

ETKİNLİK ADI: Kutudaki “A” Sesi

ALAN ADI: Türkçe

YAŞ GRUBU: 60-72 Ay

ALAN BECERİLERİ:

Türkçe Alanı:

TAE0B. Erken Okuryazarlık

KAVRAMSAL BECERİLER:

KB2.9. Genelleme Becerisi

KB2.9.SB2. Ortak özellikleri belirlemek

KB2.9.SB3. Ortak olmayan özellikleri belirlemek

EĞİLİMLER:

E1. Benlik Eğilimleri

E1.1 Merak

E3. Entelektüel Eğilimler

E3.1. Odaklanma

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

D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler.

Okuryazarlık Becerileri:

OB4.Görsel Okuryazarlık

OB4.2. Görseli Yorumlama

OB4.2.SB1. Görseli incelemek

ÖĞRENME ÇIKTILARI:

Türkçe Alanı:

TAE0B.3. Ses bilgisel farkındalık becerileri gösterebilme

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

İÇERİK ÇERÇEVESİ:

Kavramlar:İçinde-dışında

Materyaller: Kutu, keçe, zımpara, kumaş, kartondan hazırlanmış “A” sesi ve “A” sesi ile başlayan nesneler (anahtar, oyuncak araba, oyuncak at, askı ve atkı vb.)

Eğitim/Öğrenme Ortamları: Sınıf

ÖĞRENME-ÖĞRETME UYGULAMALARI

ETKİNLİKLER

Etkinliğe başlamadan önce “A” sesiyle başlayan nesnelerin (anahtar, oyuncak araba, oyuncak at, askı ve atkı vb.) üzerine bu nesnelerin isimleri yazılır. Nesneler, üzerinde A kutusu yazan kutuya atılır. Çocuklar çember düzeninde üzerinde “A” yazan kutunun etrafına oturur. Çocuklara kutunun içinde neler olabileceği sorulur. Çocuklar kutunun içinde neler olabileceğini tahmin eder. Ardından tüm çocuklar sırayla kutunun içindeki nesnelere dokunarak kutudaki nesnelerin ne olabileceğini tahmin

ETKİNLİKLER	<p>eder (E1.1 Merak). Her çocuk nesnelere dokunup ne olduğunu tahmin ettikten sonra “A” sesiyle başlayan bir sözcük söyler (TAE0B.3.b. Sözcüklerin ilk/son seslerinden yeni sözcükler üretir.). Ardından kutunun içindeki tüm nesneler kutudan çıkarılır ve çocukların tahminleriyle karşılaştırılır. Kutudaki nesnelerin ortak ve farklı özellikleri hakkında çocuklara sorular sorulur (KB2.9.SB2. Ortak özellikleri belirlemek, KB2.9.SB3. Ortak olmayan özellikleri belirlemek). Daha sonra çocuklar ikişerli gruplara ayrılır. Gruplar önceden hazırlanmış keçe, zımpara, kumaş, karton gibi farklı dokulardaki materyallerden kesilen “A” seslerini dokunarak inceler. İnceledikleri farklı dokularda hazırlanmış “A” seslerine dokunduklarında tenlerinde nasıl bir his bıraktığı ile ilgili fikirlerini grup arkadaşlarıyla paylaşır (E3.1. Odaklanma, D3.4.1. Grupla çalışma becerisi sergiler., SDB2.1.SB4.G2. Grup üyelerinin duygu ve düşünceleri ile ilgilenir., OB4.2.SB1. Görseli incelemek).</p> <p>Aşağıdaki parmak oyunu çocuklarla birlikte oynanır ve değerlendirmeye geçilir.</p> <p style="text-align: center;">Ormandaki “A” Sesi</p> <p style="text-align: center;">Ayı ağaca tırmandı Ağaç dallarını salladı Arı kovandan fırladı Ayıyı kovalamaya başladı</p>
DEĞERLENDİRME	<ul style="list-style-type: none"> • Bugün hangi ses ile tanıştık? • Kutudan hangi nesneleri bulduk? Bu nesnelerin ortak özelliği neydi? • Sınıfımızda adı “A” sesi ile başlayan arkadaşımız var mı? • Ailenizde adı “A” sesi ile başlayan biri var mı? • “A” sesi ile başlayan sözcükler nelerdir?

FARKLILAŞTIRMA:

Zenginleştirme: Çocuklardan sınıfa getirilen gazete, dergi, afiş, broşür vb. yazılı materyallerden ‘A’ harflerini ve ‘A sesi’ ile başlayan görselleri bulmaları istenebilir. ‘A harfi’ şeklinde kesilmiş, arkası yapışkanlı kâğıtlar kullanılarak çocuklardan sınıfta ‘A sesi’ ile başlayan eşyalar üzerine yapıştırılmaları istenebilir. İmkân varsa okul bahçesinde bulunan kum ya da sınıfta hazırlanan un, nişasta ve yağ ile oluşturulan ay kumu üzerine ‘A sesi’ ile başlayan görseller çizilebilir. “Çizilen görseller dışında çevremizde ‘A sesi’ ile başlayan başka hangi eşya, araç, hayvan, meyve vb. isimleri vardır?” sorusu yöneltilerek beyin fırtınası yapılabilir. Pekiştirilmesi için çocuklara “A” sesi ile başlayan bir kelime söylemeleri istenerek bir sonraki çocuğun aynı kelimeyi tekrar etmesi, ‘A sesi’ ile başlayan kendi bulduğu kelimeyi ekleyerek etkinliği devam etmesi sağlanabilir.

Destekleme: Etkinliğin başlangıcında o etkinlik kapsamında neler yapılacağı çocuklara görseller üzerinden anlatılabilir. “A” sesi çocuklara farklı materyaller (hamur, kâğıt, plastik şekiller vb.) ile yaptırılabilir ve öncelikle bu şekilde farkındalık sağlanabilir. “A” sesi ile başlayan nesneleri bulmakta zorlanan çocuklara akran desteği sağlanabilir. Parmak oyununun nasıl oynanacağı model olunarak çocuklara gösterilebilir. Oyuna hiç katılmayan çocukların oyunun tamamı yerine bir kısmına eşlik etmesine destek olunabilir.

AİLE / TOPLUM KATILIMI:

Aile Katılımı: Ailelerden çocukları ile birlikte çevrelerinde (evde, bahçede vb.) “A” sesi ile başlayan nesneleri bulmaları, bu nesnelerin resimlerini çizmeleri, resimleri okula getirmeleri ve arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir.