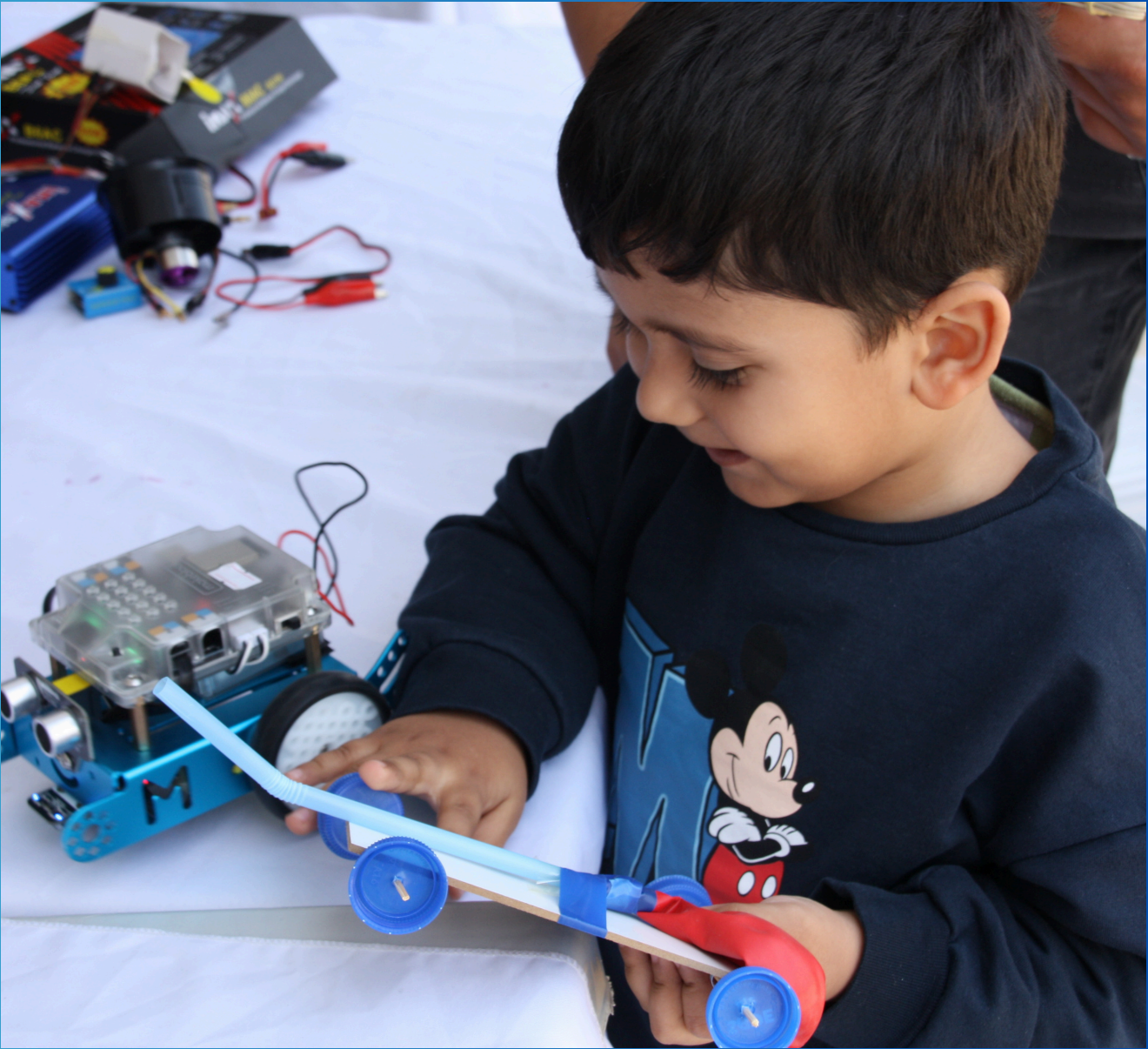


STEM Bülteni



BİLİM + TEKNOLOJİ + MÜHENDİSLİK + MATEMATİK



"Geleceğin güvencesi sağlam temellere dayalı bir eğitime, eğitim ise öğretmene dayalıdır."

Mustafa Kemal ATATÜRK

STEM BÜLTENİ

ŞANLIURFA EĞİTİM DERGİSİ

SAYI 9

HAZİRAN 2025

İMTİYAZ SAHİBİ

ASIM SULTANOĞLU

Şanlıurfa İl Milli Eğitim Müdürü

GENEL YAYIN YÖNETMENİ

İSMAİL UĞUR HATİPOĞLU

İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı

YAYIN DANIŞMANI

BEKİR BAŞKURT

STEM İl Koordinatörü

EDİTÖR

ARZU KAZAN

Scientix Elçisi

METİN İNCELEME VE DÜZENLEME EKİBİ

HALİL İBRAHİM ÇETİN

DR. TUBA GÜRBÜZ

GÖKÇE NUR AVŞAROĞLU

MÜSLÜM ÇEPİK

MEHMET BAĞIRSAKÇI

ŞEYMA CAN

İÇERİK GELİŞTİRMEDE GÖREV ALAN ÖĞRETMENLERİMİZ

MEHMET KILINÇ

TUBA DEMİRCİ

AZRANUR SARIKAYA TEZCAN

HAKAN ÖZMEN

ŞÜKRAN CANDEMİR

PELİN CANSU TAŞKIN

GÜLBAHAR SONGUR

SİBEL KILIÇ

FATMA ZEHRA GÖZOĞLU KAZAN

HURİ SENEM GENÇ

ASUMAN BAYRAKDAR

FATMA NUR SENAR

AYŞEGÜL TÜRK

MİKAİL KAYA

ERDEM BERBER

FOTOĞRAFLAR

Canva ve Bireysel Fotoğraflar

İLETİŞİM

Hamidiye Mh. 264 Sokak. NO:13 Haliliye/Şanlıurfa



urfastem.gov.tr



@urfastem



urfastem@gmail.com



@urfastem



Urfa STEM

GİRİŞ

Değerli okurlar,

Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik disiplinlerini bir araya getiren STEM eğitimi, günümüzde eğitim alanındaki en önemli dönüşümlerden birini temsil etmektedir. Bu kapsamlı yaklaşım, öğrencilerimizin sadece bilgi sahibi olmalarını değil, aynı zamanda problem çözme becerileri, yaratıcılık ve analitik düşünceyle donanmış bireyler haline gelmelerini hedeflemektedir.



Öğretmenlerimiz, eğitimdeki değişimin kilit figürleri olarak, öğrencilerimizi bu yeni eğitim paradigmalarına hazırlamada önemli bir rol üstlenmektedirler. STEM eğitimi, öğretmenlerimizi bu konuda daha etkin ve donanımlı bir şekilde yetiştirmeyi amaçlayan çabalarımızı ve projelerimizi desteklemektedir. Şanlıurfa'da kurulan STEM Akademi ve Kariyer Merkezleri, bu alanda öğretmenlerimize yönelik düzenlenen eğitimler, atölye çalışmaları ve destek programları ile öğretmenlerimizin bu yeni eğitim anlayışına uyum sağlamalarını hedeflemektedir.

STEM Bülteni, bu hedef doğrultusunda atılan adımları ve elde edilen başarıları sizlere sunmayı amaçlamaktadır. Öğretmenlerimizin bu bülten aracılığıyla eğitim alanındaki güncel gelişmeleri, örnek projeleri ve yenilikçi uygulamaları takip etmelerini ve bu bilgileri sınıflarına taşıyarak öğrencilerinin eğitimine katkı sağlamalarını diliyorum.

STEM Takımı tarafından hazırlanan bu bülten, ilimizdeki eğitim potansiyelini artırmak ve öğretmenlerimizin bu alandaki bilgi birikimini güçlendirmek adına önemli bir kaynaktır. Amacımız, eğitim camiamızı daha da güçlendirmek ve öğrencilerimizin geleceğe daha iyi hazırlanmalarına katkı sağlamaktır.

Bu bültenin hazırlanması sürecinde emeği geçen herkese teşekkür ediyorum, eğitim camiamızın bu önemli çabaya gösterdiği ilgi ve katkılarından dolayı gurur duyuyorum. Hep birlikte, ilimizdeki eğitimde daha büyük başarılarla imza atmak adına, birlikte güçlenerek ilerleyeceğimize inanıyorum. Saygılarımla...

ASIM SULTANOĞLU
ŞANLIURFA İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRÜ

ÖNSÖZ



Değerli Okuyucular,

21.yüzyıl, bilim, teknoloji, mühendislik ve matematik (STEM) alanlarında hızlı ve sürekli bir değişim ve gelişim yaşanan bir çağdır. Bu çağda, öğrencilerimizi geleceğe hazırlamak ve onlara bu alanlarda rekabet edebilecekleri beceriler kazandırmak için STEM eğitimi büyük bir öneme sahiptir. STEM eğitimi, öğrencilerin bilimsel ve teknolojik süreçleri anlamalarını, mühendislik tasarımı uygulamalarını ve matematiksel ilişkileri kurmalarını sağlar.

