfla paylaşırlar. Vurgu, performansa değil, duygusal bağ ve ifadeye yapılırlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler konuşmadan müziklerini çalabilir ve hikayelerini/görüntülerini gösterebilirler. Bir arkadaşları veya öğretmenleri onların adına okuyabilir veya tarif edebilir.

5. Akran Yansıtma ve Geri Bildirim (10 dakika)

- Öğrenciler sunum sırasında hissettikleri veya hayal ettikleri şeyler hakkında olumlu bir yorum yaparlar. Basit cümle kalıpları kullanın:
 - Müziğin bana hissettirdikleri...
 - Hikayen ve müziğin birbiriyle uyumlu olmasını beğendim.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, cümle başlangıçları veya duyguları ifade eden simgeler sağlar. Görsel veya dokunsal geri bildirim yöntemleri kullanın (ör. başparmak yukarı kartları, emoji kartları).

Öğretim Materyalleri:

- AI müzik araçları (ör. [Musicful.ai](https://musicful.ai), [AIMusic.so](https://aimusic.so))
- Tabletler/dizüstü bilgisayarlar veya basılı materyaller
- Sunumlar için projektör veya hoparlörler

Süre:

55–60 dakika

Etkinlik 3: Ses ve Renk Duygu Duvarı Oluřturma

Açıklama

Bu çok duyulu etkinlikte öğrenciler ses, renk ve duygu arasındaki bağlantıyı keşfederler. Bireysel olarak veya gruplar halinde çalışarak, yapay zeka tarafından üretilen ses döngüleri ve renk ifadeleri kullanarak ortak bir "**Ruh Hali Duvarı**" oluştururlar. Etkinlik, tüm öğrencilerin katılımı için esnek ve uyarlanabilir yöntemler sunarken, yaratıcılığı, duygusal okuryazarlığı ve duygusal ifadeyi geliştirir.

Talimatlar:

1. Ses ve Renk Eşleştirme – Giriş (10 dakika)

- T, yapay zeka tarafından üretilen 3 kısa müzik döngüsü çalar (ör. sakin, enerjik, gizemli). Öğrencilere şu soruyu sorun:
 - *Bu sese hangi renk uyuyor sizce?*
- Yanıtları tartışın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen duygu-renk tabloları, dokunsal renk örnekleri veya sesli açıklamalar kullanır. Sözel iletişim kuramayan öğrenciler için, her sesle eşleşecek şekilde önceden hazırlanmış duygu-renk kartları sunun.

2. Benim Sesim, Benim Rengim (10–12 dakika)

- Öğrenciler bir AI müzik döngüsü seçer veya oluşturur ve müziğin kendilerinde uyandırdığı duyguyu en iyi temsil eden 1–3 renk seçer. Renkler, semboller veya anahtar kelimelerle küçük bir görsel panel oluştururlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, önceden kesilmiş şekiller ve renkli çıkartmalar sağlar. Ses-metin dönüřtürme veya çizim yardım uygulamalarının kullanımına izin verin. Duygular ve renk eşleşmeleri içeren bir seçim panosu sunun.

3. Duvara ekleyin (5 dakika)

- T, görsel panellerini ortak bir sınıf duvarına veya "Ruh Halimiz Duvarı" olarak adlandırılan dijital tahtaya asar. Dijital ise, [Padlet](#) gibi araçlar kullanın.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, parçaları yerleştirmek veya yüklemek için akran veya öğretmen desteği sağlar. Uygunsa dokunsal tahtalar veya dijital avatarlar kullanın.

4. Yürü ve Hisset (10 dakika)

- Küçük gruplar halinde öğrenciler Mood Wall'u inceler ve kendilerine hitap eden 2 parça seçerler. Hangi renk ve seslerle bağ kurduklarını ve nedenini paylaşırlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, geri bildirim için yapılandırılmış cümle başlangıçları veya duygu çizelgeleri kullanır. Öğrenciler, jetonlar, jestler veya AAC cihazları kullanarak seçimlerini ifade edebilirler.

5. Düşünme ve Kapanış (10 dakika)

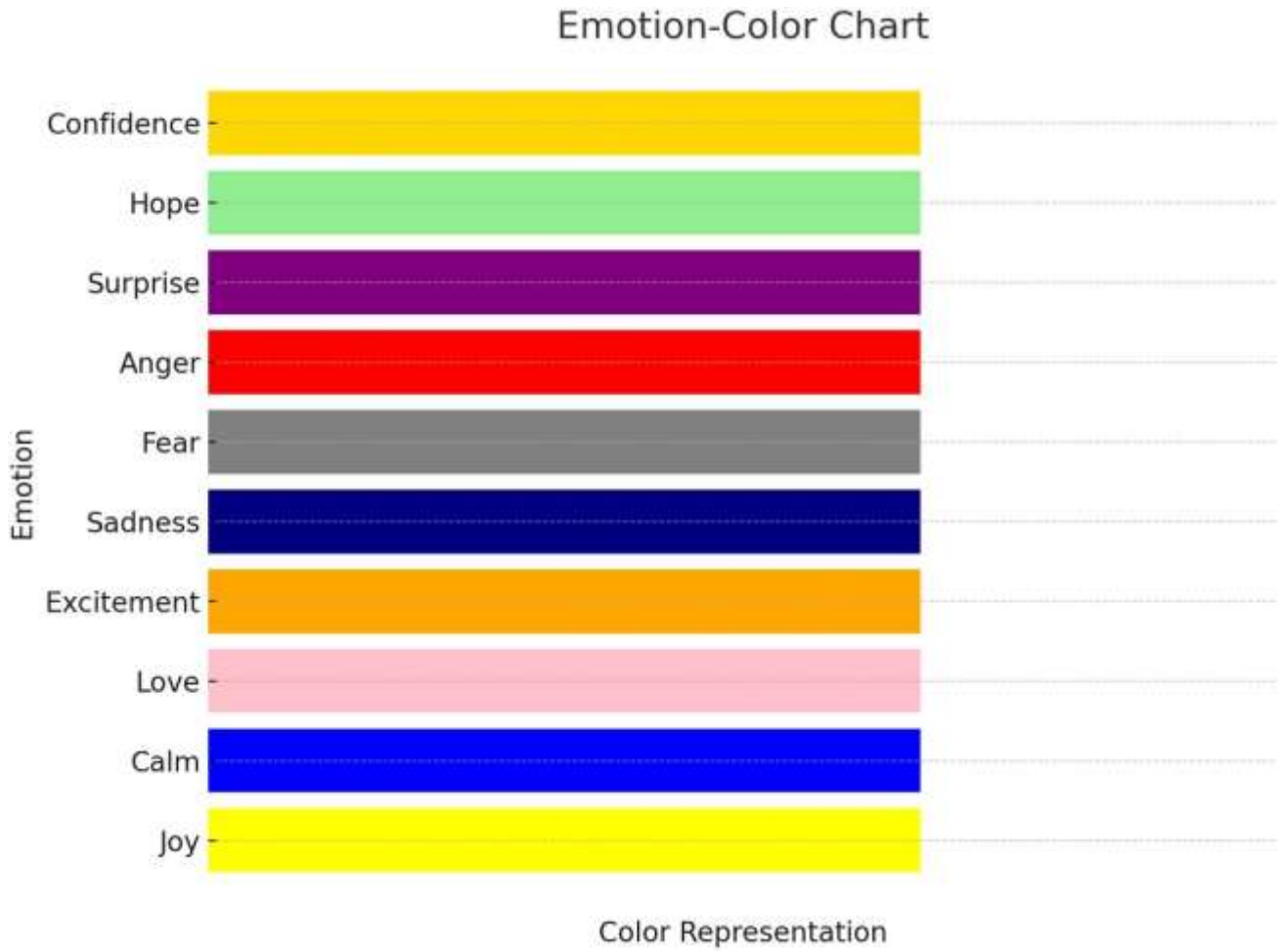
- Seslerin ve renklerin duyguları ifade etmeye nasıl yardımcı olduğu konusunda tüm sınıfın yansıtması. T sorar: "Bu etkinlik sayesinde kendiniz hakkında ne öğrendiniz?"
"Herkesin farklı ifadelerini görmek nasıl bir duyguydu?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen basitleştirilmiş bir yansıma formu sağlar (örneğin, "Duyduğumda ___hissettim "). İfadeyi desteklemek için resimler, emojiler veya duygu küpleri gibi fiziksel ipuçları kullanın.

Öğretim Materyalleri:

- AI müzik döngüleri (ör. Musicful.ai veya AIMusic.so'dan oluşturulan) [MÜZİK](#)
- Duygu-renk tabloları



- Sanat malzemeleri (kağıt, keçeli kalemler, renkli çıkartmalar, önceden kesilmiş şekiller)
- Dokunsal malzemeler (kumaş örnekleri, dokulu kartlar)
- Dijital araçlar ([Padlet](#),

projektör/hoparlörler) **Süre:**

55 dakika

Etkinlik 4: Hareket ve Kalıp – Hareket ve Dijital Heykel Yoluyla Duyguları İfade Etmek

Açıklama:

Bu etkinlik, öğrencilerin duyguları ve hikayeleri sözsüz, yaratıcı yollarla ifade etmelerine yardımcı olmak için vücut hareketleri ve dijital kil modellemeyi birleştirir. Öğrencilerin erişilebilir teknolojiyi kullanarak tercih ettikleri ifade biçimini (fiziksel hareket veya sanal heykel) seçmelerine olanak tanıyarak **uyarlanabilir sanatları** vurgular. Bu, motor, duyuusal veya iletişim zorlukları dahil olmak üzere çeşitli ihtiyaçları olan öğrencileri destekler.

Talimatlar:

1. Hareket Isınması – Formu Hissetmek (10 dakika)

- Öğretmen, öğrencilere şekiller ve duygulardan esinlenen basit bir hareket rutini gösterir (örneğin, "ağaç gibi uzanın", "üzgün bir bulut gibi kıvrılın", "neşeli bir dalga gibi sallanın").

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, tüm vücut hareketleri yerine oturarak yapılan hareketler, parmak/el işaretleri veya yüz ifadeleri kullanılmasına izin verir. Her şekli/duyguyu göstermek için resimler veya semboller kullanın.

2. Heykelleştirmek için bir duygu seçin (5 dakika)

- Öğrenciler bir tablodan bir duygu seçerler (örneğin, Sevinç, Öfke, Merak, Huzur) ve şu soru sorulur: "Bu duygu bir şekle sahip olsaydı nasıl görünürdü?"

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, seçimi desteklemek için dokunsal kartlar, renkli semboller veya önceden kaydedilmiş sesler kullanır.

3. Dijital Kil Modelleme (15 dakika)

- [SculptGL](#) gibi kolay ve ücretsiz bir web uygulaması kullanarak, öğrenciler seçtikleri duyguyu ifade eden bir şekil oluştururlar. Sanal kil formlarını uzatabilir, şekillendirebilir, oyabilir veya şişirebilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Yardıma ihtiyaç duyan öğrenciler için grup çalışması yapılabilir. Dokunmatik ekran arayüzü veya uyarlanmış fare/joystick kullanın. Öğrencilerin düzenleyebileceği önceden hazırlanmış şekil şablonları sunun.

4. Heykel ve Hareket'i paylaşın (10 dakika)

- Öğrenciler heykelini sınıfa sergiler ve (isteğe bağlı olarak) eserlerini yansıtan bir hareket veya sesle eşleştirir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler sesli çıktı cihazı, önceden yazılmış açıklama kullanabilir veya sadece gülümseme veya jestlerle çalışmalarını gösterebilirler. Bir sınıf arkadaşı sunumda yardımcı olabilir.

5. Dijital Duygu Bahçesi Oluşturma (10 dakika)

- Tüm heykeller kaydedilir (ekran görüntüleri veya dışa aktarımlar) ve "**Duygularımızın Bahçesi**" adlı paylaşımlı dijital slayta veya Padlet duvarına eklenir — bu, uyarlanabilir sanatın görsel bir koleksiyonudur.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T veya asistan yüklemeyi gerçekleştirir. Dijital olarak heykel yapamayan öğrenciler için, el yapımı kil şeklinin basılı fotoğrafı çekilip eklenebilir.

