1. BÖLÜM	DERS İLE İLGİLİ BİLGİLER	
DERS	TÜRKÇE	
SINIF	5-B	
TEMA/KONU	OYUN DÜNYASI	TOPSUZ BASKETBOL OYUNU
SÜRE	8 ders saati	
TARİH	23/28-09-2026	
OKUMA	T.O.5.1. Okumada materyal seçimini yönetebilme T.O.5.2. Sesli ve sessiz okurken akıcı okuma unsurlarını yönetebilme T.O.5.3. Okumada strateji ve yöntem seçimlerini yönetebilme T.O.5.5. Metinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme T.O.5.6. Metnin yüzey anlamını belirleyebilme T.O.5.21. Metinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme T.O.5.27. Okuma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme	
KONUŞMA	T.K.5.1. Konuşma sürecini yönetebilme T.K.5.3. Konuşmasında amaç ve içeriğe yönelik seçimlerini yönetebilme T.K.5.4. Konuşmasında ön bilgilerinden yararlanabilme T.K.5.9. Konuşmasında sesini uygun şekilde kullanabilme T.K.5.22. Konuşmasını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme T.K.5.26. Konuşma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme	
YAZMA	T.Y.5.1. Yazma sürecini yönetebilme T.Y.5.3. Yazısında içerik ve yapıya yönelik seçimlerini yönetebilme T.Y.5.4. Yazılı üretim ve yazılı etkileşiminde ön bilgilerinden yararlanabilme T.Y.5.18. Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme T.Y.5.21. Yazım kuralları ve noktalama işaretlerini uygulayabilme T.Y.5.22. Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme	
DİNLEME İZLEME	T.D.5.1. Dinlemede/izlemede materyal seçimini yönetebilme T.D.5.4. Dinlediğinde/izlediğinde geçen anlamını bilmediği söz varlığı unsurlarının anlamını tahmin edebilme T.D.5.5. Dinlediğinin/izlediğinin yüzey anlamını belirleyebilme T.D.5.19.Dinlediğinden/izlediğinden hareketle söz varlığını geliştirmeye yönelik çözümleme yapabilme T.D.5.25. Dinleme/izleme sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme	
DEĞERLER	D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D14. Saygı, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik	
FARKLILAŞTIRMA	Hikâye Haritası Oluşturma: Öyküleyici metindeki kişi, yer, zaman ve olay yapılarına ilişkin unsurların yer aldığı hikâye haritası şeması oluşturulup sunulur. (1. Etkinlik / 2. Etkinlik) Oyun Tasarımı Çalışması: Temadan hareketle özgün bir oyun (kutu oyunu, kâğıt kalem oyunları, sokak oyunu vb.) tasarlanması ve tasarlanan oyunun sınıfta tanıtılması istenir. (7. Etkinlik)	
SOSYAL DUYGUSAL ÖĞRENME BEC.	SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık Becerisi) SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi) SDB1.3. Kendini Uyarlama (Öz Yansıtma) SDB2.1. İletişim SDB2.2. İş Birliği SDB3.2. Esneklik	
ÖĞRENME KANITLARI	**Cümle İçi Unsurları Belirleme ve Sınıflandırma:** Metinden alınan cümlelerdeki kelimeleri varlık adları (isim) olma durumuna göre gruplandırma becerisi, boşluk doldurma ve eşleştirme çalışmalarıyla ölçülebilir. (8. Etkinlik). **Film Anlatımı ve Konuşma Değerlendirmesi**: İzlenen sinema veya çizgi filmi hazırlık notlarından hareketle olay akışına uygun olarak anlatma becerisi, ses şiddeti ve vurgu ölçütleri dikkate alınarak değerlendirilebilir. (7. Etkinlik)	
OKUL TEMELLİ PLANLAMA	Etkinlik: "Sokaktan Sınıfa Kendi Oyunum" Öğrenciler, okul bahçesinde veya sahil kordonundaki güvenli bir park alanında atık malzemeler (karton, pet şişe, kozalak vb.) kullanarak kuralları tamamen kendilerine ait fiziksel bir oyun tasarlarlar. Tasarım sürecinin ardından sınıfa geçilerek bu yeni oyunun kurallarını anlatan, adım adım bir "oyun yönergesi" yazma çalışması yapılır.	
OKUR YAZARLIK BECERİSİ	OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı	
BELİRLİ GÜN VE HAFTALAR	İLKÖĞRETİM HAFTASI	
	Gülcan Aksan Ders öğretmeni	23/28-09-2026 *FATİH GÜNGÖR* Okul *Müdürü*

