20.07.2010 Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının İlköğretim Okulu Haftalık Ders Çizelgesinde yapılan değişikler doğrultusunda ve 07.09.2010 tarihli ek açıklamasıyla Serbest etkinlikler saatlerinde:

Okul ve çevrenin şartları ile öğrencilerin bireysel özellikleri ve ihtiyaçları dikkate alınarak;

**a.** Sosyal, kültürel ve eğitici faaliyet olarak; folklor, müsamere, konser, müzik, monolog, diyalog, grup tartışmaları, güzel konuşma-yazma, kitap okuma, dinleme, sergi düzenleme, gezi-gözlem, inceleme, bilmece, bulmaca, atışma, sayışma, şarkı ve türkü söyleme, soru sorma, cevap verme, duygu ve düşüncelerini ifade etme, oyun, film izleme, bahçe etkinlikleri, bitki ve hayvan yetiştirme vb. etkinlikler uygulanır.

**b.** Seçmeli sanat ve spor etkinlikleri, bilişim teknolojileri, satranç ve tarım derslerinin programlarından öğrenci düzeyi de göz önünde bulundurularak yararlanılabilir.

**c.** 1–3. sınıflarda Talim ve Terbiye Kurulunun 30.03.2000 tarihli ve 32 sayılı kararıyla kabul edilen yabancı dil öğretim etkinlikleri ile 4. sınıflarda seçmeli yabancı dil dersi öğretim programlarından yararlanılabilir.

**d.** Bu dersin saatleri ayrı ayrı veya blok olarak farklı günlerde uygulanabileceği gibi gerektiğinde tamamı bir gün içinde de uygulanabilecektir.

**e.** Serbest etkinlikler saati, zümre öğretmenler kurulunca hazırlanan aylık faaliyet planına göre uygulanır. Yapılan faaliyetler sınıf defterine yazılır.

Temel Eğitim Genel Müdürlüğünün 17/08/2023 tarih ve E-43769797-121.01-81682552 sayılı yazısı üzerine;

Madde 7. İlkokul 1. sınıfta serbest etkinliklerin 2 ders saati; 2 ve 3. sınıflarda 1 ders saati masal ve geleneksel oyun saati olarak değerlendirilecektir.

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EYLÜL**  **(1.HAFTA)** | **11 Eylül – 15 Eylül** | **4 SAAT** | **Drama**  **(İsim-İmaj Oyunu)** | İşitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtması, arkadaşlarını ve öğretmenini tanıması | Daire şeklinde oturulur. Kişi ismini farklı bir ritimle söyler.  Kişi ismine uygun hareketle dairenin ortasına gelerek farklı imajla ismini söyler. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(İsim-Hareket Oyunu)** | İşitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtması, arkadaşlarını ve öğretmenini tanıması | Grup 2-3 tur ismini söyler. Bu arada isim ve hareketler akılda tutulur.  Kişi ismini ve hareketini söyle (Ayşe: Boyun bükme gibi).  Gruptan herhangi birinin ismini ve hareketini de tekrarlar.  Gruptaki bireylerin hepsinin tekrarlaması istenir.  Yanlış yapan oyundan çıkar. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Yedi Renkli Gül Bahçesi** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Mendil kapmaca**  Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve karşılıklı olarak sıra halinde dizilirler. İki sıranın ortasına çizgi çekilir ve kaptan seçilir. Kaptan bu çizginin üzerinde mendili elinde tutarak oyuncuların isimlerini veya sıra numaralarını söyler. İki gruptan da oyuncular koşar ve mendili kapmaya çalışır. Mendili kapamayan oyuncu mendili kapan oyuncuyu kovalar. Mendili kapan oyuncu yakalanmadan eski yerine dönerse, kovalayan oyuncu oyundan çıkar. Eğer yakalanır ve mendili kaptırırsa oyundan kendisi çıkar. Oyun belirlenen tur sayısında biter ve oyuncu sayısı daha fazla olan grup oyunu kazanır. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EYLÜL**  **(2.HAFTA)** | **18 Eylül – 22 Eylül** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Kukla Olma)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | Yukarıda bir noktaya kollar gergin olarak uzanılır. Nefes alınır.  Öğretmenin işareti ile kollar ve baş serbest olarak öne düşercesine bırakılır. Nefes verilir.  Lider parmak şıklatarak kademe kademe yavaşça grubu ayağa kalkmasını sağlar.  Sonra baş dik duruma getirilir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Kopyalama)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | Sıra olunur.  Herkes sıra ile yürür.  Önündekini kaybetmeden onun hareketlerini yaparak yürümeye devam edilir.  Yanlış yapan oyundan çıkarılır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Uzak Diyarların Çobanı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Yedi kiremit**  Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve ortaya yedi adet kiremit üst üste dizilir. Oyuna ilk başlayacak grup seçilir. Seçilen gruptaki oyuncu kiremitleri topla devirmeye çalışır. Eğer devirirse, oyuncu diğer grubu topla vurma hakkını kazanmış olur. Bu gruptaki oyuncular topla vurulmamaya çalışırlar ve oyunun sonunda en çok kişi vurmuş olan grup oyunu kazanmış olur. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EYLÜL**  **(3.HAFTA)** | **25 Eylül – 29 Eylül** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Kukla Olma)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | Yukarıda bir noktaya kollar gergin olarak uzanılır. Nefes alınır.  Öğretmenin işareti ile kollar ve baş serbest olarak öne düşercesine bırakılır. Nefes verilir.  Lider parmak şıklatarak kademe kademe yavaşça grubu ayağa kalkmasını sağlar.  Sonra baş dik duruma getirilir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Kopyalama)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | Sıra olunur.  Herkes sıra ile yürür.  Önündekini kaybetmeden onun hareketlerini yaparak yürümeye devam edilir.  Yanlış yapan oyundan çıkarılır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Uçan Atlar Ülkesi** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Kutu kutu pense**  Özellikle okul öncesi çocukların rahatlıkla oynayabileceği oyunlardan biridir. Oyuncular halka şeklini alarak el ele tutuşurlar. Daha sonra oyunun şarkısını söyleyerek sağa ya da sola dönmeye başlarlar: “Kutu kutu pense, Elmayı yense, Arkadaşım (isim), Arkasını dönse”. İsmi söylenen oyuncu arkasını döner ve yine el ele tutuşarak oyuna arkası dönük devam eder. Bütün oyuncular arkasını döndükten sonra şarkı “Bütün çocuklar önüne dönse” şeklinde söylenir ve oyuncular önlerine dönerler. Bu oyunda kazanan/kaybeden olmaz. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EKİM**  **(4.HAFTA)** | **2 Ekim – 6 Ekim** | **1 SAAT** | **Drama**  **(Yaşlılar Doğaçlaması)** | Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır. | İki yaşlı insan resminden hareket edilir. Resimlerin analizi yapılır. Bu kişilerin bulundukları yer, yaşları, ekonomik durumları, onlarla birlikte yaşayanlar, isimleri konusunda önerilerde bulunulur, oylama ile birine karar verilir. Karar verilen özelliklerin canlandırılması istenir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **1 SAAT** | **Drama**  **(Suda Yaşayan Hayvanlar)** | Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur. | Öğretmen, suda yaşayan hayvanların resimlerini göstererek hayvanları öğrencilere tanıtır.  Çocuklara bu hayvanların suyun altında mı, üstünde mi yaşadıklarını sorar. “Yemyeşil bir bölgede pırıl pırıl bir göl varmış ve bu gölde çeşitli hayvanlar yaşarmış.” diyerek hikâyeyi başlatır.  Sırayla her çocuğa söz hakkı vererek birkaç cümle ile hikâyeyi tamamlamalarını ister.  Oluşan hikâyelerden sonra çocukların hikâyelerini canlı fotoğraf olarak canlandırmaları sağlanır. |
| **1 SAAT** | **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Sihirli Yıldız Tozu** |
