

**2022-2023 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI**  
**BAŞAKŞEHİR AYAZMA İLKOKULU**

**2. SINIFLAR SERBEST ETKİNLİKLER DERSİ YILLIK FAALİYET PLANI**

20.07.2010 Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının İlköğretim Okulu Haftalık Ders Çizelgesinde yapılan değişiklikler 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.

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
EYLÜL	(1.HAFTA) 12-16 Eylül	2 SAAT	<b>Drama (Kukla Olma)</b>	Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır.	Yukarıda bir noktaya kollar gergin olarak uzanılır. Nefes alınır. Öğretmenin işareti ile kollar ve baş serbest olarak öne düşüncesine bırakılır. Nefes verilir. Lider parmak şıklatarak kademe kademe yavaşça grubu ayağa kalkmasını sağlar. Sonra baş dik duruma getirilir.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Kopyalama)</b>	Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır.	Sıra olunur. Herkes sıra ile yürür. Önündekini kaybetmeden onun hareketlerini yaparak yürümeye devam edilir. Yanlış yapan oyundan çıkarılır.			
EYLÜL	(2.HAFTA) 19-23 Eylül	2 SAAT	<b>Drama (Doğaçlama)</b>	Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır.	Grup üçe ayrılır. Yanardağ patlaması, şatoda hayalet, köyde sabah tümcelerinin kendilerine çağrıştırdığı imgeleri, ses ve hareketlerle canlandırmaları istenir.			
			<b>Drama (Rahatlama)</b>	Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır.	Yerde gözler kapalı olarak kendilerini 10 yıl önce 20 yıl sonra ve 60-70'li yaşlarda nasıl bir yaşlı olabileceklerini düşünmeleri istenir.			
EYLÜL	(3.HAFTA) 26-30 Eylül	2 SAAT	<b>Drama (Karda Oyun – Düşel)</b>	Gözlemlerini duygularını ve deneyimlerini anlatmada bedenini kullanma Düş gücünü zenginleştirme Gözlemlerini, deneyimlerini ve düşlerini resimlerine renklerde aktarma	Öğretmen: “Önce karda yürüyelim.” diyerek öğrencileriyle birlikte karda yürütürmüş gibi yürümeye başlar. Öğretmen: “Aman dikkat edin, burası buz tutmuş kayabilirsiniz.” dediğinde, bazı öğrenciler düşmek için birbirlerine tutunurken bazıları da kayarak düşer. Öğretmen, düşen öğrencilere “Bir yerin ağrısı mı?” diye sorarak “Bundan sonra dikkat et!” der. Öğretmen, rastgele bir yer göstererek “Aaaa burada su birikmiş! Ortadaki taşın üstüne basarak karşıya geçelim.” diye uyarır. Öğrenciler, suyun içine düşmemek için çok dikkat eder. Taşın üstüne basarak geçer. Öğretmen; “Şimdi de yere uzanarak kar alalım” der. Halı üzerinde yuvarlanarak hepsi farklı farklı kardan adam oluşturur. Öğretmen: “Şu anda ben, güneşim. Tüm ışığımı sizlere iletacağım. Sıcaklığımı sizleri yavaş yavaş eriteceğim.” der. Öğretmen, kollarını yana açar. Gücünü, ışığını parmaklarının ucunda yoğunlaştırarak tüm öğrencileri etki alanına alıyormuş gibi yapar. Etki alanına giren öğrenciler, yavaş yavaş eriyerek yerde su olur. Öğretmen: “Kardan adam yaptığımızda çocuklar da kartopu oynuyor ya da kar yağıyor olabilir, değil mi?” gibi anımsatmalarla resim kâğıdındaki kompozisyona ek düzenlemeler yapmaları gerektiğini hissettirir. Bazı öğrenciler kardan adamın yanına çocuk da ekler. Kar yağarken yapanlar da olur. Çalışmalar sonunda öğretmen, resimleri tüm öğrencilerin görebileceği bir yerde sergiler.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
EKİM	(4.HAFTA) 3- 7 Ekim	2 SAAT	<b>Drama (Yaşlılar Doğaçlaması)</b>	Isınma, bedeni dans yoluyla kullanma, empatiye dönük doğaçlamalar ve rahatlama amaçlanır.	İki yaşlı insan resminden hareket edilir. Resimlerin analizi yapılır. Bu kişilerin buldukları yer, yaşları, ekonomik durumları, onlarla birlikte yaşayanlar, isimleri konusunda önerilerde bulunulur, oylama ile birine karar verilir. Karar verilen özelliklerin canlandırılması istenir.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Suda Yaşayan Hayvanlar)</b>	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 pırl pırl bir göl varmış ve bu gölde çeşitli hayvanlar yaşamış.” 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.			
EKİM	(5.HAFTA) 10- 14 Ekim	2 SAAT	<b>Drama (Gazete Oyunu)</b>	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.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Ayna)</b>	Dikkati belirli bir noktada toplaması amaçlanır.	İkişerli eşler oluşturulur. Karşılıklı durur. İki kişi aynı anda ayna karşısındaymiş gibi davranır.			
EKİM	(6.HAFTA) 17- 21 Ekim	2 SAAT	<b>Drama (Kör Dolandırma)</b>	Güven duygusu geliştirme	İkişerli eş oluşturulur. Eşlerden birisi gözlerini kapatır. Diğer gözü kapalı olana mekâmı dolandırır. Eşler değiştirilerek tekrar yapılır.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Hamur Olma ve Biçim Verme)</b>	Güven duygusu geliştirme	İkişerli eş olunur. Eşlerden biri biçim verilecek hamur şeklinde bekler. Diğeri ona istediği biçimi verir. Eşler değiştirilerek tekrar yapılır.			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
EKİM	(7.HAFTA) 24-28 Ekim	2 SAAT	<b>Drama (Meyve Sepeti)</b>	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 yaran vardır. Pasif öğrenciyi aktif hâle getirir.)	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Sevgi Makinesi)</b>	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.			
EKİM- KASIM	(8.HAFTA) 31 Ekim - 4 Kasım	2 SAAT	<b>Drama (Pandomim)</b>	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	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Pandomim)</b>	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			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						