Bu çağda öğrencilerin sadece bilgi sahibi olmalarını değil, aynı zamanda yaparak, yaşayarak, üretmek ve somutlaştırarak öğrenmelerini sağlamalıyız. STEM Takımımız tarafından hazırlanan bu bülten; STEM eğitiminin önemini, faydalarını, uygulama alanlarını ve zorluklarını sizlerle paylaşmaya devam etmektedir. Bültende, öğrenci ve öğretmenlerimizin yaptıkları sınıf içi uygulamalardan, 21.yy için gerekli olan temel becerileri kapsayan etkili öğrenme stratejilerinden, teknoloji, sanat ve bilim gündemini içeren önemli çalışmalardan bahsedilmektedir. Ayrıca bültenimize özellikle eğitimde pozitif psikoloji uygulamalarına yönelik yeni içerikler eklenmektedir. Bu amaçla kurumlarımızda hem okul idarecilerimiz, hem öğretmenlerimiz hem de en değerlilerimiz olan öğrencilerimizin motivasyonlarını en üst düzeyde tutmak için çabalamaktayız. Bu bülteni inceledikçe, eğitiminin gücünü ve etkisini daha iyi anlamamızı sağlamak, bu alandaki çalışmalara daha fazla ilgi duymak ve bu vizyonu kendi uygulamalarınıza yansıtmak birinci önceliğimizdir. Öğrencilerimizin, öğretmenlerimizin, yöneticilerimizin, velilerimizin ve eğitim paydaşlarımızın; eğitim konusunda bilinçlenmesi, farkındalık kazanması, ilgi duyması, katılım göstermesi, öğrenmesi ve gelişmesi amacıyla eğitim alanında yaşanan gelişmeleri, yenilikleri, başarıları ve sorunları sizlerle paylaşmaya devam edeceğiz.

STEM Bülteninin tüm eğitim camiamıza faydalı olmasını diler, başarılı bir eğitim-öğretim dönemi geçirmenizi temenni ederim.

Saygılarımla...

İSMAİL UĞUR HATİPOĞLU
ŞANLIURFA İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜR YARDIMCISI

İÇİNDEKİLER

- 6 HAVANIN ŞAŞIRTICI HALLERİ
- 9 MİNİK ASTRONOTLAR KOD PEŞİNDE
- 11 GÜNEŞTEN GELEN ENERJİYLE BİLİM: GÜNEŞ FIRINI PROJEMİZ
- 14 CANVA CODE İLE ETKİLEŞİMLİ DERS MATERYALİ HAZIRLAMA
- 16 BİLİMİN KALBİNİN ATTIĞI YER: ÇAMLIYAYLA İLKOKULU
- 18 STEM KEŞİF KAMPANYASI
- 19 PAZIRIK HALISI'NIN GİZEMİ
- 21 GELECEĞİN ŞEHİRLERİ
- 23 DOĞADA STEM

ÖZEL BÖLÜM

36 ÖDÜLLÜ SORU

37 FOTOĞRAF KÖŞESİ

- 25 KAĞITTAN DİJİTALE
- 27 23 NİSAN ULUSAL EGEMENLİK VE ÇOCUK BAYRAMI'NI KODLAYARAK KUTLUYORUZ!
- 29 ATIK MI? SANAT MI?
- 31 STEM IN THE RHYTHMICAL WORLD OF FAIRY TALES
- 33 TÜRKİYE YÜZYILI MAARİF MODELİ AİLE EĞİTİMİ
- 35 ZEKA KÖŞESİ
- AYIN OYUNU: FİLLOMİNO

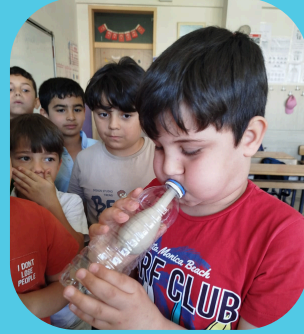
Havanın Şaşırtıcı Halleri



Çevremizi saran havanın eğlenceli ve şaşırtıcı yanlarını pet şişe, pipet, balon, kağıt gibi atık malzemelerle okulda ya da evde uygulayabileceğiniz basit deneylerle gözlemleyebilirsiniz.

ŞİŞMEYEN BALON

Hepimiz kolayca bir balon şişirebiliriz. Acaba balonu pet şişenin içine koyduğumuzda yine şişirebilir miyiz?



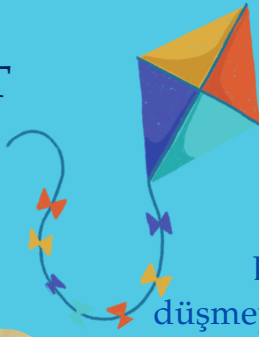
Balonu hava veya başka bir gazla şişirirken hacmi büyür ve havada bir yer kaplar. Bunu balonun etrafındaki havayı iterek yaparız. Fakat pet şişenin içindeyken balonu şişiremedik. Çünkü balonun etrafındaki havanın kaçacak yeri yoktu. Şişede delik açtığımızda ise balonumuz hava ile dolarken aynı miktarda hava dışarı çıktığından şişenin içini dolduracak kadar balonumuz şişti.

Bu deney bize havanın varlığını, boşlukta bir yer kapladığını, bulunduğu ortamı doldurarak onun şeklini aldığını gösterdi.



ISLANMAYAN KAĞIT

Suya girdiği halde hiç ıslanmayan kağıt gördünüz mü?



Bir bardağın içine ters çevirdiğimizde düşmeyecek şekilde atık kağıt sıkıştırılalım.

Daha sonra bardağımızın boyunu geçecek derinlikte, içi su dolu kaba dik bir şekilde daldırılalım. Bardağı yine dik bir şekilde sudan çıkardığımızda bardağın içinde yer alan kağıdın ıslanmadığını, bardağı eğik şekilde suya daldırdığımızda bardağın içindeki kağıdın ıslandığını göreceksiniz.

Bardağı suya dik olarak daldırdığımızda bardağın içindeki hava, su ile kağıt arasında sıkıştı, kaçacak yer bulamadı. Bardağı eğik şekilde suya daldırdığımızda ise içindeki hava çıkabildi. Havanın çıkması ile sıvı içeri girdi. Böylece kağıt ıslandı.

Bir kaba hapsedilen havayı boşaltmadığınız sürece onun yerini başka bir maddenin alamayacağını gözlemlemiştir olacaksınız.

PATLAMAYAN BALON

Balondan şiş kebap olur mu ?
Nasıl mı? Deneyip görelim.

Önce balonumuzu şişirelim. Balonumuzun boynu şiş kebap çubuğunun uzunluğunu geçmesin. Balonumuzun alt tarafında kalan koyu noktayı bulalım. Çubuğumuzun sivri ucunu bu noktadan geçirelim. Bunu yaparken biraz zorlanabilirsiniz. Çubuğun ucunu geçirdikten sonra çubuğu ittirerek balonun ağız kısmındaki koyu bölgeden dikkatlice ucunu çıkaralım. İşte balondan şiş kebabımız hazır.

Balonun ham maddesi kauçuktur. Kauçuk esnek bir yapıya sahip olduğundan şiş kebap çubuğumuzun ucunu balonun alt kısmından batırıp ağız kısmından çıkardığımız halde balonun patlamadığını göreceksiniz.



DÖKÜLMİYEN SU

Su dolu bir bardağı ters çevirdiğinizde ne olur ? İçindeki su dökülür diyorsunuz, değil mi?

Bardağımızı ağzına kadar su ile doldurup, ağız kısmına bir kağıt parçası koyduk. Bir elimizin avuç içi ile bardağın içine hava girmeyecek şekilde kağıda bastırarak, diğer elimizle bardağı ters çevirdik. Bardağın altında kalan elimizi bir kaç saniye sonra çektik.

Bu deneyimizde bardağımız su ile doluydu. Su, ağırlığından dolayı aşağı doğru bir basınç uyguluyor. Kağıdın altındaki hava da yukarı doğru bir basınç uyguluyor. Havanın kağıda uyguladığı basınç, suyun kağıda uyguladığı basınç kuvvetinden büyük olduğu için suyun dökülmediğini gözlemlemiştik.



Su dolu bir pet şişesi delinirse ne olur ? İçindeki su dökülür diyorsunuz, değil mi?

Pet şişeyi ağzına kadar su ile doldurup, kapağını kapattık. Daha sonra ucu sivri bir alet yardımıyla pet şişede küçük bir delik açtık.

Su dolu pet şişeyi deldiğimiz halde su akmadı. Şişenin kapağını açtığımızda su aktı. Kapağı tekrar kapattığımızda ise su yine akmadı.

Bu deneyimizle pet şişenin içindeki su basıncının dışarıdaki hava basıncından düşük olduğunu, bu yüzden pet şişe delik olduğu halde kapak kapalıyken suyun akmadığını, kapağı açtığımızda ise hava basıncının yukarıdan etki ederek suyu aktığını gözlemledik.

BİLİYOR MUSUNUZ?

Atmosferdeki hava tabakasının kalınlığı yaklaşık 150 km'dir. Havanın ağırlığından dolayı bir basıncı vardır.

