

ÖZEL ESAYAN ERMENİ İLK ve ORTA OKULU
2013-2014 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI
ANASINIFI EYLÜL ve EKİM AYI GÜNLÜK PLANLARI

HOŞ GELDİK, BİZ GELDİK

16-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Türkçe
Yaş Grubu : 48 +

<p style="text-align:center">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilissel Gelişim:</u> Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: (<i>Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.</i>) Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar. Göstergeleri: (<i>Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.</i>) <u>Dil Gelişim:</u> Kazanım 3: Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar. Göstergeleri: (<i>Düz cümle kurar.</i>) <u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: (<i>Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.</i>) <u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır. Göstergeleri: (<i>Adını/soyadını söyler.</i>)</p> <th data-bbox="587 465 1082 1621"><p style="text-align:center">ÖĞRENME SÜRECİ</p><ul style="list-style-type: none">• Çocukların isimlerinin yazılı olduğu kâğıtlar sandalyelere yapıştırılır.• Sandalyeler çember şeklinde dizilir.• Çocuklara, kendi isimlerinin yazdığı sandalyeyi bulmaları için ipuçları verilir.• Her çocuğun isminin yazılı olduğu sandalyeye oturması sağlanır.• ‘Ortada dans’ oyunu oynanır. Müzik açılınca herkes sandalyesinden kalkar ve ortada dans eder. Müzik durunca herkes kendi sandalyesini bulur.• Oyun birkaç kez tekrar edilir. Çocukların ismini söylemesi ve diğer çocukların da isimleri öğrenmesi için sandalyeye oturunca çocuklardan ismini söylemesi istenir. Sandalyede yazan isim okunur. Eşleşme doğruysa alkışlanır.• Çocuk ismini söyleyince tüm sınıf ismi tekrar eder.• Çocukların vesikalık resimleri panoya yerleştirilir.• Resim gösterilerek resimdeki çocuğun ismi sorulur. Her çocuğun ismi resmine bakılarak söylenir.• Resimlere ortak bir isim bulmak için beyin fırtınası yapılır.• Bulunan ismin sınıfında ismi olacağı söylenir. Önerilen isimlerden en çok sevilen ya da kura yoluyla belirlenen isim sınıf ismi olarak belirlenir.• Sınıf ismi yazılarak sınıfın kapısına asılır.<th data-bbox="1082 465 1514 1621"><p style="text-align:center">DEĞERLENDİRME</p><p>Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p><ul style="list-style-type: none">• Sandalyeleri hangi şekilde yerleştirdik?• İnsanların ismi olmasaydı onlara nasıl seslenirdik?• Başka nelerin isimleri vardır?• Hayvan ya da eşyaların isimleri olmasaydı konuşmalarımız nasıl olurdu?• Acaba sandalyeye başka bir isim verseydik bu ne olabilirdi?• Sınıftaki herkese aynı anda seslenmek için ne yapılabilir?• Sınıfın bir ismi olması neleri kolaylaştırabilir?</th></th>	<p style="text-align:center">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none">• Çocukların isimlerinin yazılı olduğu kâğıtlar sandalyelere yapıştırılır.• Sandalyeler çember şeklinde dizilir.• Çocuklara, kendi isimlerinin yazdığı sandalyeyi bulmaları için ipuçları verilir.• Her çocuğun isminin yazılı olduğu sandalyeye oturması sağlanır.• ‘Ortada dans’ oyunu oynanır. Müzik açılınca herkes sandalyesinden kalkar ve ortada dans eder. Müzik durunca herkes kendi sandalyesini bulur.• Oyun birkaç kez tekrar edilir. Çocukların ismini söylemesi ve diğer çocukların da isimleri öğrenmesi için sandalyeye oturunca çocuklardan ismini söylemesi istenir. Sandalyede yazan isim okunur. Eşleşme doğruysa alkışlanır.• Çocuk ismini söyleyince tüm sınıf ismi tekrar eder.• Çocukların vesikalık resimleri panoya yerleştirilir.• Resim gösterilerek resimdeki çocuğun ismi sorulur. Her çocuğun ismi resmine bakılarak söylenir.• Resimlere ortak bir isim bulmak için beyin fırtınası yapılır.• Bulunan ismin sınıfında ismi olacağı söylenir. Önerilen isimlerden en çok sevilen ya da kura yoluyla belirlenen isim sınıf ismi olarak belirlenir.• Sınıf ismi yazılarak sınıfın kapısına asılır. <th data-bbox="1082 465 1514 1621"><p style="text-align:center">DEĞERLENDİRME</p><p>Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p><ul style="list-style-type: none">• Sandalyeleri hangi şekilde yerleştirdik?• İnsanların ismi olmasaydı onlara nasıl seslenirdik?• Başka nelerin isimleri vardır?• Hayvan ya da eşyaların isimleri olmasaydı konuşmalarımız nasıl olurdu?• Acaba sandalyeye başka bir isim verseydik bu ne olabilirdi?• Sınıftaki herkese aynı anda seslenmek için ne yapılabilir?• Sınıfın bir ismi olması neleri kolaylaştırabilir?</th>	<p style="text-align:center">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Sandalyeleri hangi şekilde yerleştirdik?• İnsanların ismi olmasaydı onlara nasıl seslenirdik?• Başka nelerin isimleri vardır?• Hayvan ya da eşyaların isimleri olmasaydı konuşmalarımız nasıl olurdu?• Acaba sandalyeye başka bir isim verseydik bu ne olabilirdi?• Sınıftaki herkese aynı anda seslenmek için ne yapılabilir?• Sınıfın bir ismi olması neleri kolaylaştırabilir?
<p style="text-align:center">MATERYALLER</p> <p>Çocuk isimlerinin yazılı olduğu kâğıtlar, çocuklara ait vesikalık resimler, bant</p> <th data-bbox="587 1621 1082 1839"><p style="text-align:center">SÖZCÜKLER</p><p>İsim, sınıf</p><p style="text-align:center">KAVRAMLAR</p><p style="text-align:center">Yavaş- hızlı</p><th data-bbox="1082 1621 1514 1839"><p style="text-align:center">AİLE KATILIMI</p><ul style="list-style-type: none">• Ailelerden çocuklarının aklında kalan isimlerin altını çizme çalışması yapmaları ve çalışmayı okula göndermeleri istenir.</th></th>	<p style="text-align:center">SÖZCÜKLER</p> <p>İsim, sınıf</p> <p style="text-align:center">KAVRAMLAR</p> <p style="text-align:center">Yavaş- hızlı</p> <th data-bbox="1082 1621 1514 1839"><p style="text-align:center">AİLE KATILIMI</p><ul style="list-style-type: none">• Ailelerden çocuklarının aklında kalan isimlerin altını çizme çalışması yapmaları ve çalışmayı okula göndermeleri istenir.</th>	<p style="text-align:center">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none">• Ailelerden çocuklarının aklında kalan isimlerin altını çizme çalışması yapmaları ve çalışmayı okula göndermeleri istenir.
<p style="text-align:center">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Çocukların doğru sandalyeye oturması için rehberlik edilmelidir. Amaç ismini tanıması ve bulması <th data-bbox="587 1839 1082 2020"><p style="text-align:center">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p><ul style="list-style-type: none">• Çocukların resimleri kapalı bir şekilde zemin üzerine yerleştirilerek her çocuğun bir resim alması ve resmin ait<th data-bbox="1082 1839 1514 2020"><p style="text-align:center">KULLANILAN KAYNAKLAR</p><p style="text-align:center">Dergiler,çeşitli resimler</p></th></th>	<p style="text-align:center">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none">• Çocukların resimleri kapalı bir şekilde zemin üzerine yerleştirilerek her çocuğun bir resim alması ve resmin ait <th data-bbox="1082 1839 1514 2020"><p style="text-align:center">KULLANILAN KAYNAKLAR</p><p style="text-align:center">Dergiler,çeşitli resimler</p></th>	<p style="text-align:center">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p style="text-align:center">Dergiler,çeşitli resimler</p>

değildir. Hafıza ve isim öğrenme çalışması olduğu unutulmamalıdır.	olduğu kişiyi bulması sağlanarak eşleştirme çalışması yapılabilir.	

BİR SEMBOLÜM VAR

16-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Türkçe ve Sanat
Yaş Grubu: 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Bilişsel Gelişim: Kazanım 13: Günlük yaşamda kullanılan sembolleri tanır. Göstergeleri: (Verilen açıklamaya uygun sembolü gösterir. Gösterilen sembolün anlamını söyler.)</p> <p>Dil Gelişim: Kazanım 1: Sesleri ayırt eder. Göstergeleri: (Sesin özelliğini söyler. Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)</p> <p>Sosyal ve Duygusal Gelişim: Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Göstergeleri: (Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesnelere alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çember şeklinde minderlere oturulur. 'Benim adım Esra; Elma gibiyim.' (Bulunan ilk ses benzerliği ile ilgili kelimeyi çağrıştıracak bir öykünme de bulunur ve gösterilir.) denir ve çocuklara örnekler çoğaltılarak oyunun kuralı hissettirilir. • Örneklerin ardından oyunu oynamak için ne yapmamız gerektiği sorulur. • Oyun malzememizin isimlerimiz olduğu vurgulanarak dikkat seslere çekilir. • Her çocuk, isminin ilk sesiyle başlayan bir analogi bulması için desteklenir. Bulunan analogi ve hareketi tüm sınıfla tekrar edilir. • Çocuklara bazı sembol kartları gösterilir ve tanıtılır. Sembol kelimesi açıklanır. • Çocuklardan kendilerini anlatan bir sembol olsaydı bunun ne olacağını anlatan bir resim yapmalarını isterim. • Her çocuk vesikalık resminin yanına çizdiği sembol resmini yapıştırır. • Sınıf listesi oluşturulur. 	<p>Etkinlik sonunda ya da aralarda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • İsimlerimizle başka nasıl oyunlar oynayabiliriz? • Aklınızda kalan isim ve benzetmeler neler? (Ahmet-Araba vb) • İsmimizi kim koymuş? Anlamı ne? • Sizce en ilginç benzetme hangisiydi? • Yaparken zorlandığımız bir hareket var mıydı? • Yapmaktan en keyif aldığımız hareket hangisiydi? • Sembol nedir? • Çevremizde hangi sembollerle karşılaşırız?(Trafik işaretleri, kız-erkek tuvalet sembolleri vb) • En sevdiğiniz sembol hangisi? • Semboller hayatımızı kolaylaştırır mı? Neden? • Etkinlikten keyif aldınız mı?
<p>MATERYALLER Çeşitli sembol Kartları(Restorant, telefon, kız-erkek tuvalet sembolleri vb), resim kâğıtları ve boyalar.</p>	<p>SÖZCÜKLER Sembol</p> <p>KAVRAMLAR İçinde -dışında</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sembollerle ilgili yapılan çalışmalar panoda sergilenir. • Yanlarına açıklamaları da yazılır. • Ailelerden çocukların isimlerinin anlamını öğrenmeleri için onlara yardım etmeleri istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bulunan her ismin arkasından o çocuğa gelene kadar söylenen çocuk 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • İncelenen sembollerden çocukların sevdikleri sembolleri kopya 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Dergiler</p>

ismi-analojileri en baştan tekrar edilmelidir. • Sembol resimleri yapılmadan önce çocuklara birkaç örnek gösterilmeli ve çizim yapma noktasında kaygı yaşamamaları için pekiştireçler verilmelidir.	etmelerini sağlayacak bir çalışma yapılabilir.	

OKULUM

17-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Alan Gezisi

Yaş Grubu : 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)</i> Kazanım 2: Denge hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Atlama ile ilgili denge hareketlerini yapar. Konma ile ilgili denge hareketlerini yapar. Durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çocukların boynuna sınıf isminin resmi asılır. • Okulun bölümlerini tanıtan bir gezi yapılır. • Okulda çalışan kişilerle çocuklar tanıştırılır. • ‘Okulum’ adlı hikâye kukla yardımıyla anlatılır. • Kutu içerisinde kum saati getirilir. • Çocukların kutunun içinde olan nesneyi tahmin etmeleri sağlanarak merak uyandırılır. • Kum saati çocuklarla incelenir. • Kum saati süresince bazı hareketler yapılır. (<i>Zıplama, yerde yuvarlanma, koşma vb</i>) • Çocuklar iki gruba ayrılır. Yere konan Legolar ile her grup devirmeden kum saati bitene kadar kule yapmaya çalışırlar. • En yüksek kuleyi yapan grup alkışlanır. 	<p>Etkinlik sonunda ya da aralarda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boynumuza neden sınıf sembolümüzü asmış olabiliriz? • Hep birlikte gezerken nelere dikkat etmeliyiz? • Nereye gidiyor olabiliriz? • Okulda kimler çalışıyor? • Sizce en zor olan okul görevi hangisidir? • Kuklanın adı ne olabilir? • Kukla size gizli ve özel bir bilgi verecek olsa bu ne olabilir? • Materyalin adı neden kum saati olabilir? • Kum saatini başka nerelerde kullanabiliriz? • Belirlenen bir sürede iş yetiştirmek ne hissettirdi?
<p>MATERYALLER</p> <p>Sınıf isim sembolleri, kutu, kum saati, lego, kukla</p>	<p>SÖZCÜKLER</p> <p>Okul, çalışan, kum saati, lego, kule</p> <p>KAVRAMLAR</p> <p>Zıt: Hızlı-yavaş; hareketli-hareketsiz</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelere, kum saati ya da su saati ile çocuklarının yapacağı bazı işleri düzenlemeleri istenir. • Kum saati süresince konuşma vb çalışmalarla da sıra bekleme gibi

		davranışları pekiştirebilecekleri belirtilir.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR <ul style="list-style-type: none">• Çocukların kum saati ile zaman geçirmesi sağlanarak ilgi, materyalin kendisinden işlevine çekilmelidir.	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER <ul style="list-style-type: none">• Legolarla serbest oyun oynanabilir.	KULLANILAN KAYNAKLAR <ul style="list-style-type: none">• Okul Öncesi Antolojisi s: 145

SINIFIMIZIN KURALLARI

17-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Türkçe
Yaş Grubu: 48 +

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Dil Gelişim:</u> Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır. Göstergeleri: <i>(Konuşma sırasında göz teması kurar. Jest ve mimikleri anlar. Sohnete katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)</i> Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar. Göstergeleri: <i>(Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinledikleri/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.)</i> <u>Öz Bakım Becerileri:</u> Kazanım 7: Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur. Göstergeleri: <i>(Tehlikeli olan durumları söyler. Kendini tehlikelerden ve kazalardan korumak için yapılması gerekenleri söyler. Temel güvenlik kurallarını bilir.)</i> <u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 12: Değişik ortamlardaki kurallara uyar. Göstergeleri: <i>(Değişik ortamlardaki kuralların belirlenmesinde düşüncesini söyler.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • ‘Neden?’ adlı sorgulama oyunu oynanır. <i>(Sınıfta hep birlikte aynı anda konuşmamalıyız. Neden? Öğretmenimizden izin almadan sınıfımızdan ayrılmamalıyız. Neden? Sınıfımızı her etkinlikten sonra mutlaka toplamalıyız. Neden? Vb.)</i> • Kurallar ve gereklilikleri hakkında sorgulama başlatılır. Sorgulama ile karmaşa kavramına ulaşılr. • Ortaya bir kap içinde renkli boncuklar koyulur. Kapın yanına da cam bir kavanoz yerleştirilir. Kavanozdaki boncuklar hep birlikte sayılır. • Çocuklar söyledikleri her kural için kavanoza bir boncuk atarlar. • Çocukların belirledikleri kurallar renkli bir karton üzerine madde madde yazılır. • Kurallar bir kez daha okunarak hatırlanır. Her çocuk için kurallar listesinin altına parmak izi çıkartma tekniği uygulanır. Her çocuk bu yöntem ile imza atmış olur. • Çocuklarla birlikte oluşturulan sınıf anayasası sınıf içinde uygun bir yere asılır. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurallar neden vardır? • Başka hangi sosyal ortamlar için kurallar belirlenmelidir? <i>(Otobüs, sinema, tiyatro vb)</i> • Kuralların bir sembolü olsa sizce ne olurdu? • Hangi renk boncuklar vardı? • Kaç kural belirlendi? • En önemli kural sizce hangisi? • Evde de kuralların belirlenmesi sizce gerekli midir? • İmza ne işe yarar? • İmza atmak için neler kullanılabilir? • Sınıf anayasasına uymayanları nasıl uyarmalıyız?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Renkli boncuklar, cam kavanoz, karton, parmak boyası</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>İzin almak, karmaşa, sosyal anlaşma, kural, anayasa, parmak izi, imza</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Sayı/Sayma: 1-10 arası sayılar/ritmik sayma</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden evde tüm üyelerin katıldığı bir ortam oluşturularak ev kurallarını belirlemeleri istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soyut kavramlarla ilgili bir çalışma olduğu için kavramlar anlamlandırılmasa bile çocukların sözcük dağarcığının gelişimi için sıklıkla kullanılmalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Örnek olay tekniği uygulanarak canlandırmalar yapılabilir. • Çocuklar sınıf anayasasının altına kendi oluşturdukları sembolleri yapıştırarak da anlaşmayı kabul ettiklerini ifade edebilirler. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Dergi</p>