<b>KASIM</b>	<b>(9.HAFTA)</b> 07 – 11 Kasım	<b>2 SAAT</b>	<b>Drama (Pantomim)</b>	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	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Pantomim)</b>	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			

## 1. ARA TATİL (14- 18 KASIM)

<b>KASIM</b>	<b>(10.HAFTA)</b> 21 – 25 Kasım	<b>2 SAAT</b>	<b>Drama (Pantomim)</b>	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Dokunma: Buz parçasına dokunmak Tarağın dişlerine dokunmak Peluşa dokunmak	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Pantomim)</b>	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Aşağıdaki yönlendirmelere uygun canlandırmalar yapılır. Sinemaya gidiyoruz: Sinemanın önünde kuyruktasınız bileti alıyorsunuz. Teşrifatçıya bileti veriyorsunuz. Paltonuzu çıkarıp oturuyorsunuz. Patlamış mısır alıyorsunuz. Komik bir film izliyorsunuz.			

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) 28 Kasım – 2 Aralık	2 SAAT	<b>Drama (Pantomim)</b>	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.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			<b>Drama (Rol Oynama)</b>	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.			
ARALIK	(12.HAFTA) 5-9 Aralık	2 SAAT	<b>Drama (Rol Oynama)</b>	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	Çocuklardan uzayda neler olduğuna ilişkin fikirler geliştirmeleri istenir. Bu etkinliğe ilişkin, video, poster, slayt gösterisi gerekebilir. Bazı uzay cisimlerini tanımladıktan sonra oyuna geçilir. Çeşitli uzay cisimlerinin konuşmasını ve hareketini canlandırarak çocuklar rollerini seçer. Örneğin; astronot, gezegen, yıldız, uzay yaratığı vb. daha sonra ikili, üçlü gruplar oluşturarak aralarında konuşur.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			<b>Drama (Rol Oynama)</b>	Herhangi bir varlığı ya da karakteri kendi hayal dünyasını da katarak davranışsal ve duygusal özellikleriyle canlandırabilme.	“mış” gibi yapmak; simitçi, bahçıvan, tezgâhtar, işe geç kalmış memur, baloncu .... mış gibi olmak			
ARALIK	(13.HAFTA) 12– 16 Aralık	2 SAAT	<b>Drama (Pantomim)</b>	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 nesnelere canlandırır.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			<b>Drama (Sözcük Çağırımı)</b>	Hayal dünyası ve dil gelişimine katkı yapma.	Lider, “cam” kelimesinden çağırışım yapmalarını ister. “Camla” ilgili iki kelimelik çağırışım alınıp. Örneğin “tuzla buz olmak”, “camdan kalp”, “cam macunu”, “cam bardak”, “cam sürahi” gibi sözler ortaya çıkabilir.			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
ARALIK	(14.HAFTA) 19-23 Aralık	2 SAAT	<b>Drama (Sözcük Çağırımı)</b>	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.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			<b>Drama (Doğaçlama)</b>	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 oturulur. Lider çocuklara paketin içindeki hediyeyi tahmin etmelerini ister. Çocuklar gruplar oluşturur. Liderin yönergeleriyle hediyein geldiği yeri, kime geldiği, nasıl geldiği, nasıl alındığı hakkında fikir yürütür. Her grup hediye paketi hakkında farklı bir hikâye oluşturur.			
ARALIK	(15.HAFTA) 26-30 Aralık	2 SAAT	<b>Drama (Oluşum Çalışması)</b>	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.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	Süreç Değerlendirme Formu
			<b>Drama (Oluşum Çalışması)</b>	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.			

