

Etkinlik Çeşidi: Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

Yaş Grubu : 48 +

<p style="text-align: center;">KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p> <p><u>Bilşsel Gelişim:</u> Kazanım 1. Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: <i>(Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)</i> Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Göstergeleri: <i>(Mekânda konum alır.)</i> <u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Yönergeler doğrultusunda koşar.)</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Köşe kapmaca oyunun nasıl oynandığı çocuklarla konuşulur. • Çocuklar aralarında görev dağılımı yaparak köşe kapmaca oyununu oynarlar. • Çocuklara yeni oyunun kuralları anlatılır. • Köşe kapmaca oyununda olduğu gibi her çocuk bir köşede durur. • Her çocuğa bir sayı adı verilir. • Sayılar arasında boşluk bulunmaz. • Çocukların arasından sayışma yapılarak bir ebe seçilir. • Oyun başlayınca her çocuk oyun alanındaki yerini alır. • Ebe iki sayı söyler, adı o sayılar olan çocuklar, ebeye yakalanmadan birbirlerinin yerine geçmeye çalışırlar. • Ebe kimi yakalarsa o yanmış olur. • Yanan ebe olur. • Ebe onun yerini alır. • Oyun tamamlandıktan sonra iki oyun arasındaki benzerlik ve farklılıklar tartışılır. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Köşe kapmaca oyununda kaç oyuncu oynar? • Sayı kapmaca oyununda kaç kişi oynadı? • Ebeğin görevi neydi? • Oyuncuların dikkat etmesi gereken en önemli kural neydi? • Bu oyunu daha farklı nasıl oynayabiliriz? • Yer değiştirirken neler hissettin?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER Tebeşir</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER Köşe, sayı, kapmak</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelere çocukları ile beraber evdeki köşeli nesnelerin köşelerini saymaları önerilebilir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tüm çocukların oyunda görev almaları sağlanmalıdır. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocuklar küçük gruplara ayrılarak oyunu bahçede oynayabilirler. 	

Etkinlik Çeşidi: Türkçe, Sanat ve Matematik (Bütünleştirilmiş Küçük Grup ve Bireysel Etkinlik)
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. Nesnelere alışılmadık dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)</i> Kazanım 4. Bir olay ya da durumla ilgili olarak başkalarının duygularını açıklar. Göstergeleri: <i>(Bşkalarının duygularını söyler. Bşkalarının duygularının nedenlerini söyler. Bşkalarının duygularının sonuçlarını söyler.)</i> Dil Gelişimi: Kazanım 3. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar. Göstergeleri: <i>(Düz cümle, olumsuz cümle, soru cümlesi ve bileşik cümle kurar. Cümlelerinde öğeleri doğru kullanır.)</i> Kazanım 4. Konuşurken dilbilgisi yapılarını kullanır. Göstergeleri: <i>(Cümle kurarken isim, fiil, sıfat, bağlaç, çoğul ifadeler, zarf, zamir, edat, isim durumları ve olumsuzluk yapılarını kullanır)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklara bir öykü dinleyecekleri söylenir. • Çocukların rahat görebileceği bir yere oturulur ve öyküye başlanır. • “Bir zamanlar ülkenin birinde bir prenses yaşamış. Bu prenses hiç gülmemiş. Prensesin babası kral onu güldürmek için elinden geleni yaparmış. Ama prenses hiç gülmemiş, hep çok sıkılır ve mutsuz dolaşmış. Kral bakmış ki bu duruma bir çare bulamıyor, yardım istemeye karar vermiş. Eline çantasını almış ve düşmüş yollara.” • Çocuklara öykünün bundan sonrasında neler olabileceği sorulur, çocukların söyledikleri not alınarak hikâye tamamlanır. • Çocuklara daire üçgen ve kare şekilleri dağıtılır. Şekillerin adı söylenir. • Çocuklar geometrik şekillere göre gruplara ayrılırlar. • Gruplar ellerinde bulunan geometrik şeklin de içinde geçtiği şeylerle prensesi güldürmeye çalışırlar. • Şekiller birleştirilir. • Şekilleri iç içe ve üst üste koyarak çocuklar yeni şekiller oluşturur. • ‘Daire, Üçgen ve Kare’ Adlı çalışma sayfası uygulanır. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hikâyede siz de olmak ister miydiniz? • Hikâyede kendinize yakın hissettiğiniz kahraman var mıydı? • Hangi şekilleri kullandık? • İçinde şekillerin geçtiği diyaloglar oluşturmak sizi zorladı mı? • Gülmeyen birisini güldürmeye çalışmakla ilgili neler düşünüyorsunuz? • Prenses neden hiç gülmüyor olabilir? • Şatolarda kralları ve ailesini güldürmekle görevli olan kişinin adı neydi?
<p>MATERYALLER Sakız yapıştırıcı, çok sayıda daire, üçgen, elips ve kare şekilleri</p>	<p>SÖZCÜKLER Soytarı, şato, kral, prenses</p> <p>KAVRAMLAR Geometrik şekil: Daire, üçgen, kare, elips</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelere çocuklarıyla güldürmeye çalışma oyunu oynamaları istenebilir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Çocukların şekiller ile yeni bir şekil 		<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-4 s: 19