| **1 SAAT** | **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Yerden yüksek**  Bu oyun koşma ve kovalamaca içerdiğinden oldukça hareketlidir. Geleneksel çocuk oyun olmasına ek olarak günümüzün çocuklarının da çok sevdiği bir oyundur. Önce oyun için bir ebe seçilir. Ebe kendiyle aynı yükseklikte olanları ebelemeye çalışır. Kendinden yüksekte olanları ise ebeleyemez. Oyuncular sürekli yer değiştirip ebelenmeden yerden yüksek bir yere kaçmaya çalışırlar. Eğer ebe, oyunculardan birini yakalarsa, yeni ebe yakalanan oyuncu olur. Bu oyun, oyun parkı gibi farklı zemin yükseklikleri olan alanlarda rahatlıkla oynanabilir. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EKİM**  **(5.HAFTA)** | **9 Ekim – 13 Ekim** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Yaşlılar Doğaçlaması)** | Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır. | İki yaşlı insan resminden hareket edilir. Resimlerin analizi  yapılır. Bu kişilerin bulundukları yer, yaşları, ekonomik durumları, onlarla birlikte yaşayanlar, isimleri konusunda önerilerde bulunulur, oylama ile birine karar verilir. Karar  verilen özelliklerin canlandırılması istenir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Suda Yaşayan Hayvanlar)** | Çerçevesi belirli bir konu hakkında konuşur. | Öğretmen, suda yaşayan hayvanların resimlerini göstererek hayvanları öğrencilere tanıtır.  Çocuklara bu hayvanların suyun altında mı, üstünde mi yaşadıklarını sorar. “Yemyeşil bir bölgede pırıl pırıl bir göl varmış ve bu gölde çeşitli hayvanlar yaşarmış.” diyerek hikâyeyi başlatır.  Sırayla her çocuğa söz hakkı vererek birkaç cümle ile hikâyeyi tamamlamalarını ister.  Oluşan hikâyelerden sonra çocukların hikâyelerini canlı fotoğraf olarak canlandırmaları sağlanır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Niloya ve Boz Ayı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Misket**  Misket geleneksel çocuk oyunları arasında en sevilenlerinden biridir. Özellikle de erkek çocuklar cam veya mermerden yapılan misketlerle oynamayı severler. Bu oyunda oyuncu sınırı yoktur. Misket iki şekilde oynanabilir; yan yana dizmece veya kuyu. Dizmece türünde amaç arka arkaya dizilmiş misketleri bir adet misketle vurmaya çalışmaktır. Çoğunlukla sıranın en başındaki misketi vuran oyuncu, o sıradaki bütün misketleri kazanır. Kuyu türünde ise, toprağa ufak bir kuyu kazılır ve misketler içine yerleştirilir. Oyuncular bir adet misketle kuyunun içindeki misketleri vurarak dışarı çıkarmaya çalışır. Oyuncu dışarıya çıkarabildiği misketleri kazanır. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EKİM**  **(6.HAFTA)** | **16 Ekim – 20 Ekim** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Gazete Oyunu)** | Oyunu belirlenen kurallara göre oynar. | Beş ya da yedişerli gruplar oluşturulur.  Her grubun önüne gazete yayılır.  Halka şeklinde gazetenin etrafında müzik eşliğinde dans edilir. Müziğin durmasıyla herkes gazetenin üzerine zıplar.  Sonra oyun gazetenin yarısı atılarak devam eder.  Her defasında gazete bölünerek oyuna devam edilir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Ayna)** | Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır. | İkişerli eşler oluşturulur.  Karşılıklı durur.  İki kişi aynı anda ayna karşısındaymış gibi davranır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Küçük Prensesin Hayalleri** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Körebe**  Oyuncular arasından bir ebe belirlenir ve gözleri bağlanır. Oyun, adını ebenin gözlerinin bağlanmasından alır. Oyuncular ebe ortada kalacak biçimde bir halka oluşturur.  “Türkü söyler döneriz,  Bil bakalım biz kimiz,  Göster bizi körebe”  sözlerini söyleyerek ve el çırparak ebenin çevresinde dönerler. Ebe bu sırada kollarını öne doğru uzatarak dokunduğu oyuncunun başını, yüzünü ve üstünü elleriyle yoklar. Kim olduğunu anlayabilirse adını söyler. Eğer tanırsa, dokunduğu oyuncu ebe olur. Tanıyamazsa, oyun aynı ebeyle sürer. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EKİM**  **(7.HAFTA)** | **23 Ekim – 27 Ekim** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Kör Dolaştırma)** | Güven duygusu geliştirme | İkişerli eş oluşturulur.  Eşlerden birisi gözlerini kapatır.  Diğer gözü kapalı olana mekânı dolaştırır.  Eşler değiştirilerek tekrar yapılır. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Hamur Olma ve Biçim Verme)** | Güven duygusu geliştirme | İkişerli eş olunur.  Eşlerden biri biçim verilecek hamur şeklinde bekler.  Diğeri ona istediği biçimi verir.  Eşler değiştirilerek tekrar yapılır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Küçük Ejderhanın Hikayesi** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Yakan Top**  İki grup oluşturulur. Bir grup ortada kalır diğer grubun yarı elamanı bir tarafa, diğer yarısı diğer tarafa geçer. Öyle ki ortadaki grubun önünde ve arkasında düşman grup olmuş olur. Grup elemanlarına ilaveten bir de top alınır. Top uçlardaki grup elemanlarından birine verilir ve oyun başlar. Amaç ortadaki grup elemanlarının hepsini vurmaktır. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EKİM - KASIM**  **(8.HAFTA)** | **30 Ekim – 3Kasım** | **3 SAAT** | **Drama**  **(Meyve Sepeti)** | Oyunu belirlenen kurallara göre oynar. | Halka oluşturulur.  Halkada herkese elma, armut, muz diye sırayla isim verilir.  Oyunda yerleri çizerek belirlemek gereklidir.  “Elma” yönergesiyle elmalar yer değiştirir.  Diğer meyveler içinde söylenir.  “Meyve sepeti” yönergesiyle herkes yer değiştirir.  Açıkta kalan ebe olur.  İki meyvenin adı söylenebilir.  Boş kalan yere adı söylenen meyve geçer.(Kurallı oyunu öğrenme, kurala uyma yararı vardır. Pasif öğrenciyi aktif hâle getirir.) | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Sevgi Makinesi)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Kendilerini büyük bir makinenin parçası olarak düşünmeleri istenir.  Küçük grupla (6-8 kişi) yapılır.  İlk kişi ortaya gelir ve hareket etmeye başlar. Ağır ritmik  devinimlerle tüm bedenini sağa sola sallar.  İkinci kişi ortaya gelir ve birinci kişinin omzuna dokunur. Kendisi başını aşağı yukarı sağlayarak, ritme uyarak devinimlere katılır.  Üçüncü kişi ortaya gelir yine birincinin omzuna dokunur. Kendi kollarını aşağı yukarı çevirerek bir hareket başlatabilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kurt ve 80 Koyunun Hikayesi** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Çelik çomak**  Biri uzun diğeri kısa iki sopa kullanılarak oynanır. Kısa olan ve sürekli yerde kalan sopa, uzun sopayla uç kısmına vurularak havalandırıldıktan sonra, en uzak noktaya ulaştırılmaya çalışılır. Kısa sopaya, üç kez havalandırıp vuramayan oyuncu, sırasını rakibine verir. Sopayı en uzak noktaya atan oyuncu, oyunu kazanmış olur. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **KASIM**  **(9.HAFTA)** | **06 Kasım – 10 Kasım** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Tatma:  Çok lezzetli bir çikolata parçası yemek  Ekşi bir üzüm yemek  Acı bir biber yemek | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Koku alma:  Bahçede yakılan odun ateşinin kokusu  Kozmetik dükkanında parfüm kokusu  Lokantadan geçerken döner kokusu |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kambur Dede Masalı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Kukalı saklambaç**  Tüm oyuncular oyun alanında toplanır. Aralarından bir ebe seçilir. Oyunculardan biri ortaya konan topa ya da teneke kutuya vurarak oyun alanından uzak bir noktaya atar. Tüm oyuncular ebe topu tekrar oyun alanına getirene kadar saklanır. Ebe, kukayı getirdikten sonra saklananları ararken, başka oyuncular yeniden kukayı uzağa atabilir. Ebe kimi görürse kukaya basar ve “kukaladım” der. Oyun bu şekilde devam eder. |