Bu basınca "Açık Hava Basıncı" denir. Bu basınç cisimler üzerine her yönde etki eder.



Minik Astronotlar Kod Peşinde



Okul öncesi dönemde STEM temelli bütüncül öğrenme yaklaşımlarının çocukların gelişim alanlarına katkısı oldukça büyük. Bu kapsamda yürütülen “Minik Astronotlar Kod Peşinde” etkinliği; hayal gücünü, ileri dönüşüm farkındalığını, kitap sevgisini ve teknolojik becerileri bir araya getiren disiplinlerarası bir öğrenme süreci sundu.

Etkinlik Süreci

Etkinliğe çocukların evde aileleriyle birlikte geri dönüşüm malzemeleri kullanarak astronot kostümleri hazırlamalarıyla başladı. Kartonlardan kostümler, pet şişelerden ve hortumlardan oksijen tüpleri tasarlandı. Bu süreç, çocukların üretkenliğini desteklerken aile ile işbirliğini güçlendirdi.



Sınıf ortamında, uzay temalı atmosfer oluşturulduktan sonra “Uzay Yolcuları” adlı kitapla etkileşimli okuma etkinliği gerçekleştirildi. Okuma sırasında çocuklara tahmin soruları yöneltildi, canlandırmalar yapıldı, uzayla ilgili kavramlar konuşuldu. Bu yöntem çocukların dil gelişimi, odaklanma ve hayal gücü becerilerini olumlu yönde etkiledi.

GÜNEŞTEN GELEN ENERJİYLE BİLİM: Güneş Fırını Projemiz

GÜNEŞİN GÜCÜNÜ KEŞFETMEK

Günümüzde artan çevre sorunları, iklim değişikliği ve fosil yakıtların tükenme riski, yenilenebilir enerji kaynaklarının önemini her geçen gün artırmaktadır. Bu bağlamda güneş enerjisi, sürdürülebilir ve doğa dostu bir kaynak olarak öne çıkmaktadır.

Öğrencilere çevresel farkındalık kazandırmak, onları bilimsel süreçlerle tanıştırmak ve güneş enerjisinin günlük yaşamda nasıl kullanılabileceğini somut bir deneyimle öğretmek amacıyla hazırlanan bu projede, basit malzemelerle çalışan bir güneş fırını tasarlanmıştır.

Proje kapsamında öğrenciler, hem eğlenceli hem de öğretici bir deney yaparak enerji dönüşümleri ve ısı yalıtımı gibi temel fen bilimleri kavramlarını uygulamalı olarak öğrenme fırsatı bulmuştur.



PROJENİN AMACI

Bu projeye öğrencilerin;

- Güneş enerjisini tanımaları,
- Enerji dönüşüm süreçlerini fark etmeleri,
- Isı yalıtımı ve ışığın yansıma/soğurulma özelliklerini deneyimlemeleri,
- Basit bir düzeneği bilimsel süreçler doğrultusunda tasarlamaları amaçlanmıştır.

DENEY AŞAMASI

Öğrenciler, öğretmen rehberliğinde güneş fırını düzeneklerini oluşturdu. Siyah yüzeyli tahta düzeneğin altına yerleştirildi ve cam parçası sayesinde içeri giren güneş ışınları, siyah yüzey tarafından soğuruldu. Strafor köpük ile ısı yalıtımı sağlandı. Alüminyum folyo ışığı içeriye yansıtacak şekilde yerleştirildi. İçerisine küçük parçalar hâlinde çikolata konulan alüminyum kâse düzeneğe yerleştirildi. Deneyin başında çikolataların katı hâlde olduğu gözlemlendi. 10-15 dakika güneş ışığı altında kalan düzeneğin içerisindeki çikolatalar belirgin şekilde eridi. Bu gözlem, güneş ışığının soğurulmasıyla cismin ısındığını ve enerjinin ısıya dönüştüğünü kanıtladı.



Gözlem

KULLANILAN MALZEMELER

- Alüminyum kâse
- Termometre
- Çikolata
- Kurşun kalem
- Harita çivisi
- Maket bıçağı
- Silikon tabancası ve silikon
- Cetvel

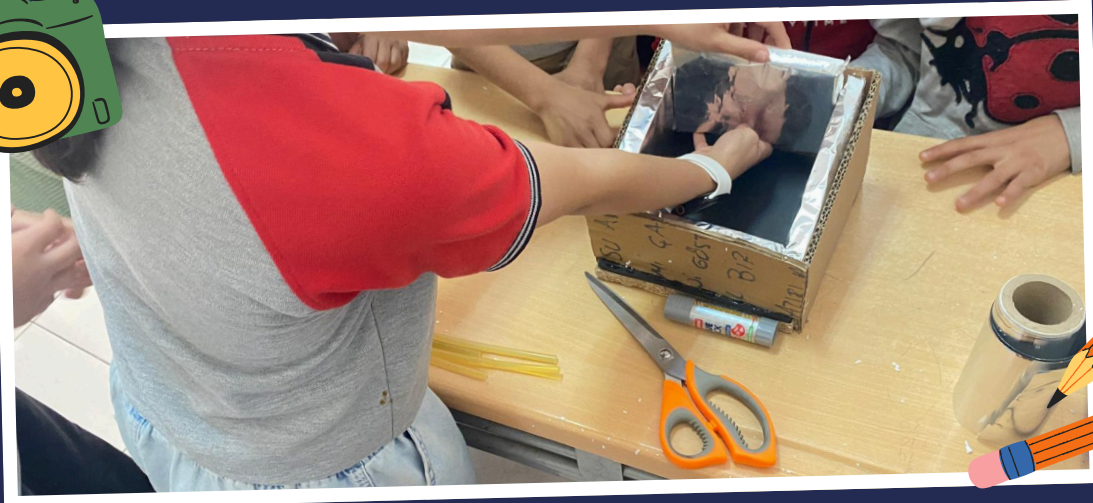
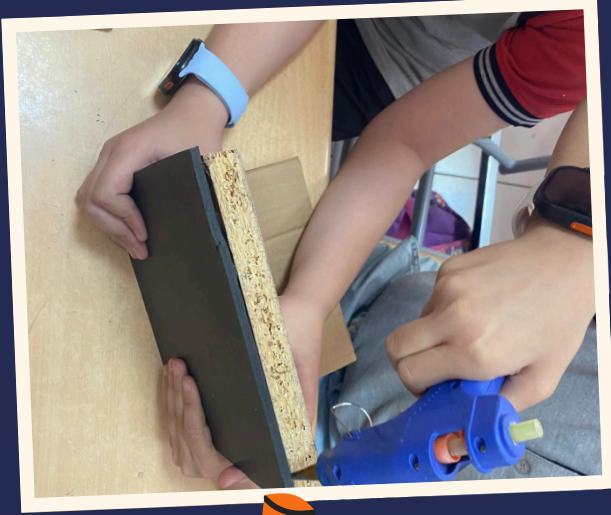
- 1 adet 2 cm x 20 cm x 20 cm boyutlarında, bir tarafı siyaha boyanmış tahta
- Karton (çeşitli boyutlarda: 20x20 cm, 14x20 cm, 8x20 cm)
- 1 adet 20 cm x 20 cm cam parçası
- 2 adet 14x20 cm ve 2 adet 14x16 cm strafor köpük
- 1 adet 5x16 cm strafor köpük
- Alüminyum folyo

Kaynak

<https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/gunes-firini-yapalim>

Sonuç

Bu projeye öğrenciler, güneş enerjisinin ısıya dönüşümünü somut biçimde gözlemledi. Deneysel süreç sayesinde ısı yalıtımı, ışığın soğurulması ve enerji dönüşümü gibi kavramları yaşayarak öğrendiler. Bilimsel düşünme becerileri gelişti, çevre dostu enerji kaynaklarına karşı farkındalık kazandılar.



Canva Code ile Etkileşimli Ders Materyali Hazırlama

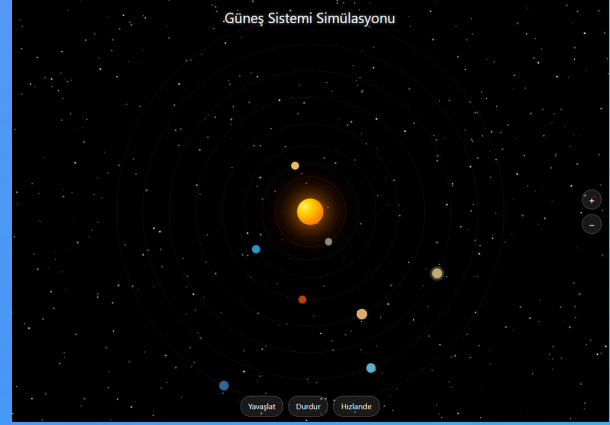
Sizin de bildiğiniz gibi Canva, içinde hazır şablonların da bulunduğu poster, afiş, infografik, davetiye, sunum, logo, sosyal medya gönderisi hazırlayabileceğiniz grafik tasarım platformudur.



