

**ETKİNLİK ADI:** "A" Gezegeni

**ALAN ADI:** Türkçe, Sanat

**YAŞ GRUBU:** 60-72 Ay

**ALAN BECERİLERİ:**

**Türkçe Alanı:**

TAE0B. Erken Okuryazarlık

**Sanat Alanı:**

SNAB4. Sanatsal Uygulama Yapma

**KAVRAMSAL BECERİLER:**

**KB2.10. Çıkarım Yapma Becerisi**

KKB2.10.SB3. Karşılaştırmak

**EĞİLİMLER:**

**E1. Benlik Eğilimleri**

E1.2. Bağımsızlık

**E2. Sosyal Eğilimler**

E2.2. Sorumluluk

**E3. Entelektüel Eğilimler**

E3.1. Odaklanma

E3.2. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:**

**Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:**

**SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme Becerisi)**

SDB1.2.SB2. Motivasyonunu ayarlamak

SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.

**SDB2.2. İş Birliği Becerisi**

SDB2.2.SB1. Kişi ve gruplarla iş birliği yapmak

SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.

**Değerler:**

**D3. Çalışkanlık**

D3.4. Çalışmalarda aktif rol almak

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur.

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

**Okuryazarlık Becerileri:**

**OB4. Görsel Okuryazarlık**

OB4.1. Görseli Anlama

OB4.1.SB1. Görseli algılamak

**ÖĞRENME ÇIKTILARI:**

**Türkçe Alanı:**

**TAE0B.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme**

TAE0B.3.b. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.

**Sanat Alanı:**

**SNAB.4. Sanat etkinliği uygulayabilme**

SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ:

**Sözcükler:** Araba, ağaç, arı, ayna, aslan, anahtar, ayakkabı, armut, ayı, ahtapot, astronot, askı

**Materyaller:** "A" sesi ile başlayan görseller, boya, kâğıt, tahta, tahta kalemi, müzik, bilgisayar

**Eğitim/Öğrenme Ortamları:**

## ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

### ETKİNLİKLER

Çocuklar sınıfta müzik eşliğinde serbestçe yürür. Müzik durduğunda arkadaşlarına "Merhaba" der. Ardından birbirlerine isimlerini söylerler. Daha sonra çocuklara "Birlikte yeni keşfedilen bir gezegene gideceğiz. Bu gezegende çeşitli nesneler ve canlılar var." denilir. Gezegene gittikten sonra "Sizler bu gezegende bulunan nesneler ve yaşayan canlıları tanıyorsunuz. Şimdi ne olduğunuzu kulağınıza söyleyeceğim. Ne olduğunuzu unutmayın." denilir. "A" sesiyle başlayan nesne veya canlı isimleri (araba, ağaç, arı, ayna, aslan, anahtar, ayakkabı, armut, ayı, ahtapot) çocukların kulaklarına fısıldanır. "Burayı biraz keşfedelim, acaba bu gezegende neler var? Kimler var?" denilir. Çocuklar sınıfta müzik eşliğinde kulağına söylenen role uygun devinimlerle yürür (**SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.**). Müzik durduğunda çocuklar arkadaşları ile el sıkışarak gezegendeki rolünü ve kendini tanıtır (Merhaba, ben Aslan...). Etkinlik bir süre devam eder. Bütün çocuklar gezegendeki rolünü tanıttıktan sonra müzik durdurulur ve çocuklar olduğu yere oturur. Çocuklar gezegende kimler ve nelerle karşılaştıklarını söyler. Cevaplar ilk harfleri büyük olacak şekilde alt alta yazılır. "A" sesi ile başlayan görsel ve yazılarının bulunduğu kartlar çocuklara karışık şekilde dağıtılır (**OB4.1.SB1. Görseli algılamak**). Çocuklar, çemberde kartlarını açık bir şekilde önlerine koyar. "Ben bir gezegene gittim, orada her şey var aslan yok." denilerek oyun başlatılır. Örneğin önünde aslan görseli olan çocuk "Aslan var, ..... yok." diyerek oyunu devam ettirir. "Bu gezegende bulunan eşyaların, yaşayan canlıların benzerlik ve farklılıkları neler olabilir?" diye sorulur. Tahtaya alt alta yazılmış isimler çocuklara gösterilir ve yazılar okunur. Çocuklar tüm sözcüklerin "A" sesi ile başladığını fark ettiklerinde bu gezegenin adının "A" gezegeni olduğu söylenir (**KB2.10.SB3. Karşılaştırmak**). Öğretmen çocuklara "A" gezegeninde bulunan bir varlık olabileceklerini söyler. Bu bir canlı olabilir, bir eşya olabilir. "Bu gezegende bulunmak için tek şart adınızın "A" sesi ile başlamasıdır." denir. Çocuklara düşünmeleri için süre verilir (**TAE0B.3.ç. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.**).