Öğretim Materyalleri:

- Ücretsiz dijital heykel yapma aracı: [SculptGL](https://www.sculptgl.com/)
- Duygu seçimi tablosu (görsel, dokunsal veya sesli versiyonlar)

Emotion	Color	Symbol/Icon	Keyword
Joy	Yellow	😊	Happy
Calm	Blue	☐	Peaceful
Anger	Red	☐	Frustrated
Sadness	Navy	☐	Lonely
Surprise	Purple	😮	Shocked
Fear	Gray	☐	Worried
Excitement	Orange	☐	Energetic
Love	Pink	♥	Caring
Confidence	Gold	☐	Brave
Curiosity	Teal	☐	Inquisitive

- 3D modelleri sergilemek için projektör veya ekran
- Hareket için geniş açık veya oturma alanı
- İsteğe bağlı: heykel yaparken sakın bir fon müziği çalın

Süre:

50 dakika

Etkinlik 5: Hikayeyi Hissetmek – Ses ve Doku Kolajı

Açıklama:

Bu duyuşal açıdan zengin etkinlikte, öğrenciler çevre seslerini, dokulu malzemeleri ve ses kayıtlarını birleştirek kısa bir hikaye veya şiir oluşturur ve paylaşır. Amaç, dokunsal ve işitsel unsurları harmanlayarak **görsel olmayan sanatsal ifadeyi** teşvik etmektir. Sonuçta ortaya çıkan ürün, görüntü veya metne dayanmadan bir hikaye anlatan "ses ve doku kolajı"dır.

Talimatlar:

1. Duyusal Başlangıç – Dokuları Keşfetme (10 dakika)

- T, çeşitli dokulu malzemeler (kumaş, zımpara kağıdı, balonlu naylon, pamuk, folyo vb.) dağıtır. Öğrenciler, her bir dokunun bir duygu veya yeri nasıl temsil edebileceğini keşfeder ve açıklar (örneğin, pamuk = bulutlar, folyo = fırtına, zımpara kağıdı = çöl).

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, öğrencilerin ellerini, dirseklerini veya yardımcı araçları kullanarak dokularla etkileşime girmelerine izin verir. Duyusal hassasiyeti olan öğrenciler için, doğrudan dokunmak yerine başkalarını gözlemlmelerine veya tanımlamalarına izin verir.

2. Hikaye Kıvılcımı – Bir Sahne Seçin (5–7 dakika)

- Her öğrenci bir ortam seçer (ör. orman, plaj, dağ, şehir, rüya dünyası). Orada yaşanabilecek kısa bir anı veya hikayeyi hayal ederler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, büyük basılı kartlar, ses örnekleri veya sesli komutlar aracılığıyla sahne seçenekleri sunar. Gerekirse iletişim panoları kullanabilirsiniz.

3. Ses ve Doku Kolajını Oluşturun (15–20 dakika)

- Öğrenciler 2–3 doku toplar ve **ücretsiz bir ses kartı uygulaması** kullanarak eşleşen ses efektlerini kaydeder (ör. [Chrome Music Lab](#)). Ardından sahnelerini doku + ses + konuşma (veya sadece ortam sesleri) ile anlatır veya tanımlarlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Konuşamayan öğrenciler için ses klipleri, yardımcı konuşma cihazları veya önceden kaydedilmiş hikaye parçaları kullanın. Öğrencilerin sesleri kaydetmeye veya malzemeleri düzenlemeye yardımcı olmak için ikili gruplar halinde çalışmasına izin verir.

4. Duyusal Hikayeyi Sunun (10 dakika)

- Her öğrenci (veya çift) sesleri çalarak ve hikaye anlatılırken veya oynatılırken diğerlerinin dokuları hissetmelerine izin vererek kolajlarını sunar. Odak noktası performans değil, paylaşılan deneyimdir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Sunum yapamayanlar için, arkadaşları veya öğretmenleri yardımcı olabilir. Hikayeler, sınıf arkadaşlarının sessizce sırayla dolaştıkları istasyonlar olarak da paylaşılabilir.

5. Düşün ve Yanıtla (5–7 dakika)

- Öğrenciler: Cümle başlangıçlarını kullanarak düşünün:
 - *Beni şaşırtan doku...*
 - *Ses bana şunu düşündürdü...*
 - *Hissettim _____ duyduğumda/hissettiğimde...*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, duygu kartları, cümle şeritleri veya evet/hayır formatı sağlar. Öğrencilerin yazmak yerine çizim yapmalarını veya semboller kullanarak cevap vermelerini sağlayın.

Öğretim Materyalleri:

- Çeşitli dokulu malzemeler (kumaş parçaları, kağıt, plastik, pamuk vb.)
- Temel kayıt cihazları (telefonlar, tabletler, dizüstü bilgisayarlar)
- Ücretsiz ses araçları: [Chrome Music Lab](#), [Noisli](#) ...
- Kulaklıklar veya hoparlörler
- Basılı sahne ipuçları:

- Gündoğumu saatlerinde sessiz bir orman
- Kalabalık bir şehir caddesi
- Dalgalı kumlu bir plaj
- Karlı bir dağ zirvesi
- Gizemli bir mağara

- Çiçeklerle dolu güneşli bir çayır
- Parkta yağmurlu bir gün
- Sakin bir çöl akşamı
- Fırtınalı bir okyanus
- Büyülü bir rüya dünyası

Süre: 60

dakika

Etkinlik 6: İçimdeki Karakter – AI Destekli Kimlik Portreleri

Açıklama

Öğrenciler, gerçek veya hayali içsel benliklerini temsil eden bir karakter tasarlayacak ve açıklayıcı ipuçlarını kullanarak ücretsiz bir AI sanat aracıyla görsel bir portre oluşturacaklar. Bu etkinlik, erişilebilir dijital araçlar aracılığıyla yaratıcılığı, kimlik keşfini ve ifade özgürlüğünü teşvik eder. Çok sayıda ifade biçimi ve basitleştirilmiş araçlar sunarak farklı ihtiyaçları olan öğrencilere uyum sağlar.

Talimatlar

1. İçimde Kim Var? – Beyin Fırtınası Sayfası (10–12 dakika)

- Öğretmen, aşağıdaki gibi soruların yer aldığı bir kağıt dağıtır veya ekrana yansıtır:
 - *Eğer bir renk olsaydım, ben...*
 - *Bir hayvan olsaydım, ... olurdum.*
 - *Ne yapmayı hayal ediyorum?*
 - *Beni güçlü hissettiren nedir?*
- Öğrenciler düşünür ve fikirlerini yazar, çizer veya sözlü olarak paylaşır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T Cevapları desteklemek için görsel seçim panosu veya semboller kullanın. Sözlü cevaplara, jestlere veya AAC araçlarına izin verin. Akranlar beyin fırtınasına yardımcı olabilir.

2. Yazma Önerisi – Karakterinizi Tanımlayın (8–10 dakika)

- Öğrenciler cevapları basit bir tanımlayıcı cümleye dönüştürürler, örneğin
 - *Müzikal kanatları olan renkli bir kuş, gün doğumunda huzurlu bir bahçede duruyor.*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen cümle başlangıçları veya boşluk doldurma şablonları sunar. Görsellerle birlikte kelime bankaları sağlar (örneğin, "sakin", "güçlü", "büyülü").

3. AI ile Karakter Oluşturma (10–15 dakika)

- Öğrenciler aşağıdaki gibi ücretsiz bir AI görüntü oluşturucu kullanır:
- [Craiy on](#)
- [Bing Image Creator](#)
- [Artbreeder](#)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler önceden yazılmış komutlardan seçim yapabilir veya bir arkadaşından/öğretmeninden yazmasını isteyebilir. Mümkünse sesli girişi kullanın. Görme engelli öğrenciler için ekran okuyucular ve yakınlaştırma araçları kullanın.

4. Karakter Hikayesi Paylaşımı (10 dakika)

- Öğrenciler karakterlerini bir isim ve kısa bir açıklama ile tanırlar. Örneğin:
 - *Bu Ray. Sessiz ama güçlü biridir. Mutlu olduğunda kanatları müzik çalar.*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler görselleri işaret edebilir, ses efektleri çalabilir veya ses kayıtları aracılığıyla paylaşabilir. Bir arkadaşı onların adına anlatım yapabilir.

5. Dijital veya Basılı Galeri (5–10 dakika)

- T, oluşturulan tüm karakterleri dijital bir tahtada ([Padlet](#), [Google Slides](#)) görüntüler veya bunları yazdırıp *Yaratıcı Kimlik Duvarı* olarak asar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, görünürlük için yüksek kontrastlı görseller sağlar. Büyük harfli veya dokunsal etiketler kullanın. Öğrenciler galeri alanını isimlendirerek veya süsleyerek katkıda bulunabilirler.

Öğretim Materyalleri:

- Beyin fırtınası çalışma kağıdı veya ipucu kartları
 - *Eğer bir renk olsaydım, ben...*
 - *Eğer bir hayvan olsaydım, ben...*
 - *Ne yapmayı hayal ediyorum?*
 - *Beni güçlü hissettiren şey nedir?*
- AI görüntü araçlarına erişim ([Craiyon](#), [Bing Image Creator](#) veya [Artbreeder](#))
- Tabletler veya bilgisayarlar
- Son gösterim için projektör veya

yazıcı Süre:

55 dakika

Etkinlik 7: Ses Sahne – İşbirliğine Dayalı Sesli Tiyatro Oyunu Oluşturma

Açıklama

Bu etkinlikte öğrenciler, görsel öğeler kullanmadan kısa bir sesli oyun oluşturur ve sergilerler. Basit bir senaryo yazar veya doğaçlama yaparlar ve bunu AI ses araçları, ses efektleri ve arka plan müziği kullanarak hayata geçirirler. Bu uyarlanabilir format, yazar olmayanlar, konuşamayanlar ve görme engelli öğrenciler dahil tüm öğrencilerin ortak bir performansa anlamlı bir şekilde katkıda bulunmalarını sağlar.

Talimatlar:

1. Tema Seçimi – Hangi Hikayeyi Anlatacağız? (5–7 dakika)

- T, 3-4 tema kartı sunar (örneğin, *Uzayda Kaybolmak*, *Gizli Kapı*, *Okyanusun Altında*, *Tersine Bir Gün*). Öğrenciler oy verir veya işbirliği içinde birini seçer.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, seçenekleri tanıtmak için görsel temalı kartlar, dokunsal nesnelere veya ses kayıtları kullanır. Oylama için semboller veya jestler kullanın.

2. Hikayeyi Oluşturma Roller ve Sahneler (10–12 dakika)

- Öğrenciler: 4-5 kişilik gruplar halinde öğrenciler şunları belirler:
 - Karakterler kimlerdir?
 - Hikaye nerede başlıyor ve bitiyor?
 - Ana sorun veya sürpriz nedir?
- Fikirlerini not alırlar veya Sesli Notlar kullanarak kaydedebilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen hikaye şablonları, karakter kartları veya simgeler sağlar. Konuşmayı metne dönüştürme özelliğini kullanın veya akranların yazmanlık yapmasını sağlayın.

3. Sesli Senaryoyu Oluşturun (10–15 dakika)

- Öğrenciler: Gruplar kısa diyaloglar ve sahne sesleri (ör. su sıçraması, robot sesi, ayak sesleri) yazar veya dikte eder. AI ses araçları gerekirse karakterleri anlatabilir veya seslendirebilir.
- Kullanılacak AI Araçları:
 - [ElevenLabs.io](https://elevenlabs.io)
 - [Voicemod Metinden Şarkıya](https://voicemod.net)
 - Öğrenciler takıldığında kısa sahne diyalogları oluşturmak için [ChatGPT](https://chatgpt.com)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler önceden kaydedilmiş replikler veya ses klipleri seçebilirler. Yardımcı teknolojiyi kullanarak sesleri kaydedin

. Konuşamayan öğrenciler için yaratıcı ses rolleri atayın (ör. arka plan gürültüsü yapıcı).