5-A SINIFI GÜNLÜK DERS PLANI

ETKİNLİK ÇALIŞMALARI

Keşif Yolculuğu:

1

› Arkadaşlarınızla oynamaktan zevk aldığınız fiziksel oyunlar nelerdir?
Arkadaşlarımla birlikte oynamaktan zevk aldığım fiziksel oyunlar futbol, dokuztaş, körebe ve saklambaçtır.
› Oyun oynamak için hiçbir şeyiniz olmasaydı buna nasıl bir çözüm yolu bulurdunuz?
Oyun oynamak için hiçbir şeyimiz olmasaydı araç gerektirmeyen, sadece konuşma ve harekete dayalı oyunlar oynardım.
Tahmin etme stratejisi, metnin ilerleyen bölümlerinde neler olacağını veya hangi bilgiler verileceğini çeşitli ipuçlarını kullanarak kestirmektir.
✔ Metni sessiz okurken numaralı yerlerde durarak tahmin etme stratejisini kendiniz uygulayınız. Tahminlerinizi ve gerekçelerinizi defterinize yazınız.
Metnin başlığı ve görselinden metnin basket oynayan çocuklarla ilgili olduğunu ve uzayla ilgili bölümleri olduğunu tahmin ediyorum. 1 numaralı yerle ilgili tahminim: Top olmadığına göre başlıktan da anlaşılacağı gibi bu oyunu top olmadan oynayacaklar. 2 numaralı yerle ilgili tahminim: Görevliler gelip Mete'yi şakadan tedavi edecekler.
☛**yıldırmak:** Sonradan verilecek bir ceza ile korkutmak, caydırmaya çalışmak.
Şoke olmak: Birdenbire şaşırmak.
Siren: İtfaiye, cankurtaran ve polis araçlarında bulunan, tiz ses çıkaran uyarıcı alet.
Tam teşekküllü: Her türlü donanıma sahip.
☛ Metindeki, Ona göre oyunda bir sorun varsa bir öğrenme fırsatı da vardı, cümlesini tam anlayamadım.
☛ Metindeki ilgimi çeken nokta top olmadan basketbolu nasıl oynayabildikleri ve sayı olduğunu nasıl anlamalarıdır.
☛ Konuyu anlayabildiğim için ek kaynaklara ihtiyaç duymadım.
✔ Metindeki anlamadığınız cümle ya da bölümleri uygun zamanda öğretmen veya arkadaşlarınıza sormak üzere işaretleyiniz.

ETKİNLİLER

Etkinlik 1: Metinden alınan aşağıdaki cümlelerin ilişkili olduğu kavramları işaretleyiniz.
Problemler onu yıldıramazdı: **kararlılık**
Oyun oynamak muhteşem bir şey yahu! **Oyunseverlik**
Aklına parlak bir fikir geldi**: üretkenlik**
Mete'nin ayağına buz tuttular. İncinen bileğini sargı beziyle titizlikle sardılar: **Yardımseverlik**
B. İşaretlediğiniz kavramlardan birini seçiniz. Bu kavram ile ilişkili olan en az üç söz varlığı (eş, yakın, zıt anlamlı ve eş sesli kelimeler) belirleyip söyleyiniz.
Özgür
Eş anlamlısı: Hür, serbest
Zıt anlamlısı: tutsak, esir
Yakın anlamlısı: bağımsız
Sesteşi:

Etkinlik 2: Aşağıdaki soruları okuduğunuz metinden hareketle sözlü olarak cevaplayınız.
1. "Topsuz basketbol oyunu" fikri nasıl ortaya çıkmıştır ve çocuklar bu fikre nasıl tepki vermiştir?
Basketbol oynarken topları patlayınca Moni'nin aklına topsuz basketbol oynama fikri gelmiştir. Topsuz basketbol oyunu fikrini çocuklar şaşkınlıkla karşılaştırdılar, inanılmaz dediler
2. Metinde geçen "Oyunlarda bir sorun varsa bir öğrenme fırsatı da vardı." cümlesi ne anlama gelmektedir?

