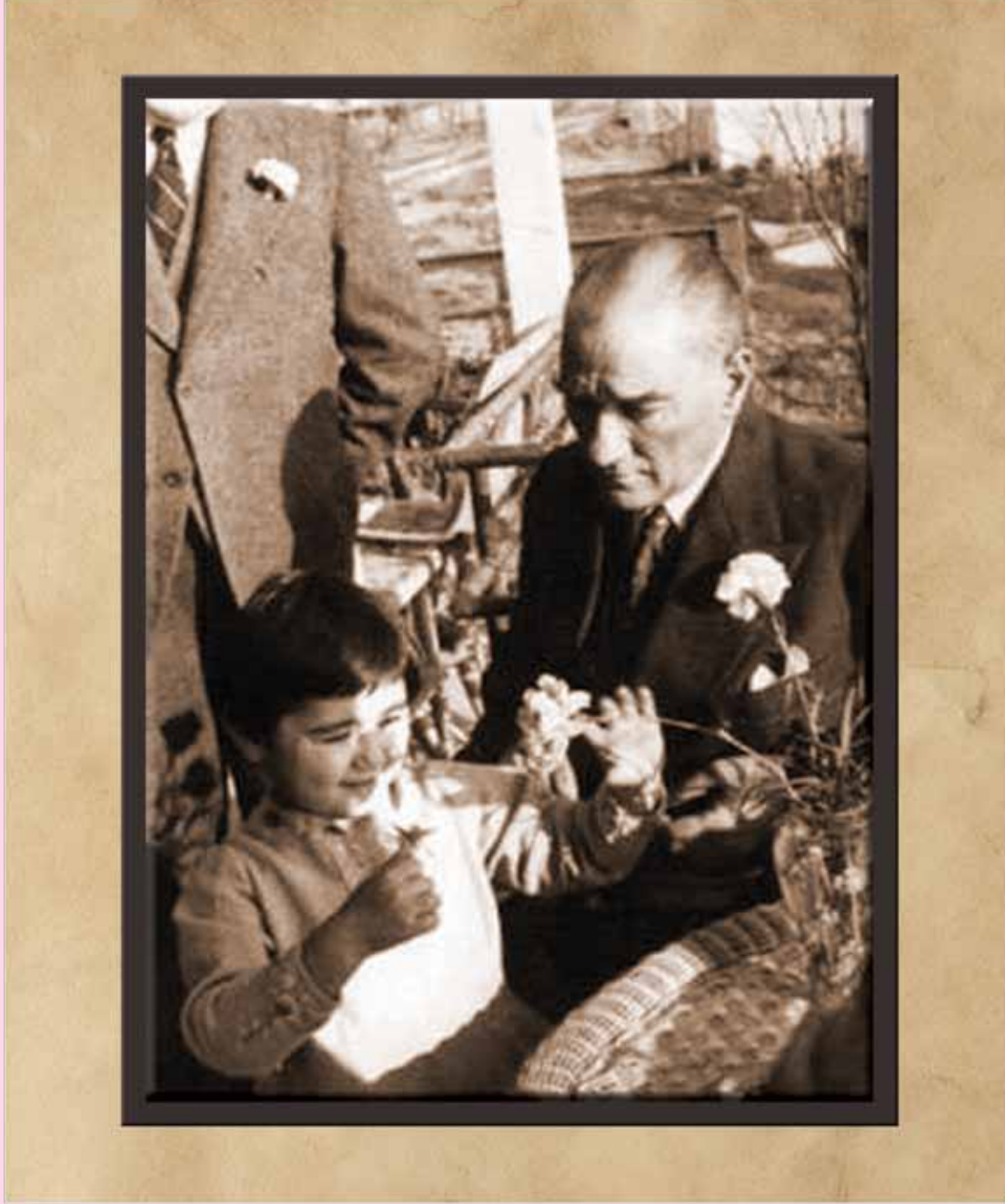


T.C.MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Temel Eğitim Genel Müdürlüğü

0-36
AYLIK ÇOCUKLAR İÇİN
ETKİNLİK KİTABI





Türk çocuğu ecdadını tanıdikça daha büyük işler yapmak için kendinde kuvvet bulacaktır.

K. Atatürk

önsöz

Değerli Yetişkinler,

0-36 aylık bebekler ve çocuklar için okul öncesi eğitim programını desteklemek amacıyla hazırlanan bu etkinlik kitabında çeşitli örneklere yer verilmiştir.

Etkinlikler; bilişsel, dil, motor, sosyal-duygusal alanlarda bebek ve çocukların gelişim ve eğitimlerini desteklemek amacıyla hazırlanmıştır. Açık ve kolay yönergeleri olan bu etkinlikler, her gelişim döneminde basitten zora doğru sıralanmış olup öğrenmeyi eğlenceli hale getirmektedir. Her durumda uygulanabilir olan bu etkinlikler, bebek ve çocukların kolayca takip edip hatırlamasını sağlayacaktır ve aynı zamanda onların tüm alanlardaki gelişimlerini destekleyecektir.

Bu etkinlikler sizlere örnek olarak hazırlanmıştır, amaç sizin kendi etkinliklerinizi hazırlayarak kendi etkinlik kitaplarınızı oluşturmanızdır. Hazırlanan bu kitabın yararlı bir kaynak olacağı ümidiyle sizlere sevgi ve saygılarımızı sunarız.

0-36 Ay Komisyonu



O-36 AY ÇOCUKLAR İÇİN EĞİTİM PROGRAMI

O-36 ay çocuklar için eğitim programı, 2013-2014 eğitim öğretim yılında uygulanmak üzere uygulamaya konulmuştur. Gelişime dayalı olan bu program; ilk yıl aylık, ikinci yıl üçer aylık, üçüncü yıl ise altışar aylık dönemlere ayrılarak gelişim göstergeleri göz önüne alınarak hazırlanmıştır. O-36 ay çocuklar için hazırlanmış eğitim programında; 0-12 aylar arasında 160, 12-24 aylar arasında 91 ve 24-36 aylar arasında 60 olmak üzere toplam 311 gelişim göstergesi yer almaktadır. Programda yer alan gelişim göstergeleri dört temel gelişim alanında ele alınmıştır. Sosyal ve duygusal gelişim alanları bütünleştirilerek sosyal-duygusal gelişim olarak, motor gelişim alanı da küçük motor ve kaba motor olarak ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Tüm gelişim alanlarının desteklenerek bireyin başarılı, sağlıklı, özgüveni gelişmiş, problem çözebilen, yaratıcı ve üretken olabilmesi hedeflenmiştir.

Bu kitapta, O-36 aylık dönemdeki çocuklara uygulanabilecek örnek etkinlikler yer almaktadır. Bu etkinlikler çocukların yaşlarına uygun olarak gelişim alanı ve gelişim göstergeleri dikkate alınarak hazırlanmıştır. Her etkinlikte gelişim alanı ve göstergelerin yanı sıra materyal, öğrenme süreci, uyarılma ve değerlendirme bölümlerine yer verilmiştir. Ayrıca her bir etkinlik isimlendirilmiş ve etkinliklerin her koşulda uygulanabilir olmasına özen gösterilmiştir.

Etkinlikler planlanırken dikkat edilecek noktalar:

Bu etkinlikler birer örnek olup çocukların yaşları ve gelişim düzeylerine bağlı kalınarak çeşitlendirilebilir. Kurumun gereksinimlerine göre yaşlar ve gelişim düzeylerine bağlı kalınarak çeşitlendirilebilir.

Etkinlikler,

- Bebek/çocuğun kronolojik yaşından çok, gelişim gözlem formuna göre gelişimsel yaşı dikkate alınarak hazırlanmalıdır.
- Basitten karmaşığa doğru ilerleyen biçimde planlanmalıdır.
- Günlük yaşam deneyimlerini zenginleştirecek nitelikte olmalıdır.
- Bebek/çocuğun gereksinimlerinin giderildiği beslenme, tuvalet ve uyku gibi rutin zamanların da eğitim amaçlı kullanılmasına yönelik kullanılmalıdır.
- Ortam, bebek /çocuğun sağlığı ve güvenliği açısından tehlikelerden arındırılmalıdır.
- Güvenli olan her tür nesne veya oyun materyalini içermelidir.
- Bebek /çocukla etkili zaman geçirilmesini ön planda tutmalıdır.

0 - 12 AYLIK BEBEKLER
İÇİN
ÖRNEK ETKİNLİKLER



ETKİNLİK ADI BEBEĞİMLE OYNUYORUM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

1.1. Kendisinden 20-30 cm uzaklıktaki parlak renkli nesneye bakar.

1.2. Sese tepki verir.

Dil

1.1. Kendisiyle konuşan kişiye bakar.

Sosyal-Duygusal

1. 2. Dokunsal uyarana tepki verir.

İnce Motor

1.2. Avucunun içine verilen nesneyi kavrar.

Kaba Motor

1.1. Başını ve boynunu kısa süreli kontrol etmeye çabalar.

1.2. Sırt üstü pozisyonda yatarken ani bir uyarana verildiğinde sıçrar.



DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Parlak renkli çingirak.

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeği, mutlu olduğu ve ihtiyaçlarının giderildiği bir zamanda sırt üstü yatırın. Parlak renkli ve ses çıkaran bir oyuncak gözlerinin hizasında sallayın. Bebeğin oyuncakla odaklanmasını sağlayın ve oyuncakla bakıp bakmadığına dikkat edin.

Oyuncağı bebeğin sırayla her iki kulağının yakınında sallayarak ses çıkarmasını sağlayın. Bebeğin sesin geldiği yöne doğru bakmaya çalışıp çalışmadığına dikkat edin. Sesin çok yüksek olması durumunda bebeğin, bu ani ses karşısında kol ve bacaklarını aynı anda açıp kapadığını gözlemleyin. Sürekli olarak sesin ani ve çok yüksek olarak çıkarılması bebeği huzursuz edebileceği için yumuşak sesleri tercih edin. Aynı oyunu çeşitli zamanlarda bebeği kucağa alarak da oynayın. Bu sırada bebeğin başını 1-2 saniye kadar dik tutmaya çabalamasını sağlayın.

Bebekle oynarken çingirakın onun eline de verebilirsiniz. Öncelikle kavramasını istediği çingirak gibi bir nesneyi bebeğe gösterin ve yumruk pozisyonundaki elinin üzerine hafifçe dokunarak parmaklarının açılmasını sağlayın. Elinin içine uygun boyutta çingirakı verin ve bebeğin nesneyi kavramasını bekleyin.

Bebekle oyun oynarken baş veya işaret parmağınız ile bebeğin yanağına, çenesine, elinin üzerine, ayağına, bacağına, karnına, sırtına, yumuşak ve nazik bir biçimde dokunun. Bebeğin ellerini, saçını ve yüzünü yumuşak bir şekilde okşayın, belirli zamanlarda kucağa alarak sevginizi hissettirin.

Oyun sırasında bebeğin ağlaması durumunda hangi ihtiyacı için ağladığını bulmaya çalışın ve bebeğin ihtiyacını gidererek oyuna devam edin. Bu oyunu farklı seste ve renkteki çingiraklarla oynamak uyarana zenginliği sağlayacaktır.