4. Sesli Oyunu Kaydedin (10–12 dakika)

- Her grup, mobil kayıt cihazı, çevrimiçi araç ([Vocaroo](https://vocaroo.com) gibi) veya sınıf tableti kullanarak oyununu kaydeder. AI tarafından üretilen sesleri kullanabilir veya kendi seslerini kaydedebilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, teknik destek rollerini atar. Konuşma yeteneği sınırlı olan öğrenciler için yapay zeka ses seçenekleri tam katılım sağlar. Sessiz köşeler ve kulaklıklar sağlayın.

5. Dinleme Partisi ve Yansıma (10 dakika)

- T: Her grubun sesli oyununu oynatın. Sınıf arkadaşları, aşağıdaki sorularla basit geri bildirimlerde bulunurlar:
 - *Şunun sesini beğendim...*
 - *O karakter bana... hissettirdi.*
 - *Hikaye beni şaşırttı çünkü... a*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, duygular veya tepkiler için görsel ipucu kartları kullanır. Sözel olmayan geri bildirimlere izin verir (ör. emoji kartları, alkışlama, mutlu/üzgün yüz sembolleri).

Öğretim Materyalleri:

- Hikaye tema kartları (resim tabanlı)

Uzayda	Gizli Kapı Bir Şişede	Okyanusun Altında
Kaybolmak	Mesaj	Asla Uyumayan Şehir
Tersine Bir Gün	Gülmeyi Öğrenen Robot	Renklerin Olmadığı Bir Dünya
Aynanın Ütesinde	Bir Masa Oyununda Sıkışıp Kalmış	Hiçbir Yere Giden Asansör

Zamanı Donduran Saat

- Mikrofonlu tabletler veya mobil cihazlar
- Ücretsiz AI ses araçları: [ElevenLabs.io](https://elevenlabs.io) , [Voicemod Text to Song](https://voicemod.com), [Vocaroo](https://vocaroo.com)
- Önceden hazırlanmış ses efektleri (isteğe bağlı:

[ZapSplat](#)) Süre:

55 dakika

Etkinlik 8: Duyguların Yankıları – AI Şiiri ve Uyarlanabilir İllüstrasyon

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, bir AI aracını kullanarak seçtikleri bir duygu, ruh hali veya kelimeye dayalı kısa bir şiir oluştururlar. Ardından, şiirin kendilerinde uyandırdığı duyguları yansıtmak için kolaj, soyut şekiller, dokular veya dijital düzenleme yoluyla **uyarlanabilir** bir **görsel yanıt** oluştururlar. Bu, geleneksel yazma veya çizim ötesinde duygusal keşif ve yaratıcı yorumlamayı teşvik eder.

Talimatlar:

1. Duygu Başlatıcı – Bugün Ne Hissediyorsun? (5–7 dakika)

- T, öğrencilerin bir **duygu** veya **ruh hali** seçmelerine yardımcı olmak için renk/duygu panosu veya kelime bulutu kullanır (örneğin, sakin, heyecanlı, yalnız, gururlu, kafası karışık, meraklı).

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

2. AI ile şiir oluşturma (10–12 dakika)

- Öğrenciler duygularını veya hislerini aşağıdaki gibi bir **yapay zeka şiir aracına** girerler:
 - [Verse by Verse \(Google\)](#)
 - [ChatGPT](#) (komut: *Merak hissi hakkında kısa bir şiir yaz*)
 - [Poem Generator](#)
- AI, girilen bilgilere dayanarak kısa bir şiir (4-6 satır) oluşturur.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, AI girişi için önceden yazılmış duygu komutları sağlar. Gerekliğinde sesli yazma veya destekli yazma özelliğini kullanın. Okuma bilmeyenleri desteklemek için şiiri yüksek sesle okuyun.

3. Görsel Tepki – Şiiri Yaratıcı Bir Şekilde Yorumlayın (15–20 dakika)

- Öğrenciler: Şiiri yorumlamak için dijital veya fiziksel ortamları kullanın:
 - Renk blokları, desenler veya karalamalarla **soyut sanat**
 - Fotoğraflar, dergi kesikleri veya dijital çıkartmalarla **kolaj**
 - Canva, Sketchpad veya Paint gibi temel araçları kullanarak **dijital sanat**
- Amaç, şiiri kelimenin tam anlamıyla resmetmekten ziyade, **şiirin onlara nasıl hissettirdiğini** ifade etmektir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, önceden kesilmiş malzemeler, şablonlar veya erişilebilir çizim uygulamaları sunar. Dokunsal görseller oluşturmak için semboller, dokular veya nesnelerin kullanımına izin verin.

4. Galeri Turu ve Nazik Paylaşım (8–10 dakika)

- Öğrenciler, AI tarafından oluşturulan şiirle (dijital olarak veya kağıt üzerinde) görsellerini odanın etrafına yerleştirir. Sınıf arkadaşları sessizce keşfeder ve olumlu bir yapışkan not veya dijital yorum bırakır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, geri bildirim için çeşitli seçenekler sunar: emoji çıkartmaları, sesli yorumlar veya görsel yanıtlar. Öğrencilerin açıklama yapma baskısı olmadan gözlem yapmalarına izin verin.

5. Birlikte Düşünelim (5 dakika)

- Öğretmen sorar:
 - Bir şiiri sanat yoluyla ifade etmek daha mı kolaydı, yoksa daha mı zordu?
 - Başkasının eseri size nasıl hissettirdi?
 - Eserinize ne isim verirdiniz? [Öğretim](#)

Materyalleri:

- İnternet erişimi olan cihazlar (AI şiir üretimi için)
- Sanat malzemeleri: keçeli kalemler, kağıt, yapıştırıcı, makas, dergiler
- Dijital araçlar: [Canva](#)
- Yapışkan notlar veya dijital yorum platformu (örneğin, [Padlet](#))

Süre:

55 dakika

Etkinlik 9: Beni Tasarla – AI Avatarları ve Uyarlanabilir Moda Sergisi

Açıklama:

Öğrenciler, yapay zeka tabanlı avatar yaratıcıları kullanarak kendilerini veya kurgusal bir karakteri temsil eden dijital bir avatar tasarlarlar. Ardından, avatari kişilik, duygular veya hikayeleri ifade eden giysiler, renkler veya kültürel öğelerle stilize ederler. Bu etkinlik, tasarımda yaratıcılığı, kişisel yansımaları ve kapsayıcı moda düşüncesini teşvik eder; tüm vücut tiplerine, kültürlere ve ifadelere yer açar.

Talimatlar:

1. Bugün kim olmak istersiniz? (5–7 dakika)

- Öğretmen sorar:
 - Eğer herhangi bir kişi olabilseydiniz, herhangi bir şey giyebilseydiniz ve herhangi bir yerde yaşayabilseydiniz, nasıl görünürdünüz?
- Hızlı sorular kullanın:
 - En sevdiğiniz renk veya desen nedir?
 - Giysilerinizin sizin hakkınızda ne söylemesini istersiniz?
 - Görünüşünüze ilham veren kültür veya hikaye nedir?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, giysi parçaları, renkler, bayraklar veya semboller içeren görsel ipucu kartları kullanır. Soruların basitleştirilmiş veya resimli versiyonlarını sağlayın.

2. T AI Avatarınızı Oluşturun (15–20 dakika)

- Öğrenciler, ücretsiz bir AI avatar oluşturucu kullanarak tam vücut veya üst vücut avatar tasarlar.
- Önerilen araçlar:
 - [Ready Player Me](#)
 - [Zmoji_](#)
 - [Character.AI](#)
- Öğrenciler saç, yüz, kıyafet, vücut tipi ve aksesuarları özelleştirir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, değiştirilebilir tıklanabilir şablonlar veya önceden ayarlanmış avatarlar sağlar. Öğrencilerin bir ekran veya asistanla çalışmasına izin verin. Mümkünse konuşma-metin dönüştürme veya ses kontrolü kullanın.

3. Hikaye ekleyin – Görünüşünüzü açıklayın (10 dakika)

- Öğrenciler avatarlarına bir isim verir ve kısa bir arka plan hikayesi oluşturur:
 - *Bu Mira. Uzay kaşifi olmak için eğitim görüyor ve büyükannesiyile bağlantısını koparmak istemediği için sarı renkli kıyafetler ve yıldız desenli bir başörtüsü takıyor.*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen cümle başlangıçları veya görsel destekler sunar (ör. *Benim adım _____ . Şey giyiyorum _____ çünkü _____.*) Ses kaydı veya eşlik eden anlatımlara izin verin.

4. Uyarlanabilir Moda Tartışması (8 dakika)

- T sorar:
 - *Giysileri herkes için nasıl daha rahat ve ifade gücü yüksek hale getirebiliriz?*
 - *Birisi düğme veya fermuar kullanamıyorsa ne yapabiliriz? Tasarımımızı nasıl değiştirebiliriz ?*
- Uyarlanabilir giysi fikirlerini tartışın (örneğin, cırt cırtlı tutturucular, duyuşal dostu kumaşlar, kültürel açıdan saygılı tasarımlar).

5. Sanal Moda Galerisi (5 dakika)

- T, dijital bir tahtaya (ör. [Padlet](#), [Google Slides](#) veya [basılı galeri](#)) avatarları ve arka plan hikayelerini gösterir. Öğrenciler birbirlerinin tasarımlarını *beğenebilir* veya yorum yapabilir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, çalışmalarını sesli olarak tanımlamak için emoji oylama, dokunsal öğeler içeren basılı ekranlar veya QR kodları kullanır.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan cihazlar
- AI Avatar araçları ([Ready Player Me](#), [Zmoji](#) vb.)
- Karakterlerin arka plan hikayesi için çalışma kağıdı veya dijital şablon
- İsteğe bağlı: galeri sergisi için projektör

Süre:

50 dakika

Etkinlik 10: Sesten Sembol – AI Music Emotion ile Maske Yapımı

Açıklama:

Bu etkinlikte öğrenciler, AI tarafından üretilen veya AI tarafından analiz edilen müziği dinler ve bunun kendilerinde nasıl bir his uyandırdığını düşünürler. Ardından renkler, şekiller ve dokular kullanarak duygusal tepkilerini temsil eden ifade gücü yüksek **duygu maskeleri** oluştururlar. Bu etkinlik, **uyarlanabilir sanat yapımını** müzik yorumlamasıyla birleştirir ve hem sözel hem de sözel olmayan öğrenenleri destekler.

Talimatlar:

1. Müzik Nasıl Hissettirir? (5–7 dakika)

- Öğretmen, AI araçlarıyla veya önceden ayarlanmış bir kütüphaneden oluşturulan 2 kısa müzik klipi (her biri 1–2 dakika) çalar.
- Öğrencilere şu soruyu sorun:
 - Bu müzik size nasıl hissettiriyor?
 - Bu duygu bir yüze sahip olsaydı, nasıl görünürdü?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, yüzlerin bulunduğu duygu kartları kullanarak *mutlu*, *sakin*, *gergin* vb. duyguları simgeleyen semboller veya dokunsal nesnelere sunar. Öğrencilerin işaret etmelerini, jest yapmalarını veya AAC araçlarını kullanarak yanıt vermelerini sağlayın.

2. Kişiselleştirilmiş Parça Oluşturma veya Analiz Etme (10 dakika)

- Her öğrenci bir ruh hali/duygu seçer ve bu araçlardan birini kullanarak aşağıdakilerden birini yapar:
- [AIVA](#) veya [MusicLM](#) kullanarak müzik oluşturmak
- [Mubert AI Emotion Tagging](#) kullanarak müzik analiz etmek (bazı ücretsiz parçalar mevcuttur)
- Ardından dinler ve duygusal tepkilerini değerlendirir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen basitleştirilmiş parça seçenekleri sunar (ör. "Sakin", "Enerjik", "Hüzünlü"). Parçayı yüksek sesle çalın veya kulaklık kullanın. Araç kullanımını seçmeye veya açıklamaya yardımcı olun.

3. Duygu Maskesi Oluřturma (20 dakika)

- Kağıt maskeler veya řablonlar kullanarak, öğrenciler müzikten nasıl etkilendiklerini gösteren renkler, dokular ve desenlerle maskelerini süslerler.
- Yaratıcı ifadeyi teşvik edin — maskeler simetrik, çılgın, soyut veya minimalist olabilir.

