

ETKİNLİK ADI: Sınıfımızdaki Sesler

ALAN ADI: Türkçe

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAE0B. Erken Okuryazarlık

EĞİLİMLER:

E2. Sosyal Eğilimler

E2.5. Oyunseverlik

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER:

Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri:

SDB2.1. İletişim Becerisi

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

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

Değerler:

D4. Dostluk

D4.1. Arkadaşlarına destek olmak

D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur.

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAE0B.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme

TAE0B.3.a. Sözcüklerin ilk/son seslerini fark eder.

TAE0B.3.c. Sözcüklerin hece/hecelerden oluştuğunu fark eder.

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar: İlk, son

Sözcükler: Hece

Materyaller: Görsel kartlar

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Çocuklarla çember oluşturulur. İçinde tüm çocuklara yetecek kadar resimlerin bulunduğu (ayna, araba, eldiven, eşek, oyuncak, ok vb.) bir kutu çemberin ortasına konulur. Resimler incelenir ve başlangıç seslerine dikkat çekilir. Aynı sesle başlayanlar birleştirilir. Çocuklar sırayla kutudan bir resim seçer. Her çocuk seçtiği görselde ne olduğunu söyler ve seçtiği görselin ilk sesi ile başlayan bir sözcük üretir. Örneğin ayna resmi çekildiğinde ayna ile aynı sesle başlayan bir sözcük söyler. Önceden ipucu olabilecek resimli kartlar hazırlanır. Sırayla tüm çocuklar kutudan resim seçerek ilk sesi aynı olan sözcüğü söyledikten sonra resimler kutuya konulur. Oyunun ikinci aşamasında çocuklar kutudan seçtikleri resimlerdeki görselleri (masa, kasa, rende, nane gibi) son sesleri ile aynı olan sözcük üreterek oyuna devam eder (**E2.5. Oyunseverlik, TAE0B.3.a. Sözcüklerin ilk/son seslerini fark eder., TAE0B.3.b. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.**). Ardından önceden hazırlanan, iki parçaya ayrılmış görseller sınıf zeminine yerleştirilir. Her bir parçayı koyarken sözcüğün heceleri söylenir (örneğin ka-lem). Ardından çocuklar müzik eşliğinde dans eder ve müzik durduğunda her çocuk yerden bir kart alır. Aldığı karttaki görselin diğer parçasını alan arkadaşını bulması ve karttaki

ETKİNLİKLER	görselleri birleştirip alkışlayarak heceleme söylenir (D4.1.3. Ortak hedeflere ulaşmak için arkadaşlarıyla dayanışma içinde olur., SDB2.2.SB1.G2. Gerektiğinde kişi ve gruplarla iş birliği yapar.). Sözcükleri alkışlayarak heceleme için çocuklara fırsat verilir (TAE0B.3.c. Sözcüklerin hece/hecelerden oluştuğunu fark eder.).
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Resimleri verilen sözcüklerden (ayna, araba, eldiven, eşek, oyuncak, ok vb.) aynı sesle başlayanları eşleştirebilir misiniz? • Resimleri verilen sözcüklerden (masa, kasa, rende, nane gibi) aynı sesle bitenleri eşleştirebilir misiniz? • Etkinliğimizi yaparken arkadaşlarınızla nasıl yardımlaştınız? • Ne zaman yardıma ihtiyaç duyarız?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: İsim farkındalığı etkinliği yapılabilir. A4 kâğıda çocukların isimleri çıktı alınarak hecelere bölünebilir ve her heceye bir ritim verilerek, çocuğun adı ritimden faydalanılarak mini bir performansa dönüştürülebilir. Çocukların isimlerindeki seslerin yerlerini öğrenebilmeleri için Web 2.0 araçları ya da harf şeklinde kesilmiş kartonlar kullanılarak çocukların isimlerindeki harfleri değişik düzende yerleştirip doğru şekli bulması sağlanabilir. Arkadaşlarının isimleri ile benzer heceleri olup olmadığının incelemesi istenebilir.

Destekleme: Resimler yerine nesnelerin kendileri etkinlikte kullanılabilir. Öğretmen oyunun nasıl oynanacağına model olduktan sonra çocuklardan yapmalarını isteyebilir. Oyunun aşamaları görselleştirilerek hangi aşamada neler yapılacağı çocuklara anlatılabilir ve oyun aşama aşama oynanabilir. Çocuklara sözel ipuçları verilerek etkinliğe katılımları desteklenebilir. İki parçaya ayrılan görsellere dokunsal özellikler de eklenerek görme bakımından desteklenmesi gereken çocukların görselleri bulması kolaylaştırılabilir. Resimlerin konulduğu alan sınırlandırılarak çocukların belirli bir alanda hareket etmesi sağlanabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelere aile bireylerinin isimlerindeki ilk ve son seslerden kelime türetme oyunu oynanması istenir. Ailelere etkinlikte hangi kelimeleri kullanacakları söylenir.