ARA TATİL

(13-17 Kasım)

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **KASIM**  **(10.HAFTA)** | **20 Kasım – 24 Kasım** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  İşitme:  Balon patlamasını duyma  Bir hışırtıyı duyup ne olduğuna karar verme  Uzaktan gelen satıcının sesine karar verme | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Görme:  Karanlık dolapta giysi arama  Çamaşır sepetinden çorap arama  Kaybolan iğneyi arama |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Hırsızı Arayan Askerler** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Bülbül kafeste**  Oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluşturur. Bu halka bülbül kafesi olur. Oyuncular arasından iki-üç ‘bülbül’ seçilir. Bülbüller kafes içinde dolaşır. Oyun sırasında halkadaki oyuncular ellerini bırakarak, “bülbül kafeste” der. Bu sırada bülbüller halkanın dışına çıkmaya çalışır. Halkadaki çocuklar, bülbülleri dışarı çıkarmamak için hemen birbirlerinin ellerini tutar ve kafesin açık yerini kapatır. Kafesten kaçabilen oyuncular, oyunu kazanmış olur. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **KASIM - ARALIK**  **(11.HAFTA)** | **27 Kasım – 1 Aralık** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  İşitme:  Balon patlamasını duyma  Bir hışırtıyı duyup ne olduğuna karar verme  Uzaktan gelen satıcının sesine karar verme | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Görme:  Karanlık dolapta giysi arama  Çamaşır sepetinden çorap arama  Kaybolan iğneyi arama |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Her Gün 1 Altın Biriktiren Adam** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Çatlak patlak**  Oyuncular ellerini, biri üstte, diğeri altta kalacak şekilde birbirlerinin avuçlarına koyarlar. Her kelimede bir oyuncu yanındaki arkadaşının avucuna vurur ve şu şarkı söylenir:  “Çatlak patlak,  yusyuvarlak,  kremalı börek,  sütlü çörek,  çek dostum çek,  arabanı yoldan çek,  çek amca çek,  burnun kanca,  al sana bir bulmaca,  bulmaca kaç parça,  veriyorum 5 parça,  1, 2, 3, 4, 5” |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ARALIK**  **(12.HAFTA)** | **4 Aralık - 8 Aralık** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Okulda kuş:  Sınıfa giriyorsunuz.  Sınıfta bir kuş buluyorsunuz.  Çok eğleniyorsunuz.  Kuş pencereden uçuyor.  Üzülüyorsunuz. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Rol Oynama)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Üzgün çocuk, sinirli sürücü, kızgın satıcı, uykusuz öğretmen gibi karakterler verilir. Uygulamalarda birden fazla öğrenci, farklı karakterler yaratarak grup oluşturabilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Güneş ve Ay’ın Dansı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Birdir bir**  Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Diğer 9 kişinin, ebeden 20-25 adım ötede duracakları yer belirlenir ve hepsi 3-4 adım aralıklarla dizilir. Ebe eğilip belini kamburlaştırır, atlama yapacak 9 çocuk tekerlemenin kendi numaralarına ait kısmını tam ebenin üzerinden atlarken söyler. Çocuk diğerlerinin üzerinden de atlar, en sona gelindiğinde kendisi de eğilir. Birinci sıradaki, ebenin üzerinden “birdir bir” deyip atlar ve 3-4 adım ileride o da eğilerek sırtını kamburlaştırır. Ardından ikinci sıradaki koşarak ebenin ve diğerinin üzerinden atlar ve en sona geldiğinde o da eğilir.  Devamında sırayla diğerleri de çocukların üzerinden atlar. Bu durum bir çocuğun atlamayı başaramamasına kadar devam eder. Atlayamayıp düşen, ebe seçilir. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ARALIK**  **(13.HAFTA)** | **11 Aralık – 15 Aralık** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır.  Okulda kuş:  Sınıfa giriyorsunuz.  Sınıfta bir kuş buluyorsunuz.  Çok eğleniyorsunuz.  Kuş pencereden uçuyor.  Üzülüyorsunuz. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Rol Oynama)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Üzgün çocuk, sinirli sürücü, kızgın satıcı, uykusuz öğretmen gibi karakterler verilir. Uygulamalarda birden fazla öğrenci, farklı karakterler yaratarak grup oluşturabilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gümüş Ayakkabı ve Çocuk** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **İstop**  Oyuncular bir daire oluşturur. Oyunu başlatmak için çocuklardan biri ebe olur. Ebe, oyunculardan birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken, adı söylenen oyuncu topu havada yakalarsa, başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar.  Topu havada tutamayan çocuk, topu yerden eline aldığında “istop” diye bağırır. Kaçışan oyuncular “istop” denildiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe, duran oyunculardan birini topla vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu 1 puan kaybeder ve ebe olur. Üç kere vurulmuş olana bir ad takılır ve oyun o isimle devam eder. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ARALIK**  **(14.HAFTA)** | **18 Aralık – 22 Aralık** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Sözcük Çağrışımı)** | Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma. | Lider, üyelerden “pamuk” kelimesini içeren iki söz türetmelerini ister. “Pamuk prenses”, “pamuk ipliği”, “pamuk helva”, “pamuk kozası” sözlerini birlikte kullanarak, her grup doğaçlama oyun ortaya koyar. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Doğaçlama)** | Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma. | Hediye paketi  Lider oldukça ilgi çekici parlak kâğıtlara, süslere hazırlanmış bir hediye paketini ortaya getirir.  Çocuklar yarım ay şeklinde oturtulur.  Lider çocuklara paketin içindeki hediyeyi tahmin etmelerini ister.  Çocuklar gruplar oluşturur.  Liderin yönergeleriyle hediyenin geldiği yeri, kime geldiği, nasıl geldiği, nasıl alındığı hakkında fikir yürütür.  Her grup hediye paketi hakkında farklı bir hikâye oluşturur. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gizemli Yolculuğun Başlangıcı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | Aç kapıyı bezirgânbaşı kapı hakkı…  Bir zamanların en gözde çocuk oyunları arasında yer alır.  Oyuncular tekerleme aracılığıyla aralarından iki kişiyi seçerler. Bunlar bezirgânbaşı olur ve kendilerine bir isim verirler (kırmızı-yeşil, elma-armut, balık-kelebek vb.) Karşılılkı olarak el ele tutuşarak bir kapı oluştururlar.  Daha sonra diğer oyuncular bir kervan misali ardı ardına sıralanırlar ve bu kapının içinden geçerler. Bu sırada oyunun şarkısı söylenir:  “Aç kapıyı bezirgânbaşı, bezirgânbaşı…  Kapı hakkı ne alırsın, ne  verirsin, arkamdaki yadigâr olsun,  yadigâr olsun. 1 sıçan, 2 sıçan,  3’üncü de kapana kaçan.”  Bezirgânlar kapının içine aldığı oyuncuya sorarlar, “Balık mı, kelebek mi?” Kapının içindeki çocuk hangi bezirgânın adını söylerse onun arkasına geçer ve bu durum kervanın son oyuncusuna kadar devam eder.  Oyunun ikinci aşamasında bir halatı tutarak ya da birbirlerine kenetlenerek çekişmeye başlarlar. İlk hangi grup halatı bırakırsa, o grup oyunu kaybeder. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ARALIK**  **(15.HAFTA)** | **25 Aralık – 29 Aralık** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | Ortaya bir çocuk gelir, olmak istediğini söyler. Diğer çocuklar onun çevresinde bulunan canlı-cansız nesneleri canlandırır. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Sözcük Çağrışımı)** | Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma. | Lider, “cam” kelimesinden çağrışım yapmalarını ister. “Camla” ilgili iki kelimelik çağrışımlar alınır. Örneğin “tuzla buz olmak”, “camdan kalp”, “cam macunu”, “cam  bardak”, “cam sürahi” gibi sözler ortaya çıkabilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gizemli Diyarlara Yolculuk** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | İp atlama  İki çocuk karşılıklı olarak ipin ucundan turarak çevirir. Çocuklar sırayla ipten atlamaya çalışırlar. İp atlarken şu tekerlemeleri söylerler:  “Laleli belkız,  İçeriye gir kız,  İpten çık kız,  Dışarıya çık kız.  Denizde dalga, hoş geldin abla,  Eteğini topla, rahat otur abla,  Etek bluz, İngiliz turist,  Nereden çıktı bu iki kız.” |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **OCAK**  **(16.HAFTA)** | **2 – 5 Ocak** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Sen Yandın**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Sırtına dokunup ‘Sen yandın!’ dediğim öğrencinin sağında  ve solunda duran arkadaşları aynı anda birbirlerinin adını söyler.  Arkadaşının adını aynı anda söyleyemeyen, şaşıran, arkadaşının adını  geç söyleyen oyun dışı kalır. Başka bir öğrencinin sırtına dokunup ‘Sen  yandın!’ dediğimde oyun devam eder.” diyerek açıklayınız. Herhangi  bir öğrencinizin sırtına dokunup ‘Sen yandın!’ diyerek oyunu başlatınız. Bu  oyun her turda temponun biraz daha artırılmasıyla daha eğlenceli hâle getirilebilir. Hata yapmayan son üç kişi kalana kadar oyunu devam ettirebilirsiniz. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Tut Eşim Tut**  Öğrencilerinize mekânda serbest olarak yürümelerini söyleyip bir süre sonra “İkili olun!” komutunu veriniz. Oyunun kuralını “Kendine eş bulamayan veya en geç ikili olan grup ebe olur. Ebeler ayrılarak arkadaşlarını yakalayıp ebelemeye çalışırlar. Diğer eşler de birbirinden ayrılarak iki ebeden kaçmaya başlarlar. Ebelenmek üzere olan oyuncu, eşine ‘Tut eşim tut…’ diye seslenip eşiyle el ele tutuşursa ebelenmekten kurtulur. Eşinin elini tutamayıp ebelenen oyuncu ve eşi oyun dışı kalır. Bütün oyuncular ebeleninceye kadar oyun devam eder.” diyerek açıklayınız. Ebeleri belirledikten sonra oyunu başlatınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Esrarengiz Mağarada Yaşayan Yavru Aslan** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | SAKLAMBAÇ - ÜSÜYNEN BİTTİ (SOBE SOBE)  Oyundan önce aşağıdaki şekilde sayışma yapılarak ebe belirlenir.  Üsüynen bitti, ucu yitti.  Bal ballı hoca, ballı hoca.  Şaptan şabadan, kuş dili cabadan.    Bir kale belirlenir. Ebe kalede gözlerini kapatarak belirlenen sayıya kadar (20-30 gibi) sayar. Sayma bitince "Yanın yören, sağım solum sobe, saklanmayan ebe" der ve gözlerini açar. Ebe saklanan oyuncuları bulmaya başlar. Ebe herkesi bulursa (sobelerse) içlerinden birini ebe seçer, veya en önce sobelenen ebe olur. Eğer ebe yanlış kişiyi sobelerse "Çanak çömlek patladı" olur ve oyun yeniden başlar. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **OCAK**  **(17.HAFTA)** | **8 – 12 Ocak** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Oluşum Çalışması)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | **Kırmızı Başlıklı Kız**  Hikâye anlatılır. Değiştirilerek güncellenebilir.  Gruplar oluşturulur.  Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir.  Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirler sorulur.  Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır.  Rahatlamaya geçilir. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Oluşum Çalışması)** | Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme. | **Uyumak İstemeyen Çocuk**  Hikâye anlatılır.  Gruplar oluşturulur.  Roller dağıtılır. Çocuklardan rollerini açıklamaları istenir.  Çocuklara oyunda yapılacak yaratıcılığı ortaya çıkaran fikirler sorulur.  Planlanan oyun gruplar hâlinde oynanır.  Rahatlamaya geçilir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Elif’in Rüyası** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Üçtaş Oyunu**  Oyuncuların amacı, kesişme noktalarına yerleştirilen taşlarla yatay, dikey ya da çapraz yönde bir sıra oluşturmaktır. Oyuncular taşlarını sırayla ve teker teker boş kesişme noktalarına yerleştirerek oyunun başlangıç konumunu oluştururlar. Sonra her oyuncu sırayla bir taşını komşu bir boş noktaya geçirir ve üçlü bir sıra oluşturmaya çalışır. Taşlarıyla ilk sırayı oluşturan oyuncu kazanır. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **OCAK**  **(18.HAFTA)** | **15 – 19 Ocak** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Bakmak – Görmek**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Bir  öğrenci seçiniz. Öğrencinizin dışarı çıkmasını söyleyiniz.  İçeride kalan öğrencilere aşağıdaki soruları sorunuz.  “Saçı ne renk?”  “Saçı düz mü, kıvırcık mı, dalgalı mı?”  “Saçlarını nasıl taramış, toplamış mı, örmüş mü, serbest mi bırakmış?”  “Göz rengi nedir?”  “Yüz şekli nedir?”  “Kıyafetleri ne renk?”  “Aksesuar (saat, toka, kemer vb.) olarak ne takmış?”  “Ayakkabısı ne renk?”  Soruların cevapları alındıktan sonra öğrenciyi içeri çağırınız.  Öğrenciyle ilgili sorular ve verilen cevapları karşılaştırınız. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Duygu Köprüsü**  Öğrencilerinizi altı gruba ayırınız. Her gruba üzüntü, sevinç, korku, öfke, şaşkınlık, mutluluk gibi farklı duygular veriniz. Bu çalışmada verilen duyguların temel duygular olmasına dikkat ediniz. Örneğin; melankoli gibi ifadesi zor duygular öğrenciye verilmemelidir. Öğrencilere “Başla!” komutu verildiğinde, gruba ait duyguları beden ve yüz hareketleriyle yansıtarak, konuşmadan yürümelerini söyleyiniz. Mekanda serbest olarak yürüyen öğrencilerinize “Diğer gruplardan bir arkadaşınızla karşılıklı durun, birbirinize bakın ve konuşmadan tokalaşarak ayrılın.” diye ikinci bir komut veriniz. Bu komutla her öğrenci karşısındaki arkadaşının duygusunu alarak yürümeye devam eder. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Devler Tarafından Kaçırılan Prenses** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Arapsaçı**  Oyuna başlamadan önce oyuncular bir daire oluşturacak şekilde yere oturur. Bir oyuncu, elindeki ip yumağını, ipin ucunu bırakmadan bir diğer oyuncuya atar. Yumağı yakalayan kişi ipi tutar ve yumağı başka birine atar. Böylece giderek büyüyen bir ağ oluşur. Oyunun ikinci bölümünde oyuncular düğümü çözmeye çalışır. |

