

**MAVİ ÇOCUK UTKU ANAOKULU**  
**2021-2022 EĞİTİM- ÖĞRETİM YILI**  
**Robotik ve Kodlama Kapasite Geliştirme Projesi- (Kod 01 Adana)**  
**YILLIK PLANI**

AY	HAFTA	DERS SAATI	KAZANIM	YAPILACAK ETKİNLİKLER	DERS İŞLENİŞİ
EYLÜL	2	1	Robotların ne olduğunu kavrar. Robotların çalışma mantığı üzerine canlandırmalar yaparak algoritma mantığını tanıır. Kodlama kavramıyla tanışır. Yer değiştirme hareketi ve Denge hareketi yapar. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder. Sözel yönergeleri yerine getirir. Döndürme kuvvetini kavrar. Buğdaydan sofralara ekmeğin geliş hikayesinin aşamalarını algoritma oluşturarak kavrar.	Robot Dünyasını Keşfediyorum (Ekmeğim Nereden Geliyor?) Yel Değirmeni uygulaması	1
	3	1	Kendini tehlikelerden ve kazalardan korumak için yapılması gerekenleri söyler. Temel güvenlik kurallarını bilir. Verilen işlemleri ardışık basamaklar halinde kullanabilir. Algoritma oluşturur. Fonksiyon bloklarını kullanır. Nesne/varlıkları büyüklüğüne ve rengine göre ayırt eder, eşleştirir. Mekânda konumla ilgili yönergeleri	Kara Taşıtlarını Tanıyalım 1/ Park Kurallarını Öğreniyorum Salıncak ve Bisiklet uygulaması	2
	4	1	Kendini tehlikelerden ve kazalardan korumak için yapılması gerekenleri söyler. Temel güvenlik kurallarını bilir. Trafik ışıklarını tanıır, renklerini ayırt eder. Trafik kurallarına uymanın toplumsal bir sorumluluk olduğunu kavrar. Verilen işlemleri ardışık basamaklar halinde kullanabilir. Algoritma oluşturur. Fonksiyon bloklarını kullanır. Nesne/varlıkları büyüklüğüne ve rengine göre ayırt eder, eşleştirir. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular.	Kara Taşıtlarını Tanıyalım 2/ Trafik Kurallarını Öğreniyorum Araba uygulaması	3
EKİM	1	2	Geleneksel çocuk oyunları ile tanışır. Hız-hareket Kavramını Açıklar. Algoritmik işlem adımlarını sıralar. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir. Nesne veya varlıkları gözlemler. Neden- sonuç ilişkisi kurar. Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler. Gösterilen geometrik şeklin ismini ve özelliklerini belirtir. Geometrik şekillere benzeyen nesnelere gösterir.	Geleneksel çocuk oyunlarını öğreniyorum-Geometrik şekilleri tanıyorum Topaç uygulaması	4
	2	2	Dinledikleri/ izlediklerinin anlamını kavrar. Problemi söyler, yaratıcı çözüm yolları önerir. Seçtiği çözüm yolunu dener. Kendisinin ve başkalarının haklarını korur. Duyularını ifade eder. olumlu ve pozitif duygulara sahip olmanın önemini kavrar. Gerekli olan kod bloklarını kullanarak algoritma oluşturur. sıralı ve yöntemli düşünmeyi kavrar. Algoritma kurmak için aşağı-yukarı-sağ-sol yönlerini kodlamayı öğrenir. Bilgisayarsız	Değerleri Öğreniyorum; İki İnatçı Keçi Masalı Algoritmaya giriş Etkinlik 1 Goma Hand Keçi ve Köprü	5
	3	2	Verilen işlemleri ardışık basamaklar halinde kullanabilir. Algoritma oluşturur.Sözel yönergelere uygun olarak belirli hareketler yapar. Dinledikleri/izlediklerini drama yoluyla sergiler. Kendisinin ve başkalarının haklarını korur. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.	Hayvanları Tanıyalım: Oyun Etkinliği(Algoritmik düşünme tavşan	6
	4	2	Döngüyü fark eder. Koşula dikkat eder. Grafik/Parkur oluşturur. Süreyi verimli kullanır. Kendi kodunu oluşturur Görsel algılama ve değerlendirme becerisi gelişir. Sözel yönergelere uygun olarak belirli hareketler yapar. Dinledikleri/izlediklerini drama yoluyla sergiler. Dikkat ve motivasyonun önemini kavrar. İşbirliği yapmayı sever ve işbirliği için olanaklar sağlar .Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Verilen işlemleri ardışık basamaklar halinde kullanabilir. Algoritmik düşünme ile Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer. aşağı-yukarı-sağ-	Algoritma Kurabilme Etkinlik-2 i(Algoritmik düşünme ile YENGEÇ uygulaması)	7