Etkinlik Çeşidi: Oyun, Türkçe ve Sanat
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: <i>(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.)</i> <u>Sosyal Ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır. Göstergeleri: <i>(Adını ve/veya soyadını söyler.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar çember şeklinde otururlar. • Çocuklara top ile bir oyun oynanacağı bilgisi verilerek oyunu tahmin etmeleri için sorgulama başlatılır. • Topla tanışma oyunu oynanır. • Topu alan çocuk kendi adını ve topu atacağı arkadaşının adını söyler ve topu atar. • Topu eline alan adını söyleyerek topu başka bir arkadaşına atar. • Tüm çocukların katılımı ile oyun devam eder. • ‘Okula Başladık’ adlı şarkı çalışılır. • Çalışma sayfası incelenir. • Çocuklara resimlerde neler gördükleri sorulur. • Resim üzerinden okulda neler yapılacağı hakkında bilgi verilir. • İlköğretim haftasının neden kutlandığından bahsedilir. • Okulun ve okumanın önemi anlatılır. • Çocuklar kitaplıktan kitap seçmesi ve kitapları incelemesi için yönlendirilirler. • Çocuklara resim kâğıdı ve boyalar dağıtılarak ‘Okulum’ konulu serbest resim çalışması yapılır. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bugün neler yaptık? • Top ne renkti? • Top ile hangi oyunları oynayabiliriz? • Topumuz olmasaydı bu oyunu başka neyle oynayabilirdik? • Aklımızda kimlerin isimleri kaldı? • İsmimizi kim vermiş? • Sınıfımızda ismi aynı olanlar var mı? Kaç kişi? • İlköğretim ne demek olabilir? • İlköğretim haftasını sınıfımızda nasıl kutlayabiliriz?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER Top</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER İsim, sınıf, top, yakalamak, tanışmak</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR Sayı/sayma: İlk Zaman: Hafta</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla birlikte okulun ilk gününü nasıl geçirdiği ile ilgili sohbet etmeleri istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Topun çocukların yakalama becerisine uygun büyüklükte olmasına dikkat edilmelidir. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanışma adlı şarkı çalışılabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 3 • Öneri etkinlik: Okul Öncesi Antolojisi s: 45

YAŞAM VE ÖĞRENME MERKEZLERİM**18-9-2013-****Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Sanat
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Sosyal ve Duygusal Gelişim: Kazanım 12: Değişik ortamlardaki kurallara uyar. Göstergeleri: (Değişik ortamlardaki kuralların belirlenmesinde düşüncesini söyler.) Kazanım 15: Kendine güvenir. Göstergeleri: (Grup önünde kendini ifade eder.)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Sınıfta yer alan öğrenme merkezleri tanıtılır ve merkezlerde bulunan materyaller incelenir.• Uyulması gereken kurallar açıklanır.• Her merkezden birkaç tane materyal alınır ve bez torbaya koyulur.• Torbanın içinden sırayla her çocuk bir materyal seçer ve hangi merkeze ait olduğu bulunur.• Büyük boy bir kâğıda daire çizilir.• Dairenin ortasına bir nesne yerleştirilir. Nesnenin dairenin merkezinde yer aldığı açıklanır. Merkez kelimesi ile ilgili sohbet edilir.• Panoya sınıftaki öğrenme merkezlerinin resimleri asılır.• Her öğrenciye kartondan hazırlanmış bir yıldız verilir. Çocuklar yıldızlarını istedikleri gibi süslerler.• Çocuklar sırayla ilgilerini çeken öğrenme merkezi resminin yanına yıldızlarını asarlar ve nedenini açıklarlar.• Etkinlik bitiminde sınıftaki merkezlerden hangisinin daha az hangisinin daha çok tercih edildiği çocuklarla birlikte gözlemlenir.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Sınıfımızdaki bu bölümlerin adı neden öğrenme merkezi olabilir?• Neden her bölüme farklı bir isim verilmiş olabilir?• Merkez ne demek olabilir?• En çok tercih edilen merkez hangisi oldu?• Merkezlerde oyun oynarken hangi kurallara uymamız gerekir? Neden?• Yarın oyun zamanında hangi merkezi tercih edeceksiniz?
<p>MATERYALLER</p> <p>Öğrenme merkezi resimleri, büyük boy bir kâğıt, yıldızlar, sakız yapıştırıcı</p>	<p>SÖZCÜKLER</p> <p>Öğrenme merkezi, materyal, yıldız, tercih etmek</p> <p>KAVRAMLAR</p> <p>Mekânda Konum: Ortasında Geometrik Şekil: Daire Miktar: Az-çok</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <p>Evde kurallar konulması</p>
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Çocukların merkezlerde zaman geçirmesi ve sorular sorması	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none">• Öğrenme merkezlerinin hepsinde kısa birer etkinlik yapılabilir.	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Dergi ,cd,bilgisayar</p>

sağlanmalıdır.	• Merkezlerde yapılabilecek etkinliklerle ilgili örnekler çoğaltılabilir.	

KUTU KUTU EĞLENCE

19-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Göstergeleri: <i>(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)</i> Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar. Göstergeleri: <i>(Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.)</i> Kazanım 4: Nesnelere sayar. Göstergeleri: <i>(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.)</i> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlığın adını söyler.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklara bir büyük bir de küçük kutu gösterilir. İçinde ne olabileceğini tahmin etmeleri istenir. • Kutuların benzerlik ve farklılıkları ile ilgili sorgulama başlatılarak büyük ve küçük kavramlarına dikkat çekilir. • Çocuklardan ayakkabılarını çıkarmaları istenir. • Ayakkabıların büyüklük ve küçüklük durumları incelenir. • Ayakkabılar aynı boyda olan ayakkabılar, küçük ayakkabılar ve büyük ayakkabılar olarak gruplanır. • Ayakkabı grupları sayılır. • Büyük ve küçük kutuların artık açılabilceği söylenir. • Büyük kutudan kalemler küçük kutudan ise kırmızı eşyalar çıkar. • Sınıftaki kırmızı nesnelere bulunur. • Çalışma sayfaları incelenerek kalem tutma davranışı resim üzerinde örneklendirilerek çalışılır. • Sayfalar yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kutudan ne çıkmasını istersiniz? • Büyük kutunun içinden ne çıkacağını düşünüyorsunuz? • Küçük kutunun içinden ne çıkacağını düşünüyorsunuz? • Ayakkabı numaran kaç? • Ayakkabımı kiminle almıştın? • Çorbamızı küçük çay kaşığı ile içsek ne olur? • Hayattaki her şey küçük olsaydı neler yaşardık? • Hayatımızdaki her şey büyük olsaydı neler yaşardık?
<p>MATERYALLER Büyük ve küçük boy kutu, kırmızı nesnelere, kalemler, çocukların ayakkabıları</p>	<p>SÖZCÜKLER Kutu, ayakkabı numarası, grup</p> <p>KAVRAMLAR Renk: Kırmızı Boyut: Büyük-küçük Zıt: Benzer-farklı</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla evde bulunan kırmızı renkteki yiyecekleri bulmalarını istenir.

<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <p>Kalem tutulmasına dikkat edilecek</p>	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • ‘Ayakkabını Bul’ oyunu oynanabilir. (Ayakkabılar karışık şekilde ortaya koyulur. Müzik başlatıldığında her çocuk gelir ve kendi ayakkabısını bulur ve giyer.) 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 4, 5

SINIF LİSTEMİZ

19-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Türkçe
Yaş Grubu: 48+

<p>KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p>	<p>ÖĞRENME SÜRECİ</p>	<p>DEĞERLENDİRME</p>
<p><u>Bilisel Gelişim:</u> Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Göstergeleri: <i>(Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)</i> <u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır. Göstergeleri: <i>(Adını ve/veya soyadını söyler. Yaşını söyler. Fiziksel özelliklerini söyler. Duyuşsal özelliklerini söyler.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çember şeklinde ayakta durulur. Şeklin adının çember olduğu ve oyun oynanırken çember olalım denilince bu şekli alacakları ifade edilir. • Çember şeklinde dizilmenin pekişmesi için çocuklar dağınık halde yürürler ve ‘Çembere’ denilince çember oluştururlar. • Çember tekrar oluşturulduğunda ip yumağı ile çemberde ne yapılacağı ile ilgili sorgulama başlatılır. • İp yumağı ucundan tutulur, tutan kişi ismini söyler, çemberdeki başka bir çocuğa atar. • İp yumağını alan çocuk da ipten tutar ve ismini söyleyerek diğer eliyle ipi çemberdeki başka bir arkadaşına atar. • Oluşan şekil hakkında sorgulama başlatılır. Örümcek ağı cevabına ulaşıldıktan sonra örümcekler hakkında konuşulur. • Oluşturulan ağ küçük grup çalışması olarak tekrar yapılarak kâğıt üzerine yapıştırılır. • Ağın üzerine her çocuk sırasıyla gelir ve kendini tanıtarak vesikalık resmini yapıştırır. • Sınıf listesi oluşturulmuş olur. • Listede kaç kız kaç erkek olduğuna ilişkin sohbet edilir. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oyunları oynadığımız şeklin adı neydi? • İple ne oluşturduk? • Oluşturduğumuz ağı nasıl yaptık? • İpimiz ne renkti? • İp yumağını atmadan önce ne söyledik? • Sınıfımızda ismi aynı olan birileri var mıydı? • Kimlerin ismi aklınızda kaldı? • İsimlerimizi bilmek neden önemlidir? • Hangi hayvan ağ örer? • Örümcekler ağlarını örerken bir şarkı söyleseler bu ne olurdu? • Örümcekler ağlarını nerelere örer? • Hiç örümcek ve ağı gördünüz mü?

<p>MATERYALLER Kalın bir ip yumağı, büyük boy kraft kâğıtları, yapıştırıcı, çocukların vesikalık resimleri</p>	<p>SÖZCÜKLER Yumak, el ele tutuşmak, örümcek, ağ, liste</p> <p>KAVRAMLAR Geometrik Şekil: Çember, köşe Yön/mekânda konum: İç-dış</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla örümcekler hakkında bir araştırma yapması istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • İpi tutup atma hareketi ile ilgili alıştırmaya yapılmalıdır. 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • ‘Sallan Sallan Örümcek’ şarkısı oyunlaştırılarak öğretilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Bilgisayar,kitap, cd</p>

SARI SARI YAPRAKLAR, İŞTE GELDİ SONBAHAR 20-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Alan Gezisi,
Yaş Grubu: 48+

<p>KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 4: Nesneleri sayar. Göstergeleri: (İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.) Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: (Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.) Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. Göstergeleri: (Nesne/varlıkların şeklini ayırt eder, karşılaştırır. Nesne/varlıkların büyüklüğünü ayırt eder, karşılaştırır.)</p>	<p>ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sınıfa içinde sonbaharda giyilen giysilerin olduğu bir kutu getirilir. • Çocukların dikkati giysilere çekilir ve hangi mevsimde giyildiği ile ilgili sorgulama başlatılır. • Sonbaharda başka hangi değişiklikler olduğu hakkında sohbet edilir. • Çocuklara büyüteçler ve buzdolabı poşetleri dağıtılır. • Sonbahardaki değişiklikleri incelemek için bahçeye çıkılır. • Öğrenciler büyüteçleri ile yaprakları ve ağaçları daha yakından incelerler. • Seçtikleri yaprakları gözlem torbalarına koyarlar. • Sınıfa dönülünce yapraklar incelenir. Sonbahar adlı çalışma sayfası gözden geçirilir. • ‘Hava olayları’ adlı oyun oynanır. • Yağmur denilince masaya parmaklarla vurularak ses çıkarılır. • Rüzgar denilince ‘Vuuuu’ diye ses çıkarılır. • Fırtına denilince ise hem yağmur hem 	<p>DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neden mevsimler değişir? • Biz hangi mevsimdeyiz? • Yapraklar dökülünce onlara ne oluyor? • Yaprakları sararıp dökülmeyen ağaçlar hangileri? • Her mevsimde aynı giysileri mi giyeriz? • Her mevsimde aynı yiyeceklerimi yeriz? • Hep sonbahar olsaydı kendini nasıl hissederdin?
--	--	---

	rüzgâr sesi çıkarılır.	
<p>MATERYALLER Büyüteç, buzdolabı poşeti, yapıştırıcı</p>	<p>SÖZCÜKLER Sonbahar, sararmak, kurumak, rüzgar, fırtına, yağmur</p> <p>KAVRAMLAR</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla kıyafet dolaplarını inceleyerek sonbahardaki değişiklikler hakkında sohbet etmeleri istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocukların gözlem torbalarına yeterli miktarda yaprak toplayıp toplamadıklarına dikkat edilmelidir. 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sonbahar adlı öykü okunabilir. • Yaprak baskısı çalışması yapılabilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 6,7 • Öneri etkinlik: Okul Öncesi Antolojisi s: 160

GÖZLEM TORBAM

20-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Sanat
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ Bilişsel Gelişim: Kazanım 4: Nesneleri sayar. Göstergeleri: <i>(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.)</i> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.)</i> Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlıkların şeklini ayırt eder, karşılaştırır. Nesne/varlıkların büyüklüğünü ayırt eder, karşılaştırır.)</i>	ÖĞRENME SÜRECİ <ul style="list-style-type: none">• Çocuklar gözlem torbalarından çıkardıkları yaprakları sayarlar.• Yaprakları renk ve şekil benzerliklerine göre gruplarlar.• Yapraklar çeşitli özelliklerine göre sıralanır. <i>(Büyükten küçüğe, uzundan kısaya vb.)</i>• Çocuklar seçip ayırdıkları birkaç tane yaprağı önlerine koyarak incelerler.• Yaprakların kokusu ve dokusu incelenir.• Her çocuk yaprağını neye benzettiğini söyler.• Çocuklar yapraklarını resim kâğıtlarına yapıştırırlar.• Neye benzediklerini hayal edip boyalarıyla çizerler.• Etkinliklerini bitiren öğrenciler ikişerli eş olurlar ve çalışmalarını birbirlerine anlatırlar.	DEĞERLENDİRME Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir; <ul style="list-style-type: none">• Yaprakları neye benzetiyorsun?• Yaprakların üzerindeki çizgiler ne işe yarıyor olabilir?• Bu etkinliği yaparken kendini nasıl hissettin?• Arkadaşının çalışması hakkında ne düşünüyorsun?• Sence en ilginç çalışma hangisi olmuş? Neden Böyle düşünüyorsun?
MATERYALLER Bahçeden toplanan yapraklar, resim kâğıtları, yapıştırıcı, boya	SÖZCÜKLER Benzerlik, koku, benzetmek KAVRAMLAR Boyut: Büyük-Küçük	AİLE KATILIMI <ul style="list-style-type: none">• Ailelerden çocukları ile birlikte pazara giderek alveriş yapmaları tavsiye edilebilir. Pazardan alınan sonbahar yiyeceklerinin neler olduğu hakkında sohbet etmeleri istenir.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR <ul style="list-style-type: none">• Çocukların gözlem torbalarında yeterince yaprakları olup olmadığına dikkat edilmelidir.	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER <ul style="list-style-type: none">• Okulun etrafında geziye çıkılarak ağaçlar ve yapraklar gözlemlenebilir.• Sonbaharda yenilen sebzelerle baskı çalışmaları yapılabilir.	KULLANILAN KAYNAKLAR Dergiler

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p>Bilişsel Gelişim: Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Göstergeleri: <i>(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)</i> Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar. Göstergeleri: <i>(Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.)</i> Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlıkların büyüklüğünü ayırt eder, karşılaştırır.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklara uzun ve kısa iki ip gösterilir. • İki öğrencinin uzun ipi, iki öğrencinin de kısa ipi gergin olarak tutmaları istenir. • Aradaki mesafeyi de karşılaştırarak hangisinin uzun hangisinin kısa olduğu gösterilir. • ‘Hangi ip ’oyunu oynanır. • Çocuklarla çember şeklinde sandalyeler dizilerek oturulur. • Sandalyede nasıl oturulması gerektiği ile ilgili sorgulama başlatılır. • Müzik başlatıldığında uzun ve kısa ip farklı yönlerde elden ele dolaştırılmaya başlanır. • Müzik durduğunda elinde ip olan çocuk ipin kısa mı uzun mu olduğunu söyler. • Oyunun ardından sandalyede başka hangi oyunların oynanacağı ile ilgili sorgulama başlatılır. • Müzikli Sandalye oyunu oynanır. Sandalyeler çocuk sayısından bir eksik olarak yerleştirilir. • Müzik başlayınca çocuklar dans eder. Müzik durunca herkes bir sandalyeye oturur. • Boşta kalan çocuk hakem olarak görevlendirilir. • Tek çocuk kalana kadar oyun devam eder. • Çalışma sayfaları yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • İpler ne renkti? • Şaşırtmalı oyunlar sizde nasıl bir duygu oluşturuyor? • Sınıfımızdaki en uzun boylu kişiyi nasıl bulabiliriz? • Sınıfımızdaki en kısa boylu çocuk sizce kim? • Ölçmeden tahmin etmek doğru sonucu verebilir mi? • Sandalyede otururken nelere dikkat etmeliyiz? • Oyundan çıkmak size ne hissettirdi? • Oyunlarımızın ismi neydi? • Sizi zorlayan kurallar var mıydı?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Uzun ve kısa boyda iki ip, sandalyeler, müzik cd’si</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Müzikli oyun, eksik, hakem, şaşırtma</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Boyut: Uzun-kısa Sayı/sayma: 2</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla kendilerine ve çocuklarına ait çorapları karşılaştırmaları istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • İplerin kalın ve renk olarak dikkat çekici olması sağlanmalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toplarla ilgili oyunlar oynanabilir. • Bir topum var lastikten adlı tekerleme söylenebilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 8,9

METRE Mİ DOĞRU KARIŞ MI?**23-9-2013****Etkinlik Çeşidi:** Oyun ve Matematik
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
Bilisel Gelişim Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlıkların yapıldığı malzemeyi ayırt eder, karşılaştırır.</i> <i>Nesne/varlıkların kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır.</i> <i>Nesne/varlıkların büyüklüğünü ayırt eder, karşılaştırır)</i> Kazanım 11: Nesnelere ölçer. Göstergeleri: <i>(Standart olmayan birimlerle ölçer. Ölçme sonucunu söyler.)</i> Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar. Göstergeleri: <i>(Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)</i>	<ul style="list-style-type: none">• Sınıfa bir kutu ile girilir kutunun adının oyun kutusu olduğu söylenir.• Kutuda ne olabileceği ile ilgili sorgulama başlatılır.• Çocukların düşünceleri paylaşıldıktan sonra saymaca yaparak çıkan çocuğun kutuyu açması istenir.• Kutudan farklı toplar çıkar(<i>Tenis, basket, vb</i>)toplarla günlük hayatta hangi oyunların oynandığı ile ilgili sohbet edilir.• Çocuklara herkesin iki tane topu olursa bir oyun oynayabilecekleri söylenir.• Beyin fırtınası yaparak topun nasıl elde edilebileceği sorgulanır.• Çocuklara gazete verilerek iki tane top yapmaları istenir.• Çocuklar toplarını alarak yan yana sıralanırlar.• Komutla ilk toplarını yerden yuvarlayarak nereye kadar atabildiklerini gözlemlerler.• İkinci toplarını da aynı şekilde yuvarlarlar. İki top arasındaki mesafe gözlemlenir.• Mesafe standart olmayan ölçüm araçları ile ölçülür.<i>(El, adım, kalem vb)</i>• Sonuçlar hakkında konuşulduktan sonra metre ile gerçek ölçümler yapılır.• Çocukların ölçüm araçlarının arasındaki farkı anlaması için sorgulama yapılır.	Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir; <ul style="list-style-type: none">• Kutuda sizce ne var?• Kapalı olan kutuda ne olduğunu anlamak için ne yapabiliriz?• Kutuda ne olduğunu görmek için ne yapmalıyız?• Toplarla hangi oyunlar oynanıyordu?• Gazeteden yapılan toplar kaç taneydi?• El ya da adımla yapılan ölçme sonucu doğru çıktı mı?• Standart olmayan ölçme araçları neden doğru sonucu vermez?
MATERYALLER Gazete, metre, kutu ve çeşitli toplar	SÖZCÜKLER Standart olmayan ölçüler, cetvel, metre, parmak, karış, kulaç, ayak, adım, yuvarlamak, mesafe KAVRAMLAR Sayı/Sayma: 2 Zit: Açık-kapalı	AİLE KATILIMI <ul style="list-style-type: none">• Ailelerden çocuklarıyla evde standart ve standart olmayan birimlerle ölçme çalışmalarını yapmaları istenir.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER	KULLANILAN KAYNAKLAR

NOKTALAR		Dergiler
<ul style="list-style-type: none"> • Çocukların malzemelerle zaman geçirmesi sağlanmalıdır. 	<ul style="list-style-type: none"> • Oyun hamuru yerine çocukların ürettikleri fikirler doğrultusunda başka malzemelerde toplar yapılabilir. 	