UYARILAMA



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeği, karnı tok altı temiz ve uyanık olduğu zaman kucağınızda başı omzunuzda yatar pozisyonda tutun. Başını kısa süre dik tutmaya çabalamasına fırsat verin. Odanın içinde bebeği sarsmadan yavaş adımlarla yürüyün ve aşağıdaki ninniye söyleyin.

Asmaya kurdum salıncak
Eline de verdim oyuncak
Yine de uyumadı gitti
Şu küçük yumurcak.

Ninniye kendi uyduracağınız farklı melodilerle tekrarlayın. Bebeğin melodinin değiştiğini fark edip etmediğini gözlemleyin. Bebekle bir yandan ninni söyleyip bir yandan dolanırken bebeğin sırtına yavaşça dokunun yumuşak hareketlerle sıvazlayın. Bebeğiniz uyuduğunda yatağına yatırın.

**GELİŞİM GÖSTERGESİ****Bilişsel**

1.2. Sese tepki verir.

Dil

1.1. Kendisiyle konuşan kişiye bakar.

Sosyal-Duygusal

1. 2. Dokunsal uyarana tepki verir.

Kaba Motor

1.1. Başını ve boynunu kısa süreli kontrol etmeye çabalar.

UYARILAMA

Özel gereksinimli bazı serebral palsili bebekler, bu dönemde başını dik tutamayabilir. Dolayısıyla uygulamayı bebeğin başı, omzunuzda yaslıyken sürdürün.

**GÜVENLİK ÖNLEMLERİ**

Bebeği kucakta tutarken sırtından destekleyin. Ağzının omzunuzda kapanmamasına dikkat edin.

ETKİNLİK ADI ŞAP -ŞAP VE RAP - RAP

MATERYAL

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeğin uyanık ve keyifli olduğu zaman karşısına geçerek farklı ses tonları ile konuşun (bebeğim uyanmış beni izliyor gibi). Bebeğe bir süre bu şekilde konuştuktan sonra bebeğin görme alanı içinde farklı yönlere doğru yürüyerek dans edermiş gibi hareket edin. Bebeğin ses tonlamaları ile dikkatini çekerek sizi izlemesini sağlayın. Sizi tanıdığını belli eder şekilde gülümseyip gülümsemediğine dikkat edin. Bebeğin ellerini, bileklerinden tutarak vücudunun orta hattında alkışlama hareketi yaptırarak, “ellerimle şap şap şap şap” diyerek gülümseyin ve şarkı söyleyin. Bebeğin kısa süre avuçlarının açık olmasına dikkat edin.

Aynı şekilde sırt üstü pozisyonda bebeğin ayaklarını ayak bileklerinden tutarak bacaklarını aşağı yukarı hareket ettirin ve “ayaklarla rap rap rap” diyerek şarkıya devam edin. Bebeğin ayak bileklerinden ellerinizi çekin ve ayaklarını ortalama 2 saniye kadar havada tutmasını sağlayın.

UYARILAMA

Etkinlikte görme alanı içinde dans ederken özellikle görme engelli bebekler için bir taraftan da şarkı söyleyerek sesinizi takip etmesini sağlayın.

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

- 2.1. Görme alanı içinde hareket eden nesnelere izler.
- 2.2. Yetişkini tanıdığını belli eder.
- 2.3. Göz kontağı kurar.

Sosyal-Duygusal

- 2.1. İnsan yüzüne gülümser.

İnce Motor

- 2.1. Ellerini orta hatta birleştirir.
- 2.2. Ellerini kısa süre açık tutar.

Kaba Motor

- 2.4. Sırt üstü yatırıldığında bacaklarını ortalama iki saniye havada tutar.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

MATERYAL

Çingirak, ince yastık örtü/battaniye.

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeği, uyanık ve keyifli olduğu zaman yere serilen temiz bir örtünün/ battaniyenin üzerine sırt üstü yatırın. Bebekle bir süre konuşarak göz kontağı kurmasını sağlayın. Sizi tanıdığını belli eder şekilde gülümseyip gülümsemediğine dikkat ederek keyif alıp almadığını anlamaya çalışın.

Bebek sırt üstü yatar pozisyonda iken ellerinden tutun ve yavaşça kendinize doğru çekerek başını 15 saniye kadar dik ve dengeli tutmasını sağlayın. Bu hareketleri yaparken bebekle göz göze gelmeye özen gösterin ve bebekle konuşun. Daha sonra bebeğin ellerini bırakın ve yavaşça sırt üstü yatağa bırakın. Bebeğe sırt üstü yatarken göz hizasında çingirak sallayın. Çingirağı ileri geri hareket ettirerek bebeğin çingirağa bakmak için başını kaldırmaya çabalamasını sağlayın.

Daha sonra bebeği yüz üstü yatırın. Dizlerini karnına çektiğini gözlemleyin. Bebeğin başını hafifçe kaldırmasını ve yavaşça indirmesini sağlayın. Bu sırada bebeğin sırtına, başına yumuşak ve nazik bir biçimde dokunun, okşayarak konuşun. Karşısına tanıdığı bir oyuncakı görme mesafesinde yerleştirin ve oyuncakı hareket ettirerek görmesini sağlayın. Bebeğin belirli aralıklarla başını kaldırıp indirmesine fırsat verin.



ETKİNLİK ADI
TÜM ÇABAM, BAŞIMI KALDIRMAK İÇİN

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

2.3. Göz kontağı kurar.

Sosyal-Duygusal

2.1. İnsan yüzüne gülümser.

Kaba Motor

2.2. Sırt üstü yatırıldığında başını kaldırmaya çabalar.

2.3. Yüz üstü yatırıldığında, başını hafifçe kaldırır ve kontrollü olarak indirir.

2.5. Yüz üstü yatırıldığında dizlerini karnına çeker.

UYARILAMA

Görme engelli bebek, görme duyu kaybına bağlı olarak göz temasında bulunamayabilir. Bu durumda onunla konuşarak işitsel olarak algımasını destekleyin ve gülümseyip gülümsemediğini gözlemleyin.

Serebral palsili bir bebek, bu dönemde baş ve boyun kontrolünü henüz sağlayamamış olabilir. Bu durumda sırt üstü pozisyondaki bebeğin sırtını ve boynunu kollarınız ile kavrayıp hafifçe bebeği yataktan kaldırın.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Bebeğin yatırıldığı yerin temiz olmasına ve batıcı, sert malzemenin bulunmamasına dikkat edin. Bebeğin başını ani hareketlerden ve zemine sert şekilde bırakmasından korumak amacı ile başının altına ince bir yastık koyun.

ETKİNLİK ADI SALLARSAŒ İZLERİM. BEN BU OYUNU SEVERİM

GELİŐİM GÖSTERGELERİ

BiliŐsel

3.1. Parlak renkli ve hareketli nesneyi 180 derece izler.

Dil

3.1. Farklı sesler çıkarır.

3.2. Sesin kaynađına yönelir.

3.3. KonuŐan kiŐiye ve ses çıkararak nesneye sesli tepki verir.



DEĐERLENDİRME

MATERYAL

Parlak renkli ponpon ve ses çıkararak oyuncak.

ÖĐRENME SÜRECİ

Bebeđi, tüm gereksinimlerini karŐılandıktan sonra uygun bir yere yatırın. Daha önceden hazırladıđınız parlak renkli ponponu bebeđin yüzünden yaklaşık 15-20 cm uzaklıkta sallayarak bebeđin ponpona odaklanmasını bekleyin. Ponponu önce yavaş yavaş sađa sonra yavaş yavaş sola dođru hareket ettirin ve bebeđin hareketi izlemesini sađlayın. Bebek nesneyi izlemek için kafasını hareket ettirdiđinde, gülümseyerek ve neŐeli sesler çıkararak tepkide bulunun.

Ses çıkararak bir oyuncak bebeđin görüŐ alanının dıŐına çıkarın ve oyuncakın ses çıkarmasını sađlayın. Bebeđin sesin geldiđi yöne başını döndürmesini bekleyin. Bu sırada sevecen bir ses tonuyla konuŐarak bebeđin ses çıkarmasını teŐvik edin. Bebeđin size cevap olarak sesini alçaltıp yükselterek “s,k,g” gibi yumuŐak damak ve gırtlak sesleri ile rastgele çıkarılan “aaah /ooo/uuu/gauuv/agu gibi” sesleri çıkarıp çıkarmadıđını gözlemleyin.

UYARILAMA



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Çeşitli ses çıkaran oyuncaklar, üzerinde zil takılı bileklikler.

ÖĞRENME SÜRECİ

Yere yumuşak bir örtü serin ve bebeği yüzü koyun yatırın. Bebeğin karşısında farklı renkli ses çıkaran oyuncakları sallayarak ilgisini çekin. Bebeğin oyuncacı takip etmek için başını 45 derece kaldırmasını sağlayın. Aynı oyunu bebek sırt üstü yatarken de oynayın. Bebeğe, elleriyle kavraması için tutabileceği büyüklükteki bir oyuncacı uzatın. Oyuncacı tutmak için tüm vücuduyla hamleler yapmasını bekleyin. Bebeğin her hamlesinde “yakala yakala oyuncacı yakala” gibi sözel uyarılar da vererek oyunu sürdürün. Oyuncacı elinden düşürdüğünde “bak burada” diyerek bebeğe oyuncacı tekrar uzatın ve “yakala bakalım” diyerek yakalaması için yardım edin.

Bebeğin ellerine ve ayaklarına üzerlerine zil takılı bileklikler geçirin.

Takmış takıştırmış zilleri,
Sallayıp sallayıp gülüyor.
Ellerini süzüyor.
Takmış takıştırmış zilleri,
Sallayıp sallayıp gülüyor.
Ayaklarını süzüyor.

tekerlemesi ile bebeğin el ve ayak bileklerindeki zilleri fark etmesi için hafifçe bebeğin kollarını ve bacaklarını hareket ettirin. Bebeğin kollarını ve bacaklarını hareket ettirerek oynamasına destek olun.



ETKİNLİK ADI YENİ OYUNCAĞIM, KENDİ ELLERİM

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Dil

- 3.1. Farklı sesler çıkarır.
- 3.3. Konuşan kişiye ve ses çıkaran nesneye sesli tepki verir.

Sosyal-Duygusal

- 3.3. Tanıdık durumlara tepki verir.

İnce Motor

- 3.1. Ellerine uzun süre bakar.
- 3.2. El ve ayaklarıyla oynar.
- 3.3. Elinin yanındaki nesneyi yakalar.
- 3.4. Uzaktaki bir nesneyi almak için kolları ile uzanır.

Kaba Motor

- 3.3. Yüz üstü yatarken, başını 45 derece kaldırır.

UYARLAMA

Özellikle bazı serebral palsi tanılı bebekler, probleme bağlı olarak takvim yaşı uygun olsa bile bu becerileri yapabilecek motor fonksiyonlara sahip olmayabilir. Dolayısıyla bu etkinlikte doktor görüşü alınarak çok kısa süreli uygulamalara yer veriniz ve fiziksel desteğinizi mutlaka veriniz.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

El ve ayaklara geçirilecek bilekliklerin bebeğin bileklerini sıkmayacak özellikte olmasına özen gösterin. Bebeğin eline verilen nesnelerin temiz, güvenli olmasına, küçük ve kolay kopabilecek parçalar içermemesine dikkat edin.

