

# Dilimizin Zenginlikleri Projesi

Mart Ayı Faaliyet Planı

## MASAL OKUMALARI

01/03.2024  
08/03/3024

**8.1. Tüm sınıflarda  
"Anlamını Bul"  
etkinliği yapılır.**

11/03/2024  
15/03/2024

**8.2. Tüm  
sınıflarda  
"Kelime Türetme"  
etkinliği yapılır.**

18/03/2024  
22/03/2024

**8.3. Tüm sınıflarda  
"Kare Bulmaca"  
etkinliği yapılır.**

01/03/2024  
29/03/2024

**8.4. Pazen tahta  
kartı, figürlerle ve  
manyetik tahta  
kartı ile anlatım.**

# MASAL OKUMALARI

Masal okumaları, çocukların hayal güçlerini geliştirmek, dil becerilerini güçlendirmek ve onlara iyi ahlak ve değerler öğretmek için harika bir yoldur. Masallarda geçen olağanüstü olaylar ve karakterler, çocukların hayal güçlerini harekete geçirebilir. Masalların akıcı dilleri, çocukların dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Masallarda geçen iyilik, doğruluk, yardımseverlik gibi değerler, çocukların ahlaki gelişimine katkıda bulunabilir.

Masal okumaları, çocuklar için her yaşta faydalıdır. Küçük çocuklar için kısa ve basit masallar, büyük çocuklar için ise daha uzun ve karmaşık masallar seçebilirsiniz. Masalları okumadan önce, çocuklara masal hakkında kısa bir bilgi verebilirsiniz. Örneğin, masalın geçtiği dönemi, kahramanları ve olay örgüsünü anlatabilirsiniz. Masalları okurken, çocukların sorularını yanıtlayın. Hikâyeyi daha iyi anlamalarına yardımcı olun. Masalları okuduktan sonra, çocuklarla masal hakkında konuşun. Hikâyenin konusunu, mesajını ve çocuklara düşündürdüğünüz şeyleri tartışın.

Masallar, çocukların hayal güçlerini geliştirmelerine, dil becerilerini öğrenmelerine ve değerler kazanmalarına yardımcı olan önemli bir araçtır. Masal okumaları, çocukların aşağıdakilere yardımcı olabilir:

- **Hayal güçlerini geliştirmek:** Masallar, çocukları farklı dünyalara ve olasılıklara götürebilir. Bu, çocukların hayal güçlerini kullanmalarına ve yaratıcı olmalarını teşvik eder.
- **Dil becerilerini öğrenmek:** Masallar, çocukların yeni kelimeler öğrenmelerine ve dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Bu, çocukların okuma, anlama ve yazma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.
- **Değerler kazanmak:** Masallar, çocuklara önemli değerler öğretebilir. Bu değerler arasında iyilik, doğruluk, adalet, yardımseverlik ve cesaret yer alır.





## Masal Okumaları için Öneriler

Masal okumaları, çocukların yaşına ve ilgi alanlarına uygun olmalıdır. Küçük çocuklar için daha kısa ve daha basit masallar seçebilirsiniz. Büyük çocuklar için ise daha uzun ve daha karmaşık masallar seçebilirsiniz.

Masal okumadan önce, çocuklara masal hakkında kısa bir bilgi verebilirsiniz. Örneğin, masalın geçtiği dönemi, kahramanları ve olay örgüsünü anlatabilirsiniz.

Masal okurken, çocukların sorularını yanıtlayın. Masalı daha iyi anlamalarına yardımcı olun.

Masal okuduktan sonra, çocuklarla masal hakkında konuşun. Hikayenin konusunu, mesajını ve çocuklara düşündürdüğünüz şeyleri tartışın.

## Masal Okumaları için Bazı Örnek Etkinlikler

- Masalları canlandırın. Çocuklarla birlikte masalın olaylarını canlandırarak, hikâyeyi daha iyi anlamalarını sağlayabilirsiniz.
- Masallara dayalı oyunlar oynayın. Çocuklarla birlikte masaldaki karakterleri ve olayları canlandırarak, hikâyeyi daha eğlenceli hale getirebilirsiniz.
- Masallarda geçen deyimleri ve atasözlerini öğrenin. Bu deyimler ve atasözlerini günlük konuşmanızda kullanın.
- Masalları diğer kültürel unsurlarla ilişkilendirin. Örneğin, masallardaki kıyafetleri, müzikleri ve gelenekleri araştırın.



# ANLAMINI BUL ETKİNLİĞİ

Anlamını Bul, bir kelime oyunudur. Oyunda, takımlar arasında yarışan dört oyuncu bulunmaktadır.

**Takımlar:** Her takımda birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü oyuncu bulunmaktadır. Bu oyuncular birbirlerine karşı yarışacaklardır.