Canva, 10 Nisan 2025 tarihinde Canva Create etkinliğiyle yapay zekâ ağırlıklı büyük bir güncelleme aldı. Bana kalırsa Canva, bu güncellemelerle her şey uygulaması olma yolunda ilerlemeye başladı (en azından tasarım anlamında). Bu alanda en güçlü yanı ise kullanımı çok kolay!

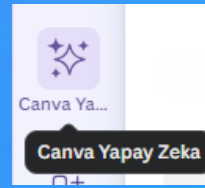
Canva gerek sahip olduğu şablon kütüphanesiyle gerekse yapay zekâ özellikleriyle kullanıcılarının işini büyük ölçüde kolaylaştırıyor. Bu sayıda da bahsettiğimiz üzere, etkileşimli ders materyali bile oluşturmamıza imkân sağlıyor.

Üstelik bunu sadece prompt (istem) yazarak, hiçbir kodlama ve web tasarım bilgisi olmadan yapmamıza olanak sağlıyor.

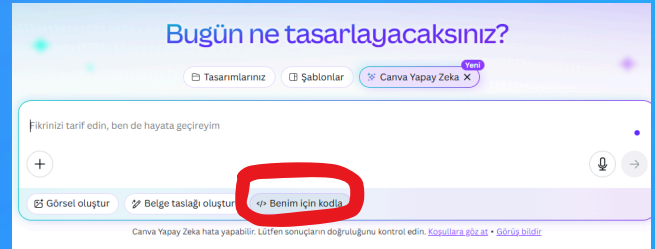


Örneğin sadece prompt yazarak yukarıdaki gibi bir güneş sistemi simülasyonu oluşturabildim.

Canva Code ile bu ve buna benzer içerikler oluşturabilmek için aşağıdaki adımları takip edebilirsiniz.



Sol taraftaki menüden Canva Yapay Zeka butonuna tıklayın.



Ardından “benim için kodla” seçeneğine tıklayın.

Prompt kutucuğuna aşağıdaki prompt'u yazın:

“

Güneş sistemimizdeki gezegenleri içeren etkileşimli bir simülasyon oluşturmanı istiyorum. Bu simülasyonda gezegenlerin güneş etrafında dönmeleri canlandırılacak. Bunu yaparken gerçek verileri kullanmanı istiyorum. Her bir gezegenin güneş etrafında kendi dönüş hızına göre yörüngesini takip etmesini sağlasın. Yörüngeler sürekli görünür olsun ama kesikli çizgiler halinde ve silik bir şekilde görünsün istiyorum. Etkileşim de şu şekilde sağlansın. Güneşe ya da gezegenlere tıkladığında onun hakkındaki bilgiler konuşma balonu şeklinde görünür olsun. Bu konuşma balonunu kapatabilmek için bir çarpı işareti olsun. Konuşma balonunda o gezegenin çapı, temel özellikleri, güneş sistemindeki kaçıncı gezegen olduğu, komşu gezegenleri bilgisi verilsin.

”

Prompt'u yazıp yükledikten sonra Canva hemen kodları oluşturmaya başlayacaktır. Burada HTML, CSS ve JavaScript kullanarak kodları oluşturuyor. Bitirince içeriğimizi test edebiliriz. Eğer beğenmediğimiz, düzgün çalışmayan ya da geliştirilmesini istediğiniz bir özellik olursa yine prompt kutucuğuna yazarak Canva'dan düzeltmesini isteyebilirsiniz (örneğin; gezegenler yörüngeyi takip etmiyor, düzeltir misin?).

Oluşturduğunuz içeriğe son hâlini verdikten sonra sağ üst köşedeki “Bir tasarımda kullan” butonuna basarak içeriği web sitesi formatına dönüştürün.

Bir tasarımda kullan

Ardından sağ üst köşede paylaş butonun yanında bulunan Web Sitesini Yayınla butonuna tıklayarak bunu herkese açık hâle getirebilirsiniz. Öğrencilerinizle, sınıfınızla ya da hedef kitlenizle paylaşabilirsiniz. Başka sayfaların içine gömebilirsiniz.

Web Sitesini Yayınla

Örnek içerik fikirleri:

- Bilişim teknolojileri dersi için donanımların sınıflandırıldığı bir oyun
- Fen bilimleri dersi için asit baz deneyi için bir simülasyon
- Sosyal bilgiler (ya da tarih) dersi için etkileşimli olay - zaman çizelgesi
- Matematik dersi için üçgenin iç açıları veya açı türlerini öğretirken kullanılacak etkileşimli bir içerik

Örnekler çoğaltılabilir. Önemli olan Canva'ya istediğinizi detaylı bir şekilde aktarabilmenizdir.

İyi eğlenceler 😊

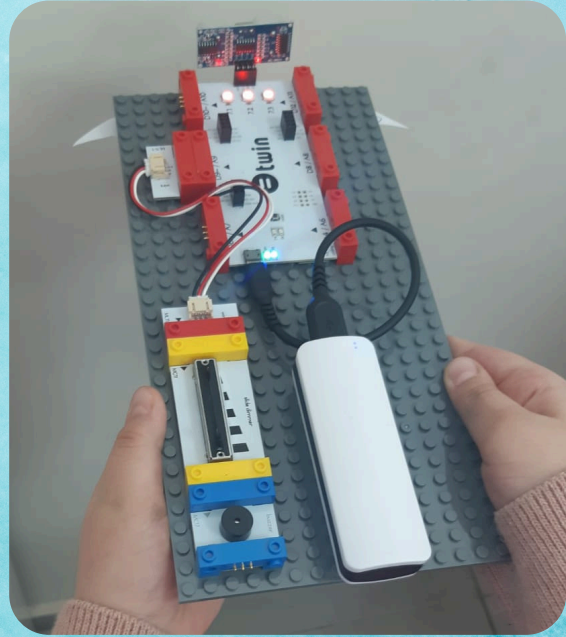
BİLİMİN KALBİNİN ATTIĞI YER

ÇAMLIYAYLA İLKOKULU



Twin Bilim Setleri ile öğrencilerin robotik kodlama ve otonom araba gibi en son teknolojileri deneyerek, dokunarak, eğlenerek öğrenmeleri amaçlanmıştır.

Twin Bilim Setleri, LEGO ile uyumlu, mıknatısla birleşen elektronik modüllerle çocukların sınırsız sayıda proje geliştirme fırsatı sunmaktadır.



Yaratıcılığı ve denemeyi teşvik eden bu setler öğrencilerin projelerini kodlamalarına ve çalışmalarına olanak tanıyor.



BİLİMİN KALBİNİN ATTIĞI YER ÇAMLIYAYLA İLKOKULU



Öğrenciler set içerisindeki önceden tasarlanmış kodları kullanabilir veya kendi kodlarını oluşturarak projelerini Bluetooth bağlantısı ile Twin Kodlama Modülü üzerinden çalıştırabilirler.

Hedefimiz; öğrencilerimizin bilim, teknoloji, mühendislik, sanat gibi alanları birbiriyle ilişkilendirerek eğlenerek öğrenmelerini sağlamak, iş birliği içinde çalışarak akran öğrenmesini desteklemektir.



STEM Keşif Kampanyası

2025 Scientix STEM Keşif Kampanyası, NBS EduWORLD projesiyle birlikte düzenlenen ortak bir uluslararası girişimdir. Girişim, Avrupa ve ötesindeki eğitimcileri, projeleri, kuruluşları, kütüphaneleri, okulları, üniversiteleri, gençlik kulüplerini ve tüm ilgili paydaşları Bilim, Teknoloji, Mühendislik ve Matematik (STEM) alanlarındaki kariyerleri ve çalışmalarını kutlamaya davet ediyor. Kampanya 1 Şubat – 30 Nisan 2025 tarihleri arasında gerçekleşecektir.

Mayıs 2024'ten bu yana herhangi bir zamanda STEM'i teşvik eden herhangi bir eylem/etkinlik düzenlediyseniz veya katkıda bulduysanız bunu haritaya ekleyerek STEM keşif kampanyasına katılabilirsiniz.

Scientix portalına kaydolabilirsiniz.



STEM Keşif Kampanyasına Nasıl Katılırım?

- Scientix portalına (scientix.eu) kaydolun (henüz yapmadıysanız).
 - Scientix portalındaki veya STEM Discovery mobil uygulamasındaki gönderim formunu doldurarak etkinliği sabitleyin;
 - Scientix portalında öncelikle oturum açın;
 - Daha sonra herhangi bir STEM Discovery kampanya sayfasında “Faaliyetlerim”i seçin;
 - “Etkinliği gönder”i seçin ve gönderim formunu doldurun.
- veya;
- STEM Discovery mobil uygulamasını indirin
 - EUN ID kimlik bilgilerinizle oturum açın
 - Başvuru formunu doldurun
 - “Gönder” düğmesine tıklayın.

PAZIRIK HALISI'NIN GİZEMİ

KİTABIN ADI: PAZIRIK HALISININ GİZEMİ- GAMZE PAT

ARAÇ-GEREÇLER:

A4 kağıdı, keçeli kalem, boya kalemi, yapıştırıcı, makas, kalem, silgi, kalemtraş,
ip, hoparlör, sözlük.

