

7'den 70'e

Ortaokul Ara Tafil
Etkinlik Kitabı



Hazırlayanlar

İçerik Senaryo

Ali BILDIRCIN
Ali Can GÜLLÜ
Belkıs DOĞAN AYVAR
Emrah TOBBAŞ
İlknur AKYOL
Murat ERTAÇ
Neslihan YILDIRIM ÇAYIRCI
Onur YILMAZ
Osman ÇELİK
Oya PANGAL
Özben AKSEKİ
Pınar ERSAL
Seher KILIÇ
Sultan GANİOĞLU
Ümit ARSLAN
Ümit YILDIRIM

Programlama

Mehmet Yaşar TOPRAK
Seda UÇAR
Vedat Ersin CEVİZ
Zafer ACAR

Dil İnceleme

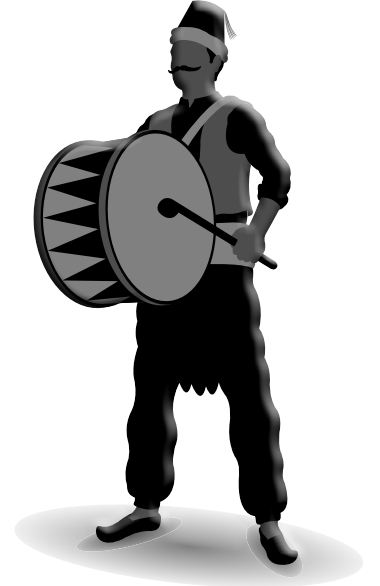
Bahar ŞAHİN ŞEHİR
Nazik CAN

Görsel Tasarım

Canan Özlem CANER
Dilek FİDANCI
Fatma GENÇ
Pelin Dizge KULELİOĞLU
Seriye TALAMAN
Sevi YILDIZ

Müzik

Aysun Tonya





Nisan 2024
Ortaokul Ara Tatil
Etkinlik Kitabı



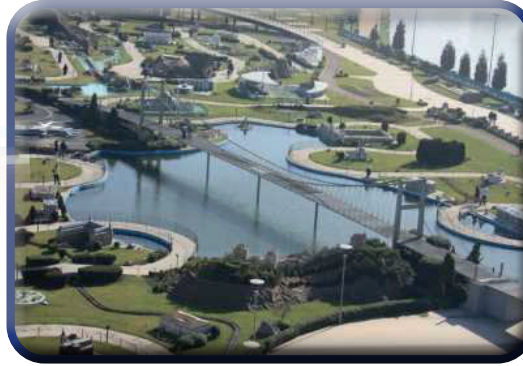
TEMATİK PARKLAR VE ŞAİRLER PARKI

Günümüzde insanlar serbest zamanlarını bazen tatil beldesine giderek bazen de yaşadıkları yerdeki etkinlik alanlarını gezerek değerlendirirler. Bu etkinlik alanlarının en ilgi çekeni ise tematik parklardır. Tematik parklar; tarihi, kültürel, mimari özelliklere göre oluşturulur. Bu yönüyle Türkiye tematik parklar konusunda zengin bir potansiyele sahiptir.

Tematik parkların kökeni Ortaçağ'daki Avrupa kentlerinde oluşturulan mutluluk bahçelerine kadar uzanmaktadır. Bu bahçeler; ateş oyunları, dans etkinlikleri, çeşitli oyunlar hatta korku trenleri ile bugünün eğlence parklarının ilk örnekleri sayılır. 1583'te Kopenhag'da kurulmuş olan Bakken dünyanın en eski eğlence parkı olarak günümüze kadar gelmiştir.



Görsel 1: Sazova Parkı, Eskişehir/TÜRKİYE



Görsel 2: Miniaturk, İstanbul/TÜRKİYE

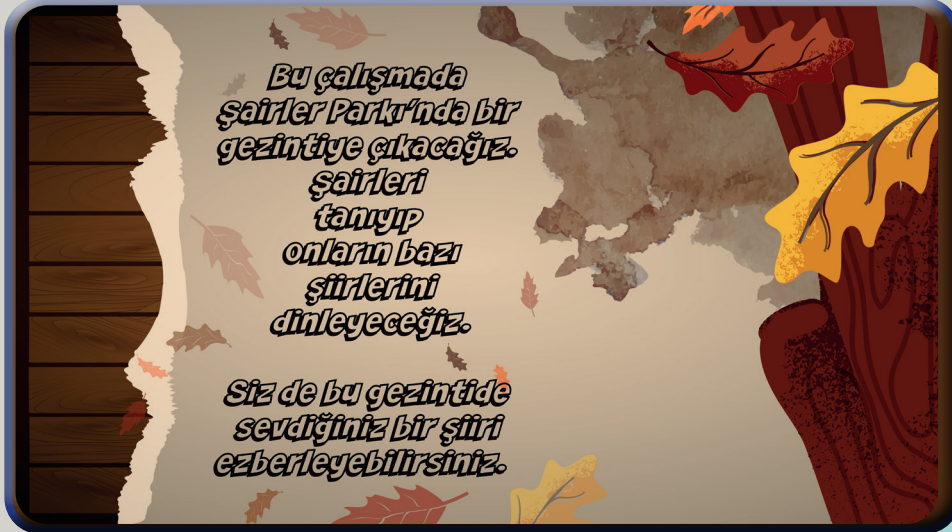


Görsel 3: Disneyland, Tokyo/JAPONYA

Çocukların ve yetişkinlerin ilgisini çeken bu parklar dünyada ve Türkiye'de birçok yerde kurulmuştur. Kimi eğlence, kimi de tarih ve kültür temalı olarak karşımıza çıkan bu parklar hem çocukların hem de yetişkinlerin eğlenceli vakit geçirmelerine olanak sağlar. Eğlence temalı parklarda çizgi film ve masal kahramanları kullanılır. Tarih ve kültür temalı parklar; farklı medeniyetlerin kültür ve tarihini, geleneklerini, mimarisini, inancını, yaşam biçimini yansıtan parklardır. Bunların amacı ziyaretçilere o dönemi yansıtmaktır. Bu parklar genellikle tema edindikleri medeniyetlerin yaşadığı alanlarda kurulmuştur.

Dünyada ve Türkiye'de bu parklar ülkelerin turizmine de hizmet eder. Dünyada en çok ilgi gören parklara Amerika ve Tokyo'da bulunan Disneyland'ı, Çin'de bulunan Hangzhou Park'ı, Almanya'da bulunan Europa-Park'ı, Türkiye'de ise Eskişehir'deki Sazova Parkı ile İstanbul'daki Miniaturk'ü örnek verebiliriz.

