Adı : .....
Soyadı: .....

3. Sınıf
Fen Bilimleri

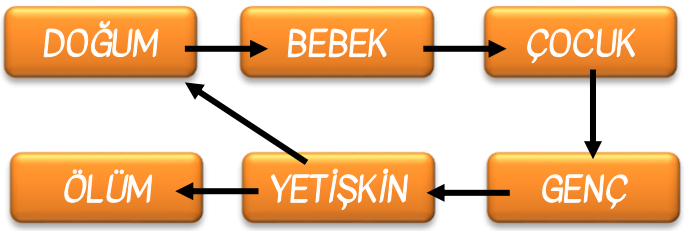
Canlılar Dünyasına Yolculuk
Canlıların Yaşam Döngüsü

CANLILARIN YAŞAM DÖNGÜSÜ

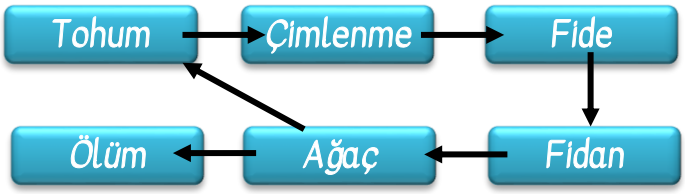
Her canlı doğar(çoğalır) beslenir, büyür ve gelişimini tamamladıktan sonra ölürler.

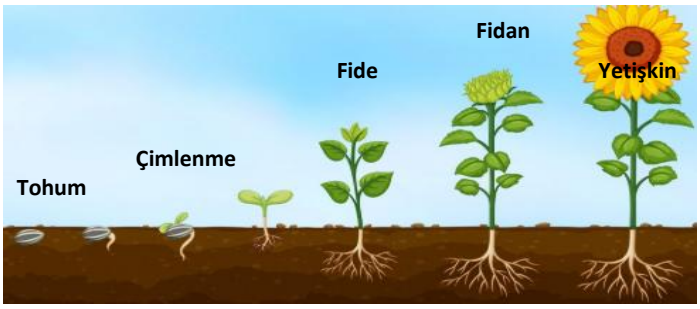
Bir canlının dünyaya gelmesi (doğum/çimlenme), büyümesi, gelişmesi, üreyerek yeni nesiller oluşturması ve sonunda yaşamını tamamlaması (ölüm) süreçlerinine yaşam döngüsü denir. Her canlı türünün yaşam döngüsü farklıdır.

1-İNSAN: İnsanlar bebek olarak dünyaya gelirler. Beslenip gelişir ve 18 yaşına kadar çocuk olur. 18 yaşında genç olur. Daha sonra yetişkin bir birey olur. Yetişkin kadınlar yeni neslin devamı için bebek dünyaya getirirler. Yaşı ilerledikçe yaşlanır ve yaşlı olur. En sonunda ölür. Bu süreç insanların yaşam döngüsüdür. İnsanlar memeli canlılar olduğu için kedi, köpek, inek, aslan, fil,

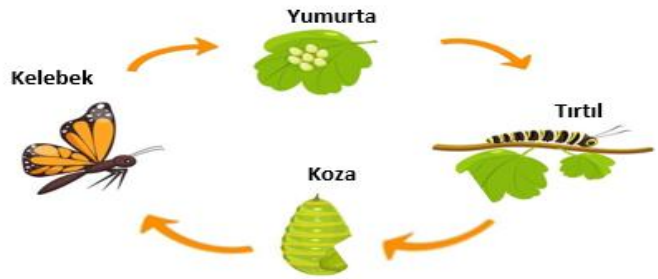


2-BİTKİ: Bitkilerin yaşam döngüsü tohumla başlar. Toprağa ekilen tohum önce çimlenir. Çimlenen tohum fide olur. Fideler fidana dönüşür. Fidanlar yetişkin bitki olurlar. Yetişkin bitkiler çiçek açar ve meyve verir. Meyvelerden yeni tohumlar oluşur. Yetişkin bitkiler yeterli süreden sonra kurur ve ölürler.





3-Hayvan : Memeli hayvanların yaşam döngüsü insanlar gibidir. Yumurtayla çoğalan yılan, kuş, tavuk, kaplumbağa, balık gibi canlıların yaşam döngüsü yumurtayla başlar.Kuşlar yumurtalarını sıcak tutmak için kuluçkaya yatarlar. Kurbağa, kelebek gibi hayvanların yaşam döngüsü farklıdır.



Kelebeklerin yaşam döngüsü yumurtayla başlar.Yumurtadan çıkan canlılar tırtıl olur. Tırtıllar sürekli beslenerek çok hızlı büyürler. Bir süre sonra beslenmeyi bırakır ve kendini bir dala ipçikle bağlar. Zamanla koza haline döner. Kozadan kelebek çıkar. Kelebekler bir süre sonra yumurtalarını yaprağa bırakarak yeni bir yaşam döngüsü başlatır.

Her canlının yaşam döngü süresi farklıdır. İnsanların ortalama 80 yıl, kelebeklerin 1 yıl, bal arısı 1 ay, zeytin ağacının yüzlerce yıl sürebilir.