KULLANILAN MÜZİK VE UYGULAMALAR:

SHENANİGANS - KOFTOS, CANVA.

ISINMA-HAZIRLIK

Katılımcılara bugün bir kitap okunacağı ve yaratıcı drama süreci uygulanacağı söylenir.
1.Etkinlik "Sıcak Sandalye" Oyun için bir sandalye herkesin görebileceği bir yere koyulur. Ardından bir kişi seçilir. Seçilen kişiye bir konu verilir. Süre tutularak bu konu hakkında bildiği kelimeleri sıralaması istenir.(Konular: İlk Türk Devletleri, dokuma, boya, motif vb.)Sırayla öğrenciler çağırılır ve yeni konular söylenir. En çok kelime söyleyen kişi kazanır.

2.Etkinlik "Kördüğüm" Katılımcılar sınıf mevcuduna uygun şekilde çift gruplara ayrılır. Çember oluşturmaları istenir. Sağ el havaya diyerek talimat verilir. Katılımcılar istediği kişi ile selamlaşip ellerini bırakmadan beklenir. Ardından sol eller havaya diyerek bu sefer farklı bir kişi ile el ele tutuşması istenir. Bu durum sonunda grubun ellerini bırakmadan bu düğümü çözmeleri istenir. Sonra kitap okunmaya başlanır. (10. sayfaya kadar gelinir.) Ardından katılımcılara Pazırık Halısı'nın günümüze kadar nasıl zarar görmeden gelebildiği hakkında "Bilse Bilse" oyunu ile fikir belirtmeleri istenir.

3.Etkinlik "Bilse Bilse" 1.adım Katılımcılar yeniden çember olur. Bir kişi oyunu "Pazırık Halısı'nın gizemini bilse bilse bilir." diyerek başka bir kişinin adını söyler. Ardından ismi söylenen kişi "Ben bilmem bilir." diyerek başka birinin adını söyler. Oyun böyle devam eder. Uzun süre düşünen kişi oyundan çıkar. Ve kimse kendi ismini söyleyen kişiyi söyleyemez. **2. adım** Bu sefer katılımcılar söyledikleri cümleye kendi yaratıcılıklarını katarak ek cümleler söylemeye başlarlar. Birkaç kişi yaptıktan sonra da beden dili ile bunu desteklemeleri istenir. Daha sonra kitap okunmaya devam edilir.(Sayfa 25'e kadar okunur.)

4.Etkinlik "Anıtmezar'ı Anlat Bakalım" Diğer bölüme geçmeden katılımcılar 2 gruba ayrılır. Süre tutulur ve sırasıyla gruptan 1 kişi diğer kişilere anıtmezarında bulunabilecek eşyaların olduğu kartları yasaklı kelimeleri söylemeden anlatmaya çalışır. Süreç bu şekilde devam eder. (Ardından kitapta sayfa 42'ye kadar okunur.)

5.Etkinlik "Eşya Seçme" Diğer bölüme geçmeden yere halı dokumak için kullanılan eşyalar ve konuyla alakası olmayan görseller bırakılır. Sonra katılımcıların müzik eşliğinde alanda serbest gezmeleri istenir. Müzik durduğunda yerde olan eşya görsellerinden işine yarayanları almaları istenir. Daha sonra müzik başlar ve bu eşyaları kullanarak bir canlandırma yapmaları istenir. Lider sınıfta dolaşırken müziği durdurur ve bir kişinin yanında durur. Kimin yanında duruyorsa o kişinin ne iş yaptığını diğerleri bakıp bilmeye çalışır. Süreç bu şekilde devam eder. (Kitaba devam edilir. Sayfa 51'e kadar okunur.)

6. Etkinlik “Organik Boya İle Yün Renklendirme” Doğal malzemelerden (soğan kabuğu, pancar, zerdeçal vb.) organik boyalar elde edilir ve saf yün bu boyalarla renklendirilir. Etkinlik sürecinde fen alanında maddenin halleri ve ısının etkisi incelenir; matematikte ölçme ve tahmin etme becerileri kullanılır. Mühendislik alanında boyama sistemi tasarlanırken, teknolojiyle geleneksel yöntemlerin günümüzdeki yeri üzerine değerlendirmeler yapılır. Öğrencilerin gözlem yapma, veri toplama ve yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimi desteklenir.

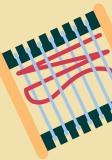


CANLANDIRMA:

7. Etkinlik “İp Oyunu” 1. adım Her katılımcıya 1 tane ip verilir. İpi yere koymaları ve söylenen kelimeleri yerde ipe çizmeye çalışmaları istenir. (Kelimeler: Koç, baykuş, güvercin, su, yıldız.) Sonra öğrenciler 2 kişilik gruplar olur. Elleri bulunan ipleri paralel olacak şekilde tutarlar. Ve açılan müzikle beraber alanda dolaşırlar. 2. adım Ardından iplerin üzerine bir kağıt koyulur ve kağıdı düşürmeden dolaşmaları istenir. Kağıdı düşüren grup oyundan çıkar. (Kağıdın üzerinde halı deseni boyaması vardır. Ve oyun bitince boyamaları istenir.) (Sayfa 57'ye kadar okunur ve devam eder.)



8. Etkinlik “Motif Bellek Oyunu” Oyunda 1 kişi ebe seçilir ve sınıf dışına çıkarılır. Sınıfta 2 kişiye bir motif ismi verilir. Verilen motif ismini unutmamaları istenir. (Karışıklık olmaması adına kağıda da yazılabilir.) Sınıfa giren ebe katılımcılara dokununca dokunulan kişi sahip olduğu motifin adını söyler. Ebe aynı motife sahip kişileri bulmaya çalışır. (Sayfa 63'e kadar okunur.)



9. Etkinlik “Sel Baskını” ve “İsparta” Katılımcılar gruplara ayrılır ve rol kartları verilir. Canlandırma yapmaları istenir.

10. Etkinlik “Kirmenle İp Yapalım” Yün lifleri geleneksel bir araç olan kirmen kullanılarak ipe dönüştürülür. Bu süreçte fen alanında liflerin yapısı ve dönüş hareketi incelenir, matematikte ip uzunluğu ölçülür ve dönüş sayısı sayılır. Mühendislikte ip yapım süreci basit bir sistem olarak değerlendirilirken, teknoloji boyutunda geçmişte kullanılan yöntemlerle günümüz makineleri karşılaştırılır. Öğrenciler hem el becerilerini geliştirir hem de üretim sürecini deneyimleyerek öğrenir.

DEĞERLENDİRME

11. Etkinlik “Pazırık Halısı Sözlüğü” Katılımcılar gruplara ayrılır ve “Pazırık Halısı Sözlüğü” oluşturmaları istenir. Kitapta anlamı bilinmeyen kelime görselleri çıkarılır. Verilen kağıtlara resimli sözlük oluşturmaları istenir. Sözlükteki kelimeleri alfabetik sıraya göre yazmaları gerektiği hatırlatılır.



12. Etkinlik “Halı Dokuyalım” Basit bir dokuma tezgâhi ile öğrenciler kendi desenlerini oluşturur ve ipleri çaprazlayarak dokuma işlemi yapar. Fen alanında farklı ip türlerinin yapısı ve dayanıklılığı incelenir, matematikte desen oluşturma, örüntü takibi ve sıra sayma gibi beceriler kullanılır. Mühendislikte dokuma tezgâhının çalışma sistemi keşfedilir, teknoloji boyutunda ise geleneksel dokuma yöntemleri ile günümüz makineleri karşılaştırılır. Bu etkinlikle öğrencilerin el becerileri, sabırları ve tasarım odaklı düşünme yetenekleri gelişir.

Ders planındaki materyallere ulaşmak için QR kodu kullanabilirsiniz.