Günümüzdeki tematik parklardan esinlenerek bizler de sanal ortamda bir park tasarladık. Üç boyutlu olarak tasarladığımız bu parkın teması şairlerin hayatı ve şiirleridir. Parkımızda on şairin büstü bulunmaktadır. Park gezimiz sırasında şairlerin büstlerinin önündeki düğmeye tıkladığımızda şairi tanıyıp şiirlerini dinleyebiliriz. Bu geziye istediğimiz şairi ziyaret edebilmemizi sağlayan bir harita bize yardımcı olacaktır. Böyle bir parkın şehrimizde olduğunu düşünmek çok güzel olsa gerek.



Şimdi Şairler Parkı'nı ziyarete hazırsanız karekodu okutup "Şairler Parkı Oyunu"na ulaşabilirsiniz.



NEREDE O ESKİ BAYRAMLAR?

Türk kültüründe önemli bir yer tutan ramazan ayı ve devamındaki Ramazan Bayramı; geçmişten günümüze dayanışma, yardımlaşma, kardeşlik gibi kavramlarla özdeşleşmiştir. Ülkemizde ramazan ayı sadece oruç tutup ibadet etmek olarak bilinmez. Yıllar içinde beraberinde getirdiği hassasiyet ve gelenekselleşmiş hazırlıklarıyla artık bir ramazan kültürü olmuştur. İftar yemekleri, teravih namazları, bazen uykulu gözlerle yapılan sahurlar, ramazan pideleri, tekne oruçları, mahya ışıkları, iftarda patlayan toplar ve daha niceleri bu geleneklere birer örnek oluşturur. Peki 21. yüzyılda hızla değişen teknolojik gelişmeler ve küreselleşen toplumsal düzene rağmen bizi her yıl içine çeken bu gelenekler nereden geliyor hiç düşündünüz mü?

- * Ramazan ayında iftar vaktinde neden top patlar?
- * Tüm ay boyunca camilerin ışıkları neden yanar?
- * Çocukların tuttuğu tekne orucu nedir?

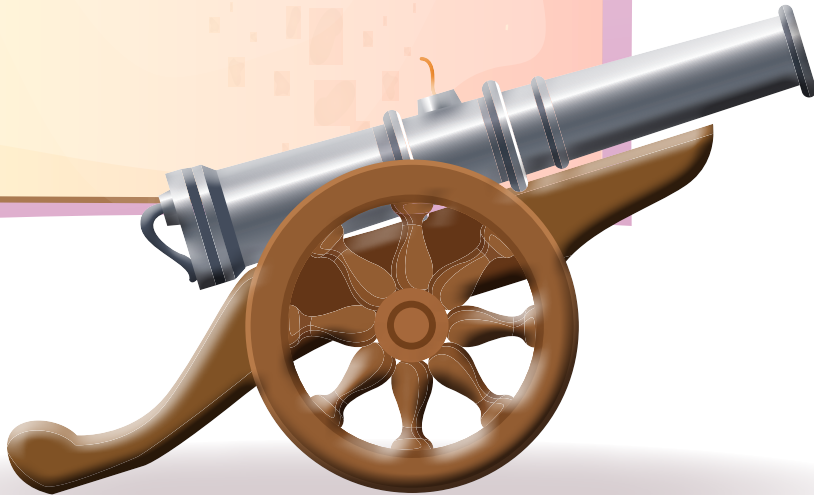
Gelin hep birlikte bu geleneklerin temellerine bakalım.

NEREDE O ESKİ BAYRAMLAR?

İftar Topu



İftar topu atmak, tahmin edeceğiniz gibi henüz ses sisteminin gelişmediği ve her evde saatin olmadığı dönemlerde başlamıştır. İftar vaktinin geldiğini herkese duyurmak için uygulanan bir yöntemdir. Osmanlı İmparatorluğu döneminde Kurban ve Ramazan Bayramları'nda gemilerden günde beş vakit top atışı yapılmış. Yine bu dönemde ramazan günlerinde halkı uyarmak; ezan, iftar ve imsak vakitlerinin ilanı için top atılmış. Zaman içinde hem teknolojik gelişmeler hem de top atışının maliyetli olması bu geleneklerin azalmasına neden olmuş. Bu gelenek bugün sadece iftar topu olarak devam etmektedir. Günümüzde büyük şehirlerin gürültüsünde sesini duymakta zorlandığımız iftar topu, nüfusu az olan yerleşim yerlerinde rahatlıkla duyulabilir.





Tekne Orucu

Çocukları oruca teşvik etmek, ailenin tamamının sahura ve iftara katılmasını sağlamak amacı ile ortaya çıkan tekne orucu öğlene kadar tutulan oruçtur. Aile fertleri tekne orucunu tutan çocukları tebrik eder hatta ilk oruçlarında harçlık veya hediye vererek ödüllendirirler. Osmanlı döneminde törene dönüştürülen bu gelenekte çocuklara camiler gezdirilir. Hâlen devam eden Türk ramazan kültürünün gelecek nesillere aktarımı için bu önemli bir gelenektir.

HOŞ GELDİN RAMAZAN

Gördüğünüz gibi teknolojik gelişmeler kültür zenginliğimizin önemli birer parçası olan ramazan geleneklerimizin kaybolmasına neden olmamış. Ramazan geleneklerimiz ülkemizin her bir köşesinde büyük bir coşku ile uygulanmaya devam ediyor. Bu gelenekler aynı zamanda toplumun her kesiminin birbirine kenetlenmesinde önemli bir rol oynuyor. Böylece bayram ruhu artarak devam ediyor.

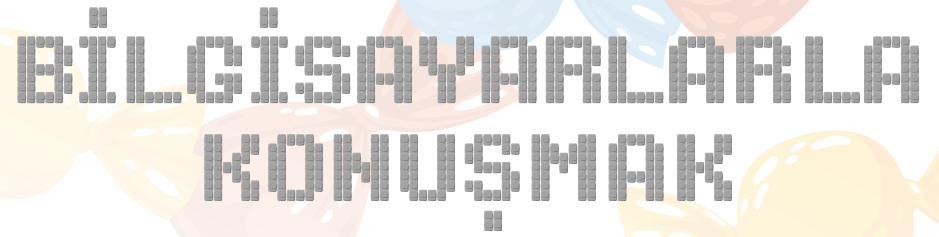
Tüm devam eden geleneklere rağmen büyüklerinizden **“Nerede o eski ramazanlar!”** sözünü duymuşsunuzdur. Aslında bu cümle büyüklerin sadece eski bayramlara değil, çocukluk ve gençlik dönemlerine olan özlemlerini barındırıyor. Ne dersiniz? Siz de ileride **“Nerede o eski bayramlar?”** diyecek misiniz?

Mahya Işıkları

Osmanlı'da camilerin iki minaresinin arasına gerilen iplerin üzerine kandillerle yazılan yazı ya da motiflere mahya, bu işi yapanlara da mayhacı denir. Geleneğin ilk olarak ne zaman başladığı bilinmemektedir. Bildiğiniz gibi mahya yazmak için kullanılan kandiller, içinde zeytinyağı ya da gaz yağı bulunan birer aydınlatma aracıdır.