oluşturma çalışması kâğıt üzerine sakız yapıştırıcı kullanarak yapılmalıdır.		

ASLAN VE MAYMUNLAR

9-1-2014

Etkinlik Çeşidi: Oyun (Tüm Grup Etkinliği)

Yaş Grubu : 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.)</i></p> <p><u>Sosyal Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 10. Sorumluluklarını yerine getirir. Göstergeleri: <i>(Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bir ebe seçilir, bu ebe aslan olur. • Diğer çocuklar iki gruba ayrılır ve bunlarda maymun olurlar. • Oyun alanına iki tane daire çizilir, bunlarda maymunların yuvası olurlar. • Bir grup bir yuvada diğer grup diğer yuvada durur. • Ortada da aslanın yuvası olur, aslan orada uyur. • Oyun başlayınca maymunlar bir yuvadan diğer yuvaya giderken , aslanın yanına gelirler ve uyuyan aslanı elleyerek onu uyandırmaya çalışırlar. • Aslan uyanınca kendisini uyandıran maymunu kovalar, yakalamaya çalışır. • Maymunda kaçıp yuvalardan birine girmeye çalışır. • Alanın bir kez yakalama hakkı vardır. • Hiç maymun yakalayamazsa , yeniden aslan olur. • Birden çok maymun yakalanırsa, aralarında sayışma yaparlar ve bir aslan seçerler. • Oyun tekrar oynanır. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oyunda hangi hayvanları canlandırdık? • Maymunların kaç tane yuvası vardı? • Maymunların görevi neydi? • Aslan en az kaç tane maymun avlamak zorundaydı? • Maymunlar ve aslanlar nerede yaşar? • Maymunların en sevdiği yiyecek hangisidir? • Maymunlar aslandan kaçarken neler hissetti?
<p>MATERYALLER Tebeşir</p>	<p>SÖZCÜKLER Aslan, maymun, av,</p> <p>KAVRAMLAR Az.çok</p>	
DİKKAT EDİLMESİ	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER	

<p>GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oyun alanı çocukların koşabileceği kadar geniş olmalıdır. 	<ul style="list-style-type: none"> • Oyun birkaç kez oynanır ve her aslanın tuttuğu maymunlar sayılır. Aslanlar arasından en çok maymun tutmuş olan hangisi ise, o aslan “Ormanlar Kralı” seçilebilir. 	