Mustafa Kabul

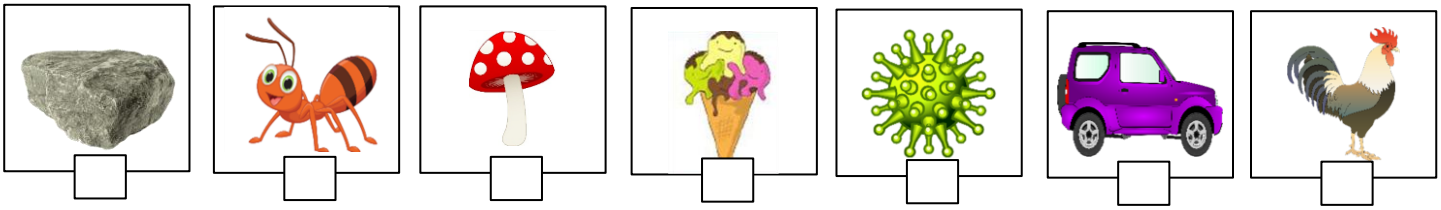
Adı : .....
Soyadı: .....

3. Sınıf
Fen Bilimleri

Canlılar Dünyasına Yolculuk
Canlıların Yaşam Döngüsü

Etkinlik-1

Yaşam döngüsü olan varlıkları işaretleyiniz. Sebebini yazınız.



.....

.....

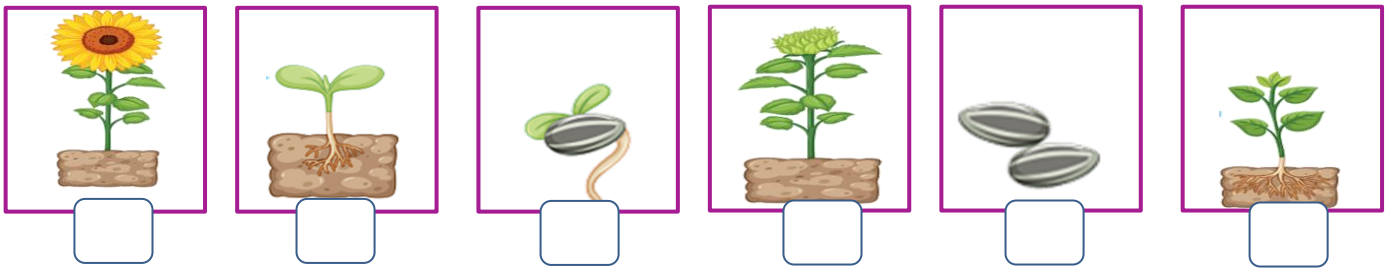
Etkinlik-2

Canlıların yaşam döngülerinin başlangıcını yazınız. (yumurta-doğum-tohum)

.....	.....	.....	.....	.....	.....

Etkinlik-3

Ayçiçeğinin yaşam döngüsünü sıralayınız. Yaşam döngüsünü açıklayınız.



1-.....

2-.....

3-.....

4-.....

5-.....

6-.....

Adı : .....
Soyadı: .....

3. Sınıf
Fen Bilimleri

Canlılar Dünyasına Yolculuk
Canlıların Yaşam Döngüsü

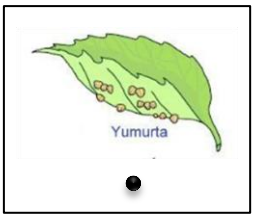
Etkinlik- 4

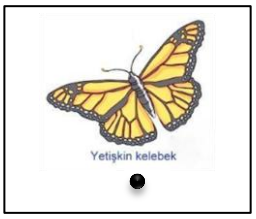
İnsanların yaşam döngüsünün aşamalarını yazınız.

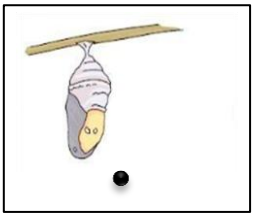
1- ..... 2-..... 3-..... 4-..... 5-.....

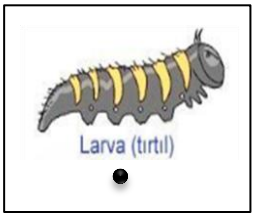
Etkinlik- 5

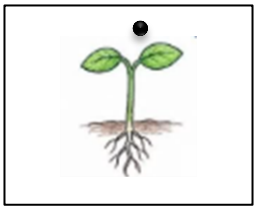
Kelebeğin yaşam döngüsünü bitkilerin yaşam döngüsüyle eşleştiriniz.

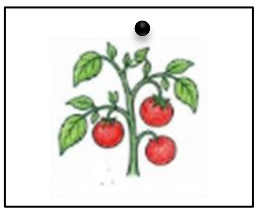


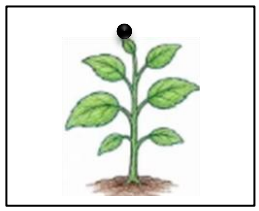












Etkinlik- 6

Doğru mu? Yanlış mı?

