

DOLU DOLU ANAOKULU



BURSA İL MİLLÎ EĞİTİM
MÜDÜRLÜĞÜ

Bursa
teba
Temel Eğitim Bilişim Ağı



BURSA İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

Sabahattin DÜLGER
İl Millî Eğitim Müdürü

Ömer KARACA
İl Millî Eğitim Şube Müdürü

Proje Koordinatörü ve Rehberlik Uzmanı
Dr. Nilgün KORKMAZ

Proje Ekibi
Eser VATANSEVER
Hülya OĞUZ
Kemal GÜLARSLAN
Öznur TUNALI
Zeynep TİMUR

Dil Uzmanı
Aylin ALTINBAŞ

Çizer
Evren SAVAŞ

Grafik Tasarım ve TEBA Sorumlusu
Ümit ÖZTÜRK



Sevgili Aileler,

Geride bıraktığımız eğitim öğretim yılında başlayan, ülkemizle birlikte tüm dünyayı etkileyen ve hâlen devam eden salgın hastalık nedeniyle zorlu bir dönemi tecrübe ettik. Yaşadığımız bu tecrübe karşısında, hem çocuklarımızın sağlığını korumak hem de öğrenmenin sürekliliğini sağlamak için Bakanlığımız öncülüğünde uygun çözümler geliştirdik. Yaşadığımız deneyim, eğitim öğretimin yalnızca okullarda, sınıflarda veya ekranlarda değil; yaşamın içinde ve her anında olduğunu gösterdi. Evlerimiz okul olurken siz aileler de bu süreçte en büyük destekçilerimiz oldunuz. Sizler için yaz tatili boyunca da üretmeye devam ederek “Güle Oynaya İlkokula” fasiküllerimizi haftalık olarak yayımladık. Böylece tatilinizi keyifli ve verimli geçirmenizi amaçlayan pek çok oyun ve etkinlikle sizlerin yanında olmaya çalıştık.

Şimdi önümüzde özlem ve heyecanla başladığımız yepyeni bir eğitim öğretim yılı var. Alınan tüm tedbirlerle birlikte, okulları güvenle açtık ve yüz yüze eğitime başladık. Bizler, Bursa İl Millî Eğitim Müdürlüğü ailesi olarak merak düzeyleri ve öğrenme kapasiteleri çok yüksek olan çocuklarımızın gelişimi için çalışmaya ve üretmeye her alanda devam edeceğiz. Biliyoruz ki oyun, özellikle okul öncesi çocukları için en etkili öğrenme aracıdır. Çeşitli oyun ve etkinlikleri içeren “Dolu Dolu Anaokulu” çalışmamız da; siz değerli velilerimizin rehberliğinde çocuklarımızın hem keyifli vakit geçirmelerini hem de tüm gelişim alanlarında desteklenmelerini amaçlamaktadır.

Dolu Dolu Anaokulu; okul öncesi öğretmenlerimiz, rehber öğretmenlerimiz ve okul yöneticilerimizden oluşan deneyimli bir ekip tarafından hazırlanmıştır. Temel Eğitim Bilişim Ağı (TEBA) üzerinden aylık fasiküller hâlinde tüm öğrenci ve velilerimizin erişimine sunulmuştur.

Yeni eğitim öğretim yılımızı sağlıklı, başarılı, uyum ve birlik içinde geçirmemiz temennisiyle... Sağlıcakla kalın...

Sabahattin DÜLGER
İl Millî Eğitim Müdürü

Sevgili Aileler,

Bizler, yaz tatili boyunca her hafta "Güle Oynaya İlkokula" diyerek pek çok oyun ve etkinlikle sizlere ulaşmaya çalıştık. Amacımız, merak düzeyleri ve öğrenme kapasiteleri çok yüksek olan okul öncesi dönemdeki çocuklarımıza ve onlara rehberlik eden siz ailelerimize seçenek sunarak tatilinizi verimli ve keyifli geçirmenizi sağlamaktır. Artık okullarımız açıldı. Hepimiz heyecan ve özlemle yeni döneme başladık. Eğitim öğretim yılı boyunca her ay, yeni oyun ve etkinliklerimizle "Dolu Dolu Anaokulu" fasiküllerimizde sizlere ulaşmaya devam edeceğiz. Etkinliklerimizi hazırlarken yine çocuklarımızın tüm gelişim alanlarını desteklemeye; iletişim, problem çözme, iş birliği, sorumluluk alma vb. becerilerini geliştirmeye odaklandık. Bizler hazırız. Sizler de hazırsanız hep birlikte öğrenmeye, eğlenmeye, yeni anılar biriktirmeye devam ediyoruz

Dolu Dolu Anaokulu Proje Ekibi

KARAKTERLERİMİZİ TANIYALIM

Benim olduğum oyunlarda, öncelikli olarak çocuklarınızın **bilişsel gelişimini** destekliyorsunuz.



Benim olduğum oyunlarda, öncelikli olarak çocuklarınızın **sosyal duygusal gelişimini** destekliyorsunuz.



Benim olduğum oyunlarda, öncelikli olarak çocuklarınızın **küçük ve büyük kas gelişimini** destekliyorsunuz.



Benim olduğum oyunlarda, öncelikli olarak çocuklarınızın **dil gelişimini** destekliyorsunuz.



Benim olduğum oyunlarda, öncelikli olarak çocuklarınızın **öz bakım becerilerinin gelişimini** destekliyorsunuz.



BAK-HATIRLA-SÖYLE

Etkinliğin Amacı, çocuğunuzun algıladıklarını hatırlama; nesne, durum veya olayları bir süre sonra yeniden söyleme becerilerini geliştirmektir.

Malzemeler:

- ekteki hayvan görselleri
- renkli zarflar (sarı-kırmızı-turuncu-mavi-yeşil)



Uygulama Adımları:

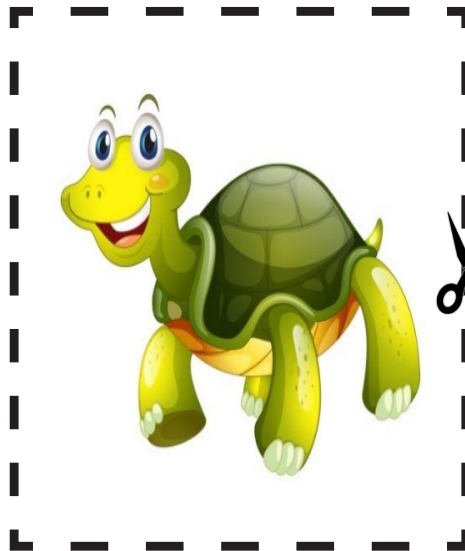
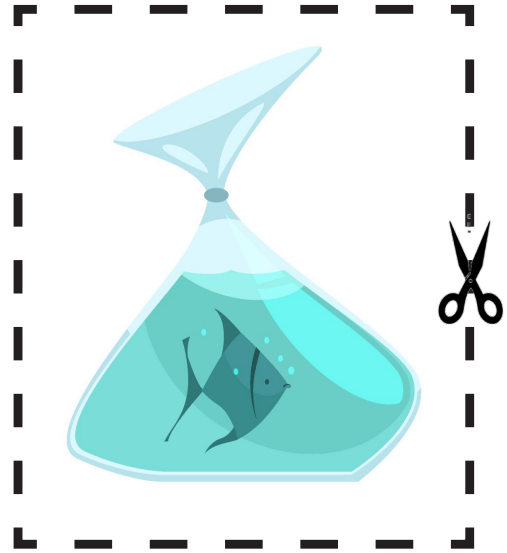
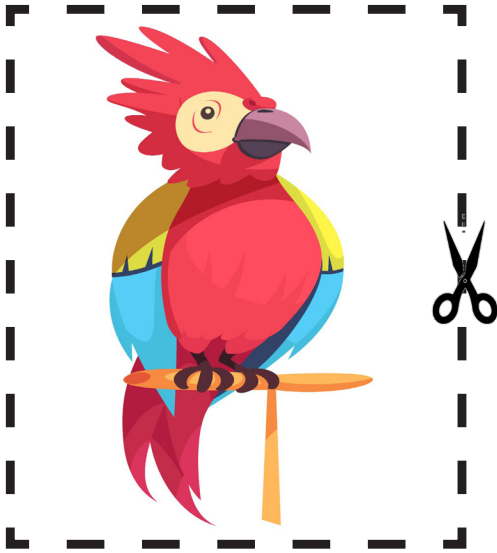
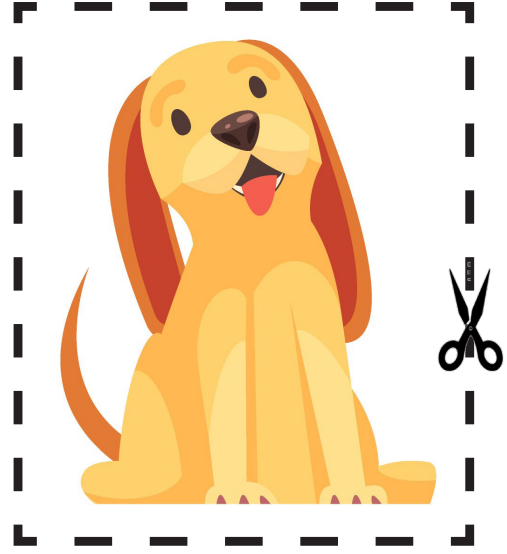
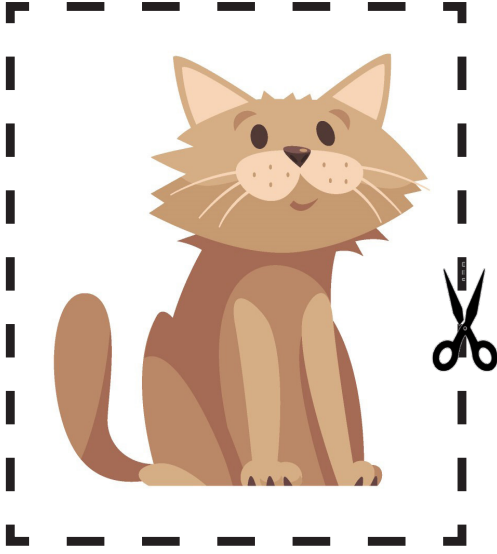
1. Ekteki hayvan görsellerini çocuğumuz ile birlikte keselim.
2. Hayvan görsellerini inceleyerek, çocuğumuzla bu hayvanların özellikleri hakkında konuşalım ("Hangisi denizde yaşar? Ne ile beslenirler? Hangisi uçar? Hangisi yüzer?" vb.).
3. Ardından hayvan görsellerini çocuğumuzla birlikte beş farklı renkte zarfın (sarı-kırmızı-turuncu-mavi-yeşil) içine koyalım. Görselleri zarfa koyarken hangi hayvanı hangi renk zarfa koyduğumuzu söyleyelim.
4. Zarfların yerlerini değiştirerek çocuğumuza "Sarı zarfta hangi hayvan görseli vardı?" diye soralım ve hatırlamasını bekleyelim.
5. Oyun sırasında çocuğumuza, "Hangi renkte zarflar kullandık? Oyunumuzdaki hayvanlardan en çok hangisini seviyorsun? Bize taklidini yapar mısın? Kuş nasıl bir hayvandır? Havada mı uçar, karada mı yaşar?" vb. sorular yönelterek cevaplamasını isteyelim.