**Kelimelerin Hazırlanması:** Oyun için hazırlanmış kelimeler görünmeyen bir torba içine alınır. Kelimelerin seçimi, oyuncuların hazırladığı kelimelerden yapılır. Bu kelimeler, okulda öğretmen veya öğrencilerin, evde ise ebeveyn veya çocukların hazırlayabileceği kelimeler olabilir.

**İlk Oyuncunun Görevi:** İlk takımın ilk oyuncusu torbadan bir kelime seçer. Seçtiği kelimeyi diğer oyunculara göstermez. Bu kelimeyi, eğer varsa altında küçük puntolarla parantez içinde yazılı kelimeleri kullanmadan, imalar ile dolaylı yoldan anlatarak kendisinden sonra gelen takım arkadaşının bulmasını sağlamaya çalışır.

**Puan Alma:** Eğer ikinci oyuncu, birinci oyuncunun anlattığı kelimeyi doğru bir şekilde bulursa, takım bir puan alır. Ardından sıra diğer takımların birinci oyuncularına geçer ve aynı şekilde devam eder.

**İkinci Oyuncunun Görevi:** Tüm takımların ilk turu tamamlandıktan sonra, ikinci oyuncular torbadan birer kelime çekerek üçüncü sıradaki takım arkadaşlarına anlatmaya çalışır. Bu şekilde oyun devam eder.



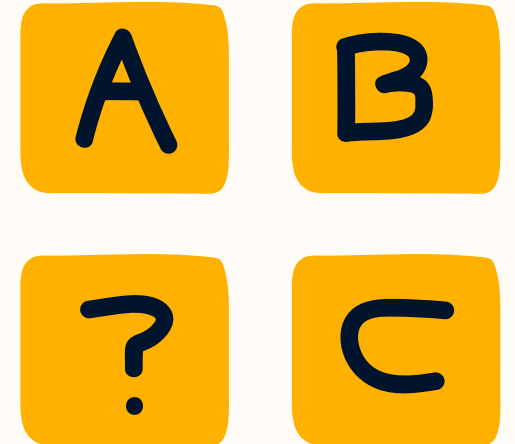


# KELİME TÜRETME

Kelime Türetme Oyunu için iki öğrenci tahtaya kaldırılmalıdır. İlk öğrencinin söyleyeceği kelimenin son harfiyle ikinci öğrenci önceden belirlenen bir süre içinde yeni bir kelime türetmeye çalışmalıdır. Tüm kelimeler proje kapsamında yeni öğrenilen kelimelerden seçilmelidir. Aynı kelime iki defa söylenmemelidir. Her yeni kelime için ikinci öğrencinin hanesine puan yazılır. Bu uygulama ile öğrenciler kelimelerin söylenişlerini de tekrar ederek pekiştirirler.

## Kelime Türetme Etkinliğinin Faydaları

- Kelime dağarcığını geliştirmeye yardımcı olur.
- Kelime bilgisini pekiştirmeye yardımcı olur.
- Dil becerilerini geliştirmeye yardımcı olur.
- Yaratıcı düşünmeyi teşvik eder.
- Eğlenceli ve rekabetçi bir öğrenme deneyimi sunar.



## Kelime Türetme Etkinliđi Nasıl Yapılır?

### Adım 1: İki Öğrenci Seçin

Kelime türetme etkinliđi için iki öğrenci seçilir. Bu öğrenciler tahtaya çıkacak ve etkinliđi gerçekleştireceklerdir.

### Adım 2: İlk Kelimeyi Belirleyin

İlk öğrenci, etkinliđin başlangıcı için bir kelime belirler. Bu kelime, önceden belirlenmiş bir süre içinde ikinci öğrenci tarafından kullanılacak yeni bir kelime türetmek için kullanılacaktır. Bu aşamada, öğrencilerin proje kapsamında öğrendikleri yeni kelimeleri seçmeleri önemlidir.

### Adım 3: İkinci Öğrencinin Türettiđi Kelimeleri Yazın

İkinci öğrenci, belirlenen süre içinde yeni bir kelime türetmek için çalışır. Bu kelime, ilk öğrencinin belirlediđi kelimenin son harfiyle başlamalıdır. Her yeni kelime için ikinci öğrencinin hanesine bir puan yazılır.

### Adım 4: Süreci Tekrarlayın

Bu adımlar, öğrencilerin sırayla tahtaya çıkarak kelime türetme etkinliđini devam ettirmelerine olanak sağlar. Her seferinde yeni bir kelime türetilir ve puanlar kaydedilir. Aynı kelimenin iki kez kullanılmaması önemlidir, böylece öğrenciler farklı kelimeler öğrenir ve kelime dađarcıklarını genişletirler.