ETKİNLİK ADI ŞİŞEDEN GELEN SESLER

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

- 4.1. Elindeki nesne alındığında arar.
- 4.2. Elindeki nesne alındığında nesneyi almak için elini uzatır.
- 4.3. Sesleri ayırt eder.

Dil

- 4.1. Agular, babıldar.

Sosyal-Duygusal

- 4.1. Farklı yüz ifadelerine tepki verir.

İnce Motor

- 4.1. Görme alanı içindeki nesneyi alır.

MATERYAL

Küçük bir pet şişe ya da meşrubat kutusu pirinç, mısır, mercimek, makarna.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeği kucağınızda yarı oturma pozisyonunda tutun. İçinde pirinç, mısır, mercimek, makarna gibi malzemeler olan küçük bir pet şişeyi hızlı/yavaş şekilde sallayarak bebeğin ilgisini çekmeye çalışın. Bebeğin de farklı sesler çıkarmasını sağlayın. Görme alanı içinde bebeğin oyuncacı almasına ve farklı şekillerde sallayarak değişik sesler oluşturmasına fırsat verin. Oluşan her değişik seste “ayyy, hiiii, püüüfff” gibi farklı sesler ve yüz ifadeleri ile bebeğe bakın ve farklı yüz ifadelerine tepki vermesini sağlayın. “Şimdi oyuncacı bana ver” diyerek oyuncacı elinden alın ve onun almasını bekleyin. Bu şekilde oyunu, oyuncacı bir sizin bir de onun sallamasıyla devam ettirin.



UYARILAMA

Özel gereksinimli bebek, çok kısa süreli de olsa nesneyi tutabilecek fonksiyona sahip değilse, bebeğin eline verdiğiniz nesneyi ve bebeğin elini el ayanızla kavrayıp birlikte sallayınız.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Pet şişenin kapağının sıkı şekilde kapandığından emin olun.

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Plastik çay kaşığı, küçük plastik tabakta yoğurt ve elma püresi.

ETKİNLİK ADI
NASIL BİR TAT?

ÖĞRENME SÜRECİ

Masanın kenarında, bebeği kucağınızda yarı oturur pozisyonda tutarak oturun. Önünüze küçük bir kase içine az miktarda yoğurt ve elma püresi koyun. Bebeğin eline plastik kaşık verin ve kaşığı kase nin içine daldırarak, vurarak oynamasına fırsat verin. Bu sırada bebeğin yaptıkları ile ilgili konuşun. Arada bir bebeğin yoğurda ve elmaya bulanmış kaşığı vücudun orta hattına getirerek ağzına götürmesine imkan verin. Bebeğin farklı tatları aldığı nda yüz ifadesini gözlemleyin.



GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

4.4. Değişik tatlara farklı yüz ifadeleri ile tepki verir.

İnce Motor

4.1. Görme alanı içindeki nesneyi alır.

4.2. Elindeki nesneyi ağzına götürür.

Kaba Motor

4.5. Kaşık veya küpü vücudunun orta hattına getirir.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Bu oyunun çocuğu beslemek amaçlı olmadığını unutmayın.



UYARILAMA

Tutma ve tuttuğu nesneyi yönlendirme açısından el fonksiyonlarını henüz kazanamamış özel gereksinimli bebekler için kaşığı siz tutun ve bebeğin elinin sizin elinizin üzerinde olmasını sağlayarak birlikte hareket edin.

ETKİNLİK ADI BURNUM İŞ BAŞINDA

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

- 5.1. Eline verilen nesneyle oynar.
- 5.2. Çeşitli kokuları ayırt eder.

Sosyal-Duygusal

- 5.1. Yumuşak sese ve gülümseyen yüze; gülme, mutlu sesler çıkarma gibi davranışlarla tepki verir.

Kaba Motor

- 5.1. Eline verilen nesneyle oynar.
- 5.2. Yarı oturur pozisyonda destekle 10 dakika durur.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



Kokuların kimyasal özellikte olmamasına, torbaların içindeki malzemenin dışarı çıkmamasını sağlayacak dokuda olmasına dikkat edin.

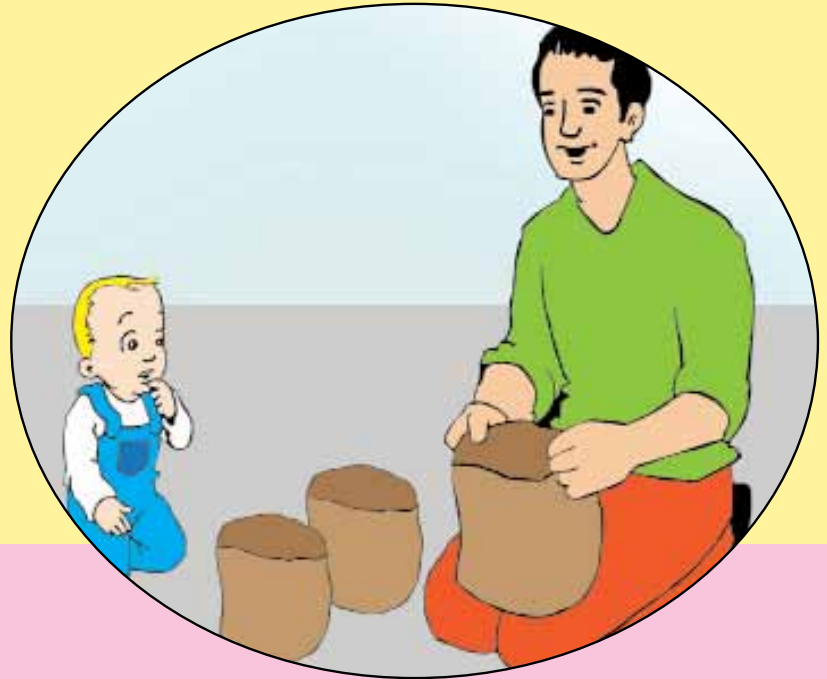
MATERYAL

İçinde kokulu malzemeler bulunan küçük torbalar.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Tülbent gibi seyrek dokulu kumaştan 10x10 cm ebatlarında torbalar hazırlayın ve içine kuru nane, portakal kabuğu gibi kokulu malzemeler koyun. Koku çeşidinin ikiden fazla olmasına dikkat edin. Bebeği yarı oturur pozisyonda kucağınıza alın. Torbaları bebeğin eline vererek incelemesini ve oynamasını sağlayın. Oynaması için gerekirse model olun ve "Bak bu torbalarda ne var?" diyerek cesaretlendirin. Bebek torbalarla oynarken "Nasıl kokuyor? Haydi kokla" diyerek torbaları sıra ile burnuna yaklaştırın. Bebekle sevecen, yumuşak ses tonu ve gülümseyen yüz ifadesi ile konuşun. Bebeğin farklı kokulara dikkat etmesini sağlayın. Her kokunun özeliğini bebeğe söyleyerek kokuları tanımlayın. Bebeğin kokulara verdiği tepkileri gözlemleyin.



UYARLAMA

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeği yatağın üstüne sırt üstü yatar pozisyonda yatırın. Yanına oturarak sevecen, yumuşak ses tonu ve gülümseyen yüz ifadesi ile konuşarak, kollarını ve bacaklarını hareket ettirmesini sağlayın. Bebeğin bacaklarını kısmen kaldırarak dik tutmasını destekleyin. Bebeğin yan dönmesi için göreceği şekilde oyuncakları göstererek dönmesine yardımcı olun. Bebeğin ismini söyleyerek size bakmasını ve tepki vermesini bekleyin. Kucağınıza alarak yarı oturur pozisyonda tutun. Ellerinizi,

Tel sarar kızım (oğlum) tel sarar
Tel bulamazsa ne sarar?
Annesinin saçını sarar.

diyerek sağa sola döndürün ve bebeğin elinize bakmasını sağlayın. Aynı oyunu bebeğin ellerini bileklerinden tutup tekerlemeyi söyleyerek oynayın. Bebeğin ellerini bileklerini çevirmesine destek olun.

GELİŞİM GÖSTERGESİ**Dil**

- 5.1. Yetişkinin çıkardığı sesleri taklit eder.
- 5.2. İsmi söylendiğinde tepki verir.

Sosyal-Duygusal

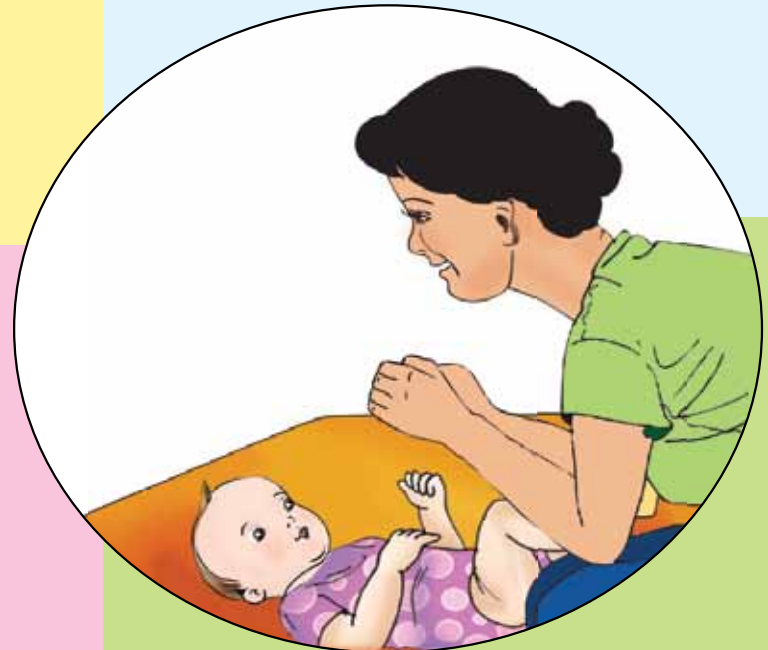
- 5.1. Yumuşak sese ve gülümseyen yüze, gülme, mutlu sesler çıkarma gibi davranışlarla tepki verir.

Kaba Motor

- 5.1. Kucağa alındığında vücudunu dik tutar.
- 5.2. Yarı oturur pozisyonda destekle 10 dakika durur.
- 5.3. Bacaklarını kısmen dik tutar.
- 5.5. Sırt üstü yatarken yan döner.

İnce Motor

- 5.1. El bileğini çevirir.

**UYARILAMA**

Bazı özel gereksinimli bebekler için etkinlik, sırt üstü yatar pozisyonunda da yapılabilir.

ETKİNLİK ADI NEREYE GİTMİŞ?

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

- 6.1. Kaybolan nesneyi/kişiyi arar.
- 6.2. Aynadaki görüntüsüne tepki verir.

Dil

- 6.1. Dudak sesleri çıkarır.
- 6.2. Tek heceli anlamsız sesler çıkarır.
- 6.3. İsteklerini belirtmek için ses, jest ve mimikleri kullanır.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



Aynanın kırılmayan cins olmasına dikkat edin.