ÖNERİ

Zarf yerine kapağı renkli oyun hamuru kutuları kullanabilirsiniz. Gazete ya da dergilerden keseceğiniz başka resimlerle oyununuzu farklılaştırabilirsiniz.



EK: HAYVAN GÖRSELLERİ

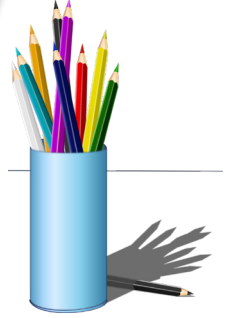


MERAK EDİYORUM

Etkinliğin Amacı, çocuğunuzun bilişsel gelişimini destekleyerek dikkatini bir kavrama yöneltip merak duygusunu geliştirmek, soru sorma ve açıklama becerilerine katkı sağlamaktır.

Malzemeler:

- ek 1'deki araştırma sayfası
- ek 2'deki bilgi sayfası
- renkli kalemler



Uygulama Adımları:

1. Çocuğumuza dinozorlar ile ilgili araştırma yapacağımızı söyleyerek ek 1'deki araştırma sayfasını inceleyelim.
2. Araştırma sayfasının sorular bölümüne çocuğumuzun dinozorlarla ilgili merak ettiği soruları yazalım. (Örneğin "Dinozorlar gerçekten var mı? Dinozorlar nerede yaşıyor? Büyüklükleri ne kadar? Ne yiyerek besleniyorlar?" vb.)
3. Tahminî cevaplar bölümüne bu sorulara çocuğumuzun tahminleriyle verdiği cevapları yazalım.
4. Ardından ek 2'deki bilgi sayfasını okuyarak ve internet adresini inceleyerek dinozorlarla ilgili doğru bilgileri öğrenelim.
5. Çocuğumuzdan soruları tekrar cevaplamasını isteyelim.
6. Çocuğumuzun verdiği cevapları araştırma sonuçları bölümüne yazalım ve ilk verdiği cevaplarla karşılaştırıp neler öğrendiği hakkında sohbet edelim.
7. Hazırladığımız araştırma projesini çocuğumuzun diğer aile üyelerine sunmasını sağlayarak evimizin uygun bir yerine asalım.

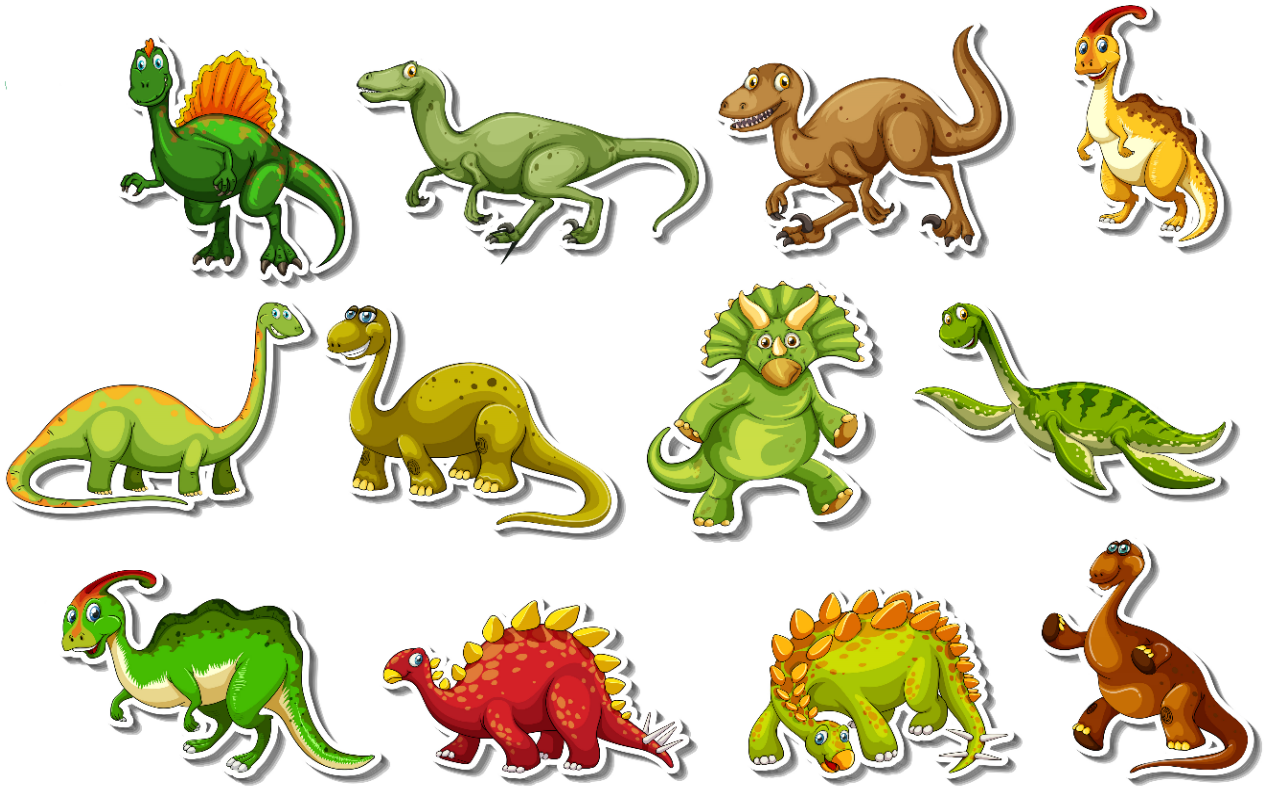
ÖNERİ

Çocuğunuzun ilgisini çeken her konuda (Örneğin arabalar, oyuncaklar, bitkiler, uzay vb.) araştırma projesi hazırlayabilirsiniz. Araştırmalarınız için <https://merakliminik.tubitak.gov.tr/> ve <https://bilimcocuk.tubitak.gov.tr/> adreslerinden ücretsiz erişime açık olan "Meraklı Çocuk" ve "Bilim Çocuk" dergilerinden faydalanabilirsiniz.

Hazırlayan: Ayşe Dilman, Yıldırım Anaokulu Öğretmeni



EK 1: ARAŞTIRMA SAYFASI



SORULAR

TAHMINİ CEVAPLAR

ARAŞTIRMA SONUÇLARI

[illegible]

EK 2: BİLGİ SAYFASI

- Dinozorlar dünyamızda 230 milyon yıl önce ortaya çıkmışlar ve 65 milyon yıl önce yok olmuşlardı.
- Bazıları bir tavuk kadar küçük, bazılarıysa fillerin birkaç katı büyüklüğündeydi.
- Bilim insanları şimdiye kadar yaklaşık 850 dinozor türünün yaşadığını düşünüyor.
- Dinozorların yaşadığı dönemlerde yeryüzü günümüzdekinden çok farklıydı. Dünyada Pangea adı verilen tek bir kıta vardı. Bu dönemde bazı bölgeler aşırı sıcak ve kuruyken, bazı bölgelerde yoğun yağış ve güçlü rüzgârlar görülürdü. Bu dönemde yaşayan etçil dinozorların vücutları, sıcak ve kurak hava koşullarına daha uygundu. Otçul dinozorlarsa genellikle yağışlı bölgelerde yaşardı.
- Otçul dinozorlar genellikle dört bacaklı, etçillerse genellikle iki bacaklıydı. Bütün dinozorların kuyruğu vardı. Dinozorlar kuyruklarını dengede durmak ve bazen de kendilerini savunmak için kullanırdı.
- Dinozorların deri ya da varsa tüylerinin rengi kesin olarak bilinmiyor. Ancak yapılan incelemelerin sonucunda kırmızıdan maviye, sarıdan beyaza geniş bir renk aralığında oldukları tahmin ediliyor.
- Dinozorların hepsi yumurtayla çoğalırdı. Genellikle otçul dinozor yumurtaları bir basketbol topu kadar büyüktü. Etçillerinkiyse daha küçük ve ovaldi. Yumurtadan çıkan yavrular hızla büyürdü.
- Dinozorların tıpkı günümüzde yaşayan pek çok hayvan gibi çeşitli sesler çıkararak ya da vücut hareketleri yaparak birbirleriyle iletişim kurduğu düşünülüyor.
- Dinozorlar kendilerini korumak için türlerine göre değişiklik gösteren boynuzlarını, kuyruklarını, vücutlarını saran kemiksi yapıdaki derilerini kullanırdı.
- Yapılan kazılarda ulaşılan kemik ve fosillere göre bazı dinozor türlerinin 45 metre uzunlukta ve yüzlerce ton ağırlıkta oldukları tahmin ediliyor.