### Adım 5: Puanları Hesaplayın ve Birinciyi Belirleyin

Etkinlik sonunda öğrencilerin elde ettikleri puanlar toplanır ve birincilik belirlenir. Bu, öğrenciler arasında bir rekabet unsurunu ve motivasyonu sağlar.





# KARE BULMACA

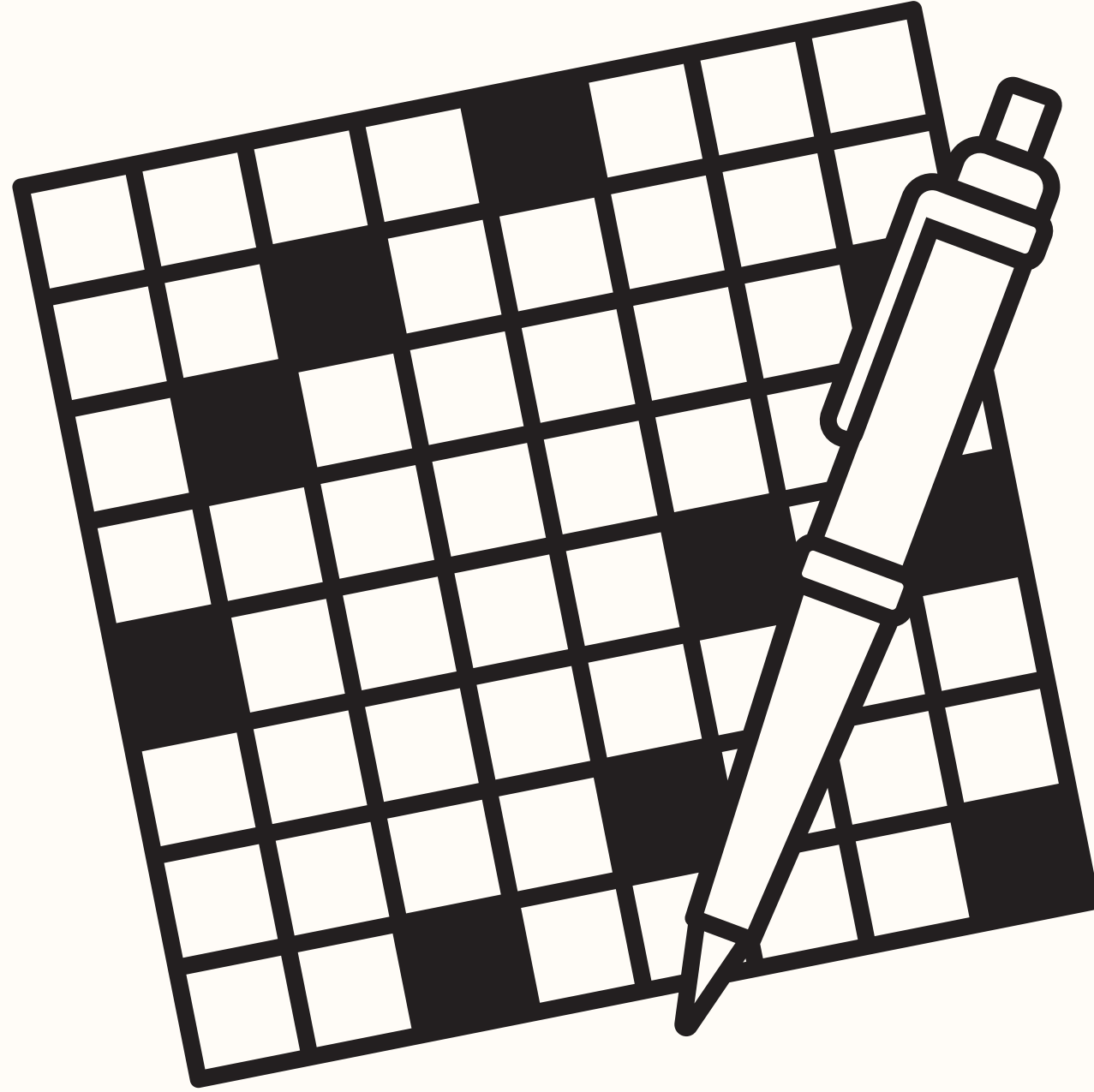
Kare bulmaca, çeşitli alanlara dair soruların yanıtlarının kare veya dikdörtgen şeklindeki bir tablodaki boş karelerden (kutulardan) her birine bir harf yazılması suretiyle çözüldüğü bir bulmaca türüdür.

## Kare Bulmaca Etkinliği Nasıl Yapılır?

Kare bulmaca etkinliğinde öğrencilerin seviyelerine uygun olarak kare bulmacalar hazırlanmalıdır. Kare bulmacanın ilk örneğini öğretmen öğrencilerle birlikte çözmelidir.