Odönemde mahyacılar tamamen kandiller kullanılarak yapılan mahyalar için büyük bir özen ve titizlikle çalışmak zorundaymış. Bu yüzden de mahyacılar oldukça kabiliyetli insanlar arasından titizlikle seçilmiş. Mahya ışıkları ramazanın gelişini halka duyurur, ramazan boyunca da içinde anlamlı mesajlar barındırmış. Zamanın koşullarını düşündüğümüzde mahya yazmak ne kadar da zor değil mi?

Elektrik teknolojisinin gelişimi, kandillerin yerini ampullere bırakmasıyla mahya geleneğini dönüştürmüştür. Böylece bu gelenek hâlâ etkin bir biçimde devam etmektedir. Günümüzde hâlen bu kutsal günlerin önemini vurgulayan mesajlar mahya ışıkları sayesinde verilmektedir.



Aşağıda yer alan resimde sadece **açık (1)** olan kareleri boyayınız.

[illegible]

Makine dilini bilgisayarın kendi dilinde konuşuyormuş gibi hayal etmek ilginç olabilir. Ancak çoğu insan bunu yapmak yerine bilgisayarlarla konuşmamızı kolaylaştıran daha anlaşılır bir dil olan programlama dillerini kullanır. Örneğin Python veya Scratch gibi programlama dilleri, bilgisayarlarla etkileşimde bulunmayı daha eğlenceli ve kolay hâle getirir. Bu nedenle makine dilini bilmek güzel bir şey ama genellikle daha kolay ve insan dostu olan diğer dilleri öğrenmek daha yaygındır. Ancak makine dilini anlamak, bilgisayarların nasıl çalıştığını daha iyi kavramamıza yardımcı olabilir.

Bilgisayarda yazı yazarken klavyede bir harfe basıldığında bilgisayarın bu isteği anlayabilmesi için isteğin 8 karakterden oluşan bir diziye çevrilmesi gerekir. Buna **İkili kod** denir. İkili kod, 17. yüzyılda keşfedilmiş olmasına rağmen elektrik sinyallerini yönetmedeki hızı, kolaylığı ve etkisi sebebiyle bugün hâlâ bilgisayarlarda kullanılmaktadır.

İKİLİ KOD TABLOSU	
A	0 1 0 0 0 0 0 1
B	0 1 0 0 0 0 1 0
C	0 1 0 0 0 0 1 1
D	0 1 0 0 0 1 0 0
E	0 1 0 0 0 1 0 1
F	0 1 0 0 0 1 1 0
G	0 1 0 0 0 1 1 1
H	0 1 0 0 1 0 0 0
I	0 1 0 0 1 0 0 1
J	0 1 0 0 1 0 1 0
K	0 1 0 0 1 0 1 1
L	0 1 0 0 1 1 0 0
M	0 1 0 0 1 1 0 1
N	0 1 0 0 1 1 1 0
O	0 1 0 0 1 1 1 1
P	0 1 0 1 0 0 0 0
Q	0 1 0 1 0 0 0 1
R	0 1 0 1 0 0 1 0
S	0 1 0 1 0 0 1 1
T	0 1 0 1 0 1 0 0
U	0 1 0 1 0 1 0 1
V	0 1 0 1 0 1 1 0
W	0 1 0 1 1 0 0 0
X	0 1 0 1 1 0 0 1
Y	0 1 0 1 1 0 1 0
Z	0 1 0 1 1 0 1 1

☒	AÇIK (1)
☐	KAPALI (0)

Aşağıda yazan kelimeyi bulmak için verilen anahtarı kullanalım.

Her düğmenin üzerine ikili kod karşılığını yazıp İkili Kod Tablosu'ndan karakter karşılığını bulmayı deneyelim.

☐	☒	☐	☐	☐	☐	☒	☐	
☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☒	
☐	☒	☐	☒	☒	☐	☐	☒	
☐	☒	☐	☒	☐	☐	☒	☐	
☐	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☒	
☐	☒	☐	☐	☒	☒	☐	☒	

Haydi, siz de kendi kelimenizi kodlayın! Her kutuyu bir harf için kullanın. Tüm satırları kullanmak zorunda değilsiniz.

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	

Rüzgâr: Doğanın Gücü ve Enerji Kaynağı

Haydi, şimdi beraber bir rüzgârolçer yapmaya ne dersiniz?

Rüzgâr, atmosferdeki yatay yönlü hava hareketlerine denir. Fen bilimleri dersinden de bildiğimiz üzere atmosferdeki iki nokta arasındaki basınç farkından dolayı oluşur. Rüzgârı göremeyiz fakat etkilerini çevremizde hissedebiliriz. Rüzgârlar şiddetlerine göre farklı isimlere sahiptir. Örneğin meltem, kasırga, fırtına bora gibi.

Rüzgâr enerjisi, atmosferdeki yatay yönlü hava hareketlerinin yani bildiğiniz üzere rüzgârın etkisiyle elde edilen bir enerjidir. Rüzgâr türbinleri, rüzgârın kinetik enerjisini mekanik enerjiye dönüştürerek elektrik enerjisi üretir. Rüzgâr enerjisi, temiz ve çevre dostu bir enerji kaynağıdır çünkü bu enerjinin sera gazı salınımı yoktur. Ayrıca rüzgâr enerjisinin yenilenebilir bir enerji kaynağı olduğunu derslerimizden biliyoruz. Dünyamız rüzgâr enerji santralleri sayesinde daha yeşil bir enerjiye kavuşabilir.

Rüzgâr enerjisini kullanmak için onun hızını ölçmek ve yönünü belirlemek önemlidir. Rüzgârın hızını ölçmek ve yönünü belirlemek için kullanılan cihazlara rüzgârolçer (anemometre) denir. Rüzgârolçerler kullanılarak rüzgârın hızını ölçebiliriz.

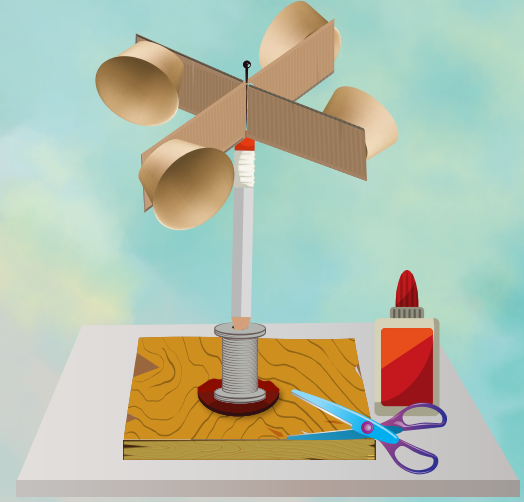
Haydi, şimdi sizlerle rüzgârın hızını ölçmek için biraz çalışalım ve kendi rüzgârolçerlerimizi yapalım.