Dinozorlarla ilgili daha fazla bilgi edinmek ve resimlerini incelemek için aşağıdaki internet adresini ziyaret edebilirsiniz.

https://bilimcocuk.tubitak.gov.tr/system/files/10-13_dinozor_haziran_2020.pdf

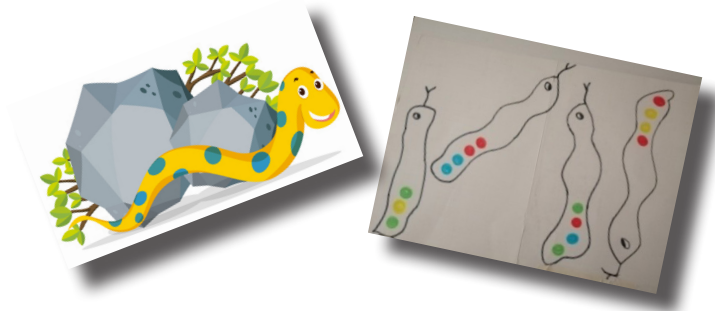


BENEKLİ YILANLAR

Etkinliğin Amacı, Çocuğunuzun dikkatini bir olaya odaklanmasını sağlamak ve zihinsel gelişimini hızlandırmaya yardımcı olmaktır.

Malzemeler:

- ek 1, ek 2 ve ek 3
- oyun hamuru veya ponpon



Uygulama Adımları:

1. Çocuğumuzla birlikte ek 1'deki şablonu kesip yapıştırarak oyun küpümüzü hazırlayalım. Ek 2'deki oyun sayfasını keserek hazırlayalım.
2. Çocuğumuzdan hazırladığımız sayı küpünü atarak gelen sayı kadar ilerlemesini isteyelim.
3. Çocuğumuzun oyun şablonunda ilerleyerek geldiği noktadaki yönergeleri yapmasına destek olalım.
4. Eğer bilmece gelirse Ek 3'te bulunan bilmecelerden birini soralım ve doğru cevap verdiğinde bir tane renkli ponpon veya yuvarlayarak hazırladığımız oyun hamurlarından verelim.
5. Oyun bittiğinde ek 4'teki boyama sayfasını boyayalım ya da örnek yılan çizimini yapalım.
6. Ardından çocuğumuzun topladığı ponpon ya da oyun hamurlarını kullanarak boyama sayfasındaki yılan üzerinde oluşturduğumuz benek örüntüsünü devam ettirmesini isteyelim (mavi-yeşil, mavi-sarı-turuncu vb.).

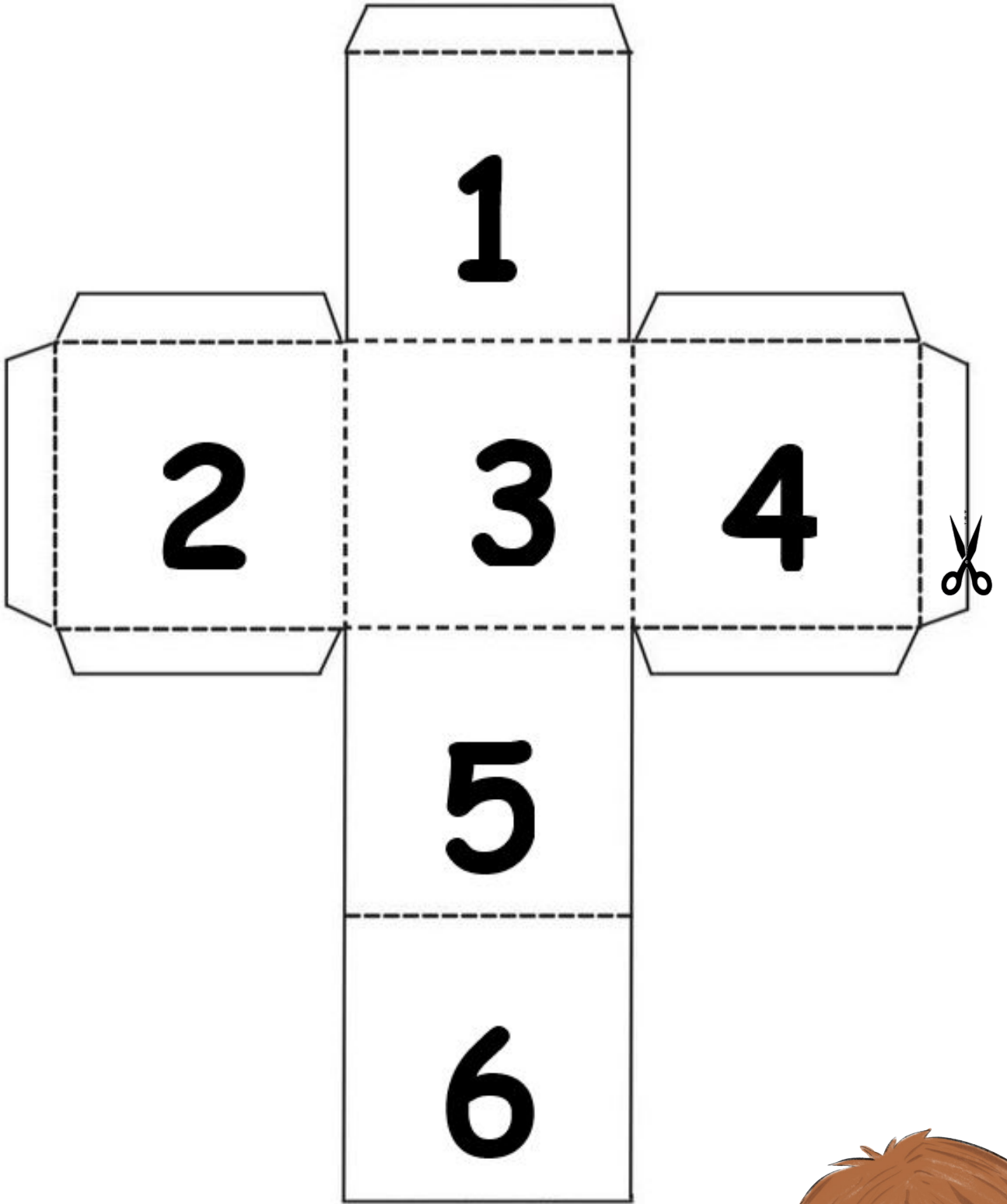
ÖNERİ

Oyunun sonunda farklı malzemeler (oyun küpleri, ponpon, çorap, kaşık vb.) kullanarak çocuğunuzla yeni örüntüler oluşturabilirsiniz.

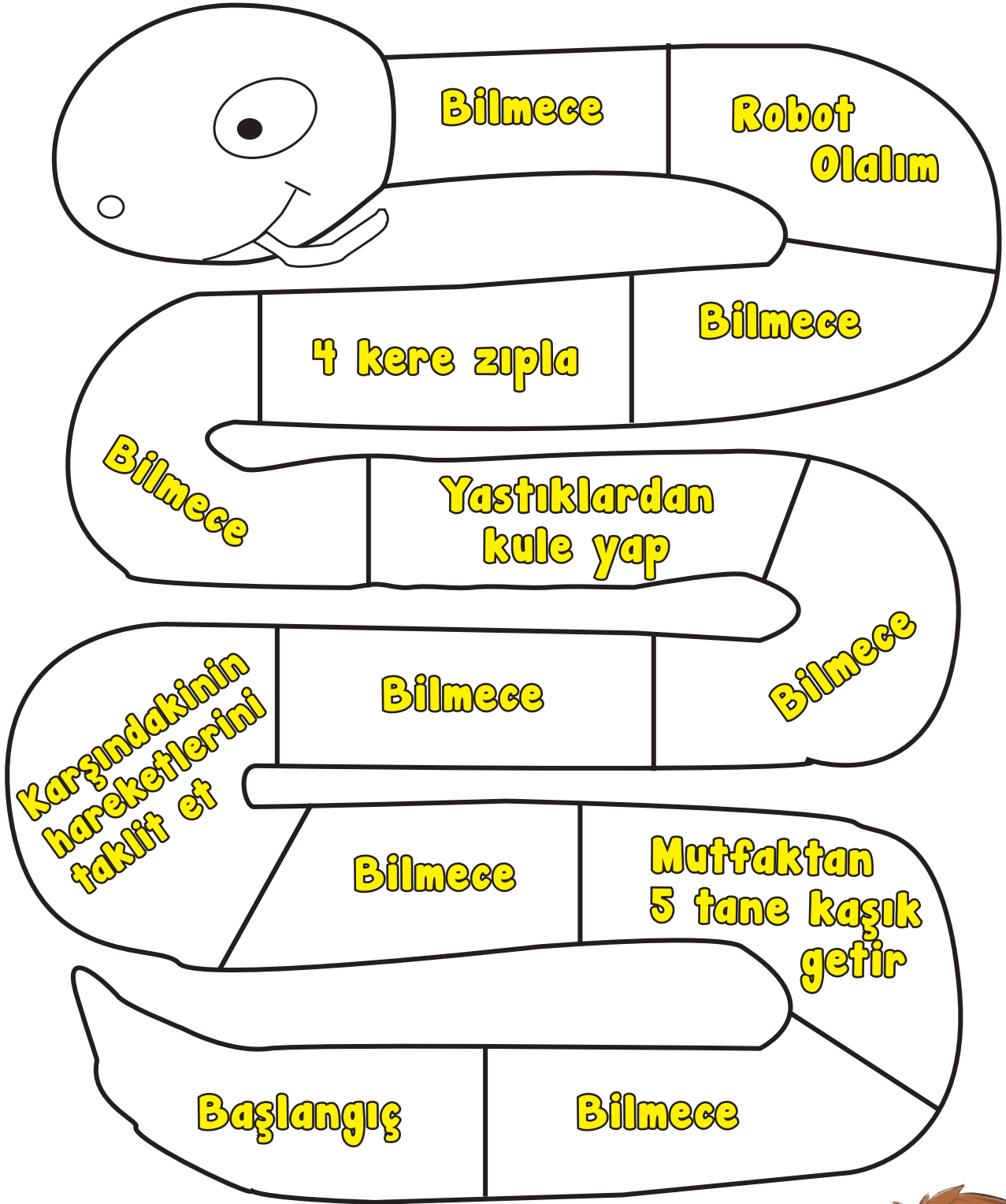
Hazırlayan: Neslihan Gençer, Yıldırım Anaokulu Öğretmeni