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 – 6 Ocak	2 SAAT	<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalanna katılabilme	<b>Sen Yandın</b> 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, şaşırın, 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.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalanna katılabilme	<b>Tut Eşim Tut</b> Öğrencilerinize mekânda serbest olarak yürümlerini 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 eşiyile 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.			
OCAK	(17.HAFTA) 9 – 13 Ocak	2 SAAT	<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalanna katılabilme	<b>Bakmak – Görmek</b> 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, kıvrıkcık 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.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalanna katılabilme	<b>Duygu Köprüsü</b> Öğrencilerinizi altı gruba ayırmış. 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 öğrenciyeye verilmemelidir. Öğrencilere “Başla!” komutu verildiğinde, gruba ait duyguların beden ve yüz hareketleriyle yansıtılarak, konuşmadan yürümlerini söyleyiniz. Mekânda serbest olarak yürüten 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.			



SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
OCAK	(18.HAFTA) 16 – 20 Ocak	2 SAAT	<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarna katılabilme	<p><b>Okul Hatırası</b> Bu çalışmaya bir önceki “Duygu Köprüsü” çalışmasının sonunda aynı duyguları taşıyan öğrencilerinizden gruplar oluşturarak başlayınız. Her gruptan duygularına göre “Üzüntülü Arkadaş Grubu”, “Mutlu Arkadaş Grubu”, “Suskun Arkadaş Grubu” ... fotoğrafları oluşturmalarını isteyiniz. Gruplara “duygularına göre, fotoğraf çektirir gibi konuşmadan sadece donarak durmalarını” söyleyiniz. Öğrencilerle mekânda bir köşe belirleyip her grubun bu köşede “Okul Hatırası” pozunu vermelerini isteyiniz. Siz de temsili fotoğraf makinesi ile onların fotoğraflarını çekiniz. Öğrencilerinize, çekilen fotoğraflarla ilgili “O an ne düşündüklerini? Neler hissettiklerini?, Nerelerde zorlandıklarını?” vb. sorunuz. Öğrencilerinizin çalışma hakkında kendilerini ifade etmelerini sağlayınız.</p>	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	<p><b>A. Kaynak kişiler</b> 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler</p> <p><b>B. Görsel Kaynaklar</b> 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler</p>	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarna katılabilme	<p><b>Rüzgâr Hangi Yönden Esiyor?</b> Bu oyun için öğrencilerinizin sayısından bir eksik sandalye gereklidir. Öğrencilerinizden bir kişiyi ebe olarak seçiniz. Diğer öğrencilerinize çember oluşturacak şekilde sandalyelere otum alarını söyleyiniz. Ebe olan öğrenci çemberin ortasına gelir ve komutlar verilir. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Ebe, ‘Bu gün rüzgâr beyaz gömlek giyenlerden yana esiyor.’ dediğinde komuta uyan öğrenciler kendi aralarında yer değiştirirler. Yer değiştirecek kişiler sağında ve solunda olan arkadaşlarıyla yer değişimi yapamaz. Ebe bu arada boşalan bir sandalyede yer kapmaya çalışır. Ebe boş bir sandalyeye oturursa sandalyenin sahibi olan öğrenci yeni ebe olur. Ebe eğer sandalye kapamazsa yeni bir komut verir.” şeklinde açıklayabilirsiniz. Ebe’nin komutuyla oyun başlar. Her ebe’nin farklı bir komutla oyunu devam ettirmesi istenir. Komutlar “siyah ayakkabı giyenler, saat takanlar, lacivert çorap giyenler, saçları uzun olanlar...” gibi sözlerden oluşabilir.</p>			