BİRDİRBİR

24-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Matematik
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 7: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre gruplar. Göstergeleri: (Nesne/varlıkları miktarına göre gruplar.) Kazanım 13: Günlük yaşamda kullanılan sembolleri tanıır. Göstergeleri: (Verilen açıklamaya uygun sembolü gösterir. Gösterilen sembolün anlamını söyler.) <u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Göstergeleri: (Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesnelere alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.) <u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 2: Denge hareketleri yapar. Göstergeleri: (Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır. Atlama ile ilgili denge hareketlerini yapar. Konma ile ilgili denge hareketlerini yapar)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Üç boyutlu olarak hazırlanmış büyük ‘1’ rakamı sınıfın ortasına koyulur. • Şeklin ne olduğun ile ilgili sorgulama başlatılır. • Bu sayı ‘Bir tane var ‘ demektir diye açıklamada bulunulur. • Çocukların gruplar oluşturarak vücutlarını kullanarak 1 rakamını oluşturmalarına rehberlik edilir. • Bir rakamı sınıfın bir köşesine koyulur ve çocuklardan sınıfın içersinden 1 tane nesne getirip 1 rakamının yanına koymaları istenir. • ‘.....bir tanedir’ cümle tamamlama çalışması oyunlaştırılarak gerçekleştirilir. (Güneş bir tanedir, burnum bir tanedir, Annem bir tanedir vb) • Birdirbir oyunu minderlerin üzerinden atlanarak oynanır. • Çalışma sayfaları incelenerek ve sorgulanarak uygulanır. 	<p>Etkinlik sırasında ve ya sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 sayısı şekil olarak neye benziyor? • Bir sayısından neler yapabiliriz? • Bir sayısını bedenimizle oluşturmak zor muydu? • Bir bize neyi ifade eder? • Etkinlikten keyif aldınız mı? • Vücudumuzda bir tane olan neler var?
MATERYALLER Üç boyutlu olacak şekilde hazırlanan bir rakamı	SÖZCÜKLER Hoplamak, sekmek, atlama, tane KAVRAMLAR Sayı/sayma: 1	AİLE KATILIMI • ‘..... Bir tanedir’ oyunu ailelere anlatılarak evde de oynanmasına rehberlik edilir.

DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER	KULLANILAN KAYNAKLAR
<ul style="list-style-type: none"> • Çocukların nesne- sayı eşleştirmesini doğru yapmaları için oyunlar sınıfın dinamiğine göre çeşitlendirilmelidir. 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 rakamını tahtada yazma çalışmaları yapılabilir. • Hafıza kartları çiftler ve tekler olarak ayrılarak hazırlanıp, 1 tane olanları bulma oyunu oynanabilir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 8, 9

KENDİ BOYAMIZI HAZIRLIYORUZ

24-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Fen ve Sanat
Yaş Grubu: 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.)</i></p> <p><u>Öz Bakım Becerileri:</u> Kazanım 1: Bedeniyle ilgili temizlik kurallarını uygular. Göstergeleri: <i>(Elini/yüzünü yıkar. Tuvalet gereksinimine yönelik işleri yapar.)</i></p> <p>Kazanım 3: Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar. Göstergeleri: <i>(Ev/okuldaki eşyaları temiz ve özenle kullanır.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklarla birlikte okulun mutfağında parmak boyası hazırlanır. • Nişasta sulandırılarak pişirilir. İçine toz boya katılarak renklendirilir. • Böylece elde edilen parmak boyası çeşitli renklerde hazırlanarak soğuduktan sonra çocuklara verilir. • Çocuklar önce masa üstüne yayılan naylon üstünde boyalara şekiller verirler. • Yaptıkları resimleri/desenleri kâğıda alırlar. • Çalışma sırasında kirlenen ellere dikkat çekilir. • Ellerim tombik tombik adlı şarkı öğretilir. • El yıkamanın gerekliliği ile ilgili sorgulama başlatılır. • El yıkarken nelere dikkat edilmesi gerektiği hakkında sohbet edilir ve eller yıkanır. • Çalışmalar kuruduktan sonra oluşan eserler sınıf panosuna asılır ve çocuklar sergiledikleri resimleri birbirlerine anlatırlar. 	<p>Etkinlik sonunda ya da aralarda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parmak boyası üretmek için hangi malzemeleri kullandık? • Hangi renklerde boyalar ürettik? • Kullanılacak malzemeyi üretmenin yararı nedir? • Parmak boyası ile resim yapmak eğlenceli mi? • Çalışmadan keyif aldınız mı? • Ellerin temizliği neden önemlidir?

<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Nişasta, çeşitli renklerde toz boyalar, naylon ve ya beyaz çöp poşetleri</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Nişasta, toz boya, parmak boyası, temizlik</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p style="text-align: center;">Zıt: Kirli-temiz</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ailelerin çocuklarıyla el/yüz temizliği ile ilgili sohbet etmeleri istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Parmak boyası hazırlamak için gerekli fiziksel şartlar sağlanamazsa çalışma hazır parmak boyası ile yapılmalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> Mikrop ile ilgili deney yapılabilir. (<i>Suyun içine karabiber koyulur ve bulaşık deterjanı dökülerek sonuçlar gözlemlenir.</i>) 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p style="text-align: center;">Cd</p>

BARDAKLARLA KİRLİ-TEMİZ

25-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Türkçe
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p>	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p>
<p>Sosyal ve Duygusal Gelişim: Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Göstergeleri: (<i>Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesnelere alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.</i>) Özbakım Becerileri: Kazanım 1: Bedeniyle ilgili temizlik kurallarını uygular. Göstergeleri: (<i>Saçını tarar, dişini fırçalar, elini, yüzünü yıkar, tuvalet gereksinimine yönelik işleri yapar.</i>) Kazanım 3: Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar. Göstergeleri: (<i>Ev/okuldaki eşyaları temiz ve özenle kullanır. Ev/okuldaki eşyaları toplar.</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Çocuklara temizlik malzemeleri gösterilerek malzemelerin işlevi hakkında sohbet edilir. Çocuklarla birlikte sınıf temizlenir. Temizliğin önemi hakkında sohbet edilir. Plastik ya da köpük bardaklar siyaha boyanır ve kirli görüntüsü verilir. Sınıfın değişik yerlerine kirli ve temiz bardaklar saklanır. Çocuklara bardakların saklandığı ve kum saati süresince bardakların bulunması gerektiği söylenir. Süre başlatılır. Süre bitiminde bulunan bardaklar sayılır. Eğer bulunmayan bardak varsa tekrar süre verilir. Oyun tüm bardaklar bulunana kadar devam eder. Bardaklar bulununca farkları ile ilgili sorgulama başlatılarak temiz ve kirli kavramlarına ulaşırlar. Kavramla ilgili sohbet edilir. Her çocuk eline bir kirli bir de temiz bardak alır. Kirli deyince kirli bardaklar temiz denilince temiz bardaklar havaya kaldırılır. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> Bardaklar kaç taneydi? Bardaklarla ne yaptık? Bir şeyin kirli mi temiz mi olduğunu nasıl anlarız? Kirli yiyecekler bizim sağlığımızı nasıl etkiler? Kirli arabanın yanında neler vardı? Vücut temizliği için ne kullanırız? Okulda ve evde kullandığımız temizlik ürünleri aynı mı? Sizce mikrop neye benzer?

MATERYALLER Plastik ya da köpük bardaklar, kum saati	SÖZCÜKLER Bardak, paylaşmak, bölmek KAVRAMLAR Zıt: Kirli-temiz	AİLE KATILIMI • Ailelerden çocuklarıyla evdeki temizlikle ilgili olan materyalleri incelemeleri istenebilir.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR • Bardaklar çocuk sayısına eşit olmalıdır.	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER • ‘Ellerim tombik tombik’ şarkısı çalışılabilir. • Çocukların mikrop çizimi yapmaları sağlanabilir.	KULLANILAN KAYNAKLAR • Yaratıcı Minikler-1 s: 12

YOLLAR

25-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Sanat
Yaş Grubu: 48 +

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Dil Gelişim:</u> Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. Göstergeleri: <i>(Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir. Görsel materyalleri kullanarak olay, öykü gibi kompozisyonlar oluşturur.)</i> <u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)</i> Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Malzemeleri yapıştırır. Nesneleri kopartır/yırtar. Kalem doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ellerim adlı parmak oyunu oynanır.<i>(Ellerim başımda, başımın üstünde, Ellerim omzumda omzumun üstünde, Ellerim belimde, ellerim yanımda, Ellerim arkamda saklanıyorlar, Kaldırınca yukarı parmaklarım uçar,1.2.3.4 sesleniyorlar/ Şimdi ise sustular.)</i> • Tahtaya çizilerek oluşturulan yol üzerinde çocukların yol takip çalışması yapması sağlanır. • Tebeşir ya da renkli elektrik bantları ile yerde bir yürüme parkuru oluşturulur. • Çocukların düz ve eğri yollardan ilerleyerek yolu tamamlamaları sağlanır. • Yolu sonuna el işi kâğıtları yerleştirilir. • Yolu tamamlayan çocuk el işi kâğıdını alır ve herkes çalışmayı tamamlayınca büyük elmalar yırtma-yapıştırma tekniği kullanılarak tamamlanır. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sonunda ya da aralarda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parmak oyunu oynamak keyifli miydi? • Yolları takip etmek için nelere gereksinim duyarız? • Yırtma ve yapıştırma tekniği zor muydu?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Tahta ve kalem, tebeşir ya da renkli elektrik bantları, el işi kâğıtları, yapıştırıcı</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Yol takibi, yırtma-yapıştırma, el işi kâğıdı, parmak oyunu</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Mekânda konum: Ön-arka, yan, üstünde Zıt: Başlangıç-bitiş; düz-eğri</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerin yol takip çalışmaları ile ilgili alıştırmalar için gerekli ortamlar oluşturmaları istenebilir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yol, çocukların eğleneceği şekilde ve düz,eğri çizgiler kullanılarak oluşturulmalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <p>Sağ el,sol el kullanımına dikkat</p>	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Bilgisayar</p>

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Türkçe
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 15: Parça-bütün ilişkisini kavrar. Göstergeleri: <i>(Bir bütünün parçalarını söyler. Parçaları birleştirerek bütün elde eder.)</i> Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar. Göstergeleri: <i>(Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)</i> <u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır. Göstergeleri: <i>(Duyuşsal özelliklerini söyler.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sınıfın ortasına bir çizgi çizilir. • Bir tarafa gülen yüz diğer tarafa üzgün yüz resmi koyulur. • Yönergeler göre mutlu denilince mutlu yüz resminin olduğu tarafa, üzgün denilince üzgün yüz resminin olduğu tarafa geçilir. • Dergilerden insan yüzleri kesilir. • Yüzlerin ne hissettiği hakkında sorgulama başlatılarak yüzler, üzgün ve mutlu olarak gruplanır. • Gruplarda kaç tane yüz olduğu sayılır. • Çocuklar iki gruba ayrılır. • Gruplardan biri mutlu yüzler grubu diğeri de üzgün yüzler grubu olur. • Gruplar duygu durumlarının nedenlerine ilişkin durumlar oluştururlar. • İçlerinden seçilen bir durum canlandırılır. • Gruplar kendilerine ait yüzlerle 'Duygular' proje çalışması yaparlar, projeler değerlendirilerek sergilenir. • Çalışma sayfaları yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mutsuz bir arkadaşınızı fark etmeniz ne yaparsınız? • Hayvanların mutlu olduğunu nasıl anlayabilirsiniz? • Üzgün bir yüzde dudaklar nasıl şekil alır? • Mutlu bir yüzde dudaklar nasıl şekil alır? • Duygularımızı anlatmak önemli midir? • Başkasının ne hissettiğini anlamak önemli midir?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Tebeşir, mutlu ve üzgün ifadelerine sahip insan yüzü, dergi ve kataloglar, makas ve yapıştırıcılar</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Teselli etmek, proje, grup, duygu</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Duygu: Mutlu-üzgün</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla mutlu bir aile resmi çizmeleri istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar evet ya da hayırdan daha tanımlayıcı ifadeler kullanarak duygularını aktarmaları için desteklenmelidir. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mutlu çocuk adlı şarkı çalışılabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 13,14

PERFORMANSIMI DEĞERLENDİRİYORUM 26-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Türkçe ve oyun
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar. Göstergeleri: (<i>Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.</i>)</p> <p><u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır. Göstergeleri: (<i>Duyuşsal özelliklerini söyler.</i>)</p> <p>Kazanım 15: Kendine güvenir. Göstergeleri: (<i>Grup önünde kendini ifade eder. Gerektiği durumlarda farklı görüşlerini söyler.</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Kraft kâğıdına çocukların isimlerinin olduğu bir tablo yapılır.• Parkur oluşturulur.• Kartonlara çocuk sayısı kadar mutlu ve üzgün yüzler çizilir ve kesilir, kutunun içine koyulur. Kutu parkurun en sonuna yerleştirilir.• Oyun kuralları açıklanır. Çocuklar sırayla parkurda yarışır.• Masa ve sandalyeler kullanılarak engeller oluşturulur. Çocuklar masaların altından sandalyelerin üstünden geçerler.• Engelden geçen çocuk Legolardan 5 katlı kule yapar.• Kule yapan çocuk belli bir mesafeden sepete top atar.• Sepete top atan çocuk, parkuru başarıyla tamamladığını düşünüyorsa mutlu yüz, başarıyla tamamlayamadığını düşünüyorsa üzgün yüz alır.• Tabloda ismini bulur ve yanına yapıştırır.• Oyunun sonunda isim tablosu incelenir.• Çocuklar bireysel performanslarını değerlendirirler.• Parkuru tamamlarken neleri yapabildiklerini neleri yapamadıklarını konuşurlar.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Parkur ne demek olabilir?• Parkurun engelleri hakkında ne düşünüyorsun?• En zor engel hangisi?• Parkurda hangi aşamaları yapmakta başarılıydın?• Sen parkura bir engel ekleydin nasıl bir engel olurdu?• Yapamadığın davranışları öğrenmek için neler yapıyorsun?
<p>MATERYALLER Masalar, sandalyeler, Legolar, top, sepet, isim tablosu</p>	<p>SÖZCÜKLER Engel, parkur, tablo</p> <p>KAVRAMLAR Duygu: Mutlu-Üzgün Zıt: Kolay-zor</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <p>Evde makas kullanılmasına dikkat edilmesi</p>
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p>	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p>	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Parkuru oluştururken sınıfın genişliği dikkate alınmalıdır. • Yapmadıkları davranışları neden yapmadıklarını açıklamakta zorlanan veya açıklamak istemeyen çocuklar zorlanmamalıdır. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mutlu ve üzgün yüz kuklaları yapılarak çeşitli duygu durumları canlandırılabilir. 	Dergiler

MATEMATİK HER YERDE 27-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Türkçe
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 4: Nesnelere sayar. Göstergeleri: <i>(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir</i></p> <p><u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır. Göstergeleri: <i>(Fiziksel özelliklerini söyler. Duyuşsal özelliklerini söyler.)</i></p> <p>Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Göstergeleri: <i>(Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder..)</i></p> <p><u>Dil Gelişimi:</u> Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır. Göstergeleri: <i>(Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklara yürüyüş taklitleri ile ilgili oyun oynanacağı söylenir. • Hangi yürüyüşlerin taklidinin yapılabileceği hakkında sorgulama başlatılır. • Çocuklar serbest olarak yürürler. El çırpma sesinden sonra yönerge doğrultusunda yürüyüş taklitleri yapılır. • Yaşlı, bebek, çocuk gibi yönergeler verilerek insanların gelişim dönemlerine dikkat çekilir. • Çalışma sayfası incelenerek insanların hangi yaşta nelere gereksinim duyduğu ile ilgili sorgulama başlatılır. • Sayfa yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. • Resimdeki insanların cinsiyeti ile ilgili sohbet edilir. Kız ve erkek sembolleri gösterilir. • Sembollerin ne ifade ettiği ve bu sembollerle nerede karşılaşıldığı ile ilgili konuşulur. • Semboller sınıfta birbirinden uzak yerlere duvara yapıştırılır. • Kızların kız sembolü, erkelerin erkek sembolü olan yere gitmeleri istenir. • Oluşan gruplar sayılır. • Tahtaya kız-erkek grafiği çizilir. Semboller grafikte kullanılır. • Gruplardan çocuklar sırayla gelir ve cinsiyetlerine ait olan bölümden bir kare kararlarlar. • Çalışma sayfasındaki grafik incelenir ve grafik sınıfa ait hale getirilir. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hangi yürüyüşleri taklit ettik? • Hangi yürüyüş taklidinde zorlandınız? • Hangi yürüyüş taklidinde eğlendiniz? • Sembol ne demektir? • Bir kişinin cinsiyetini nerden anlarız? • Sınıfımızda kaç kız var? Kaç erkek var? • Grafik bize neyi gösterdi?