Gerekli Malzemeler

- Kalın karton
- Makas
- 4 adet kâğıt bardak
- 1 toplu iğne
- 1 adet tahta parçası
- Yapıştırıcı
- Oyun hamuru
- Çift taraflı bant
- 1 adet boş makara
- 1 adet arkası silgili
- kurşun kalem
- Cetvel

Rüzgârölçerin Yapılışı

1. Eni 4 cm boyu 40 cm ebatlarında iki tane dikdörtgen şeklinde kartonu kes. Kestiğin karton parçalarının ortasına küçük bir kare girinti olacak şekilde kesik at.
2. Kestiğin şeritleri, artı işareti oluşturacak şekilde kesiklerinden birbirine geçir.
3. Yaptığın artı işaretinin tam ortasına bir toplu iğne geçir.
4. Kâğıt bardakları tam ortadan ikiye kes ve kestiğin bardakların alt kısımlarını çift taraflı bant kullanarak oluşturduğun artı şeklindeki kartonun uç kısımlarına gelecek şekilde yapıştır. Yapıştırdığın bardakların yönleri aynı olsun.
5. Kurşun kalemin silgisine artı şeklindeki kartonun ortasındaki toplu iğneyi sapla. Sonra da kurşun kalemi makaranın ortasına yerleştir.
6. Makarayı oyun hamuru kullanarak bir tahtanın üzerine sabitle.
7. Artık rüzgârölçerini kullanmaya başlayabilirsin.



Veri Toplama

- Rüzgârölçerini kullanarak rüzgârın etkisini ölçmek için dakikadaki tur sayısını kaydedebilirsin.
- Bunun için rüzgârölçerini uygun bir açık alana yerleştir, engellerden uzak olduğundan emin ol.
- Saatinin süreölçerini (kronometre) aç ve rüzgârölçerini sabit bir şekilde tut.
- Rüzgârölçerinin dönme hızını gözlemle ve bir dakika boyunca döndüğü tam tur sayısını kaydet.
- Elde ettiğin sonuçları not et ve daha sonra analiz etmek üzere kaydet.
- Bu işlemi farklı zamanlarda ve farklı yerlerde tekrarlayarak çeşitli veri setleri elde et.

Örnek Tablo

Aşağıda örnek bir veri tablosu bulunmaktadır. Verilerini burada kaydedebilir ve analiz edebilirsin.

Tarih	Saat	Yer	Tur Sayısı
10/04/2024	11.25	İzmir, Türkiye	20
.....			

Sonuç

Dakikadaki tur sayısını kaydederek, elde ettiğin verileri analiz ederek rüzgârın etkisini daha iyi anlayabilirsin. Farklı zamanlarda ve farklı yerlerde yaptığın ölçümleri karşılaştırarak rüzgârın değişen hızını ve etkisini gözlemleyebilirsin. Bu yöntem, daha hassas veriler elde etmene ve deneyini daha detaylı bir şekilde analiz etmene olanak sağlar.



COOKING TOGETHER

Hello, everyone! Today, we have a fun and exciting activity planned for you and your family. Cooking together!

Cooking is not just about making food. It's about spending time together, sharing stories, and creating beautiful memories. So, you will cook a delicious recipe with your family. It will be easy and fun.

Before we start cooking, I want to tell you a few things. First, don't worry if you have never cooked before. This recipe is simple. Second, remember to work together and help each other. Don't forget! Cooking is teamwork!

So, let's get ready to cook, have enjoying, and make this day special.

LET'S GO!



1. Let's make the **dough**:

- **Mix** flour, yeast, sugar, and salt in a **bowl**.
- Make a hole in the middle of the mixture.
- **Pour** warm water into the hole slowly while mixing.
- Keep mixing until you get a soft dough.
- **Sprinkle** some flour on the countertop and put the dough on it.
- **Knead** the dough again.
- Put the dough back in the bowl, cover it, and let it sit for 40 minutes.
- After 40 minutes, **knead** the dough again for 1-2 minutes.
- Divide the dough into two **equal** parts.
- Shape each part into a ball and let them rest for 10-15 minutes.

3. Let's bake the pita bread:

- **Preheat** the oven to 230°C (450°F).
- Put the trays in the oven and bake until golden brown.
- Your Pita Bread is ready! Enjoy it!

2. Let's shape the pita bread:

- Sprinkle flour on a **baking tray**.
- Put one **ball of dough** on the tray.
- Repeat the same for the other ball of dough.
- Mix yogurt and egg yolk and **brush** it on top of the dough balls.
- **Flatten** the dough with your hands into oval or round shapes.
- **Press the edges** gently to make a **circular shape**.
- Use your fingers to make **lines** across the dough.
- Brush the dough with the yogurt and egg mixture again.
- Sprinkle sesame seeds and nigella seeds on top.
- Repeat the same steps for the other ball of dough.

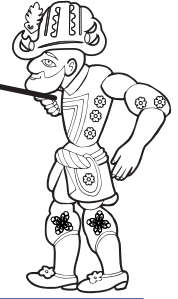




Ramazan ayının gelişi ile İslam âlemi sevinç ve heyecanla dolar. Bu nedenle geçmişten günümüze geleneksel hâle gelmiş ramazan eğlenceleri bu ay içinde yeniden canlanır.



Şimdi bu eğlencelerden bazılarını sizlere tanıtalım.



1.Orta Oyunu

Orta Oyunu, geleneksel Türk tiyatrosunun en eski ve popüler türlerinden biridir. Ramazan ayında, özellikle iftar ve sahur vakitleri arasında sokaklarda veya belirli mekânlarda sahnelenen bir tür halk tiyatrosudur. Genellikle mizah ve hiciv dolu olan orta oyununu Kavuklu ve Pişekâr adında oyuncular canlandırır. Oyuncular; sahne, perde, dekor, suflör kullanmadan halkın ortasında oyunlarını sergiler ve seyircilerle etkileşimde bulunur.



2. Meddah

Meddah, geleneksel Türk tiyatrosunda tek kişilik gösteridir. Meddahın iki aracı vardır; biri boynuna doladığı mendili, öteki de elinde tuttuğu sopasıdır. Meddah, yüksekçe bir yerde oturarak genellikle pazar yerlerinde veya kahvehanelerde anlattığı hikâyeler ve yaptığı taklitlerle seyircileri eğlendirir. Meddah gösterileri, mizahi öğelerle dolu olup toplumun geniş kesimlerini eğlendirme amacı taşır.

3. Karagöz ve Hacivat

Karagöz ve Hacivat, Türk gölge oyunu geleneğinin en bilinen ve sevilen karakterleridir. Bu karakterler arasındaki karşılıklı konuşmalar ve yaşadıkları komik olaylar, gölge oyununun temelini oluşturur. Ramazan ayında özellikle sokak gösterilerinde veya özel etkinliklerde Karagöz ve Hacivat gösterileri düzenlenir.