## YARIYIL TATİLİ (23 OCAK- 3 ŞUBAT)

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
ŞUBAT	(19.HAFTA) 6-10 Şubat	2 SAAT	<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	<b>Cümleden Öyküye</b> Her öğrencinin söylediği cümlelerden meydana gelen ortak bir öykü oluşturacaklarını açıklayınız. Gönüllü olarak başlamak isteyen bir öğrencinin söyleyeceği cümle ile çalışmayı başlatınız. İlk öğrenciden başlayarak her öğrenci sırayla birer cümle söyler ve bu cümlelerle kurulan ortak bir öykü oluşturulur.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	<b>A. Kaynak kişiler</b> 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  <b>B. Görsel Kaynaklar</b> 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	<b>Kuş Kafeste</b> Her öğrencininizi iki gruba ayırınız. Her gruptan bir çember oluşturmalarını ve el ele tutuşmalarını isteyiniz. İki gruptan birer ebe seçiniz. Ebelere çemberin ortasında durmalarını söyleyiniz. Bu arada çember oluşturan grup üyelerine oyunun kuralını şu şekilde açıklayınız. “Ebe olan arkadaşlarınız kuş, siz de o kuşu dışarıya göndermeyen kafesiniz. Bu kuşlar kafesten çok sıkılmış sizi aşip dışarı çıkmak istiyor. Siz buna izin vermeyeceksiniz. Bu kuşları kafesten çıkarmamak için el ele tutuşarak onların kaçmasına engel olmaya çalışacaksınız. Eğer bu kuşlar bu kafeslerden kaçarsa buna engel olamayan kafesteki kuş olur.” Bu oyun tüm sınıfın oluşturduğu bir çemberle ve iki ebeyle sizin belirlediğiniz sürede oynanabilir.			
ŞUBAT	(20.HAFTA) 13-17 Şubat	2 SAAT	<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	<b>Kelimelerle Öykü Oluşturma</b> 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.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	<b>A. Kaynak kişiler</b> 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  <b>B. Görsel Kaynaklar</b> 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (İletişim)</b>	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.	<b>Çaydanlık</b> Öğrencilerinizden gönüllü bir ebe seçiniz. Ebe olan öğrencinizi mekânın dışına çıkarınız. Bir kelime belirleyecegiz. 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 çaydanlığın yansıması.’, ikinci öğrenci ‘Son yazıldan çaydanlık bekliyorum.’, üçüncü öğrenci ‘Bizimle havuza gel sen de çaydanlık.’ gibi cümleleri sırayla söyleyip oyunu başlatırlar.			
ŞUBAT	(21.HAFTA) 20-24 Şubat	2 SAAT	<b>Drama (İletişim)</b>	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.	<b>Röportaj</b> Öğrencilerinizi biri ünlü diğeri spiker olacak şekilde ikiye bölerek eşleştiriniz. Doğaçlama röportaj yapmalarını isteyiniz.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	<b>A. Kaynak kişiler</b> 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  <b>B. Görsel Kaynaklar</b> 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (İletişim)</b>	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.	<b>Statü Yürüyüşleri</b> Öğrencilerinizden mekânda serbest yürümelerini ve verecek komutları dikkatle dinlemelerini isteyiniz. Kullanabileceğiniz komutlar aşağıda size verilmiştir. • Başınız vücudunuzun en önemli parçası, başınızı ön plana çıkartarak yürüyün. • Burununuz vücudunuzun en önemli parçası, burunuzu ön plana çıkartarak yürüyün. • Alnınız vücudunuzun en önemli parçası, alnınızı ön plana çıkartarak yürüyün. • Gözleriniz vücudunuzun en önemli parçası, gözlerinizi ön plana çıkartarak yürüyün. • Sağ omuzunuz vücudunuzun en önemli parçası, sağ omuzunuzu ön plana çıkartarak yürüyün.			

