

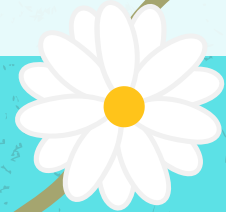
6.SINIF TÜRKÇE DERSİ 2.DÖNEM PROJE KONULARI

eyup_hayta



TEMA
UYUMLU

Devam et... ↗



1. Dijital Dünya Günlüğü: "Ekran mı İnsan mı?"

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, bir hafta boyunca her gün ne kadar süre ekrana baktığını (telefon, tablet, bilgisayar, televizyon) ve ne kadar süre yüz yüze iletişim kurduğunu (arkadaş sohbeti, aileyle muhabbet, yüz yüze oyun vb.) bir çetele tablosuna kaydeder. Her akşam bu süreleri not eder. Hafta sonunda toplam süreleri hesaplar ve bir sütun grafiği çizer. Grafikte ekran süresi ile yüz yüze iletişim süresini yan yana karşılaştırır.

Geliştirme:

- 1 gün boyunca hiç ekrana bakmamaya çalış ve o günü anlatan kısa bir günlük yaz.
- "Hangi iletişim daha etkili?" karşılaştırması yapılır.
- 1 gün "ekransız gün" uygulanır ve sonuç yazılır.
- Dijital iletişimin olumlu/olumsuz yönleri değerlendirilir.

2. Empati Atölyesi: "Aynı Olay, Farklı İnsanlar"

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, okulda veya evde yaşanmış veya yaşanabilecek küçük bir anlaşmazlık veya yanlış anlaşılma olayı seçer (örnek: arkadaşının kalemini izinsiz alıp kaybetmek, sırada itişmek, dedikodu yapmak). Bu olayı önce olayı yapan kişinin gözünden, sonra da olaydan etkilenen kişinin gözünden yazar. Her bakış açısında o kişinin ne düşündüğünü, ne hissettiğini ve neden öyle davrandığını anlatır.

Geliştirme:

- 3. bakış açısı (öğretmen/anne) eklenir.
- "En doğru yaklaşım hangisi?" değerlendirilir.
- Empatinin iletişimdeki rolü açıklanır.

3. Mahalle Röportajı: "Eskiden İletişim Nasıldı?"

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, mahallesinde veya kendi evinde 50 yaş üstü bir büyüğüyle (anneanne, babaanne, dede, komşu) röportaj yapar. Onlara şu soruları sorar: "Siz çocukken arkadaşlarınızla nasıl haberleşirdiniz?", "Telefonunuz var mıydı?", "Mektup yazdınız mı?", "Birine bir şey söylemek için ne yapardınız?" Aldığı cevapları not eder ve düzenli bir röportaj metni hâline getirir.

Geliştirme:

- Aldığın cevapları düzgün bir röportaj metni hâline getir.
- Röportaj yaptığın kişinin adını ve yaşını yaz.
- Eski iletişim araçları ile yeni iletişim araçlarını karşılaştıran küçük bir tablo hazırla.
- "Hangisi daha samimi?" sorusunu sor.

4. Nezaket Dedektifi: "Bir Haftada Kaç Kere Teşekkür Ediyorum?"

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, bir hafta boyunca kullandığı nezaket sözcüklerini (teşekkür ederim, lütfen, özür dilerim, affedersiniz, rica ederim) çetele tutar. Her gün hangi kelimeyi kaç kez kullandığını işaretler. Hafta sonunda en çok ve en az kullandığı kelimeleri belirler. Verilerini bir pasta grafiğine dönüştürür.

Geliştirme:

- Nezaket sözcüklerinin iletişime etkisi değerlendirilir.
- Günlük hayatta en çok hangi ortamda nezaket kullanıldığı yazılır.
- "Nezaket azalırsa ne olur?" sorusu cevaplanır.
- Bir gün boyunca her cümlede bir nezaket sözü kullanmayı dene ve insanların tepkilerini not et.