KASIM	1	2	Yönergelere uygun yer deęiřtirme hareketi yapar. Dikkat edilmesi gereken nesne durum olaya odaklanır . bir iři yada görevi başarmak için kendini güdüler. Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar ve çeřitli yollarla ifade eder. Eleřtirel düşünme becerilerini geliştirir Verilen işlemleri ardışık basamaklar halinde kullanabilir. Algoritma	MRT STEAM (Algoritmik düşünme FARE uygulaması)	8
	2	2	Hız-hareket-Dönme- denge Kavramlarını Açıklar. Algoritmik işlem adımlarını sıralar. Neden- sonuç ilişkisi kurar. kendini ve duygularını yaratıcı düşünme ile ifade eder. sanata farkındalık kazanır, beęeni duygusu gelişir. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Bilim kavramını açıklar. merak duygusu gelişir. Yaparak-yaşayarak öğrenmenin kalıcı olduğunu deneyimler. Sabır duygusu gelişir.	Deneylerle Bilim1: Ses Tutucu Alternatif Müzikli Borular (Algoritmik düşünme ile BALERIN uygulaması)	9
	3	2	ARA TATİL		
	4	2	Ařaęı- yukarı, Saę-sol yönlerini kodlamayı kavrar. Gerekli olan kod bloklarını kullanarak algoritma oluşturur. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. diřli çarklar, buton parçalarının işlevini kavrar. dönme hareketini açıklar. Neden- sonuç ilişkisi kurar. Nesne, durum yada olaylarla ilgili tahminde bulunur. Kendini özgün olarak ifade edebilir. oynarken öğrenmenin keyfini deneyimler.	Algoritma Kurabilme Etkinlik 3 Çarkıfelek oyunu TURNTABLE Uygulaması	10

ARALIK	1	2	Elektrikli ya da mekanik karıřtırıcıların ne olduğunu ve kullanım alanlarını öğrenir. Karıřtırma, çırpma, parçalama arasındaki farkları açıklar. Dinlediklerine/ izlediklerine yorum yapar. hareket, hız kavramlarını açıklar. Kendini tehlikelerden ve kazalardan korumanın önemini kavrar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Gerekli olan kod bloklarını kullanarak algoritma oluşturur.	MİKSER Uygulaması	11
	2	2	Aęırlık merkezi ve denge ilkesini öğrenir. Nesne/ durum/ olaya dikkatini verir. Denge hareketleri yapar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/ izlediklerini açıklar, yorum yapar. Problem durumlarına çözüm üretir. Sabır duygusu gelişir. Bir probleminçözümü için algoritma geliştirir ve Algoritmik işlem adımlarını sıralar.	Aęırlık Merkezini Öğreniyorum Denge Oyunu: BALANCE Uygulaması	12
	3	2	Mıknatısların maddelere uyguladığı kuvvetin, temas gerektirmeyen bir kuvvet olduğunu açıklar. Mıknatısların farklı iki kutbu olduğunu fark eder. Bazı maddelerin mıknatıslardan etkilendiğini ifade eder. Günlük hayatta mıknatısların kullanım alanlarını kavrar. El-Göz koordinasyonu gelişir. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Deniz canlılarını tanır. çevre ve doğaya duyarlı olur. Deniz kirlilięinin zararlarını kavrar. Problem durumlarına çözüm üretir. Nesne veya varlıkları gözlemler. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.	Deneylerle Bilim2: Mıknatıs OLTA Uygulaması	13
	4	2	Çarpışan arabaların çalışma yapısını tanır. Lunaparktaki Çarpışan arabaların hızlanma ve yavaşlama ile yer deęiřtirme ve dönme hareketi yaptığını öğrenir. Çarpma şiddetini açıklar. Küçük kas kullanımı gerektiren dönme hareketleri yapar Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. hareket, hız kavramlarını açıklar. Dinlediklerini/ izlediklerini açıklar, yorum yapar.	MRT STEAM Bumpercars	14