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen önceden kesilmiş řekiller, dokunsal malzemeler (keçe, iplik, folyo) ve büyük řablonlar kullanır. Motor becerileri sınırlı olan öğrenciler için Canva veya Adobe Express gibi uygulamalar kullanarak dijital maske tasarımı yapılmasına izin verin.

4. İsteğe bağılı: Ses + Maske Sergisi (8 dakika)

- Öğrenciler maskelerini sunar ve maskelerinin müzikle nasıl bağlantılı olduğunu (sözlü veya sözsüz olarak) açıklar. Rahat hissediyorsanız, arka planda AI tarafından oluşturulan parçayı çalın.

Özel ihtiyacları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğrenciler bir duygu kartını işaret edebilir, bir ses çalabilir veya bir arkadaşının/öğretmenin maskeyi tanımlamasına izin verebilir.

5. Düşünme ve Grup Sohbeti (5 dakika)

- Öğretmen açık uçlu sorular sorar:
 - Sizi řaşırtan maske oldu mu?
 - Müzik, hissettiklerinizi değıştirebilir mi?
 - Duyguları müzikle mi yoksa maskeyle mi ifade etmek daha

kolaydı? Öğretim Materyalleri:

- AI müzik araçlarına erişim ([AIVA](#), [MusicLM](#), [Mubert](#) veya alternatifleri)
- Duygu kartları veya sembolleri
- Yazdırılabilir kağıt maske řablonları
- Sanat malzemeleri: boyalar, dokular, tüyler, iplik, kağıt, yapıştırıcı
- Kulaklıklar veya hoparlörler
- İsteğe bağılı: erişilebilirlik için dijital tasarım araçları (ör.

[Canva](#)) Süre:

55 dakika

Kapanış: Yaratıcı Sesim – 10 Yolculuktan Yansımalar

Açıklama

Bu son kapanış etkinliği, öğrencilerin 10 etkinliğin tamamının önemli noktalarını yeniden gözden geçirdikleri, yansıtıcı ve kutlama amaçlı bir oturumdur. Öğrenciler, uyarlanabilir ve yapay zeka destekli yöntemler aracılığıyla yaratıcılık, iletişim ve duygusal ifade alanlarında kişisel gelişimlerini belirler. Oturum, kolektif bir galeri, akran takdirleri, kişisel yansıma zaman çizelgesi ve her öğrencinin sanatsal yolculuğunu onurlandırmak için sembolik bir "Yaratıcı Ses Sertifikası" içerir.

Talimatlar:

- 10 etkinliğin tümünü gösteren görsel bir zaman çizelgesi veya slayt kullanarak kısa bir grup tartışmasıyla başlayın. Öğrencilerden en çok hangisini beğendiklerini ve nedenini paylaşmalarını isteyin.
- Öğrencilerin bireysel olarak veya destek alarak tamamlamaları için *Yaratıcı Yolculuğum* yansıma kartlarını dağıtın.
- Her öğrencinin seçtiği çalışmalarını sergilemek için bir sınıf veya dijital galeri oluşturun.
- Öğrencileri dolaşmaya ve birbirlerinin eserlerini görmeye davet edin.
- Her öğrencinin başka bir öğrencinin çalışması hakkında olumlu bir yorumda bulunduğu bir akran takdir anı düzenleyin.
- Her öğrencinin benzersiz yaratıcı güçlü yönlerini takdir eden bir sertifika sunumu ile etkinliği sonlandırın:
 - Yaratıcı Vizyoner
 - Cesur Tasarımcı
 - İfade Gücü Yüksek Hikaye Anlatıcısı ...
- Bir daire oluşturarak, her öğrenciden Yaratıcı Sanatlar Sergisi'ndeki deneyimlerini tanımlayan tek bir kelime paylaşmasını isteyin.

Öğretim Materyalleri:

- 10 etkinliğin görsel zaman çizelgesi veya slaytları
- *Yaratıcı Yolculuğum* yansıma kartları

My Creative Journey

Reflecting on My Artistic Experiences

1. My favorite activity was:
2. One AI tool I enjoyed using was:
3. I learned I can express myself by:
4. Next time, I want to try:
5. A moment I'm proud of:
6. A new skill I discovered:

- Önceki etkinliklerden öğrencilerin hazırladığı materyaller
- Yapışkan notlar veya takdir mesajı şablonları
- Yaratıcı Ses Sertifikası şablonları
- Galeri için projektör veya sergileme alanı

Süre:

30 dakika

MODÜL 7

Kişisel Gelişim Yolculuğu Öğrencilerin kişisel gelişimlerini desteklemek için



Yazarlar: Özkan Çam

Kurum: ARAXA EGITIM DANISMANLIK,
Türkiye

1. Modül Açıklaması

Bu modül, öğrencilerin rehberli yansıtma, hedef belirleme ve karakter gelişimi yoluyla kişisel gelişimlerini keşfetmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Uyarlanabilir öğrenme teknolojilerinin kullanılması

ve yapay zeka destekli yönlendirmelerle, öğrenciler kendi değerlerini, güçlü yanlarını ve geliştirmeye teşvik edilir. Modül, öğrencilerin öz farkındalık, duygusal zeka ve geleceğe yönelik düşünme becerilerini geliştirmelerine destek olur. Öz yansıtma ve pratik egzersizleri entegre ederek, tüm öğrencileri, özellikle de farklı geçmişlere sahip veya özel ihtiyaçları olanlar olmak üzere tüm öğrencileri, özgüvenlerini geliştirmeleri ve öğrenim ve yaşam yollarının sorumluluğunu üstlenmeleri için güçlendirir.

2. Modülün içeriği ve etkinlikleri

C: Uyarlanabilir öz yansıtma alıştırmaları, hedef belirleme etkinlikleri ve karakter geliştirme dersleri

A: Kendini keşfetme için günlük tutma, kişisel gelişim için hedef belirleme

3. Modül Hedefleri

- a. Öğrencilerin öz farkındalıklarını ve deneyimleri üzerine düşünme becerilerini geliştirmek
- b. Öğrencilerin güçlü yönleri ve değerleriyle uyumlu kişisel hedefler belirlemelerine ve bu hedefleri gerçekleştirmelerine destek olmak
- c. Dayanıklılık, empati ve sorumluluk gibi karakter özelliklerinin gelişimini teşvik etmek

4. Modül Öğrenim Çıktıları

- a. Öğrenciler, rehberli günlük tutma araçlarını kullanarak kişisel deneyimlerini yansıtabileceklerdir
- b. Öğrenciler, uyarlanabilir araçların yardımıyla kişisel gelişim hedefleri oluşturacak ve bunları takip edeceklerdir
- c. Öğrenciler, artan özgüven ve büyüme motivasyonu sergileyeceklerdir
- d. Öğrenciler karakter geliştirme derslerini sınıf, sosyal ve gerçek yaşam bağlamlarında uygulayacaklardır.

5. Anahtar Kelimeler

Öz farkındalık, Kişisel gelişim, Hedef belirleme, Duygusal zeka, Yansıtıcı öğrenme, Uyarlanabilir öğrenme, Dayanıklılık, Öğrenci güçlendirme

6. Metodoloji

Modül, her öğrencinin gelişim yolculuğunu kişiselleştirmek için yapay zeka araçlarıyla desteklenen uyarlanabilir öğrenme stratejileri kullanır. Metodoloji, yansıtıcı yazma, görsel haritalama, etkileşimli dijital planlayıcılar ve öğrenci odaklı etkinlikleri birleştirir. Öğretmenler, öğrencilere yapay zeka araçlarının kullanımında rehberlik ederken, açık tartışma ve geri bildirimleri teşvik ederler. Dersler, farklı okuryazarlık düzeylerine ve duygusal ihtiyaçlara uyum sağlamak için farklılaştırılmıştır.

Öğrenme güçlüğü çeken veya özel ihtiyaçları olan öğrenciler dahil olmak üzere tüm öğrencilerin erişilebilirliğini ve katılımını sağlamak.

Uyarlanabilir Öğrenme Senaryosu

Isınma ve Enerji Verici Etkinlikler: Emoji Kontrolüm

Açıklama:

Bu ısınma etkinliği, öğrencilerin kişisel gelişim çalışmalarına başlamadan önce mevcut duyguları ve zihniyetleriyle bağlantı kurmalarına yardımcı olur. Öğrenciler, ruh hallerini yansıtan emojileri seçerek veya çizerek, basit ve kapsayıcı bir şekilde öz farkındalık ve duygusal ifade becerilerini geliştirirler. Bu etkinlik, öğrencilerin en rahat oldukları şekilde (çizim, yazma veya konuşma) düşüncelerine olanak tanıyarak uyarlanabilir öğrenmeyi de destekler.

Talimatlar:

- Her öğrenciden bugün nasıl hissettiklerini en iyi temsil eden 1-2 [emoji](#) seçmelerini isteyin.
- Onlara 2 dakika süre verin ve şunları yapmalarını isteyin:
 - Bu emojileri neden seçtiklerini açıklayan bir cümle yazmaları
 - Ya da ruh hallerini yansıtan kendi emoji versiyonlarını çizsinler
- Gönüllüleri grupta paylaşmaya davet edin (isteğe bağlı, zorunlu değil).

AI özellikli bir platform kullanılıyorsa, öğrenciler emoji seçimlerini, ruh hallerine göre kişiselleştirilmiş onaylar veya yönlendirmeler sağlayan bir sohbet robotuna veya günlük yazma aracına girebilirler.

Öğretim Materyalleri:

- [Basılı veya dijital emoji tablosu](#)
- A5 yansıma kartları veya günlükler

Adı: _____

Tarih: _____

Adım 1: Günün Emojisi

Bugün nasıl hissettiğini gösteren emojiyi/emojileri çiz veya daire içine al:

Adım 2: Neden bu emojiyi seçtin?

Şu anki duygularını 1-2 cümle ile anlat.

● Adım 3: Bugünkü ruh halimi tanımlayan tek kelime:

Mutlu

Yorgun

Sakin

Endişeli

Gururlu

Diğer: _____

İsteğe bağlı soru – Cümleyi tamamlayın:

Bugün, günün sonunda kendimi daha iyi hissetmek istiyorum. ___hissetmek istiyorum.

- Keçeli kalemler veya tükenmez kalemler
- (İsteğe bağlı) AI günlük yazma aracı veya uyarlanabilir sohbet

robotu arayüzü **Süre:**

15 dakika

Ana bölüm:

Etkinlik 1: Kişisel Gelişim Zaman Çizelgem

Açıklama:

Bu etkinlik, öğrencilerin geçmiş deneyimlerini yansıtmalarına, gelişimlerinde önemli anları belirlemelerine ve dijital veya fiziksel bir zaman çizelgesi aracılığıyla kişisel gelişimlerini görselleştirmelerine yardımcı olur. AI destekli günlük ve zaman çizelgesi araçlarını kullanarak öğrenciler kim olduklarını, şu anda kim olduklarını ve kim olmak istediklerini keşfederler. Etkinlik, çoklu formatlar ve farklılaştırılmış öğretim sunarak tüm öğrencileri destekler.

Talimatlar:

1. Giriş – Beni Şekillendiren Anlar (5 dakika)

- T, herkesin kişisel gelişiminin önemli anlarla dolu bir yolculuk olduğu fikrini ortaya atar.
- Öğretmen örnekler verir: yeni bir şey öğrenmek, bir zorlukla yüzleşmek, bir hedefe ulaşmak.
- T, öğrencilerden kendilerinin gelişimine yardımcı olan 3 anı düşünmelerini ister.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, fikir üretmelerini sağlamak için örnek olayların basılı görsellerini (ör. "Okulun ilk günü", "Yüzmeyi öğrenmek") dağıtır.

2. Yansıma – AI Günlük Yazma İpuçları (10 dakika)

- Öğrenciler, AI günlük yazma asistanını (ör. [ChatGPT](#), [Reflectly](#) veya [Wysa](#)) kullanarak aşağıdaki sorular üzerinde düşünürler:
 - Kendinizle gurur duyduğunuz bir anı anlatın.
 - Hangi zorluklar büyümenize yardımcı oldu?
 - Genç halinize ne söylediniz?
- Öğrenciler tercihlerine göre cevapları yazabilir veya dikte edebilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, komutları yüksek sesle okur ve cümle başlangıçları veya ses-metin dönüştürme araçlarıyla destek sağlar.