EK 1: OYUN KÜPÜ ŞABLONU



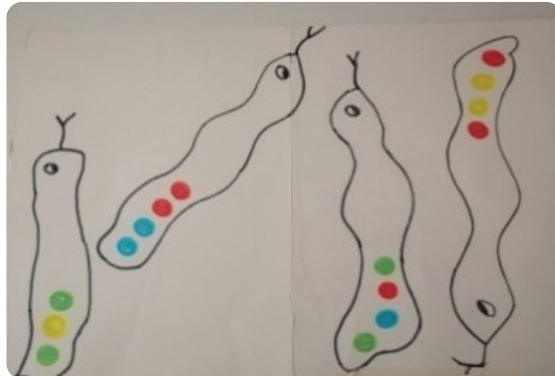
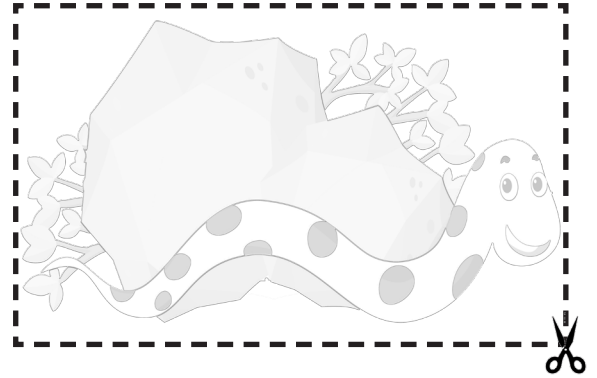
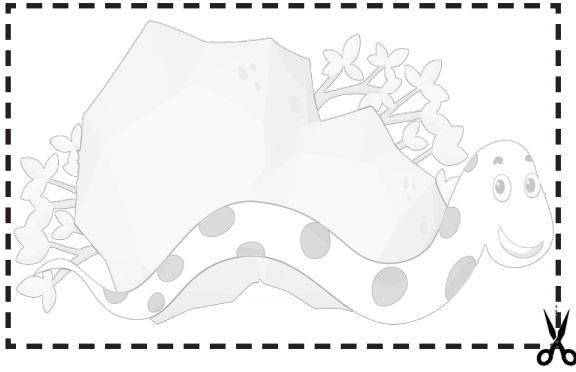
EK 2: OYUN SAYFASI



EK 3: BİLMECELER

- Akşam baktım çoktu, sabah kalktım yoktu (YILDIZ).
- Yer altında yuvası var, fırça gibi dikenini var (KİRPİ).
- Bağlarım yürür, çözerim durur (AYAKKABI).
- Bahçede kırdı dolaşır, evini sırtında taşır (KAPLUMBAĞA).
- Hayvanların yuvası, ağaç doludur orası (ORMAN).
- Ben giderim o gider, üstümde gölge eder (ŞEMSIYE).
- Daldan dala atlarım, kuyruğumla sarkarım (MAYMUN).
- Gökte gördüm bir köprü, rengi var yedi türlü (GÖKKUŞAĞI).
- Dumanı tüter, isterse gider, balık değil, denizde yüzer (GEMİ).
- Ben giderim o gider, içimde tık tık eder (KALP).

EK 4: BOYAMA SAYFASI



BİL BAKALIM KİM?

Etkinliğin Amacı, çocuğunuzun aile bireylerinin ve yakın akrabalarının özelliklerini tanımasını desteklemektir.

Malzemeler:

- aile ve akrabalara ait fotoğraflar
- renkli boya kalemleri
- kâğıt



Uygulama Adımları:

1. Ailemize ve yakın akrabalarımıza ait (teyze, amca, dayı vb.) fotoğrafları çocuğumuzla birlikte inceleyerek fotoğraflar hakkında sohbet edelim.
2. Sohbet sırasında çocuğumuza akrabalarımızla ilgili bilgiler verelim (Fotoğraftaki kişilerin adı, kim olduğu, ne iş yaptıkları, akrabalık dereceleri vb.).
3. Fotoğrafları inceleyip sohbet ettikten sonra çocuğumuza "Şimdi seninle bir oyun oynayacağız." diyelim.
4. Oyun için masaya veya düz bir zemine fotoğrafları ters çevirerek koyalım.
5. Sonra çocuğumuzdan bir fotoğraf seçmesini isteyelim.
6. Seçtiği fotoğrafı çocuğumuza göstermeden elimize alalım.
7. Fotoğraftaki kişinin özelliklerinden bahsederek çocuğumuzdan seçtiği fotoğraftaki kişiyi tahmin etmesini isteyelim (Örneğin "Kırmızı bir kazak giyiyor ve gözleri mavi. Bil bakalım kim?", "Kıvrık siyah saçları var ve her gün hastaları iyileştirmek için çalışıyor. Bil bakalım kim?" vb.).
8. Oyunu tüm fotoğraflar bitene kadar veya çocuğumuzun isteği doğrultusunda sürdürelim.
9. Oyun bitiminde çocuğumuzla aile resmi yaparak etkinliği sonlandıralım.

ÖNERİ

Oyuncu sayısını arttırarak ve fotoğraftaki kişiyi önce bilen oyuncuya puan vererek oyunda değişiklik yapabilirsiniz.

Hazırlayan: Azize Keskintaş, Yıldırım Anaokulu Öğretmeni

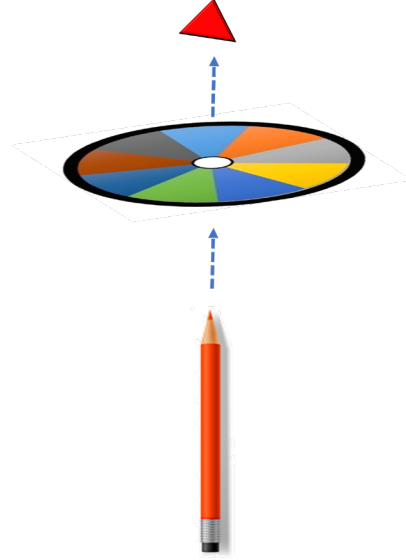


KENDİMİ TANITIYORUM

Etkinliğin Amacı, çocuğunuzun kendisine ait özelliklerini tanıtmalarını sağlamaktır.

Malzemeler:

- ekteki oyun çarkı ve kırmızı üçgen
- kalem
- fon karton
- yapıştırıcı



Uygulama Adımları:

1. Çocuğumuzla fiziksel özelliklerimiz, adımız, soyadımız, yaşımız, telefon numaramız ve adres bilgilerimiz ile ilgili sohbet edelim.
2. Daha sonra çocuğumuzla ekteki oyun çarkını keserek kartona yapıştıralım.
3. Çarkın ortasındaki siyah noktaya bir kalemi batırarak çarkı çevirebileceğimiz biçimde hazırlayalım.
4. Üst kısma da kırmızı üçgeni batırarak çarkı tamamlayalım.
5. Sonra çarkı çocuğumuzun eline vererek çevirmesini isteyelim.
6. Kırmızı üçgen hangi şeride denk gelirse o şeritteki soruyu çocuğumuza soralım.
7. Verdiği cevaplar için çocuğumuzu alkışlayarak tüm sorular bitene kadar oyuna devam edelim.

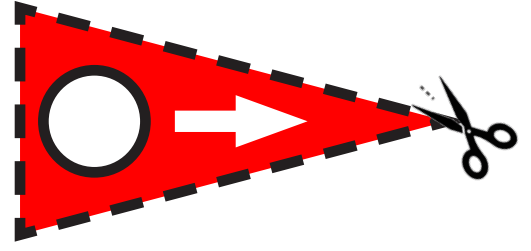
ÖNERİ

Çocuğunuzdan kendini tanıtan bir resim çizmesini isteyebilir, çizdiği resim ile birlikte tüm aileye "Kendimi Tanıtıyorum" sunumunu yapmasını sağlayabilirsiniz.

Hazırlayan: Ebru Yenigün Çay, Yıldırım Anaokulu Öğretmeni



EK: OYUN ÇARKI

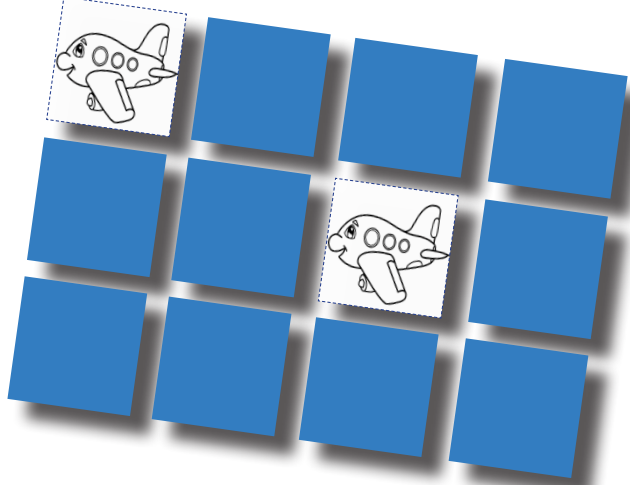


EŞİNİ BULALIM

Etkinliğin Amacı, çocuğun malzemeleri kesip yapıştırmasını sağlayarak küçük kas gelişimini desteklemek, kısa süreli hafızasını ve dikkatini geliştirmektir.