Karagöz ve Hacivat oyunlarında iki karakterin çekişmesi, esprileri ve hikâyeleri genellikle perde arkasında oynatılan tasvirlerle sahnelenir. Bu iki karakterin gerçekten yaşayıp yaşamadığı, yaşadığı nereden, nasıl yaşadığı kesin olarak bilinmemektedir.

Karagöz ve Hacivat'ın Özellikleri

Karagöz; gölge oyununun ana karakterlerinden, okumamış, cesur, iyi niyetli, halktan biridir. Karagöz, mizahi konuşmaları ve hatalarıyla seyirciyi güldürür. Onun beden yapısı tıknaz, tombul bir görünüme sahiptir.

Hacivat; Karagöz'ün karşıtı, okuryazar, kurnaz, her konuda biraz bilgisi olan biridir. Hacivat, genellikle Karagöz'ü kandırmaya veya onunla alay etmeye çalışır. İnce uzun bir görünüme sahiptir ve geleneksel kıyafetler giyer.

Karagöz ve Hacivat oyunları genellikle günlük hayattan alınan komik olaylar üzerine kuruludur. Arkadaşlık, alışveriş, komşuluk ilişkileri gibi konular sıkça ele alınır. Oyunlar, esprili karşılıklı konuşmalar ve mizahi durumlarla doludur.

Bu gölge oyunu, sadece eğlence aracı olmakla kalmaz, aynı zamanda toplumsal meseleleri ele alır ve mizahi bir dille yorumlar. Bu yönüyle Karagöz ve Hacivat Türk halkının yaşamına ve düşüncelerine ayna tutar.

Oyunun Oynanışı

Karagöz ve Hacivat, deriden kesilmiş tasvirlerin arkadan ışıklandırılmış beyaz perde üzerine yansıtılmasıyla oynatılan bir gölge oyunudur. Hayalî ya da hayalbaz tarafından doğaçlama oynatılır. Hayalbazın yardımcısına yordak adı verilir. Tasvirler müzik eşliğinde karşılıklı konuşmalar ve hareketlerle canlandırılır.



Ailenizle Kendi Gösterinizi Düzenleyin!

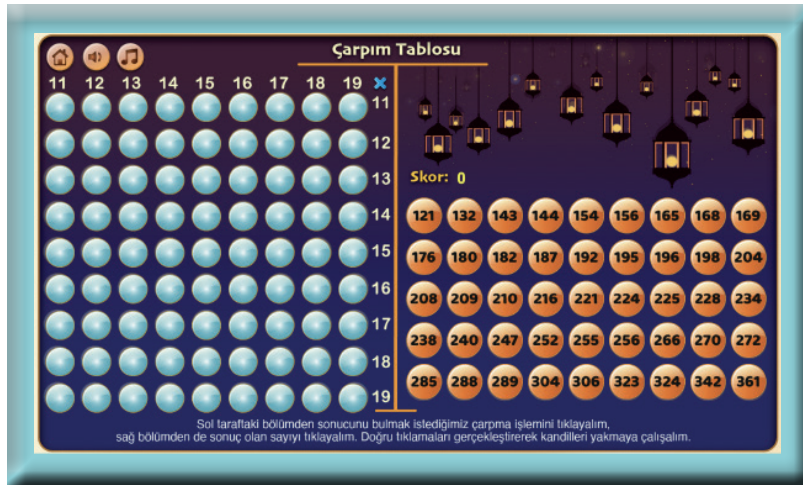
Sizler için ekler bölümünde Karagöz ile Hacivat'ın görselini paylaştık. Bu resimleri belirtilen yerlerden kesiniz. Kurşun kalemli veya pipetleri resimlerin arkasına yapıştırarak kendinize kuklalar oluşturabilir ve ailenizle eğlenceli gösteriler düzenleyebilirsiniz.





Merhaba Çocuklar,

Size bir sorum olacak. Sizin de benim gibi okulda öğrendiğiniz bazı bilgileri hatırlamakta zorlandığınız zamanlar oluyor mu? Siz de “Keşke bunu kolayca öğrenebileceğim bir oyun olsaydı.” diye hiç düşündünüz mü? Harika, kitabımız bunu bizim için yapmış bile!



Peki, bu oyun nasıl oynanıyor? Haydi, gelin! Hem oyunumuzu tanıyalım hem de oynayalım. Artık çarpım tablosunu öğrenmek daha kolay olacak.



NASIL OYNANIR?

Oyun tablosu iki bölümden oluşmaktadır. Sol bölümde bulunan düğmeler çarpılacak sayıları, sağ bölümde bulunan düğmeler ise sonuçları göstermektedir. Oyuncu önce sol taraftaki düğmelerden çarpmak istediği sayıları belirten düğmeyi tıklar. Daha sonra sağ taraftaki düğmelerden sonuç olduğunu düşündüğü düğmeyi tıklar. Oyuncu doğru sonucu tıkladığında kandiller yanar, sesli ve görsel dönüt verilir ve skoru 1 puan artar. Oyuncu yanlış sonucu tıkladığında kandiller yanmaz ve skoru 1 puan azalır.

$$11 \times 14 = 154$$

Örneğin sol taraftan seçilen düğme 11 ile 14 sayısının çarpımı (11×14) olsun. Eğer sağ taraftan 154 sayısının yazılı olduğu düğme tıklanırsa doğru cevap verildiği için kandiller yanar. Başka bir sayının yazılı olduğu düğme tıklandığında ise kandiller yanmaz.

Şimdi deneme yapmak için düğmelere tıklayalım. Haydi! Hem eğlenelim hem bilgi edinelim.

Çarpım Tablosu

11X14

11	12	13	14	15	16	17	18	19	
11									11
									12
									13
									14
									15
									16
									17
									18
									19

Skor: 3 DOĞRU

121	132	143	144	154	156	165	168	169
176	180	182	187	192	195	196	198	204
208	209	210	216	221	224	225	228	234
238	240	247	252	255	256	266	270	272
285	288	289	304	306	323	324	342	361

Sol taraftaki bölümden sonucunu bulmak istediğimiz çarpma işlemini tıklayalım, sağ bölümden de sonuç olan sayıyı tıklayalım. Doğru tıklamaları gerçekleştirerek kandilleri yakmaya çalışalım.

SAĞLIKLI ATIŞTIRMALIK HURMA

Ramazan Bayramı geldi. Büyüklerimize gidip bayramlaşacağız, belki evimize de misafirler gelecek. Kapımızı çalan çocuklar bizden bayram şekeri isteyecek. Bu özel günlerde misafirlerimize ikram edebileceğimiz sağlıklı bir lezzettir hurma. Hurmayı farklı bir şekilde hatta şeker görünümünde sevdiklerinize ikram etmek isterseniz aşağıdaki etkinlikle bayramınızı renklendirebilirsiniz.

