

BİLGİN

DIGITAL - STEM

1



KÖPRÜ TASARLAMA

2



KULÜBE TASARLAMA

3



BİTKİ YETİŞTİRME

4



ÇEVRE KİRLİLİĞİ

5



YENİLENEBİLİR ENERJİ KAYNAKLARI

6



UZAYDA YAŞAM ALANI



OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARININ ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YARATICILIK BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN PROBLEM TEMELLİ 6 BÖLÜM - 18 LEVEL

BİLGİN

DIGITAL - STEM

1



KÖPRÜ TASARLAMA

1.ADIM ; BİLGİN BU BASAMAKTA KÖPRÜ YAPILMASINA YÖNELİK PROBLEM DURUMUNU OYNAYICIYA HİSSETTİRİR VE BU PROBLEME YÖNELİK EN KISA SÜREDE ÇÖZÜM ÖNERİSİ SEÇMESİ AÇISINDAN OYNAYICIYI YÖNLENDİRİR.



2. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA KÖPRÜ YAPIMINA İLİŞKİN OYUNCULARIN ÇÖZÜM ÖNERİLERİ DENEMESİNİ SAĞLAR VE OYUNCUYU EN İYİ ÇÖZÜM ÖNERİSİNE KARAR VERMESİ AÇISINDAN YÖNLENDİRİR.



3. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA KÖRPU TASARIMINA YÖNELİK ÇÖZÜM ÖNERİSİNİ OYUNCUNUN TASARLAMASI VE ARDINDAN SÜSLEME YAPMASI AÇISINDAN YÖNLENDİRMELERDE BULUNUR.



OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARININ ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YARATICILIK BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN PROBLEM TEMELLİ 6 BÖLÜM - 18 LEVEL

BİLGİN

DIGITAL - STEM

2



KULÜBE TASARLAMA

1. ADIM ; BİLGİN BU BASAMAKTA KULÜBE YAPILMASINA YÖNELİK PROBLEM DURUMUNU OYNAYICIYA HİSSETTİRİR VE BU PROBLEME YÖNELİK EN KISA SÜREDE ÇÖZÜM ÖNERİSİ SEÇMESİ AÇISINDAN OYNAYICIYI YÖNLENDİRİR.

2. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA KULÜBE YAPIMINA İLİŞKİN OYUNCULARIN ÇÖZÜM ÖNERİLERİ DENEMESİNİ SAĞLAR VE OYUNCUYU EN İYİ ÇÖZÜM ÖNERİSİNE KARAR VERMESİ AÇISINDAN YÖNLENDİRİR.

3. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA KULÜBE TASARIMINA YÖNELİK ÇÖZÜM ÖNERİSİNİ OYUNCUNUN TASARLAMASI VE ARDINDAN SÜSLEME YAPMASI AÇISINDAN YÖNLENDİRMELERDE BULUNUR.



OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARININ ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YARATICILIK BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN PROBLEM TEMELLİ 6 BÖLÜM - 18 LEVEL

BİLGİN

DIGITAL - STEM

3



BİTKİ YETİŞTİRME

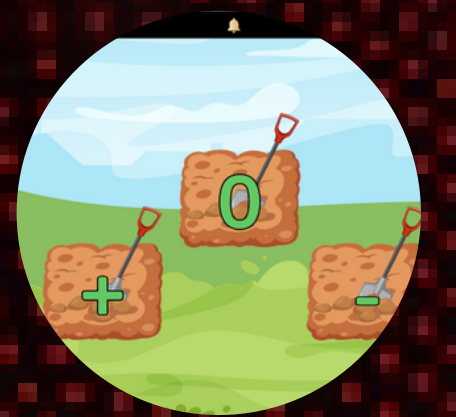
1.ADIM ; BİLGİN BU BASAMAKTA BİTKİ YETİŞTİRİLMESİNE YÖNELİK PROBLEM DURUMUNU OYNAYICIYA HİSSETTİRİR VE BU PROBLEME YÖNELİK EN KISA SÜREDE ÇÖZÜM ÖNERİSİ SEÇMESİ AÇISINDAN OYNAYICIYI YÖNLENDİRİR.



2. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA BİTKİ YETİŞTİRİLMESİNE İLİŞKİN OYUNCULARIN ÇÖZÜM ÖNERİLERİ DENEMESİNİ SAĞLAR VE OYUNCUYU EN İYİ ÇÖZÜM ÖNERİSİNE KARAR VERMESİ AÇISINDAN YÖNLENDİRİR.



3. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA BİTKİ YETİŞTİRİLMESİNE YÖNELİK ÇÖZÜM ÖNERİSİNİ OYUNCUNUN TASARLAMASI VE ARDINDAN SÜSLEME YAPMASI AÇISINDAN YÖNLENDİRMELERDE BULUNUR.



OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARININ ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YARATICILIK BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN PROBLEM TEMELLİ 6 BÖLÜM - 18 LEVEL

BİLGİN

DIGITAL - STEM

4



ÇEVRE KİRLİLİĞİ

1. ADIM ; BİLGİN BU BASAMAKTA ÇEVRE KİRLİLİĞİNE YÖNELİK PROBLEM DURUMUNU OYNAYICIYA HİSSETTİRİR VE BU PROBLEME YÖNELİK EN KISA SÜREDE ÇÖZÜM ÖNERİSİ SEÇMESİ AÇISINDAN OYNAYICIYI YÖNLENDİRİR.



2. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA ÇEVRE KİRLİLİĞİNE İLİŞKİN OYUNCULARIN ÇÖZÜM ÖNERİLERİ DENEMESİNİ SAĞLAR VE OYUNCUYU EN İYİ ÇÖZÜM ÖNERİSİNE KARAR VERMESİ AÇISINDAN YÖNLENDİRİR.



3. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA ÇEVRE KİRLİLİĞİNE YÖNELİK ÇÖZÜM ÖNERİSİNİ OYUNCUNUN TASARLAMASI VE ARDINDAN SÜSLEME YAPMASI AÇISINDAN YÖNLENDİRMELERDE BULUNUR.



OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARININ ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YARATICILIK BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN PROBLEM TEMELLİ 6 BÖLÜM - 18 LEVEL

BİLGİN

DIGITAL - STEM

5



YENİLENEBİLİR ENERJİ KAYNAKLARI

1. ADIM ; BİLGİN BU BASAMAKTA YENİLENEMEYEN ENERJİ KAYNAKLARINA YÖNELİK PROBLEM DURUMUNU OYNAYICIYA HİSSETTİRİR VE BU PROBLEME YÖNELİK YENİLENEBİLİR ENERJİ KAYNAKLARINA YÖNELİK EN KISA SÜREDE ÇÖZÜM ÖNERİSİ SEÇMESİ AÇISINDAN OYNAYICIYI YÖNLENDİRİR.



2. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA YENİLENEMEYEN ENERJİ KAYNAKLARINA İLİŞKİN OYUNCULARIN ÇÖZÜM ÖNERİLERİ DENEMESİNİ SAĞLAR VE OYUNCUYU EN İYİ ÇÖZÜM ÖNERİSİNE KARAR VERMESİ AÇISINDAN YÖNLENDİRİR.



3. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA YENİLENEMEYEN ENERJİ KAYNAKLARINA YÖNELİK ÇÖZÜM YENİLENEBİLİR ENERJİ KAYNAKLARI ÖNERİLERİNİ OYUNCUNUN UYGUN YERLERE YERLEŞTİRMELERİ VE ARDINDAN SÜSLEME YAPMASI AÇISINDAN YÖNLENDİRMELERDE BULUNUR.



OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARININ ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YARATICILIK BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN PROBLEM TEMELLİ 6 BÖLÜM - 18 LEVEL

BİLGİN

DIGITAL - STEM

6



UZAYDA YAŞAM ALANI

1. ADIM ; BİLGİN BU BASAMAKTA UZAYDA YAŞAM ALANI TASARLANMASINA YÖNELİK PROBLEM DURUMUNU OYNAYICIYA HİSSETTİRİR VE BU PROBLEME YÖNELİK EN KISA SÜREDE ÇÖZÜM ÖNERİSİ SEÇMESİ AÇISINDAN OYNAYICIYI YÖNLENDİRİR.

2. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA UZAYDA YAŞAM ALANI TASARLANMASINA İLİŞKİN OYUNCULARIN ÇÖZÜM ÖNERİLERİ DENEMESİNİ SAĞLAR VE OYUNCUYU EN İYİ ÇÖZÜM ÖNERİSİNE KARAR VERMESİ AÇISINDAN YÖNLENDİRİR.

3. ADIM; BİLGİN BU BASAMAKTA UZAYDA YAŞAM ALANI TASARLANMASINA YÖNELİK ÇÖZÜM ÖNERİSİNİ OYUNCUNUN TASARLAMASI VE ARDINDAN SÜSLEME YAPMASI AÇISINDAN YÖNLENDİRMELERDE BULUNUR.



OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARININ ELEŞTİREL DÜŞÜNME VE YARATICILIK BECERİLERİNİ GELİŞTİRMEK İÇİN PROBLEM TEMELLİ 6 BÖLÜM - 18 LEVEL