

2.SINIF / 11 Gönderim: 16 DENEY + BİLİM ŞENLİĞİ

Gönderim Haftası*	Öğrenme Alanı	Deney Seti	Deneyler	Öğrenme Çıktıları ve Süreç Bileşenleri
14 Eylül 2026	Bilimle Tanışma	Ses Kaşifleri	1- Çınlayan Cetvel (Hediye) 2- Titreşimle Ördek Sesi(Hediye)	Sesin oluşumunu ve titreşim kavramını ürün tasarlayarak keşfeder./FAB.1. Gündelik hayatında fene yönelik olaylara/olgulara ve durumlara yönelik bilimsel gözlem yapabilme /G.2.1.9. Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışma yapar.
28 Eylül 2026	Bilimin Eğlenceli Dünyası	Elektriklendirdim	3- Uç Uç Kelebek (Hediye) 4- Zıplayan Boncuk Taneleri (Hediye)	Elektrik yükleri ve elektriklenmeyi bir deney yaparak keşfeder./ FAB. 7. Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme /G.2.1.9. Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışma yapar.
26 Ekim 2026	Sağlığım ve Güvenliğim	Besinlerin İçeriği	5- Nişasta Dedektifleri 6- Yağ Testçileri (Hediye)	Tükettiği besinlerin yapısında yer alan nişasta ve yağı deney yaparak keşfeder./ FAB.2. Fene yönelik nesne, olayları/olguları benzerlik ve farklılıklarına göre sınıflandırabilme /HB.2.2.1. Sağlıklı büyüme ve gelişme ile alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi çözümleyebilme
23 Kasım 2026	Doğa ve Çevre	Doğadaki İlginç Yaşam	7- Kaygan Balık (Hediye)	Bitki ve hayvanların yaşaması için gerekli olan şartları modelleyerek keşfeder. / FAB. 13. Fene yönelik günlük hayatla ilişki olay, olgu ve/veya durumlara yönelik bilimsel sorgulama yapabilme / HB.2.6.1. Bitki ve hayvanların yaşaması için gerekli olan şartları karşılaştırır.
7 Aralık 2026	Bilimin Eğlenceli Dünyası	Sıvıların Çılgın Dünyası	8- Hangisi Daha Yoğun ? 9- Su ve Yağı Karıştır	Yoğunluk kavramını deney yaparak keşfeder./ FAB. 7. Merak ettiği konular/olay/durum hakkında deneyler yapabilme/ MAT.2.3.4. Geometrik cisim ve şekillerin yön, konum veya büyüklükleri değiştiğinde biçimsel özelliklerinin değişmediğini yorumlayabilme
4 Ocak 2027	Doğa ve Çevre	Rüzgar Atölyesi	10- Kendi Anemometremizi Yapalım (Hediye)	"Rüzgar nasıl oluşur ve rüzgarın hızı nasıl ölçülür?" sorusuna yanıt aramak için ürün tasarlar./ FAB. 9. Fene yönelik olay ve/veya olguları açıklamak için basit düzeyde bilimsel modellerden faydalanabilme/ HB.2.5.3. Afetlere karşı alınması gereken önlemlere ilişkin bilgi toplayabilme
22 Şubat 2027	Doğa ve Çevre	Pusula Macerası	11- Yönleri Keşfediyorum 12- Pusulamı Tasarlıyorum (Hediye)	Yönleri tasarladığı düzenek üzerinden keşfeder./FAB. 9. Fene yönelik olay ve/veya olguları açıklamak için basit düzeyde bilimsel modellerden faydalanabilme/HB.2.5.2. Doğadan yararlanarak yönünü belirleyebilme
15 Mart 2027	Doğa ve Çevre	Mevsimler Değişiyor	13- Termometre Yapımı (Hediye)	Sıcaklık kavramı ve mevsimler üzerindeki etkileri ile deney yaparak tanışır./FAB.3. Gündelik hayatta fen olaylarına yönelik bilimsel gözleme dayalı tahminlerde bulunabilme/ HB.2.5.1. Hava olayları ve mevsimler arasındaki ilişkiyi çözümleyebilme
29 Mart 2027	Doğa ve Çevre	Yer Altı Suları	14- Küçük Hidrologlar (Hediye)	Yeraltı sularını ve oluşumunu modelleyerek keşfeder. /FAB. 9. Fene yönelik olay ve/veya olguları açıklamak için basit düzeyde bilimsel modellerden faydalanabilme/ HB.2.5.4. Kaynakları tasarruflu kullanmanın önemini değerlendirebilme
26 Nisan 2027	Bilim, Teknoloji ve Sanat	Yapışkan Maddeler	15- Kendi Tutkalımızı Yapalım 16- Çerçeve Yapımı (Hediye)	Maddelerin farklı özelliklerini bir ürün tasarım sürecinde deneyimler./FAB. 13. Fene yönelik günlük hayatla ilişki olay, olgu ve/veya durumlara yönelik bilimsel sorgulama yapabilme / HB.1.6.3. Sanatla ilgili merak ettiklerini sorabilme/HB.2.6.3. Sanatın günlük yaşamdaki yerini belirleyebilme
BİLİM ŞENLİĞİ DESTEĞİ		17- Bilim Şenliği Deneyi Okulunuz bünyesinde düzenlediğiniz bilim şenlikleri ve/veya aile katılımlı etkinlikleriniz kapsamında öğrenci özelinde materyal desteği sunuyoruz.		Destek kapsamı: 1- Bilim şenliği kapsamında öğrenciler yıl boyunca yaptıkları deneylerden birini veya 2- Aile katılımlı etkinlikte kademe özelinde seçilmiş YENİ bir deneyi aileleriyle birlikte keşfedip uygulayabilirler.

*Takip eden hafta itibarıyla planlamanız doğrultusunda uygulayabilirsiniz.