<p>MATERYALLER Tahta ve kalem</p>	<p>SÖZCÜKLER Taklit, sembol, grafik, cinsiyet, sayı</p> <p>KAVRAMLAR Zıt: Yaşlı-genç</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ailelerden çocuklarıyla oyun parkına gitmeleri ve kaç kız kaç erkek gördüklerini saymaları istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR Sağ el sol el kullanımı</p>	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> Dedemin Gözlükleri adlı parmak oyunu oynatılabilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Yaratıcı Minikler-1 s: 15,16

TİTREŞİMLER

27-9-2013

Etkinlik Çeşidi: Okuma Yazmaya Hazırlık, Fen ve Sanat
Yaş Grubu: 48+

<p>KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: (Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.) Kazanım 12: Geometrik şekilleri tanıır. Göstergeleri: (Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesnelere gösterir.) <u>Dil Gelişimi:</u> Kazanım 1: Sesleri ayırt eder. Göstergeleri: (Sesin geldiği yönü söyler. Sesin kaynağının ne olduğunu söyler.)</p>	<p>ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> ‘Titreşimli Ses’ deneyi uygulanır. Alüminyum folyo top haline getirilir. Ayaklı cam bardak alınır. Alüminyum folyodan yapılan top bir iple bağlanır yüksek bir yere asılır. Bardak topa değmeyecek şekilde topa iyice yaklaştırılır. Kurşun kalemle bardağa hafifçe vurulur. Topun hareket ettiği görülür. (Bardaka vurduğumuzda titreşim meydana gelir. Bu da havayı titreştirir. Hava titreşimleri taşır ve bu titreşimlerin ses olarak kulağımıza gelmesini sağlar.) Üçgen zil çocuklarla incelenir ve çocuklar eşleştirilir. Eşlerden biri zili çalarken diğeri zile dokunur. Titreşimle ilgili sohbet edilir. ‘Üçgen’ isimli şiir çocuklarla birlikte söylenir. Sınıftaki üçgen şekline sahip nesnelere bulunur. 	<p>DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> Titreşim ne demek olabilir? Sınıfımızda üçgen şeklinde neler var? Deney malzemeleri nelerdi? Kimler eşleşti? Üçgen şekli olmasaydı hayatımızda neler değişirdi? Evlerin çatısı nasıl olurdu?
---	---	---

<p>MATERYALLER Ayaklı cam bardak, alüminyum folyo, kurşun kalem, artık materyaller, üçgen zil</p>	<p>SÖZCÜKLER Titreşim, zil, metal, alüminyum folyo, ses, üçgen zil</p> <p>KAVRAMLAR Geometrik şekil: Üçgen</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelere ‘Yağmur’ deneyini evde uygulamaları önerilebilir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <p>Evde makas kullanımına dikkat edilmesi</p>	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deneyin resimlerle raporlaması yapılabilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Bilgisayar , dergi</p>

MAVİ HER YERDE

1-10-2013

Etkinlik Çeşidi: Sanat ve Fen
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilisel Gelişim:</u> Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Göstergeleri: <i>(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)</i> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.)</i> Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlıkları rengine göre ayırt eder, eşleştirir.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çalışma sayfasındaki palyaço incelenir ve boyanır. Palyaçonun ne iş yaptığı ve yüz ifadesi ile ilgili konuşulur. • Çocukların yüzleri mavi renk boya kalemleri kullanılarak boyanır. • Yüzlerindeki mavi renge dikkat çekilir. • Mavi renkli bazı materyaller getirilir. • Nesnelerin ne olduğu rengiyle belirtilir.<i>(Mavi bir oyuncak vb)</i> • Doğada mavi renkli neler olduğu hakkında sorgulama başlatılır. • Çocuklar kıyafetlerindeki mavi renkleri araştırırlar ve bulanlar arkadaşlarına gösterirler. • Çocuklara mavi rengin karıştırıldığında oluşturdukları renklerin ne olabileceği hakkında konuşulup renk karışımı deneyi yapılır. • Karıştırma öncesi çocukların oluşacak renk ile ilgili tahminde bulunmaları istenir. • Çocuklardan ortaya koyulan renk skalasından tahmini hangi renk ise onu eline alıp deney için hazırlanması istenir. • Guaj boyalar mavi-kırmızı; mavi-sarı şeklinde karıştırılırlar. • Deney sonucu çocukların oluşan renklerle ellerindeki tahmini rengi karşılaştırmaları istenir. • Sayfalar yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palyaçoların yüz ifadeleri size ne hissettirir? • Hiç palyaço gördünüz mü? • Doğada mavi renkte neler var? • En sevdiğin mavi ne? • Kimlerin üzerinde mavi renk vardı? • Renkler karıştırılınca ne olur? • Hangi renkleri elde ettik?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Mavi renk yüz boyası, mavi renk nesnelere, mavi, kırmızı ve sarı renk guaj boya, fırça ve kâğıtlar</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Renk skalası, karışım, palyaço, guaj boya</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Renk: Mavi, yeşil, mor</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla mavi renkteki eşyalarını bulmaları istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Örnek bir karışım yapıldıktan sonra her çocuğun kendi renk deneyini yapması sağlanmalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <p>Serbest boyama çalışması</p>	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 17,18

YELKENLER FORA

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Türkçe
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Sosyal ve Duygusal Gelişim: Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Göstergeleri: (<i>Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.</i>) Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler. Göstergeleri: (<i>Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.</i>) Kazanım 10: Sorumluluklarını yerine getirir. Göstergeleri: (<i>Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.</i>) Kazanım 15: Kendine güvenir. Göstergeleri: (<i>Grup önünde kendini ifade eder.</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none">• “İskele Sancak” oyunu oynanır.• İskele ve sancağın kelime anlamları hakkında sorgulama başlatılır.• Gazeteden, katlama tekniği ile yapılan gemici şapkası başa geçirilir.• Öğretmen kaptan rolü ile çıkılacak yolculuk için gemiye tayfa aradığını duyurur.• Çocukların işe alınabilmek için bir işi yapabiliyor olması gerektiği söylenerek çatışma yaratılır.• Çocuk işe girmeye gönüllü olarak parmak kaldırdığında ‘Ne iş yaparsın?’ diye sorularak o işin öykünmelerini yapmalıdır.• Çocukların iş yapma canlandırması sonucunda hepsi işe alınarak deniz yolculuğu drama çalışması yapılır.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• İskele ve sancak ne demek olabilir?• Tayfa ne demek olabilir?• Gemicinin size işe alması için ne yapmanız gerektiği?• Gemide çalışmak ister miydiniz?• Gemiye kullanan kişiye ne denir?• Bu geminin adı ne olsun?• Kaptanın adı ne olsun?• Gemide çalışmanın zor yanları var mıdır?• Drama çalışmasından keyif aldınız mı?• Kaptan ilk kimi işe aldı?• İkinci olarak işe alınan ne iş yapıyordu?
<p>MATERYALLER Canlandırma çalışması için sınıfta bulunan bazı materyaller(<i>sandalye, minder vb</i>)</p>	<p>SÖZCÜKLER Tayfa, gemi, işveren, kaptan, mürettebat, drama çalışması</p> <p>KAVRAMLAR Sayı/sayma: Sıra sayısı(birinci,ikinci..)</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <p>Evde artık materyaller ile kayık yapılır.</p>
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Çocukların işe alınması için bir beceri göstermesi kuralına uyulmalı fakat çocuklara ‘Mesela bir açığıya ihtiyacım var’ vb desteklemeler yapılmalıdır.	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none">• Drama çalışmasının çizim, resimleme çalışması yapılabilir.• Tayfalar adlı şarkı öğretilir.	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>İnternet</p>

Etkinlik Çeşidi: Türkçe ve Sanat
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p>Sosyal ve Duygusal Gelişim: Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Göstergeleri: <i>(Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesnelere alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)</i> Kazanım 7: Bir işi ya da görevi başarmak için kendini güdüler. Göstergeleri: <i>(Yetişkin yönlendirmesi olmadan bir işe başlar. Başladığı işi zamanında bitirmek için çaba gösterir.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar evden getirdikleri dünya çocukları resimleri incelenerek sohbet edilir. • Herkes seçtiği bir çocuğun resmini keserek dünyanın üzerine yapıştırır ve çalışma boyanarak tamamlanır. • Masada bulunan boya, yapıştırıcı, makas, artık malzemeleri kullanarak dünya çocuklarının resimleri ile Dünya Çocuk Günü ile ilgili poster çalışması yapılır. • Günün önemi hakkında sohbet edilir. • Hikâye okunur ve sorularla incelenir. • Çalışma sayfasındaki çerçeve yönergeler doğrultusunda uygulanır. • ‘Bir çocuk olarak dünyadan istediğim.....’ cümle tamamlama çalışması yapılarak çocukların hayal ve beklentileri dinlenir. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ülkemizin adı nedir? • Bildiğiniz başka ülke isimleri var mı? • Dünyada yaşayan diğer çocukların en sevdiği oyun sizce nedir? • Çocukların hakları nelerdir? • Dünya Çocuk Günü neden kutlanmaktadır? • Malzemelerle neler yapılabilir? • Bizim özelliklerimize yakın hangi ülke çocukları vardı? • Dünya Çocuk Günü kutlamak için bir parti düzenlemek isterseniz bu partide neler olmasını isterdiniz?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Boya, yapıştırıcı, makas, artık malzemeler, dünya resmi</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Haklar, çocuk, dünya çocukları, dünya, ülke</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Zıt: Aynı-farlı-benzer</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarına ‘Çocuk Hakları Sözleşmesi’ni okumaları ve çocukların hazırladıkları posterleri evlerine asmaları istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tüm ülkelerden çocuk fotoğraflarına yer verilmelidir. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dünya Çocuk Günü adlı şiir öğretilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 19 • Okul Öncesi Antolojisi s: 351

TERSİKTEN ÇIKAN SANAT

Etkinlik Çeşidi: Hareket, Sanat, Oyun
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Bilişsel Gelişim: Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Göstergeleri: (Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.) Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar. Göstergeleri: (Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler) Dil Gelişimi: Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar. Göstergeleri: (Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinledikleri/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Çocuklara balon verilir, nasıl şişirebilecekleri ve neler yapabilecekleri ile ilgili sorgulama başlatılır.• Balonlar şişirilir ve müzik eşliğinde havaya atıp sektirilerek bir süre oynanır.• Çocuklara ters duran bir balon gösterilir.• Balonun yönü ile ilgili sorgulama başlatılır.• Ters ve düz kavramları sınıfta oluşturulan bazı durumlarla pekiştirilir. (Sandalyeyi ter çevir, ters duran oyuncakları düzelt vb?)• Oyunda kullanılan balonlara ağız ve yüz çizilerek balon baskısı yapılır.• Çocukların giysileri kullanılarak 'Tersine çevirme' oyunu oynanır.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Hangi renk balonlar vardı?• Balonları nasıl şişirebiliriz?• Balonlar hareketlerimizden nasıl etkilendi?• Balonun ters durduğunu nerden anlarız?• Ters duran bir nesnenin içini görebilir miyiz?• Ayakkabılarımızın ters durması giymemizi nasıl etkiler?• Baskı çalışması başka neler ile yapılabilir?• Baskılarımızla oluşan şekilleri nelere benzetebiliriz?• Oyundan keyif aldınız mı?
<p>MATERYALLER Çocuk sayısı kadar balon, su, parmak boyası ya da sulu boya, müzik cd'si</p>	<p>SÖZCÜKLER Balon, düzeltmek, pompa, çevirmek</p> <p>KAVRAMLAR Zıt: Ters-düz</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none">• Ailelerden çocuklarıyla, evde ters duran şeyleri düzeltme, düz duranları çevirme oyunu oynamaları istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p>	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p>	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

• Balon baskısı için ön çalışma yapılmalıdır.	• Balon şişirme canlandırması ile nefes çalışmaları yapılabilir.	Dergi
UYARLAMA		

HAYVANLARI KORUMA GÜNÜ

3-10-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun, Türkçe ve Okuma Yazmaya Hazırlık(Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar. Göstergeleri: <i>(Nesne/durum/olayı bir süre sonra yeniden söyler.)</i> Kazanım 4: Nesnelere sayar. Göstergeleri: <i>(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar.)</i> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlığın adını söyler)</i> Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Göstergeleri: <i>(Nesnenin mekândaki konumunu söyler.)</i> <u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Göstergeleri: <i>(Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çember olunur ve oturulur. • Bir ebe seçilir ve dışarıya çıkarılır. • İçerideki çocuklara değişik hayvan adları koyulur. • Ebe içeri girince ‘Hayvanat Bahçesinde kim var?’ diye sorar. • Adı söylenen çocuklar o hayvanın sesini ve yürüyüşünü taklit eder. • Ebe onun hangi hayvan olduğunu bulmaya çalışır. • Cevabı bulunan hayvanların resimleri panoya asılır. • Zemine biri büyük diğeri küçük iki tane çember çizilir. • Panodaki resimler incelenerek büyük olan çembere evcil hayvan, küçük olan çembere vahşi hayvan resimleri koyulur. • Evcil ve vahşi hayvanlar ilgili sorgulama başlatılır. • Evcil ve vahşi hayvanların özellikleri tanımlanır. • Hayvanların hangi özelliklerinde yararlandığımız hakkında beyin fırtınası yapılır. • Hayvanları Koruma günü ile ilgili bilgi verilir. • Kitaplarda yer alan kitaplar incelenerek hayvanlarla ilgili olanlar ayrılır. • Çalışma sayfaları incelenir ve uygulanır. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hayvanat bahçesinde hangi hayvanlar vardı? • Yerdeki çemberlerden büyük olana yakın duran neler vardı? • Küçük çember sınıfın neresindeydi? • Evinde hayvan besleyen var mı? • Evcil hayvanlar hangileri olabilir? • Vahşi hayvanlar hangileri olabilir? • Hayvanların hakları var mıdır? • Hayvanları korumak için bizler neler yapmalıyız? • Çalışma sayfasındaki hayvanlar hangileriydi? • Hayvanlarla ilgili kaç tane kitap vardı?
MATERYALLER Evcil ve vahşi hayvanların resimleri, tebeşir	SÖZCÜKLER Korumak, vahşi, evcil, kitap kapağı, yazar KAVRAMLAR Boyut: Büyük-küçük	AİLE KATILIMI • Ailelerden çocuklarının bakımını üstleneceği bir hayvan temin etmeleri istenir.

<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <p>Çocukları sınırlar dahilinde özgür olmalarına dikkat edilmesi</p>	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocukların seçtiği bir hikâye okunabilir. • Çalışma sayfasındaki kitaplardan bir tanesini canlandırma çalışması yapılabilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 20,21

SESİME GEL

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Türkçe
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Dil Gelişim:</u> Kazanım 1: Sesleri ayırt eder. Göstergeleri: <i>(Sesin geldiği yönü söyler. Sesin kaynağının ne olduğunu söyler. Sesin özelliğini söyler. Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)</i></p> <p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)</i> Kazanım 5: Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder. Göstergeleri: <i>(Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sınıf içinde serbest yürüme çalışmaları yapılır. Yön değiştirerek yürümeye dikkat edilir. • Davulla ritim tutulur. Çocukların çalınan ritimleri alkışla tekrar etmesi istenir. • Eller gibi ayaklarında da ritme uydurulması için ne yapılabileceği ile ilgili sorgulama başlatılır. • Çocuklar davulun ritmine göre grupta serbest yürürler. • Ritim hızlandıkça, çocuklar koşmaya başlarlar. • Ritim yavaşladıkça çocuklar da yavaşlar; iyice yavaşlayınca normal yürümeye başlarlar. • Çocuklara ritim kullanarak bir oyun oynanacağı ve oyunda bir kedi bir de fare olduğu söylenir. • Oyunun ne olabileceği ile ilgili tahminler alınır. • “Kedi Fare’yi Bul” oyunu oynanır. • Çocuklar arasından bir kedi seçilir. • Kedinin yüzü duvara döndürülür. Diğer çocuklardan biri fare olur. • Kedi seçilen fareyi bulmaya çalışır. Yaklaştığında çocuklar miyavlamaya başlar. • Uzaklaştığında sessiz kalırlar. Sesin yüksekliğine göre kedi fareyi bulmaya 	<p>Etkinlik arasında ya da sırasında çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Davul dışında başka hangi müzik aletini kullanabiliriz? • Hayatta nelerin ritmi vardır? • Ritim hızlandığında koşmak dışında başka ne yapabiliriz? • Hızlanınca vücudumuzda ne gibi değişiklikler oluyor? • Oyunumuzdaki kahramanları değiştirseydik yerine hangilerini seçerdin? • Oyunun en çok neresi hoşunuza gitti? • Kedi nasıl yürüyordu?