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) 27 Şubat – 3 Mart	2 SAAT	<b>Drama (İletişim)</b>	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.	<b>Suçlu Kim</b> Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde dumalarını isteyiniz. Öğrencilerinize oyunun kuralını “Biraz sonra sizden gözlerinizi kapatmanızı isteyeceğim. Aramızdan 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 suçlu bulmaktır. Göz kırılan kurban 4-5 saniye sonra ‘Ben yakalandım!’ diyerek oyundan çıkar. Polis, suçlunun kim olduğunu anladığı zaman ‘Suçlu 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.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (İletişim)</b>	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.	<b>Sığınak</b> 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.			
MART	(23.HAFTA) 6 – 10 Mart	2 SAAT	<b>Drama (Rol Oyunları)</b>	Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar.	<b>Tilki Tilki Saatin Kaç</b> Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize oyunu “Ebe olan arkadaşınız ‘Tilki’ sizler de ‘Tilki’ nin arkadaşlarısınız. Tilki sınıfa sırtı dönük bir şekilde duvarın önünde duracak. Bu arada siz duvardan uzak bir yerde, duvara paralel bir çizgi üzerinde sıra olacaksınız. Daha sonra siz, sesinizi değiştirerek Tilki’ye ‘Tilki Tilki saatin kaç?’ diye sorduğunuz zaman Tilki saatin kaç olduğunu söyleyecek. Siz söylenen rakam kadar adım atarak Tilki’ye doğru ilerleyeceksiniz. Adım atılırken hep bir ağızdan her adım yüksek sesle söylenecek. Tilki’ nin yanına yaklaşmaya kadar birkaç kez ‘Tilki Tilki saatin kaç?’ sorusu Tilki’ye sorulacak. Tilki’ nin yanına ilk gelenler Tilki’ nin sırtına dokunup ona yakalanmadan çizginin öbür tarafına geçmeye çalışacaklar. Bu arada Tilki sınıra kadar birini ebelerse Tilki’ nin ebelediği kişi yeni ebe olacak.” diye açıklayınız.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Rol Oyunları)</b>	Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar.	<b>Eski Minder</b> Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Aralarından bir gönüllü öğrenciyi ebe olarak seçiniz. Daha sonra öğrencilerinize oyunun kuralını anlatınız. “Ebe olan arkadaşınız çemberin ortasında yere çömelip yüzünü elleriyle kapatacaktır. Sizler ebenin etrafında dönüp oyunun tekerlemesini söyleyeceksiniz. Eski minder, Eski minder. Yüzünü göster. Yüzünü göstermezsen, Bana bir poz ver. Güzellik mi? Çirkinlik mi? Havuz başında, Heykellik mi? Mankenlik mi? Tekerleme bittikten sonra ebe olan arkadaşınız başını kaldırmadan söylenen durumlardan bir tanesini (güzellik, çirkinlik, havuz başında heykellik veya mankenlik) seçer. Sizler ebenin söylediği durumu en iyi pozda donarak canlandırmaya çalışacaksınız. Verilen duruma uygun canlandırma yapmayan, donmayan, gülen, kıpırdayanlar... oyun dışı bırakılacaktır. Ebe gözlerini açıp ayağa kalkar, verdiği durumu en güzel canlandırmanı seçer. Seçilen arkadaşımız yeni ebe olur.” diyerek oyunu başlatınız.			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
MART	(24.HAFTA) 13- 17 Mart	2 SAAT	<b>Drama (Rol Oyunları)</b>	Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar.	<b>Sayı Oyunu</b> Öğrencilerinize mekân içinde serbest yürümleri 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 arkadaşımız 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.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Rol Oyunları)</b>	Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar.	<b>Hareketi Kim Başlattı</b> Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde durmalarını isteyiniz. Daha sonra içlerinden gönüllü olan bir öğrencinizi ebe olarak belirleyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Bu oyunda ebe olan arkadaşımız bir süre dışarı çıkacak, bu arada sizler içinizden bir arkadaşımızı 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.			
MART	(25.HAFTA) 20- 24 Mart	2 SAAT	<b>Drama (Rol Oyunları)</b>	Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar.	<b>Burası Neresi</b> Öğrencileri gruplara ayırınız. Her gruba önceden hazırlanmış olduğunuz mekân bildiren kağıtları veriniz. Mekanlarını diğer gruplara belli etmemeleri için uyarınız. Grupların sırayla bulunduğu mekanlarını sadece bedenlerini kullanarak, konuşma olmadan doğaçlayacakları söylenir. Mekânda hangi nesnelere var, bunlar hangi amaçla kullanılıyor gibi değişik sorularla mekanlarını bedenleriyle tarif etmeleri sağlanır. Diğer gruplarda mekânı tahmin edip bulmaya çalışırlar.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Beden Oyunları)</b>	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.	<b>Flamingolar ve Penguenler</b> Ebe olmak isteyen bir öğrencinizi seçiniz. Öğrencilerinize “Ebe olan arkadaşımız şu andan itibaren bir ‘Flamingodur. Sizler de bu Flamingonun yakalamaya çalışacağı ‘Penguenlersiniz. Flamingo çabuk hareket edemez, zarif ve yavaş adımlar atar, her bir adımında kanatlarını aşağıya-yukarıya doğru hareket ettirir, uzun bacaklı olduğu için adımları da bu ölçüde büyüktür. Penguenler ise bacakları kısa olduğu için küçük adım atarlar fakat çabuk hareket ederler. Siz penguen Yürüyüşüyle flamingodan kaçmaya çalışacaksınız. Flamingo bir pengueni yakalarsa o penguen artık bir flamingodur. Oyunun bu aşamasından sonra flamingolar penguenleri beraber yakalamaya çalışırlar. Oyun tek bir penguen kalana kadar bu şekilde devam eder.			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
MART	(26.HAFTA) 27 – 31 Mart	2 SAAT	<b>Drama (Beden Oyunları)</b>	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.	<b>Fotoğraf Çalışması</b> Her grup için bir mekân belirleyiniz. Bu mekânlar öğrencilerin hayal gücünü geliştirici nitelikte olmalıdır (hayvanat bahçesi, çarşı, seramik/heykel atölyesi, lo kanta, 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 fotoğrafkaresinde 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.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Beden Oyunları)</b>	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.	<b>Tırtıl Kuyruğunu Kap</b> 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.			
NİSAN	(27.HAFTA) 3 – 7 Nisan	2 SAAT	<b>Drama (Beden Oyunları)</b>	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.	<b>Bom Ateş</b> Öğrencilerinizin arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize “Ebe olan arkadaşınız sizi yakalamaya çalışacak. Ebeye yakalanmamak için ondan kaçacaksınız. Sizi yakalayacağını anladığımız an ‘Bom!’ diye bağırarak heykel formunda donacaksınız. Arkadaşlarınızdan biri ‘Ateş!’ diye bağırp size dokununcaya kadar heykel formunuzu bozmayacaksınız. Siz heykel formundayken ebe sizi ebeleyemez. Eğer ‘Bom!’ diyemeden ebe size dokunursa yeni ebe siz olacaksınız.” Diye oyunun kuralını açıklayınız.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Beden Oyunları)</b>	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.	<b>Şekilden Şekile</b> Öğrencilerinizden mekânın içinde serbest yürümlerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi size bazı şekillerin isimlerini söyleyeceğim. Konuşmadan, işaretleşmeden bu yönergeler doğrultusunda sizler de hep birlikte bu şekilleri oluşturmaya çalışacaksınız. Ben ona kadar sayacağım. On dediğimde siz şekli tamamlamış olacaksınız.” diyerek çalışmayı anlatınız. Öğrencilerinize; daire, kare, üçgen, dikdörtgen gibi şekiller ya da K, T, S, P, Z, M gibi harfler söyleyebilirsiniz.			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
NİSAN	(28.HAFTA) 10- 14 Nisan	2 SAAT	<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	<b>İsim – Şehir - Eşya</b> Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde ayakta durmalarını isteyiniz. Oyunun kuralını öğrencilerinize “Oyuna başlayan arkadaşınız bir isim söyler. Onun sağ tarafında duran arkadaş bu ismin son harfiyle başlayan yeni bir isim söyler. Oyun sağ taraftan sırayla bu şekilde devam eder. Sırası gelip de duraksayan, şaşırın kişiye grupça ‘1, 2, 3 Güüm!’ denir. İki kere duraksayan, şaşırın öğrenci oyun dışı kalır. İkinci turda şehir, üçüncü turda eşya ismiyle oyun devam eder.” şeklinde açıklayınız. Ebe olmak isteyen bir öğrenci ile oyunu başlatınız.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	<b>A. Kaynak kişiler</b> 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  <b>B. Görsel Kaynaklar</b> 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Grup Dinamiği Oluşturma)</b>	Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme	<b>Cümleden Cümleye</b> Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde oturmalarını isteyiniz. Onlara alfabetik sırayı gözeterek öykü bütünlüğü düşünülmeden, sadece bir önceki cümlelerin çağrışımla 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.			