YARI YIL TATİLİ

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ŞUBAT**  **(19.HAFTA)** | **05 Şubat – 9 Şubat** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **İsim – Şehir - Eşya**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz.  Oyunun kuralını öğrencilerinize “Oyuna başlayan arkadaşınız bir isim söyler. Onun sağ tarafında duran arkadaşı bu ismin son harfiyle başlayan yeni bir isim söyler. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sırası gelip de duraksayan, şaşıran kişiye grupça ‘1, 2, 3 Güm!’ denir. İki kere duraksayan, şaşıran öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turda eşya ismiyle oyun devam eder.” şeklinde açıklayınız. Ebe olmak isteyen bir öğrenci ile oyunu başlatınız. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Cümleden Cümleye**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Onlara alfabetik sırayı gözeterek öykü bütünlüğü düşünülmeden, sadece bir önceki cümlelerin çağrışımıyla cümle kurmalarını söyleyiniz. Buna göre ilk öğrenci “A” harfi ile başlayan bir cümle kurar, ikinci öğrenci de “B” ile başlayan başka bir cümle ile devam eder. Alfabe tamamlanıncaya kadar çalışmaya devam edilir. Sınıftaki öğrenci sayısı fazla olduğu taktirde “A” harfi ile kesintiye uğratılmadan çalışma sürdürülür. Alfabede yer alan “Ğ” harfi ile başlayan kelime bulunmadığı için bu harfin kullanılmayacağını, özel isimle cümleye başlanmayacağını çalışmanın başında belirtiniz. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Yedi Renkli Gül Bahçesi** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Mendil kapmaca**  Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve karşılıklı olarak sıra halinde dizilirler. İki sıranın ortasına çizgi çekilir ve kaptan seçilir. Kaptan bu çizginin üzerinde mendili elinde tutarak oyuncuların isimlerini veya sıra numaralarını söyler. İki gruptan da oyuncular koşar ve mendili kapmaya çalışır. Mendili kapamayan oyuncu mendili kapan oyuncuyu kovalar. Mendili kapan oyuncu yakalanmadan eski yerine dönerse, kovalayan oyuncu oyundan çıkar. Eğer yakalanır ve mendili kaptırırsa oyundan kendisi çıkar. Oyun belirlenen tur sayısında biter ve oyuncu sayısı daha fazla olan grup oyunu kazanır. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ŞUBAT**  **(20.HAFTA)** | **12 Şubat – 16 Şubat** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **İsim – Şehir - Eşya**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz.  Oyunun kuralını öğrencilerinize “Oyuna başlayan arkadaşınız bir isim söyler. Onun sağ tarafında duran arkadaşı bu ismin son harfiyle başlayan yeni bir isim söyler. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sırası gelip de duraksayan, şaşıran kişiye grupça ‘1, 2, 3 Güm!’ denir. İki kere duraksayan, şaşıran öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turda eşya ismiyle oyun devam eder.” şeklinde açıklayınız. Ebe olmak isteyen bir öğrenci ile oyunu başlatınız. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Cümleden Cümleye**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Onlara alfabetik sırayı gözeterek öykü bütünlüğü düşünülmeden, sadece bir önceki cümlelerin çağrışımıyla cümle kurmalarını söyleyiniz. Buna göre ilk öğrenci “A” harfi ile başlayan bir cümle kurar, ikinci öğrenci de “B” ile başlayan başka bir cümle ile devam eder. Alfabe tamamlanıncaya kadar çalışmaya devam edilir. Sınıftaki öğrenci sayısı fazla olduğu taktirde “A” harfi ile kesintiye uğratılmadan çalışma sürdürülür. Alfabede yer alan “Ğ” harfi ile başlayan kelime bulunmadığı için bu harfin kullanılmayacağını, özel isimle cümleye başlanmayacağını çalışmanın başında belirtiniz. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Uzak Diyarların Çobanı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Yedi kiremit**  Oyuncular iki eşit gruba ayrılır ve ortaya yedi adet kiremit üst üste dizilir. Oyuna ilk başlayacak grup seçilir. Seçilen gruptaki oyuncu kiremitleri topla devirmeye çalışır. Eğer devirirse, oyuncu diğer grubu topla vurma hakkını kazanmış olur. Bu gruptaki oyuncular topla vurulmamaya çalışırlar ve oyunun sonunda en çok kişi vurmuş olan grup oyunu kazanmış olur. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ŞUBAT**  **(21.HAFTA)** | **19 Şubat – 23 Şubat** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Kelimelerle Öykü Oluşturma**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Gönüllü bir öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla düzenli bir cümle oluşturacak şekilde bir kelime söyler. Cümle anlamlı bir şekilde tamamlanmaya çalışılır. Cümle tamamlandığında sıradaki ilk öğrenci bir önceki cümleden yola çıkarak yeni bir kelimeyle oyuna devam eder. Çalışma öykü kurgusu da göz önünde bulundurularak anlamlı bir bütün oluşturuluncaya kadar devam eder. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(İletişim)** | İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir.  Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle ve sözle kendisini doğru ifade eder. | **Çaydanlık**  Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânın dışına çıkarınız.  Bir kelime belirleyeceğiz. Seçtiğimiz kelimeyle ilgili cümleler oluşturacaksınız.  Ebe olan arkadaşınız içeri girdiğinde oluşturduğunuz cümlenizin içinde geçen seçtiğimiz kelimenin yerine ‘çaydanlık’ kelimesini kullanarak cümlenizi söyleyeceksiniz. Arkadaşınız ondan sakladığımız kelimeyi sizin cümlelerinizden yola çıkarak bulmaya çalışacaktır. Örneğin; ‘yüz’ kelimesi seçilmiş olsun. Birinci öğrenci ‘Onun içinin güzelliği çaydanlığına yansımış.’, ikinci öğrenci ‘Son yazılıdan çaydanlık bekliyorum.’, üçüncü öğrenci  ‘Bizimle havuza gel sen de çaydanlık.’ gibi cümleleri sırayla söyleyip oyunu başlatırlar. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Uçan Atlar Ülkesi** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Kutu kutu pense**  Özellikle okul öncesi çocukların rahatlıkla oynayabileceği oyunlardan biridir. Oyuncular halka şeklini alarak el ele tutuşurlar. Daha sonra oyunun şarkısını söyleyerek sağa ya da sola dönmeye başlarlar: “Kutu kutu pense, Elmayı yense, Arkadaşım (isim), Arkasını dönse”. İsmi söylenen oyuncu arkasını döner ve yine el ele tutuşarak oyuna arkası dönük devam eder. Bütün oyuncular arkasını döndükten sonra şarkı “Bütün çocuklar önüne dönse” şeklinde söylenir ve oyuncular önlerine dönerler. Bu oyunda kazanan/kaybeden olmaz. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ŞUBAT - MART**  **(22.HAFTA)** | **26 Şubat – 1 Mart** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Kelimelerle Öykü Oluşturma**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Gönüllü bir öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla düzenli bir cümle oluşturacak şekilde bir kelime söyler. Cümle anlamlı bir şekilde tamamlanmaya çalışılır. Cümle tamamlandığında sıradaki ilk öğrenci bir önceki cümleden yola çıkarak yeni bir kelimeyle oyuna devam eder. Çalışma öykü kurgusu da göz önünde bulundurularak anlamlı bir bütün oluşturuluncaya kadar devam eder. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(İletişim)** | İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir.  Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle ve sözle kendisini doğru ifade eder. | **Çaydanlık**  Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânın dışına çıkarınız.  Bir kelime belirleyeceğiz. Seçtiğimiz kelimeyle ilgili cümleler oluşturacaksınız.  Ebe olan arkadaşınız içeri girdiğinde oluşturduğunuz cümlenizin içinde geçen seçtiğimiz kelimenin yerine ‘çaydanlık’ kelimesini kullanarak cümlenizi söyleyeceksiniz. Arkadaşınız ondan sakladığımız kelimeyi sizin cümlelerinizden yola çıkarak bulmaya çalışacaktır. Örneğin; ‘yüz’ kelimesi seçilmiş olsun. Birinci öğrenci ‘Onun içinin güzelliği çaydanlığına yansımış.’, ikinci öğrenci ‘Son yazılıdan çaydanlık bekliyorum.’, üçüncü öğrenci  ‘Bizimle havuza gel sen de çaydanlık.’ gibi cümleleri sırayla söyleyip oyunu başlatırlar. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Sihirli Yıldız Tozu** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Yerden yüksek**  Bu oyun koşma ve kovalamaca içerdiğinden oldukça hareketlidir. Geleneksel çocuk oyun olmasına ek olarak günümüzün çocuklarının da çok sevdiği bir oyundur. Önce oyun için bir ebe seçilir. Ebe kendiyle aynı yükseklikte olanları ebelemeye çalışır. Kendinden yüksekte olanları ise ebeleyemez. Oyuncular sürekli yer değiştirip ebelenmeden yerden yüksek bir yere kaçmaya çalışırlar. Eğer ebe, oyunculardan birini yakalarsa, yeni ebe yakalanan oyuncu olur. Bu oyun, oyun parkı gibi farklı zemin yükseklikleri olan alanlarda rahatlıkla oynanabilir. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MART**  **(23.HAFTA)** | **4 Mart – 8 Mart** | **4 SAAT** | **Drama**  **(İletişim)** | İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir.  Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle ve sözle kendisini doğru ifade eder. | **Suçlu Kim**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize oyunun kuralını “Biraz sonra sizden gözlerinizi kapatmanızı isteyeceğim. Aranızdan iki arkadaşınızı ebe olarak seçeceğim. Ebelerden biri ‘Suçlu’ diğeri ‘Polis’ geriye kalan sizler de ‘Kurban’ olacaksınız. Suçlunun görevi, hiç kimseye belli etmeden tek gözünü kırparak, adam yakalamak, Polisin görevi de suçluyu bulmaktır. Göz kırpılan kurban 4-5 saniye sonra ‘Ben yakalandım!’ diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlunun kim olduğunu anladığı zaman ‘Suçluyu buldum!’ der ve tahminini söyler. Tahmin doğruysa polis oyunu kazanır, yanlışsa kaybeder. Suçlu, kurbanların tamamını polise belli etmeden yakalarsa oyunu  kazanır. Suçlu, yanlışlıkla polise göz kırparsa oyunu kaybeder.’’ Diyerek anlatınız. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(İletişim)** | İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir.  Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle ve sözle kendisini doğru ifade eder. | **Sığınak**  Öğrencilerinizden beşer kişilik altı grup oluşturunuz. Grup üyelerinden birer meslek seçmelerini isteyiniz. Gruplardaki meslek seçimlerinin farklı olması konusunda öğrencilerinizi uyarınız. Öğrencilerinize “Dünyada bir kimyasal savaş çıktı. Sizin bulunduğunuz yerde altı tane sığınak var. Ama bu sığınakların her birinde iki kişiye yetecek kadar yiyecek, su ve hava bulunmaktadır. İçeride kalacak olan kişilere siz karar vereceksiniz. Her grup üyesi neden o sığınağa girmesi gerektiğine dair diğer üyeleri ikna edecektir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Niloya ve Boz Ayı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Misket**  Misket geleneksel çocuk oyunları arasında en sevilenlerinden biridir. Özellikle de erkek çocuklar cam veya mermerden yapılan misketlerle oynamayı severler. Bu oyunda oyuncu sınırı yoktur. Misket iki şekilde oynanabilir; yan yana dizmece veya kuyu. Dizmece türünde amaç arka arkaya dizilmiş misketleri bir adet misketle vurmaya çalışmaktır. Çoğunlukla sıranın en başındaki misketi vuran oyuncu, o sıradaki bütün misketleri kazanır. Kuyu türünde ise, toprağa ufak bir kuyu kazılır ve misketler içine yerleştirilir. Oyuncular bir adet misketle kuyunun içindeki misketleri vurarak dışarı çıkarmaya çalışır. Oyuncu dışarıya çıkarabildiği misketleri kazanır. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MART**  **(24.HAFTA)** | **11 Mart – 15 Mart** | **4 SAAT** | **Drama**  **(İletişim)** | İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir.  Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle ve sözle kendisini doğru ifade eder. | **Suçlu Kim**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize oyunun kuralını “Biraz sonra sizden gözlerinizi kapatmanızı isteyeceğim. Aranızdan iki arkadaşınızı ebe olarak seçeceğim. Ebelerden biri ‘Suçlu’ diğeri ‘Polis’ geriye kalan sizler de ‘Kurban’ olacaksınız. Suçlunun görevi, hiç kimseye belli etmeden tek gözünü kırparak, adam yakalamak, Polisin görevi de suçluyu bulmaktır. Göz kırpılan kurban 4-5 saniye sonra ‘Ben yakalandım!’ diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlunun kim olduğunu anladığı zaman ‘Suçluyu buldum!’ der ve tahminini söyler. Tahmin doğruysa polis oyunu kazanır, yanlışsa kaybeder. Suçlu, kurbanların tamamını polise belli etmeden yakalarsa oyunu  kazanır. Suçlu, yanlışlıkla polise göz kırparsa oyunu kaybeder.’’ Diyerek anlatınız. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(İletişim)** | İkili iletişimde kendini ifade eder, başkalarıyla daha rahat iletişim kurma becerileri geliştirir.  Diyalog alıştırmalarıyla ikili iletişimde bilişsel, duyuşsal olarak bedenle ve sözle kendisini doğru ifade eder. | **Sığınak**  Öğrencilerinizden beşer kişilik altı grup oluşturunuz. Grup üyelerinden birer meslek seçmelerini isteyiniz. Gruplardaki meslek seçimlerinin farklı olması konusunda öğrencilerinizi uyarınız. Öğrencilerinize “Dünyada bir kimyasal savaş çıktı. Sizin bulunduğunuz yerde altı tane sığınak var. Ama bu sığınakların her birinde iki kişiye yetecek kadar yiyecek, su ve hava bulunmaktadır. İçeride kalacak olan kişilere siz karar vereceksiniz. Her grup üyesi neden o sığınağa girmesi gerektiğine dair diğer üyeleri ikna edecektir. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Küçük Prensesin Hayalleri** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Körebe**  Oyuncular arasından bir ebe belirlenir ve gözleri bağlanır. Oyun, adını ebenin gözlerinin bağlanmasından alır. Oyuncular ebe ortada kalacak biçimde bir halka oluşturur.  “Türkü söyler döneriz,  Bil bakalım biz kimiz,  Göster bizi körebe”  sözlerini söyleyerek ve el çırparak ebenin çevresinde dönerler. Ebe bu sırada kollarını öne doğru uzatarak dokunduğu oyuncunun başını, yüzünü ve üstünü elleriyle yoklar. Kim olduğunu anlayabilirse adını söyler. Eğer tanırsa, dokunduğu oyuncu ebe olur. Tanıyamazsa, oyun aynı ebeyle sürer. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MART**  **(25.HAFTA)** | **18 Mart - 22 Mart** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Sayı Oyunu**  Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümeleri için komut veriniz. Sonra “Sizlere şimdi sayılarla komutlar vereceğim. Hangi sayıyı söylersem o kadar kişi bir araya gelecek.  Örneğin; iki dediğimde sizler ikili grup oluşturacaksınız. Oluşturulan ikili grupların dışında kalan arkadaşınız oyun dışı kalacaktır.” diye öğrencilerinize açıklama yapınız ve oyunu başlatınız. Burada oyun yöneticisi olarak size düşen görev öğrencilerin beklemediği sayıları söyleyip onları şaşırtmak olmalıdır. Bir sonraki çalışmaya hazırlık için dışarıda kalan öğrencileri de oyuna dâhil edip tüm sınıfın beşli gruplar oluşturmasını sağlayacak komutu veriniz. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Hareketi Kim Başlattı**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Daha sonra içlerinden gönüllü olan bir öğrencinizi ebe olarak belirleyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Bu oyunda ebe olan arkadaşınız bir süre dışarı çıkacak, bu arada sizler içinizden bir arkadaşınızı lider olarak seçeceksiniz. Liderin görevi, ebe olan arkadaşınız içeri girince ona belli etmeden bir hareket başlatmak daha sonra da yeni hareketlerle oyuna devam etmektir. Sizler de liderin yaptığı hareketi, liderin kim olduğunu ebe anlamayacak şekilde göz ucuyla takip ederek yapacaksınız. Ebe, lideri tahmin edince oyunu durdurarak tahminini söyler. Tahmini doğruysa alkışla ödüllendirilir. Tahmini yanlış ise hep beraber ebeye bir ceza verilir.” diyerek açıklayınız. Oyunu ebeyi dışarı çıkartıp öğrencilerinizle  bir lider seçerek başlatınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Küçük Ejderhanın Hikayesi** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Yakan Top**  İki grup oluşturulur. Bir grup ortada kalır diğer grubun yarı elamanı bir tarafa, diğer yarısı diğer tarafa geçer. Öyle ki ortadaki grubun önünde ve arkasında düşman grup olmuş olur. Grup elemanlarına ilaveten bir de top alınır. Top uçlardaki grup elemanlarından birine verilir ve oyun başlar. Amaç ortadaki grup elemanlarının hepsini vurmaktır. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MART**  **(26.HAFTA)** | **25 Mart – 29 Mart** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Sayı Oyunu**  Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümeleri için komut veriniz. Sonra “Sizlere şimdi sayılarla komutlar vereceğim. Hangi sayıyı söylersem o kadar kişi bir araya gelecek.  Örneğin; iki dediğimde sizler ikili grup oluşturacaksınız. Oluşturulan ikili grupların dışında kalan arkadaşınız oyun dışı kalacaktır.” diye öğrencilerinize açıklama yapınız ve oyunu başlatınız. Burada oyun yöneticisi olarak size düşen görev öğrencilerin beklemediği sayıları söyleyip onları şaşırtmak olmalıdır. Bir sonraki çalışmaya hazırlık için dışarıda kalan öğrencileri de oyuna dâhil edip tüm sınıfın beşli gruplar oluşturmasını sağlayacak komutu veriniz. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Hareketi Kim Başlattı**  Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Daha sonra içlerinden gönüllü olan bir öğrencinizi ebe olarak belirleyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Bu oyunda ebe olan arkadaşınız bir süre dışarı çıkacak, bu arada sizler içinizden bir arkadaşınızı lider olarak seçeceksiniz. Liderin görevi, ebe olan arkadaşınız içeri girince ona belli etmeden bir hareket başlatmak daha sonra da yeni hareketlerle oyuna devam etmektir. Sizler de liderin yaptığı hareketi, liderin kim olduğunu ebe anlamayacak şekilde göz ucuyla takip ederek yapacaksınız. Ebe, lideri tahmin edince oyunu durdurarak tahminini söyler. Tahmini doğruysa alkışla ödüllendirilir. Tahmini yanlış ise hep beraber ebeye bir ceza verilir.” diyerek açıklayınız. Oyunu ebeyi dışarı çıkartıp öğrencilerinizle  bir lider seçerek başlatınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kurt ve 80 Koyunun Hikayesi** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Çelik çomak**  Biri uzun diğeri kısa iki sopa kullanılarak oynanır. Kısa olan ve sürekli yerde kalan sopa, uzun sopayla uç kısmına vurularak havalandırıldıktan sonra, en uzak noktaya ulaştırılmaya çalışılır. Kısa sopaya, üç kez havalandırıp vuramayan oyuncu, sırasını rakibine verir. Sopayı en uzak noktaya atan oyuncu, oyunu kazanmış olur. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **NİSAN**  **(27.HAFTA)** | **1 Nisan – 5 Nisan** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Beden Oyunları)** | Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. | **Fotoğraf Çalışması**  Her grup için bir mekân belirleyiniz. Bu mekânlar öğrencilerin hayal gücünü geliştirici nitelikte olmalıdır (hayvanat bahçesi, çarşı, seramik/heykel atölyesi, lokanta, lunapark, pazar yeri, plaj, perili köşk vb.). Mekânlar grup dinamiği de göz önünde bulundurularak çeşitlendirilebilir. Buradaki çalışma mekândan yola çıkılarak fotoğraf oluşturma çalışmasıdır. Öğrenciler çalışma alanında istedikleri bir köşeyi kullanabilirler. Oluşturdukları fotoğraf karesinde öğrenciler insan, hayvan ya da nesne olabilir.  Bu çalışmada öncelikle öğrencilerin bedenlerini kullanmaları esastır; konuşma, ses, efekt vb. unsurlar çalışmanın ilk aşamasında kullanılmayacaktır. Bu konuda öğrencilerinizi uyarınız. Gönüllü olan ilk grup çalışmasını doğaçlar. Diğer gruplar sırayla bu fotoğrafı yorumlar. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Beden Oyunları)** | Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. | **Tırtıl Kuyruğunu Kap**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Bir öğrencinizin omzuna dokununuz ve “Bu arkadaşınız ‘Tırtıl’ sizler de onun kuyruğusunuz. Tırtıl olan arkadaşınız sıranın başında siz de onun arkasında birbirinizden kopmayacak şekilde önünüzdeki arkadaşınızın belinden tutarak bir kuyruk oluşturunuz. Tırtıl en arkadaki arkadaşınıza ulaşarak onu yakalamaya çalışacak sizler de buna engel olmaya çalışacaksınız. Tırtıl kuyruğun sonundaki arkadaşınızı yakalarsa ebe olmaktan kurtulacak ve kuyruğun herhangi bir yerine eklenecektir. Yakalanan arkadaşınız yeni tırtıl olacaktır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kambur Dede Masalı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Kukalı saklambaç**  Tüm oyuncular oyun alanında toplanır. Aralarından bir ebe seçilir. Oyunculardan biri ortaya konan topa ya da teneke kutuya vurarak oyun alanından uzak bir noktaya atar. Tüm oyuncular ebe topu tekrar oyun alanına getirene kadar saklanır. Ebe, kukayı getirdikten sonra saklananları ararken, başka oyuncular yeniden kukayı uzağa atabilir. Ebe kimi görürse kukaya basar ve “kukaladım” der. Oyun bu şekilde devam eder. |