GEREKİLİ MALZEMELER

1. Hurma
2. Fon kartonu
3. Makas
4. Cetvel
5. İp
6. Yapıştırıcı

1 Kartonun üstüne cetvel yardımıyla kenar uzunluğu 10 cm olan kare çizelim. Makasla çizdiğimiz şekli keselim.

2

Kare şeklinde kestiğimiz kartonu bir kenarından tam yarısına gelecek şekilde kıvrıyalım. Ölçümüzde kıvrılan kenar uzunluğu 7,5 cm olacaktır.



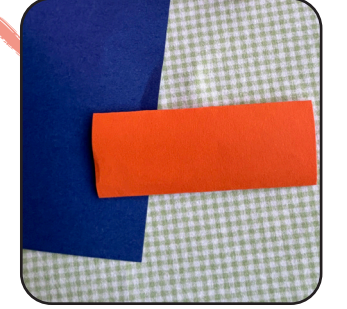
Kıvrıdığımız kısma yapıştırıcı sürelim. Yapıştırıcılı kısım üste gelecek şekilde kâğıdı katlayalım.

3



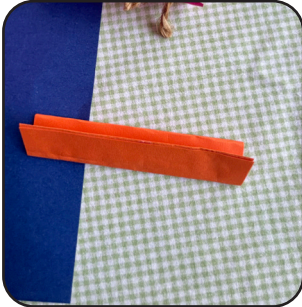
4

Katladığımız kâğıdı masanın üstüne koyalım. Kısa kenarından ilk katladığımız yöne olacak şekilde tekrar katlayalım.



Katlayarak oluşturduğumuz şeridin iki kenarını eşit şekilde aynı yöne kıvrıyalım. Oluşturduğumuz şekil, içine bir büyük hurmanın girebileceği kadar olmalıdır.

5



6

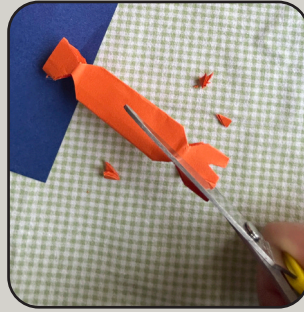
Katlama işlemi tamamlanmış kâğıdı ve makası elimize alalım.





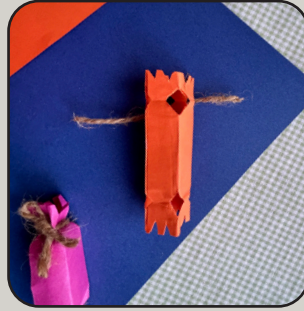
Kıvrılmış hâldeyken kağıdın dört köşesinden küçük üçgenler keselim.

7



Oluşan şeklin görünümünü güzelleştirmek için katlı kenarların uçlarına küçük çentikler atalım. Bunun için makasla kenarlardan ikişer küçük üçgen keselim.

9



İstediğimiz renkte bir ip seçelim. Hurma paketini büzmek için kestiğimiz yerlerden iple bağlayalım.

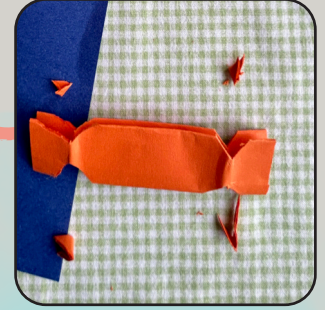
11



Şimdi etkinliğimizin videosunu izlemek için karekodu okutunuz.

8

Kesme işlemini bitirdikten sonra kıvrık kenarları açalım. Ortaya çıkan şekil şeker paketi gibi olmalıdır.



10

Oluşturduğumuz küçük hurma paketinin içini açalım. Hurmayı içine yerleştirelim.



12

Paketin her iki ucunu bağlayarak hurmayı paketleyelim.



İYİ BAYRAMLAR!

USTURLAP

İnsanların tarih boyunca gökyüzüne duyduğu merak, çeşitli icatların ortaya çıkmasına sebep oldu. Bu icatlardan biri de usturlaptır. Bu aleti ilk kullanan kişinin Yunanlı bilgin Hipparchus (M.Ö. 190 - M.Ö. 120) olduğu iddia edilmektedir.

Kökenine bakıldığında Yunancada “yıldız” anlamına gelen "aster" ve “almak, ölçmek, tutmak, kavramak, yakalamak” gibi anlamlara gelen "lambanein" sözcüklerinden oluşan usturlap terimi için “**yıldız yakalayan, yıldızları anlamak için kullanılan bir alet**” biçiminde ortak bir tanım yapılabilir. “**Gökyüzündeki yıldızları ve diğer nesneleri tespit eden, Güneş’in veya bir yıldızın konumundan yararlanarak zamanı ölçmeye yarayan alet**” gibi daha geniş bir açıklama da kullanılabilir. Usturlap, yüzyıllar boyunca yön bulma, zaman ölçme ve coğrafi keşif gibi birçok alanda insanlara rehberlik eden önemli bir alettir.

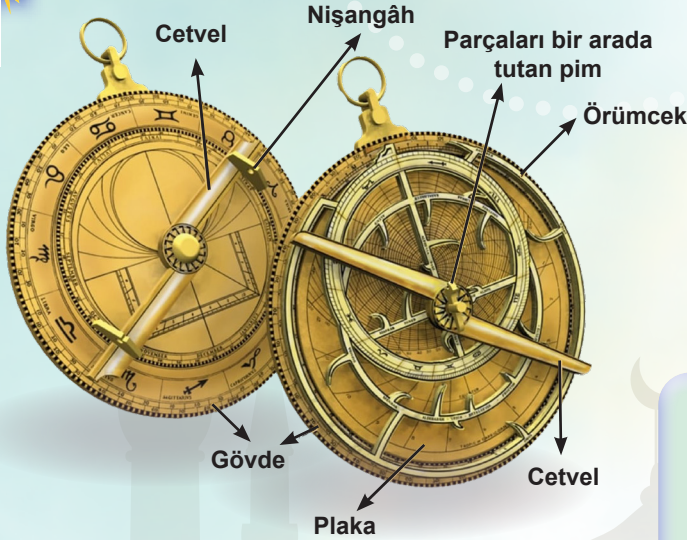
Yıldızların konumlarını belirleyerek denizcilerin güvenli rotalar çizmelerine, Güneş’in doğuş ve batış zamanlarını belirleyerek günlük faaliyetlerini planlamalarına yardımcı oldu.

Coğrafi enlem tespiti, yön belirleme, nehir ve göllerin genişliklerini ölçme, ağaçların yüksekliklerini belirleme, saat hesaplama gibi temel ihtiyaçlara cevap vererek âdeta bir dönemin bilgisayar işlevini gördü.

