



2025-2026 ÖĞRETİM YILI

10. SINIF TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI DERSİ PROJESİ

KONU: Seçilen bir edebî dönem hakkında tür, eser veya yazar üzerine bilgi ve becerileri pekiştirecek bir masa oyunu, kart oyunu, kutu oyunu ya da dijital oyun tasarlamak.

Sınıf Düzeyi	İçerik	Proje Kazanımları	Süre	Puanlama Yöntemi
10. Sınıf	Öğrenciler, seçtikleri bir edebî dönem (örneğin Tanzimat, Servetifünûn, Fecriâti, Milli Edebiyat, Cumhuriyet Dönemi) inceleyecek; bu dönemdeki eserler, türler veya yazarlar üzerine bilgi ve becerileri pekiştirmeyi amaçlayan yaratıcı bir oyun tasarlayacaktır. Tasarlanan oyun masa oyunu, kart oyunu, kutu oyunu veya dijital oyun biçiminde olabilir.	<ul style="list-style-type: none">Edebî dönemleri, yazarları ve eserleri derinlemesine tanımaAraştırma ve sentez yapma becerisi kazanmaYaratıcı düşünme ve oyunlaştırma becerisi geliştirmeGrup çalışması, iş birliği ve proje üretme deneyimi yaşamaTürkçeyi doğru, etkili ve yaratıcı biçimde kullanma	Öğretim yılı süresince	Dereceli Puanlama Anahtarı

Sevgili Öğrenciler,

Bu projeye edebiyat dönemlerini oyunlaştırarak öğrenecek, hem bilginizi pekiştirecek hem de eğlenceli bir öğrenme materyali ortaya koyacaksınız. Çalışmanız şu iki aşamadan oluşacaktır:

- Araştırma:** Seçilen döneme ait yazarları, eserleri, türleri ve temel özellikleri inceleyiniz.
- Tasarım:** Bu bilgileri kullanarak masa, kart, kutu ya da dijital formatta bir **oyun** geliştiriniz. Oyununuz bilgi soruları, bulmacalar, ilerleme aşamaları, karakter kartları, görevler vb. unsurlarla desteklenebilir.

Projenin amacı; edebiyat bilgisini yaratıcı bir ürünle pekiştirmeniz, oyunlaştırma yoluyla öğrenmeyi eğlenceli ve kalıcı hale getirmenizdir.

ARAŞTIRMA/ÖN ÇALIŞMA-UYGULAMA

Projeniz aşağıdaki bölümlerden oluşmalıdır:

- Seçilen edebî dönemin temel özelliklerini araştırın.
- O döneme ait önemli yazar ve eserleri belirleyin.
- Bilgileri oyunlaştırmaya uygun hale getirin.
- Oyunun kurallarını, tasarımını ve işleyişini belirleyin.
- Oyunun prototipini (kutulu/maketi ya da dijital tasarımı) hazırlayın.
- Oyunla ilgili kısa bir kullanım kılavuzu ekleyin.



İçerik ve Biçim:

Proje dosyanız aşağıdaki bölümlerden oluşmalıdır:

1. Ön söz
2. İçindekiler
3. Seçilen edebî dönemin özellikleri
4. Yazar ve eser incelemeleri
5. Oyun tasarımının tanıtımı (kurallar, işleyiş, örnek kartlar, görseller vb.)
6. Öğrencinin kendi yorumu (oyunun eğitsel işlevi üzerine değerlendirme)
7. Bibliyografya
8. Ön kapak ve arka kapak

Değerlendirme:

Projeniz yönergedeki özellikler ölçüt alınarak değerlendirilecektir.

I. ARA KONTROL (Planlama)

Seçilecek edebî dönem belirlenecek. Bu döneme ait yazar, eser ve türlerin kısa bir listesi çıkarılacak. Hangi oyun türünün yapılacağına (masa oyunu, kart oyunu, kutu oyunu, dijital oyun) karar verilecek. Öğretmene dönem seçimi ve oyun türü sunulacak, onay alınacak.

II. ARA KONTROL (Taslak)

Seçilen döneme ait bilgilerin (yazar, eser, tür, özellikler) derlenmiş olacak. Oyunda kullanılacak soru kartları, görevler, karakterler veya aşamaların ilk taslaklarının hazırlanacak. Oyun kuralları yazılı hale getirilecek. Öğretmenle taslak paylaşılacak, eksikler ve geliştirilmesi gereken yönler hakkında geri bildirim alınacak.

DEĞERLENDİRME

SIRA NO	DEĞERLENDİRİLECEK HUSUSLAR	PUAN	ÖĞRENCİNİN ALDIĞI PUAN	DÜŞÜNCELER
	GENEL ÖZELLİKLER	25		
1	Birinci Kontrol (Tüm okul için belirlenen ortak puan verilecektir.)	5		
2	İkinci Kontrol (Tüm okul için belirlenen ortak puan verilecektir.)	5		
3	Ödevin Zamanında Teslim Edilmesi (Tüm okul için belirlenen ortak puan verilecektir.)	10		
4	Ödev hazırlama sırasında ders öğretmenin rehberliğinden sık sık yararlanılması	5		
	İÇERİK ÖZELLİKLERİ (İÇ YAPI)	40		
1	Ödevdeki bilgilerin doğruluk ve kullanılabilirlik açısından değerlendirilmesi	5		
2	Yaratıcılık ve özgünlük	10		



**TED İSTANBUL KOLEJİ VAKFI
ÖZEL LİSESİ**

3	Metni (konuyu) anlama, konuya hakimiyet	10		
4	Metni (konuyu) yorumlama,	15		
	ŞEKİL ÖZELLİKLERİ (DIŞ YAPI)	35		
1	Sunuş (plan) ve düzen	5		
2	İçindekiler ve önsözün bulunması	5		
3	Kaynak ve dipnot bildirme tekniklerine uygunluk	5		
4	Dilin doğru ve etkili kullanılması	10		
5	Yazım- noktalama kurallarına uygunluk	10		
	Toplam	100		

PROJE TAKVİMİ

1. **TASLAK TESLİMİ:** 16-18 Aralık 2025
2. **TASLAK TESLİMİ:** 3-5 Şubat 2026
PROJE TESLİMİ: 8-9 Nisan 2026