ARA TATİL

(8-12 Nisan)

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **NİSAN**  **(28.HAFTA)** | **15 Nisan – 19 Nisan** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Beden Oyunları)** | Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. | **Fotoğraf Çalışması**  Her grup için bir mekân belirleyiniz. Bu mekânlar öğrencilerin hayal gücünü geliştirici nitelikte olmalıdır (hayvanat bahçesi, çarşı, seramik/heykel atölyesi, lokanta, lunapark, pazar yeri, plaj, perili köşk vb.). Mekânlar grup dinamiği de göz önünde bulundurularak çeşitlendirilebilir. Buradaki çalışma mekândan yola çıkılarak fotoğraf oluşturma çalışmasıdır. Öğrenciler çalışma alanında istedikleri bir köşeyi kullanabilirler. Oluşturdukları fotoğraf karesinde öğrenciler insan, hayvan ya da nesne olabilir.  Bu çalışmada öncelikle öğrencilerin bedenlerini kullanmaları esastır; konuşma, ses, efekt vb. unsurlar çalışmanın ilk aşamasında kullanılmayacaktır. Bu konuda öğrencilerinizi uyarınız. Gönüllü olan ilk grup çalışmasını doğaçlar. Diğer gruplar sırayla bu fotoğrafı yorumlar. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Beden Oyunları)** | Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. | **Tırtıl Kuyruğunu Kap**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Bir öğrencinizin omzuna dokununuz ve “Bu arkadaşınız ‘Tırtıl’ sizler de onun kuyruğusunuz. Tırtıl olan arkadaşınız sıranın başında siz de onun arkasında birbirinizden kopmayacak şekilde önünüzdeki arkadaşınızın belinden tutarak bir kuyruk oluşturunuz. Tırtıl en arkadaki arkadaşınıza ulaşarak onu yakalamaya çalışacak sizler de buna engel olmaya çalışacaksınız. Tırtıl kuyruğun sonundaki arkadaşınızı yakalarsa ebe olmaktan kurtulacak ve kuyruğun herhangi bir yerine eklenecektir. Yakalanan arkadaşınız yeni tırtıl olacaktır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Hırsızı Arayan Askerler** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Bülbül kafeste**  Oyuncular el ele tutuşarak bir halka oluşturur. Bu halka bülbül kafesi olur. Oyuncular arasından iki-üç ‘bülbül’ seçilir. Bülbüller kafes içinde dolaşır. Oyun sırasında halkadaki oyuncular ellerini bırakarak, “bülbül kafeste” der. Bu sırada bülbüller halkanın dışına çıkmaya çalışır. Halkadaki çocuklar, bülbülleri dışarı çıkarmamak için hemen birbirlerinin ellerini tutar ve kafesin açık yerini kapatır. Kafesten kaçabilen oyuncular, oyunu kazanmış olur. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **NİSAN**  **(29.HAFTA)** | **22 Nisan – 26 Nisan** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Beden Oyunları)** | Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. | **Şekilden Şekile**  Öğrencilerinizden ikili grup oluşturmalarını isteyiniz. Daha sonra “Birbirinizle  konuşmadan veya işaretleşmeden size söylediğim şekilleri oluşturmaya  çalışın. Şekli söylediğimde süreniz başlayacak, ‘Tamam!’ dediğimde tüm gruplar şekillerini tamamlamış hâlde kıpırdamadan duracak.” Diyerek öğrencilerinize çalışmayı anlatınız. Öğrencilerinize çalışma için verebileceğiniz şekiller: Kaşık ve çatal, sürahi ve bardak, bir çift terlik, bir çift çorap, vazoda bir çiçek, masa sandalye, protez dişler, gözlük, askıda fincan vb. Dilerseniz bu çalışmayı dörtlü gruplarla ya da sınıfın tamamı bir figür oluşturacak şekilde devam ettirebilirsiniz. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Beden Oyunları)** | Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. | **Eşli Hayvanlar**  Küçük kâğıtlara çeşitli hayvan isimleri yazınız ve bu isimler görülmeyecek şekilde kâğıtları katlayınız. Bir hayvanın adını beş ayrı kâğıda yazarak beş kişilik altı grup oluşturabilirsiniz. Kâğıtları bir torba içine koyarak öğrencilerinizin sırayla birer kâğıt çekmesini isteyiniz. Öğrencilerinize “Seçtiğiniz kâğıtlarda yazan hayvanın ismini kimseye söylemeyiniz. Sadece beden hareketlerinizle bu hayvanı canlandıracaksınız. Şu anda sınıf içerisinde aynı türden olan dört arkadaşınız daha var. Size verilen süre içerisinde bu dört kişiyi gözlemleyerek bulmanız gerekmektedir. Burada canlandırma noktasında net hareketler yapmalısınız ve grup arkadaşlarınızı bulabilmek için onları iyi gözlemlemelisiniz.” diye çalışmanın kuralını açıklayınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Her Gün 1 Altın Biriktiren Adam** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Çatlak patlak**  Oyuncular ellerini, biri üstte, diğeri altta kalacak şekilde birbirlerinin avuçlarına koyarlar. Her kelimede bir oyuncu yanındaki arkadaşının avucuna vurur ve şu şarkı söylenir:  “Çatlak patlak,  yusyuvarlak,  kremalı börek,  sütlü çörek,  çek dostum çek,  arabanı yoldan çek,  çek amca çek,  burnun kanca,  al sana bir bulmaca,  bulmaca kaç parça,  veriyorum 5 parça,  1, 2, 3, 4, 5” |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **NİSAN - MAYIS**  **(30.HAFTA)** | **29 Nisan – 03 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Beden Oyunları)** | Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. | **Şekilden Şekile**  Öğrencilerinizden ikili grup oluşturmalarını isteyiniz. Daha sonra “Birbirinizle  konuşmadan veya işaretleşmeden size söylediğim şekilleri oluşturmaya  çalışın. Şekli söylediğimde süreniz başlayacak, ‘Tamam!’ dediğimde tüm gruplar şekillerini tamamlamış hâlde kıpırdamadan duracak.” Diyerek öğrencilerinize çalışmayı anlatınız. Öğrencilerinize çalışma için verebileceğiniz şekiller: Kaşık ve çatal, sürahi ve bardak, bir çift terlik, bir çift çorap, vazoda bir çiçek, masa sandalye, protez dişler, gözlük, askıda fincan vb. Dilerseniz bu çalışmayı dörtlü gruplarla ya da sınıfın tamamı bir figür oluşturacak şekilde devam ettirebilirsiniz. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Beden Oyunları)** | Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni formlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır. | **Eşli Hayvanlar**  Küçük kâğıtlara çeşitli hayvan isimleri yazınız ve bu isimler görülmeyecek şekilde kâğıtları katlayınız. Bir hayvanın adını beş ayrı kâğıda yazarak beş kişilik altı grup oluşturabilirsiniz. Kâğıtları bir torba içine koyarak öğrencilerinizin sırayla birer kâğıt çekmesini isteyiniz. Öğrencilerinize “Seçtiğiniz kâğıtlarda yazan hayvanın ismini kimseye söylemeyiniz. Sadece beden hareketlerinizle bu hayvanı canlandıracaksınız. Şu anda sınıf içerisinde aynı türden olan dört arkadaşınız daha var. Size verilen süre içerisinde bu dört kişiyi gözlemleyerek bulmanız gerekmektedir. Burada canlandırma noktasında net hareketler yapmalısınız ve grup arkadaşlarınızı bulabilmek için onları iyi gözlemlemelisiniz.” diye çalışmanın kuralını açıklayınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Güneş ve Ay’ın Dansı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Birdir bir**  Oyuna başlamadan önce bir ebe seçilir. Diğer 9 kişinin, ebeden 20-25 adım ötede duracakları yer belirlenir ve hepsi 3-4 adım aralıklarla dizilir. Ebe eğilip belini kamburlaştırır, atlama yapacak 9 çocuk tekerlemenin kendi numaralarına ait kısmını tam ebenin üzerinden atlarken söyler. Çocuk diğerlerinin üzerinden de atlar, en sona gelindiğinde kendisi de eğilir. Birinci sıradaki, ebenin üzerinden “birdir bir” deyip atlar ve 3-4 adım ileride o da eğilerek sırtını kamburlaştırır. Ardından ikinci sıradaki koşarak ebenin ve diğerinin üzerinden atlar ve en sona geldiğinde o da eğilir.  Devamında sırayla diğerleri de çocukların üzerinden atlar. Bu durum bir çocuğun atlamayı başaramamasına kadar devam eder. Atlayamayıp düşen, ebe seçilir. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MAYIS**  **(31.HAFTA)** | **6 Mayıs – 10 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyu organlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin  dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma,  empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadan duyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir. | **Tıkır Tıkır**  Her grup kendine günlük hayatta karşılaştığımız bir makineyi seçecek.  Bu makineyi bize sesler, efektler ve hareketlerle doğaçlayacaksınız. Seçtiğiniz makinenin ne olduğunu diğer gruplarla paylaşmayacaksınız. Doğaçlama öncesi size verilen sürede ‘Makine ne amaçla ve hangi mekânda kullanılıyor?, Makinenin özellikleri nelerdir?, Makinenin çalışma sistemi, sesi nasıldır?, Makine hangi parçalardan oluşmuştur?’ gibi sorularla makineyi daha iyi tanımak için detaylandırınız. Burada yapacağınız ses, hareket ve efektler seçtiğiniz makineyi anlatmaya yönelik olmalıdır. Seçtiğiniz makineyi bize doğaçlamayla anlatmaya çalışacaksınız. Diğer gruplar da bu makineyi tahmin edecek ve bulmaya çalışacak.” diyerek oyunu açıklayınız. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyu organlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin  dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma,  empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadan duyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir. | **Siz Biz oyunu**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi sizlerle ortak ritim yakalayacağımız bir oyun oynayacağız. Ellerimizi iki kez dizimize vuracağız, sonra iki kez el çırpacağız, daha sonra da önce sağ sonra sol parmaklarımızı sırayla şıklatacağız. Sağ parmağınızı şıklatırken kendi isminizi, sol parmağınızı şıklatırken de seçtiğiniz bir arkadaşınızın ismini söyleyeceksiniz.  Adı söylenen arkadaşınız da aynı şekilde bir başka arkadaşının adını söyleyerek oyunu devam ettirecek. Bu oyunun en önemli kuralı öncelikle grubun ortak  bir ritim yakalaması ve her seferinde bu ritmin temposunu artırmasıdır. Ritmi şaşıran, aynı arkadaşının adını iki kez söyleyen, isim söylerken şaşıran yanar ve oyun dışı kalır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gümüş Ayakkabı ve Çocuk** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **İstop**  Oyuncular bir daire oluşturur. Oyunu başlatmak için çocuklardan biri ebe olur. Ebe, oyunculardan birinin adını söyleyerek topu havaya atar. Top yere düşerken, adı söylenen oyuncu topu havada yakalarsa, başka birinin adını söyleyerek topu yeniden havaya atar.  Topu havada tutamayan çocuk, topu yerden eline aldığında “istop” diye bağırır. Kaçışan oyuncular “istop” denildiği anda oldukları yerde durmak zorundadır. Bu durumda ebe, duran oyunculardan birini topla vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu 1 puan kaybeder ve ebe olur. Üç kere vurulmuş olana bir ad takılır ve oyun o isimle devam eder. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MAYIS**  **(32.HAFTA)** | **13 Mayıs – 17 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyu organlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin  dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma,  empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadan duyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir. | **Tıkır Tıkır**  Her grup kendine günlük hayatta karşılaştığımız bir makineyi seçecek.  Bu makineyi bize sesler, efektler ve hareketlerle doğaçlayacaksınız. Seçtiğiniz makinenin ne olduğunu diğer gruplarla paylaşmayacaksınız. Doğaçlama öncesi size verilen sürede ‘Makine ne amaçla ve hangi mekânda kullanılıyor?, Makinenin özellikleri nelerdir?, Makinenin çalışma sistemi, sesi nasıldır?, Makine hangi parçalardan oluşmuştur?’ gibi sorularla makineyi daha iyi tanımak için detaylandırınız. Burada yapacağınız ses, hareket ve efektler seçtiğiniz makineyi anlatmaya yönelik olmalıdır. Seçtiğiniz makineyi bize doğaçlamayla anlatmaya çalışacaksınız. Diğer gruplar da bu makineyi tahmin edecek ve bulmaya çalışacak.” diyerek oyunu açıklayınız. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | Güçlü yönlerini geliştirir, eksik yönlerini tamamlar. Duyu organlarını kullanarak çevremizi fark etme öğrencilerde etkin  dinleme becerisini geliştirme, yaşadığı çevrenin farkında olma,  empati yeteneğini geliştirme, sözel yönergeler olmadan duyduğu sesleri doğaçlama yoluyla canlandırmaları hedeflenmiştir. | **Siz Biz oyunu**  Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi sizlerle ortak ritim yakalayacağımız bir oyun oynayacağız. Ellerimizi iki kez dizimize vuracağız, sonra iki kez el çırpacağız, daha sonra da önce sağ sonra sol parmaklarımızı sırayla şıklatacağız. Sağ parmağınızı şıklatırken kendi isminizi, sol parmağınızı şıklatırken de seçtiğiniz bir arkadaşınızın ismini söyleyeceksiniz.  Adı söylenen arkadaşınız da aynı şekilde bir başka arkadaşının adını söyleyerek oyunu devam ettirecek. Bu oyunun en önemli kuralı öncelikle grubun ortak  bir ritim yakalaması ve her seferinde bu ritmin temposunu artırmasıdır. Ritmi şaşıran, aynı arkadaşının adını iki kez söyleyen, isim söylerken şaşıran yanar ve oyun dışı kalır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gizemli Yolculuğun Başlangıcı** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | Aç kapıyı bezirgânbaşı kapı hakkı…  Bir zamanların en gözde çocuk oyunları arasında yer alır.  Oyuncular tekerleme aracılığıyla aralarından iki kişiyi seçerler. Bunlar bezirgânbaşı olur ve kendilerine bir isim verirler (kırmızı-yeşil, elma-armut, balık-kelebek vb.) Karşılılkı olarak el ele tutuşarak bir kapı oluştururlar.  Daha sonra diğer oyuncular bir kervan misali ardı ardına sıralanırlar ve bu kapının içinden geçerler. Bu sırada oyunun şarkısı söylenir:  “Aç kapıyı bezirgânbaşı, bezirgânbaşı…  Kapı hakkı ne alırsın, ne  verirsin, arkamdaki yadigâr olsun,  yadigâr olsun. 1 sıçan, 2 sıçan,  3’üncü de kapana kaçan.”  Bezirgânlar kapının içine aldığı oyuncuya sorarlar, “Balık mı, kelebek mi?” Kapının içindeki çocuk hangi bezirgânın adını söylerse onun arkasına geçer ve bu durum kervanın son oyuncusuna kadar devam eder.  Oyunun ikinci aşamasında bir halatı tutarak ya da birbirlerine kenetlenerek çekişmeye başlarlar. İlk hangi grup halatı bırakırsa, o grup oyunu kaybeder. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MAYIS**  **(33.HAFTA)** | **20 Mayıs – 24 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Materyal Oyunları)** | 1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.  2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.  3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.  4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar. | **Şapka oyunu**  Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını, dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi aranızdan bir arkadaşınıza bu şapkayı takacağım. Şapkayı taktığım arkadaşınız oyunun ebesi olacak. Ebelikten kurtulmak için o da şapkasını bir başkasına takmaya çalışacak. Şapkanın sizde fazla kalmamasına dikkat ediniz. Müziği durdurduğumda şapka kimin başındaysa o arkadaşınız oyun dışı kalır ve oyundan çıkmadan önce yeni ebeyi belirleyip şapkayı ebeye takar. Oyunun galibi son kalan arkadaşınız olacaktır.” diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | 1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.  2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.  3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.  4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar. | **O Bir..**  Seçilen nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle tanıtılır, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır, nesnenin bulunması sağlanır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Gizemli Diyarlara Yolculuk** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | İp atlama  İki çocuk karşılıklı olarak ipin ucundan turarak çevirir. Çocuklar sırayla ipten atlamaya çalışırlar. İp atlarken şu tekerlemeleri söylerler:  “Laleli belkız,  İçeriye gir kız,  İpten çık kız,  Dışarıya çık kız.  Denizde dalga, hoş geldin abla,  Eteğini topla, rahat otur abla,  Etek bluz, İngiliz turist,  Nereden çıktı bu iki kız.” |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MAYIS**  **(34.HAFTA)** | **27 Mayıs – 31 Mayıs** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Materyal Oyunları)** | 1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.  2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.  3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.  4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar. | **Şapka oyunu**  Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını, dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi aranızdan bir arkadaşınıza bu şapkayı takacağım. Şapkayı taktığım arkadaşınız oyunun ebesi olacak. Ebelikten kurtulmak için o da şapkasını bir başkasına takmaya çalışacak. Şapkanın sizde fazla kalmamasına dikkat ediniz. Müziği durdurduğumda şapka kimin başındaysa o arkadaşınız oyun dışı kalır ve oyundan çıkmadan önce yeni ebeyi belirleyip şapkayı ebeye takar. Oyunun galibi son kalan arkadaşınız olacaktır.” diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | 1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.  2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.  3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.  4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar. | **O Bir..**  Seçilen nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle tanıtılır, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır, nesnenin bulunması sağlanır. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Esrarengiz Mağarada Yaşayan Yavru Aslan** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | SAKLAMBAÇ - ÜSÜYNEN BİTTİ (SOBE SOBE)  Oyundan önce aşağıdaki şekilde sayışma yapılarak ebe belirlenir.  Üsüynen bitti, ucu yitti.  Bal ballı hoca, ballı hoca.  Şaptan şabadan, kuş dili cabadan.    Bir kale belirlenir. Ebe kalede gözlerini kapatarak belirlenen sayıya kadar (20-30 gibi) sayar. Sayma bitince "Yanın yören, sağım solum sobe, saklanmayan ebe" der ve gözlerini açar. Ebe saklanan oyuncuları bulmaya başlar. Ebe herkesi bulursa (sobelerse) içlerinden birini ebe seçer, veya en önce sobelenen ebe olur. Eğer ebe yanlış kişiyi sobelerse "Çanak çömlek patladı" olur ve oyun yeniden başlar. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **HAZİRAN**  **(35.HAFTA)** | **3 –7 Haziran** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Materyal Oyunları)** | 1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.  2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.  3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.  4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar. | **Konuşan Figür**  Öğrencileriniz sınıfa getirilen atık/artık materyaller ve malzemelerden figürler yaparlar. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | 1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.  2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.  3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.  4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar. | **Örümcek Ağı**  Gönüllü iki öğrenci seçiniz. Öğrencilerinize “Bu arkadaşlarınız bir ‘örümcek ağı’ oluşturacaklar. Sizler de bu ağa yakalanmamak için onlardan kaçacaksınız. Örümcek ağını oluşturan arkadaşlarınız birbirlerinin ellerini bırakmadan sizi  yakalamaya çalışacaklar. Örümcek ağına yakalananlar tıpkı diğer arkadaşları gibi ağın bir parçası olurlar, onlar gibi diğer arkadaşlarını yakalamaya çalışırlar. Örümcek ağı gittikçe uzar fakat sadece iki başta bulunan arkadaşlarınız diğer arkadaşlarını yakalayabilirler. Örümcek ağı koparsa örümcek yakalanamaz. Bu durumda hemen örümcek ağının kopan kısmı tekrar bir araya gelir ve oyun devam eder. Sizler örümcek ağının altından geçemezsiniz. Oyun bu şekilde son üç oyuncu  kalıncaya kadar devam eder.” diyerek oyunu açıklayınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Elif’in Rüyası** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Üçtaş Oyunu**  Oyuncuların amacı, kesişme noktalarına yerleştirilen taşlarla yatay, dikey ya da çapraz yönde bir sıra oluşturmaktır. Oyuncular taşlarını sırayla ve teker teker boş kesişme noktalarına yerleştirerek oyunun başlangıç konumunu oluştururlar. Sonra her oyuncu sırayla bir taşını komşu bir boş noktaya geçirir ve üçlü bir sıra oluşturmaya çalışır. Taşlarıyla ilk sırayı oluşturan oyuncu kazanır. |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **HAZİRAN**  **(36.HAFTA)** | **10 – 14 Haziran** | **4 SAAT** | **Drama**  **(Materyal Oyunları)** | 1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.  2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.  3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.  4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar. | **Konuşan Figür**  Öğrencileriniz sınıfa getirilen atık/artık materyaller ve malzemelerden figürler yaparlar. | **Drama**  **Soru - Cevap**  **Anlatım Gösterme**  **Gözlem** | **A.** Kaynak kişiler  1.Öğretmenler  2.Öğrenciler  **B.** Görsel Kaynaklar  1. Etkinlik örnekleri  2. Bilgisayar vb.  3. Levhalar  4. Resimler | **Süreç Değerlendirme Formu** |
| **Drama**  **(Ritim, Ses, Devinim)** | 1. Günlük hayatta kullandığı nesneleri amacı dışında kullanır.  2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar.  3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular.  4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar. | **Örümcek Ağı**  Gönüllü iki öğrenci seçiniz. Öğrencilerinize “Bu arkadaşlarınız bir ‘örümcek ağı’ oluşturacaklar. Sizler de bu ağa yakalanmamak için onlardan kaçacaksınız. Örümcek ağını oluşturan arkadaşlarınız birbirlerinin ellerini bırakmadan sizi  yakalamaya çalışacaklar. Örümcek ağına yakalananlar tıpkı diğer arkadaşları gibi ağın bir parçası olurlar, onlar gibi diğer arkadaşlarını yakalamaya çalışırlar. Örümcek ağı gittikçe uzar fakat sadece iki başta bulunan arkadaşlarınız diğer arkadaşlarını yakalayabilirler. Örümcek ağı koparsa örümcek yakalanamaz. Bu durumda hemen örümcek ağının kopan kısmı tekrar bir araya gelir ve oyun devam eder. Sizler örümcek ağının altından geçemezsiniz. Oyun bu şekilde son üç oyuncu  kalıncaya kadar devam eder.” diyerek oyunu açıklayınız. |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Devler Tarafından Kaçırılan Prenses** |
| **Geleneksel Oyun** | Kültürümüze ait geleneksel oyunlar ile dansları tanır ve uygular. | **Arapsaçı**  Oyuna başlamadan önce oyuncular bir daire oluşturacak şekilde yere oturur. Bir oyuncu, elindeki ip yumağını, ipin ucunu bırakmadan bir diğer oyuncuya atar. Yumağı yakalayan kişi ipi tutar ve yumağı başka birine atar. Böylece giderek büyüyen bir ağ oluşur. Oyunun ikinci bölümünde oyuncular düğümü çözmeye çalışır. |

Muhammet BOZKURT

Sınıf Öğretmeni OLUR

…./09/2023

Okul Müdürü