## 2. ARA TATİL (17-2 NİSAN)

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
NİSAN	(29.HAFTA) 24 – 28 Nisan	2 SAAT	<b>Drama (Beden Oyunları)</b>	Bedenlerini tanırlar ve bedenlerini kullanarak yeni fonmlar oluştururlar. Beden hareketleriyle oluşturulan oyun ve alıştırmalar öğrencinin karşısına çıkabilecek engeli kolayca aşabilme yeteneğini, gücünü yerinde ve zamanında kullanma alışkanlığını kazandırır.	<b>Eşli Hayvanlar</b> Birinci aşamada oluşan gruplara “Grup üyeleri olarak daha önce tek tek canlandırdığınız bu hayvanı şimdi tek bir vücut olarak canlandıracağız.” diye çalışmanın kuralını açıklayınız. Bu aşamada öğrencilere düşünmeleri ve uygulamaları için zaman verilmelidir. Her grubun yaptığı canlandırma diğer gruplar tarafından izlenir. Tüm grupların canlandırmalarını yapmalarıyla ikinci aşama tamamlanır.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	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.	<b>Tombala</b> Öğrencilerinizin getirmiş oldukları nesnelere, dışarıdan nesnelere görünmeyeceği ve tüm nesnelere içine alabilecek büyükçe bir torbaya koyunuz. Bu ağzı büzgülü bez bir torba ya da büyük siyah bir çöp poşeti olabilir. Öğrencilerinizi üç gruba ayırınız. Öğrencilere “Elimizdeki tombala torbasından hepiniz sırayla bir nesne seçeceksiniz. Bu nesneyi torbadan çıkartmadan tanımaya çalışacaksınız. Tahmininizi arkadaşlarınızla paylaştıktan sonra seçtiğiniz nesneyi çıkartıp göstereceksiniz ve tekrar torbaya atacaksınız. Tahmininiz doğruysa grubunuz bir puan alacaktır. Burada önemli olan hepinizin seçtiğiniz nesneyi en iyi şekilde kavramaya çalışmasıdır. Sizin yanlış tahmininiz grubunuzun puan kaybetmesine sebep olacaktır.” diyerek açıklama yapınız.			
MAYIS	(30.HAFTA) 02 – 05 Mayıs	2 SAAT	<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	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.	<b>Tıkr Tıkr</b> 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.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	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.	<b>Siz Biz oyunu</b> 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 arkadaşımızın ismini söyleyeceksiniz. Adı söylenen arkadaşımız 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 artımasıdır. Ritmi şaşırın, aynı arkadaşının adını iki kez söyleyen, isim söylerken şaşırın yanar ve oyun dışı kalır.			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
MAYIS	(31.HAFTA) 8- 12 Mayıs	2 SAAT	<p><b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b></p>	<p>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.</p>	<p><b>Ritim Ses</b> Öğrencilerinizden çember oluşturacak şekilde yere oturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Yapacağınız çalışmada birinci arkadaşınız ritmik bir vuruş oluşturacak, ikinci arkadaşınız buna uygun yeni bir ritim vuracak. Sırasıyla son arkadaşınıza kadar herkes kendine ait yeni bir ritim oluşturacak. Vurduğunuz ritimleri değiştirmeden herkes kendi ritmini tekrar edecek. Vurma eylemini sadece ellerinizi birbirine vurarak yapmak zorunda değilsiniz. Bedeninizi de kullanarak farklı tınılar elde edebilirsiniz. Bu çalışmayla hep beraber bir orkestra oluşturmuş olacağız.</p>	<p><b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b></p>	<p><b>A. Kaynak kişiler</b> 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler</p> <p><b>B. Görsel Kaynaklar</b> 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler</p>	<p><b>Süreç Değerlendirme Formu</b></p>
			<p><b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b></p>	<p>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.</p>	<p><b>Çatlak Patlak</b> Öğrencilerinizden bir çember oluşturmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize “Ellerinizi birini sağdaki arkadaşımızın elinin üzerinde diğerini de soldaki arkadaşımızın elinin altında tutunuz. Oyun bir tekerlemeyle başlayacak. Tekerlemenin sözleri: ‘Çatlak patlak yusuvarlak, Kremalı börek, sütlü çörek Çek dostum çek Arabanı yoldan çek ...’ Tekerlemenin son sözünü söyleyen ani bir hareketle sağdaki arkadaşının eline vurmaya çalışır, eline vurulan öğrenci oyun dışı kalır. Arkadaşının eline geç kalan öğrenci de oyun dışında kalır. Bu oyunda tempo her seferinde giderek hızlanmalıdır. Oyun en son iki kişi kalıncaya kadar devam eder. İki kişi arasından kim kazanırsa oyunun galibi ilan edilir.” diyerek oyunun kurallarını açıklayınız.</p>			
MAYIS	(32.HAFTA) 15- 18 Mayıs	2 SAAT	<p><b>Drama (Materyal Oyunları)</b></p>	<p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p><b>Şapka oyunu</b> Öğrencilerinizden müzik eşliğinde mekânda serbest dolaşmalarını, dans etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinize “Şimdi aranızdan bir arkadaşımıza 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 ebeyletmiş olur. Oyunun galibi son kalan arkadaşınız olacaktır.” diyerek oyunu anlatınız. Bir süre sonra müziği durdurunuz.</p>	<p><b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b></p>	<p><b>A. Kaynak kişiler</b> 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler</p> <p><b>B. Görsel Kaynaklar</b> 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler</p>	<p><b>Süreç Değerlendirme Formu</b></p>
			<p><b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b></p>	<p>1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.</p>	<p><b>O Bir...</b> Seçilen nesne genel kullanım amacı ve özellikleriyle tanıtılır, nesnenin adı söylenilmeden anlatılır, nesnenin bulunması sağlanır.</p>			



SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
MAYIS	(33.HAFTA) 22 – 26 Mayıs	2 SAAT	<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	<b>Konuşan Nesne</b> Bu çalışmada her öğrenci bir nesne seçer. Öğrencilerden seçtikleri nesnelere için “Bu nesnelere sesi olsaydı nasıl olurdu? Duyguları neler olurdu?, Nasıl yansıtırlardı? Ne yapmak isterlerdi? Ne söylemek isterlerdi? ...” gibi soruların cevaplarını düşünmeleri istenir. Öğrenciler bu gibi sorulara verdikleri yanıtları çerçevesinde seçtikleri nesne için kısa bir öykü kurgular ve oynarlar.	<b>Drama Soru - Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	<b>Balıkçılar</b> “Balıkçılar” oyunu için mukavvadan küçük balıklar kesilir. Kesilen mukavva balıklar 1 -1,5 m’lik iplerle öğrencilerin bellerine bağlanır. Balıkların arkaya ya da yanlara doğru gelmesi tamamıyla öğrencilerin isteğine bağlıdır. Buradaki tek şart hazırlanan balıkların yere düşmesidir. Öğrencilerinize “Bu oyunun kuralı kendi balıklarınızı korurken diğer tarafta başka arkadaşlarımızın balıklarına basarak onları almaya çalışacaksınız. Balıksız kalan yanar, ikinci oyuna kadar dışarıda bekler. En fazla balık toplayan arkadaşınız oyunu kazanır. Balık yakalarken elleri kullanmamak esastır. Ellerinizi yalnızca yakaladığınız balığı almak için kullanabilirsiniz. Balığınızı kaptırmayan ve en çok balık yakalayan arkadaşınız oyunu kazanır.” diyerek oyunu anlatınız.			
MAYIS-HAZİRAN	(34.HAFTA) 29 Mayıs – 2 Haziran	2 SAAT	<b>Drama (Materyal Oyunları)</b>	1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	<b>Konuşan Figür</b> Öğrencileriniz sınıfa getirilen atık/artık materyaller ve malzemelerden figürler yaparlar.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1.Öğretmenler 2.Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	<b>Örümcek Ağı</b> Gönüllü iki öğrenci seçiniz. Öğrencilerinize “Bu arkadaşlarınız bir ‘örümcek ağı’ oluşturacaklar. Sizler de bu ağı yakalanmamak için onlardan kaçacaksınız. Örümcek ağını oluşturan arkadaşlarınız birbirlerinin ellerini bırakmadan sizi yakalamaya çalışacaklar. Örümcek ağına yakalananlar tıpkı diğer arkadaşları gibi ağı 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 kısmını tekrar bir araya getir ve oyun devam eder. Sizler örümcek ağının altından geçemezsiniz. Oyun bu şekilde son üç oyuncu kalıncaya kadar devam eder.” diyerek oyunu açıklayınız.			