3. Oluşturma – Kişisel Gelişim Zaman Çizelgesi (15 dakika)

- Günlük girişlerine dayanarak, öğrenciler 3 noktalı bir zaman çizelgesi oluştururlar
 - Geçmiş – Şimdiki Zaman – Gelecek
- [Canva](#), [Prezi](#) veya [Padlet](#) gibi dijital araçları kullanabilir veya kağıda çizebilirler.
- Her nokta kısa bir cümle ve bir resim veya sembol içerir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, yazdırılabilir şablonlar ve yapıştırmak için simgeler/resimler sağlar. Öğrenciler akranları veya asistanlarla birlikte çalışabilirler.

4. AI Companion – Geleceğimi Görselleştirme (10 dakika)

- Öğrenciler, "Gelecekte daha özgüvenli olmak istiyorum" gibi bir cümleyi bir AI görsel veya alıntı oluşturucuya (ör. [InspiroBot](#), [Canva Magic Design](#) veya [DALL·E](#)) yazarlar.
- AI, öğrencilerin zaman çizelgelerinin "Gelecek" kısmına ekledikleri motive edici bir resim veya alıntı sağlar.
zaman çizelgelerine ekledikleri motivasyonel bir resim veya alıntı sunar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

5. Düşünme Çemberi – Bir Adım İleri (10 dakika)

- Küçük gruplar halinde, öğrenciler zaman çizelgelerinin bir bölümünü paylaşırlar.
- Bu hafta kişisel gelişimleri için atmak istedikleri bir adımı düşünürler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen, aşağıdaki gibi cümle kalıplarını kolaylaştırır veya örnekler:

- Çalışmak istiyorum ___çünkü ____.

Öğrenciler gerekirse konuşmak yerine çizim yapabilir veya semboller kullanabilir.

Öğretim Materyalleri:

- AI günlük tutma aracı ([Reflectly](#) veya [Wysa](#))
- Zaman çizelgesi şablonları (kağıt veya [Canva/Padlet](#))
- Bilgisayarlar, tabletler veya basılı materyaller
- Önceden oluşturulmuş AI görselleri veya alıntılar (erişilebilirlik için)
- Sözel iletişim kurmayan öğrenciler için destek

görselleri veya simgeler **Süre:**

50 dakika

Etkinlik 2: *Ben ne yapardım?* – AI senaryoları aracılığıyla kişisel değerleri keşfetmek

Açıklama

Bu etkinlikte öğrenciler, yapay zeka tarafından oluşturulan etik ikilemlerle ilgilenerek kişisel değerlerini keşfederler. Simüle edilmiş günlük durumlar (örneğin, doğruyu söylemek, birine yardım etmek, akran baskısıyla başa çıkmak) sunulur ve yapay zeka destekli karar verme araçlarını kullanarak farklı yanıtları değerlendirirler. Bu, kendileri için en önemli olan şeyin ne olduğunu ve değerlerinin eylemlerini nasıl şekillendirdiğini anlamalarını sağlar. Etkinlik, alternatif formatlar ve basitleştirilmiş senaryo seçenekleriyle tamamen kapsayıcıdır.

Talimatlar:

1. Giriş – Değerler Nedir? (10 dakika)

- T, "değerler" in ne olduğu konusunda kısa bir tartışma ile başlar
 - örneğin *dürüstlük, nezaket, adalet*
- Birkaç ilgili örnek gösterir
 - Örneğin, *zor olsa bile doğruyu söylemek.*
- Öğrencilerden kendileri için önemli olan bir değeri paylaşmalarını ister.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, değerleri temsil eden görseller veya kartlar kullanır (örneğin, nezaket için kalp, adalet için terazi). Öğrenciler konuşmak yerine resimleri gösterir veya seçer.

2. Senaryo Keşfi – “AI Karar Yolu” (10 dakika)

- Öğrenciler, basit bir AI destekli etik senaryo oluşturucuya erişir (ör. [Kialo Edu](#), [Conundrum.ai](#) veya önceden hazırlanmış komutlarla [ChatGPT](#)).
- Her öğrenci kısa bir senaryo alır
 - Örneğin, *arkadaşınız başka birine haksızlık ediyor. Ne yaparsınız?*
- AI, 2-3 olası yanıt önerir ve düşünmeyi yönlendirmek için sorular sorar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T T, görsel ipuçları içeren senaryonun basılı veya sesli versiyonlarını sağlar.

Öğrenciler sembolleri seçerek veya destek alarak kısa sözlü cevaplar vererek yanıtlar.

3. Grup Çalışması – Hangi Seçim Beni Yansıtıyor? (10 dakika)

- Öğrenciler ikili veya küçük gruplar halinde gördükleri farklı seçenekleri tartışırlar.
- Her öğrenci, kendi değerlerini en iyi yansıtan seçeneği ve bunun nedenini paylaşır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen cümle başlangıçları

- sağlar: Ben çünkü _____.

Öğrenciler konuşmak yerine iletişim kartlarını kullanarak veya çizim yaparak yanıt verebilirler.

4. Yarattıcı Yanıt – Benim Değerim Poster (15 dakika)

- Öğrenciler kendilerine göre öne çıkan bir değer seçerler (örneğin sadakat, cesaret).
- Dijital tasarım aracı (ör. [Canva](#)) veya kağıt kullanarak, aşağıdakileri içeren küçük bir **poster** hazırlarlar:
 - Bir kelime veya kelime öbeği
 - Kısa bir cümle
 - Bir resim ([DALL·E](#), [Canva AI](#) vb. ile oluşturulmuş veya yapay zeka tarafından üretilmiş)

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, resim yapıştırmak veya yardımla birkaç kelime yazmak için yer bulunan önceden basılmış şablonlar hazırlar.

5. Düşünme – Bu Değeri Nasıl Kullanıyorum (10 dakika)

- Öğrenciler sözlü olarak, kağıt üzerinde veya yapay zeka araçlarını kullanarak kısa bir soruyu yanıtlarlar:
 - *Okulda bu değeri gösterebileceğim bir yol...*
 - *Bu değeri kullandığımda, kendimi...*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, basitleştirilmiş dil seçenekleri sunar ve sesli yanıt araçlarının veya çizimlerin kullanımına izin verir.

Öğretim Materyalleri:

- AI etik senaryo aracı ([Kialo Edu](#), [ChatGPT komutları](#), [Conundrum.ai](#))
- Projektör veya tabletler
- Grup desteği için değer kartları veya görseller
- Canva veya çizim malzemeleri
- Poster şablonları
- Cümle başlangıçları veya iletişim

yardımcıları Süre:

55 dakika

Etkinlik 3: Güç Kartları – Güçlü Yönlerimi Keşfetmek

Açıklama

Bu etkinlik, öğrencilerin kendi güçlü yönlerini fark etmelerine ve başkalarının güçlü yönlerini takdir etmelerine yardımcı olur. AI araçları ve akran geri bildirimlerini kullanarak, öğrenciler sahip oldukları nitelikleri (örneğin yaratıcılık, sabır, liderlik) belirler ve bunları sergileyen "Güç Kartları" oluştururlar. Bu etkinlik, özgüven, empati ve destekleyici bir sınıf ortamı oluşturur. AI araçları, öğrencilerin girdilerine dayalı olarak kişiselleştirilmiş öneriler üreterek keşif sürecini destekler.

Talimatlar:

1. Giriş – Güçlü Yönler Nedir? (10 dakika)

- Öğretmen kişisel güçlü yönlerin ne olduğunu açıklar ve örnekler verir
 - Örneğin, *başkalarına yardım etmekte iyiyim.*
 - *Zor durumlarda sakin kalırım.*
- Resimler/simgelerle birlikte 15-20 güçlü yönün listesini veya posterini gösterir.

My Strengths

Discover Your Strengths!

Choose the ones that sound like you.

	Kindness	I care about others and try to be nice.
	Creativity	I enjoy making new things and thinking differently.
	Teamwork	I work well with others and like helping in groups.
	Courage	I try new things even when they're hard or scary.
	Patience	I can wait calmly and don't get upset easily.
	Honesty	I tell the truth and try to do what's right.
	Empathy	I understand how others feel and care about their feelings.
	Leadership	I can help lead others or take charge when needed.
	Responsibility	I get things done and take care of my tasks.
	Optimism	I try to see the good in situations and stay positive.
	Focus	I make people laugh or smile.

- T sorar: *Kendinle gurur duyduğun bir şey nedir?*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen güçlü yönleri gösteren görseller (semboller veya fotoğraflar içeren kartlar) kullanır ve öğrencilerin işaret etmelerine veya seçmelerine izin verir. Gerekirse destek personeli iletişim konusunda yardımcı olabilir.

2. AI Desteği – Güçlü Yönlerim Nelerdir? (10 dakika)

- Öğrenciler, sevdikleri veya iyi oldukları şeylerin kısa açıklamalarını bir AI güç bulma aracına girerler (örneğin, özel bir [ChatGPT komutu](#) veya uyarlanabilir geri bildirim içeren [Google Form](#)).
- Örneğin, *başkalarına yardım etmeyi ve grup halinde çalışmayı seviyorum.*
- AI, "Takım çalışması" veya "Empati" gibi güçlü yönleri önerir ve bunları basit bir dille açıklar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen rehberli komutlar verir veya seçenekleri yüksek sesle okur. Öğrenciler ses araçlarını kullanarak cevaplarını söyleyebilirler. AI yanıtları ekran okuyucu veya öğretmen tarafından yüksek sesle okunabilir.

3. Yaratıcı Çalışma – Güç Kartım (15 dakika)

- Her öğrenci bir güçlü yön seçer ve aşağıdakileri içeren bir Güç Kartı oluşturur:
 - güçlerinin adı
 - bir sembol veya resim ([Canva AI](#) veya [DALL·E](#) kullanılarak çizilmiş veya AI tarafından oluşturulmuş)
 - şu cümle: *Bu güçlü yönümü şunda gösteririm...*
- Kartlar fiziksel (kağıt) veya dijital ([Canva](#), PowerPoint kullanılarak) olabilir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, görsel seçenekler içeren hazır kart şablonları sağlar. Öğrenciler cümlelerini dikte edebilir veya çıkartmalar/semboller kullanabilir.

4. Paylaşma – Güçlü Yönler Galerisi (10 dakika)

- Öğrenciler Güç Kartlarını duvara veya paylaşılan dijital panoya (ör. [Padlet](#)) asarlar.
- Her öğrenci 2-3 sınıf arkadaşının kartını ziyaret eder ve olumlu bir not veya yorum bırakır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, öğrencileri basit çıkartmalar, damgalar veya önceden hazırlanmış "Bunu beğendim çünkü..." cümle başlangıçları kullanarak ziyaret etmeleri ve yorum yapmaları için yönlendirir.

5. Yansıma – Sende Güç Görüyorum (10 dakika)

- Öğrenciler ikili gruplar halinde, partnerlerinde gördükleri bir güçlü yönü birbirlerine söylerler.
- Şu cümleyi tamamlarlar:
 - *Bence sen _____çünkü _____.*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, ifadeye yardımcı olmak için basılı cümle kalıpları ve duygu simgeleri sağlar. Öğrenciler fısıldayabilir, yazabilir veya yardımcı iletişim araçlarını kullanabilir.

Öğretim Materyalleri:

- Görsellerle birlikte yazdırılabilir veya dijital güçlü yönler listesi
- AI aracına erişim için tabletler veya dizüstü bilgisayarlar
- Görsel oluşturma için [Canva](#), [DALL-E](#) veya benzer araçlar
- Güç Kartı şablonları (kağıt veya dijital)
- Yapışkan notlar, yorum kartları veya dijital yorum panoları ([Padlet](#))
- Destek için önceden yazılmış cümle

başlangıçları Süre:

55 dakika

Etkinlik 4: Vizyon Panoları 2.0 – Yapay Zeka Destekli Hedeflerim

Açıklama

Bu etkinlik, öğrencilerin görseller, anahtar kelimeler ve kendi ses kayıtlarını birleştirerek kişisel gelişim hedeflerini ifade eden dijital vizyon panoları oluşturmalarına yardımcı olur. Öğrenciler, ücretsiz yapay zeka araçlarını kullanarak gelecekle ilgili umutlarını tasarlayıp ifade ederler. Bu, motivasyon, planlama becerileri ve kendini ifade etme becerilerini geliştirir. Birden fazla medya formatının (görsel, ses, metin) kullanılması, özel ihtiyaçları olanlar da dahil olmak üzere farklı öğrenenlerin kapsayıcı katılımını sağlar.