	çalışır.	
<p>MATERYALLER Davul, kedi ve fare maskeleri ya da kostümleri</p>	<p>SÖZCÜKLER Hızlı, yavaş, davul, ritim, ebe seçmek, gürültü, müzik</p> <p>KAVRAMLAR Zıt: Hızlı – Yavaş Duyu: Sesli – Sesiz</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ailelerden çocukları ile birlikte evdeki hangi eşyaların ses çıkardığını araştırmaları istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Kedi rolünü üstlenen çocuğun ördek rolüne seçilecek çocuğu görmemesi sağlanmalıdır. 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> Çocuklara sırayla davul çalma ve ritim oluşturma fırsatı verilebilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Eski dergiler</p>

ÇEMBERDEN DAİREYE

4-10-2013

Etkinlik Çeşidi: Matematik ve Oyun (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)

Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilisel Gelişim:</u> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlığın şeklini söyler.)</i> <u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 2: Denge hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Atlama ile ilgili denge hareketlerini yapar.Konma ile ilgili denge hareketlerini yapar.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Renkli elektrik bandı ile zeminde iki tane çember oluşturulur. Çemberlerden bir tanesinin içi tebeşirle boyanarak daire elde edilir. • Renkli tebeşirle dairenin ve çemberin etrafına oklar çizilerek çizim yönü <i>(Saatin ters yönünde yukarıdan başlayarak)</i>belirlenir. • Çocuklara şekillerin adı sorulur ve çocukların cevapları dinlendikten sonra iki şekilde köşesi olmadığı vurgulanır. • İçi boş olanın çember, dolu olanın daire olduğu belirtilir. • Çocuklar sırayla çember üzerinde, ok yönünde yürürler. • Havada parmakları ile çember çizerler. • Bütün çocuklar çizim çalışmasını bitirdikten sonra oynanacak oyunun kuralları açıklanır. • ‘Çember’ denilince çocuklar çemberin içine zıplarlar. • ‘Daire’ deyince ise oldukları yerde kalmalıdır. • Tek oyuncu kalıncaya kadar oyun devam eder. • Oyunun ardından çember ve daire kavramları ile ilgili çalışma sayfası örnekler incelenerek çalışılır. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çember şekline benzeyen neler var? • Daire şekline benzeyen neler var? • Çember ve daireyi birbirinden ayıran özellikler nelerdir? • Çember şeklindeki bir materyalden neler üretebiliriz? • Bir daireden neler tasarlayabiliriz? • Etkinlikte zorlandığınız bir bölüm var mıydı?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Renkli elektrik bantları, tebeşir, boya kalemleri</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>İçi, dışı, ok, ok yönü</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Geometrik şekil: Daire,çember, köşe Miktar: Boş-dolu</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çember ve daire arasındaki farkın pekişmesi için daire ve çember kalıpları çıkarıp boyamaları istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocukların etkinliğe katılımı sağlanmalı ve çocuklar cesaretlendirilmelidir. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tabak ve bileziklerin kenarından kalemle geçme ve daire ile çember oluşturma çalışması yapılabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 22
<p style="text-align: center;">ÇEMBER KAPMACA</p>		

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Matematik
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Motor Gelişimi: Kazanım 2: Denge hareketleri yapar. Göstergeleri: (Atlama ile ilgili denge hareketlerini yapar. Konma ile ilgili denge hareketlerini yapar. Durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.)</p> <p>Bilişsel Gelişim: Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: (Nesne/varlığın şeklini söyler.)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Renkli çemberler zemin üzerine dağıtılır.• Zemin üzerindeki çemberlerle nasıl bir oyun oynanacağına ilişkin sorgulama başlatılır.• Oyun fikirleri dinlenir.• Müzik açılır. Çemberlere basmadan dans edilir.• Müzik durdurulduğunda her çocuk bir çemberin içine atlar.• Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda tekrar edilir.• Tahtaya çember çizilir.• Çemberin içine ağız, göz, burun eklenir ve çocuklara çember adamın nelerinin eksik olduğu sorulur.• Çocuklar sırayla gelip eksik bırakılan Çember adamın eksikliklerini tamamlarlar.• Çember adlı şiir öğretilir.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Çember şeklindeki bir materyalden neler üretebiliriz?• Çember adam sizce ne iş yapıyor olabilir?• Çemberden neler yapabiliriz?• Çemberden kim neler yaptı?
<p>MATERYALLER Renkli çemberler, tahta ve kalemi, müzik cd'si</p>	<p>SÖZCÜKLER Zemin, eksik</p> <p>KAVRAMLAR Geometrik şekil: Çember</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <p>Evde çember şeklinde eşyalar sayılır.</p>
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Kalabalık sınıflarda çember adamın eksikliklerinin, çizilerek değil konuşarak bulunması ekonomik olacaktır.	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none">• Tahtada yapılan çalışma kâğıt tabanlı bir çalışmaya dönüştürülebilir.	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Okul Öncesi Antolojisi s: 18

Etkinlik Çeşidi: Fen ve Sanat ve Okuma Yazmaya Hazırlık
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilisel Gelişim:</u> Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: <i>(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.</i></p> <p><u>Dil Gelişim:</u> Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır. Göstergeleri: <i>(Konuşma sırasında göz teması kurar. Jest ve mimikleri anlar. Sohbeta katılır. Konuşmak için sırasını bekler. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)</i></p> <p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sınıf girişine büyük boy bir ayna asılır. • Sınıfa gelen çocukların burada kendilerini incelerler. • Kız ve erkekler benzerlik ve farklılıklarını araştırırlar. • Çocukların dikkatleri boy,kilo, saçlar, yüz, eller, ayaklar, ten rengi gibi fiziksel özelliklere yoğunlaştırılır. • Çocuklarla benzerlik ve farklılıklar hakkında konuşulur. • Çocuklara büyük boy resim kâğıtları ve pastel boyalar dağıtılır. • Çocuklar aynada gördükleri görüntülerinin resmini yaparlar. • Resim çalışması bittikten sonra çocuklar ikiye eş olurlar ve birbirlerinin resimlerini incelerler, çizimleri hakkında sohbet ederler. • Her çocuk çalışma sayfasındaki çerçeveye çizdiği resmi kopya etme çalışması yapar. • Parmak izi çıkarma çalışması beyaz parmak boyası ile uygulanır. • Çocukların çizimleri sınıf duvarına asılarak sergilenir. • Çocuklarla ‘Ben Kimim?’ adlı parmak oyunu oynanır. 	<p>Etkinlik arasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Günlük hayatımızda ayna ne işimize yarar? • Ayna olmasaydı kendimizi nasıl görebilirdik? • Fiziksel özellik ne demek olabilir? • Fiziksel özellikleri birbirine benzeyen arkadaşlarımız var mı? Hangi özellikleri ile birbirine benziyorlar? • Daha önce hiç parmak izi çıkardınız mı? • Parmak izi ne işe yarar?
<p>MATERYALLER Büyük boy ayna, resim kâğıtları, pastel boyalar, beyaz renk parmak boyası</p>	<p>SÖZCÜKLER Ayna, fiziksel özellik</p> <p>KAVRAMLAR Zıt: Benzer- Farklı</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden ailedeki tüm bireylerin el izlerini kâğıda çıkarma ve inceleme çalışması yapmaları istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soyut olan kavramların anlaşıldığından emin olunmalı gerekli açıklamalar sınıfın iç dinamiğine göre yapılmalıdır. 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocukların fiziksel özellikleri dikkate alınarak gruplama etkinliği yapılabilir. Uzun saçlılar, kısa saçlılar, kahverengi gözlüler, mavi gözlüler vb. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 23 • Okul Öncesi Antolojisi s: 23

ELLERİM RENGÂRENK

Etkinlik Çeşidi: Sanat
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: (<i>Nesne/varlığın adını söyler.</i> <i>Nesne/varlığın rengini söyler.</i> <i>Nesne/varlığın şeklini söyler.</i>) <u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: (<i>Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Malzemelere elleriyle şekil verir.</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Çocuklara boş oyun hamuru kutuları ve sulu boya fırçaları verilir.• Çocuklar istedikleri renk guaj boyayı oyun hamuru kutularının içine dökerler.• Az miktarda su ekleyerek fırçaları yardımı ile karıştırıp etkinlikte kullanacakları boyayı hazırlarlar.• Resim kâğıtları verilir.• Çocuklar ellerini boyarlar ve resim kâğıdına el baskısı yaparlar.• El baskıları kuruması için masanın üzerinde bırakılır.• Çocuklar kuruyan el baskılarını incelerler ve boyalarını kullanarak neye dönüştürebileceklerini tartışır. <i>Dinozor, ağaç, kurbağa vb.</i>• Çocuklar çalışmalarını tamamlarlar.• Etkinlikler çocukların boylarına uygun olarak sınıfa asılır.• Çocuklar yapılan çalışmaları inceleyerek fikirlerini birbirleriyle paylaşırlar.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Guaj boyasına neden su kattık?• Ayaklarımızla baskı çalışması yapabilir miydik?• El baskılarını neye benzetiyorsun?• Sergilenen çalışmalardan hangilerini beğendin?• Sergiyi dolaştıktan sonra aklına yeni bir fikir geldi mi?
<p>MATERYALLER Boş oyun hamuru kutusu, sulu boya fırçası, guaj boya, boya kalemleri</p>	<p>SÖZCÜKLER Baskı</p> <p>KAVRAMLAR Renk: Tüm renkler</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <p>Küçük kas gelişimi için evde pirinç toplatılması istendi</p>
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p>	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p>	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar boyaları hazırlarken fazla su katabilirler. Yeterli miktarda su kullanmalarına rehberlik edilmelidir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayak baskısı çalışması yapılabilir. • Sünger baskısı çalışması yapılabilir. 	internet
U		

ELDE VAR İKİ

8-10-2013

Etkinlik Çeşidi: Sanat ve Matematik
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Dil Gelişimi:</u> Kazanım 2: Sesini uygun kullanır. Göstergeleri: (Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin şiddetini ayarlar.)</p> <p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: (Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır. Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Nesnelere kopartır/yırtar. Kalem doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kraft kâğıtlarına çizilen tavşanlar ve diğer malzemeler çocuklara dağıtılır. • Çocuklar tavşan kalıplarını keserler. • Tavşanlar kenarlardan yapıştırılarak ya da zimba yardımıyla hazırlanıp içlerine pamuk doldurularak dolgu oyuncaklar tamamlanır. • Çocuklar boyalarla tavşanların yüzlerini oluştururlar. • Her çocuktan tavşanına bir isim bulması istenir. • Çocuklar tavşanları arkadaşlarına tanıtır. • Dikkat tavşanların kulaklarına çekilir. • Tavşanın kulak sayısından yola çıkarak vücudumuzda iki tane olan organlar ile ilgili sorgulama başlatılır. • Vücudumuz adlı şarkı hareketleri ile çalışılır. • 2 rakamının yazılışı çocuklara gösterilir. • Havada iki yazma çalışması yapılır. • Çalışma sayfaları yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tavşanlara hangi isimler verildi? • Tavşanları oluşturmak için kaç tane kâğıt kullandık? • Vücudumuzda iki tane olan hangi organlar var? • Tek elimiz/gözümüz/kulağımız olsaydı hayatımızda neler değişirdi? • İki rakamını yazmaya nereden başlıyoruz? • Çalışma sayfasında neler renksiz kaldı? • Tavşanını birine hediye etmek istesen bu kim olurdu? • Tavşanlar nasıl yürür? • Tavşanlar ne yer?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Dolgu oyuncak yapımı için kraft kâğıdına çizilmiş tavşan kalıpları, makas, yapıştırıcı, pamuk, boyalar</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Dolgu oyuncak, tavşan, vücut, ayna, yelkenli</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p style="text-align: center;">Sayı/sayma: 2</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla evcil hayvanlar ve ihtiyaçlarının satıldığı dükkâna giderek çocuklarının bir tavşana dokunmasını sağlamaları istenir.

DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER	KULLANILAN KAYNAKLAR
<ul style="list-style-type: none"> • Çocukların 2 rakamını yazarken doğru yönden yazmalarına dikkat edilmelidir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar sınıftaki Legoları kullanılarak iki rakamı oluşturabilirler. 	<ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 24, 25

MUMDAN RESİMLER

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Sanat
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. Göstergeleri: (Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesnelere alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)</p> <p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: (Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklara “Kahkaha” oyunu anlatılır. • Havaya atılır, top havada iken çocukların kahkaha atmaları, topu tutunca herkesin susması söylenir. • Oyun ağlama sesi, şaşırma, çılgılık vb seslerle çoğaltılarak oynanır. • Seslerin ardından ‘mum’ kelimesi top havada iken söylenerek dikkat etkinliğe çekilir. • Çocuklara beyaz kâğıt ve mumlar verilir. • Malzemelerle ne yapılacağına ilişkin sorgulama başlatılır. • Çocuklar beyaz kâğıda mumla serbest bir resim yaparlar. • Daha sonra kâğıdın her tarafını sulu boya ile rengârenk boyarlar. • Mumlu olan yerler boyanmaz. Diğer yerler boyanır. • Nedeni ile ilgili sorgulama başlatılır. 	<p>Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oyunun adı farklı seslerde kullanılıncaya ne olmalı? • Oyundan keyif aldınız mı? • Mum ne işimize yara? • Başka bir malzeme ile resim yapmak nasıldı? • Çalışmalarımızı tekrar etmek ister misiniz?

<p>MATERYALLER Top, sulu boya, mum ve resim kâğıdı</p>	<p>SÖZCÜKLER Mum, sihir, sihirli boya, kahkaha, çılgılık</p> <p>KAVRAMLAR Zaman: Önce, sonra</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ailelerden çocuklarla birlikte soru türetme oyunu oynamaları istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Mumla çizim yapıldığından emin olunmalıdır. 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> Limon suyu ile resim yapılarak farklı çalışmalara örnekler verilebilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Dergiler</p>

SAY BAK!

9-10-2013

Etkinlik Çeşidi: Matematik, Okuma Yazmaya Hazırlık ve Oyun
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilisel Gelişim:</u> Kazanım 4: Nesneleri sayar. Göstergeleri: (İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.) Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: (Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Çocuklara ince ve kalın olarak kesilmiş mavi ve kırmızı renkte kurdeleler verilir. Kalın olan şeridi alta, ince olanı hemen üstüne koymaları istenir. Aralarındaki farklar ile ilgili sorgulama başlatılır. Kızların ince kurdeleleri erkelerin ise kalın kurdeleleri almaları sağlanır.Kızlar ve erkekler ayrılır. Gruplar ellerindeki kurdeleleri sayar. Kaç ince kaç kalın kurdele olduğu belirlenir.Kurdeleler ile ince-kalın panosu hazırlanır. Sınıftaki ince ve kalın olan nesnelere bulunur.(Masa bacakları-sandalye bacakları vb) Çalışma sayfaları resimleri incelenerek ve yapılan çalışmayı hatırlayıcı sorular sorularak yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. 'Say Bak' adlı şarkılı oyun çocuklara öğretilir. 'Kim boşta kaldı?' oyunu oynanır. Çocuklar iç içe çember olacak şekilde el ele tutuşurlar. Müzik çalmaya başlar. Çocuklar içli dışlı farklı yönlerde doğru yürürler. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> Kurdeleler ne renkti? İnce kurdeleleri mi kalın kurdeleleri mi tutmak daha kolaydı? Kızlarda kaç ince kurdele vardı? Erkeklerde kaç kalın kurdele vardı? Sınıfımızda ince olan neler bulduk? Kalın nesnelere kavramak kolay olur mu? Oyunumuzun adı neydi? İlk oynayışımızda kim boşta kaldı?

	<ul style="list-style-type: none"> • Müzik durunca iç ve dış çemberdeki çocuklar el ele tutuşurlar. • El ele tutuşmayan kaç çocuk olduğuna bakılır. 	
<p>MATERYALLER Çocuk sayısı kadar mavi ve kırmızı kurdele şeritler(<i>Bir ince, bir kalın</i>), <i>müzik cd'si</i></p>	<p>SÖZCÜKLER İç içe, el ele, şerit, flamingo, kavramak</p> <p>KAVRAMLAR Boyut: İnce-kalın Sayı/sayma: 1-20 arası sayılar</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla birlikte el ve ayak parmakları sayma çalışmaları yapmaları istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • ‘Kim boşta kaldı?’ oyununda dışarıdaki çember içerideki çemberden 1 tane fazla olmalıdır. 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocukların el kalıpları çıkarılıp parmaklar incelik ve kalınlık bakımından karşılaştırılabilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 26,27

KÜÇÜK JİMNASTİKÇİLER

Etkinlik Çeşidi: Hareket ve Oyun
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p>Motor Gelişimi: Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)</i> Kazanım 2: Denge hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Atlama ile ilgili denge hareketlerini yapar. Konma ile ilgili denge hareketlerini yapar. Durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.)</i> Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Küçük top ile omuz üzerinden atış yapar.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Müzik eşliğinde jimnastik yapılır. • Çocuklar ısınma hareketlerinin ardından; tek ayaküstünde durma, tek/çift ayak olduğu yerde zıplama, tek çift ayak zıplayarak ilerleme, değişik yönlere uzanma, sözel yönergelere uygun koşma, engel atlama, yuvarlanma vb hareketleri yaparlar. • Sırayla her çocuk ortaya gelir ve arkadaşlarına belirlediği bir hareketi yaptırabilir. • Öğretmen çocuklara vücutlarında olan değişimleri sorar. Ellerini kalplerine koydurur. Bunun sebebini sorar. Cevapları dinler. • Yere tebeşirle büyük ve küçük boylarda çember çizilir. • Bütün çocuklar halıda dururlar. El bir kez çırdığında çocuklar büyük çemberin içine, iki kez çırdığında küçük çemberlerin içine top atarlar. • Çocuklar şaşırtmaya çalışılır. Tek oyuncu kalıncaya kadar oyun devam eder. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spor yapmak sizin için ne demek? • Spor yaparken en sevdiğiniz egzersiz hangisi? • Spor yapmanın yararı nedir? • Spor yaparken ya da koşarken zıplarken vücudunuzda ne gibi değişiklikler oluyor? • Kim hangi hareketleri yaptırdı?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER Top, müzik cd'si</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER Spor, jimnastik</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR Yön/mekânda konum: Aşağıda,yukarıda Zıt: Hızlı-yavaş</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla spor yapmaları istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hareket bulmakta zorlanan çocuklara yardım edilmelidir. • Hareketlerin doğru yapılması sağlanmalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çember yerine sepet ya da pota kullanılarak yarışmalı oyun oynanabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

