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)** | **9 Eylül – 13 Eylül** | **2 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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Rüzgaroğlu Masalı** |
| **EYLÜL**  **(2.HAFTA)** | **16 Eylül – 20 Eylül** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Doğaçlama)** | 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. |
| **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**  **(3.HAFTA)** | **23 Eylül – 27 Eylül** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Karda Oyun – Düşsel)** | 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 yürüyormuş gibi yürümeye başlar. Öğretmen: “Aman dikkat edin, burası buz tutmuş kayabilirsiniz.” dediğinde, bazı öğrenciler düşmemek için birbirlerine tutunurken bazıları da kayarak düşer. Öğretmen, düşen öğrencilere “Bir yerin ağrıdı 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 ileteceğim. Sıcaklığımla 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 yaptığınızda 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. | **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 |  |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Limon Kız** | **Süreç Değerlendirme Formu** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EKİM**  **(4.HAFTA)** | **30 Eylül– 4 Ekim** | **2 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** |
| **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. |
| **EKİM**  **(5.HAFTA)** | **7 Ekim – 11 Ekim** | **2 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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Çirkin Ördek Yavrusu** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **EKİM**  **(6.HAFTA)** | **14 Ekim –18 Ekim** | **2 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** |
| **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. |
| **EKİM**  **(7.HAFTA)** | **21 Ekim – 25 Ekim** | **2 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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler** |

| **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)** | **28 Ekim – 1 Kasım** | **2 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** |
| **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. |
| **KASIM**  **(9.HAFTA)** | **04 Kasım – 8 Kasım** | **2 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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Karga ile Tilki** |

ARA TATİL

(11-15 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)** | **18 Kasım – 22 Kasım** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Pandomim)** | 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 | **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** |
| **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** |
| **KASIM**  **(11.HAFTA)** | **25 Kasım – 29 Kasım** | **2 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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Rapunzel** |
| **ARALIK**  **(12.HAFTA)** | **2 Aralık - 6 Aralık** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Rol Oynama)** | 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 canlandıracak  çocuklar rollerini seçer. Örneğin; astronot, gezegen, yıldız, uzay yaratığı vb. daha sonra ikili, üçlü gruplar oluşturarak aralarında konuşur. | **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** |
| **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** |
| **ARALIK**  **(13.HAFTA)** | **9 Aralık – 13 Aralık** | **2 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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Küskün Tavşan** |
| **ARALIK**  **(14.HAFTA)** | **16 Aralık – 20 Aralık** | **2 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** |
| **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** |
| **ARALIK**  **(15.HAFTA)** | **23 Aralık – 27 Aralık** | **2 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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kibritçi Kız** |
| **ARALIK - OCAK**  **(16.HAFTA)** | **30 Aralık – 3 Ocak** | **2 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** |
| **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** |
| **OCAK**  **(17.HAFTA)** | **6 – 10 Ocak** | **2 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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Keloğlan ve Nasreddin Hoca** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **OCAK**  **(18.HAFTA)** | **13 – 17 Ocak** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Okul Hatırası**  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” pozu vermelerini isteyiniz. Siz de temsilî 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. | **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** |
| **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. |