Ortaya çıkan bir sorun bizi o sorunla ilgili bir çözüm yolu bulmaya yönlendirir ve bunun sonucunda da yeni bir şeyler öğrenebiliriz.

3. Mete'nin tedavi olmak için Satürn gezegenini seçmesinin sebebi ne olabilir?

Çünkü Mete hem hayal gücü yüksek hem de macera seven bir gençtir.

Etkinlik 3: Aşağıda metinden alınan iki cümle verilmiştir.

A: Bu cümlelerde ifade edilenlerin gerçekte yaşanıp yaşanmadığını belirleyiniz.

Verilen cümlelerden sağ taraftaki hayali, sol taraftaki de gerçekçidir.

Sağ taraftaki cümle hayalidir çünkü sat üründe yaşam yoktur dolayısıyla orada bir hastane olması da imkansızdır.

Kitabın sol tarafındaki cümle gerçekçidir. Çünkü herhangi bir durumdan dolayı birlikte oyun oynayan çocuklar arasında bir koşturmaca her zaman yaşanabilir.

B: Siz de metni inceleyiniz ve benzer cümleleri uygun listeye ekleyiniz.

Gerçek: Bir siren sesi duyuldu.

Bir gün kasabada basketbol maçı yaparken çocukların topları patladı.

Moni, sahanın ortasına geçip bağırdı.

Hayal ürünü: okyanusun derinliklerinde tam teşekküllü bir Denizaltı Hastanesine gidebilirdi

Mete, çantasından bir gezegen çıkarabilirdi.

Sarı bir köpek balığı onun doktoru olabilirdi.

Etkinlik 4

A. Aşağıdaki cümlelerde yay ayraç içindeki noktaların hangi işlevlerde kullanıldığını belirleyiniz. Aynı işlevde kullanılan cümleleri cümle numaralarını kullanarak gruplandırınız. Oluşturduğunuz gruplarda noktanın hangi işleviyle kullanıldığını yazınız.

1. Grup: Cümle sonunda kullanılır

Cümle numaraları: 2, 5

İşlevi: Nokta, cümlenin bittiğini göstermek için cümle sonuna konur.

2. Grup: Kısaltmaların sonunda kullanılır

Cümle numaraları: 1, 3

İşlevi: Bazı kısaltmaların (vb., Cad. gibi) sonuna nokta konur.

3. Grup: Sıra bildiren sayılardan sonra kullanılır

Cümle numaraları: 4, 7, 9

İşlevi: Sayılardan sonra sıra bildirmek için nokta konur (1. = birinci, 2. = ikinci, 4. Levent = dördüncü Levent gibi).

4. Grup: Tarihlerin yazılışında kullanılır

Cümle numaraları: 6, 8

İşlevi: Gün, ay, yıl bildiren sayıları birbirinden ayırmak için nokta konur.

B. Noktanın belirlediğiniz işlevlerinden hareketle her grup için oluşturduğunuz kuralları ve örnek cümleleri yazınız.

1. Grup Kuralı:

Nokta, cümlenin bittiğini göstermek için cümle sonuna konur.

Örnek cümleler:

Hayalimizde istediğimiz her şeye sahip olabiliriz.

Oyun oynarken özgürdü çünkü...