Malzemeler:

- ekteki oyun kartları
- boya kalemleri
- karton
- yapıştırıcı
- makas



Uygulama Adımları:

1. Çocuğumuz ile ekteki oyun kartlarını kartona yapıştırarak keselim ve kartları boyayalım.
2. Oyun kartlarını hazırlarken hava, kara, deniz taşıtlarının neler olduğu ile ilgili çocuğumuzla sohbet edelim. Kartlardaki taşıtlardan örnekler verelim. Örneğin "Araba karada gider." ya da "Uçak havada gider." vb.
3. Çocuğumuzla taşıt kartlarını karıştıralım ve kartları resimli yüzü altta kalacak şekilde yere veya masaya koyalım.
4. Kartlar arasından herhangi bir tanesini seçelim, resimli yüzü çevirelim ve çocuğumuzdan kapalı kartlar arasından bu taşıtın eşini bulmasını isteyelim. Çocuğumuz ikinci kartı seçtiğinde ilk kartın eşini bulursa 2 kartı da kenara ayıralım. İlk kartın eşini bulamaz ise kartları tekrar ters çevirerek aynı yerlerine koyalım.
5. Çocuğumuzdan başka kartlarla yeniden deneme yaparak eşlerini bulmasını isteyelim ya da oyunu sıra ile oynayalım.
6. Tüm kartların eşini buluncaya kadar oyuna devam edelim.

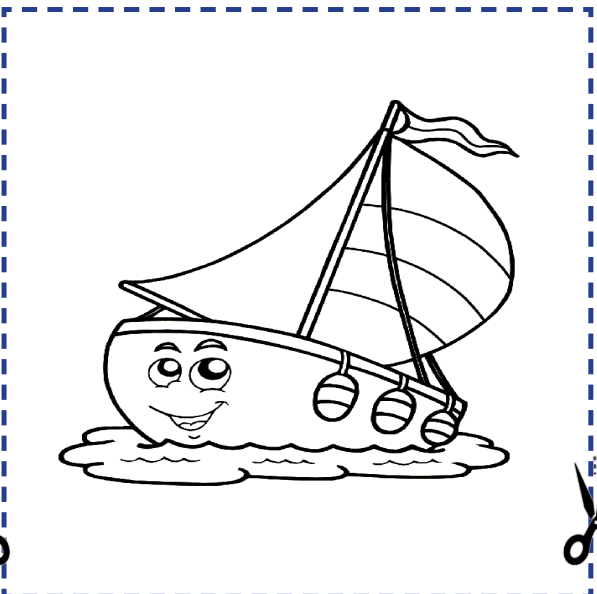
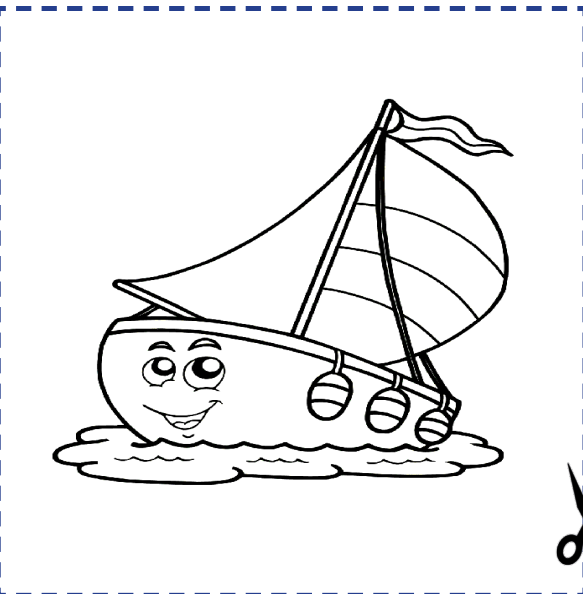
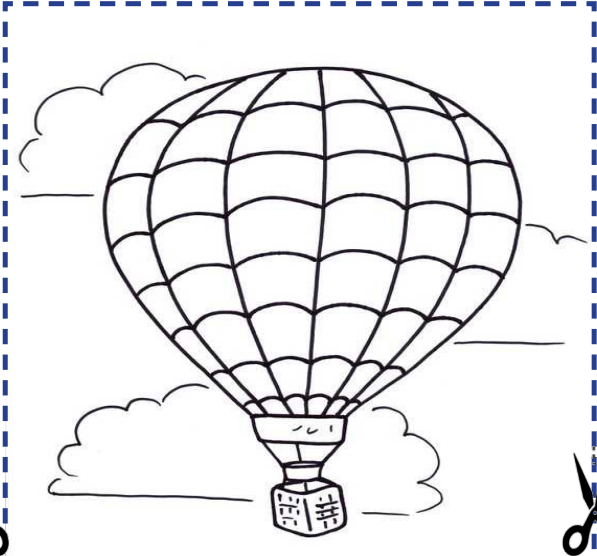
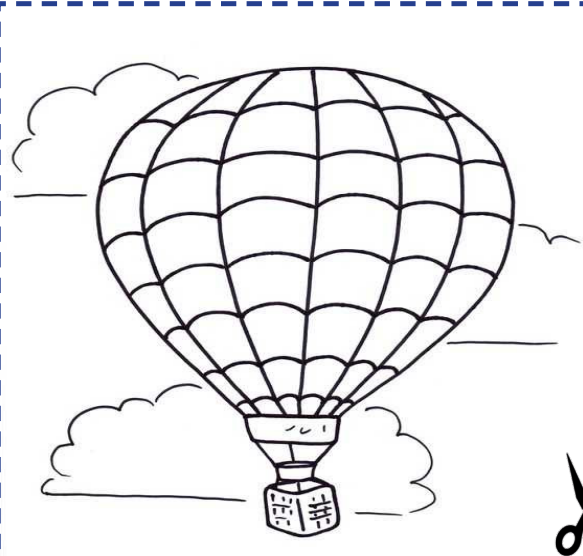
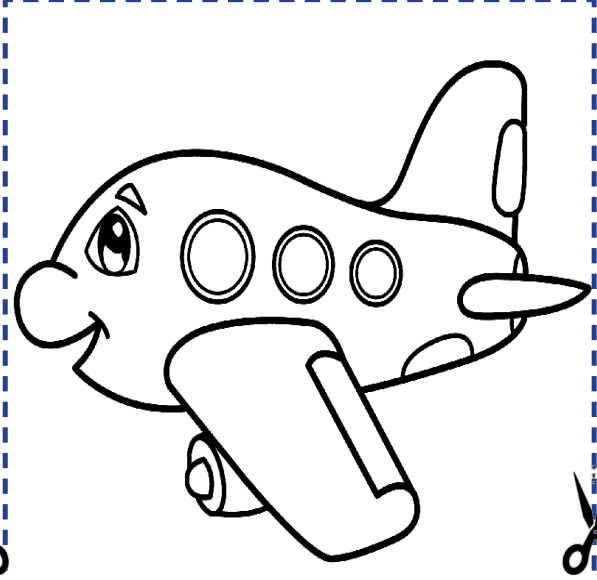
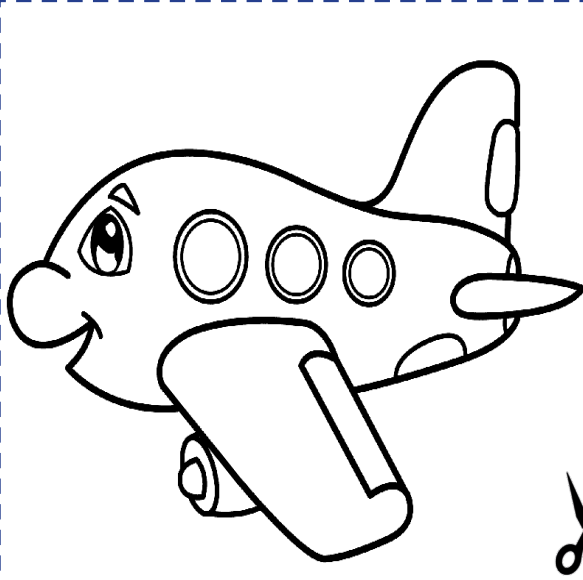
ÖNERİ

