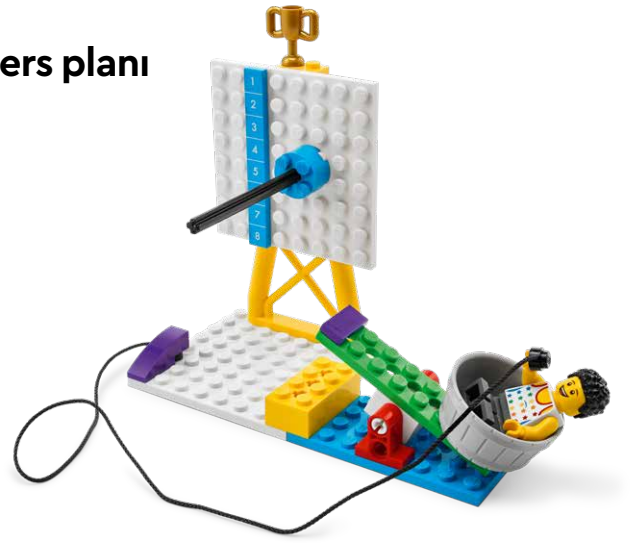


2000471

Yüksek Atlama

Ders planı



Uzun atlama mı yüksek atlama mı? Hangi atletizm dalı sizi mutlu eder? Haydi yüksek atlamayı deneyelim!

Bu derste öğrencileriniz, bir minifigüre yüksek atlama yaptırırken hareket örüntülerinin nasıl gözlemlenebileceğini ve ölçülebileceğini keşfeder.

🕒 30-45 Dakika



Başlangıç seviyesi



3.-5. Sınıf

İlgi Uyandır (Tüm Sınıf, 5 Dakika)

- Yüksek atlama hakkında kısa bir tartışma başlatın.
- Öğrencilerinizi düşünmeye teşvik etmek için sorular sorun. Bazı öneriler:
 - Yüksek atlama nedir?
 - Atletler, daha yükseğe atlamak için vücutlarını nasıl kullanır? (*İvme ve hızı arttırarak ve güçlü bir şekilde iterek yerden yükseğe zıplarlar.*)
- Öğrencilerinizi, inşa görevine yönlendirin.

Keşfet (Bireysel Çalışma, 20 Dakika)

- Öğrencilerinizden, bağımsız çalışarak bir minifigürün yüksek bir çitanın üzerinden atladığı bir yüksek atlama modelini yapmalarını isteyin.
- Öğrenci Çalışma Kağıdında inşa aşamaları açıklanmaktadır. Özel inşa yönergeleri yoktur.
- Öğrencileriniz, Öğrenci Çalışma Kağıdındaki resimlere bakabilir ya da hayal güçlerini kullanabilir.

Açıkla (Tüm Sınıf, 10 Dakika)

- Öğrencilerinizden, minifigürlerinin nasıl daha yükseğe atlamasını sağladıklarını anlatmalarını isteyin.
- Aşağıdaki gibi bir soru sorabilirsiniz:
 - İtmenin gücü ile atlamanın yüksekliği arasındaki ilişkide ne dikkatini çekti? (*Fırlatıcı ne kadar güçlü itilirse minifigür o kadar yükseğe zıplar.*)

Derinleştir (Bireysel Çalışma, 10 Dakika)

- Öğrencilerinizden, minifigürün hareketini ve çevikliğini açıklamak için bilimsel bir dil kullanarak bir spor yayını kaydetmelerini isteyin.

Değerlendir (Bireysel Çalışma)

- Her öğrenciden, modellerinde gözlemledikleri bir hareket örüntüsüne örnek vermelerini isteyin.

2000471

Yüksek Atlama

Öğrenci Çalışma Kağıdı

Haydi yüksek atlamayı deneyelim!

Bir yüksek atlama modeli yap.

Aşağıdakilere ihtiyacın olacak:

- Bir minifigür fırlatıcı
Güvenlik İpucu: Minifigürü ipe tak.

- Yüksek atlama çıtası

- Çıtanın yüksekliğini ölçmek için rakamlı bir karo
- Bu resimlerden esinlenebilir ya da hayal gücünü kullanabilirsin.
- Modelinde gözlemediğin bir hareket örüntüsünü açıkla.