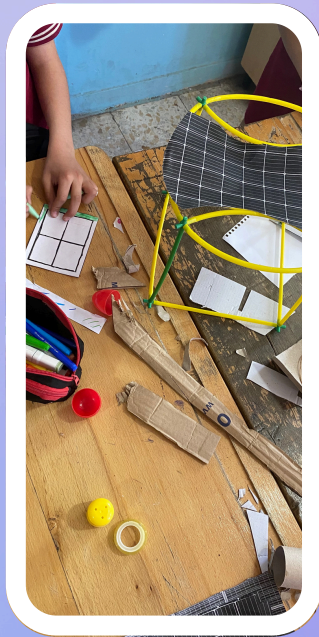
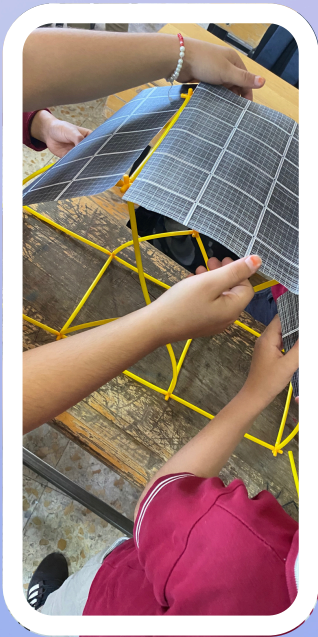
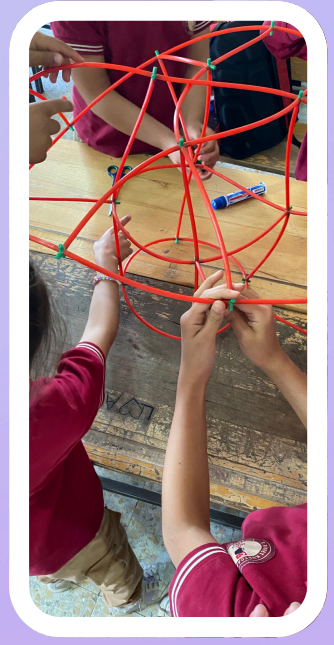
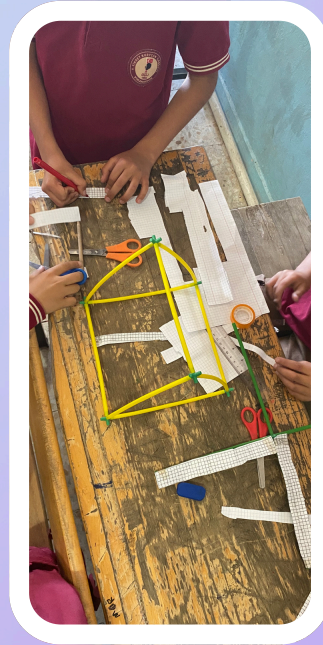


Geleceğin Şehirleri

Geleceğin Şehirlerini Birlikte Tasarladık!

Günümüzde doğayı korumak ve kaynakları dikkatli kullanmak her zamankinden daha önemli. Biz de öğrencilerimizle birlikte “sürdürülebilir şehirler” konusunu ele aldık ve gelecekte yaşamak isteyecekleri çevre dostu şehirleri hayal ettik.

Bu hayallerimizi gerçeğe dönüştürmek için bambu çubuklar, kartonlar ve çeşitli geri dönüştürülebilir malzemeler kullanarak kendi şehir maketlerimizi tasarladık. Öğrencilerimiz, inşa ettikleri ev ve yapıları doğaya zarar vermeyecek şekilde planladı. Her evin çatısına güneş panelleri taktılar, bazı yapılar ise rüzgâr türbinleriyle donatıldı. Böylece şehirlerimizde enerji ihtiyacı tamamen yenilenebilir kaynaklardan karşılandı.



Tasarladığımız bu şehirlerde akıllı arabalar, bisiklet yolları, geniş parklar, ağaçlar, kuş yuvaları ve geri dönüşüm kutuları yer aldı. Öğrenciler, doğayla dost bir yaşam için şehirlerin sadece beton binalardan ibaret olmadığını; içinde yaşanacak, nefes alınacak ve paylaşılacak alanlar olması gerektiğini keşfettiler.

Bu etkinlikle hem eğlendik hem de çevre bilincimizi geliştirdik. Gelecek nesillerin daha yeşil, temiz ve yaşanabilir şehirlerde büyüebilmesi için biz bugünden çalışmaya başladık!

Geleceğin Şehirleri



Dođada STEM



STEM ve dođa eđitimi, birbirini tamamlayan yaklařımlardır. Öđrencilerin STEM disiplinlerini uygulama imkanı dođa eđitimi ile daha anlamlı ve kalıcı hale getirilebilir. STEM eđitimi de öđrencilerin dođa hakkındaki bilgi ve becerilerini geliřtirmelerine yardımcı olarak, dođa eđitimini daha etkili hale getirebilir. Böylelikle öđrencilerde çevre ve ekolojik okuryazarlık becerileri geliřtirilebilir.

Dođada STEM uygulamalarına "Ormanda Yařam " draması ile bařlandı. Öđrencilerin orman hayatına karřı farkındalıđını artırma amacıyla ađaç, rüzgar, yađmur, tohum öykünmeleri yapıldı.



Ađaç kütükleri büyüteçler ile incelendi. İncelenen ađaç kütüklerindeki halkalar fark edildi. Ayrıca bu halkalar sayılarak ađaçların yaşı hesaplandı.



Öğrenciler bahçeye çıkarıldı ve ikili eşlere ayrıldı. Eşlerden birinin gözü bağlandı, gözü açık olan bir ağaç seçerek arkadaşını seçtiği ağaca götürdü. Gözü bağlı olan öğrenci ağacı kokladı, dokundu, sarıldı duyuları ile ağacı hissetmeye çalıştı. Eşlik eden arkadaşı da aynı duyuşsal aktiviteleri gerçekleştirdi. Eşin kolundan tutarak grubun yanına getirdi. Öğrencinin gözleri açıldı ve hissettiği ağacı bulması istendi.

Öğrenciler ağaç gövdesi, toprak, bitkiler ve bahçedeki böcekleri büyüteçleri ile inceleyerek doğa keşiflerini tamamladılar.



Öğrencilerin etkinlik esnasında toprağa şekiller çizdiği, toprağı kazdığı, bitkileri koparıp taşları bitkiler ile boyadıkları serbest zamanda gözlemlendi.

Doğa, öğrencilerin keşfetmesi ve soru sorması için fırsatlarla doludur. STEM yaklaşımı, öğrencilerin bu soruları bilimsel bir bakış açısıyla sormasına ve cevaplamasına yardımcı olur. Öğrencilerin problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini destekler.

Günümüzde kodlama, yapay zeka vb. teknolojiler her geçen gün artmakta bilgi aktarımı esasına dayalı yürütülen eğitimin etkisinin belli bir zamana kadar sürdüğü su götürmez bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır.



Burada örtük olarak öğrencilerin; metin örgüsü oluşturabilme, araştırma becerilerini kullanma, özdenetim ile çalışma, yazım kurallarına dikkat ederek düşüncelerini kağıda dökme becerisi geliştirilmesi hedeflenmektedir.



SAYFALAR PARMAK UCUNDA

Böyle bir zamanda öğrencilerin ayrıca hayal gücünü de dinç tutmak önem arz etmektedir. 'Kağıttan Dijitale' projesinin ilk amacı öğrencilerin günlük hayatta merakları üzerine araştırıp bularak edindikleri bilgilerle bir öykü ortaya çıkarmalarıdır.



Öykülerin yeni bir şey öğretmeleri hedeflerimiz arasındadır; trenler, çiftçilik vb. Öğretim programında bulunan öğrenmeyi öğrenme ve inisiyatif alma ve girişimcilik yetkinliği bu aşama oluşturulurken göz önünde bulundurulmuştur.

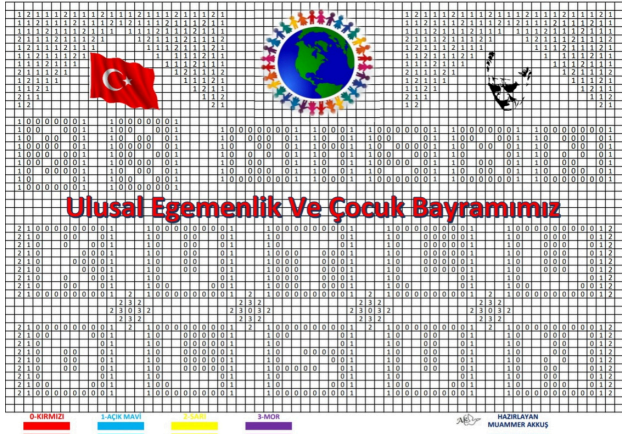
Bu proje ortaya ıkarılırken ğrenciler belli bir tema veya konu ile sınırlandırılmamış olup ğrencilerin ilgi duydukları alana isel bir motivasyonla ynelip arařtırma yapmaları ve bunun sonucunda dijital bir rn ortaya ıkarıp bunu ister kitap ister akıllı tahtada sunu halinde akranlarına sunmaları istenmiřtir. Bu sayede proje Trke kazanımları bařta olmak zere ğrencilerin ilgi alanları dođrultusunda btn ders kazanımlarıyla entegre řekilde yrtlmřtr. Proje ilerledike yrtlen sınıftaki ğrencilerin dili kullanma, yazma, arařtırma, elde edilen rn sunma ve sunulan rne geribildirimde bulunma becerilerinde artıř gzlemlenmiřtir.

Dijital kitap rneklerimiz iin ařađıda bulunan kodları okutabilirsiniz.



23 NİSAN

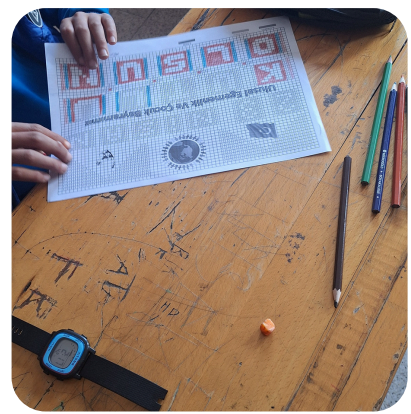
ULUSAL EGEMENLİK VE ÇOCUK BAYRAMI'NI
KODLAYARAK KUTLUYORUZ!