MATERYAL

Tül bent, saplı ayna.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebekle saklanma oyunu oynamak için karşılıklı oturun. Bir tül bent ile önce kendi yüzünüzü kapatın ve açtığınızda “cee” diyerek bebeğinize gülümseyerek bakın. Bebeğin tepkisini gözlemleyin ve örtüyü bebeğin yüzüne kapatın tekrar “ceee” diyerek açın. “Anne nereye gitmiş?...Nereye gitmiş?, Aaaaa buradaymış...” diyerek bebeğe saklanan kişinin kaybolmadığını hissettirin. Bu oyunu farklı nesnelere saklayarak devam edin. Bebeğin eline tutabileceği büyüklükte bir ayna verin. Aynayı incelemesini sağlayın. Sonra aynayı bebeğin elinden alarak örtünün altına saklayın. ‘Ayna nerede?’ diyerek onunla konuşun. Bebeğin aynanın kaybolduğunu fark ettiğini arkasından 1-2 saniye bakarak belli ettiğinde, aynayı “aaa buradaymış” diyerek çıkarın. Aynayı bebeğin karşısına ya da yanına gelecek şekilde değişik konumlarda tutun. Bebek aynadaki görüntüsünü fark ettikten sonra el sallayarak, burnuna dokunarak, kulağına dokunarak “Bak burada kim varmış”, “Burnu neredeymiş?” gibi cümlelerle bebeğin dikkatini aynadaki görüntüsüne çekin ve aynadaki görüntüsünü izlemesine fırsat tanıyın. Bebeğin, aynadaki görüntüsüne gülerek, elini uzatarak ses çıkararak ya da jest ve mimiklerle (ağzını açma, gözlerini kısma, dudak bükme gibi) tepki vermesini sağlayın. Bu sırada bebeğin kendi kendine çıkardığı “b,p,m” gibi dudak seslerini tekrarlayarak ve bebek ile konuşarak bu sesleri onun tekrar etmesini destekleyin.



UYARLAMA

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Örtü, destek yastıkları, çeşitli oyuncaklar.

ETKİNLİK ADI SALLAN YUVARLAN

ÖĞRENME SÜRECİ

Yere büyükçe bir örtü serin ve bebeğin etrafını yastıklarla destekleyerek dik oturmasını sağlayın. Önüne farklı oyuncaklar koyarak oynamasını destekleyin. Oyuncakları evirip çevirmesini ve yere vurmasını izleyin. Her oyuncakla ilgili konuşun ve bebeğe bir oyuncak uzatın, almasını sağlayın. Başka bir oyuncak uzatarak onu da diğer eliyle almasını bekleyin. Bebeğin ellerinden tutarak vücudunu ileri geri ittirin ve

Fış fış kayıkçı
Kayıkçının küreği
Tıp tıp atar yüreği
Akşama fincan böreği
Yavrumsu yesin büyüsün
Tıpış tıpış yürüsün

tekerlemesini söyleyerek oynayın. Oyun oynarken “Yavrumsu yesin büyüsün, tıpış tıpış yürüsün” dediğinizde bebeği yüzü koyun yatırın ileriye ya da geriye doğru sürünmesine yardımcı olun. Bu sırada onun tek heceli anlamsız sesler çıkarmasını, isteklerini belirtmek için sesleri, jest ve mimikleri kullanmasını sağlayın. Destekleyerek sırt üstü dönmesine imkan verin. Yerde bebekle birlikte farklı hareketlerle oyunu sürdürün.



UYARILAMA

Özel gereksinimli bebeğin nesneyi kavraması için el desteği verebilirsiniz.

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Dil

- 6.1. Dudak sesleri çıkarır.
- 6.2. Tek heceli anlamsız sesler çıkarır.
- 6.3. İsteklerini belirtmek için ses, jest ve mimikleri kullanır.

Sosyal-Duygusal

- 6.1. Kucağa alınmak ister.
- 6.2. Tanıdığı kişi kucağa aldığı anda ona sarılır.

Kaba Motor

- 6.1. Destekle dik oturur.
- 6.2. Kol ve bacakları yardımıyla vücudunu iter.
- 6.3. Sırt üstü yatırıldığında vücudunu ileri geri hareket ettirir.
- 6.4. Yüz üstü ileriye ya da geriye doğru sürünür.
- 6.5. Sırt üstü yatarken yüz üstü döner.
- 6.6. Yüz üstü yatırıldığında sırt üstü döner.
- 6.7. Sırt üstü yatarken kendini kaldırmaya çalışır.

İnce Motor

- 6.1. Elinde bir nesne varken diğer eliyle ikinci nesneyi alır.
- 6.2. Elindeki nesneyi yere vurur.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Oyuncakların kesici, batıcı ve çok küçük olmamasına dikkat edin. Oyun sırasında bebeği uzun süre oturtmayın.



ETKİNLİK ADI SES ÇIKARIYORUM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

7.3 Nesneyi eliyle keşfetmeye çalışır.

Dil

7.1. Yüksek/alçak ses tonlamalarına tepki verir.

7.2. Yetişkinin çıkardığı sesleri kısa bir süre sonra tekrar eder.

Sosyal-Duygusal

7.1. Kendisiyle oynayan kişiye eşlik eder.

Kaba Motor

7.1. Desteksiz oturur.

İnce Motor

7.1. Aynı eline uzatılan ikinci nesneyi almak için elindeki nesneyi diğer eline geçirir.

7.2. İki elinde birer nesne tutar.

7.3. İki nesneyi birbirine vurur.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



Bebeğin kutuların içindeki malzemeleri ağızına atmaması için dikkatli olun. Bebek, otururken düşebileceğini düşünerek etrafına yastık koyun.

MATERYAL

Ses çıkaran kutular.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeğinizle yerde oturun. Bebeğin önüne içlerinde nohut, mercimek gibi ses çıkarabilecek malzemeler olan sürpriz yumurta kutularını koyun ve bebeğin eline bu kutularından birini uzatın. Bebeğin oyuncacı keşfetmesi ve oynaması için fırsat verin. Oyuncacığın hareket ettirildiğinde çıkardığı sesleri birlikte dinleyin. Oyuncacı hareket ettirerek hafif ve kuvvetli sesler çıkartın. Bebeği de oyuncakla sesler oluşturması için cesaretlendirin. Bebeğin bir süre bu oyuncacı sallayarak ses çıkarıp oynamasını sağlayın. Siz de elinize ikinci bir yumurta kutusu alıp sallayarak “Bak burada bir tane daha oyuncacığımız var.” diyerek dikkatini çekin ve bebeğin oyuncacı tuttuğu eline doğru, elinizdeki yumurta kutusunu da uzatın. Bebeğin uzattığınız kutuyu almak için elindeki kutuyu diğer eline geçirmesini bekleyin. Daha sonra bebek uzatmış olduğunuz ikinci kutuyu da eline alınca gülümseyerek onu destekleyin. Bebek iki elinde kutuları tutarken siz de elinize iki tane kutu alıp ...Bebeğin de sizi taklit etmesini sağlayın.



UYARILAMA

Özel gereksinimli bebek bir elinden diğer eline nesneyi geçiremiyorsa her iki eline de nesneyi vererek oyunu sürdürebilirsiniz.

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Pelüş, polar, kadife, parça deri, ipek, keçe, tül, muşamba, plastik, sünger, geniş bir alan, müzik çalar.

ETKİNLİK ADI
DOKU HALISI

ÖĞRENME SÜRECİ

Farklı dokudaki kumaş parçalarını bir araya getirerek duyu halısı oluşturun. Bebeğin çoraplarını çıkarıp hazırladığınız duyu halısı üzerine oturtun. Bebeğin elleri ve ayaklarını halının üstüne değdirerek dokuları hissettirin. Dokularla ilgili konuşun ve emeklemesi için cesaretlendirin. Dokuları fark ettiğinde tepkilerini gözlemleyin. Bebeği kol altlarından tutarak yürütmesi için teşvik edin. Bu sırada çalan müziğin ritmine göre bebeğin adım atmasına yardımcı olun.

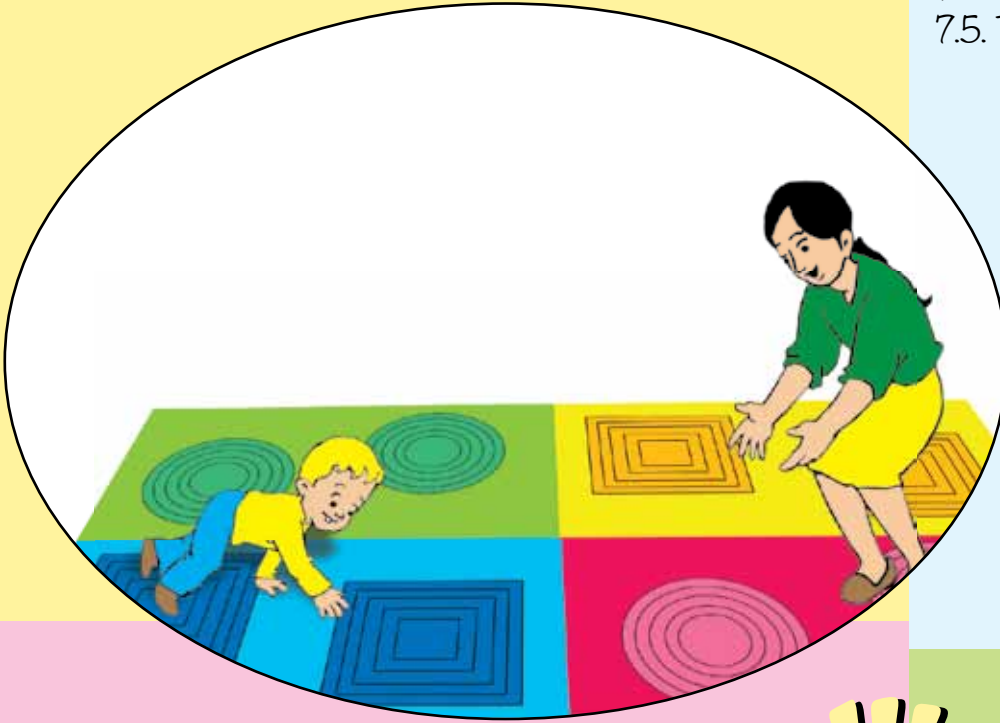
GELİŞİM GÖSTERGESİ

Sosyal-Duygusal

- 7.1. Kendisiyle oynayan kişiye eşlik eder.
- 7.2. Müzik dinlemekten hoşlanır.

Kaba Motor

- 7.3. Kol altlarından desteklendiğinde adım atar.
- 7.4. Otururken emekleme pozisyonuna geçer.
- 7.5. Tutunarak ayakta durur.



UYARLAMA



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Zemindeki dokuların bebeğin cildine zarar vermeyecek yapıda olduğundan emin olun. Bebeği dikkatli tutmaya özen gösterin.

ETKİNLİK ADI BARDAĞI BULDUM İÇİNİ DOLDURDUM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

8.1. Kısmen saklanmış nesneyi bulur.

İnce Motor

8.1. Baş parmağı ile herhangi bir parmağını karşı karşıya getirir.

8.2. Nesneleri parmaklarıyla tutar.

8.3. Tuttuğu nesneyi bir kabın içine atar.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

MATERYAL

Kulplu plastik bardak, örtü.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeğinizle birlikte yere oturun ve oyuncaklarla oynayın. Her oyuncakla ilgili “Bu çingirak... ses çıkarır”, “Bu bardakla... su içilir” gibi konuşun. Daha sonra oyuncakların içinden kulplu bardağı alarak kulbu görünecek şekilde örtünün altına saklayın. “Bebeğimin bardağı nereye saklanmış?” gibi, sözel ifadeler kullanarak bebeğin, bardağın kulbuna dikkat ederek örtüyü kaldırıp bulmasını bekleyin. Bulamazsa bardağı örtünün altından hareket ettirerek bebeğin örtüyü kaldırmasını sağlayın. Bebek bardağı bulduğu zaman “Şimdi içini dolduralım” diyerek önüne içinde kuru üzüm olan bir tabak koyun. Baş ve işaret parmağınızla bir üzüm tanesini alıp bardağın içine atarken “Üzümü bardağa koyuyorum.” diye konuşarak bebeğin dikkatini çekin ve onun da aynı hareketi yapması için cesaretlendirin.