Yanıtlar soldan sağa veya yukarıdan aşağıya olacak şekilde tabloya yerleştirilir. Soru numaraları her bir satır ve sütunun başında veya bazı bulmacalarda yanıtın ilk harfinin yazılacağı kutu içinde bulunur. Yanıtlar birbirinden siyah kutularla ayrılır.

Eğer yanıt birden fazla sözcükten meydana geliyorsa bu durum soru içerisinde belirtilir ve çözüm tablosunda sözcükler tek bir kelimemiş gibi boşluk bırakılmadan art arda yazılır.



# PAZEN TAHTA KARTI, FİGÜRLERLE VE MANYETİK TAHTA KARTI İLE MASAL ANLATMA

Pazen tahta ile hikâye anlatımı çocukların ilgisini çeken bir tekniktir. Bu hikâye anlatma tekniğinde sınıfta bulunacak pazen veya çuval kaplı hikâye panoları, mantar veya mıknatıslı panolar da kullanılabilir. Bu panoların önlerinde hikâye kartı veya figürlerini koymak için küçük cep veya kutucuklar da bulunabilir. Bu tarz bir kutu veya cebin bulunması figürleri alıp koyarken, sıralarken öğretmene büyük kolaylık sağlayacaktır.

## Etkinliğin Hazırlanması

\*1x1.5 metre ölçülerinde pazen ile kaplı pano kullanılır.

\*Pazen tahtanın düz renkte olması ve yıpranmamış olması önemlidir. Çünkü yıpranmış kumaşın üzerine kartların ve figürlerin tutturulması zor olmaktadır.

\*Pazen tahta kartları ve figürlerde de, hikâye kartlarındaki özellikler olmalıdır.

\*Kartlar ve figürler kahramanların özelliklerini iyi temsil etmelidir. Hikâyedeki resimler orantılı olmalıdır.

\*Öğretmen hikâye kartları ve figürlerini sırasına göre pazen tahtaya yerleştirerek hikâyeyi anlatmalıdır.

\*Her hikâye kartı ve figür gösterildikten sonra pazen tahtanın cebine konularak kaldırılır ve yerine yenisi yerleştirilir.

\*Çocukların kendi yaptıkları figürlerden oluşan pazen tahta kartları da hazırlanabilir. Bunlarla daha sonra öykü oluşturup çocukların anlatması sağlanır.

\*Pazen tahta yerine piyasada hazır olarak satılan mıknatıslı panolara yapıştırarak da hikâye anlatmak mümkün olmaktadır.





## Etkinliğin Uygulanması

\*Pazen tahtada hikâye anlatmak üzere hikâye kartları ya da her biri çevrelerinden oyularak kesilmiş hikâye figürleri kullanılır. Sulu boya, kuru boya kullanılarak resimler yapılabileceği gibi hazır boyalı çizimlerden de yararlanılabilir.

\*Resim ve figürlerin üstü verniklenerek, ışığı yansıtan, parlak hâle getirilmemelidir.

\*Pazen tahtaya figürlerin yapıştırılması ve figürlerin düşmemesi için arkalarına küçük küçük kesilmiş zımpara kağıdı ya da büyük bir parça pazen kumaş veya Amerikan fermuarının tırtıklı yüzü dışa gelecek şekilde yapıştırılır.

\*Hikâye konusu bir kâğıda yazılarak bir zarfa yerleştirilir ve zarfın üzerine hikâyenin adı, yaş grubu yazılır. Öğretmen bütün çocukların tahtayı görebilecekleri bir yere geçmelerini sağlar.

\*Çocuklar yerleştikten sonra öğretmen pazen tahtayı kapatmayacak şekilde en rahat kullanabileceği yere geçer.

\*Hikâye kartları veya figürleri metindeki sırasına göre tahtaya sıra ile yerleştirmeye başlar.

\*Hikâye sahnelerinin her biri bittiğinde toplanıp, tekrar yenisi anlatılırken yerleştirilir. Kullanılmayacak figürler tahta cebinde kalır, bazı figürler ise birçok sahnede tekrar tekrar kullanılabilir.

\*Bunların toplanıp yerleştirilmesinde öğretmenin hızlı ve becerikli olması daha önce yapacağı denemelerle ilişkilidir. Bu yüzden hikâye anlatılmadan önce öğretmen mutlaka deneme yapılmalıdır. Bu deneme öğretmenin hikâye metnine hâkim olmasını da sağlayacaktır.

\*Hikâye bittikten sonra yine figürler zarfı ile birlikte sınıfta çocukların kullanımına sunulmalıdır.