İslam coğrafyasındaki bilim insanları, usturlabı sadece bilimsel araştırmalarında değil, aynı zamanda namaz vakitlerini hesaplamakta, gece gündüz saatlerini belirlemekte, bayram zamanlarını ve Kâbe’nin yönünü tespit etmekte kullanmıştır.

Ayrıca Dünya’nın çapını hesaplamak gibi daha karmaşık matematiksel işlemlerde de kullanıcıya rehberlik etti.

Usturlaplar kullanılarak yeryüzünde yüksekliğini doğrudan ölçmenin mümkün olmadığı bir cismin (örneğin bir dağın) yüksekliği ölçülebilmiştir.

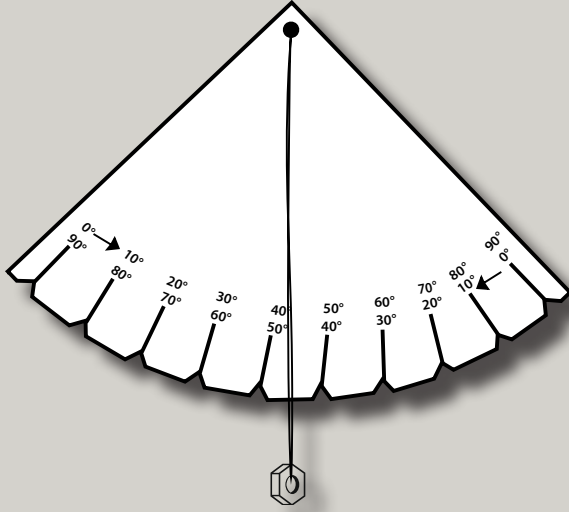


KENDİ USTURLABİMİZİ YAPALIM

Gerekli Malzemeler

- İp
- Makas
- Mukavva
- Pipet
- Tahta çubuk
- Somun

Çıktının köşe kısmında bulunan deliği bir iğne yardımıyla deliyor ve ucuna somun geçirilmiş ipimizi o kısma bağlıyoruz.

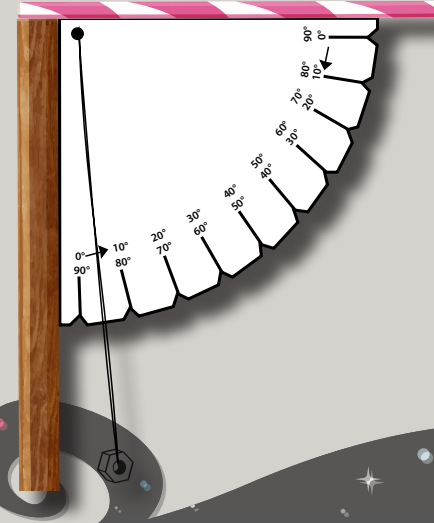


Sizler için ekler bölümünde usturlap görselini paylaştık.

Öncelikle usturlap görselinin yazıcıdan çıktısını alıp düzgünce kesiyoruz.

Daha sonra mukavvanın üstüne koyarak bir kopyasını daha kesiyor ve ikisini birbirine yapıştırıyoruz.

90 derecenin üstüne tahta çubuk, 0 derecenin üstüne pipeti yapıştırıyoruz.



USTURLABI NASIL KULLANACAĞIZ?

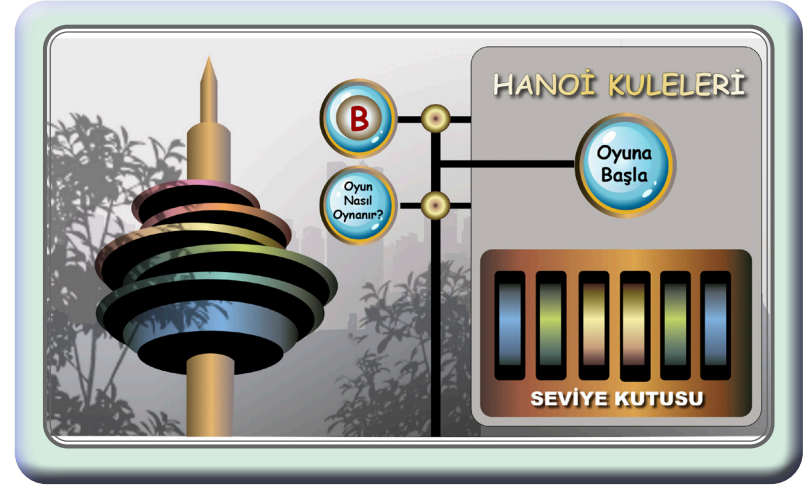
Şimdi yüksekliğini ölçeceğimiz bir ağaç bulalım. Pipetin içinden ağacın tepesine bakalım. Somun bağlı ip 45 derece açığı gösterene kadar ağaçtan uzaklaşalım. Açı 45 derece olduğunda duralım ve konumumuzu işaretleyip ağaca olan uzaklığımızı ölçelim. Boyumuzun uzunluğunu ağaca olan uzaklığa eklersek ağacın yüksekliğini bulmuş oluruz.

HANOİ KULELERİ

Hanoi Kuleleri oyunu stratejik düşünme becerisi gerektiren oldukça eğlenceli bir oyundur. Matematik öğreniminde ve bilgisayar bilimlerindeki temel algoritmaların öğrenilmesinde kullanılan önemli bir araçtır.

Nasıl Oynanır?

Bu oyun, ahşap bir stant üzerine dikilmiş üç adet kule çubuğu ve Hanoi halkalarından oluşmaktadır. Oyunun zorluk seviyesine göre halka sayısı artırılıp azaltılabilir. Her bir halkanın bir kuleden diğer kuleye taşınması bir hamle olarak kabul edilir. Oyunun amacı birinci kulede büyükten küçüğe doğru sıralanmış Hanoi halkalarını, en az sayıda hamle yaparak aynı şekilde bir başka kuleye dizilbilmektir. Oyunun kurallarına göre hiçbir halka kendinden küçük halkanın üzerine koyulamaz, bir hamleyle birden fazla halka taşınamaz ve bu şekilde mümkün olan en az hamle sayısıyla oyun tamamlanır.



Birlikte Oynayalım

Şimdi birinci kulede büyükten küçüğe sıralanmış Hanoi halkalarını, en az sayıda hamle yaparak üçüncü kuleye taşımaya çalışacağız.

Haydi,
başlayalım!



1. Hamle

En küçük halkayı üçüncü kuleye taşıyalım.



2. Hamle

Ortanca halkayı ikinci kuleye taşıyalım.



3. Hamle

En küçük halkayı üçüncü kuleden ikinci kuleye taşıyalım. (Böylece artık en büyük halkayı üçüncü kulenin en altına yerleştirebileceğiz.)



