

**ETKİNLİK ADI:** Mağaranın İçinde Ne Var?

**ALAN ADI:** Türkçe

**YAŞ GRUBU:** 60-72 Ay

**ALAN BECERİLERİ:**

**Türkçe Alanı:**

TAE0B. Erken Okuryazarlık

**KAVRAMSAL BECERİLER:**

**KB1. Temel Beceriler**

KB1.5. Bulmak

**EĞİLİMLER:**

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.1. Merak

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:**

**SDB2.1. İletişim Becerisi**

SDB2.1.SB4. Grup iletişimine katılmak

SDB2.1.SB4.G2. Grup üyelerinin duygu ve düşüncelerine ilgi gösterir.

**Değerler:**

**D3. Çalışkanlık**

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir.

**Okuryazarlık Becerileri:**

**OB4. Görsel Okuryazarlık**

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

**ÖĞRENME ÇIKTILARI:**

**Türkçe Alanı:**

**TAE0B.1. Yazı farkındalığına ilişkin becerileri gösterebilme**

TAE0B.1.a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.

**İÇERİK ÇERÇEVESİ:**

**Kavramlar:** İç, dış, üst

**Sözcükler:** Mağara, kanguru, zürafa, kaplan, timsah, maymun

**Materyaller:** Mağaranın İçinde Ne Var? (365 Gün Öykü) kitabı, üzerine kitabın görselleri yapıştırılan kartondan hazırlanmış içinde çingirak olan küp, sınıf tahtası, tahta kalemi veya tebeşir

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:** Sınıf

## ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

### ETKİNLİKLER

Kartondan bir küp hazırlanır. Küpün yüzeylerine "Mağaranın İçinde Ne Var?" kitabında geçen hayvanların resimleri yapıştırılır ve resimlerin altına hayvanların isimleri yazılır (Aslan, kanguru, zürafa, kaplan, timsah, maymun). Sallanınca ses çıkarması için küpün içine çingirak ya da zil yerleştirilir. Çocuklar yarım ay şeklinde oturur. Küp sallanır ve çıkan sesin nereden geldiği çocuklara sorulur (**E1.1. Merak**). Çocuklar küpün yüzeyinde yer alan hayvanların isimlerini söyler. Hayvan adlarının yazılışlarına da dikkat çekilir. Çocuklara küpün yüzeyinde yer alan hayvanlarla ilgili bir hikâye olduğu söylenir ve etkileşimli olarak hikâye okunur. Çocuklar hikâyenin kapağındaki görseller ve yazı ile ilgili

ETKİNLİKLER	<p>fikirlerini söyler <b>(OB4.3.SB2. Görsel ile sorgulanan olay/konu/problem veya durum ile ilgili akıl yürütmek)</b>. ‘Mağaranın İçinde Ne Var?’ kitabında 14. sayfaya geçmeden önce “Mağaranın içinde acaba ne var?” diye sorularak çocukların tahminleri alınır. Hikâye anlatımı tamamlandıktan sonra hikâyede yer alan hayvanların yaşadıkları yerler hakkında sohbet edilir <b>(SDB2.1.SB4.G2. Grup üyelerinin duygu ve düşüncelerine ilgi gösterir.)</b>. Sınıf tahtasına hayvan fotoğrafları, hayvanlara ait isimlerin yer aldığı yazılar ve çeşitli geometrik şekillere ait görseller yapıştırılır. Çocuklardan tahtadaki görseller arasından yazıları göstermeleri istenir <b>(TAE0B.1.a. Görsel semboller arasından yazıyı gösterir.)</b>. Bir örnek uygulama ile çocuklara oyunun nasıl oynanacağı anlatılır. Sonra çocuklar sırayla küpü atar, küpün üste gelen yüzeyindeki hayvan resimleri ile tahtada yazan hayvan adlarını eşleştirir <b>(D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir., KB1.5. Bulmak)</b>. Eğer resim ile eşleştirilecek ad kalmadıysa küp tekrar atılır. Tüm hayvanlar adları ile eşleştirilinceye kadar etkinlik devam eder.</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hikâyede hangi hayvanlar vardı?</li> <li>• Hayvanlar başka nerelerde yaşar?</li> <li>• İnsanlar nerelerde yaşar?</li> <li>• Yazı tahtasında yaptığımız etkinlikte sizi zorlayan bir yer oldu mu?</li> <li>• Sınıfımızda yer alan yazıları gösterebilir misiniz?</li> <li>• Oyunda ne gibi sorumluluğumuz vardı?</li> <li>• Sorumluluklarımızı yerine getirmesek ne olur?</li> </ul>

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklardan hikâyede yer alan hayvanlardan birini seçmeleri ve bu hayvanın bir gününü anlatan bir resim çizmeleri istenebilir. Çocuklardan kendi hayal güçlerini kullanarak “Mağaranın İçinde Ne Var?” hikâyesinin devamını anlatmaları istenebilir. Örneğin “Mağarada başka hangi hayvanlar olabilir ve bu hayvanlar ne tür maceralar yaşayabilir?” sorusu sorularak beyin fırtınası yapılabilir. Hikâyenin başı, ortası ve sonunu gösterecek resimler ile düzenlenen bir panoda hikâye yeniden anlatılabilir. Sınıfın çeşitli yerlerine hayvan isimleri ve resimleri saklanabilir. Çocuklar, bu kelime ve resimleri bularak bir araya getirebilir.

**Destekleme:** Hayvan resimleri yerine hayvanların üç boyutlu plastik ya da peluş olanları kullanılabilir. Öğretmen, küp yerine üzerinde hayvan görselleri ve hayvan isimlerinin olduğu kâğıtları bir keseye koyarak çocuklardan bu keselerden birini seçmesini isteyebilir. Çocuklardan Mağaranın içinde ne var?” sorusuna verilen cevapları renkli boya ile çizmesi ya da oyun hamuru ile yapması istenebilir. Sınıfta projektör var ise hikâyede geçen resimler duvara yansıtılabilir.

### AİLE / TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Çocukların sınıfta oynadıkları resim ve adlarını eşleştirme oyunu ile ilgili ailelere bilgi verilir, bu oyunu evde de oynamaları istenir.