DENİZDE, HAVADA, KARADA O HEP YANIMDA 9-1-2014

Etkinlik Çeşidi: Müzik, Türkçe ve Fen (Bütünleştirilmiş Tüm Grup Etkinliği)
Yaş Grubu: 48 +

<p>KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ</p>	<p>ÖĞRENME SÜRECİ</p>	<p>DEĞERLENDİRME</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. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)</i> <u>Dil Gelişimi:</u> Kazanım 2. Sesini uygun kullanır. Göstergeleri <i>(Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.)</i> Kazanım 3. Söz dizimi kurallarına göre cümle kurar. Göstergeleri: <i>(Düz cümle, olumsuz cümle, soru cümlesi ve bileşik cümle kurar. Cümlelerinde öğeleri doğru kullanır.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • ‘Taşıtlar’ adlı şarkı çalışılır. • Çocuklara şarkıda geçen taşıtların hangileri olduğu sorulur. • Hava, kara ve deniz taşıt kartları çocukların önüne serilir ve içlerinden şarkıda geçenleri bulmaları istenir. • Hava, kara ve deniz taşıt kartları arkası kapalı olarak koyulur. Çocuklar sırayla gelir ve bir kart seçip karttaki taşıt ile ilgili bildiklerini anlatır. Tüm taşıtlar ile ilgili sohbet edilir. • Çocuklara balondan bir roket yapıp yapılamayacağı sorulur. Tahminleri ile ilgili sohbet edilir. • İplik pipetin içinden geçirilir. Balon şişirilip hafifçe bükülerek ağzı mandallanır. • İplik geçirilmiş pipet balonun üzerine boylamasına bantlanır. • Mandal çıkarıldığında balon ne tarafa doğru hareket eder? Sorusuna cevaplar aranır. • İpliğin iki ucundan gergince tutup balonun ağzındaki mandal çıkarılır. • Balonun hareketi gözlemlenir. <i>(Balonun ağzı açılınca bu bölgede oluşan havanın basıncı daha fazla olduğu için balon arkaya doğru hareket eder.)</i> • ‘Hav, Kara ve Deniz Taşıtları’ ile ilgili çalışma sayfaları incelenerek uygulanır. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Şarkımızın adı neydi? • Şarkıda hangi taşıtların adı geçiyordu? • Havada neler vardır? • Havayı görebiliyor muyuz? • Hava taşıtları hangileridir? • Karada her gün gördüğünüz taşıt hangisidir? • Karada taşıtların gittiği yolun adı nedir? • Karada insanların gittiği yolun adı nedir? • Taşıtların güvenliğini sağlayan meslek hangisidir? • Taşıtların hangi kurallara uyacağını gösteren şeylere ne ad verilir? • Yayaların uyması gereken kurallar nelerdir?

MATERYALLER Hava, kara ve deniz taşıtları görsellerinin olduğu kartlar, 2-3 metre iplik, balon, mandal, bant.	SÖZCÜKLER Hava, basınç, kara, deniz, sualtı, füze, karayolu, yaya yolu, trafik, polis, ışıklar, levha ve işaretler KAVRAMLAR Zıt: Hızlı-yavaş; hareketli-hareketsiz Miktar: Boş-dolu	AİLE KATILIMI • Ailelere çocuklarıyla gazete ve dergilerden taşıt görselleri keserek bir albüm hazırlamaları istenebilir.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR • Çocukların ilk defa gördüğü taşıt kartları kenara ayrılarak onlarla ilgili ayrıca bir çalışma yapılmalıdır.	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER • Çocuklarla kâğıttan uçak ve gemi origamisi yapılabilir.	KULLANILAN KAYNAKLAR • Yaratıcı Minikler-4 s: 20, 21, 22