Talimatlar:

1. Giriş – Vizyon Panosu Nedir? (10 dakika)

- Öğretmen, vizyon panosunun, ulaşmak veya olmak istediğiniz şeyi temsil eden resim, kelime ve fikirlerin bir koleksiyonu olduğunu açıklar.



- Ardından, T [Canva'yi](#) kullanarak bir örnek gösterir veya basılı bir versiyonunu sunar.
- Son olarak, T, kişiselleştirilmiş bir dijital vizyon panosu oluşturmak için AI araçlarını birleştirme fikrini tanıtır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, hem görsel hem de fiziksel örnekler gösterir. İşleme güçlüğü çeken öğrenciler için, basitleştirilmiş dil ve simgeler içeren basılı örnekler kullanın

- Örneğin,  = daha fazla bilgi edinin, = arkadaş edinin

2. Beyin fırtınası – Benim için önemli hedefler (10 dakika)

- Öğrenciler, [ChatGPT \(ücretsiz sürüm\)](#) veya öğretmen tarafından oluşturulan, [uyarlanabilir sorular içeren Google Formu](#) kullanarak birkaç hedef belirleme sorusuna yanıt verir.
Örneğin:
 - *Kendinizde geliştirmek istediğiniz bir şey var mı?*
 - *Sizi güçlü ve gururlu hissettiren nedir?*
- AI, öğrenci seviyesine uygun, samimi bir dilde basit hedef fikirleri önerir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, sözlü destek veya yardımcı teknoloji sağlar. Öğrenciler, yazmak yerine ses-metin dönüştürme araçlarını kullanarak fikirlerini dikte edebilir veya önce fikirlerini çizebilirler.

3. Tasarım – Vizyon Panomu Oluştur (15 dakika)

- Öğrenciler [Canva Free'yi](#) açar (eğitim modunda oturum açmaya gerek yoktur) veya önceden hazırlanmış şablonlarla [Google Slides'ı](#) kullanır.
- Hedeflerini yansıtan 3-5 resim arar veya yükler ve kısa etiketler veya anahtar kelimeler eklerler.
 - Örneğin, bir süper kahraman veya mikrofon resmiyle *daha özgüvenli olun*.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, daha az bölüm ve büyük görseller içeren basitleştirilmiş bir şablon sunar. Öğrenciler, aşırı yüklenmeyi azaltmak için bir akran veya asistanla birlikte çalışabilir ve daha az seçenek içeren resim bankalarını kullanabilir.

4. Ses Entegrasyonu – Hedef Mesajımı Kaydet (10 dakika)

- [Vocaroo](#) (ücretsiz ses kayıt aracı, oturum açma gerektirmez) kullanarak, her öğrenci kısa bir sesli mesaj kaydeder:
 - *Merhaba, ben [Adı]. Hedeflerimden biri...*
- Mesaj bir bağlantı olarak kaydedilir ve hiperlink veya QR kodu aracılığıyla vizyon panosuna eklenir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen kayıt işlemine yardımcı olabilir veya öğrenciler önceden yazılmış mesajlar arasından okumak veya dinlemek için seçim yapabilirler. Konuşamayan öğrenciler için sembolik ses klipleri veya görseller kullanılabilir.

5. Paylaşma – Galeri Turu ve Ses Duvarı (10 dakika)

- Öğrenciler tahtalarını sınıf galerisinde paylaşırlar (ekranda, basılı olarak veya seslerine QR kodları ile duvarda).
- Sınıf arkadaşları dolaşır, inceler ve yapışkan notlar veya Google Form kullanarak bir övgü bırakır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, küçük ve sessiz gruplar halinde görüntülemeyi kolaylaştırır. Cümle başlangıçları sağlar:

- *Hedefinizi beğendim _____.*

Övgü kartları emoji veya resim sembollerinden oluşabilir.

Öğretim Materyalleri:

- Cihazlar (tabletler/dizüstü bilgisayarlar)
- İnternet erişimi
- [ChatGPT](#), [Canva Free](#), [Vocaroo](#) gibi ücretsiz AI araçları
- Yapışkan notlar veya dijital geri bildirim formu (Google

Form) Süre:

55 dakika

Etkinlik 5: İimdeki Kahraman – Kendini İfade Etmek iin AI Hikaye Anlatımı

Aıklama

Bu etkinlikte ğrenciler, kendilerinin ana karakteri olduėu kısa bir kurgu hikaye oluřtururlar. Bu hikayede ğrenciler, kiřisel bir zorlukla veya byme anıyla karřı karřıya kalan bir kahramandır. cretsiz yapay zeka hikaye anlatma aralarının yardımıyla, isel glerini, deėerlerini ve hedeflerini yansıtan bir anlatı oluřtururlar. Hikaye, duyguları iřlemek ve z farkındalıėı artırmak iin gvenli ve yaratıcı bir alan haline gelir.

Talimatlar:

1. Giriř – Hepimizin İinde Bir Kahraman Var (10 dakika)

- ğretmen řu soruyla bařlar:
 - *Kahraman olmak ne demektir?*
- Kısa bir tartıřma:
 - Kahramanlar sadece filmlerde deėildir; kahramanlar, srekli aba gsteren, bařkalarına yardım eden veya korkularını yenebilen kiřilerdir.
- ğretmen basit bir rnek verir: *Sınıfta konuřarak cesurlařan utanga bir ėrenci.*
- ğrencilerin kendilerini kahraman olarak kısa bir hikaye yazacaklarını aıklar.

zel ihtiyaları olan ėrenciler iin uyarlama:

ğretmen, rnek olarak resimli mini kitaplar veya izgi roman panelleri sunar. Soyut kavramları aıklamak iin pelerin, yıldız veya duygu simgeleri gibi grsel yardımcıları kullanın.

2. Fikir retme – AI Sparks My Story (10 dakika)

- ğrenciler [Storywizard.ai](https://www.storywizard.ai) (cretsiz AI metin devamı araları) veya [Sassbook AI Story](https://www.sassbook.com)'yi aarlar.
- řu Őekilde bir cmle bařlangıcı yazarlar:
 - *Bir zamanlar yeni Őeyler denemekten korkan bir ėrenci vardı...*
 - *Uyandım ve yeni bir gcm olduėunu keřfettim: _____.*
- AI hikayesine devam ederek onlara eėlenceli bir bařlangı taslaėı sunar.

zel ihtiyaları olan ėrenciler iin uyarlama:

T, kaėıt zerinde veya sesli olarak cmle bařlangıları sunar. ğrenciler fikirlerini dikte edebilir, nce resimleri seebilir veya AI'da kullanmak zere nceden yazılmıř cmle seeneklerinden seim yapabilir.

3. Hikaye Őekillendirme – Kahramanımın Yolculuėu (15 dakika)

- ğrenciler AI metnini kullanır ve kendilerini daha doėru yansıtacak Őekilde dzenler.
- Bařlangı (sorun), orta blm (kahramanın yaptıkları) ve son (ėrendikleri) eklerler.
- Son halini yazabilir veya daktilo edebilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, hikaye oluşturma şablonları sunar (başlangıç/orta/son için görsel ipuçları ile). Tam metin yerine sembol destekli yazma veya çizim kullanın.

4. Seslendirin – Hikayenizi Yüksek Sesle Anlatın (10 dakika)

- Öğrenciler [Vocaroo'yu](#) kullanarak hikayelerini kaydederler.
- İsteğe bağlı olarak, bunu paylaşılan bir sınıf klasörüne yükleyebilir veya QR kodunu yazdırıp defterlerine yapıştırabilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, kayıt yapmaya yardımcı olur. Konuşamayan öğrenciler için, ses efektleri veya sembolik arka plan anlatımı içeren ses klipleri kullanın. Öğrenciler konuşmak yerine dinleyebilirler.

5. Hikaye Çemberi – İçinizdeki Kahramanı Kutlayın (10 dakika)

- Küçük gruplar halinde, öğrenciler sırayla kayıtlarını dinletir veya hikayelerinin bir bölümünü okurlar.
- Akranlar olumlu geri bildirimlerde bulunur:
 - *Senin şu yaptığın hoşuma gitti...*
 - *Kahramanın cesurdu çünkü...*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen övgü cümlelerinin başlangıçlarını hazırlar. Sözsüz geri bildirim için emojiler veya renkli kartlar kullanın (örneğin, 🎯 = harika hikaye, = ilham verici, = buna katılıyorum).

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan cihazlar
- Ücretsiz AI hikaye araçları: [StoryWizard AI](#), [Sassbook AI Story Writer](#) , [Vocaroo](#)
- Kulaklıklar, mikrofonlar (isteğe bağlı)

Süre:

55 dakika

Etkinlik 6: Ruh Hali Takipçisi – Duygusal Kalıplarımı Anlamak

Açıklama:

Bu etkinlik, öğrencilerin günlük AI destekli bir ruh hali takipçisi kullanarak duygularını fark etmelerine ve anlamalarına yardımcı olur. Görsel yansımalar ve yönlendirici sorular aracılığıyla öğrenciler duygusal tetikleyicileri ve kalıpları keşfederler. Amaç, duygusal okuryazarlığı, özdenetim ve kişisel gelişim yolculuklarıyla daha derin bir bağ kurmayı teşvik etmektir.

Talimatlar:

1. Duygular Bize Ne Anlatıyor? (10 dakika)

- Öğretmen, [görsel bir duygu çarkı](#) kullanarak temel duyguları tanıtır (mutlu, üzgün, kızgın, sakin, endişeli, gururlu vb.).
- Duyguların kendimizi, durumları ve başkalarını anlamamıza nasıl yardımcı olduğunu tartışır.
 - *Hiç nedenini bilmediğiniz bir şekilde üzülünüz oldu mu?*
 - *Pazartesi günleri genellikle nasıl hissedersiniz?*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen duygu simgeleri veya gerçek hayattan duygu fotoğraf kartları kullanır. Öğretmen yüksek sesle okur ve günlük okul hayatından örnekler verir.

2. AI ile Ruh Halimi Takip Et (10 dakika)

- Öğrenciler [DailyBot AI Mood Tracker'ı kullanır.](#)
- Nasıl hissettiklerini ve nedenini girerler. AI, şu gibi yansıtıcı sorular sorar:
 - Neden böyle hissediyorsunuz?
 - Daha iyi hissetmen için ne yardımcı olabilir?
- Öğrenciler bunu özel olarak yapar ve anında geri bildirim alırlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, arayüzün kullanımında yardımcı olur. Öğrenciler basılı duygu kartlarından seçim yapabilir veya kağıt takipçide emojiler kullanabilir. Alternatif: öğrenciler ruh hallerini çizerler.

3. Duygularımdaki Kalıplar (10 dakika)

- Öğrenciler birkaç gün boyunca ruh halleriyle ilgili girdilere bakar (uygulama kullanılıyorsa) veya hafta boyunca ruh hallerinin nasıl değişebileceğini hayal eder.
- Duygularını yansıtan bir çalışma kağıdını doldururlar:
 - *En iyi hissettiğim zaman...*
 - *Üzülüğüm zaman...*
 - *Kendimi daha iyi hissetmemi sağlayan bir şey...*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, basitleştirilmiş cümle kalıpları veya evet/hayır kontrol listeleri kullanır. Öğrenciler yazmak veya görselleri işaret etmek yerine çizim yapabilirler.

4. Copinoff Araç Kutumu Tasarla (15 dakika)

- Ruh hali yansımasına dayanarak, öğrenciler "*Başa Çıkma Araç Kutusu*"nu oluştururlar – bu, kendilerini bunalmış, üzgün veya kızgın hissettiklerinde yapabilecekleri şeylerin bir listesi veya görsel kolajdır. Örneğin
 - *Derin nefesler alın,*
 - *Bir arkadaşla konuşmak*
 - *Müzik dinlemek*
 - *Fidget oyuncacı kullanmak...*
- [Canva'yı](#) kullanarak bir poster oluşturabilir veya kağıda çizebilirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, başa çıkma stratejilerinin basılı simgelerini sağlar. Öğrenciler "araçlarını" seçer ve görsel kutu şablonuna yapıştırır/bantlar.

