

## KAZANIMLAR

1. Yapıcılık ve yaratıcılık yönlerini geliştirir.
2. El ve göz koordinasyonunu sağlar.
3. Analitik düşünme becerileri artar.
4. İnovasyon ve icada yönelik yeni yaklaşımları dener, yeni ürünler tasarlar
5. Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir.
6. Küçük kaslarını kullanarak belirli bir güç gerektiren hareketleri yapabilir.
7. "Ben de yapabilirim." düşüncesine sahip olur.

## EĞİTİM STANDARTLARI

### NGSS(NextGenerationScienceStandarts)

**S-ETS1-4 Mühendislik Tasarımı:** Uygun bir tasarım elde edilebileceği şekilde, önerilen bir nesnenin, aracın veya işlemin tekrarlanan testleri ve modifikasyonları için veri üretebilir ve bir model geliştirebilir.

**MS-ETS1-2:** Problemin kriterlerini ve kısıtlamalarını ne kadar iyi karşıladıklarını belirlemek için sistematik bir süreç kullanarak rakip tasarım çözümlerini değerlendirebilir.

**MS-PS2-2 Hareket ve Denge: Kuvvetler ve Etkileşimler:** Nesnenin hareketindeki değişikliğin nesne üzerindeki kuvvetlerin ve nesnenin kütlesinin toplamına bağlı olduğunu gösteren bir çalışma planlar.

### Common Core State Standarts

#### CCSS.Math.Content.6.NS.B.2

Sayı Sistemi

Çok basamaklı sayılar ile akıcı bir şekilde hesaplayın ve ortak faktörleri ve katları bulun. Standart algoritmayı kullanarak çok basamaklı sayıları akıcı bir şekilde bölün.

#### CCSS.Math.Content.6.RP.A.3b

Oranlar ve Orantılı İlişkiler

Oran kavramlarını anlar ve problem çözme oranını kullanır.

Gerçek dünya ve matematik problemlerini çözmek için oran ve orantı karşılaştırmasını kullanabilir.

#### CCSS.Math.Content.6.RP.A.3d

Oranlar ve Orantılı İlişkiler

Oran kavramlarını anlar ve problem çözmede oranı kullanır.

Ölçüm birimlerini dönüştürmek için oran karşılaştırmasını kullanabilir; Miktarları çarparken veya bölerken, birimleri uygun şekildedönüştürebilir.

#### CCSS.Math.Content.6.NS.B.3

Sayı Sistemi

Çok basamaklı sayılar ile akıcı bir şekilde hesaplayın ve ortak bölen ve katları bulabilir.