TRAFİK HER YERDE 10-1-2014

Etkinlik Çeşidi: Oyun, Hareket, Drama ve Sanat (Bütünleştirilmiş tüm Grup ve Küçük 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 kullanım amaçlarını söyler.)</i> Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Göstergeleri: <i>Mekânda konum alır.</i> <i>(Nesnenin mekândaki konumunu söyler.)</i> Kazanım 13. Günlük yaşamda kullanılan sembolleri tanır. Göstergeleri: <i>(Verilen açıklamaya uygun sembolü gösterir. Gösterilen sembolün anlamını söyler.)</i> <u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir.</i> <i>Malzemeleri keser, yapıştırır.)</i> <u>Sosyal Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 13. Estetik değerleri korur. Göstergeleri: <i>Çevresini farklı biçimlerde düzenler.</i></p>	<p style="text-align: center;">ÖĞRENME SÜRECİ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sınıfa trafik lambası ve trafik polisinin resmi getirilir. Trafik lambası ve trafik polisinin görevleri hakkında inceleme ve sorgulama çalışması başlatılır. • Çocuklar sınıfın içini yollar, yaya geçitleri, yaya kaldırımları ve bisiklet yolları olan bir ortam olarak düzenler. • Çocuklar aralarında rol paylaşımı yaparlar. Biri trafik polisi olur, diğerleri sürücü ve yayalar. • Trafik polisi olan çocuğun elinde daha önceden hazırlanmış kırmızı, sarı ve yeşil trafik işaretleri verilir. • Çocuklara oyuna başlamadan kurallar açıklanır: araçlar sağdan giderler, yaya geçitlerinde yayalara yol verilir, ambulans ve itfaiye arabalarına yol verilir, korna çalmadan araç sürülür, trafik ışığına dikkat edilir. • Her çocuk rolüne göre belirlenen yollardan ve yönlerden geçer, kurallara uymayanlara ceza yazılır. • Kibrit kutuları, pet şişesi kapakları, kibrit çubukları veya ataçlar gibi artık malzemelerle çocukların tren, araba, kamyon, bisiklet, otobüs vb. etkinliği yapmalarına rehberlik edilir. • Tamamlanan etkinlikler sergilenir. 	<p style="text-align: center;">DEĞERLENDİRME</p> <p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etkinliğimizde hangi malzemeleri kullandık? • Trafik lambasında hangi renk ışıklar var, görevleri nelerdir? • Taşıt ne demek olabilir? • Yaya kime denir? • Her yerde trafik polisi görür müyüz? • Trafik kuralları olmasaydı ne olurdu? • Daha önce kırmızı ışıkta geçen bir araç gördün mü? • Başka hangi trafik işaretlerini biliyorsun? • Hangi taşıtın maketini yaptın, neden bu taşıtı seçtin?
<p style="text-align: center;">MATERYALLER</p> <p>Kırmızı, sarı ve yeşil trafik lambası işaretleri, kibrit kutuları, pet şişesi kapakları, kibrit çubukları, ataçlar vb. artık materyaller</p>	<p style="text-align: center;">SÖZCÜKLER</p> <p>Taşıt, yaya, trafik lambası, trafik polisi, sürücü, yaya geçidi</p> <p style="text-align: center;">KAVRAMLAR</p> <p>Ön.arka</p>	<p style="text-align: center;">AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelere çocukları ile beraber eve giderken yolda karşılaştıkları trafik işaretleri hakkında konuşmaları önerilebilir.
<p style="text-align: center;">DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kırmızı, sarı ve yeşil trafik lambası işaretleri daha önceden hazırlanmalıdır. • Trafik ortamını oluşturmak için çocuklara yeteri kadar zaman verilmelidir. 	<p style="text-align: center;">ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Havalimanı ortamı oluşturulup, görev dağılımı yapılarak canlandırması yapılabilir. 	<p style="text-align: center;">KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Etkinlik dünyası</p>

Etkinlik eşidi: Fen (Tüm Grup Etkinliđi)