5. Düzenleme Rutini Uygulaması (10 dakika)

- Öğretmen, sınıfa kısa bir düzenleme rutini uygular: nefes egzersizi, esneme veya bilinçli boyama.
- Öğrenciler, bir dahaki sefere güçlü bir duygu hissettiklerinde denemek için bir teknik seçerler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, her bir tekniği fiziksel ipuçları veya duyuşal desteklerle (örneğin, sakinleştirici görseller, nefes alma topları, müzik) modellemektedir. Öğrenciler destekle birlikte takip ederler.

Öğretim Materyalleri:

- Cihazlar veya tabletler
- AI Araçları:
 - [DailyBot Ruh Hali Takipçisi](#)
- [Görsel duygu çarkı](#)
- Başa çıkma araç kutusu şablonları (dijital veya kağıt)
- [Canva](#)

Süre: 55

dakika

Etkinlik 7: *Gelecekteki Ben* Meme Laboratuvarı – Gülün, Yaratın, Düşünün!

Açıklama:

Bu eğlenceli etkinlik, öğrencileri "gelecekteki halleri" hakkında komik, yapay zeka ile geliştirilmiş memler veya çizgi romanlar oluşturmaya davet ediyor. Komik ama anlamlı senaryolar hayal ederek (örneğin, gelecekteki ben erken uyanmaya çalışıyor), öğrenciler kişisel hedeflerini, alışkanlıklarını ve değerlerini keşfederken, dijital becerilerini geliştirir, işbirliği içinde çalışır ve kendilerini eğlenceli bir şekilde ifade ederler.

Talimatlar:

1. Meme Nedir (5 dakika)

- Öğretmen, okul hayatı, motivasyon vb. konularla ilgili, [okul ortamına uygun](#) birkaç temiz [meme](#) gösterir.
- T, memlerin bir duygu, şaka veya fikri ifade etmek için görüntüleri ve kısa metinleri nasıl kullandığını açıklıyor.
 - *Hayatınızı mükemmel bir şekilde anlatan bir meme gördünüz mü hiç?*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T T sadece görsel örnekler kullanır, karmaşık mizah içermez. *Bu komik çünkü...*

2. AI Gelecekteki Beni Tahmin Ediyor (10 dakika)

- Ss [MagicStudio'yu](#) açın veya [Canva Free'nin AI Avatar Generator'ını](#) kullanın.
- Bir selfie yüklerler veya bir karakter seçerler ve AI'nın *Future Me* fotoğrafını/avatarını oluşturmaya izin verirler.
- Önerilen fikirler:
 - Başarılı bir pizza şefi olarak ben,
 - Sabah insanı olmaya çalışan ben

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, görüntü seçiminde yardımcı olur. Fotoğraf kullanmak istemeyen öğrenciler, önceden ayarlanmış avatarlar arasından seçim yapabilir veya *Gelecekteki Ben'i* çizebilir.

3. Meme'yi oluşturun! (15 dakika)

- Öğrenciler AI görüntülerini/avatarlarını [Canva Free](#) veya [Imgflip Meme Generator'a](#) eklerler.
- Kısa ve komik bir başlık yazarlar
 - Örneğin, *Gelecekteki Ben kahvenin akşam yemeği olmadığını fark ettiğinde.*
- Meme, geliştirmek istedikleri veya gülmek istedikleri bir hedef, alışkanlık veya özelliği yansıtmalıdır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen cümle başlangıçları ve görsel destekler sağlar. Öğrenciler hazır komik cümleleri kullanabilir veya bir arkadaşıyla işbirliği yapabilir.

4. Sunum ve Oylama – Mem Duvarı! (10 dakika)

- Öğrenciler memlerini galeri formatında (projektör, basılı veya Padlet üzerinde) sunar.
- Herkes aşağıdaki kategorilerde oy kullanır:
 - En Yaratıcı
 - En Komik
 - Bana En Çok Benzeyen
 - En İlham Verici

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T sunumları destekler. Öğrenciler oy vermek için emoji çıkartmaları kullanabilir veya en sevdikleri mem için alkışlayabilir/dokunabilir.

5. Yansıma – Ne öğrendik? (10 dakika)

- T kısa bir sınıf yansıması yönlendirir:
 - Bu memleri komik yapan nedir?
 - Gelecekteki halinle ilgili seni şaşırtan bir şey oldu mu?
 - Mizah, ciddi konular hakkında konuşmamıza yardımcı olabilir mi?
- Öğrenciler 1 cümle yazsınlar:
 - *Gelecekteki halimin* olmasını istediğim bir şey...

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen önceden doldurulmuş kartlar dağıtır: *Gelecekteki ben...* resimlerle. Öğrenciler çizim yaparak veya işaret ederek tamamlarlar.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet bağlantılı cihazlar
- Ücretsiz AI araçları:
 - [MagicStudio AI Headshot Generator](#)
 - [Canva Free](#)
 - [Imgflip Meme Oluşturucu](#)
 - Yazdırılabilir meme şablonları
 - Emoji çıkartmaları veya oylama

jetonları Süre:

50 - 55 dakika

Etkinlik 8: Gizli Güç Gizemi – Çöz, Tartış, Keşfet

Açıklama:

Bu eğlenceli ve etkileşimli görevde öğrenciler, duygusal ipuçlarını belirleyerek, sosyal dinamikleri anlayarak ve kişisel güçlerini kullanarak çözülebilecek bir gizemi çözmek için takımlar halinde çalışırlar. Yapay zeka tarafından oluşturulan karakterler ve durumlar etkinliği yönlendirir ve öğrenciler "Sınıfın başarısına kim yardımcı oldu?" sorusunun cevabını bulmak için işbirliği yapmalıdır. Etkinlik, eleştirel düşünme, empati, takım çalışması ve kişisel gelişim farkındalığını teşvik eder – hepsi bir gizem oyunu formatında!

Talimatlar:

1. Sınıfımızda bir gizem var! (5 dakika)

- Öğretmen öğrencilere şöyle der:
 - *Dün, kurgusal sınıfımızdaki biri büyük bir sorunun çözülmesine yardımcı oldu... ama kim olduğunu bilmiyoruz. Takımlar halinde çalışarak gizli kahramanın kim olduğunu bulacaksınız.*
- Öğretmen gizemli oyunun amacını tanıtır:
 - Takımlar farklı öğrenciler hakkında ipuçları alacaklar (AI tarafından oluşturulan profiller) ve en yararlı kişisel gücü gösterenin kim olduğunu bulmak için birlikte çalışmalılar.

1. Lina

Güç: Empati ve Mizah

İpucu: Lina, grup çalışması sırasında sınıf arkadaşlarından birinin tek başına oturduğunu fark etti. Sessizce onlara katıldı, komik bir fıkra anlattı ve onları güldürdü. Bundan sonra, öğrenci grubun geri kalanına katılmaya hazır hissetti.

2. Tariq

Güçlü Yönü: Sakin Problem Çözme

□ **İpucu:** Grup bir cevap üzerinde anlaşamadığında ve herkes sinirlenmeye başladığında, Tariq derin bir nefes aldı ve "Herkes sakın bir şekilde birer fikir paylaşsın" dedi. Sesi, herkesin sakinleşmesine ve birlikte çalışmasına yardımcı oldu.

3. Sofla

Güçlü Yönü: Sorumluluk ve Liderlik

İpucu: Sofia erken geldi ve sandalyelerin önceki dersten kalma dağınık olduğunu fark etti. Kimse sormadan her şeyi düzenledi, her takımın malzemelerinin hazır olduğundan emin oldu ve grubunun düzenli çalışmasına yardımcı oldu.

4. Amir

Güçlü Yön: Yaratıcılık ve Destek

İpucu: Grup tıkanınca, Amir fikri farklı bir şekilde açıklamak için bir resim çizdi. Çizimi, diğerlerinin sorunu anlamasına yardımcı oldu. Ayrıca, utangaç bir sınıf arkadaşını fikrini paylaşması için cesaretlendirdi.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, görsel kartlar kullanarak karakterleri tanıtır. Her karakter, erişilebilirlik için bir simge veya sembol içerir (örneğin, yıldız = liderlik, kalp = nezaket).

2. Karakterlerle Tanışın (10 dakika)

- Her grup, önceden [ChatGPT](#) ile oluşturulmuş 4-5 kısa karakter açıklaması alır. Her "öğrenci"nin kendine özgü bir kişiliği ve gücü vardır (örneğin, biri utangaç ama dikkatli, diğeri komik ama kolayca dikkati dağılan).
 - Örneğin, Lina birinin üzgün olduğunu fark etti ve onu güldürdü.
 - Tariq, diğerleri stresliyen grup bulmacasını sakın bir şekilde çözdü.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, açıklamaları yüksek sesle okur veya resimli versiyonlarını sunar. Karakterler, büyük simgeler veya anahtar kelimelerle renkli kartlara basılabilir.

3. Gizemi Çözün (15 dakika)

- Takımlar ipuçlarını okur ve hangi karakterin en büyük olumlu etkiyi yaratan kişisel gücü gösterdiğini tartışır.
- Kararlarını, gücü adlandırarak gerekçelendirmelidirler
 - Örneğin, *Lina empati ve mizahını kullanarak*
- ve bunun gruba nasıl yardımcı olduğunu açıklayarak kararlarını gerekçelendirmelidirler.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T grup tartışmasını kolaylaştırır. Öğrenciler cümle şeritlerini kullanabilirler:

- *Bence _____çünkü _____.*

Sözel iletişim kuramayan öğrenciler kartlar veya simgelerle oy verebilirler.

4. "Özet ve Güçlü Yönlerin Açıklanması" (10 dakika)

- Her grup seçtikleri "kahramanı" ve bunun nedenini sunar.
- T, *tüm* karakterlerin kendi yollarıyla yardımcı olduğunu ve tek bir doğru cevap olmadığını, sadece kişisel gelişimi göstermenin farklı yolları olduğunu açıklar.
- Tartışma:
 - Gerçek hayatta hangi güçlü yönlerini kullanıyorsun?
 - Hangi karakter size kendinizi hatırlatıyor?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

T, ifade için seçim panoları veya duygu kartları kullanır. Anlaşma ve grup kutlaması için başparmak yukarı/aşağı hareketini kullanın.

5. Kendi Karakter Kartınızı Oluşturun (15 dakika)

- Her öğrenci, *gizli bir güç kahramanı* olarak kendisinin karakter kartını tasarlar. Şunları içerir:
 - Adı
 - Bir güç (örneğin, yardımsever, yaratıcı, sakın)
 - Bunu kullandıkları bir durum
 - Bir sembol veya çizim

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılma:

Öğretmen önceden doldurulmuş şablonlar sağlar. Öğrenciler resimlerden seçim yapar veya kartlarını çizer. Gerekirse yazabilir, yazabilir veya ses kaydı yapabilirler.

Öğretim Materyalleri:

- Al tarafından oluşturulan öğrenci karakterleri
- "Güçlü Kahraman" kartları için yazdırılabilir şablonlar
- Güçlü yönleri gösteren görsel simgeler (örneğin, = cesur, = takım çalışması, = yaratıcı) ●
Cümle başlangıçları ve yansıma şeritleri
- Oyunlaştırılmış tempo için

zamanlayıcı veya zil **Süre:**

55 dakika

Etkinlik 9: Şükran Duvarı – AI İltifat Kartlarıyla Moral Verin

Açıklama

Bu etkinlikte öğrenciler, kendilerinde ve başkalarında olumlu özellikleri fark etmeye odaklanırlar. AI tamamlayıcı oluşturuçuların yardımıyla öğrenciler, sınıf arkadaşları için kişiselleştirilmiş, moral verici kartlar oluştururlar. Bu kartlar daha sonra sınıfın Şükran Duvarı'na eklenir ve destekleyici, nazik ve duygusal olarak güvenli bir ortamın oluşturulmasına yardımcı olur.