SÜRE			KONULAR	KAZANIMLAR	ETKİNLİKLER	ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME
AY	HAFTA	SAAT						
HAZİRAN	(35.HAFTA) 5 – 9 Haziran	2 SAAT	<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	<b>Yansımalar</b> Önceden hazırladığınız resimleri mekânda öğrencilerin görebileceği şekilde duvarlara asınız. Öğrencilerinize mekânda serbest yürümlerini ve bu arada resimleri incelemelerini söyleyiniz. Öğrencilerden sevdikleri, hoşlandıkları, kendilerine yakın hissettikleri resmin etrafında toplanmalarını isteyiniz. Öğrenciler böylece kendi tercihlerine göre gruplara ayrılacaktır. Daha sonra her gruptan, tercih ettikleri resimlerle ilgili öyküler oluşturmalarını isteyiniz. Gruplar resimleri inceler, her grup kendi seçtiği resimden yola çıkarak bir öykü kurgular ve kurguladığı öyküyü oynar.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	<b>Kedi Fare oyunu</b> Öğrencilerinize mekânda serbest yürümlerini söyleyiniz. Daha sonra komutla ikili olmalarını isteyiniz. En son ikili olan grubu ebe olarak belirleyiniz. Öğrencilerinize “Son belirlediğim iki arkadaşınızdan biri ‘Kedi’ diğeri de ‘Fare’ dir. Fare, kediye yakalanmamak için ondan kaçacak. Kediden kurtulmak için de el ele tutuşmuş gruplardan birinin yanına kediye yakalanmadan eklenmeye çalışacaktır. Farenin eklendiği grubun diğer ucundaki arkadaşınız yeni fare olacak ve aynı şekilde kediden kaçmaya başlayacaktır. Kedi, fareyi yakalarsa kedi ile fare yer değiştirir fare kedi, kedi de fare olur.” diyerek oyunu açıklayınız. Komutla oyunu başlatınız.			
HAZİRAN	(36. HAFTA) 12 – 16 Haziran	2 SAAT	<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	<b>Yansımalar</b> Önceden hazırladığınız resimleri mekânda öğrencilerin görebileceği şekilde duvarlara asınız. Öğrencilerinize mekânda serbest yürümlerini ve bu arada resimleri incelemelerini söyleyiniz. Öğrencilerden sevdikleri, hoşlandıkları, kendilerine yakın hissettikleri resmin etrafında toplanmalarını isteyiniz. Öğrenciler böylece kendi tercihlerine göre gruplara ayrılacaktır. Daha sonra her gruptan, tercih ettikleri resimlerle ilgili öyküler oluşturmalarını isteyiniz. Gruplar resimleri inceler, her grup kendi seçtiği resimden yola çıkarak bir öykü kurgular ve kurguladığı öyküyü oynar.	<b>Drama Soru- Cevap Anlatım Gösterme Gözlem</b>	A. Kaynak kişiler 1. Öğretmenler 2. Öğrenciler  B. Görsel Kaynaklar 1. Etkinlik örnekleri 2. Bilgisayar vb. 3. Levhalar 4. Resimler	<b>Süreç Değerlendirme Formu</b>
			<b>Drama (Ritim, Ses, Devinim)</b>	1. Günlük hayatta kullandığı nesnelere amacı dışında kullanır. 2. Atık malzemeleri kullanarak üç boyutlu figür yapar. 3. Yapılan figürlerden yola çıkarak öykü kurgular. 4. Görsel eserleri yorumlar ve oynar.	<b>Kedi Fare oyunu</b> Öğrencilerinize mekânda serbest yürümlerini söyleyiniz. Daha sonra komutla ikili olmalarını isteyiniz. En son ikili olan grubu ebe olarak belirleyiniz. Öğrencilerinize “Son belirlediğim iki arkadaşınızdan biri ‘Kedi’ diğeri de ‘Fare’ dir. Fare, kediye yakalanmamak için ondan kaçacak. Kediden kurtulmak için de el ele tutuşmuş gruplardan birinin yanına kediye yakalanmadan eklenmeye çalışacaktır. Farenin eklendiği grubun diğer ucundaki arkadaşınız yeni fare olacak ve aynı şekilde kediden kaçmaya başlayacaktır. Kedi, fareyi yakalarsa kedi ile fare yer değiştirir fare kedi, kedi de fare olur.” diyerek oyunu açıklayınız. Komutla oyunu başlatınız.			

Çiğdem BARAN  
2-A Sınıf Öğrt.

Hatice DURSUN KIZILKAYA  
2-B Sınıf Öğrt.

Nurdan TEZCAN  
2-C Sınıf Öğrt.

Ali İNCİ  
2-D Sınıf Öğrt.

Ezgi ÇİNAR  
2-E Sınıf Öğrt.

Fatma ÖNDER  
2-F Sınıf Öğrt.

Gülây ÖZCAN (Zümre Başkanı)

Dilan KIZILTAŞ

Pınar ÖZKAYA

İbrahim AÇOK

H. Dilek KEKLİK

2-G Sınıf Öğrt

2-H Sınıf Öğrt

İngilizce Öğretmeni

İngilizce Öğretmeni

Müdür Yardımcısı

Okul Müdürü