Yaş Grubu: 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Bilişsel Gelişim: Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. Göstergeleri: (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.) Kazanım 2:Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. Göstergeleri: (Nesne/durum/olayın ipuçlarını söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.) Dil Gelişim: Kazanım 7: Dinledikleri/izlediklerinin anlamını kavrar. Göstergeleri: (Sözel yönergeleri yerine getirir.)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Sınıfa çeşitli ağırlıklarda nesnelere getirilir. (Örn: mantar tıpa, kâğıt, kuş tüyü, yaprak, kumaş parçası, taş, tahta parçası gibi.)• Çalışmaya başlamadan önce çocuklar nesnelere teker teker ellerine alarak ağırlıklarını hissederler.• Çocuklardan, rüzgarın etkisiyle, nesnelere ne kadar uzağa gidebileceği, hangi nesnelere kolay hangisinin zor hareket ettirilebileceği ile ilgili tahminleri alınır.• Çocuklar nesnelere üfleterek hareket ettirmeye çalışırlar.• Deneyin sonunda çocukların yorumları dinlenir.• Çocuklar çalışmanın sonunda nesnelere ağır ve hafif olarak sınıflandırmaya çalışırlar.• Çocuklar deneyi nasıl yaptıklarını, ne öğrendiklerini resim yaparak gösterirler.• ‘Labirent ve Ağır-Hafif’ adlı çalışma sayfaları uygulanır.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Rüzgar ne demek olabilir?• Rüzgar neden eser?• Rüzgarın estiğini nasıl hissederiz?• Rüzgar nesnelere hareket ettirebilir mi?• Rüzgarı görebilir miyiz?• Hangi nesnelere daha kolay hareket ettirdi?• Hangi nesnelere hareket ettiremedik?• Ağır nesnelere taşımak da zor mudur?
<p>MATERYALLER Mantar tıpa, Kâğıt, Kuş tüyü, Yaprak, Kumaş parçası, Taş, Tahta parçası</p>	<p>SÖZCÜKLER Rüzgar, üfleme, hareket, ağır, hafif</p> <p>KAVRAMLAR Miktar: Ağır-Hafif</p>	
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Çocukların nesnelere dokunarak incelemelerine fırsat verilmelidir.	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none">• Kurdeleler ile bahçeye çıkılabilir. Bahçede koşularak kurdelelerin hareket etmesi sağlanabilir.	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Yaratıcı Minikler-4 s: 23, 24

HAVA, TOPRAK VE SU 13-1-2014

Etkinlik Çeşidi: Türkçe ve Sanat (Bütünleştirilmiş Tüm Grup ve Küçük Grup Etkinliği)
Yaş Grubu : 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Sosyal Duygusal Gelişim: Kazanım 10. Sorumluluklarını yerine getirir. Göstergeleri: (Sorumluluk almaya istekli olduğunu gösterir. Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)</p> <p>Motor Gelişimi: Kazanım 4. Küçük kas kullanımını gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: (Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Malzemeleri keser, yapıştırır, değişik şekillerde katlar.)</p> <p>Dil Gelişimi: Kazanım 10. Görsel materyalleri okur. Göstergeleri: (Görsel materyalleri inceler. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Çocuklara bir gün önceden sorumluk verilir. Sorumluluk görevleri açıklanmadan önce çocuklar renkli postitler (Örn: Turuncu, Yeşil, Sarı) kullanılarak üç gruba ayrılır. Birinci gruptan su ile ilgili, ikinci gruptan toprak ile ilgili ve üçüncü gruptan hava ile ilgili araştırma yaparak buldukları bilgileri okula getirmeleri istenir.• Dört adet büyük boy mukavva birbirine yapıştırılarak etkinlik için hazırlanır.• Gruplar bir araya gelerek araştırma sonuçlarını birbirleri ile paylaşırlar.• Masalara süt veya meyve suyu kutuları, dondurma çubukları, kartonlar, mavi naylon poşetler, toprak, kum, küçük taş parçacıkları, otlar, dal, tohumlar vb. artık materyaller konulur.• Su, hava ve toprak ile ilgili üç boyutlu sanat etkinliği çalışmasının yapılması için fikirler yürütülür.• İlk grup suyla ilgili neler yapılabilir konusunda sohbet eder, ardından mavi naylon poşet atıklarını kullanarak suda yaşayan canlılar, suda giden taşıtlar vb.(katlama tekniği ile kayıklar) çalışmalar yaparlar.• Hava ile ilgili olan çalışma grubu, meyve suyu kutularından yel değirmenleri hazırlarlar. Pervanelerini dondurma çubuklarından yaparlar.• Üçüncü grup toprağın üzerinde bulunanlar hakkında fikir yürütüp, çalışma yaparlar.• Çalışma sergilenir. Araştırma sonuçları fen merkezinde sergilenir.	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilir;</p> <ul style="list-style-type: none">• Araştırma görevimiz neydi?• Çalışmamızda hangi malzemeleri kullandık?• Daha önce üç boyutu bir çalışma yapmış mıydınız? Nasıl bir çalışmaydı?• Araştırma görevini yaparken neler hissettin?• Daha farklı nasıl çalışmalar yapabiliriz?• Yeni öğrendiğin kelimeler neler?• Suyu günlük hayatımızda nerelerden kullanıyoruz?• Havanın varlığını nasıl hissederiz?• Toprak canlılar için neden önemlidir?
<p>MATERYALLER Süt veya meyve suyu kutuları, dondurma çubukları, kartonlar, mavi naylon poşetler, toprak, kum, küçük taş parçacıkları, otlar, dal, tohumlar vb. artık materyaller, mukavva.</p>	<p>SÖZCÜKLER Hava, su, toprak, pervane, üç boyutlu</p>	<p>AİLE KATILIMI Verilen sorumlulukların yerine getirilmesi</p>
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none">• Her grubun araştırma görevi yazılı olarak çocuklara verilmelidir.• Mukavvalar etkinlikten önce	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none">• Fen merkezinde hava, su ve toprakla ilgili deneyler yapılabilir.	