UYARILAMA

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

ETKİNLİK ADI ÇEVREYİ KEŞFE ÇIKTİM

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeği yere bırakın ve emeklemesi için imkan verin. Siz de emekleme pozisyonunda bebeğin arkasından ilerleyin. Bir yandan emeklerken bir yandan şarkı söyleyin ve bebeğin vücudunu çevirerek size dönmesini sağlayın. Farklı şarkılar söyleyin. Şarkı söylemeyi bıraktığınızda sizin ilginizi çekmek için sesler çıkarmasını bekleyin. Odanın değişik yerlerinde emekleyerek oyuna devam edin.

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Dil

8.1. Yetişkinin ilgisini çekmek için kendi kendine sesler çıkarır.

Sosyal-Duygusal

8.1. Dinlediği müziğin özelliğine göre farklı tepkiler verir.

Kaba Motor

8.2. Emekler.

8.3. Vücudunu sesin geldiği yöne çevirir.



UYARILAMA

Emekleme desteği gereken özel gereksinimli bebekler için yapılması gereken egzersiz çalışmaları bulunmaktadır. Bunun için hekimin ve fizyoterapist önerilerini almanız gerektiğini unutmayın.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Bebeğin emeklerken eşyalara çarpıp zarar görmesini önlemek için ortamı sadeleştirin.

ETKİNLİK ADI PARMAĞIMDA KUKLALAR

MATERYAL

Duvar aynası.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeği kucağınıza alıp duvarda asılı olan aynanın karşısına yerleştirdiğiniz sandalyeye oturun. Bebeğin adını söyleyerek "...burada mıymış?" diyerek işaret parmağınızla dürtme hareketi yapar gibi bebeğe dokunarak aynadaki görüntüye bakmasını sağlayın. Sonra soruyu tekrar ederek bebeğin kendisini göstermesini sağlayın. Bir elinizin parmaklarına farklı hayvan figürlerinden oluşan parmak kuklaları geçirin. "Peki kuklalar nerede?" diyerek parmaklarınızı oynatarak bebeğin dikkatini kuklalara çekin ve işaret parmağı ile göstermesini bekleyin. Bebek kuklaları gösterince aşağıdaki tekerlemeyi söyleyin ve o hayvanın sesini taklit etmesini isteyin.

Badi badi yürüyor,
Ne güzel de gülüyor.
Ağzını açıp,
Vak vak diyor
Vak vak, vak vak.
Kuyruğunu sallarsın,
Sahibini seversin.
Kemiğini alınca,
Hav-hav-hav-hav dersin,
Hav-hav-hav-hav
Ne minicik ne yumuşak,
Sanki kardan bir yumak,
Elime alsam incinirsin,
Benim minik cıkcığimsin
Cik, cik,cik, cik, cik

UYARLAMA

Özel gereksinimli bebek ile gerektiğinde kuklayı, bebeğin elinden tutarak birlikte gösteriniz.

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

9.3. Sorulduğunda aynadaki görüntüsünü parmağı ile gösterir.

Dil

9.1. Kısmen saklanmış nesneyi bulur.

9.2. Kendisiyle konuşan kişiye farklı sesler çıkararak cevap verir.

Sosyal-Duygusal

9.4. Oyuna katılır.

İnce Motor

9.2. Dürtme-deşme hareketi yapar.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Çeşitli oyuncaklar.

ETKİNLİK ADI
BİRLİKTE OYNUYORUZ

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeğin tanıdığı ve daha az tanıdığı aile bireyleri (anne, baba, anneanne, babaanne, dede, dayı, hala, amca...gibi) ile bir oyun zamanı planlayın. Hep birlikte odanın ortasında halka şeklinde oturun. Bebeği halkanın ortasına oyuncakları ile birlikte oturun. Bebeğin oyuncakları ile oynamasına fırsat verin ve topu yuvarlayarak, küpleri üst üste dizerek, arabayı ittirerek birlikte oynayın. Ara ara bebeğin elindeki oyuncuğu isteyerek vermesini bekleyin. "Şimdi bu oyuncuğu...ya ver" diyerek bebeğin, ismi söylenen kişiye bakmasını sağlayın. Tanımadığı kişiye utanma tepkisi gösterip göstermediğini kontrol edin. Bebeğin bakması için onunla konuşun ve farklı seslerle cevap vermesini destekleyin. Bebekten divan, koltuk, sehpa gibi eşyaların üzerindeki oyuncakları almasını isteyin. Oyuncuğu alması için bebeğin eşyaya tutunarak ayağa kalkmasını cesaretlendirin. Engellendiği bir durumda ses çıkararak tepki verip vermediğini kontrol edin. Engeli aşabilmesi için cesaretlendirin ve gerektiğinde yardımcı olun.



UYARILAMA

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

1. İstenildiğinde elindeki nesneyi verir.
2. Tanıdığı bir kişi ya da nesne sorulduğunda onu aramak için başını çevirir.

Dil

2. Kendisiyle konuşan kişiye farklı sesler çıkararak cevap verir.

Sosyal-Duygusal

1. Engellendiğinde ses çıkararak tepki verir.
2. Tanımadığı kişilerden utanır.

Kaba Motor

1. Eşyaya tutunarak ayağa kalkar.
2. Bir eliyle tutunarak diğer eliyle yerdeki nesneyi alır.

İnce Motor

1. Nesnelere oyun oynar.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Oyuncakların üzerinde standartlar açısından "CE" yazısı olmasına dikkat edin.

ETKİNLİK ADI SAKLANANI BUL VE DANS ET

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

- 10.1. Gözünün önünden kaldırılan nesneyi ilk saklanılan yerde arar.
10.2. Yetişkinin yaptığı el ve vücut hareketlerini taklit eder.

Sosyal-Duygusal

- 10.4. Basit el ve parmak oyunları oynar.

UYARLAMA



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



MATERYAL

2 adet kutu, kutunun altına sığabilecek büyüklükte bir ponpon, müzik çalar.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebekle karşılıklı oturun. İki kutuyu ters çevirerek altına bir nesne saklanabilecek pozisyona getirin. Bebeğin ilgisini ponpona çekerek “Bak burada ne varmış?” diye sorun. Nesneyi bebeğin gözü önünde kutulardan birinin altına saklayın.

“Aaa ponpon nereye kaybolmuş?” diyerek bebeğin kutuyu kaldırarak ponponu bulmasını sağlayın. Bebek ponponu bulduğunda sevindiğinizi gösterin.

Ardından ponponu tekrar ilk kutunun altına yerleştirip “Şimdi oyuncığımız yine kayboldu. Hadi bul bakalım.” diyerek ponponu hızlıca ikinci kutunun altına kaydırın.

Bebek ponponu ilk kutunun altında arayacaktır. Siz ikinci kutuyu kaldırarak ponponu bebeğe gösterin ve “Bak oyuncığımız şimdi de buraya saklanmış.” diye belirtin.

Bebek ponponu bulduğunda size vermesini isteyin. Ponponu bebeğin avucunun içine koyun,

Burada bir ponpon varmış

Bu bulmuş (başparmak)

Bu almış (içaret parmak)

Bu oynamış (orta parmak)

Bu da saklamış(yüzük parmak)

Bu okuldan gelmiş hani bana hani bana demiş (küçük parmak)

tekerlemesini söyleyerek parmakları tek tek kapatın. “Sana yok sana yok demişler” diyerek bebeği gıdıklayarak oynayın. Oyunu bebeğin hareketleri taklit ederek oynamasını sağlayın, gerekirse ellerinden tutarak bebeğe hareketi nasıl yapacağını gösterin. Ardından hareketli bir müzik parçası açın ve ellerinizi müziğin ritmine göre hareket ettirerek aşağıdaki tekerlemeyi söyleyin.

Oooooo,

İğne battı,

Canımı yaktı,

Tombul kuş arabaya koş.

Arabanın tekeri,

İstanbul’un şekeri.

Hop Hop altın top,

Bundan başka oyun yok.

Bebeğin de müziğin ritmine göre ellerini hareket ettirmesini sağlayın. Gerekirse bebeğin ellerinden tutarak birlikte hareket edin.

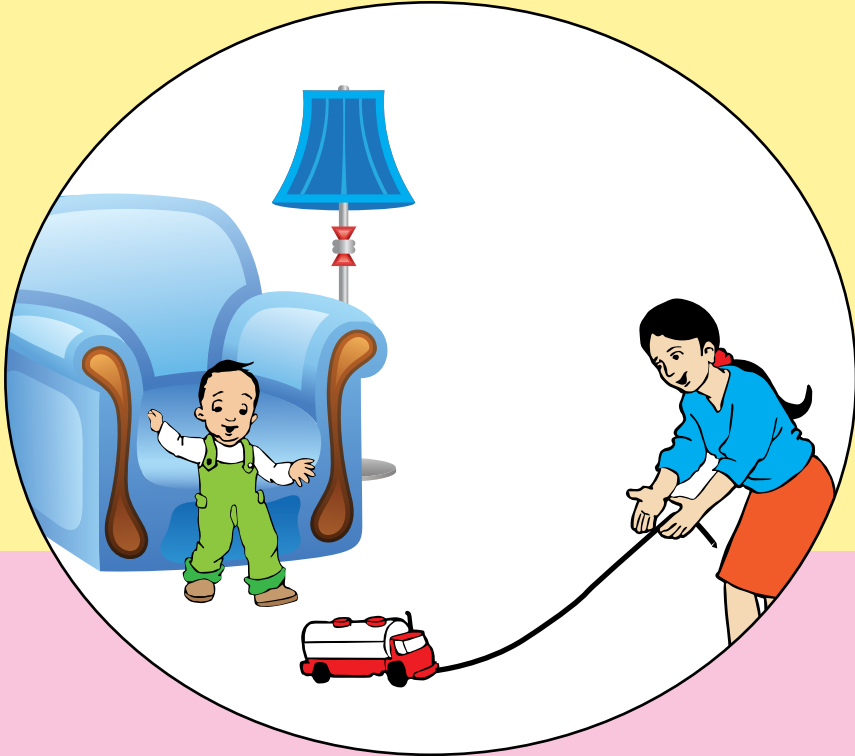
DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Bebeğin sevdiği ve ses çıkaran oyuncaklar, 1,5-2m. uzunluğunda ip.