OCAK	1	2	Asansör sisteminin Halat, kasnak, çarklar, kabin bölümlerinden oluştuğunu öğrenir. Öğrendiği bilgiyi gündelik yaşamla ilişkilendirir. Neden -sonuç ilişkisi kurar.Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. insan ve yük taşımada bir problemin çözümü için algoritma geliştirir. Teknolojinin insan yaşamındaki faydalarını açıklar. El-Göz koordinasyonu gelişir.	Algoritma Etkinlikleri: 4 MRT STEAM ASANSÖR Uygulaması	15
	2	2	İş makinelerini tanır, özelliklerine göre sınıflandırabilir. Ağır yük taşımada makinelerin gücünü keşfeder. yük kaldırma mekanizmasını kavrar. güvenlik kurallarının önemini bilir. Hız kurallarına uymanın güvenlik açısından önemini kavrar. Neden-sonuç ilişkisi kurar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. ,Algoritmik işlem adımlarını sıralar. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir.	Algoritma Etkinlikleri : 5 MRT STEAM FORKLİFT Uygulaması	16
	3	2	Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar .Su çarkının ne olduğunu açıklar.Dişli, çark, mil parçalarını tanır. su enerjisinin gücünü keşfeder. var olan bilgilerinden hareket ederek öngörü geliştirir tahminde bulur. Görsel materyalleri açıklar. Söz dizimi kurallarına göre Soru cümlesi kurar ve kendini ifade eder. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.	Algoritma Etkinlikleri : 6 Deneylerle Bilim3: Bonibon Deneyi	17
	4	2	YARIYIL TATİLİ		

ŞUBAT	1	2	Nene ve varlıkları karşılaştırır. Motorlu ve motorsuz araçlar arasındaki farkı kavrar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Parça-bütün ilişkisini kavrar. Dişli, çark ve dönme kavramları arasında ilişki kurar. analitik düşünmesi gelişir. Nesne/varlığın kullanım amaçlarını söyler. Gerekli olan kod bloklarını kullanarak algoritma oluşturur.	Algoritma Etkinlikleri :7 MRT STEAM New Kicky Etkinliği BİSİKLET Uygulaması	18
	2	2	Mekanda konum alır ilgili yönergeleri uygular, dinledikleri ve izlediklerini drama yada öykü ile sergiler, ilgili sorulara yanıt verir. çevresinde gördüğü güzel ve rahatsız edici durumları ifade eder, çevresindeki güzelliklere değer verir. doğa ve hayvan sevgisini ifade eder. Problem çözme sürecinde takip edilmesi gereken adımları fark eder. Verilen bir problemi uygun adımları kullanarak çözer.	MRT STEAM New Kicky Etkinliği TAVŞAN Uygulaması	19
	3	2	Bir cismin kaygan bir yüzeyde daha kolay, pürüzlü bir yüzeyde ise daha zor hareket ettirebileceğini gözlemler. Çeşitli yüzeylerin cisimlerin hareketlerine etkilerini karşılaştırır . Sürtünmenin günlük yaşamdaki etkilerine örnekler verir. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. hareket, hız kavramlarını açıklar. Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/ izlediklerini açıklar, yorum yapar. Problem durumlarına çözüm üretir.	Deneylerle Bilim:4 Eylemsizlik MRT STEAM New Kicky Etkinliği SALINCAK Uygulaması	20
	4	2	Görsel materyalleri açıklar. Söz dizimi kurallarına göre Soru cümlesi kurar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Deniz canlılarındaki çeşitliliği tanır. Verilen varlıkları çeşitli özelliklerine göre sınıflayabilir. Yer değiştirme hareketleri yapar. Duygularını ifade eder. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir. Fonksiyon bloklarını kullanır.	MRT STEAM New Kicky Etkinliği KÖPEK BALIĞI Uygulaması	21