yapıştırılarak hazırlanmalıdır.		

HIZLI - YAVAŞ ORKESTRASI 13-1-2014

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

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p>Bilisel Gelişim: Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Göstergeleri: <i>(Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)</i></p> <p>Motor Gelişimi: Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Yönergeler doğrultusunda yürür. Yönergeler doğrultusunda koşar.</i></p> <p>Kazanım 5. Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder. Göstergeleri: <i>(Bedenini, nesnelere ve vurmaları çalgıları kullanarak ritim çalışması yapar. Basit dans adımlarını yapar. Müzik ve ritim eşliğinde dans eder. Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.)</i></p> <p>Dil Gelişimi: Kazanım 2. Sesini uygun kullanır. Göstergeleri: <i>(Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır. Konuşurken/şarkı söylerken sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlar.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • ‘Uyu Köpeğim Uyu’ oyununu oynamak için el ele tutuşulur. • Çemberin ortasına bir sandalye konular, altına da bir eşya yerleştirilir. • Çocuklar arasından gönüllü bir ebe seçilir bu köpek olur. • Ebe ortadaki sandalyeye oturtulur. Sandalyenin altına yerleştirilen eşya da köpeğin kemiği olur. • Oyuncular hep beraber ‘Uyu Köpeğim Uyu’ dediği zaman köpek gözlerini yumar. • Bu sırada bir öğrenciyeye işaret edilir. O da sesiz adımlarla sandalyenin altındaki kemiği alır, yerine döner. • Çocuklar ‘Köpeğim Uyan’ diye seslenir. • Çocuk sandalyeden kalkar, kemiğini alan oyuncuyu bulmaya çalışır. • Üç arkadaşında da kemiği bulamazsa aç köpek olur yeniden sandalyesine döner. • ‘Uyu Köpeğim Uyu’ ve ‘Köpeğim Uyan’ cümlelerine bir ritim bulunur. Oyun konuşmadan ritimle komut verilerek oynanmaya çalışılır. • ‘Köpeğim Uyan’ cümlesine hızlı bir ritimde söyleme ve çalma ‘Uyu Köpeğim Uyu’ cümlesini de yavaş ritimde söyleme ve çalma çalışmaları yapılır. • Sınıf iki gruba ayrılır. Bir grup orkestra diğer grup oyuncu olur. Orkestra yavaş ve hızlı ritimler çalar, oyuncular da ritim doğrultusunda yürür. • ‘Hızlı-Yavaş’ adlı çalışma sayfası uygulanır. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oyunda kimler köpek oldu? • Köpekler ne yer? • Oyunda sandalyenin altına neler koyuldu? • Ritme uygun yürümek sizi zorladı mı? • En çok hangi ritmi sevdiniz? • Hangi cümle için yapılan ritim sizce daha zordu? • Oyunu tekrar etmek ister miydiniz?
<p>MATERYALLER Müzik merkezi malzemeleri</p>	<p>SÖZCÜKLER Kemik, orkestra, ritim</p> <p>KAVRAMLAR Zıt: Hızlı-yavaş</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ailelere çocuklarıyla hızlı ve yavaş ritimde olan müzikler dinlemeleri ve müziğe uygun hareketler üretmeleri istenebilir.

DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR	ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER	KULLANILAN KAYNAKLAR
<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklara ritim bulma konusunda yardım edilmelidir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Çocuklarla elma şekeri üretilir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Yaratıcı Minikler-4 s: 25

TRAFİKTEKİ İŞARETLER 14-1-2014

Etkinlik Çeşidi: Oyun (Tüm Grup Etkinliği)
Yaş Grubu : 48 +

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Bilisel Gelişim:</u> Kazanım 10. Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. Göstergeleri: <i>(Mekânda konum alır. Harita ve krokiyi kullanır.)</i></p> <p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 1. Yer değiştirme hareketleri yapar. Göstergeleri: <i>(Yönergeler doğrultusunda yürür.)</i></p> <p><u>Sosyal Duygusal Gelişim:</u> Kazanım 8. Farklılıklara saygı gösterir. Göstergeleri: <i>(Etkinliklerde farklı özellikteki çocuklarla birlikte yer alır.)</i></p> <p>Kazanım 12. Değişik ortamlardaki kurallara uyar. Göstergeleri: <i>(Kuralların gerekli olduğunu söyler.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oyun alanına dört yolun birleştiği bir dört yol kavşağı çizilir. • Dört yol kavşağının ortasına bir trafik polisi kürsüsü konulur. • Bir çocuk trafik polisi olarak seçilir, eline düdük verilir, başına trafik polisi şapkası giydirilir. Çocuk kürsüde durur. • Görevi dört yolun her birinden gelen taşıtlara” dur-geç” işareti vermektir. • Diğer çocuklar ikişerli grup olurlar. Çocuklardan biri sürücü diğeri yolcu olur. Sürücü önde yolcu arkada durur. • Bu durumda olan çocuklar dört yol ağzına eşit sayıda yerleşirler. • Oyun başlayınca, her sürücü, yolcusuyla birlikte, otomobil sürer gibi, kendi yolu içinde yürümeye başlar. • Karşı yola ve sağdaki soldaki yollara gidebilirler. • Her sürücü sağa dönmek isterse, sağ eliyle sağ yönünü gösterir; ileri gitmek isterse sağ elini ileri uzatarak yol gösterir. • Trafik polisi, sürücülerin bu işaretlerine bakarak onlara yol verir ya da durup beklemelerini ister. • Sürücüler, trafik polisinin işaretlerine uyarlar, “ geç” işareti verildiği zaman yürürler; “dur” işareti verildiği zaman durup beklerler. • Oyun çocukların ilgisi doğrultusunda devam ettirilir. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biz bu etkinlikte neler yaptık? • Sürücü olunca neler hissettin? • Sağa ve sola dönüşleri doğru yapabildin mi? • Trafik polisi olmasa trafik karışır mı? Neden? • Başka nerelerde “dur” ve “geç” sözlerini kullanıyoruz?