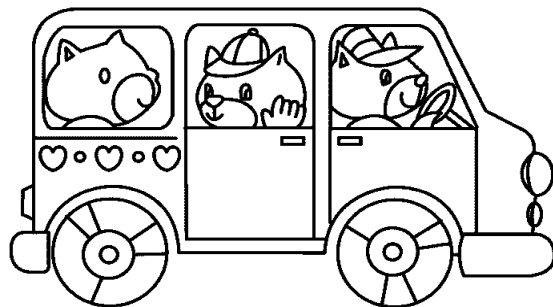
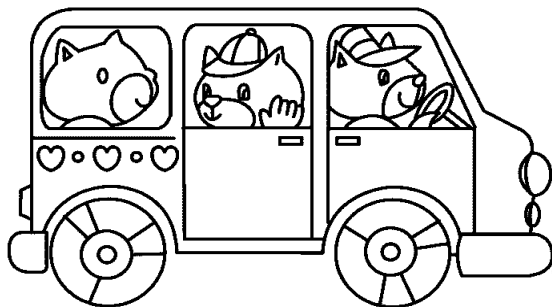
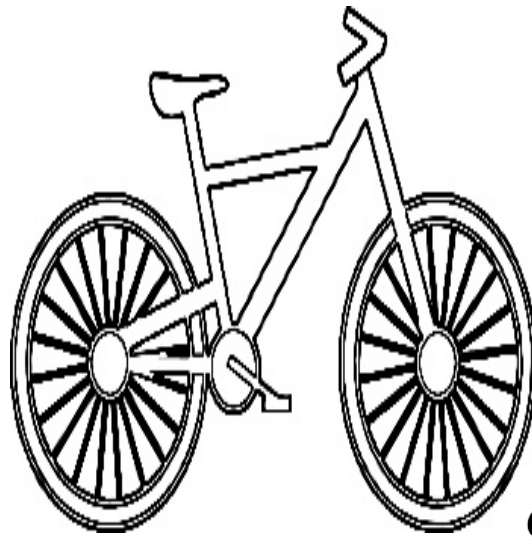
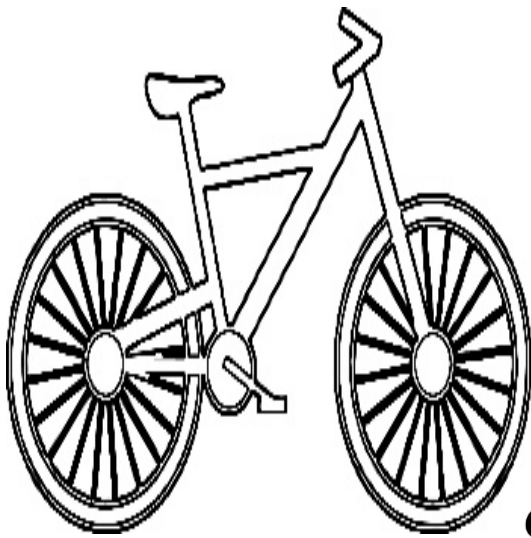
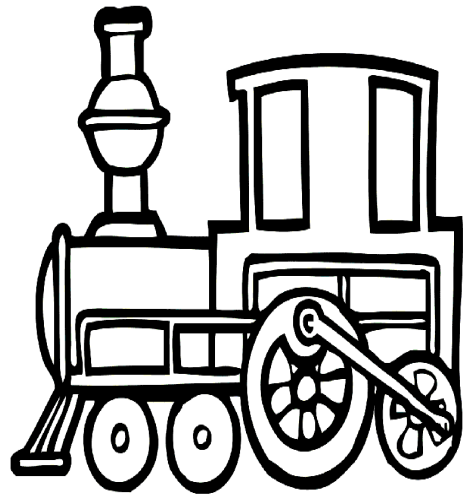
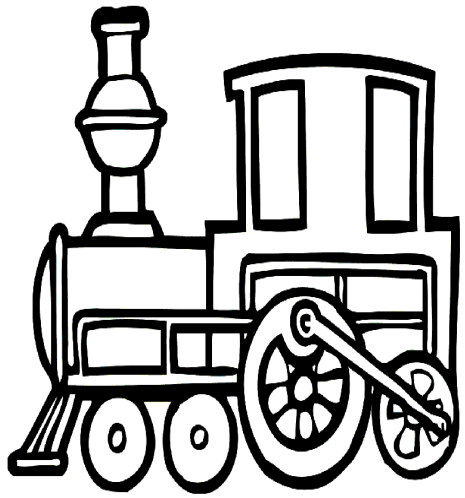
Kartların sayısını artırarak etkinliği zorlaştırılabilirsiniz. Oyunu, çocuğunuzla hazırlayacağınız kartlarla ya da gazete, dergilerden keseceğiniz hayvan, meyve, giysi vb. farklı resimlerle oynayabilirsiniz.

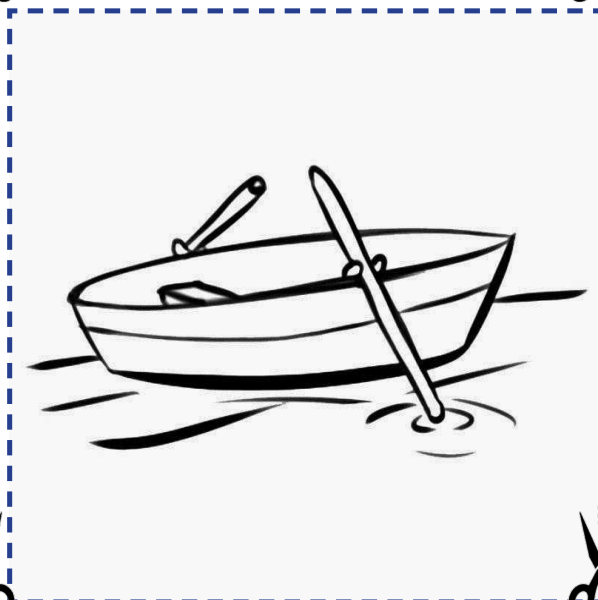
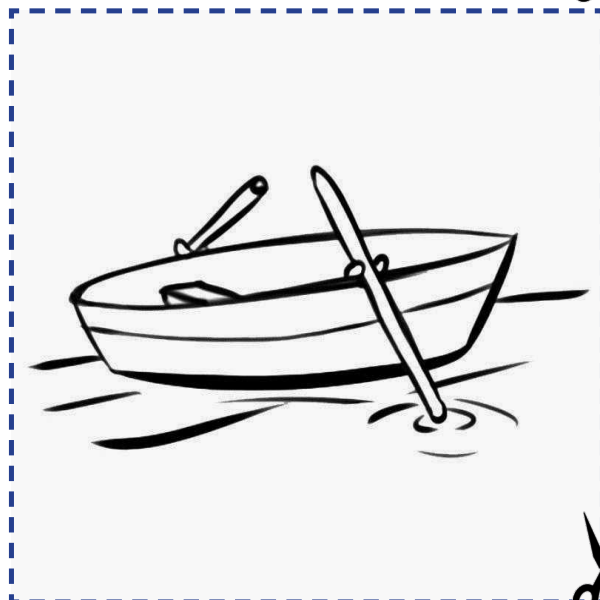
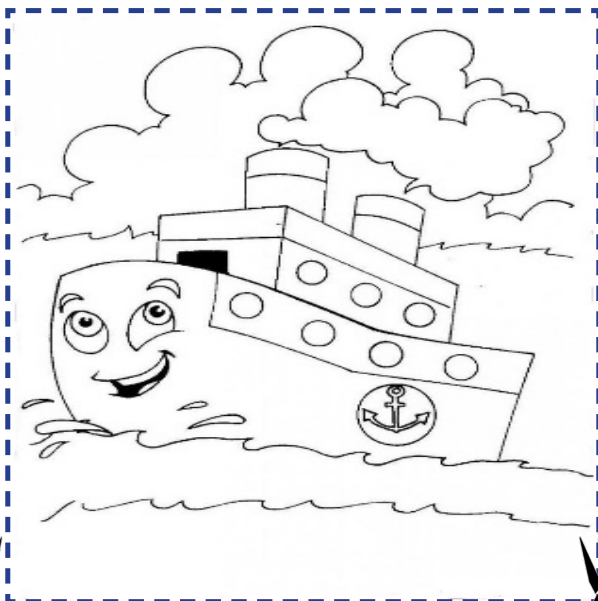
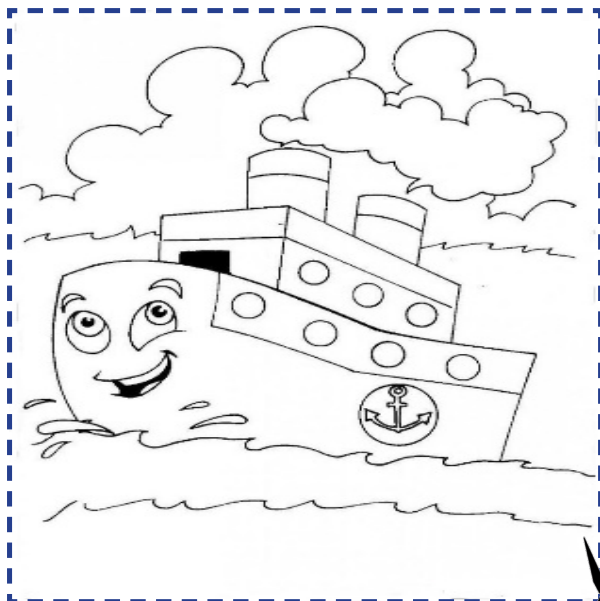
Hazırlayan: Ayşe Dilman, Yıldırım Anaokulu Öğretmeni