Etkinlik Çeşidi: Matematik, Türkçe, Okuma Yazmaya Hazırlık
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.)</i> Kazanım 12: Geometrik şekilleri tanıır. Göstergeleri: <i>(Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesnelere gösterir.)</i> <u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 2: Ailesiyle ilgili özellikleri tanıtır. Göstergeleri: <i>(Anne/babasının adını, soyadını, mesleğini vb. söyler. Anne/babasının saç rengi, boyu, göz rengi gibi fiziksel özelliklerini söyler. Teyze/amca gibi yakın akrabalarının isimlerini söyler.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zemine renkli tebeşirle üçgen şekli çizilir. • Çocuklar üçgen şeklinde oturtulur. • Oturma şeklinin farklılığına dikkat çekilerek şekille ilgili sorgulama başlatılır. • Şekil üzerinde her çocuğun yürümesi sağlanır. • Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplar değişik yönergeler ile üçgen üzerinde yürürler. <i>(Dede gibi, kardeş gibi anne gibi, vb)</i> • Aile bireyleri anneanne, dede, babaanne, hala, teyze, dayı ve amca vb. kişilerin aile ile ilişkileri <i>(kim kimin kardeşi vs.)</i> hakkında konuşulur. • Büyüklerimize nasıl davranmamız gerektiği hakkında sorgulama başlatılır. • Çalışma sayfasındaki aile ağacı incelenerek çocukların çizim yapmaları sağlanır. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zemine çizilen şeklin adı neydi? • Çevremizde üçgene benzeyen neler var? • Ailende yaşlı kimler var? • Yaşlı insanlar nasıl hareket eder? • Yaşlılara nasıl davranmalıyız? • Genç insanlar mı yaşlı insanlar mı daha çabuk yorulur? • Ailenin bir sembolü olsaydı be ne olurdu? • Ailecek severek yaptığınız şeyler var mı?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER Renkli tebeşir</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER Aile büyüğü, dede, babaanne, anneanne, baba, anne, kardeş, sembol,</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR Zıt: Yaşlı-genç</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla aile albümünü incelemeleri aile büyüklerinin eski fotoğrafları ile ilgili sohbet etmeleri istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Üçgen şeklinin öğretiminin amaç olmadığı, amacın farklı uyarıcı sunumu ve uyarıcıya karşı duyarsızlaşmayı önleme olduğu unutulmamalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklarla soyağacı çalışması yapılabilir. • Ailem ve ben partisi yapılabilir. Çocuğun aile üyelerinden bir kişinin partiye katılması sağlanabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 28

1. BENİM AİLEM

Etkinlik Çeşidi: Türkçe, Matematik ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ <u>Dil Gelişimi:</u> Kazanım 6: Sözcük dağarcığını geliştirir. Göstergeleri: <i>(Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler.)</i> <u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 2: Ailesiyle ilgili özellikleri tanıtır. Göstergeleri: <i>(Anne/babasının adını, soyadını, mesleğini vb. söyler. Anne/babasının saç rengi, boyu, göz rengi gibi fiziksel özelliklerini söyler. Teyze/amca gibi yakın akrabalarının isimlerini söyler.)</i>	ÖĞRENME SÜRECİ <ul style="list-style-type: none">• Çocukların getirdikleri aile albümleri incelenir.• Çocukların aile üyelerini tanıtmaları istenir.• Geniş ve çekirdek aile kavramları ile ilgili sorgulama başlatılır.• Tahtaya 'Benim Ailem' grafiği çizilir. Grafik evde birlikte yaşayanları ifade etmektedir.• Grafiğin bir bölümüne anne-baba-çocuk, diğer bölümüne de babaanne, dede, anneanne vb resimleri yapıştırılır.• Her çocuk sırayla gelir kendine uygun olan bölümden bir tane kare karalar.• Grafik incelenir. Evde büyükleriyle yaşayanlar belirlenir.• Çocukların albümden seçtiği bir aile fotoğrafı çerçevenin içine yapıştırılır.• Kesme – yapıştırma tekniği kullanılarak çerçeve süslenir.	DEĞERLENDİRME Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir; <ul style="list-style-type: none">• Aile albümü sana ne hissettiriyor?• Geniş aile ve çekirdek aile ne demek olabilir?• Anne-baba ve çocuklardan oluşan aile neden çekirdeğe benzetilmiş olabilir?• Ailende kimler ne iş yapıyor?• Akrabaların nerede yaşıyor?• Çerçeveyi kime hediye etmek isterdin?
MATERYALLER Evden getirilen bir aile albümü ve çerçeve için seçilen bir fotoğraf, el işi kâğıtları, makas, yapıştırıcı, tahta ve kalem, geniş ve çekirdek aile resimleri	SÖZCÜKLER Aile, çekirdek aile, geniş aile, grafik, aile üyeleri, grafik, aile albümü KAVRAMLAR Renk: Kırmızı, mavi Boyut: Geniş	AİLE KATILIMI <ul style="list-style-type: none">• Ailelerden tüm üyelerin katıldığı bir toplantı düzenleyerek 'Ailedeki sorumluluklarım' konulu bir konuşma ortamı oluşturmaları istenir.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER	KULLANILAN KAYNAKLAR

• Kullanılacak resim için aile bilgilendirilmelidir.	• Çerçeveedeki resimleri kopya etme çalışması yapılabilir.

SICAKTA YAVAŞ, SOĞUKTA HIZLI HAREKET EDERİZ 11-10-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Dil Gelişimi:</u> Kazanım 2: Sesini uygun kullanır. Göstergeleri: <i>(Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin hızını ayarlar. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin şiddetini ayarlar.)</i> <u>Özbakım Becerileri:</u> Kazanım 7: Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur. Göstergeleri: <i>(Tehlikeli olan durumları söyler. Kendini tehlikelerden ve kazalardan korumak için yapılması gerekenleri söyler.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hızlı-yavaş dansı adlı oynanır. • Çocukların ayağa kalkmaları istenir. Önce örnekleme yapılarak model olunur. • Yavaş derken ses kısık hale getirilip yavaş heceleme yapılır ve hareket edilir. • Hızlı derken ses yükseltilir ve hızlı kelimesi tek hece olarak söylenir. Hızlı hareketler yapılır. • Hızlı-yavaş oyunu şaşırtmalı bir şekilde oynanır. • Kavramdan hareketle hızlı ya da yavaş hareket etmemiz gereken ortam ve durumlar sorgulanır. <i>(Okul koridorları vb)</i> • Doğada bulunan hızlı ya da yavaş hareket eden hayvanlar ile ilgili beyin fırtınası yapılarak bulunan hayvanların hareket taklitleri yapılır. • Hızlı-yavaş ile ilgili çalışma sayfası uygulanır. • Çalışmanın ardından terleme ve serinlik yapma hareketi ile çocuklara böyle yapan birinin ne hissediyor olabileceği sorulur. • Sıcak soğuk kavramları ile ilgili sorgulama yapılır ve hayatımızda sıcak ya da soğukluğu ile ön plana çıkan durum nesne ya da yiyecekler bulunur. • Sıcak-soğuk adlı çalışma sayfası uygulanır. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sessiz konuşma istendiğinde sesimizi ne yaparız? • Hızlı konuşan insanların dedikleri anlaşılır olur mu? • Sizce en hızlı şey nedir? Neden? • Sizce en yavaş şey nedir? Neden? • Hızlı mı yavaş mı hareket etmek hoşunuza gider? • Nerelerde yavaş yürümemiz gerekir? Neden? • Dondurma ne olunca erir? • Sıcak olunca vücudumuzda ne gibi değişiklikler olur? • Soğuk olunca vücudumuzda ne gibi değişiklikler olur? • Sıcakta hareketlerimiz nasıl olur? Gösteriniz? • Soğukta hareketlerimiz nasıl olur? Neden?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER Boya kalemleri</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER Anlaşılmak, ses tonu, sessizlik, erimek, donmak, hissetmek</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR Duyu: Sıcak-soğuk Zıt: Hızlı-yavaş</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla evde yavaş ve hızlı hareket ederek yaptıkları işler ve sıcak-soğuk ile ilgili konuşma ve inceleme ortamları oluşturmaları istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p>	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p>	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

<ul style="list-style-type: none"> Hızlı ve yavaş kavramlarının ses tonunu ayarlama ile ilgili boyutunun üzerinde durmalı örneklemeler çoğaltılmalıdır. 	<ul style="list-style-type: none"> Hızlı ve yavaş konuşma çalışmaları yapılarak ses tonunu ayarlamanın önemine vurgu yapılabilir. Sıcak-soğuk-ılık algılama deneyleri yapılabilir. 	<ul style="list-style-type: none"> Yaratıcı Minikler-1 s: 29,30

EŞLİ KÖŞE KAPMACA

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Matematik
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Bilişsel Gelişim: Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Göstergeleri: (Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)</p> <p>Motor Gelişimi: Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: (Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Elektrik bandı kullanılarak sınıf zemininde büyük bir kare şekli oluşturulur. Karenin köşelerine yıldız şekilleri kesilip yapıştırılır. Karenin ortasına elektrik bandı ile küçük bir çarpı işareti yapılır. Müzik açılır ve çocuklar karenin çizgileri üzerinde yürürler. Müzik durunca kimlerin karenin kenarında kimlerin köşesinde durduğu bulunur. Karenin kenar ve köşeleri hakkında bilgi verilir. Çocuklar karenin etrafında çember oluşturup otururlar. Köşe Kapmaca oyununa başlamak için çocuklar eşleştirilir. Dört çift karenin köşelerine, bir çift karenin ortasındaki çarpı işaretinin olduğu yere geçer. Eşler kol kola girer. 'Değiş' komutu ile köşelerdeki eşler hızlıca yer değiştirirler. Ortada duran eşler köşe kapmaya çalışır. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> Yerdeki şekil neye benziyor? Yıldızlar neden sadece dört tane? Ortadaki çarpı işaretinin anlamı ne olabilir? Oynadığımız oyunun adı neydi? Oyun kaç kişi ile oynanıyordu? Ebenin görevi nedir? Oyuna yeni bir kural ekleseydin bu ne olurdu?
<p>MATERYALLER Elektrik bandı, yıldız şekilleri</p>	<p>SÖZCÜKLER Köşe, kapmak, eş, kol kola girmek</p> <p>KAVRAMLAR Geometrik Şekil: Kare</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ailelerden çocuklarıyla köşe kapmaca, beştaş su doku gibi oyunlar oynamaları istenir.

<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocukların kenar ve köşeleri ayırt edebilmeleri için görsel uyaran kullanılmalıdır. • Eşlerin kopmamaları kuralına dikkat edilmelidir. 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aynı oyun daire, çember kullanılarak oynanabilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

ZAR OYUNU

21-10-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Bireysel Etkinlik)
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.)</i> Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlıkları rengine göre ayırt eder, eşleştirir.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklara kartondan yapılan büyük bir zar gösterilir. • Zarın yüzeylerinde 1 ve 2 rakamları yazmaktadır. • Zar atılır ve gelen yüzeyindeki sayıyı okuma alıştırmaları yapılır. • Çocuklara ikinci zar gösterilir. • Bu zarın yüzeyleri ise kırmızı ve mavi renklerden oluşmuştur. • Zar atılır ve gelen yüzeyindeki renk okunur. • İki zar aynı anda atılır ve okunur<i>(1 ve mavi gibi)</i> • Çocukların boynuna asacakları 1 ve 2 rakamı ile kırmızı ve mavi renk kolyeleri hazırlanır. • Çocukların karışık olarak bir kolye takması istenir. • Zarlar atılır. Zarlarda gelen özellik hangi çocukların boynundaysa onlar ayağa kalkar. <i>(1 ve kırmızı geldiyse kırmızı kolye takan çocuklar ile 1 sayı kolyesini takan çocuklar ayağa kalkar vb)</i> • Oyun tekrarlarla devam eder. • Çalışma sayfaları yönergeler doğrultusunda gerçekleştirilir. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zarlarımıza isim bulsak bunlar ne olabilir? • Zarlar ile başka hangi oyunlar oynanabilir? • Daha önce hiç zar kullanarak bir oyun oynadınız mı? • Bu oyun başka hangi şekilde oynanabilir? • Oyunda sıkıldığımız bir bölüm var mıydı? • Zarların ne geleceğini bilebilir miyiz? • Şans ne demektir?

MATERYALLER İki adet zar(<i>sayılar zarı ve renkler zarı</i>), zar yüzeylerinde yer alan 1 ve 2 ile kırmızı ve mavi kolyeleri	SÖZCÜKLER Zar, atmak, yüzey, şans KAVRAMLAR Sayı/sayma: 1 ve 2 Renk: Kırmızı, mavi	AİLE KATILIMI <ul style="list-style-type: none">Ailelerden çocuklarıyla bir zar hazırlamaları istenir. (<i>Zarın yüzeylerinde bazı iş resimleri vb olabilir.</i>) Oyundan bahsedilerek kendi zarlarıyla zar oyunu oynamaları sağlanır.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR <ul style="list-style-type: none">Çocukların zarları atma denemelerine izin verilmelidir.	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER <ul style="list-style-type: none">Grubun hazırbulunuşluk durumuna göre zar oyunu, grubun sayı-nesne eşleştirmesi yapabildiği tüm sayılardan hazırlanan bir zar ile oynanabilir.	KULLANILAN KAYNAKLAR <ul style="list-style-type: none">Yaratıcı Minikler-1 s: 31,32

ÇİZİCİLER VE SİLİCİLER

Etkinlik Çeşidi: Hareket, Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p>Motor Gelişimi: Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</i> Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Küçük top ile omuz üzerinden atış yapar. Atılan topu elleri ile tutar. Koşarak duran topa ayakla vurur. Küçük topu tek elle yerden yuvarlar. Raket/sopa ile sabit topa vurur. Topu olduğu yerde ritmik olarak sektirir. Farklı boyut ve ağırlıktaki nesnelere hedefe atar.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklara top verilir. • Topu omuz üzerinde atma, ayakla vurma, yerden yuvarlama, ritmik olarak sektirme gibi top kontrolü gereken alıştırmalar yapılır. • Alıştırmaların kolaylık-zorluk derecelerini çocukların belirlemesi istenir. • Sınıf zemininde ipler kullanılarak biri düz diğeri eğri iki çizgi oluşturulur. • Yerdeki çizgiler ile ilgili sorgulama başlatılır. • Oyunun kuralları anlatılır. • İki çocuk çizgilerin başına gelir. • Topu alan iki çocuk, önce düz çizginin yanından sonra eğri çizginin yanından topu yerde sektirerek bitişe gider. • Çocuklar ikiye eş olarak oyunu sırayla oynarlar. • Oyunun sonunda değerlendirme yapılır. • Sınıf tahtasına düz ve eğri çizgiler çizilir, çocukların çizgileri tanımlamaları istenir. • Çocuklardan biri tahtaya gelerek bir çizgi tanımlar, tanımlama yapan çocuk bir arkadaşını seçer. • Seçilen çocuk ise parmağıyla çizgilerin üzerinde giderek çizilen çizgileri parmağıyla siler. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Topla hangi hareketleri yaptık? • Hareketlerden en zoru hangisiydi? • Hareketlerden en kolayı hangisiydi? • Yerde kaç tene çizgi görüyorsun? • Çizgilerin görünüşleri hakkında ne düşünüyorsun? • Hangisi düz hangisi eğri çizgi olabilir? • Bizi gideceğimiz yere düz bir yol mu yoksa dönemeçli bir yol mu daha çabuk ulaştırır? • Düz ve eğri çizgilerle nerelerde karşılaşıyoruz? • Düz çizgilerle neler yapılabilir? • Eğri çizgilerle neler yapılabilir? • Kimin oluşturduğu çizgiyi sildin? • Silme işlemini yapınca ellerimize ne oldu?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Uzun ipler, iki top, tahta ve kalemi</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Yan, başlangıç, bitiş, silmek, çizmek</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Zıt: Düz-eğri, kolay-zor</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <p>Evde makas kullanılması alıştırmaları yapılmalı.</p>
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocukların izleyici olarak durmasının zorlaşacağı sayıdaki sınıflarda toplar çocuk sayısı kadar olmalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sınıfa bir kutunun içinde düz ve eğri çubuklar getirilir. Kutudan çıkan çubuklar düz ve eğri olma özelliklerine göre gruplanır. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

Etkinlik Çeşidi: Fen ve Okuma Yazmaya Hazırlık
Yaş Grubu: 48+

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p>Bilişsel Gelişim: Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: <i>(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)</i> Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Göstergeleri: <i>(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)</i> Kazanım 4: Nesnelere sayar. Göstergeleri: <i>(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Her çocuk için iki adet plastik bardak verilir. • Bardaklardan birinin içine çocukların su doldurmasına rehberlik edilir. • Bardaklar yan yana dizilir. • Çocukların okula gelirken topladıkları küçük taşları çıkarmaları istenir. • Çocuklara yönergeler verilir. • ‘Boş olan bardağa bir tane taş atın’ • ‘Dolu olan bardağa iki tane taş atın’ • Bardakların yanına boş bir bardak daha eklenir ve yönerge verilir. • ‘Dolu olan bardağa 3 tane taş atın’ yönergenin uygulanmasında çocuklar gözlemlenir. • ‘Dolu olana 3 tane taş atın’ yönergesinde sadece içinde su olanın değil, daha önce taş atılan bardağa da taş eklenmesi gerekmektedir. • Çocukların problem çözme becerileri gözlemlenir. • Yanılan çocuklarla deney tekrarlanır. • Çalışma sayfaları yönergeler doğrultusunda uygulanır. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ağzına kadar suyla dolu olan bir kaba bir taş atarsak ne olur? • Ayıcığın suladığı yerde sizce ne var? • Ayıcık hangi bitkiyi suluyor olabilir? • Sizce çocukların ektiği saksılardan hangi bitkiler çıkacak? • Çalışmada kaç saksı vardı? • Boş bir çanta mı ağırdır? Dolu bir çanta mı? • Boş bir sandalyeye mi oturabiliriz? Dolu bir sandalyeye mi? • Deneyimizin malzemeleri nelerdi? • Deneyde dikkat edilmesi gereken nokta neydi? • Taşları toplarken neler düşündün?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Plastik bardaklar, çocukların okula gelirken topladığı taşlar, su, kalemler</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Taş, deney, atmak</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Miktar: Dolu-boş Sayı/sayma: 1-20 arası sayılar</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden, boş ve dolu kavramları ile oluşan durumları değerlendirerek çocuklarla sohbet etmeleri istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deneyin şaşırtmalı bölümünün yönergeleri yavaş, vurgulu verilmelidir. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Boş-dolu kavram kartları ile kavram oyunu oynanabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-1 s: 33,34