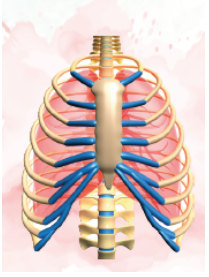
2. Grup Kuralı:
Bazı kısaltmaların sonuna nokta konur.
Örnek cümleler:
İp, top, çomak vb. çocuk oyunlarında sıkça kullanılır.
Oyuncak müzesi için Cumhuriyet Cad. yakınlarında bir bina bulduk.

3. Grup Kuralı:
Sıra bildiren sayılardan sonra nokta konur.
Örnek cümleler:
Yarışmada 1. olan uçurtmanın sahibi mutluluktan havalara uçtu.
İlk kez katılmasına rağmen oyunu 2. sırada tamamlayarak ödül almayı başardı.
Çocuklar 4. Levent'teki durakta indikten sonra yürüyerek parka ulaşabilir mi?

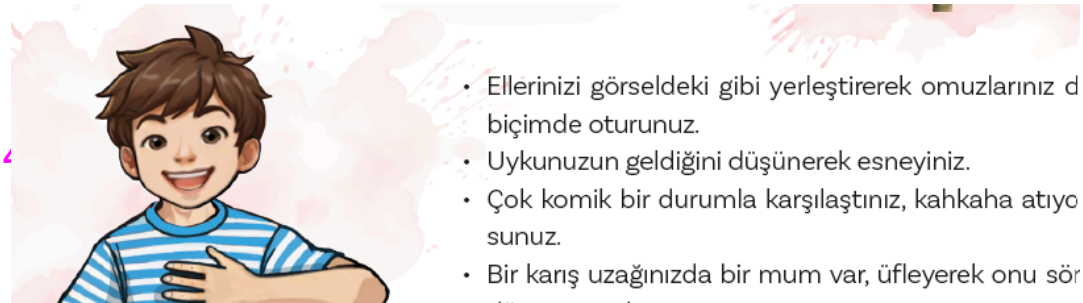
4. Grup Kuralı:
Gün, ay ve yılı gösteren sayıları birbirinden ayırmak için nokta konur.
Örnek cümleler:
Dayım 12.11.2021'de iş için Amasya'ya gitmişti.
Bu sene okullar 26.06.2026'da tatile girdi.

Etkinlik 5.
Aşağıda verilen cümleleri 4. Etkinlik'e yazdığınız kurallardan hareketle inceleyiniz. Eksik olan nokta işaretini cümlelerdeki gerekli yerlere ekleyiniz.

1. Kıbrıs Şehitlerimizden Av. Mehmet Özel'in ismi Karacaoğlan Mah. 3715 Sok. No. 111'de bulunan okulda yaşatılıyor.
(Av., Mah., Sok., No. → kısaltma; cümle sonu → bitiş noktası)
2. Okul evimize yaklaşık 10 dk. yürüme mesafesindeydi.
(dk. → kısaltma; cümle sonu → bitiş noktası)
3. Sınıfımız da evimiz gibi 1. kattaydı ve ben sınıfta en arka sıranın hemen önünde 6. sırada oturdum.
(1. 6. → sıra bildiren sayı; cümle sonu → bitiş noktası.
4. En iyi arkadaşım Esma ise 2 sıra önümde Sıla'yla otururdu.
(Not: "2 sıra önümde" burada sıra numarası değil, sayıca uzaklık bildirdiği için nokta almaz; sadece cümle sonuna nokta konur.)
5. Turnuvalar 12.06.2027'de başlayacakmış.
(12.06.2027 → tarih; gün, ay, yıl arasına nokta konur; cümle sonu → bitiş noktası)
6. Oyundan elenmesiyle birlikte su içmeye koştu çocuk.
(Sadece cümle sonu noktası eksikti.)



Etkinlik 6
A. Diyafram nefesi etkinliğini yönergeler doğrultusunda tamamlayınız
Diyafram göğüs ve karın boşluğunu birbirinden ayıran bir kas dokusu tabakasıdır



B. Aşağıdaki cümleleri, cümle sonundaki okun yönünü dikkate alarak okuyunuz. Ok yukarıyı işaret ediyorsa sesinizi yükselterek, aşağıyı işaret ediyorsa sesinizi alçaltarak okuyunuz.