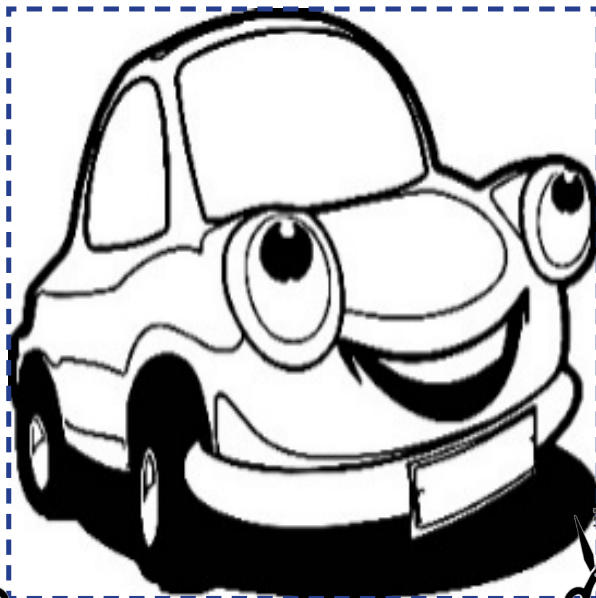
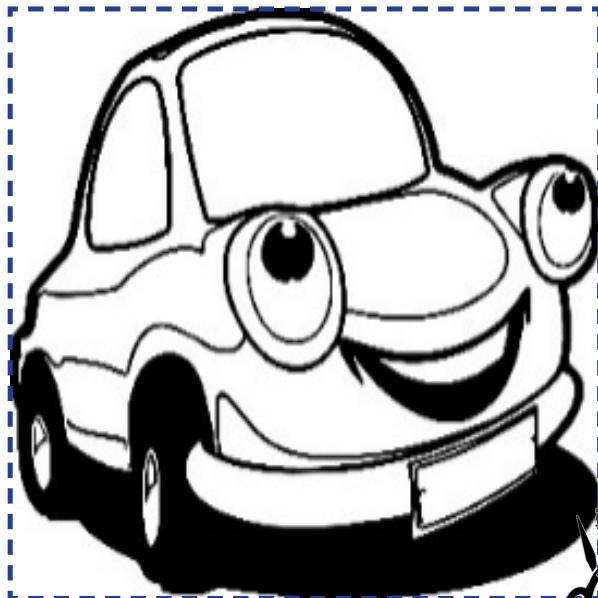
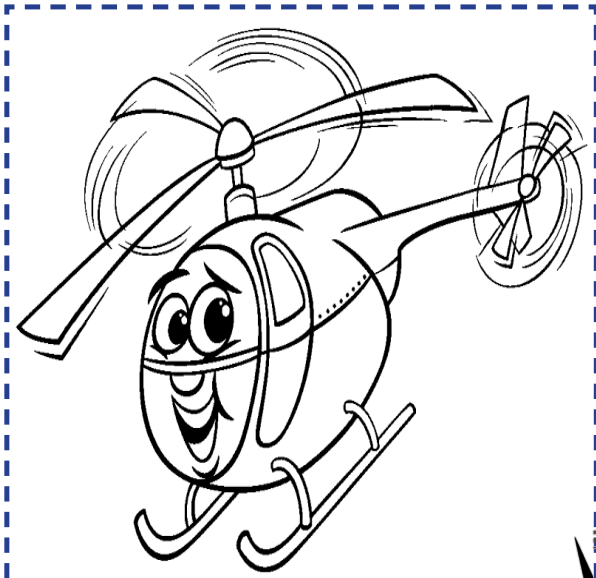
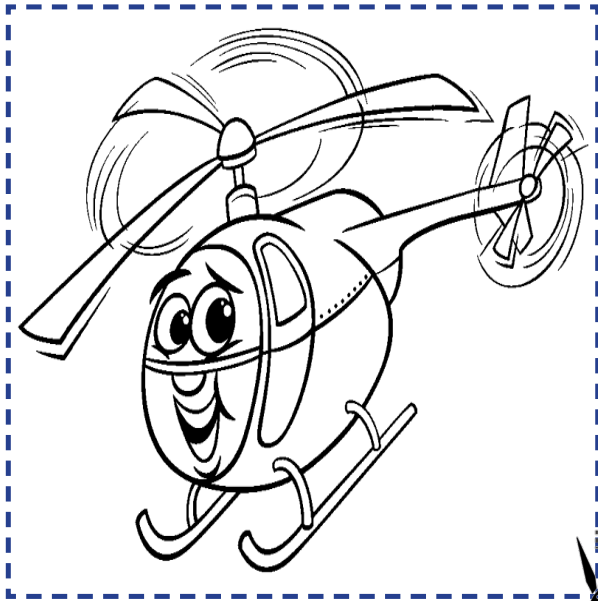


EK: OYUN KARTLARI (TAŞITLAR)







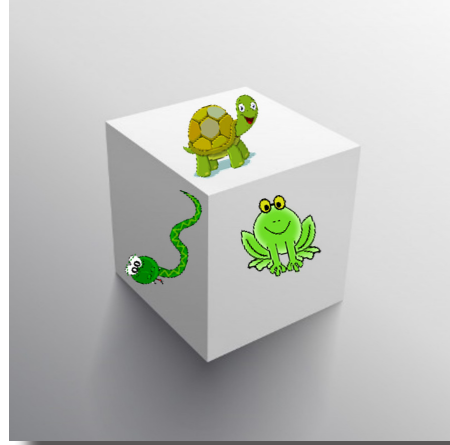


EŞLİ YÜRÜME

Etkinliğin Amacı, çocuğunuzun yönergeler doğrultusunda yürüme ya da koşma becerilerinin gelişimini desteklemektir.

Malzemeler:

- ek 1 ve ek 2
- kurdele



Uygulama Adımları:

1. Ek 1'deki küp şablonunu keselim.
2. Ek 2'deki görselleri keserek küp şablonunun yüzeylerine yapıştıralım.
3. Üzerine resimleri yapıştırdıktan sonra küp şablonunu kenarlarından katlayarak yapıştıralım.
4. Daha sonra aile üyelerinden iki kişiyi el ya da ayak bileklerinden kurdele ile birbirine bağlayalım.
5. Oyun küpünü yere atalım.
6. Bağlı oyunculardan oyun küpünün üst yüzeyindeki resimde yer alan hayvanı taklit ederek yürümelerini isteyelim ("Aslan gibi kükreyerek ve hızlı hızlı, arı gibi vızıldayarak ve parmak ucunda, kurbağa gibi vıraklayarak ve zıplayarak..." vb.).
7. Önceden belirlediğimiz mesafe boyunca oyun eşimizle birlikte hareket etmeye özen gösterelim.

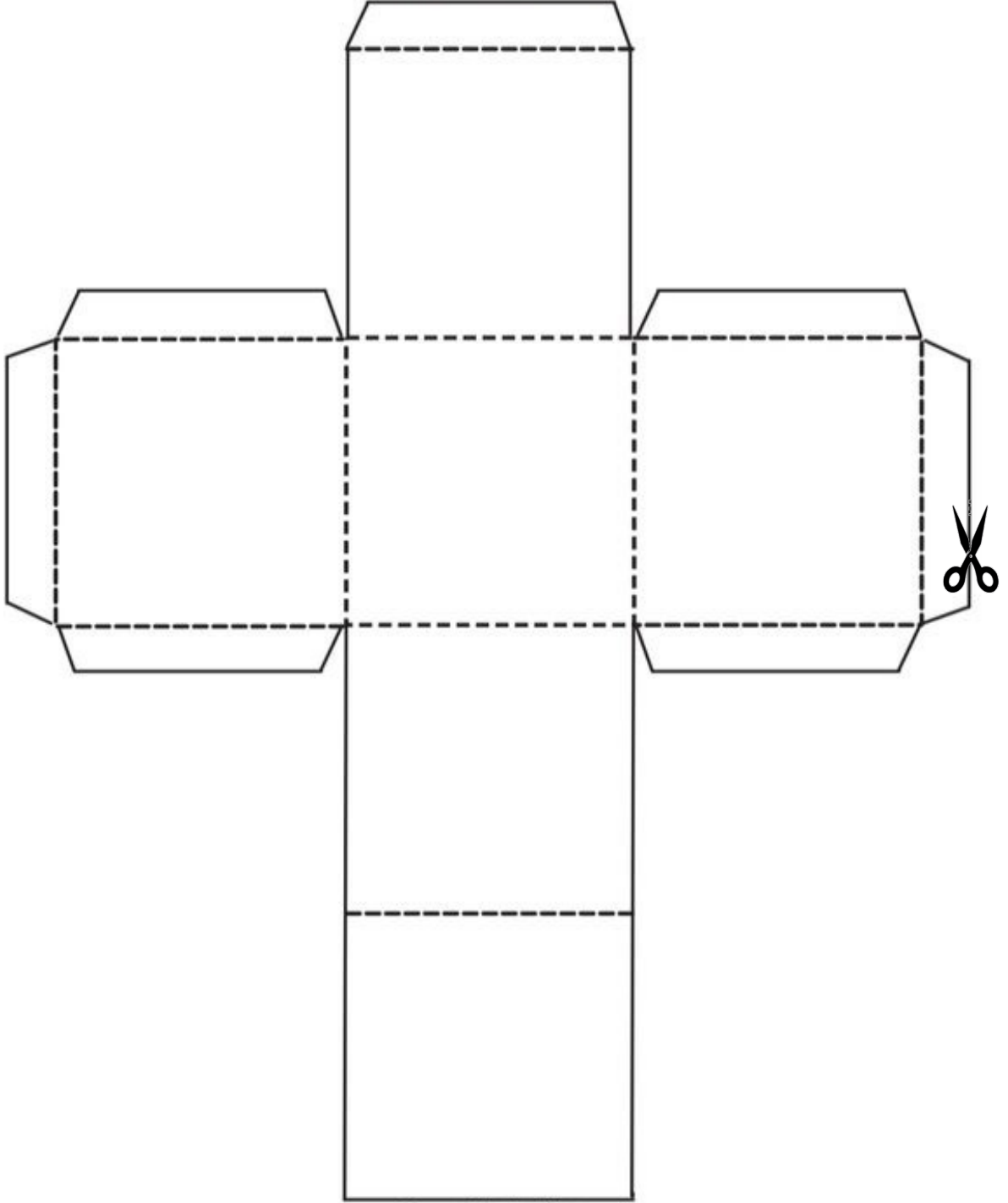
ÖNERİ

Bu oyunu, farklı parkurlar hazırlayarak farklı görsellerle ve yönergelerle de oynayabilirsiniz.