ŞARKI SÖYLEYEN BARDAKLAR

Etkinlik Çeşidi: Sanat ve Müzik
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
MATERYALLER Oluklu karton, makas, yapıştırıcı, köpük ya da kâğıt bardak, artık materyaller ve boyalar, karıştırıcılar	SÖZCÜKLER Oluk, sürtmek, melodi, ritim KAVRAMLAR Miktar: Boş-dolu	AİLE KATILIMI Evde klasik müzik dinletilmesi önerildi.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR <ul style="list-style-type: none">• Çocuklara boş ve dolu bardaklar öyle bir sıra ile gösterilmelidir ki boş ve dolu kelimelerinden bir melodi oluşsun.	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER Konsere gidilmesi	KULLANILAN KAYNAKLAR Cd de klasik müzik

Etkinlik Çeşidi: Fen ve Müzik
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Bilişsel Gelişim: Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: (<i>Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.</i>) Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Göstergeleri: (<i>Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.</i>) Kazanım 4: Nesnelere sayar. Göstergeleri: (<i>İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çocukların ellerini göğüs kısmına koyarak kalp atışlarını duymaya çalışmaları istenir. • Zıplama çalışması yapılır ve çocukların tekrar kalp atışlarını dinlemeleri istenir. • İki durum arasındaki fark hakkında konuşulur. • Kalp atışlarından hareketle vücudumuz konusuna giriş yapılır. • Vücudumuzun bölümleri adlı çalışma sayfası üzerinden vücut bölümleri incelenir. • Vücut maketi incelenir. • Vücudumuz adlı şarkı öykünmeleri ile çalışılır. • Labirent çalışması incelenerek sarmaşık-insan damarları analogisi yapılmasını sağlamak için sorgulama başlatılır. • Çocuklara raptiye ve kürdanla bir deney yapılacağı ve vücudumuzla ilgili olduğu söylenerek ne olabileceğine ilişkin sorgulama başlatılır. • Nabız Atışını Gözlemleyelim' adlı deney uygulanır. • Deneyin raporlaması resimleme ile yapılır. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Başımız neresidir? • Gövdemiz neresidir? • Kollar ve bacaklar neresidir? • Vücudumuzdaki organlar kaçar tane?(<i>İki göz, bir burun vb</i>) • Vücudumuz camdan olsaydı ne olurdu? • Vücudunuzda en sevdiğiniz yer neresi? • Vücudumuza saygı duymak ne demek olabilir? • Deneyde neler gözlemledik? • Deney malzemelerinin özellikleri neler?(<i>Sivri-küt vb</i>) • Deney malzemelerini dikkatli kullanırsak tehlikeli durum yaratır mı? • Tehlikeden kendimizi nasıl koruyabiliriz? • Labirent ne demek olabilir? • Labirentten çıkmaya çalışan hayvan kimdi? • Labirentin sonunda ne vardı?
<p>MATERYALLER Vücut maketi, raptiye,kürdan</p>	<p>SÖZCÜKLER Vücut, maket, kalp, nabız, bölüm, organ, damar, labirent</p> <p>KAVRAMLAR Duyu: Sivri-küt Sayı/sayma: 1,2</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden çocuklarıyla vücudun bölümleri ve temizlikleri ile ilgili sohbet etmeleri istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p>	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p>	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

<ul style="list-style-type: none"> Sivri materyal için gerekli güvenlik önlemleri alınmalıdır. 	<ul style="list-style-type: none"> Duyu organlarımız bizi yanıltır mı? sorusuna cevaplar aranarak deney yapılabilir. 	<ul style="list-style-type: none"> Yaratıcı Minikler-1 s: 35,36

LABİRENTTEN ÇIKIŞ

Etkinlik Çeşidi: Hareket ve Oyun
Yaş Grubu: 48+

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 4: Nesneleri sayar. Göstergeleri: <i>(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.)</i> Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler.)</i> Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Göstergeleri: <i>(Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Sandalyeler yan yana ve karşılıklı olarak dizilerler ve bir yol oluşturulur. Çocukların yoldan/koridordan geçmesi sağlanır. Yola engeller koyulur ve engelli yoldan çocukların geçmesi sağlanır. İki yolunda yürünmesinde geçen süre karşılaştırılır. Sandalye yada minderler kullanılarak bir labirent oluşturulur. Çocuklarla düz yol, engelli yol, ve labirent hakkında sorgulama başlatılır. Labirentin başlama noktasına bir çizgi çizilir. Labirentin sonuna ise renkli boncuklar ve ip yerleştirilir. Kum saati süresince çocuklar sırayla labirentten geçer labirentin çıkış noktasında bulunan ipe boncukları dizer. Oyuna her çocuk katılana kadar devam edilir. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> Koridor oluşturmak için ne yapabiliriz? Bedenlerimizi kullanarak nasıl koridor oluştururuz? Düz yolda mı engelli yolda mı daha hızlı ilerledik? Boncuklar hangi renkti? Mavi renk size ne hissettiriyor? Labirentten çıkabilmek için neler yapmalıyız? Kaç mavi boncuk vardı?
<p>MATERYALLER Sandalye ve minderler, mavi renkli boncuklar, ip ve kum saati</p>	<p>SÖZCÜKLER Engel, yol, koridor, labirent</p> <p>KAVRAMLAR Zıt: Hızlı-yavaş; başlangıç-bitiş</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> Aile katılımlı çeşitli çizgi çalışmaları ev çalışması olarak gönderilir.

DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER	KULLANILAN KAYNAKLAR
<ul style="list-style-type: none"> • Labirent çalışması hareket etkinliğinden sonra tahta üzerinde oluşturulan zeminde parmak ile de yapılmalıdır. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ana yollar ara yollar adlı oyun oynanabilir. • Kumaştan hazırlanmış bir tünelden geçme oyunu oynanabilir. 	Dergi

KAVANOZ DÜKKÂNI 24-10-2013

Etkinlik Çeşidi: Matematik ve Sanat
Yaş Grubu: 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 5. Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: (<i>Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, kokusunu, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.</i>)</p> <p>Kazanım 6. Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Göstergeleri: (<i>Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları büyüklüğüne göre ayırt eder, eşleştirir.</i>)</p> <p>Kazanım 8. Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. Göstergeleri: (<i>Nesne/ varlıkların büyüklüğünü, uzunluğunu ayırt eder, karşılaştırır.</i>)</p> <p>Kazanım 9. Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre sıralar. Göstergeleri: (<i>Nesne/varlıkları uzunluklarına, büyüklüklerine göre sıralar.</i>)</p> <p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: (<i>Nesneleri toplar. Nesneleri açar/kapar. Nesneleri döndürür. Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Masaya içi farklı nesnelere dolu (nohut, boncuk, ataç, lastik vb.) kavanoz ve şişeler ile kapaklar konur. • Tüm kavanozlar ve şişeler masaya yan olarak yerleştirilir. İyi kapanmamış kavanoz ve şişelerin içindeki nesnelere masaya dökülmüştür. Çocuklarla nesnelere isimleri, renkleri, şekilleri, büyüklükleri, uzunlukları, kokuları, miktarları ve kullanım amaçları hakkında konuşulur. • Masaya dökülen nesnelere kavanoz ve şişelere doldururlar. • Çocuklar kavanoz ve şişeleri uygun kapaklar ile kapatırlar. • Tüm kapaklar kapatıldıktan sonra çocuklar şişe ve kavanozları uzunluklarına, daha sonra da büyüklüklerine göre sıralarlar. • Sıralamaların doğru yapılıp yapılmadığı çocuklarla beraber değerlendirilir. • Şişeler ve kavanozlar cam ve akrilik boya, artık materyaller gibi malzemeler kullanılarak süslenir. • Çocuklar sınıfta bir köşe seçerler ve bu köşeye bir isim bulurlar. (<i>Örn: Kavanoz dükkânı</i>) • Kavanoz ve şişeleri sergilerler. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etkinliğimizde hangi malzemeleri kullandık? • En çok nesne alan kavanoz/şişe hangisiydi? Neden? • En az nesne alan kavanoz/şişe hangisiydi? Neden? • Evde anne-babalarınız kavanoz ve şişelerin içine bir şeyler koyup saklıyorlar mı? Neler koyuyorlar? • Kavanozlar neyden yapılmış olabilir? • Şişeler neyden yapılmış olabilir? • Cam malzemeleri kullanırken neden dikkatli olmalıyız?

<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Farklı uzunluk ve genişlikte kavanozlar, şişeler ve bunlara ait olan kapaklar, nohut, mercimek, boncuk, ataç, lastik.</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Kavanoz, şişe, dükkân, kapak, saklamak, sıralamak</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Boyut: büyük-küçük, uzun-kısa Zıt: açık-kapalı Miktar: az-çok</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ailelerden çocuklarıyla evde tencere ya da saklama kaplarıyla buna benzer bir etkinlik yapmaları istenebilir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Kavanoz ve şişelerin sınıftaki çocuklara yetecek sayıda ve farklı özelliklerde olmasına dikkat edilmelidir. Kavanoz ve şişelerin kapak sayısından fazla olmasına dikkat edilmelidir. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> Etkinlik uygun kavanoz ve şişeler seçilerek dar ve geniş kavramını ele almak için de uyarlanabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

MİNİK ELLER MUTFAKTA

Etkinlik Çeşidi: Mutfak ve Fen
Yaş Grubu : 48 +

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p>	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p>
<p><u>Özbakım Becerileri:</u> Kazanım 1: Bedeniyle ilgili temizlik kurallarını uygular. Göstergeleri: <i>(Elini/yüzünü yıkar. Tuvalet gereksinimine yönelik işleri yapar.)</i> Kazanım 3: Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar. Göstergeleri: <i>(Ev/okuldaki eşyaları temiz ve özenle kullanır. Ev/okuldaki eşyaları toplar.)</i> <u>Bilisel Gelişim:</u> Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Göstergeleri: <i>(Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)</i> Kazanım 3: Algıladıklarını hatırlar. Göstergeleri: <i>(Nesne/durum/olayı bir süre sonra</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Çocuklara bir gün önceden sorumluluk verilir. Okula gelirken mutfak önlüğü getirmeleri söylenir. Çocuklarla aşçı şapkası yaparak takarlar. Çocukların katılımı sağlanarak kurabiye hamuru yapılır. Hamur birkaç renk olarak hazırlanır. Her çocuk kendi istediği bir ya da birkaç renk hamuru kullanarak istediği şekli verir. Kurabiye kalıpları maslara konulur. İsteyen çocuklar kalıpları kullanarak kurabiye hamurlarına şekil verir. Şekilleri küçük ve farklı renkte hamurlarla süsleyebilir. Çocukların yaptığı kurabiyeler tepsiye dizilerek ve pişmesi için fırına verilir. Çalışma ortamı hep birlikte temizlenir. Kurabiye çalışmasının ardından eller yıkanır ve ellerimizin temizliği için sabunu neden kullanmalıyız sorusuna hep birlikte cevap aranır. Çocuklar pişen kurabiyeleri inceler. Sınıfta bahçeye çıkıp piknik yaparak yerler. Deney sonucu çocukların düşünceleri dinlenir ve temizlik ile ilgili sohbet edilir. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> Kurabiye yapmak kimin fikri olabilir? Kurabiye yapmak için hangi malzemeleri kullandık? En sevdiğin kurabiye hangisi? Hamurdan başka neler yapılır? Hamur nasıl pişiyor? Kurabiyeler nasıl kabardı? Deney malzemeleri nelerdi? Deneyden çıkarılan sonuç nedir? Kendiliğinden temizlenen bizim temizlemediğimiz şeyler var mı?(Ağaçlar, hava vb)

<i>yeniden söyler.)</i>		
MATERYALLER Kurabiye malzemeleri, aşçı şapkası	SÖZCÜKLER Hamur, kurabiye, temizlik, mikrop KAVRAMLAR Zıt: Kirli-temiz	AİLE KATILIMI Evde kurabiye yapılması
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR Kesici aletlere dikkat edilmesi	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER <ul style="list-style-type: none">Mürekkep damlasından yararlanarak resim oluşturma çalışması yapılabilir.	KULLANILAN KAYNAKLAR Eski dergiler

LİMONLAR SARI SICAK

25-10-2012

Etkinlik Çeşidi: Oyun, Okuma Yazmaya Hazırlık

Yaş Grubu: 48 +

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilisel Gelişim:</u> Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: <i>(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar.)</i> Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. Göstergeleri: <i>(Nesne/varlıkları rengine göre ayırt eder, eşleştirir.)</i> <u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Nesnelere dokunur. Malzemelere araç kullanarak şekil verir. Kalem doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar, çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocukların getirdiği limonlar ile bir merkez oluşturulur ve bir tanesi kesilerek çocuklarla incelenir. Kokusu, dokusu, rengi hakkında sorgulama başlatılır. • Merkezdten alınan bir limon çemberde elden ele dolaştırılır. • Limonun sıcak olduğu söylenerek elden ele dolaştırma hızlandırılır. • Limon sayısı ikiye çıkartılır. Çocukların tek tek iki eline de limon alması sağlanır. • İki limon çemberde elden ele dolaştırılır. • Limonların ters yönlerde elden ele dolaşması sağlanır. • Çemberde karşılaşan limonların çarpışmamak için yön değiştirmesi gerektiği kuralı getirilir. • Sarı renk ile ilgili çalışma sayfası uygulanır. • Limonların suyu çocuk sayısı kadar plastik bardağa sıkılır. • Çocuklar limona parmaklarını batırarak resim yaparlar. • Resimler aile katılım etkinliği olarak ütülenmek için eve gönderilir. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Limonun kokusu nasıl? • Limona dokununca ne hissi veriyor? • Limon sıcak olsaydı elde tutabilir miydik? • Limon ne renk? • Sınıfımızda sarı renkte olan neler var? • Oyunda kaç limon kullandık? • Limonların çarpışmamak için yön değiştirmesi oyuna heyecan kattı mı? • Limonlarla başka neler yapabiliriz?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Çocuk sayısı kadar limon, plastik bardaklar, kâğıtlar</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Limon, koku, tat, yön değiştirmek</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p style="text-align: center;">Renk: Sarı</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden resimleri ütülemeleri ve ütüleme öncesi tahminleri ile ütüleme sonrası tahminlerini gözlem sonucu olarak not olarak okula göndermesi istenir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklara limon getirme sorumluluğu verilmezse temin edilmelidir. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sarı renk parmak boya kullanılarak elim sende sanat etkinliği yapılabilir. • Limon kabukları ile kek yapımı etkinliği yapılabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-2 s: 3
<p>SADECE SARILAR</p>		

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Dil Gelişimi: Kazanım 6: Sözcük dağarcığını geliştirir. Göstergeleri: (Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler.) Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar. Göstergeleri: (Sözel yönergeleri yerine getirir.) Bilisel Gelişimi: Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. Göstergeleri: (Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler. Nesne/varlığın şeklini söyler.)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Çocuklara renkli fon kartonları verilir.• Bu malzemeden boyunlarına asmak için tasarlanmış renk kolyeleri yapmaları istenir. Yapılan kolyeler incelenir.• Bu kolyelerle nasıl bir oyun oynanabileceği hakkında sorgulama başlatılır.• Cevaplar dinlenir ve bazı oyunlar kuralları belirlenerek denir.• Denemeler ardından ‘Sadece’ oyunu oynanacağı bilgisi verilerek oyunu tahmin etme için beyin fırtınası ortamı yaratılır.• Bir öğrenci ebe olur ve çizginin üzerinde durur.• Diğerleri boyunlarına renk kolyelerini takarlar.• Kolyeyi takan çocuklar ebeden uzakta dağınık olarak dururlar.• Renk oyuncuları seslenir ; "Ebe seni tutabilir miyiz ?"• Ebe renklerden birini seçerek şart cümlesini söyler. ("Sadece Sarılar !")• Sarılar ebeyi tutmak için koşarlar. Hangisi önce ebeye dokunursa o yeni ebe olur ve oyuna böylece devam edilir.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Oyunda hangi renkler vardı?• Kimler hangi renk kolye yaptı?• Sadece ne demek olabilir?• Oyunun şart cümlesini ebe nasıl kuruyordu?• Kimler ebe oldu?• Etkinliğin hangi aşamasında keyif aldınız?• Ebe sizin renginizi söylemediğinde ne hissettiniz?• Ebe sizin renginizi söylediğinde ne hissettiniz?• Oyunu tekrar oynamak ister misiniz?
<p>MATERYALLER Renkli kartonlar, delgeç, ip</p>	<p>SÖZCÜKLER Sadece, şart, dağınık</p> <p>KAVRAMLAR Renk: Sarı Yön/mekânda konum: Uzak-yakın</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none">• Ailelerden çocuklarıyla ‘Sadece.....’ şeklinde cümle tamamlama oyunu oynamaları istenir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Eğer karışık boyanmış bir kolye varsa çocuğa müdahale edilmemeli o renk kolyeye sahip oyuncu için ne denilebileceği hep birlikte belirlenmelidir.	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none">• Kolyeler fon kartonu dışında başka malzemeler kullanılarak da yapılabilir.	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p>