<p>MATERYALLER Düdük, trafik polisi şapkası, tebeşir</p>	<p>SÖZCÜKLER Trafik, trafik polisi, kural</p>	<p>AİLE KATILIMI</p> <ul style="list-style-type: none"> Ailelere çocukları ile beraber eve giderken yolda karşılaştıkları trafik lambalarını saymaları önerilebilir.
<p>DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Oyun için geniş bir etkinlik alanı tercih edilmelidir. Çizgiler çocukların görebileceği kadar net çizilmelidir. 	<p>ÖNERİLEN DİĞER ETKİNLİKLER</p> <ul style="list-style-type: none"> Bu oyunun her yinelenişinde, başka bir çocuk trafik polisi olabilir. Sürücüler yolcu yolcular sürücü olabilir. 	<p>KULLANILAN KAYNAKLAR</p> <p>Trafik işaretleri levhaları</p>

AC KAPA, BONCUĞU DİZ, KOŞ ARKADAŞLARININ YANINA 14-1-2014

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

KAZANIMLAR VE GÖSTERGELERİ	ÖĞRENME SÜRECİ	DEĞERLENDİRME
<p><u>Motor Gelişimi:</u> Kazanım 4. Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. Göstergeleri: (Nesneleri toplar. Nesneleri kaptan kaba boşaltır. Nesneleri takar, çıkarır, ipe vb. dizer. Kalemı doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar, çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</p> <p><u>Dil Gelişimi:</u> Kazanım 7. Dinlediklerinin/izlediklerinin anlamını kavrar. Göstergeleri: (Sözel yönergeleri yerine getirir. Dinlediklerini/izlediklerini açıklar. Dinledikleri/izledikleri hakkında yorum yapar.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sınıf eşit sayıda iki gruba ayrılır. Çocuklara eşit kavramı açıklanır. Örnekler verilir. Her iki grubun başlangıç ve bitiş çizgileri arasındaki yola, ağzı kapalı ve ağzı açık kutular yerleştirilir. Grupların bitiş çizgisine, eşit sayıda renkli boncuklar ve ip konur. Müzikle birlikte, gruplardaki öğrenciler sırayla, yol üzerindeki kapalı olan kutuları açar, açık olan kutuları kapatırlar. Yolun sonuna geldiklerinde gruplarına ait ipe bir boncuk takarlar ve koşarak geri dönüp sıradaki arkadaşlarının eline dokunurlar. Verilen süre sonunda grupların ipe taktıkları boncuklar sayılır, ipe en çok boncuk takan grup oyunu kazanır. Grupların boncuk sayıları tahtada oluşturulan grafikte işaretlenir. Az-çok kavramına dikkat çekilir. 'Dikkat ve Az-Çok' adlı çalışma sayfaları uygulanır. 	<p>Etkinlik sırasında ya da sonunda çocuklara aşağıdaki sorular yöneltilebilir;</p> <ul style="list-style-type: none"> Oyunda kutuların ağzını kapatmak ve açmak sizi yavaşlattı mı? Grafik incelendiğinde hangi grubun çok daha çok boncuk dizdiğini görüyoruz? Oyunu tekrar etmek ister miydiniz? Dikkat çalışmasında kaç tane elips var? Kaç tane üçgen var? Çalışmada üçgenler mi elipsler mi daha az ya da çoktu? Hangi top havuzunda daha çok top var? Az top olan top havuzunda oynamak keyifli olur mu?

MATERYALLER Kutular, renkli boncuklar ve ipler, tahta ve kalem	SÖZCÜKLER Dikkat, top havuzu, grafik, sonuç KAVRAMLAR Miktar: Az-çok Zıt: Başlangıç-bitiş, açık-kapalı	AİLE KATILIMI <ul style="list-style-type: none">• Ailelere çocuklarını top havuzuna götürmeleri önerilebilir.
DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN NOKTALAR Kurallara dikkat edilmesi		KULLANILAN KAYNAKLAR <ul style="list-style-type: none">• Yaratıcı Minikler-4 s: 26, 27