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeğe oyuncakları ile oynaması için zaman verin. “Şimdi seninle bir oyun oynayacağız.” diyerek bebeğin bir oyuncağını tercih etmesini sağlayın. Bebeğin verdiği oyuncağı bir ucundan iple bağlayın ve diğer ucunu elinizde tutun. Daha sonra “Oyuncak kaçıyor, hadi yakala bakalım!” deyin ve ipi çekin. Bebeğin sizi takip etmesi için onu teşvik edin. Bebeğin dizleri ve elleri ile hızlı bir şekilde hareket etmesi için cesaretlendirin. Bu oyunu ses çıkaran oyuncağı divanın kenarında hareket ettirerek de oynayın. Bebeğin eşyaya tutunarak oyuncağın peşinden yürümesini sağlayın. Gerektiğinde ellerinden tutarak adım attırın.



UYARILAMA

Etkinlik için özel gereksinimli bebeğe gerektiğinde fiziksel destek verin ve oyuncağı yavaş yavaş hareket ettirin, onun çabalamasına fırsat verin.

ETKİNLİK ADI
OYUNCAĞIM KAÇIYOR BEN
YAKALIYORUM

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Dil

10.2. İsteklerini ses, jest ve mimikle belirtir.

Sosyal-Duygusal

10.2. Oyuncak tercihi yapar.

10.3. Ses çıkaran nesnelere ve oyuncaklarla oynamaktan hoşlanır.

Kaba Motor

10.1. Hızlı bir şekilde emekler.

10.2. Eşyaya tutunarak sıralar.

10.3. Ellerinden tutulunca 1-2 adım atar.

10.4. Tek eli ile eşyaya tutunarak yürür.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



ETKİNLİK ADI MÜZİK KUTUM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

II.1. Kutuların içindeki nesnelere bulur.

II.3. Kolayca ulaşamayacağı nesnelere çeşitli yolları deneyerek ulaşır.

Dil

II.1. Nesnelere ve varlıkları ifade edebilmek için kendine özgü ses-sözcük benzeri ifadeler kullanır.

Sosyal-Duygusal

II.1. Duygularını ses, jest ve mimiklerle ifade eder.

II.2. Oyunlarında taklitleri kullanır.

Kaba Motor

II.3. Yetişkin ile oturarak top oynar.

İnce Motor

II.1. Küçük nesnelere dar ağızla kaba atar.

II.2. Bardağı kulpundan tutar.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Bebeğin küçük nesnelere ağızına atmaması için dikkatli olun.

MATERYAL

Kulplu bardak, pet şişe, fasulye-nohut-kuru üzüm gibi küçük nesnelere.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeğinizle yere oturun. İçine fasulye, nohut, kuru üzüm gibi küçük nesnelere koyduğunuz ve ağızınızı sıkıca kapadığınız pet şişeyi, bebeğin kolayca ulaşamayacağı bir yere yerleştirin. Bebeğin çeşitli yolları deneyerek nesneye ulaşması için teşvik edin. Bebek şişeye ulaştığında şişeyi sallayarak, evirip çevirerek incelemesine fırsat verin. Şişeyi elinize alın ve bebeğe göstererek ve vurgulu bir şekilde “Şimdi seninle bu şişeyi yuvarlayarak oynayalım.” deyin. Bebekle birlikte bacaklarınızı açarak yere oturun. Bebekle aranızda ortalama 1 metre mesafe olmasına özen gösterin. Şişeyi bebeğe doğru atarak oyunu başlatın ve bebeğin de aynı şekilde şişeyi size doğru atması için cesaretlendirin. Bebek şişeyi yakaladığı zaman alkışlayarak sevincinizi belli edin ve aynı şekilde onun da duygularını ses, jest ve mimikleri ile ifade etmesini sağlayın. Sonra şişenin kapağını açarak içindekileri yere dökün. Şişenin içindekileri isimlendirin ve bebeğin ifade edebilmesi için kendine özgü ses- sözcük benzeri ifadeler kullanmasını teşvik edin. Yerdeki nesnelere göstererek “Şimdi bunları bu şişenin içine tekrar koyalım.” diyerek şişeyi tutun ve bebeğin küçük nesnelere şişenin içine atmasını sağlayın. Bütün nesnelere şişenin içine atıldıktan sonra bebeğin eline kulplu bardağı verin ve şişedekileri bardağın içine dökün. Oyunu karşılıklı olarak devam ettirin.



UYARILAMA

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Çok sayıda kova, kürek, tırmık, farklı şekillerde kalıplar.

ETKİNLİK ADI PARKA GİDİYORUM KEYİFLE OYNUYORUM

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebekle birlikte parka gidin. Bebeğin çevresini rahatlıkla görebileceği şekilde bir banka oturun. Bebeğin dikkatini “Burada çocuklar oyun oynuyorlar.” diyerek o ortamda oyun oynayan çocuklara çekin.

Bebeğin oyun oynayan çocukları izlemesini ve onlarla etkileşime geçmesini sağlayın. Bebeğin, çocukların oyunlarındaki basit hareketleri tekrar edip etmediğini gözlemleyin. Etraftaki nesnelere, kişileri, hayvanları göstererek “Bak kuş”, “Bu ağaç” şeklinde isimlendirin. Kullandığınız sözcükleri tekrarlaması için cesaretlendirin. Sorduklarınızı göstermesini sağlayın. Parkta bebeği serbest bırakarak çevrede yürümesine, çömelip kalkmasına, eşyaları itmesine, kaydırağa, tahteravalliye emekleyerek çıkmasına fırsat verin. Kum havuzunda kova, kürek, tırmık ile doldurma boşaltma oyunu, kovalarla kalıpları saklama oyunu oynayın. Bebeğin bakmadığı bir anda her kovanın altına birer kalıp yerleştirin. Bebeğin gözü önünde sırayla bütün kovaları kaldırın ve altından çıkan nesnelere isimlerini söyleyin. Bebeğe “Hadi bana...yı göster.” diyerek bebeğin nesnelere arasında adı söyleneni göstermesini sağlayın.



UYARILAMA

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

- 12.1. Saklanan nesnelere birden fazla yerde arar.
- 12.2. Bir grup nesne arasından adı söylenen nesneyi gösterir.
- 12.3. Çevresinde oynayan çocukları izler.

Dil

- 12.1. Nesnelere ya da kişilerin adlarını söyler.
- 12.2. Tek sözcüklü cümle kullanır.

Sosyal-Duygusal

- 12.1. Başkalarının ilgi gösterdiği davranışları tekrar eder.
- 12.2. Bağımsız hareket etmek ister.
- 12.3. Hoşuna giden hareketleri tekrar tekrar yapar.

Kaba Motor

- 12.1. Çömelme pozisyonundayken ayağa kalkar.
- 12.2. Yardımsız yürür.
- 12.4. Basamakları emekleyerek çıkar.
- 12.5. Kolları ile güç gerektiren hareketleri yapar.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Bebeği parkta oluşabilecek olan, salıncağın, tahteravallinin çarpması gibi tehlikelerden koruyun. Çevrenin tehlikelerden arınmış olmasına özen gösterin. Bebek henüz bağımsız yürüyemiyorsa elinden tutarak dolaşmasını sağlayın.

ETKİNLİK ADI KİTAP OKUYORUM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

12.2. Bir grup nesne arasından adı söylenen nesneyi gösterir.

Dil

12.1. Nesnelerin ya da kişilerin adlarını söyler.

12.2. Tek sözcüklü cümle kullanır.

12.3. Bir - on arasında sözcük söyler.

Sosyal-Duygusal

12.2. Bağımsız hareket etmek ister.

İnce Motor

12.2. Kalın yapraklı kitap sayfalarını çevirir.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

DEĞERLENDİRME

Hayvan resimlerinin
bulunduğu kitap.

ÖĞRENME SÜRECİ

Bebeği kucağınıza alarak oturun. “Şimdi seninle kitap okuyacağız.” diyerek onun tanıdığı hayvanların resimlerinin/fotoğraflarının bulunduğu kitaba dikkatini çekin. Bebeğe hayvanların neler yaptığı ile ilgili sohbet edin. Hayvanların seslerini taklit edin. Bebeği, sizin çıkardığınız hayvan seslerini taklit etmesi için teşvik edin.

Kitaptaki hayvanları işaret ederek isimlerini söyleyin. Bebeğe, hayvanları tek tek göstererek “Bu ne?” diye sorun. Bebeğin de ismini söyleyerek ya da resimdeki hayvanın sesini çıkararak tanımlamasını sağlayın. Daha sonra bebeğe “Kedi nerede?” “Köpek nerede?” gibi sorular sorarak işaret parmağı ile göstermesini isteyin. Gerekirse bebeğin elinden tutarak işaret etmesine yardımcı olun. Kitabın sayfalarını önce birlikte sonra bağımsız olarak çevirmesine destek olun.



UYARILAMA

Özel gereksinimli bebekler için seçilen kitaptaki resimlerin anlaşılır olması önemlidir. Ayrıca resimlerde fazla ayrıntıya yer verilmemelidir. Bu nedenle kitap seçimine özen gösterin.



13 - 24 AYLIK ÇOCUKLAR
İÇİN
ÖRNEK ETKİNLİKLER



ETKİNLİK ADI MUTLU YÜZ

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

13-15.1. Nesneyi en son saklandığı yerde bulur.

Sosyal-Duygusal

13-15.3. Başkasının duygularını anlamak için yüzüne bakar.

Kaba Motor

13-15.1. Elinde nesne taşıyarak yürür.

UYARLAMA

İşitme engelli bir çocuk için, şarkıyı söylerken jest, mimik, el ve kol hareketlerini daha fazla kullanın.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Boyalar zeminde kayganlık oluşturabilir, bu nedenle çocuk fon kartonlarını üzerinde gezinirken gerekirse elinden tutun.

MATERYAL

Çocuğun oynamaktan zevk aldığı bir oyuncak, örtü, sopalı maskeler (mutlu yüz, üzgün yüz, kızgın yüz, şaşkın yüz), pet şişeler (3 adet), parmak boyalar, su, beyaz fon kartonları (6 adet), bant, rafya (5 cm eninde ve 15 cm uzunluğunda).

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuk/çocuklar ile oyun oynamaya başlamadan önce hazırlamış olduğunuz yastık, minder, örtü vb. materyalleri yanınıza alın. Çocukla oyun oynarken sevdiği oyuncacı onun gözünün önünde saklayın ve çocuğun bulmasını bekleyin. Bulduktan sonra oyuncacı tekrar alıp bir önceki sakladığınız yere saklayın ve çocuğun görebileceği şekilde başka bir yere saklayın. Daha sonra çocuğun nesneyi en son saklanan yerde bulmasını bekleyin. Çocuk oyuncacı bulduktan sonra gülümseyin ve mutlu sesler çıkarın. Ardından aşağıdaki şarkıyı yüz ifadeleri yaparak veya ifadelere göre hazırlanmış maskeleri göstererek söyleyin.

“Mutlu yüz hep gülümser,
Tırınırı tırınırı tırınırı nı
Üzgün yüz hep mutsuzdur,
Tırınırı tırınırı tırınırı nı
Şaşkın yüz gözler açık
Tırınırı tırınırı tırınırı nı
Kızgın yüz kaşlar çatık
Tırınırı tırınırı tırınırı nı”

Şarkı sonrasında çocuktan duygu ifadelerini taklit etmesini isteyin. Örneğin, “Şimdi üzgün yüz olalım, şimdi mutlu yüz olalım, şimdi kızgın yüz olalım, şimdi şaşkın yüz olalım.” diyerek etkinliği yapın.