Yaş Grubu: 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilişsel Gelişim:</u> Kazanım 21: Atatürk'ü tanıır. Göstergeleri: (Atatürk'ün hayatıyla ilgili belli başlı olguları söyler. Atatürk'ün kişisel özelliklerini söyler.) Kazanım 22: Atatürk'ün Türk toplumu için önemini açıklar. Göstergeleri: (Atatürk'ün değerli bir insan olduğunu söyler. Atatürk'ün getirdiği yenilikleri söyler. Atatürk'ün getirdiği yeniliklerin önemini söyler.) <u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: (Malzemeleri yapıştırır. Nesnelere kopartır/yırtar, sıkar, çeker/gerer, açar/kapar. Malzemelere elleriyle şekil verir.) <u>Sosyal ve Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 11. Atatürk ile ilgili etkinliklerde sorumluluk alır. Göstergeleri: (Atatürk ile ilgili etkinliklere katılır. Atatürk ile ilgili duygu ve düşüncelerini farklı etkinliklerle ifade eder.)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Cumhuriyet şiiri öğretilir. <i>Bir zamanlar yurdumda Bir başka devlet varmış. Başındaki padişah Ne isterse yaparmış Atatürk, padişaha Düşmana karşı durmuş. Yurdumuzu kurtarmış Cumhuriyeti kurmuş.</i>• Çocuk sayısı kadar Atatürk resmi, resim kâğıtlarına yapıştırılır.• Masaların üzerine kırmızı beyaz düğmeler koyulur.• Kırmızı beyaz el işi kâğıtlarıyla yuvarlama tekniği kullanılarak Atatürk resminin etrafı süslenir.• Cumhuriyet Bayramı çalışma sayfası incelenerek görseller hakkında konuşulur.• Sanat etkinliği sayfasındaki balon süslenir.• Çalışma sayfasındaki balondan hareketle balonlar şişirilir ve balonlarla Atatürk resimleri sınıfa asılır.• Çalışma esnasında asılan süsler çocukların boyunun erebileceği yerler ve yüksek yerler olarak planlanarak asılır ve kavramlar hakkında sohbet edilir.• Cumhuriyet Bayramı öyküsü okunur. Öykü hakkında konuşulur.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Sence cumhuriyet ne demek olabilir?• İlk cumhurbaşkanımız kimdir?• Bayram kutlamak ne demek olabilir?• Cumhuriyetimiz kaç yaşında olabilir?• Yuvarlama yaparken parmaklarımızla ilgili gözleminiz neydi?
<p>MATERYALLER Atatürk resimleri, resim kâğıtları, kırmızı ve beyaz el işi kâğıtları, balonlar</p>	<p>SÖZCÜKLER Cumhuriyet, cumhurbaşkanı, bayram, kutlama, tören, yuvarlama tekniği</p> <p>KAVRAMLAR Mekânda konum: Alçak-yüksek</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none">• Ailelere çocukları ile birlikte okulda düzenlenen Cumhuriyet Bayramı kutlamalarına katılmaları önerilebilir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Çocukların şiiri öğrenebilmeleri için gün içinde sürekli tekrar etmeleri sağlanmalıdır.	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none">• Sınıf süslemelerinde kullanmak üzere kedi merdiveni, fener vb. yapılabilir.• Cumhuriyetin kuruluşu ile ilgili drama çalışması yapılabilir.	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Yaratıcı Minikler-2 s: 8,9• Okul Öncesi Antolojisi S: 16-351

CUMHURİYET BAYRAM KARTLARI

Etkinlik Çeşidi: Müzik ve Sanat
Yaş Grubu: 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Bilişsel Gelişim: Kazanım 22. Atatürk'ün Türk toplumu için önemini açıklar. Göstergeleri: <i>(Atatürk'ün değerli bir insan olduğunu söyler. Atatürk'ün getirdiği yenilikleri söyler. Atatürk'ün getirdiği yeniliklerin önemini söyler.)</i> Dil Gelişimi: Kazanım 8. Dinlediklerini/izlediklerini çeşitli yollarla ifade eder. Göstergeleri: <i>(Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorular sorar. Dinledikleri/izledikleri ile ilgili sorulara cevap verir. Dinlediklerini/izlediklerini başkalarına anlatır. Dinlediklerini/izlediklerini resim, müzik, drama, şiir, öykü gibi çeşitli yollarla sergiler.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Çocukların ritim aletleriyle serbest ritim çalışmaları istenir.• Çalışmadan sonra 'Cumhuriyet Bayramı' adlı şarkı hep birlikte söylenir. İsteyen çocuklar şarkıya ritim aletleriyle eşlik ederler.• Çocuklara 'Fırça baskısı yöntemi ile bayram kartı' yapacakları söylenir. Fırça baskısının nasıl çalışılacağı ile ilgili bilgi verilir.• Çocuklara şekilli makaslar dağıtılır ve renkli kartonların kenarlarını kesmeleri istenir.• Suluboya ve fırçalar dağıtılır. Çocuklar kestikleri kartonlara fırçaları ile baskı yaparak değişik desenler oluştururlar.• Hazırlanan çalışma kart şeklinde katlanır ve çocukların bayram dilekleri tek tek sorularak kendi hazırladıkları kartlara yazılır.• Etkinlik bitiminde her çocuğa nasıl bir resim yaptığı sorulur. Her çocuk yaptığı resmi arkadaşlarına anlatır.• Oyun bitiminde '29 EKİM' adlı şiir çalışılır.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Bayram kartı neden hazırlanır?• Bayram nedir?• Bayramda neler yapılır?• Şiir söylemeyi seviyor musunuz?• Kâğıt ya da yazı bulunmadan önce tebrik kartı yerine ne hazırlanıyor olabilir?• Cumhuriyet ne demek olabilir?
<p>MATERYALLER Ritim aletleri, karton, suluboya ve fırçalar ve renkli kartonlar, şekilli makaslar</p>	<p>SÖZCÜKLER Özel gün, Cumhuriyet Bayramı, şiir, fırça baskısı, tebrik kartı, dilek</p> <p>KAVRAMLAR</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none">• Ailelerden çocuklarına Atatürk ile ilgili kitapları incelemesi için yardımcı olmaları istenebilir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Çocukların şiiri öğrenebilmeleri için gün içinde sürekli tekrar etmeleri sağlanmalıdır.	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none">• Cumhuriyetin kuruluşu ile ilgili drama çalışması yapılabilir.	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Okul Öncesi Antolojisi Şarkı; s:71; Şiir s: 17

UYARLAMA

KARE KAPLARA SAKLANAN AZ VE ÇOK KAVRAMI 30-10-2013

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Okuma Yazmaya Hazırlık
Yaş Grubu: 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
MATERYALLER Nesne grupları oluşturmak için sınıftaki malzemeler, kare şeklinde iki kap, bakliyatlar, ip	SÖZCÜKLER Raf, kitaplık, bakliyat, ip KAVRAMLAR Miktar: Az-çok Geometrik şekil: Kare, kenar, köşe	AİLE KATILIMI • Ailelere çocuklarıyla işlenen kavramlarla ilgili fırsat eğitiminden yararlanabilecekleri ortamlar oluşturmaları istenebilir.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR • Kapta nesne arama oyununda az ve	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER • Yere çizilecek bir kare üzerinde köşe	KULLANILAN KAYNAKLAR • Yaratıcı Minikler-2 s: 10, 11

Bilişsel Gelişim

Kazanım 4: Nesneleri sayar.

Göstergeleri:

(İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.)

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler.

Göstergeleri:

(Nesne/varlığın miktarını söyler.)

Kazanım 7: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre gruplar.

Göstergeleri:

(Nesne/varlıkları miktarına göre gruplar.)

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır.

Göstergeleri:

(Nesne/varlıkların rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, yapıldığı malzemeyi, tadını, miktarını ve kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır.)

- Sınıfın içerisindeki materyallerden az ve çok olarak gruplar oluşturularak nesnelere masaya dizilir. (5 tane kalem ve 2 tane silgi gibi)
- Nesne grupları arasındaki benzerlik ve farklılıklar hakkında çocuklara sorular sorar.
- Az ve çok kavramının ne olduğu örneklerle anlatılır.
- Çocuklardan sınıftaki materyallerden az ve çok nesne grupları oluşturmalarını ister.
- Kare şeklindeki bir kap sınıfa getirilerek içine pirinç, bulgur, gibi bakliyatlardan az miktarda koyulur.
- Kare şeklindeki ikinci bir kap da aynı şekilde hazırlanır. İçine bol miktarda bakliyat koyulur.
- Kapların içine küçük nesnelere koyulur.
- Çocuklar sırayla gelir ve saklanan nesnelere bulmaya çalışır.
- Oyunda kullanılan kapların şeklinden hareketle kare şekliyle ilgili sorgulama başlatılır.
- Sınıfta kare şeklinde olan nesnelere bulunur.
- Bir ip yardımıyla kare şekli oluşturulur.
- 'Az-çok ve Kare' adlı çalışma sayfaları uygulanır.

Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;

- Hangi materyalleri kullanarak az ve çok olanlar çalışması yaptık?
- Nesnelere az ya da çok olduğunu anlamak için ne yapmak gerekir?
- Oyunu kaç grupla oynadık?
- Oyunun adı ne olmalı?
- Karşılaştırma yapmak için kaç tane nesne olması gerekir?
- Kapların içine hangi malzemeleri koyduk?
- Az malzeme olan kaptaki aranılan şeyi bulmak kolaydı çok malzeme olan kaptaki mı?
- Kapların şekli neydi?
- Sınıfımızda kare şeklinde olan neler vardı?
- Çevremizde kare şeklinde olan neler var?
- Etkinlikten keyif aldınız mı?

çok malzemeli olan kaplar aynı çocuklar tarafından dönüşümlü aranmalıdır. Aksi halde başarısızlık hissi oluşturabilir.	kapmaca oyunu oynanabilir.	

KÖŞE KAPMACA

Etkinlik Çeşidi: Oyun ve Matematik
Yaş Grubu: 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilisel Gelişim:</u> Kazanım 12: Geometrik şekilleri tanıır. Göstergeleri: (Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesnelere gösterir.)</p> <p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: (Yönergeler doğrultusunda yürür) Kazanım 2: Denge hareketleri yapar. Göstergeleri: (Başlama ile ilgili denge hareketlerini yapar. Durma ile ilgili denge hareketlerini yapar.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tebeşir kullanılarak sınıf zemininde büyük bir kare şekli oluşturulur. • Karenin köşelerine yıldız şekilleri kesilip yapıştırılır. • Karenin ortasına elektrik bandı ile küçük bir çarpı işareti yapılır. • Çocuklar karenin kenar çizgilerinin üzerine sıra olarak hep beraber kare şeklini oluştururlar. • Müzik açılır ve çocuklar karenin çizgileri üzerinde yürürler. • Müzik durunca kimlerin karenin kenarında kimlerin köşesinde durduğu bulunur. • Karenin kenar ve köşeleri hakkında bilgi verilir. • Çocuklar karenin etrafında çember oluşturup otururlar. • Köşe Kapmaca oyununa başlamak için beş öğrenci seçilir. • Dört öğrenci karenin köşelerine, bir öğrenci karenin ortasındaki çarpı işaretinin olduğu yere geçer. • Öğretmen değiştir konutunu verir. • Köşelerdeki çocuklar hızlıca yer değiştirirler. Ortada duran çocuk köşe kapmaya çalışır. • Oyun beşer kişilik gruplar halinde oynanmaya devam eder. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yerdeki şekil neye benziyor? • Yıldızlar neden sadece dört tane? • Ortadaki çarpı işaretinin anlamı ne olabilir? • Oynadığımız oyunun adı neydi? • Oyun kaç kişi ile oynanıyordu? • Ebinin görevi nedir? • Oyuna yeni bir kural ekleyeseydin bu ne olurdu?
<p>MATERYALLER Elektrik bandı, tebeşir, yıldız şekilleri</p>	<p>SÖZCÜKLER Köşe, kapmak</p> <p>KAVRAMLAR Geometrik Şekil: Kare, köşe, kenar</p>	<p>AİLE KATILIMI</p>

<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oyunun sonuna doğru beşer kişilik gruplar oluşturulamazsa, daha önce oynayan çocuklardan seçilebilir. 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aynı oyun daire, çember kullanılarak oynanabilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p>
<p>UYARLAMA</p>		

YİYECEKLERİMİZ 31-10 2013

Etkinlik Çeşidi: Fen ve Türkçe
Yaş Grubu: 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Özbakım Becerileri: Kazanım 4. Yeterli ve dengeli beslenir. Göstergeleri: <i>(Yiyecek ve içecekleri yeterli miktarda yer/içer. Öğün zamanlarında yemek yemeye çaba gösterir. Sağlığı olumsuz etkileyen yiyecekleri ve içecekleri yemekten/içmekten kaçınır. Yiyecekleri yerken sağlık ve görgü kurallarına özen gösterir.)</i> Kazanım 6. Günlük yaşam becerileri için gerekli araç ve gereçleri kullanır. Göstergeleri: <i>(Beslenme sırasında uygun araç ve gereçleri kullanır.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Yiyeceklerdeki değişimleri izleme deneyi yapılır. • Yumurtalar ile sorgulama başlatılır(<i>Ağırlığı, kokusu, sıcaklığı vb</i>) • Her çocuğa bir tabak bir de yumurtayı çırpmak için çatal verilir ve çocukların tabaklarına birer tane yumurta kırılır. • Çocuklardan büyüteç yardımı ile yumurtaları incelemeleri istenir. • Çocuklar gözlemlerini paylaşırlar. • Daha sonra çatal yardımı ile yumurtalar iyice karıştırılır ve değişimler izlenip tartışılır. • Daha sonra yumurtalar pişirilir ve çocuklara pişerken yumurtada ne gibi değişimler olacağı sorulur. • Değişimler gözlenir ve sonuçlar tartışılır. • ‘Yiyeceklerim ve Yazı Farkındalığı’ adlı çalışma sayfalarında yer alan besinler ve besin piramidi üzerinden yemek yeme alışkanlıkları, yemek öğünleri ve yiyeceklerin hayatımızdaki önemi ile ilgili sohbet edilir. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deney malzemelerimiz nelerdi? • Karıştırma işlemi için ne kullandık? • Karıştırma işlemi yaparken hızlı mı yavaş mı hareket ediyoruz? • Yumurtalar pişirilemeden önce mi sıcakta pişirildikten sonra mı? • Yumurtanın şekli neye benziyor? • Elips şekline benzeyen başka neler var? • Çalışma sayfasında hangi yiyecekler vardı? • Sevdiğiniz yiyeceklerin sayısı kaçtı? • Beslenmede neye dikkat etmeliyiz? • Kaç öğün beslenmeliyiz? • Beslenme sırasında hangi araç ve gereçleri kullanırız?

MATERYALLER Tabak, çatal, yumurta, tava, yağ	SÖZCÜKLER Deney, büyüteç, karıştırmak, değişim KAVRAMLAR Zıt: Aç-tok Geometrik şekil: Üçgen, elips	AİLE KATILIMI • Ailelerden çocuklarıyla mutfak etkinliği olarak bir yiyecek hazırlamaları ve bu esnada beslenmenin önemi ile ilgili sohbet etmeleri istenebilir.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR • Çırpma işleminin küçük gruplar halinde çalışılması daha uygundur.	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER • Tat alma deneyi yapılabilir. • Çalışma sayfasındaki bazı yiyecekler temin edilerek incelenebilir.	KULLANILAN KAYNAKLAR • Yaratıcı Minikler-2 s: 12, 13

ELMALARLA DENEY VE MEYVE SALATASI 31-102013

Etkinlik Çeşidi: Mutfak ve Fen
Yaş Grubu: 48 +

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p>Özbakım Becerileri: Kazanım 4: Yeterli ve dengeli beslenir. Göstergeleri: <i>(Sağlığı olumsuz etkileyen yiyecekleri ve içecekleri yemekten/içmekten kaçınır.)</i> Kazanım 6: Günlük yaşam becerileri için gerekli araç ve gereçleri kullanır. Göstergeleri: <i>(Beslenme sırasında uygun araç ve gereçleri kullanır.)</i> Kazanım 7: Kendini tehlikelerden ve kazalardan korur. Göstergeleri: <i>(Tehlikeli olan durumları söyler. Kendini tehlikelerden ve kazalardan korumak için yapılması gerekenleri söyler.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklarla okulun fen laboratuvarına ya da mutfağa gidilir. • Çocuklarla birlikte elmalar incelenir. Elmalarla bir deney yapılacağı bilgisi verilerek ne olabileceği hakkında sorgulama başlatılır. • Şekil, koku, tatlar, elma çeşitleri vb. konularda çocuklarla konuşulur • Bir elma iki parçaya bölünür. • Bir parçaya limon sürülür. Bir süre beklenir. • Limon sürülen parçanın renginin kararmadığı, diğer parçanın renginin değiştiği gözlenir. • Elma parçaları arasındaki renk farkı ve bunun sebepleri hakkında konuşulur. • Çocukların evden getirdikleri mevsim meyveleri bir araya getirilerek meyve salatası yapılır. • Salata yapım aşamasında sağlıklı yaşam, sağlıklı beslenme, yiyeceklerin temizliği, beslenme araçlarının yaratabileceği tehlike gibi konularda sohbet ortamları oluşturulur. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elmalar ile ne yaptık? • Yiyeceklerin korunması için neler yapılır? • Limonun tadı nasıldır? • Elmaların kokusu neye benzer? • Hangi renk elmaları kullandık? • Kaç tane elma vardı? • Limon sürülmeyen parçaya ne oldu? • Limonu nerelerde kullanırız? • Bu deneyi evde yapmak ister misiniz? • Evdeki elmaları nasıl koruyabiliriz?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Elmalar, limon, çocukların evden getirdiği mevsim meyveleri, su, salata hazırlamak için araç-gereç</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Sağlıklı yaşam, sağlıklı beslenme, yiyeceklerin temizliği, yarım, salata</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Zıt: Temiz-kirli; aç-tok Miktar: Parça-bütün</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelerden evde sebze salatası hazırlaması için çocuklarını yönlendirmeleri istenebilir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salata hazırlanırken kullanılan bıçak vb. aletlerin kazaya yol açmayacak şekilde kullanımları sağlanmalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meyve sepeti adlı drama çalışması yapılabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Okul Öncesi Antolojisi s: 120