7. Etkinlik

A. Bu Görev Bizim" bölümündeki yönergeden hareketle izlediğiniz filmle ilgili defterinize aldığınız notları gözden geçiriniz.

https://youtu.be/lR3YORCkPMg?si=h2ncV8MQTIJ7EtDw **film linki**

filmin adı: büyük Macera
süresi: 1.15.00
konu : bebek panda yanlışlıkla bir başka yere teslim edilir ve böylelikle macera başlar.
Yeni öğrenilen bilgiler / iyi örnekler — iş birliği, sorumluluk alma, dayanışma, cesaret
Sözlük — dayanışma, sorumluluk, sadakat, iş birliği kelimeleri

B. İzlediğiniz sinema filmi veya çizgi filmi defterinize aldığınız notlardan hareketle olay akışına uygun olarak anlatınız. Anlatımınıza başlarken neden o filmi seçtiğinize de değininiz.

Sevgili Arkadaşlar

You tubeda seyrettiğim büyük macera adlı animasyon filmi sizlere özetleyerek anlatacağım. Beğenirseniz siz de filmi seyredebilirsiniz.
Sakar bir leyleğin yanlış teslimat yapmasıyla başlayan olaylarda, bebek bir panda asıl ailesine götürülmek yerine yanlışlıkla huysuz ve düzenine düşkün Ayı MicMic'in kapısına bırakılır. MicMic, yavru pandayı gerçek ailesine kavuşturmak için uzun bir yolculuğa çıkar; bu yolculukta ona konuşkan Tavşan Oscar, duygusal Pelikan Duke, korkak Kurt Janus ve romantik Kaplan Amur eşlik eder.
Ben bu animasyon filmini pek beğendi. Adı gibi maceradan maceraya koşuyor filmdeki hayvanlar. Umarım seyredince siz de beğeneceksiniz.

C. Öğretmeninizin geri bildirimleriyle konuşmanızdaki güçlü ve gelişmeye açık yönlerinizi belirleyiniz. Gelişmeye açık yönlerinizi sonraki etkinliklerde geliştirmeye çalışınız

Filmin konusunu oluş sırasına göre anlatmam konusunda herhangi bir hatam olmadı, yalnızca bazen film kahramanlarının isimlerini unuttuğum oldu. Hayvanların isimlerini aldığım notlara bakarak hatırladım.

8. Etkinlik

A. Aşağıda verilen cümlelerdeki altı çizili kelimeleri inceleyiniz. Bunlardan bir varlığa ad olanları işaretleyiniz.

- ☐ Atatürk, çocuklarla oynamayı severdi.
- ☐ Antika oyuncak trenin vagonları onarıldı.
- ☐ Dün sandalye kapmaca oynadık.
- ☐ Bisikletin boyası solmuş zamanla.
- ☐ Misketler konulmuş masanın üzerine.
- ☐ Oyunun kuralları değişmiş sanırım.
- ☐ Sandık açıldı ve oyuncaklar etrafa saçıldı.
- ☐ Perdeler ile çadır yapıp oynadık.
- ☐ Sahanın ortasında ebe olan çocuk duruyor.
- ☐ Çocuklar halının üzerinde oynuyor.

Varlığa ad olan (isim olan) kelimeler — işaretlenmesi gerekenler:

Atatürk ✓
sandalye ✓ (Dün sandalye kapmaca oynadık.)
boyası ✓ (Bisikletin boyası solmuş zamanla.)
Perdeler ✓ (Perdeler ile çadır yapıp oynadık.)
halının ✓ (Çocuklar halının üzerinde oynuyor.)

İşaretlenmeyecekler

konulmuş, değişmiş, açıldı, duruyor, onarıldı

B. İşaretlemelerinizden hareketle kelimeleri gruplandırarak aşağıdaki tablolara yazınız. İkinci tabloyu öğretmeninizin yardımıyla adlandırınız.