“Şimdi de boyalarla oynayacağız.” diyerek büyük tabaka fon kartonlarını bantlayıp zemine yerleştirin. Pet şişelerin içine 3 ayrı renk parmak boyası koyup az miktarda su ile karıştırın. Şişelerin kapaklarına tuzluk deliği büyüklüğünde delikler açın ve şişenin kapağını kapatarak şişeyi çalkalayın. Daha sonra şişeleri birbirine bantlayın. Şişeleri ters çevirin ve tutmak için rafyayı bağlayıp sap yapın. Çocuğa “...(çocuğun adı) Seninle boyama yapacağız” deyin. Rafyadan yaptığınız sapı tutmasına yardım edin. Çocuğun çoraplarını çıkarın. Hazırladığınız fon kartonlarının üzerinde gezinmesine fırsat tanıyın. Şişe kapağındaki deliklerden akan boya ile oluşan desenleri birlikte inceleyin.

MATERYAL

Mutfak eşyaları plastik derin kap, tahta kaşıklar, makarna, yatak, minderler, beyaz fon kartonu, makas, bant, çalar saat, telefon, zil, düdük gibi ses çıkaran nesnelere.

ÖĞRENME SÜRECİ

Yatağın üzerinde çocuğun/çocukların oturabileceği yerin etrafına minderleri koyup taht yapın. Yatağı gösterip çocuğa “Sarayınız sizi bekliyor” deyin. Çocuk yatağa tımandıktan sonra eğlenceli bir şekilde çocuğun el ve kollarına dokunarak aşağıdaki parmak oyununu söyleyin.

BURAYA BİR KUŞ KONMUŞ

“Buraya bir kuş konmuş

Bu görmüş (başparmak tutulup sallanır)

Bu tutmuş (içaret parmağı sallanır)

Bu sevmiş (orta parmak sallanır)

Bu öpmüş (yüzük parmak sallanır)

Bu da yanlarına gelmiş (serçe parmak sallanır)

Ben de seveceğim ben de seveceğim demiş.”

Çocuğun avuç içini hafifçe gıdıklayın.

Parmak oyunu bittikten sonra çocuğun /çocukların tekrar tekrar yataktan inip çıkmasına fırsat verin. Daha sonra fon kartonundan makasla kesip bantladığınız tacı çocuğun / çocukların başına takın.

Çocuğa, “Kralım / Kraliçem ev halkı acıktı, onlara yemek yapmalıyız, hadi iş başına” diyerek mutfakta kullandığınız plastik kap ve tahta kaşıkları odaya getirin. Bir miktar makarna alın ve plastik kabın içine koyun. Tahta kaşıklarla karıştırın. Çocuğun da kaşıkları kullanarak makarnayı karıştırmasını sağlayın. “Hadi şimdi yemek yapalım, makarnayı karıştıralım.” gibi sözlerle oyunun devam etmesini sağlayın.

“Yemeğimiz hazır. Tüm aileyi yemeğe çağıralım.” diyerek çalar saat, telefon, düdük, çingirak gibi ses çıkaran eşyaları belirleyin. İçlerinden sesleri birbirine benzemeyen dört tanesini seçin. “Şimdi bunları çalarak çıkardığımız seslerle herkes yemeğe gelecek.” deyin. Öncelikle çocuğa nesnelere ismini söyleyerek seslerini dinletin.

Daha sonra seçtiğiniz bir nesneyi çaldırarak diğer nesnelere arasına koyun. Çocuğa “Hangisi ses çıkardı?” sorusunu yöneltin. Çocuğun ses çıkaran nesneyi göstermesini bekleyin. Eğer çocuk nesneyi bulamazsa aynı nesnenin sesini tekrar dinletip nesneyi ona tanıttın.

ETKİNLİK ADI KRAL YEMEK YAPIYOR

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

13-15.2. Çeşitli nesnelere oyunlarında kullanır.

Dil

13-15.3. Bir-yirmi arasında sözcük söyler.

Sosyal-Duygusal

13-15.2. Yeni karşılaştığı durumlarda duygularını ifade eden sesler çıkarır.

Kaba motor

13-15.4. Belirli bir yüksekliğe tırmanır.



UYARILAMA

İşitme engelli bir çocuk için, sesleri ayırt etmede mutlaka ses çıkaran nesneyi göstererek görsel ipucu da vermeye özen gösterin.

DEĞERLENDİRME

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Boğulma tehlikesine karşı, yemek hazırlarken çok küçük parçalar kullanmamaya özen gösterin.

ETKİNLİK ADI BOVİNG OYNUYORUM

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Dil

13-15.3. Tanıdığı nesnelere isimlendirir.

Kaba Motor

13-15.3. Sabit duran topa ayağı ile vurur.

DEĞERLENDİRME

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



MATERYAL

Çocuğun ilgi duyduğu oyuncaklar, oyuncak sepeti, dört tekerlekli sürülebilir oyuncak bebek arabası ya da market arabası, küçük plastik top, birkaç plastik şişe, renkli ponponlar.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuğun / çocukların ilgi duyduğu oyuncakları halının üstüne koyup oynamaya başlayın. Oyun bitiminde oyuncakları toplamanız gerektiğini belirtin. Oyuncakları toplayıp market ya da bebek arabasına teker teker yükleyin. Oyuncakları kasaya yüklerken isimlerini söyleyin. Aynısını yapması için çocuğu da teşvik edin. Yüklediğiniz oyuncakları sapından tutarak sepete kadar çekip götürmesini isteyin. Oyuncaklar bitinceye veya çocuk sıkılana kadar oyuna devam edin. Daha sonra “Oyuncakları topladın, artık top oynayabiliriz.” diyerek sizden bir metre kadar uzağa iki plastik şişeyi birbirine fazla yakın olmayacak şekilde yerleştirin. Şişelerin hemen arkasına çocuk ile yan yana olacak şekilde ayakta durun. Çocuktan plastik topu ayağı ile şişelere doğru atmasını isteyin. Ona model olarak şişeleri devirmesini sağlayın. Sonra yavaş yavaş şişeden uzaklaşın. “Artık yorulduk, dans ederek biraz dinlenelim.” diyerek müzik eşliğinde dans edip aşağıdaki şiiri söyleyerek uygun bir şekilde vücut bölümlerinize dokunun.

Çeneme, yanağıma, kulağıma dokunuyorum.

Başıma, topuğuma, saçıma dokunuyorum.

Dizlerime, boynuma, burnuma dokunuyorum.

Eğilip ayak parmaklarıma dokunuyorum.

Sonra çocuğun elini alıp “Ben” yerine “Sen” diyerek onun vücudunun parçalarını işaret edin.

UYARILAMA

Ortopedik engelli bir çocuğun, topa tekme atmak yerine topu yuvarlayarak oyuna katılmasını sağlayın.

MATERYAL

Top, araba, şapka, ponpon, oyuncak bebek, küçük sepet, renkli fon kağıtları, gazette vb.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuk /çocukların tanıdığı nesnelere (top, araba, şapka vb.) odanın içerisinde kolaylıkla görebileceği bir yere koyun. Nesnelere birbirinden farklı olmasına dikkat edin. "Koltuğun üstündeki mavi arabayı getir. Kırmızı ponponlu şapkayı getir. Yeşil küçük topunu getir." gibi yönergelerle çocuğun nesneyi alarak size vermesini bekleyin. Size nesneyi verirken "Bana ne getirdin?" sorusunu yönelterek nesnenin adını söylemesini bekleyin.

Daha sonra çocuklarla birlikte yere oturarak fon kağıtlarını ve gazete sayfalarını yırtarak sepete koyun. Çocukların da kağıtları yırtmasını isteyin. Sepette, içerisine küçük oyuncaklar saklanabilecek kadar yırtılmış kağıt parçaları birikince yırtmaya son verin. Ponpon gibi küçük bir oyuncak sepetin içine saklayın ve çocuğun oyuncakı bulmasını isteyin. Oyuncakı bulduğunda da "Ne buldun?" diyerek oyuncakın adını söylemesini ya da göstermesini bekleyin. Oyuncakın adını söylemediğinde siz söyleyin. Oyuna başka küçük oyuncaklar da saklayarak devam edin.

UYARLAMA



GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

13-15.4. Özellikleri söylenen nesnelere verir.

Dil

13-15.4. Tanıdığı nesnelere isimlendirir.

İnce Motor

13-15.5. Kağıdı yırtar.

DEĞERLENDİRME

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Çocuk yeni yürümeye başlamış ya da henüz yürümüyor olabilir. Dolayısıyla yeni yürüyen çocuk için hemen yakınında olmak ve çevredeki materyallerin çocuğun yürümeye engel olmayacak şekilde yerleştirilmiş olmasına dikkat etmek gerekir. Henüz yürüyemeyen çocuğun da elinden tutup birlikte hareket edebilirsiniz.

ETKİNLİK ADI ÜZÜM PARTİSİ

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Kaba Motor

13-15.2. Yerdeki bir nesneyi eğilerek alır.

İnce Motor

13-15.2. Oyunlarda her iki elini eşgüdümlü kullanır.

13-15.7. Topu iki eliyle tutarak karşısındakine atar.

13-15.9. Küçük nesnelere dar ağızlı kaptan çıkarır.

DEĞERLENDİRME

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



UYARILAMA

MATERYAL

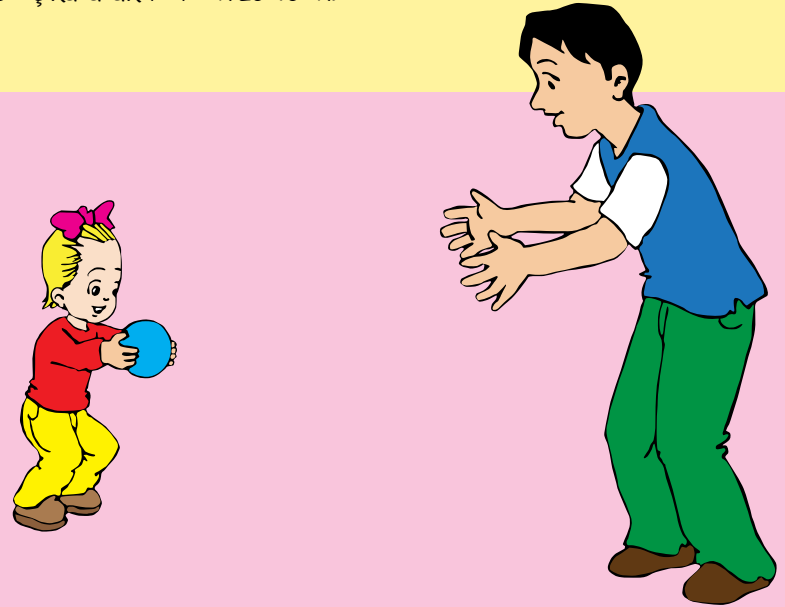
Top, sepet, dar ağızlı plastik meyve suyu kutusu, kurdele, çekirdeksiz kuru üzüm.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuk / çocuklar ile birlikte açık alana çıkın. Güvenli, düz bir alanda topu yere koyarak çocuktan topu getirmesini isteyin. Topu bir metre kadar uzaktaki sepetin içine atın. Çocuktan tekrar sepetteki topu alarak size atmasını söyleyin. Oyuna çocuğun ilgisi sürdüğü müddetçe devam edin.