1. Teknoloji Dedektifi: "Fayda mı Zarar mı?"

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, günlük hayatta en çok kullandığı bir teknolojik ürünü seçer (cep telefonu, tablet, bilgisayar, akıllı saat, oyun konsolu, yapay zekâ sohbet robotu vb.). Bu ürünün hayatımızı nasıl kolaylaştırdığını ve hangi sorunlara yol açabileceğini araştırır. İnternetten veya kitaplardan 3 fayda ve 3 zarar maddesi bulur. Bunları iki sütunlu bir tablo hâlinde yazar.

Geliştirme:

- Avantaj / dezavantaj tablosu hazırlanır.
- "Teknoloji hayatımızı nasıl değiştiriyor?" sorusu cevaplanır.
- Teknolojiyle ilgili geleceğe yönelik tahminler yapılır.
- Bu ürün olmasaydı hayatının nasıl olacağını hayal eden kısa bir paragraf yaz.

2. Geleceğin Mesleği Tasarımı

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, 20 yıl sonra ortaya çıkabilecek tamamen yeni bir meslek hayal eder. Bu mesleğe bir isim verir (örneğin "dijital hafıza temizleyicisi", "evren rehberi", "yapay duygu tasarımcısı"). Bu mesleğin ne iş yaptığını, hangi araçları kullandığını, nerede çalıştığını ve hangi sorunu çözdüğünü yazar. Mesleğini tanıtan bir ilan posterini hazırlar.

Geliştirme:

- Bu meslek hangi sorunu çözer?
- Hangi beceriler gerekir?
- Günümüz meslekleriyle karşılaştırılır.
- Mesleğini tanıtan bir iş ilanı posterini hazırla.
- Bu mesleğin günümüzdeki hangi mesleklerin yerini alabileceğini yaz.



3. Sesli Asistan Tasarımı

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, kendi hayalindeki sesli asistanı (Siri, Alexa gibi) tasarlar. Asistanına bir isim verir. Bu asistanın hangi görevleri yapabileceğini listeler (örnek: ödev hatırlatma, yemek tarifi verme, şarkı çalma, uyku vakti uyarısı yapma). Asistanla geçen hayalî bir diyalog yazar (en az 10 satır). Asistanının görselini çizer.

Geliştirme:

- Asistanın görevleri yazılır.
- Kısa diyalog oluşturulur.
- Asistanının nasıl görüldüğünü hayal et ve bir çizim yap.
- "İnsan mı yapay zekâ mı daha etkili?" sorusuna kısa bir cevap yaz.



4. İcadımı Tanıtıyorum: Basit Bir Problem Çözücü

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, günlük hayatta karşılaştığı küçük bir problemi çözmek için basit bir icat tasarlar (örnek: kalemleri düşürmeyen bir kalemlik, kaybolan tokayı bulan bir aparat, uyandıran bir yastık vb.). İcadının çizimini yapar. İcadının nasıl çalıştığını adım adım anlatır. İcadının ham maddelerini (karton, lastik, mıknatıs vb.) listeler.

Geliştirme

- İcadın hangi problemi çözecek?
- İcadın gerçek hayatta kullanılır mı?
- İcadını yapmak için hangi malzemelerin gerektiğini listele.
- İcadının fiyatını tahmin et..
- İcadını tanıtan bir slogan bul.

1. İlham Veren Bir Lider

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, hayranlık duyduğu bir lideri seçer (tarihten Mustafa Kemal Atatürk, Fatih Sultan Mehmet, Bilge Kağan; günümüzden bir bilim insanı, sporcu, öğretmen veya sivil toplum lideri olabilir). Bu liderin hayatından kısa bir bölümü araştırır. Onun hangi özellikleri sayesinde insanları peşinden sürüklediğini yazar. Liderin bir fotoğrafını veya çizimini projesine ekler.

Geliştirme:

- Bu liderin sana ilham veren bir sözünü bul ve yaz.
- Bu liderin zor bir anında nasıl davrandığını araştır ve anlat.
- Liderin özellikleri analiz edilir.
- "Ben olsaydım ne yapardım?" bunu düşün.
- Liderlik özellikleri listelenir.