MART	1	2	Dönme dolabın çalışma prensibini kavrar. Dönme dolaptaki makine elemanlarını tanır. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.. Nesne/durum/olaya dikkatini verir . Gündelik yaşamdaki deneyimlerini ifade eder. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir.	Oyun MRT STEAM New Kicky Etkinliği DÖNME DOLAP Uygulaması	22
	2	2	Entelektüel merakı iletir ve geliştirir.Algoritmik işlem adımlarını sıralar. Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar. hayal gücü gelişir. yaratıcı düşünme ve merak duygusu gelişir. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir. Simetri algısı gelişir.	Simetri-Yansıma Etkinlikleri :8 Deneylerle Bilim: 5 Kalem hilesi MRT STEAM New Kicky Etkinliği Uzay araçlarını tanıyalım: Keşif aracı uygulaması)	23
	3	2	Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Geometrik şekilleri kavrar.İş makinelerini tanır, karşılaştırır. Basınç-Güç kavramını açıklar. Nesne ya da varlıkları ağırlıklarına göre sıralar.Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir	Simetri-Yansıma Etkinlikleri :9 Deney 5 Kalem Hilesi MRT STEAM New Kicky Etkinliği Roadroller	24
	4	2	Ulaşımında kullanılan hava araçlarının özelliklerini tanır. Nesne/durum/olaya dikkatini verir . Basınç, denge kavramlarını kavrar. Denge hareketleri yapar. Görsel materyalleri okur . Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir.	Simetri-Yansıma Etkinlikleri:Etkinlik 10 Hava Taşıtlarını tanıyalım. MRT STEAMGoma HAND Etkinliği UÇAK uygulaması	25

NİSAN	1	2	Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. İş makinelerini tanır, karşılaştırır. hareket-güç kavramını açıklar. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir. Algoritmik işlem adımlarını sıralar. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir.	İş Makinalarını tanıyalım MRT STEAMGoma Hand Etkinliği KEPÇE uygulaması	26
	2	2	2.ARA TATİL		
	3	2	Takım çalışması, araştırma ve sunum yapma süreçlerini deneyimler. Günlük hayatta karşılaştığı problemlere çözüm önerileri getirir. Hayalgücü gelişir. özgün ürünler tasarlar. Algoritmik işlem adımlarını sıralar. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir, ürün ortaya koyar.eleştirel ve sorgulayıcı düşünme becerisi gelişir. Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler	Bilim ve Robot Şenliği "Çocuk kalpler egemenlik yolunda" Proje Geliştirme Hazırlık uygulamaları Simetri-Yansıma	27
	4	2	Robotların kullanım alanlarını açıklar. özgüven ve iletişim becerisi kazanır. Merak ve hayal kurma yeteneğini geliştirir. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar. Algoritmik işlem adımlarını sıralar. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir. Takım çalışması, araştırma ve sunum yapma süreçlerini deneyimler. Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar. Verilen işlemleri ardışık basamaklar halinde kullanabilir. Her türlü eleştiriye, değerlendirmeye açık olur.	BİLİM VE ROBOT ŞENLİĞİ "ÇOCUK KALPLER EGEMENLİK YOLUNDA" Oyun	28
	5	2	Mancınık çalışma prensibi ile tanışır. Yay sistemi, çıkırık sistemi ve kaldıraç sistemlerini tanır. Hayal gücü ve tasarım yeteneği gelişir. itme kuvvetiyle çalışan mekanizmaları kavrar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar hareketleri yapar.el-göz koordinasyonu gelişir.	Deneylerle Bilim: 6 Eğik Atış MRT New Kicky Etkinliği MA NCINIK uygulaması	29