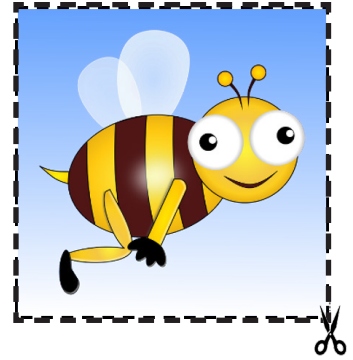
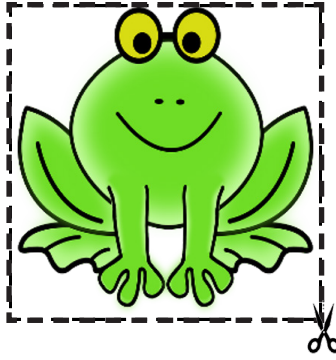
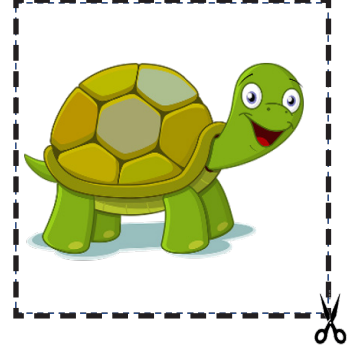
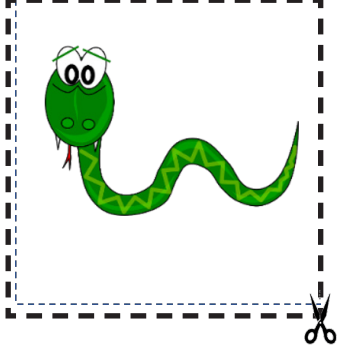
Hazırlayan: Neslihan Genç, Yıldırım Anaokulu Öğretmeni



EK 1: OYUN KÜPÜ ŞABLONU



EK 2: GÖRSELLER



ETRAFIMDAKİ SESLER

Etkinliğin Amacı, çocuğunuzun sesleri ayırt edebilmesini ve verilen sese benzer sesler çıkartabilmesini desteklemektir.

Malzemeler:

- evdeki eşyalar
- müzik sesi



Uygulama Adımları:

1. Yaşantımız içinde her şeyin bir ismi olduğu ve isimleri söylerken sesler çıkardığımız ile ilgili çocuğumuzla sohbet edelim.
2. Ailece birbirimizi görecektir şekilde oturalım.
3. Oyuna başlamadan kuralları anlatalım:
 - Parmaklarımızı bir kere şıklattığımızda isimlerimizi sırayla söyleyelim.
 - Sonra ismimizin hangi seslerle başladığını ve hangi seslerle bittiğini söyleyelim.
4. Daha sonra ismimizin ilk sesi ile başlayan herhangi bir eşya ya da oyuncak ismini söyleyerek devam edelim.
5. Son olarak da bir şarkı açalım ve şarkı bitene kadar herkesten kendi ismi ile benzer seste başlayan eşya ve oyuncakları bularak getirmesini isteyelim (En çok eşya ya da oyuncak getiren oyunu kazanır.).

ÖNERİ

Eşya ve oyuncakları, çocuğunuzun görebileceği şekilde önceden evinizin uygun yerlerine yerleştirebilirsiniz. Çocuğunuzun zorlandığı durumlarda sesi iyice belirginleştirilerek ya da aynı sesle başlayan farklı isimler söyleyerek ipucu verilebilirsiniz.



MATCHING GAME (EŞLEŞTİRME OYUNU)

Etkinliğin Amacı; çocuğunuzun yabancı dil sözcük dağarcığına katkıda bulunmaktır.

(Goal of activity: to help children for learning new words in English.)

Malzemeler (Tools):

- ekteki oyun kartları
- makas



Uygulama Adımları (Instructions):

1. Ekte yer alan oyun kartlarını çocuğumuzla birlikte dikkatlice inceleyelim.
2. İncelerken çocuğumuza, kartlardaki hayvanların isimlerini ve türlerine özgü davranışlarını ifade eden İngilizce kelimeleri okuyalım.
3. Daha sonra oyun kartlarını keserek karıştıralım.
4. Sırayla kartları alarak hayvan görselleri ile İngilizce isimlerini ve bu türe özgü davranışları eşleştirelim. Örneğin köpek resmini masaya koyduktan sonra onun bir köpek olduğunu ve köpeğin İngilizce karşılığının "dog" olduğunu söyleyelim. Üstünde "dog" yazan kartı köpek görselinin yanına koyalım. Sonra köpeklerin genelde ne yaptığını sorarak "bark" yani havlamak ifadesinin yazılı olduğu kartı "dog" kartının yanına koyarak eşleştirmeyi tamamlayalım.



5. Diğer hayvanlar için de aynı eşleştirmeyi yaparak oyunu bitirelim.

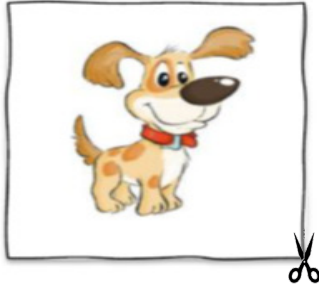
ÖNERİ

Bu karakterler dışında da çeşitli hayvan türlerinin adlarının İngilizce karşılıklarını öğrenmek için etkinliğe farklı türde hayvanlar ekleyerek kelime dağarcığınızı geliştirebilirsiniz.

Hazırlayan: Öznur Tunalı, Mehmet Aker İlkokulu Müdür Yardımcısı



EK: OYUN KARTLARI

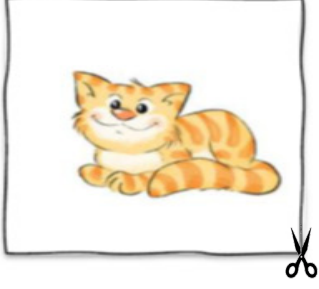


DOG

(Okunuşu: dog)
KÖPEK

BARK

(Okunuşu: bark)
HAVLAMAK



CAT

(Okunuşu: ket)
KEDİ

MEOWS

(Okunuşu: miav)
MİYAVLAMAK



PARROT

(Okunuşu: Perrit)
PAPAĞAN

SPEAK

(Okunuşu: sıpik)
KONUŞMAK

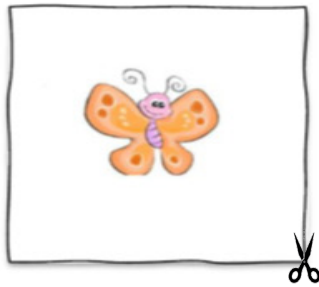


RABBIT

(Okunuşu: rabbit)
TAVŞAN

JUMP

(Okunuşu: camp)
ZIPLAMAK



BUTTERFLY

(Okunuşu: battırılav)
KELEBEK

FLY

(Okunuşu: fılay)
UÇMAK



OĞUZHAN'IN DIŞ AĞRISI

Etkinliğin Amacı, çocuğunuzun diş fırçalama alışkanlığı kazanmasına destek olmaktır.

Malzemeler:

- ekteki hikâye



Uygulama Adımları:

1. Çocuğumuza ekteki "Oğuzhan'ın Diş Ağrısı" hikâyesini okuyalım.
2. Hikâyeyi okuduktan sonra çocuğumuza hikâye ile ilgili sorular soralım:
 - Oğuzhan'ın dişi neden çürüdü?
 - Oğuzhan, dişinin çürümemesi için ne yapabilirdi?
 - Dişlerinin çürümemesi için sen neler yapıyorsun?
3. Kendi diş bakım alışkanlıklarımızı çocuğumuz ile paylaşarak etkinliği sonlandıralım.

ÖNERİ

Çocuğunuzla birlikte ek 2'deki "Haftalık Diş Fırçalama Çizelgesi"ni kullanarak bir süre takip yapabilirsiniz.



EK 1. OĞUZHAN'IN DIŞ AĞRISI HİKÂYESİ

Oğuzhan bir sabah okula gitmek üzere hazırlanmış, neşe içinde kahvaltı sofrasına oturmuştu. Henüz ağzına ilk lokmasını atmıştı ki birden daha önce hiç hissetmediği bir acı hissetti. Evet, bu arkadaşlarından duyduğu diş ağrısı olmalıydı. Hemen birkaç gün önce annesinin söylediği şu sözleri hatırladı "Benim canım oğlum, çikolata ve şeker yemeyi sevdiğini biliyorum. Ancak bunlar az yemen gereken yiyecekler. Çünkü fazlası hem sağlığın hem dişlerin için çok zararlı." Okula gelen bir doktor da "Çocuklar, dişlerinizi günde 2 kere fırçalamalısınız." demişti ama Oğuzhan bu önemli kurala pek uymamıştı. İçinden "Şimdi anneme söylesem diş doktoruna gitmek zorunda kalacağız. Oysa ben bundan çok korkuyorum. En iyisi hiç sesimi çıkarmadan okula gideyim. Nasılsa geçer." diye düşündü. Gel gelelim işler pek de öyle olmadı. Okulda ağrısı gittikçe arttı ve sonunda öğretmenlerine durumu anlatmak zorunda kaldı. Tabii bunu öğrenen annesi hemen okula gelerek Oğuzhan'ı diş doktoruna götürmek üzere aldı. Doktor Oğuzhan'ın ağrıyan dişini hemen tedavi etti ve ağrısını dindirdi. Ona, dişlerimize yerleşen mikropların neler yapabileceğini ve dişlerimizi fırçalamanın önemini anlattı. Oğuzhan ağrıdan kurtulmanın heyecanı ve sevinciyle dişlerini düzenli fırçalama sözü verdi. Üstelik canı da öyle tahmin ettiği gibi acımadı. Endişe ve acı içinde geldiği doktordan mutlulukla ayrılırken "Ah anneciğim, dişimin ağrıdığını sabah erkenden söyleseydim keşke, boş yere korkmuşum. Diş doktorum canımı hiç acıtmadı. Hem de bana çok önemli bilgiler verdi. Bir de korkmadığım için ne kadar cesur olduğumu söyledi. "Bundan sonra dişlerime çok iyi bakacağım, mikropların dişlerime yerleşmesine asla izin vermeyeceğim." dedi. Annesi bu sözlerle çok mutlu oldu. Birlikte keyifle evin yolunu tuttular.



EK 2. HAFTALIK DIŞ FIRÇALAMA ÇİZELGESİ

	Adı Soyadı	Pazartesi	Salı	Çarşamba	Perşembe	Cuma	Cumartesi	Pazar
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
Değerlendirmelerinizi "mutlu" ya da "üzgün" yüzü boyayarak yapabilirsiniz.								