2. Benim Liderlik Hikâyem

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, kendi hayatında bir grup içinde (okul takımı, evdeki kardeşler, arkadaş grubu, sınıf projesi) sorumluluk aldığı ve bir problemi çözdüğü bir anıyı yazar. O an neler olduğunu, kimleri yönlendirmek zorunda kaldığını, nasıl bir çözüm bulduğunu ve sonunda neler hissettiğini adım adım anlatır.

Geliştirme:

- Karşılaşılan problem anlatılır.
- Çözüm süreci açıklanır.
- Hikâyenin sonunda "Bu olay bana liderlikle ilgili ne öğretti?" sorusunu cevapla.
- Bu olayda yanlış bir şey yaptıysan farklı ne yapabilirdin, bunu düşün.
- Kendini liderlik açısından 10 üzerinden puanla ve nedenini açıkla.

3. Kahraman Tasarla

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, günümüz dünyasının bir sorununu (iklim krizi, arkadaş zorbalığı, okuma alışkanlığının azalması, dijital bağımlılık, çevre kirliliği vb.) çözmek için hayalî bir kahraman yaratır. Bu kahramanın adı, görünüşü, güçleri ve kişilik özellikleri belirlenir. Kahramanın bu sorunu nasıl çözdüğünü kısa bir hikâyeye (5-6 paragraf) anlatır. Kahramanının resmini çizer.

Geliştirme:

- Hangi sorunu çözüyor?
- Hangi özelliklere sahip?
- Kahramanının bu sorunu nasıl çözdüğünü anlatan kısa bir hikâyeye yaz.
- Hikâyenin sonunda "Bu kahraman gerçek olsaydı dünya nasıl değişirdi?" yorumunu yap.
- Kahramanının bir zayıf yönü de olsun (her kahramanın bir zayıflığı vardır) ve bunu da yaz.
- Günümüz sorunlarıyla ilişkilendirilir.



4. Takım Kaptanı: Bir Grubu Nasıl Motive Ederim?

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, bir grup çalışmasında (okul projesi, spor takımı, evde kardeşlerle yapılan bir iş) takım arkadaşlarını motive etmek için kullandığı veya kullanabileceği yöntemleri yazar. Hangi sözleri söylediğini, hangi ödülleri düşündüğünü, nasıl bir liderlik tarzı benimsediğini anlatır. İdeal bir takım kaptanının özelliklerini listeler.

Görevlerin:

- Motivasyon yöntemleri listelenir.
- Takım kaptanının özellikleri analiz edilir.
- "Zor bir takım arkadaşını nasıl ikna edersin?" sorusu cevaplanır.
- Kendini takım kaptanı olarak 10 üzerinden puanla ve nedenini yaz.
- "Takımın motivasyonu düşerse ilk ne yaparsın?" sorusunu cevapla.

5. Okul Lideri Olsaydım: Hayalimdeki Okul

Nasıl Yapılır?

Öğrenci, kendini okul müdürü olarak hayal eder. Okulda değiştirmek istediği 3 şeyi, eklemek istediği 2 yeni uygulamayı ve kaldırmak istediği 1 kuralı yazar. Bu değişikliklerin öğrencilere nasıl fayda sağlayacağını açıklar. Hayalindeki okulu anlatan bir konuşma metni hazırlar (en az 1 dakikalık).

Geliştirme:

- Okul liderliği hayali kurulur.
- Değişiklik önerileri gerekçelendirilir.
- Okuluna eklemek istediğin 2 yeni uygulamayı yaz (örneğin "cuma günleri spor saati", "ayın öğrencisi seçimi").
- "Lider olmak için sadece kural koymak yeterli mi?" sorusu üzerinde kafa yorulur.





Not: Her proje, el yazısı veya bilgisayar çıktısı olarak hazırlanabilir. Görseller, çizimler, fotoğraflar, grafikler ve renkli kullanımlar projeyi zenginleştirir. Proje teslim tarihinden önce öğretmene danışılması önerilir.

