



Cevap Anahtarı — fotokopi setine dahil edilmez

01 - Defter Notu · cevap gerektirmez

Bu yaprak bir BİLGİ sayfasıdır, soru sormaz: "Kuvvet Neler Yapar?".

İşleniş: kuralları birlikte okuyun, örnekleri tahtada tekrarlayın, çocuk deftere geçirin.

Örnekler: Cansız varlıklar da kuvvet uygular: rüzgâr, mıknatıs. · Kapıyı açmak için iter ya da çekeriz. · Bir cisme birden fazla etki aynı anda olabilir.

02 - Maç Günü · metinden cevaplanır

Metin: "Maç Günü" — 73 sözcük.

1. Deniz topa vurunca ne oldu? → örnek cevap: **Top harekete geçti.**

2. Zeynep topun hangi özelliğini değiştirdi? → örnek cevap: **Yönünü.**

3. Kaleci Ali topa ne yaptı? → örnek cevap: **Tutarak durdurdu.**

4. Sen gün içinde nerede itme ya da çekme kuvveti uygularsın?

İlk soruların cevabı METİNDEDİR; çocuğun kendi cümlesiyle yazması beklenir. Son soru KİŞİSEL olabilir, her çocukta farklıdır.

03 - Kuvvetin Etkisi · tek doğru cevap

hamuru sıkamak → **Şekil değiştirir**

gelen topu tutmak → **Yavaşlatır**

pedala hızlı basmak → **Hızlandırır**

duran topa vurmak → **Harekete geçirir**

sünger sıkamak → **Şekil değiştirir**

rüzgâr savuruyor → **Yön değiştirir**

2. bölüm — yönerge: "Hem şekil hem hareket değiştiren bir kuvvet örneği yaz." Beklenen: Topa tekme atınca top hareket eder ve bir an şekli değişir (vb.).

04 - Kuvveti Deniyorum · gözlem kaydı

Araştırma sorusu: Kuvvet bir cismin hareketini ve şeklini nasıl değiştirir?

Topu ittim → **top harekete geçti · harekete geçirme**

Yandan ittim → **yönü değişti · yön değiştirme**

Hamuru sıkım → **şekli değişti · şekil değiştirme**

Tahmin SERBESTTİR; önemli olan gözlemle karşılaştırmasıdır. Beklenen sonuç: Kuvvet cismi hareket ettirir, yönünü ve şeklini değiştirebilir.

Güvenlik: Topu arkadaşlarına doğru sert atma. Deneyi açık ve güvenli bir alanda yap.



Adlandırma notu: Her görselin hedef adı bu anahtarda yazılıdır. Öğrenci görsele farklı bir ad verirse (ör. "anne" yerine "kadın"), hedef sözcüğü siz söyleyip tekrar ettirin — etkinlik hedef ada göre değerlendirilir.



Cevap Anahtarı — fotokopi setine dahil edilmez

05 - Durum ve Etki · tek doğru eşleşme

Doğru eşleşmeler (yaprakta sağ sütun KARIŞIK basılı):

Kapıyı itip açmak → **Harekete geçirir**

Frene basmak → **Yavaşlatır**

Topa kafa vurmak → **Yön değiştirir**

Kutuyu ezmek → **Şekil değiştirir**

Sallanan salıncağı arkadan itmek → **Hızlandırır**

2. bölüm **SERBESTTİR** — yönerge: "Evinde gördüğün bir kuvvet örneği yaz."

06 - Doğru mu Yanlış mı? · tek doğru cevap

Kuvvet bir itme ya da çekmedir. → **DOĞRU**

Kuvveti yalnızca canlılar uygular. → **YANLIŞ**

Kuvvet cisimlerin şeklini değiştirebilir. → **DOĞRU**

Duran bir cisim kuvvet uygulanmadan kendiliğinden harekete geçer. → **YANLIŞ**

Rüzgâr uçurtmaya kuvvet uygular. → **DOĞRU**

Kuvvet hareket eden cismi durdurabilir. → **DOĞRU**

Yanlış cümlelerin doğru hâli: Cansız varlıklar da kuvvet uygular; rüzgâr ve mıknatıs gibi. · Duran bir cismi harekete geçirmek için kuvvet gerekir.

2. bölüm — yönerge: "Yanlış cümlelerden birini doğru hâliyle yaz."

07 - Kendimi Değerlendiriyorum · serbest

Çocuk kendi öğrenmesini işaretler, öğretmen doğru/yanlış aramaz; bu yaprak **SERBESTTİR**.

Beceriler: Kuvvetin itme ya da çekme olduğunu bilirim. · Kuvvetin hareket üzerindeki etkilerini söyleyebilirim. · Kuvvetin şekil değiştirebildiğini gösterebilirim. · Kuvvetle ilgili basit bir deney yapabilirim.

Üçüncü yüz (tekrar bakmalıyım) işaretlenen beceri, gelecek haftanın tekrar planı için not alınır.



Adlandırma notu: Her görselin hedef adı bu anahtarda yazılıdır. Öğrenci görsele farklı bir ad verirse (ör. "anne" yerine "kadın"), hedef sözcüğü siz söyleyip tekrar ettirin — etkinlik hedef ada göre değerlendirilir.