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)** | **03 Şubat –7 Şubat** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Grup Dinamiği Oluşturma)** | Kendini özgürce ifade edebileceği ve diğer bireylerle etkileşime gireceği grup çalışmalarına katılabilme | **Cümleden Öyküye**  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. | **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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Keloğlan ile Ese ve Köse** |
| **ŞUBAT**  **(20.HAFTA)** | **10 Şubat – 14 Şubat** | **2 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** |
| **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. |
| **ŞUBAT**  **(21.HAFTA)** | **17 Şubat – 21 Şubat** | **2 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. | **Röportaj**  Öğrencilerinizi biri ünlü diğeri spiker olacak şekilde ikişerli eşleştiriniz.  Doğaçlama röportaj yapmalarını isteyiniz. | **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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kurnaz Karga’nın Oyunu** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **ŞUBAT**  **(22.HAFTA)** | **24 Şubat – 28 Şubat** | **2 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** |
| **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** |
| **MART**  **(23.HAFTA)** | **3 Mart – 7 Mart** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Tilki Tilki Saatin Kaç**  Öğrencileriniz arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize oyunu “Ebe olan arkadaşınız ‘Tilki’ sizler de ‘Tilki’nin arkadaşları’sınız. 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 yaklaşıncaya 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. | **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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Ceylan, Kaplumbağa, Fare ve Karga** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MART**  **(24.HAFTA)** | **10 Mart – 14 Mart** | **2 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** |
| **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. |
| **MART**  **(25.HAFTA)** | **17 Mart - 21 Mart** | **2 SAAT** | **Drama**  **(Rol Oyunları)** | Verilen zaman yönergelerine göre kurgulama yapar ve doğaçlar. | **Burası Neresi**  Öğrencileri gruplara ayırınız. Her gruba önceden hazırlamış olduğunuz mekan bildiren kağıtları veriniz. Mekanlarını diğer gruplara belli etmemeleri için uyarınız. Grupların sırayla bulunduğu mekanlarını sadece bedenlerini kullanarak, konuşma olmadan doğaçlayacakları söylenir. Mekanda hangi nesneler var, bunlar hangi amaçla kullanılıyor gibi değişik sorularla mekanlarını bedenleriyle tarif etmeleri sağlanır. Diğer gruplarda mekanı tahmin edip bulmaya çalışırlar. | **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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kurt ile Kuzu** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MART**  **(26.HAFTA)** | **24 Mart – 28 Mart** | **2 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** |
| **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. |

ARA TATİL

(31 Mart - 4 Nisan)

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **NİSAN**  **(27.HAFTA)** | **7 Nisan – 11 Nisan** | **2 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. | **Bom Ateş**  Öğrencilerinizin arasından gönüllü bir ebe seçiniz. Öğrencilerinize “Ebe olan arkadaşınız sizi yakalamaya çalışacak. Ebeye yakalanmamak için ondankaçacaksınız. Sizi yakalayacağını anladığınız an ‘Bom!’ diye bağırarak heykel formunda donacaksınız. Arkadaşlarınızdan biri ‘Ateş!’ diye bağırıpsize 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. | **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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Tilki ile Kirpi** |
| **NİSAN**  **(28.HAFTA)** | **14 Nisan – 18 Nisan** | **2 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** |
| **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** |
| **NİSAN**  **(29.HAFTA)** | **21 Nisan – 25 Nisan** | **2 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. | **Eşli Hayvanlar**  Birinci aşamada oluşan gruplara “Grup üyeleri olarak daha önce tek tek canlandırdığınız bu hayvanı şimdi tek bir vücut olarak canlandıracaksınız.” 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. | **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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kurt ve Leylek** |
| **NİSAN - MAYIS**  **(30.HAFTA)** | **28 Nisan – 02 Mayıs** | **2 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** |
| **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**  **(31.HAFTA)** | **5 Mayıs – 9 Mayıs** | **2 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. | **Ritim Ses**  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. | **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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Kurt ile Keçi** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MAYIS**  **(32.HAFTA)** | **12 Mayıs – 16 Mayıs** | **2 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** |
| **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. |
| **MAYIS**  **(33.HAFTA)** | **20 Mayıs – 23 Mayıs** | **2 SAAT** | **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. | **Konuşan Nesne**  Bu çalışmada her öğrenci bir nesne seçer. Öğrencilerden seçtikleri nesneler  için “Bu nesnelerin 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 yanıtlar çerçevesinde seçtikleri nesne için kısa bir öykü kurgular ve oynarlar. | **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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Tarla Kuşu ve Yavruları** |

| **SÜRE** | | | **KONULAR** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİKLER** | **ÖĞRENME ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** |
| **MAYIS**  **(34.HAFTA)** | **26 Mayıs – 30 Mayıs** | **2 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** |
| **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. |
| **HAZİRAN**  **(35.HAFTA)** | **2 –4 Haziran** | **2 SAAT** | **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. | **Yansımalar**  Önceden hazırladığınız resimleri mekânda öğrencilerin görebileceği şekilde duvarlara asınız. Öğrencilerinize mekânda serbest yürümelerini 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. | **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** |
| **Masal** | Fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal gelişimini artırır. | **Tarla Faresi ile Şehir Faresi** |

| **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 – 13 Haziran** | **2 SAAT** | **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. | **Kedi Fare oyunu**  Öğrencilerinize mekânda serbest yürümelerini 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. | **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** |
| **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. |
| **HAZİRAN**  **(37.HAFTA)** | **16 – 20 Haziran** | **2 SAAT** | YIL SONU FAALİYET HAFTASI | | | | | |