(.....) Her canlının yaşam döngüsünün süresi farklı olabilir.

(.....) Bitkilerde yaşam döngüsü tohumla başlar.

(.....) Hayvanların yaşam döngüsünün ilk aşaması yumurtadır.

(.....) Bütün canlıların doğumla başlayan hayatı ölümle biter.

(.....) İnsanların yaşam döngüsü memeli hayvanların yaşam döngüsü ile aynıdır.

(.....) Kelebekler bebeklik haline koza denir.

(.....) Tavuklar yumurtalarını sıcak tutmak için kuluçkaya yatarlar.

Mustafa Kabul

Adı : ..... Soyadı:	3. Sınıf Fen Bilimleri	Canlılar Dünyasına Yolculuk Canlıların Yaşam Döngüsü

📥 1. Adım: İzleme ve Keşfetme (Video & Simülasyon)

Öğrencilerin bilimsel örüntüleri yakalayabilmesi için birbirine benzeyen ve tamamen farklılaşan iki canlı seçilmelidir.

- **Materyal Seçimi:** Bir bitkinin (Örn: Fasulye) ve metamorfoz geçiren bir hayvanın (Örn: Kurbağa veya Kelebek) yaşam döngüsü videoları/simülasyonları izletilir.
- **Kritik İzleme (D3.3 - Doğru Bilgi):** Animasyonlar izletilirken öğrencilere *"Sizce bu videodaki hangi aşamalar doğada birebir yaşanır, hangileri sadece çizimdir?"* sorusu sorularak bilimsel gerçeklik ile kurguyu ayırt etmeleri sağlanır.

🗣️ 2. Adım: Sınıf İçi Tartışma ve Örüntü Bulma (KB2.9, SDB2.2, D14)

Öğrenciler dörderli gruplara ayrılır. Tartışma sırasında **farklı fikirlere saygı (D14.1, D14.2)** ve **açık fikirlilik (E3.5)** kuralları tahtaya asılır.

- **Örüntü ve Benzerlik Arayışı:** Öğrencilerden izledikleri iki farklı canlının ortak yönlerini bulmaları istenir.
    - *İpucu soruları:* "İkisinin de hayata başladığı ilk yapılar (yumurta ve tohum) arasında nasıl bir bağ var?", "Her iki canlı da yetişkin olmadan önce hangi ortak süreçlerden geçiyor?"
- **Genelleme Yapma (KB2.9, E3.6):** Tartışma sonunda sınıfça şu bilimsel genellemeye ulaşılır: *"Tüm canlılar doğar, büyür, çoğalır ve ölür (yaşam döngüsü geçirir); ancak her canlının bu süreçteki fiziksel aşamaları, süreleri ve ihtiyaçları kendine özgüdür."*

🎨 3. Adım: Yaratıcı Uygulama (Özgün Görsel & Rol Oynama)

Öğrencilerin okuryazarlık becerilerini (OB4, OB9) ve girişimciliklerini (E3.3) destekleyen dışavurum aşamasıdır.

- **Özgün Görsel Tasarımı:** Öğrenciler döngü aşamalarını oklar kullanarak, ancak geleneksel şemaların dışına çıkarak (örneğin bir hikaye şeridi, üç boyutlu maket veya pop-up kart şeklinde) çizerler.
- **Rol Oynama (Drama):** Her gruba bir canlı döngüsü verilir. Öğrenciler konuşmadan veya kısa repliklerle sırasıyla; tohum/yumurta halini, çimlenme/çıkış anını, büyüme krizlerini ve erginlik dönemini beden dilleriyle sahnelerler.

📊 4. Adım: Analitik Dereceli Puanlama Anahtarı (Rubrik)

Öğrencilerin süreçteki performansını değerlendirmek ve öğrenci ürün dosyasına (portfolyo) eklemek için aşağıdaki ölçek kullanılır:

Değerlendirme Kriteri	Geliştirilmeli (1 Puan)	Kabul Edilebilir (2 Puan)	Harika (3 Puan)
Bilimsel Doğruluk & Genelleme (KB2.9)	Döngü aşamalarını karıştırır ve canlılar arası farkları ayırt edemez.	Canlıların döngü aşamalarını bilir ancak ortak örüntüyü açıklamakta zorlanır.	Tüm canlıların döngüye sahip olduğunu ve sürecin farklı işlediğini tam açıklar.

İletişim ve Saygı (D14, E3.5)	Tartışmada sadece kendi fikrini dayatır, arkadaşlarının sözünü keser.	Farklı fikirlere sessiz kalır ancak tartışmaya aktif/yapıcı katkı sunmaz.	Farklı görüşleri nezaketle dinler, kendi fikrini bilimsel kanıtla savunur.
Yaratıcı Ürün & Rol Oynama (OB4, E3.3)	Görsel veya dramada kopya/hazır şablonları aynen tekrar eder.	Yaşam döngüsünü net şekilde görselleştirir veya canlandırır ancak özgünlük azdır.	Kendine özgü bir tasarım dili kullanır, canlandırmada yaratıcı drama unsurları sunar.