"PİKSEL" YA DA "PIXEL" KELİMESİ, İNGİLİZCE'DE "PICTURE ELEMENT" KELİMELERİNİN BİRLEŞMESİYLE OLUŞMUŞTUR. PİKSEL KISACA; DİJİTAL BİR GÖRÜNTÜNÜN EN KÜÇÜK BİRİMİDİR. PİKSELLER BİRLEŞTİREREK DİJİTAL GÖRÜNTÜLERİ OLUŞTURUR. KODLA BOYA ETKİNLİKLERİNDE DE ÖĞRENCİLER KODLAMA KOMUTLARINI TAKİP EDEREK BOYAMA YAPMAKTA VE SONUNCUNDA "PİKSEL"LERDEN OLUŞAN BİR GÖRÜNTÜ ORTAYA ÇIKMAKTADIR.



ETKİNLİKLERİN BOŞ HALİNE ŞURADAN ULAŞABİLİRSİNİZ.



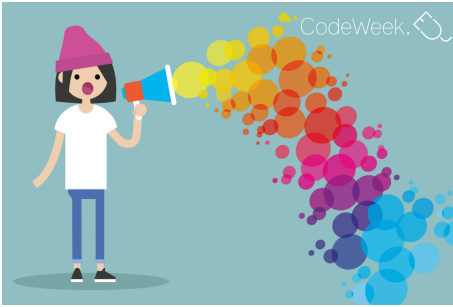
BU ETKİNLİĞİMİZDE DE ÖĞRENCİLERİMİZİN TEMEL KODLAMA BECERİLERİNİ EĞLENCELİ BİR ŞEKİLDE ÖĞRENMELERİNİ HEDEFLERİMİZDİR. TEKNOLOJİ KULLANMADAN, ÇOCUKLAR HEM MANTIKSAL DÜŞÜNME BECERİLERİNİ GELİŞTİRECEK HEM DE YARATICI DÜŞÜNME SÜREÇLERİNİ DESTEKLEYECEKLERDİR.

23 NİSAN

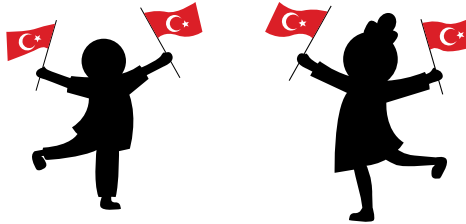
ULUSAL EGEMENLİK VE ÇOCUK BAYRAMI'NI
KODLAYARAK KUTLUYORUZ!



ÖĞRENCİLER BASİT KODLAMA KOMUTLARINI TAKİP EDEREK 23 NİSAN ULUSAL EGEMENLİK VE ÇOCUK BAYRAMI TEMALİ RESMİ BOYADILAR. BU SAYEDE ÇOCUKLAR HEM EĞLENDİLER HEM DE KODLAMANIN TEMELLERİNİ UYGULAMALI OLARAK DENEYİMLEMİŞ OLDULAR.



AYRICA KODLAMAYA YÖNELİK FARKINDALIK OLUŞTURMAK VE YAYGINLAŞTIRMAK İÇİN CODEWEEK ÜZERİNDEN ETKİNLİK ORGANİZE EDEREK YAYGINLAŞTIRILMASINA KATKIDA BULUNABİLİRSİNİZ.



CODEWEEK HAKKINDA AYRINTILI BİLGİ İÇİN:



ATIK MI? SANAT MI?

Sıfır Atık Projesi

En büyük dünya sorunlarından biri olan atık sorununu ele aldık. Bu kapsamda Atık nedir? Geri Dönüşüm nedir? Karbon ayak izi nedir? Tüketici, Üretici nedir? gibi sorularla beyin fırtınası yaptık. Sınıfımızda kurduğumuz geçici öğrenme merkezi ile çocukların dikkatleri çekilip beyin fırtınası sonucunda geri dönüşebilecek materyalleri tanımladık. Aynı zamanda sınıfımızda bulunan geri dönüşüm kutuları için çevreden topladığımız geri dönüşüm materyallerini ayrıştırdık.



Şanlıurfa Büyükşehir Belediyesi İklim Değişikliği ve Sıfır Atık Dairesi Başkanlığı'nın semineri ile hem çocuklar hem de velilerimiz Geri Dönüşüm ve Sıfır Atık hakkında bir çok bilgi edindi. Sonrasında Mama Ve Kompost Gübre Tesisi'ne düzenlediğimiz gezi esnasında çocukların geri dönüşümü bire bir gözlemlemelerini sağladık.



**Sıfır Atık
Merkezinine Gezi**

Cam, metal, kağıt, pil ve plastik dışında dönüştürülebilecek farklı ne gibi materyaller var bunları düşündük. Çocukların hayal güçlerini destekleyerek kıyafetlerin, kumaşların da birer atık olabileceğini gözlemledik. Kumaşçıya düzenlediğimiz bu gezi sonucu çeşitli ürünlerden kalan bir çok artık kumaş olduğunu gözlemledik. Bunlarla neler yapılabilir? sorusundan yola çıkarak süreci şekillendirdik.

ATIK MI? SANAT MI?

Kumaşlardan neler yapabiliriz? Nasıl dönüştürebiliriz? sorularından yola çıkarak Kumaş Sanat Atölyesi düzenledik. Çocukların kendi tasarladıkları tablolarla sanat eserleri yaptılar.



Hem geri dönüşüm bilincinin oluşturulduğu hem de yaratıcılıklarının desteklendiği bu projede çocuklar;

- Tüketici olarak tüketirken daha az atık çıkarmayı,
- İhtiyacımız olmadığında enerji ve materyal tüketimini en aza indirmeyi,
- Doğayı anlamayı, onu iyileştirip onunla iyileşmeyi,
- Bilinçli tüketici olmayı,
- Atıkları doğru ayrıştırıp, geri dönüştürmeyi
- Karbon ayak izini en aza indirmeyi
- Tüketici değil dönüştürücü olmayı öğrendiler.



STEM IN THE RHYTHMICAL WORLD OF FAIRY TALES STEM MASALLARIN RİTMİK DÜNYASINDA

STEM, masal ve ritmin büyüleyici birleşimi!
Türkiye, Romanya, Hırvatistan, Ukrayna
Litvanya ve İtalya'dan 27 ortak ve yaklaşık
500 öğrencinin katılımıyla yürütülen
eTwinning projemiz "STEM IN THE
RHYTHMICAL WORLD OF FAIRY TALES",
STEM eğitimini yaratıcı yollarla keşfetmeyi
amaçlıyor.



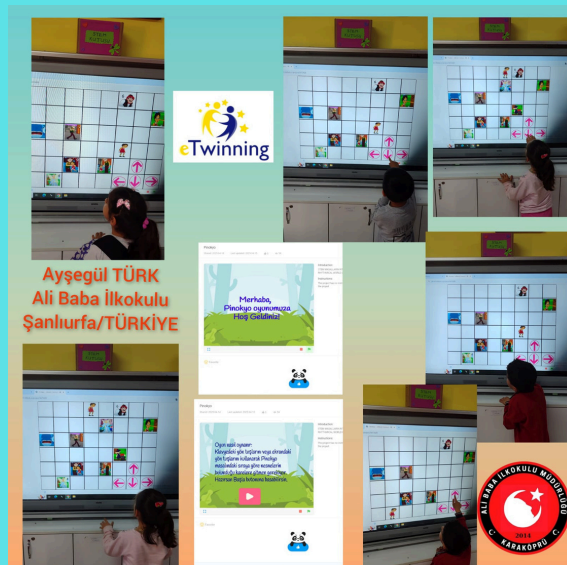
Her bir masal, bilimsel bir
problem veya mühendislik
sorusuyla ilişkilendirilerek
öğrencilerin yaratıcı çözüm
yolları geliştirmesi
hedeflendi. Ritim öğeleri ile
öğrenme süreci daha
eğlenceli ve akılda kalıcı hale
getirildi.





PROJE SÜRESİNCE;
👉 HİKAYE ANLATIMLARI
👉 FEN VE MÜHENDİSLİK
DENEYLERİ, PROTOTİP
HAZIRLAMA
🎵 RİTİM TEMELLİ ÖĞRENME
ETKİNLİKLERİ
🎨 AFİŞ, LOGO VE DİJİTAL
İÇERİK ÜRETİMLERİ
GERÇEKLEŞTİRİLİYOR.

Bu proje kapsamında öğrencilerimiz, masalların ritmik dünyasına STEM dokunuşları ekleyerek hem eğleniyor hem öğreniyor. Masalardan yola çıkarak basit deneyler yapıyor, mühendislik tasarımları, prototip oluşturuyor, teknolojik araçlarla dijital ürünler geliştiriyor ve tüm bu süreci ritim ile harmanlıyorlar. Masal seçiminde özellikle Anadolu masallarından tercih edilip, karşılıklı kültür aktarımına imkan sağlandı.