MAYIS	1	2	Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Geometrik şekilleri tanıır. Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesnelere gösterir. Tekerlek-palet farkını kavrar.Savaş ve barış kavramlarını anlamlandırır. Algoritmik işlem adımlarını sıralar. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir.	Simetri-Yansıma Etkinlikleri:12 MRT STEAMGoma HAND Etkinliği PALETLİ ARAÇ Robot uygulaması uygulaması	30
	2	2	Görsel materyalleri açıklar. Söz dizimi kurallarına göre Soru cümlesi kurar. yavaş-hızlı kavramlarını açıklar. Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır. Verilen komutları tanıır ve algoritmik akışa yön vermeyi öğrenir. Teknolojik gelişmelerin farkına varır. Verilen açıklamaya uygun sembolü gösterir anlamını söyler. Tehlikeli olan durumları söyler. Verilen işlemleri ardışık basamaklar halinde kullanabilir. Algoritma oluşturur. Fonksiyon bloklarını kullanır.	Simetri-Yansıma Etkinlikleri:13 MRT STEAM Goma Hand Etkinliği F1 ARAÇ Robot uygulaması UYGULAMASI	31
	3	2	Robot türlerini ayırt eder. Gündelik yaşamda robotların hangi alanlarda kullanıldığını açıklar. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Duygu ve düşüncelerini, yaratıcılığını farklı etkinliklerle ifade eder. işbirliği ve ekip çalışması, sorumluluk bilinci gelişir. Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.	Simetri-Yansıma Etkinlikleri:14 Deneylerle Bilim: 7 Renkli Mandallar MRT STEAM New Kicky Etkinliği CAR LİFTS Robot uygulaması	32
	4	2	Sanat eserlerinde gördüklerini ve işittiklerini söyler. Sanat eserleri ile ilgili duygularını açıklar. Algoritmayı çözer ve çözüm yollarına uygun kod verirKüçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur. etkinliklerde sorumluluk alır.iletişim becerisi gelişir.. Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler. Kendine güvenir. Grup önünde kendini ifade eder.	Simetri-Yansıma Etkinlikleri:Etkinlik 15 Deneylerle Bilim 8: Yanmaz Balon MRT STEAM New Kicky Etkinliği Dancing Robot uygulaması	33

HAZİRAN	1	2	Verilen komutları tanıır ve algoritmik akışa yön vermeyi öğrenir. Teknolojik gelişmelerin farkına varır. Verilen açıklamaya uygun sembolü gösterir anlamını söyler. Sürtünme Kuvveti- Hız Kavramlarını Açıklar. Verilen işlemleri ardışık basamaklar halinde kullanabilir. Algoritma oluşturur. Fonksiyon bloklarını kullanır.	Deneylerle Bilim 9: Sürtünme Kuvveti MRT STEAM New Kicky Etkinliği TREN uygulaması	34
	2	2	Motorsuz , itme- çekme gücüne bağlı araba türlerini açıklar. Bedensel becerilerin yanında kavramsal algıları pekişir. kendini sözel ifade eder, iş birliği ve dayanışma ile bir problem durumuna kendi çözümlerini geliştirmeyi başarır. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder.	MRT STEAM New Kicky Etkinliği Bebek arabası uygulaması Oyun	35
	3	2	Merak ve hayal kurma yeteneğini geliştirir. Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar. Algoritmik işlem adımlarını sıralar. Bir problemin çözümü için algoritma geliştirir. Takım çalışması, araştırma ve sunum yapma süreçlerini deneyimler. Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar	Yılsonu Robotik- Kodlama Sergisi	36