4. Hamle

En büyük halkayı üçüncü kuleye taşıyalım. (Şimdi sıra ortanca halkayı en büyük halkanın üzerine koymaya geldi.)



5. Hamle

En küçük halkayı birinci kuleye taşıyalım.



6. Hamle

Ortanca halkayı üçüncü kuleye taşıyalım.



7. Hamle

En küçük halkayı üçüncü kuleye taşıyalım.

Üç Hanoi halkası birinci kuleden üçüncü kuleye büyükten küçüğe sıralı hâlde en az 7 hamlede taşınabilir.

4 Hanoi halkasının yeri en az 15,
5 Hanoi halkasının yeri en az 31,
6 Hanoi halkasının yeri en az 63,
7 Hanoi halkasının yeri en az 127,
8 Hanoi halkasının yeri en az 255 hamlede taşınabilir.

Hanoi halkalarının sayısı ile en az hamle sayısı arasındaki ilişkiyi fark ettiniz mi?

2 sayısının kendisiyle halka sayısı kadar çarpılarak elde edilen sayının 1 eksiği daima en az hamle sayısını veriyor. Şaşırtıcı değil mi?

Örneğin halka sayımız 4 olursa

$$2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$$

$$16 - 1 = 15 \text{ hamledir.}$$

Halka sayımız 7 olsa

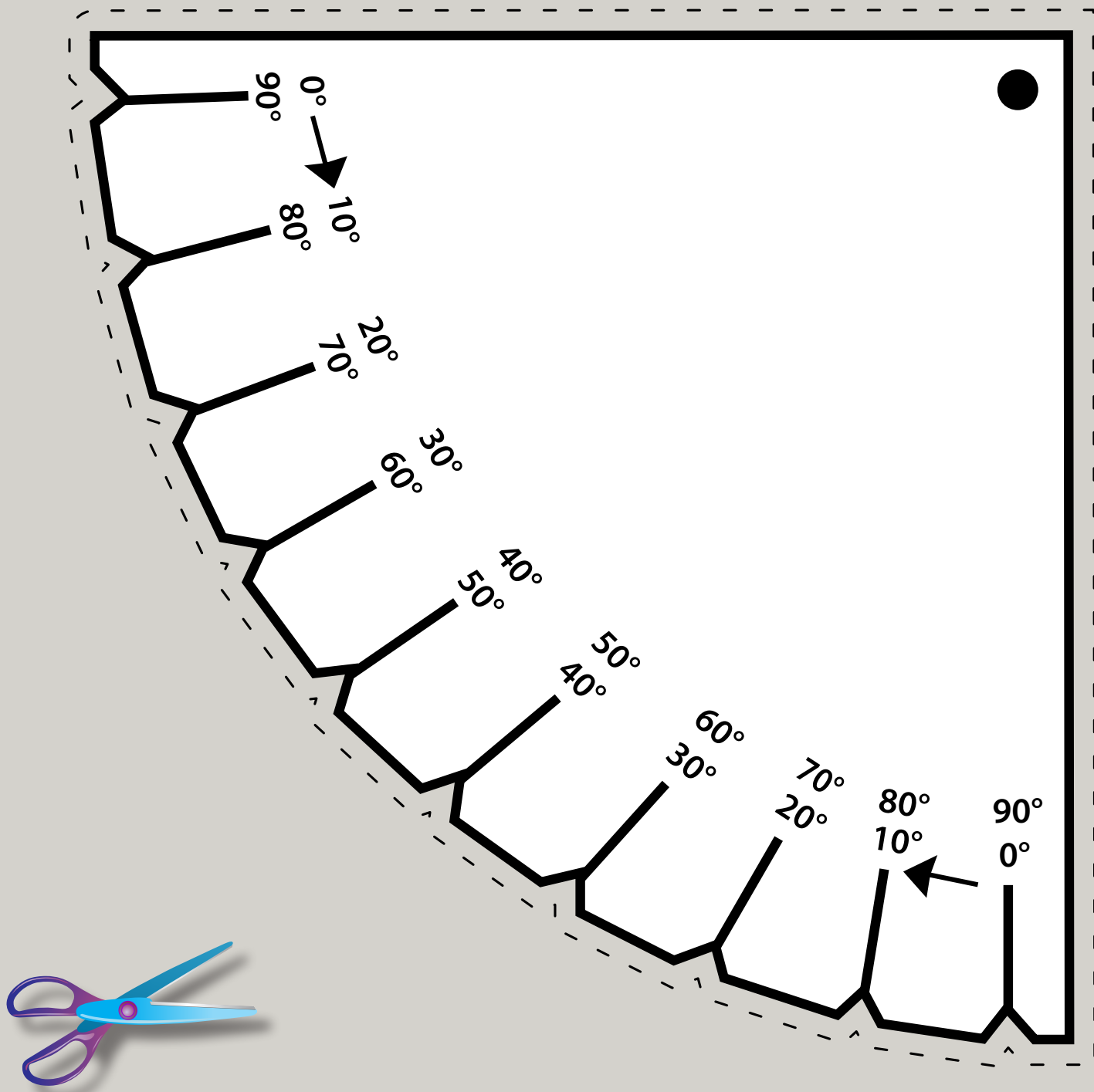
$$2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = 128$$

$$128 - 1 = 127 \text{ hamledir.}$$

Şimdi sen de farklı sayılardaki Hanoi halkalarını üçüncü kuleye aynı şekilde sıralamayı deneyebilirsin. Bunun için karekodu okutup "Hanoi Kuleleri Oyunu"na ulaşabilirsin.







İYİ TATİLLER!



GENEL AĞ KAYNAKÇA

<https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/istanbul/gezilecekyer/miniaturk>

<http://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/astronomik-hesaplama-aleti-usturlap>

KAYNAKÇA

Gök, B.A. ve Bingöl, B. (2017). Tarih ve kültür temalı parklar, *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 12, 129-140.

YILDIZ, M. (2009). Osmanlı devletin toponim savaş dışında bazı kullanım alanları. *Türk Dünyası Araştırmaları Dergisi*, 180.

GÖRSEL KAYNAKÇA

Aşağıda ID numaraları yazılı olan görseller, <https://tr.123rf.com/> adresinden telif bedeli ödenerek kullanılmıştır.

57121698, 221312369, 225202344, 208487587, 101051018, 121907258, 122365599, 79497022, 102172530, 217506522, 213170752, 184976839, 168630432, 102172530, 207305494, 123373011, 123991855, 158548722, 13749640, 121288713, 135545267, 143111413, 98007245, 182438585, 112933923, 121389234, 104847458, 179906536, 221312040, 221300766, 105575271, 183064422, 135573879, 112009940, 197283993, 35285489, 197427924, 27735924, 225202015, 112042364.

Ortaokul Ara Tatil Etkinlik Kitabı



TEMEL EĞİTİM GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