<https://planet.mblock.cc/project/5673428>

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Aile Eğitimi

O CÜMLE BENDE ETKİNLİĞİ

Etkinlik Amacı:

Çocukların gelişimlerinde en önemli etkenlerden biri olan akran ilişkilerinde velinin olumlu tutum ve davranış geliştirmesi önemlidir. Çocukların mutlaka doğru arkadaşlıklar kurmasına, dostluklar geliştirmesine, sırdaş edinmesine velinin olumlu katkı vermesini sağlamak.

Etkinliğin Uygulanması:

Akran ve arkadaşlık ilişkileri ile ilgili ekte numaralandırılmış cümleler bulunmaktadır. Bu cümlelerin bir kısmında doğru, bir kısmında ise yanlış ifadeler yer verilmiştir. Her bir cümle makas yardımıyla paralel şeritler hâlinde kesilir.

Her bir ebeveyn eşit sayıda içerisinde numarası da yazan farklı cümleler dağıtılır. Rastgele bir rakam söylenir. Söylenen rakamı elinde bulunduran ebeveyn, yüksek sesle elindeki cümleyi okur ve doğru mu yanlış mı diye diğer velilere sorar. Doğru söyleyenler baş parmaklarını yukarı, yanlış söyleyenler ise aşağı doğru gösterir. Doğru cevap açıklanır ve doğru cevap veren veliler alkışlatılır.

Cümleleri yanlış değerlendiren velilere ise aşağıdaki tekerlemelerden biri söylenir:

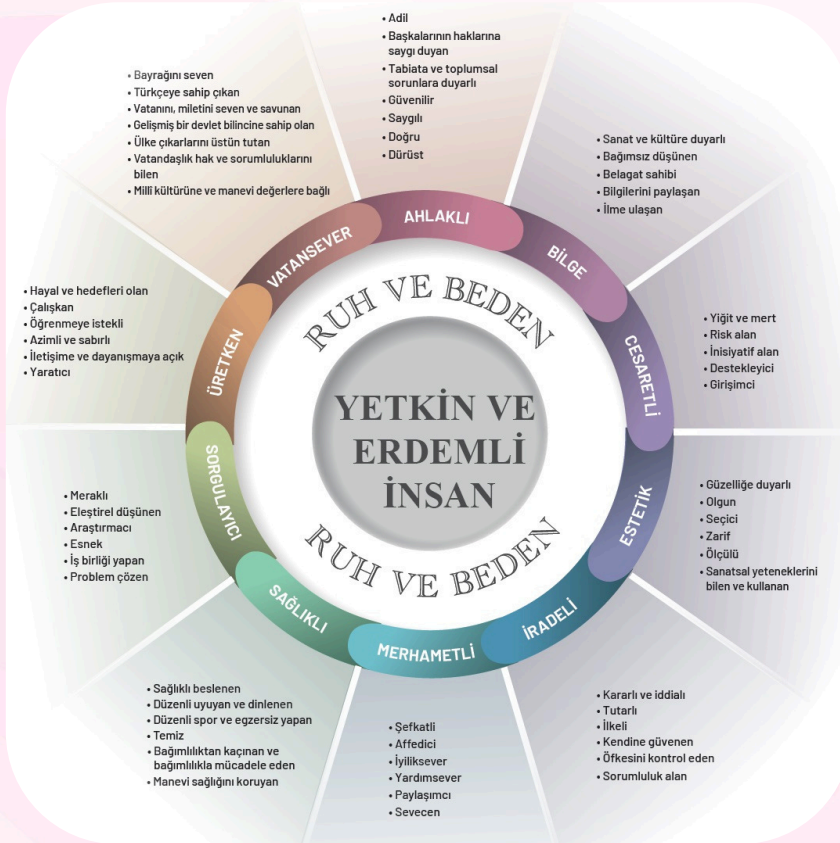
1. Kırk kantar, kırkar kırkar, kantar tartar.
2. Üç tas has hoşaf, üç tunç tas kayısı hoşafı, paşa tası ile beş has tas kayısı hoşafı.
3. Keşkekçinin keşkeklenmiş keşkek kepçesi.
4. Şu köşe yaz köşesi, şu köşe kış köşesi, ortadaki boş su şişesi.



Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Aile Eğitimi

ÖĞRENCİ PROFİLİ: YETKİN VE ERDEMLİ İNSAN

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin nihai hedefi, yetkin ve erdemli insanlar yetiştirmektir. Yetkinlik ve erdem birbirini tamamlayan iki önemli değerdir.



ÖĞRENCİ PROFİL AĞACI ETKİNLİĞİ

Öğrenciler ve ailelerle birlikte Öğretim Programlarının Temel Yaklaşımı Öğrenci Profili :Yetkin ve Erdemli İnsan konulu tanıtım videoları izlenip grup çalışması ile ETKİNLİK AĞACI çalışması yapılarak pekiştirildi.

Ayrıca 1.sınıf ders kitapları ayrı ayrı incelenip ailelere tanıtılıp etkinlikler incelenerek örnek bir çalışma yapıldı.



ZEKA KÖŞESİ

Ayın Oyunu: FİLLOMİNO

Fillomino; Karelerden oluşan ızgarada sayılarla oynanan mantık bulmacasıdır. Hem görsel algıyı hem de matematiksel düşünme yeteneğini geliştirir. **Fillomino oyununda amaç** ; verilen ızgarayı kurallara uygun şekilde sayılarla ve bölgelerle doldurmaktır.

	2	1		2	1
	1		8	1	2
	8				
4	1		2	3	
	4	8		2	
4	1	4		4	1

2	2	1	2	2	1
8	1	8	8	1	2
8	8	8	2	3	2
4	1	8	2	3	3
4	4	8	4	2	2
4	1	4	4	4	1

- ✓ Iızgarayı 'polyomino' adı verilen bölgeler ile doldurmaliyiz. (Polyomino = birden fazla kareden oluşan baęlı bölgeler) Her polyomino içerdęi sayı kadar kareden oluşmak zorundadır.
- ✓ (Polyomino içinde 3 yazıyorsa 3 kareden oluşmalıdır.)
- ✓ Aynı sayıya sahip iki bölge yatay veya dikey olarak bitişik olamazlar.
- ✓ Kareler yatay ya da dikey birleşerek bölge oluşturabilir çapraz birleşmeler geçersizdir.

ÖDÜLLÜ SORULAR

İLKOKUL

2					6	
	8		6		2	2
8				4		
	3	4				6
	8	1				
1		7		7	2	
	2			2	3	

ORTAOKUL

1		3		4		6		1
6	4	4	2			6	4	
							2	4
6		2		4		3		
		2		3	1		4	1
				8		4		3
2	4	8					2	6
1	3		8	3				6
3						1	6	1

LİSE

	6		6			5	2	
6			2	8	5		5	3
9			9		1	5	4	1
8	2	9			8			4
			9	6			4	2
		1			4	4		6
3	8		1			6		
		1	3	1		1	2	6
	8	3		4		4	6	4
	6			6		1		4

FOTOĞRAF KÖŞESİ

TÜBİTAK 4007

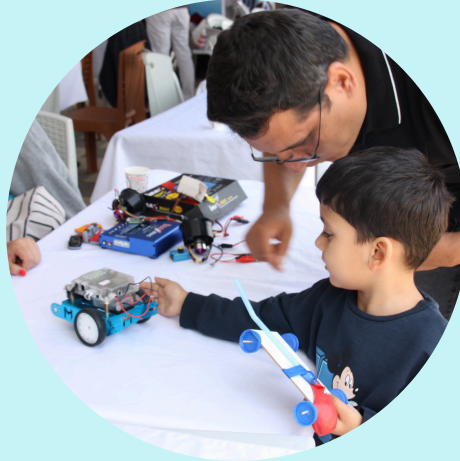
TARİHİN IŞIĞINDA BİLİM YOLCULUĞU

BİLİM ŞENLİĞİ

24-26 Nisan 2025



TÜBİTAK 4007
TARİHİN IŞIĞINDA BİLİM YOLCULUĞU
BİLİM ŞENLİĞİ
24-26 Nisan 2025



EN ÖNEMLİ VE FEYİZLİ GÖREVLERİMİZ, MİLLİ
EĞİTİM İŞLERİDİR. MİLLİ EĞİTİM İŞLERİNDE
MUTLAKA MUZAFFER OLMAK LAZIMDIR. BİR
MİLLETİN GERÇEK KURTULUŞU ANCAK BU
SURETLE OLUR.

MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

ŞANLIURFA İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ BÜNYESİNDE YER ALAN STEM VE BİLİM
MERKEZİ OLARAK STEM TAKIMI İLE HAYATA GEÇİRDİĞİMİZ STEM BÜLTENİNDE EMEĞİ
GEÇEN TÜM ÖĞRETMENLERİMİZE SONSUZ TEŞEKKÜRLERİMİZİ SUNUYORUZ. HEP
BİRLİKTE BİLİMİN IŞIĞINDA EN DOĞRU VE EN YENİLİKÇİ ŞEKİLDE YÜRÜMEK DİLEĞİYLE...



STEM TAKIMI
STEM BÜLTENİ/MAYIS 2025