1. Tablo — İSİM

Atatürk, vagonları, sandalye, boyası, Perdeler, halının

2. Tablo — FİİL

konulmuş, değişmiş, açıldı, duruyor

(İkinci tablonun adı "FİİL" olmalı çünkü bu kelimeler bir iş, oluş veya hareket bildiriyor:

C. Yukarıdaki grupları oluştururken nelere dikkat ettiniz? Grupların ayırt edici özelliklerini söyleyiniz.

İşaretli sözcükleri gruplandırmasını yaparken bir varlığın adı olan sözcükler olmayan sözcükler ya da iş oluş hareket belirten sözcükler ve belirtmeyen sözcükler üye iki ayrı grup oluşturdu

Ç. Karekodu okutarak "Taka" adlı etkileşimli içeriği yönergeler doğrultusunda tamamlayınız. Ders kitabı sayfa 33.

İsim ve fiil türünden sözcükler ilgili kutulara yerleştiriliyor.

9. Etkinlik

A. Yazarken kurduğumuz cümleler metnimizin akıcılığını etkiler. Uzun cümleler yerine kısa cümlelerle yazmak metnimizi daha anlaşılır kılar. Aşağıda uzun bir cümle bölünerek kısa cümlelere dönüştürülmüştür. Birbiriyle ilişkili unsurlar ve kısaltma yapılırken bölünebilecek yerler renklendirmeyle gösterilmiştir. Uzun bir cümlenin bölünerek kısa cümlelere dönüştürüldüğü aşağıdaki örneği inceleyiniz.

Kampa giderken valizime önce pantolonlarımı, gömleklerimi, pijamalarımı; sonra yolda ve orada okumak için kitaplarımı, birkaç dergimi ve yazmak için günlüğümü; spor yaparken ve arkadaşlarımla oynarken ihtiyaç duyacağımı düşünerek raketimi, tenis topumu eşofman takımımı ve spor ayakkabılarımı yerleştirdim.

- Kampa giderken valizime önce pantolonlarımı, gömleklerimi, pijamalarımı yerleştirdim
- Sonra yolda ve orada okumak için kitaplarımı, birkaç dergimi ve yazmak için günlüğümü yerleştirdim.
- Spor yaparken ve arkadaşlarımla oynarken ihtiyaç duyacağımı düşünerek raketimi tenis topumu, eşofman takımımı ve spor ayakkabılarımı yerleştirdim.

B. Aşağıdaki cümleleri uygun yerlerinden bölerek kısa cümlelere dönüştürünüz

Yapılan bir anketle okulumuzdaki öğrencilerin sokak oyunlarından saklambaç, körebe, birdirbir ve sekseği çok severken zekâ oyunlarından mangala, dokuztaş ve amiralbattıyı tercih ettikleri belirlendi.

- Okulumuzda bir anket yapıldı.
- Öğrencilerin sokak oyunlarından saklambaç körebe bir dil bir ve seks şeyi çok sevdiği görüldü.
- Öğrencilerin zeka oyunlarından mangala 9 taş ve ametal vadeyi tercih ettikleri görüldü

Dün izlediğim bir belgeselde bundan çok da uzak olmayan bir dönemde çocukların bez bebek, tornet, misket ve topaç gibi oyuncaklarının olduğunu; okul bahçelerinde yakantop, istop, mendil kapmaca ve uzuneşek gibi oyunları sıkça oynadığını öğrenince çok şaşırdım.

- Dün bir belgesel izledim.
- Bundan çok da uzak olmayan bir dönemde çocukların bez bebek tornet misket ve topaç gibi oyuncaklarının olduğunu öğrendim.
- Çocukların okul bahçelerinde yakan top istop mendil kapmaca ve uzun eşek gibi oyunları sık çok oynadığını öğrenince çok şaşırdım.

C. Yazdıklarınızı arkadaşlarınızla paylaşınız

Ç. Öğretmeninizin geri bildirimleriyle güçlü ve gelişmeye açık yönlerinizi belirleyiniz.Bu yönlerinizi sonraki etkinliklerde geliştirmeye çalışınız.

.