Bu etkinlik, eğlenceli ve renkli bir şekilde özgüven, akranlarla bağ kurma, duygusal zeka ve aidiyet duygusunu geliştirir.

Talimatlar:

1. Takdir Hakkında Konuşalım (10 dakika)

- Öğretmen kısa bir tartışma ile başlar:
 - Birisi sizinle ilgili iyi bir şey fark ettiğinde nasıl hissedersiniz?
 - Başkalarını takdir etmek neden önemlidir?
- T, görünüşün ötesinde iltifat örnekleri gösteriyor:
 - *Başkalarına her zaman yardım etmeni takdir ediyorum.*
 - *Grup kafası karışırken sen sakın kaldın — bu çok havalıydı.*

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen görseller kullanır: başparmak yukarı 👍 , kalp ❤️ , yıldız .

T, okuma yazma becerisi sınırlı olan öğrenciler için tamamlayıcı cümle şeritleri veya resim tabanlı ipuçları sağlar.

2. AI Benim İçin Bir İltifat Yazıyor (10 dakika)

- Öğrenciler ücretsiz [ChatGPT](#)'ye giderler ve şu gibi bir komut girerler:
 - İyi bir dinleyici olan birine nazik ve basit bir iltifat yaz.
 - Yaratıcı bir öğrenci için komik bir iltifat yaz.
- Öğrenciler, AI tarafından oluşturulan bir iltifat seçer ve onu bir sınıf arkadaşı için uyarlar veya yeniden yazar.
- Teknoloji sınırlıysa, T ChatGPT'den övgüler önceden oluşturabilir ve öğrencilerin seçim yapabileceği bir karışım sunabilir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, basılı övgüler sağlar veya yetişkin desteği ile AI kullanımına izin verir. Öğrenciler yazmak yerine bir kart seçebilir, bir sembol çizebilir veya başparmak yukarı etiketi verebilir.

3. Övgü Kartı Oluşturma (15 dakika)

- Öğrenciler kağıt veya [Canva Free](#) kullanarak kartlara övgü sözlerini yazarlar.
- Kartları emoji, renkler veya sembollerle süslerler. Her kartta şunlar bulunmalıdır:
 - Sınıf arkadaşının adı
 - Bir iltifat veya takdir cümlesi
 - Bir sembol veya çizim

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, isim kutuları ve önceden yazılmış cümle başlangıçları içeren bir şablon verir. Öğrenciler çizim yapabilir, çıkartma kullanabilir veya mesajlarını dikte edebilir.

4. Şükran Duvarı Kurulumu (10 dakika)

- Öğrenciler hazırladıkları iltifat kartlarını sınıf duvarına, ilan panosuna veya sanal panoya (ör. Padlet) yerleştirirler.
- İsteğe bağlı olarak, öğretmen hafta boyunca her gün 3-4 kartı anonim olarak yüksek sesle okur.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen kartların yapıştırılmasına yardımcı olur. Öğrenciler kartlarını nereye yerleştireceklerini seçebilir veya asılmasını istedikleri yeri gösterebilirler.

5. İyilik Üzerine Düşünmek (10 dakika)

- Öğrenciler tek başlarına veya ikili gruplar halinde yazarak veya tartışarak şunları yaparlar:
 - İltifat etmek nasıl bir duyguydu?
 - Birinin size söylediği ve gününüzü daha güzel hale getiren nazik bir söz nedir?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, cümle başlangıçları veya evet/hayır seçenekleri içeren düşünme kartları dağıtır (örneğin, "Mutlu oldun mu?"). Öğrenciler yazmak yerine çizim yapabilir veya görseller kullanabilir.

Öğretim Materyalleri:

- İnternet erişimi olan cihazlar
- Ücretsiz AI Aracı: [ChatGPT Ücretsiz](#)
- Basılı veya dijital iltifat şablonları
- Keçeli kalemler, çıkartmalar, sanat malzemeleri
- Duvar veya tahtada geniş bir alan

Süre:

55 dakika

Etkinlik 10: Kişisel Gelişim Sergim – Şu Anki Halim

Açıklama:

Bu son etkinlik, öğrencileri Modül 7'deki tüm etkinliklerin öne çıkan noktalarını bir araya getiren bir *Kişisel Gelişim Portföyü* oluşturmaya ve sunmaya davet eder. Yaratıcı formatlar (videolar, posterler, slaytlar veya yapay zeka tarafından oluşturulan görseller) kullanarak öğrenciler gelişimlerini değerlendirir ve şu anda kim olduklarını ifade ederler. Sergi, akranların kutlaması ve tamamlama sertifikaları ile sona erer. Bu etkinlik, öğrenmeyi pekiştirmeye, güven oluşturmaya ve her öğrencinin benzersiz yolculuğunu takdir etmeye yardımcı olur.

Talimatlar:

1. Geriye Dönüp Bakalım (10 dakika)

- Öğretmen, görseller veya slayt gösterisi kullanarak önceki 9 etkinliği gözden geçirir ve öğrencilere yol gösterici sorular sorar:
 - En sevdiğiniz etkinlik hangisiydi?
 - Kendiniz hakkında ne öğrendiniz?
 - Şu anda en sık kullandığınız güçlü yönlerin nelerdir?

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, her aktiviteden simgeler içeren bir zaman çizelgesi görseli kullanır. Öğrenciler, başparmaklarını yukarı/aşağı hareket ettirerek, görselleri işaret ederek veya iletişim kartlarını kullanarak yanıt verir.

2. Kişisel Gelişim Portföyünüzü Oluşturun (20 dakika)

- Öğrenciler portföylerine eklemek için 3-5 şey seçerler. Seçimler şunlar olabilir:
 - *Güç Kartları* (Etkinlik 3'ten)
 - AI tarafından oluşturulan *Gelecekteki Ben* memesi (Etkinlik 7)
 - *Şükran kartı* (Etkinlik 9)
 - En sevdikleri günlük yazısı veya güçlü yönleri
 - Sesli yansıma (Vocaroo'da kaydedilmiş)
- Öğrenciler portföylerini şu şekilde oluşturabilirler:
 - Mini poster
 - Kısa bir video (ör. [Canva](#) veya [Clipchamp](#))
 - Dijital slayt
 - Veya fiziksel bir kitapçık

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, portföy şablonları sağlar. Öğrenciler görselleri seçip yapıştırabilir, düşüncelerini dikte edebilir veya destek olarak kısa sesli mesajlar kaydedebilir.

3. Sesim: Son Mesajı Kaydetme veya Yazma (10 dakika)

- Öğrenciler şu soruyu yanıtlayan bir mesaj yazar veya kaydeder:
 - Kendimle gurur duyduğum bir şey...
 - Çalışmaya devam etmek istediğim bir şey...
- Öğrenciler [Vocaroo'yu](#) kullanır veya portföylerinin son sayfasına yazarlar.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T görseller, cümle başlangıçları veya semboller sunar. Öğrenciler çizim yapabilir, konuşabilir veya simgeler kullanarak düşüncelerini paylaşabilirler.

4. Sergileme ve Kutlama (10 dakika)

- Öğrenciler portföylerini küçük gruplara veya tüm sınıfa sunar.
- Sınıf arkadaşları her sunum için bir olumlu yorum yapar (öğretmen rehberlik edebilir).
- Öğretmen, her öğrenciye *Yaratıcı Ses Sertifikası* veya *Kişisel Gelişim Rozeti* dağıtır.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

T, öğrencilerin destekle sunum yapmalarına yardımcı olur. Akranlar kartlar veya emojiler kullanarak övgüde bulunabilirler. Tüm öğrenciler eşit şekilde takdir edilir.

5. Sınıf Kolajımız (5 dakika)

- Her öğrenci, yolculuğunu temsil eden bir kelime veya resimle ortak bir kolaja (fiziksel veya dijital) katkıda bulunur.
- Bu, grubun bir bütün olarak büyümesinin görsel bir özeti haline gelir.

Özel ihtiyaçları olan öğrenciler için uyarılama:

Öğretmen, seçilebilecek kelime/resim kartları hazırlar. Öğrenciler işaret ederek, yapıştırarak veya çizerek katılım sağlar.

Öğretim Materyalleri:

- Portföyler için cihazlar veya kağıt
- Kayıtlar için [Vocaroo](#)
- Dijital formatlar için Canva, [Google Slides](#) veya [Clipchamp](#)
- Portföy şablonları (poster/kitapçık/slaytlar)
- Sınıf kolajı için malzemeler (kağıt, makas, görseller)

Süre:

55 dakika

Kapanış: Yaratıcı Sesim – 10 Yolculuktan Yansımalar

Açıklama

Bu son kapanış etkinliği, öğrencilerin 10 etkinliğin tamamının önemli noktalarını yeniden gözden geçirdikleri, yansıtıcı ve kutlama amaçlı bir oturumdur. Öğrenciler, uyarlanabilir ve yapay zeka destekli yöntemler aracılığıyla yaratıcılık, iletişim ve duygusal ifade alanlarında kişisel gelişimlerini belirler. Oturum, kolektif bir galeri, akran takdirleri, kişisel yansıma zaman çizelgesi ve her öğrencinin yolculuğunu onurlandırmak için sembolik bir *Yaratıcı Ses Sertifikası* içerir.

Talimatlar:

1. Karşılama ve Daire İçinde Yansıtma (10 dakika)

- Öğretmen, öğrencileri bir daire içinde oturmaya veya ayakta durmaya davet eder.
- Her öğrenci, modül sırasında kendisi hakkında öğrendiği bir şeyi paylaşır.
- Seçenek: Yumuşak bir top veya konuşan bir nesne kullanarak sırayla oynayın.

2. Büyüme Galerisi Turu (15 dakika)

- Öğretmen, her aktiviteden elde edilen önemli çıktıları (Güç Kartları, Meme Panoları, Kahraman Hikayeleri, Vizyon Panoları vb.) odanın etrafına veya Padlet veya slaytlar aracılığıyla dijital olarak sergiler.
- Öğrenciler etrafta dolaşır, övgü veya sorular içeren yapışkan notlar veya emoji çıkartmaları bırakır.

3. Yolculuğumun Zaman Çizelgesi (15 dakika)

- Öğrenciler, aşağıdakileri gösteren boş bir zaman çizelgesi şablonunu doldururlar:
 - Bir an, gurur duydukları bir an
 - Zor buldukları bir şey
 - Devam etmek istedikleri bir şey
 - Gelecekteki kendilerine yazdıkları bir cümle
- Bu, çizilebilir, yazılabilir veya Canva veya Google Slides kullanılarak oluşturulabilir.

Sertifika Töreni ve Kutlama (10 dakika)

- Her öğrenci, modülü tamamladığı için *Yaratıcı Ses Sertifikası* veya rozeti alır.
- İsteğe bağlı: Öğrencilerin seçtiği bir unvan ekleyin (ör. *Empati Kaşifi, Sakin Düşünen, Vizyoner Ses*).

Son Ruh Hali Kontrolü ve Grup Fotoğrafı (5 dakika)

- Öğrenciler, ruh hali kartları veya emojiler kullanarak hızlı bir duygu kontrolü yaparlar:
 - *Bu yolculuğu tamamladıktan sonra nasıl hissediyorsunuz?*
- Sertifikalarla grup fotoğrafı/selfie (isteğe bağlı).

Öğretim Materyalleri:

- Basılı veya dijital yansıma zaman çizelgesi şablonu

Yansıma Zaman Çizelgesi Şablonu – Kişisel Gelişim Yolculuğum

Kişisel Gelişim Yolculuğum

Ad _____

Tarih: _____

1. Bir an, gurur duydum:
2. Zor bulduğum bir şey:
3. Kendimde keşfettiğim bir güçlü yan:
4. Devam etmek istediğim bir şey:
5. Gelecekteki kendime bir mesaj:

"Sevgili gelecekteki ben,

Sevgiler, Ben."

- Önceki etkinliklerden öğrenci çalışmalarını örnekleri
- Yapışkan notlar veya emoji çıkartmaları
- [Yaratıcı Ses Sertifikası](#)
- İsteğe bağlı: müzik, balonlar, dijital slayt gösterisi, sınıf

kamerası **Süre:**

55 dakika