Seçecekleri şeyler kartlardaki nesneler de olabilir, yeni bir şey de olabilir. Ne olacağına karar verildikten sonra çocuklardan bu şeyi donuk imge tekniği ile canlandırmaları istenir. Bu teknikte çocuklar hareketsiz kalarak donuk bir duruş sergilemektedir (**E1.2. Bağımsızlık, SDB1.2.SB2.G1. İlgisini çekecek bir etkinliğe katılmak için harekete geçer.**).

Öğretmen role girer ve bu gezegeni keşfe gelmiş bir astronot olduğunu söyler. Sırayla donuk imgelerin fotoğrafını çeker ve onlara ne olduğunu sorar. Fotoğrafı çekilen öğrenci ne olduğunu söyler. Ardından "A gezegeni hakkında neler düşünüyorsunuz? Nasıl bir yer? sorusu sorulur ve çocukların gezegeni tanımlamalarına rehberlik edilir.

Çocuklar üçerli gruplara ayrılır. Bizler "A" gezegenine gidecek olan ziyaretçileriz.

1. Grup: Yolculuk öncesini (Yolculuğa nasıl hazırlandınız? Ne ile gideceksiniz?)
2. Grup: Yolculuk esnasını (Yolculuk nasıl geçti? Yolda neler gördünüz?)
3. Grup: Yolculuk sonrasını (Gezegene indikten sonra neler oldu? Neler gördünüz?)

Canlandırır. Uygulama esnasında Türkçemizi doğru kullanmanın önemine vurgu yapılır. Canlandırma yapan grup alkışlanır (**E2.2. Sorumluluk, E3.1. Odaklanma, E3.2. Yaratıcılık, SDB2.2.SB1.G2. Gerekliğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar., D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler., D3.4.3. Kendine uygun görevleri almaya istekli olur., D3.4.4. Kişisel ve grup içi etkinliklerde sorumluluklarını yerine getirir., SNAB.4.e. Drama etkinliklerinde yaratıcı performans sergiler.**).

Çocuklar “A” gezegeni ve bu gezegende yer alan eşya ve canlıların resimlerini çizer. Resimler sergilenir, sınıfça sergi gezilir. Resimlerde neler olduğu sorulur. Ardından okul bahçesine çıkılır.

Gezegendekiler içinden bir gönüllü bekçi, bir de astronot seçilir. Gezegende yaşayanlar bekçinin arkasında sıra olur. Astronot biraz uzakta bekler. Bekçi herkesin kulağına “A” ile başlayan bir şey söyler. Hazır olduklarında astronot gelir kapıyı çalar.

- Tık, tık, tık.
- Kim o?
- Ben astronot.
- Ne istersin?
- “A” ile başlayan bir şey.
- Nedir o?
- Anahtar.

Anahtar olan çocuk kaçmaya başlar, astronot onu yakalamaya çalışır. Yakalananlar astronotun yanına geçer. Yakalanmadan yerine dönerse bekçi ona “A” ile başlayan başka bir isim verir. Oyun bu şekilde tüm çocuklar yakalanıncaya kadar devam eder. Astronot ve bekçi belirli aralıklarla değiştirilebilir.

### FARKLILAŞTIRMA:

**Zenginleştirme:** Çocuklara “A sesi” ile ilgili tekerlemeler söylenebilir. Cevabı “A sesi” ile başlayan veya biten bilmeceler sorulabilir. Cevapları asetat veya föy dosya üzerine çizmeleri sağlanabilir. İstasyon tekniği kullanılarak her çocuğun kendi cevabı olan kelimeyle katılımı sağlanıp hikâye oluşturulabilir. Oluşturulan hikâye teknolojik araç yardımıyla ile yansıtılarak çocuklar tarafından arkadaşlarına anlatılabilir. Hikâye anlatılırken hayvan, eşya, araç vb. kostüm kullanılarak yaratıcı drama yapılabilir.

**Destekleme:** Donuk imge oluşturmada zorlanan çocuklar için örnekler gösterilebilir veya çocuklara rehberlik edilebilir. Farklı duyuşal materyaller (Örneğin hamur, boya) kullanılarak donuk imge oluşturma süreci desteklenebilir. Kartlarda bulunan ve “A” sesi ile başlayan görseller kategorize edilerek (sadece canlılar, sadece nesneler gibi) etkinlik basitleştirilebilir. Süreç boyunca çeşitli sorular sorularak dikkati toplama konusunda çocuklara yardımcı olunabilir. Rol seçiminde yanlarına giderek çocuklara destek olunabilir. Gezegendeki keşif sırasında somut nesne ve görseller kullanılabilir.

### AİLE / TOPLUM KATILIMI:

**Aile Katılımı:** Ailelerden evde çocukları ile birlikte “A” sesi avcılığı oynamaları istenebilir. Ailelerden evde bulunan ve “A” sesi ile başlayan nesneleri bulmaları beklenir. Ertesi gün buldukları nesnelerden bir tanesini okula göndermeleri istenir. Bu nesneler ile okul bahçesinde “A” sesi sergisi açılır. Katkıda bulunmak isteyen diğer sınıfların nesneleri de sergiye eklenir.