Daha sonra yere bir örtü sererek çocukla birlikte yere oturun. Dar ağızlı plastik meyve kutularını, fiyonk şeklindeki kurdeleleri, kuru üzümü yere koyun. Kutunun birini elinize alarak içine kurdele ve üzümleri atın. Aynısını yapması için çocuğu teşvik edin.

Daha sonra "Bana üzüm ver." diyerek çocuğun tepkisini bekleyin. Kutuya parmağını sokarak üzümü çıkarıp size verdiği takdirde "Teşekkür ederim." diyerek üzümü yiyin. Aynı şekilde kendi kutunuzdaki üzümü çıkararak çocuğa uzatın. Oyuna karşılıklı olarak aynı şekilde devam edin. En sonunda da kutudan kurdeleleri çıkararak birbirinize verin.



MATERYAL

Masa, oyuncak bebek/ayı, masa örtüsü, oyuncaklar, pastel boyalar, büyük beyaz kağıt yaprakları, çocuk boyu masa/sehpa-sandalye.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuk / çocuklar ile karşılıklı olarak oturun. Çocuğun sevdiği oyuncak ayı, bebek gibi oyuncaklar ile beraber oyun oynayacağını söyleyin. Oyun sırasında oyuncu çocuğun uzanıp alamayacağı yükseklikteki bir masanın üzerine koyun.

Çocuğun oyuncu masanın üzerinden alabilmesi için “Şimdi bu ayı nasıl alabilirsin?” diye sorun ve masanın örtüsünü çekerek / bir çubuk kullanarak sandalyenin üzerine çıkıp alması için farklı yollar denemesine fırsat verin, cesaretlendirin. Çocuğun davranışlarını gözlemleyin. Çocuk eğer oyuncu alamazsa ona farklı yöntemler denemesi için rehberlik edin.

Çocuk masanın üzerinden oyuncu aldıktan sonra “Oyuncak ayı bir şey söylüyor.” diyerek oyuncu size ne söylediğini dinliyormuş gibi yapın. Çocuğa ses tonunuzu değiştirerek oyuncu ayının size “Haydi oynayalım.” dediğini söyleyin. Daha sonra oyuncu çocuğa verin ve oyuncu ayının ona ne söylediğini sorun. Farklı oyuncu ve eşyaların size neler söylediğini dinleyerek -miş gibi yaparak oynamaya devam edin.

Sonra “Oyuncak ayı resim yapalım diyor.” diyerek pastel boyaları ve kağıdı masaya/sehpaya yerleştirin. Çocuğu sandalyeye oturtması için yönlendirin ve “... (çocuğun adı) gel birlikte resim yapalım” diyerek uygulamaya davet edin. Çocukla birlikte siz de masaya oturun ve kağıdın üzerini birlikte karalayın. “...(çocuğun adı) ayyy ayy ayyy ne güzel resim yaptık” diyerek mutluluğunuzu belirtin.

UYARILAMA

Özel gereksinimli çocuk için daha çok jest, mimik kullanarak etkinliği gerçekleştirin.

ETKİNLİK ADI
OYUNCAK AYI

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

16-18.2. Basit problem durumlarına çözüm üretir.

Dil

16-18. 2. Sözel oyunlar oynar.

Sosyal-Duygusal

16-18. 5. Yetişkinle etkileşimli oyun oynar.

İnce Motor

16-18.1. Karalama/boyama yapar.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

ETKİNLİK ADI KIŞ GELİYOR

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Dil

16-18.3. Eylemleri uygun ses taklitleriyle ifade eder.

Sosyal-Duygusal

16-18. 5. Yetişkinle etkileşimli oyun oynar.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

MATERYAL

Fon kartonu, cevizler, kum kovası, tabure veya koli kutu, kaset çalar, rüzgar sesi içeren CD.

ÖĞRENME SÜRECİ

Bir adet büyük boy fon kartonunu boylamasına yuvarlayarak 20 cm çapında rulo yapın ve selobant ile sağlam bir biçimde yapıştırın. Ya da alüminyum folyo/kağıt havlu rulolarını kullanın. Çocukları çember şeklinde oturtun. Karton boruyu üzerinde tutabileceğiniz yükseklik için bir tabure veya bisküvi kutusu büyüklüğünde bir kutuyu sınıfın ortasına koyun. Sayışma ile bir oyuncu seçin. Ona kum kovasını verin ve borunun içine attığınız cevizler borunun diğer ucundan düşürmeden kovasıyla yakalamasını isteyin. Ceviz torbasından cevizleri on saniye ara ile tek tek atın. Her çocuk için beş ceviz atışı yapın. Yakalayabildiklerini birlikte sayın. Oyun sonunda "Ceviz adam" şarkısını söyleterek çocuğa ceviz içi ikram edin.

CEVİZ ADAM

Ceviz adam şipşap şap
Burnu uzun lülülü
Kaşı keman gıy gıy gıy
Saçı rüzgâr vu vu vu
Karnı davul güm güm güm
Bize güler ha ha ha

Şarkıdan sonra rüzgar sesi dinletin. Rüzgar sesine göre sallanın. Aynısını yapmaları için çocukları cesaretlendirin. Bir süre rüzgar sesini taklit ettikten sonra aşağıdaki şarkıyı söyleyin. Şarkıya çocukların da eşlik etmesini sağlayın.

Vu vu vu kış geliyor
Vu vu vu kar yağıyor

Vu vu vu soğuk esiyor
Vu vu vu lapa lapa kar

UYARILAMA

MATERYAL

Pastel boyalar, büyük beyaz kağıt yaprakları, çocuk boyu masa/sehpa-sandalye, müzik çalar.

ÖĞRENME SÜRECİ

Pastel boyaları ve kağıdı masaya/sehpaya yerleştirin. Çocuğu / çocukları sandalyeye oturması için yönlendirin ve "...(çocuğun adı) gel birlikte resim yapalım." diyerek uygulamaya davet edin. Çocukla birlikte siz de masaya oturun ve kağıdın üzerini birlikte karalayın. "...(çocuğun adı) ayyy ayy ayyy ne güzel resim yaptık" diyerek mutluluğunuzu belirtin. Çocuğun / çocukların ilgisi devam ettiği sürece resim yapmasına fırsat verin.

Resim çizimi bittikten sonra çocuğa boyları kutuya koymasını söyleyin ve ona yardım edin. Resim hakkında yorum yapın "...(çocuğun adı) bu çok güzel bir resim olmuş. Bu resmi asmamız lazım." gibi. Daha sonra resmi dolap üzerine asın.

Dolap üzerine konulmuş olan balona çocuğun dikkatini çekin ve "Bu balonu şişirip oynayalım" diyerek balonu şişirin ve çocuğa balonu atın. karşılıklı balon atışlarında çocuğun hafifçe parmak ucunda yükselip yakalayabileceği yükseklikten balonu atın.

Yağmur yağıyor
Seller akıyor
...(çocuğun adı) camdan bakıyor.

Çocuğun ilgisi devam ettiği sürece hareketlerle, dansla tekerlemeyi söyleyin.

UYARLAMA

ETKİNLİK ADI
YAĞMUR YAĞIYOR

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

16-18.4. Birbirini izleyen iki yönergeye uyar.

Dil

16-18.1. Ritmik/Melodik sesleri mırıldanarak tekrar eder.

Sosyal-Duygusal

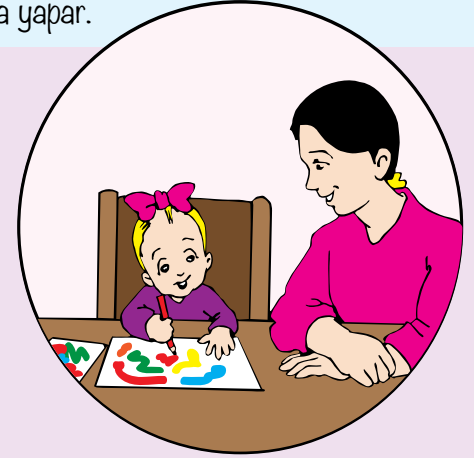
16-18.4. Aynı mekânda diğer çocuklarla etkileşime girmeden oyun oynar.

Kaba Motor

16-18.2. Parmak ucunda yükselir.

İnce Motor

16-18.1. Karalama/boyama yapar.



DEĞERLENDİRME

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



ETKİNLİK ADI KUTU KUTU PENSE

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

16-18.5. Vücudun iki parçasını gösterir.

Dil

16-18.3. Sözel oyunlar oynar.

Sosyal-Duygusal

16-18.5. Yetişkinle etkileşimli oyun oynar.

Kaba Motor

16-18.1. Elinden tutulduğunda basamak çıkar.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



MATERYAL

Top, kova-kürek, ucundan tutulup sürüklenebilen oyuncak.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuk/çocuklar ile birlikte top, kova-kürek, ucundan tutulup sürüklenebilen oyuncak olarak açık alana çıkın. Dışarıya çıkarken merdivenleri kullanın ve çocuğun yürümesine izin verin. Açık alanda mevcut koşullara göre salıncakta sallanma ya da diğer park oyun aletlerinde oynamasına izin verin. Açık alanın özelliğine göre kum ile oynamasına ya da diğer oyuncakları ile oynamasına fırsat verin. Açık alanda çocuk ile el ele tutuşup (başka çocuklar var ise oyuna onları da davet edin) aşağıdaki tekerlemeyi söyleyerek oynayın. Çocuğun / çocukların da tekerlemeyi söylemesi için teşvik edin.

Kutu kutu pense

Elmamı yerse

Arkadaşım ...(çocuğun adı)

Arkasını dönse.

Kutu kutu pense

Elmamı yense

Arkadaşım ...(çocuğun adı)

Önünü dönse.

El ele oynadığınız oyunda öne ve arkaya dönüşlerde çocuğu yönlendirin. Diğer çocukların da aynı şekilde öne arkaya dönmelerine fırsat verin.

Daha sonra halka şeklinde yere oturun. Topu bir çocuğun adını söyleyerek ona doğru yuvarlayın. Çocuğun da sizin adınızı söyleyerek topu size yuvarlamasını söyleyin. Diğer çocuklara da topu yuvarlayarak oyunu devam ettirin.

Açık alanda çocuğun / çocukların ilgisi devam ettikçe oynayın. Açık alan etkinliği bittikten sonra çocuğun / çocukların yürümesini, merdiven var ise kullanmalarını sağlayın.

UYARLAMA

MATERYAL

Çomak kukla, kedi, kopek, kuş resmi, müzik çalar.

ÖĞRENME SÜRECİ

Köpek, kedi ve kuş resmi olan çomak kuklalarını birer birer çocuğa / çocuklara göstererek aşağıdaki gibi konuşun.

Ben bir kediyim
Miyav miyav diye ses çıkarırım
Tekirdir benim adım.

Ben bir köpeğim
Hav hav diye ses çıkarırım
Çomaktır benim adım.

Ben bir kuşum
Çik çik diye ses çıkarırım
Kanaryadır benim adım.

Çocuğun / çocukların ilgisi devam ettiği sürece etkinliğe devam edin. Daha sonra etkinliğe başlamadan önce duvara yapıştırmış olduğunuz köpek resmini göstererek “Çomak nerede? Sorusunu sorun. Daha sonra “Kedi nerede?, Kuş nerede?” diyerek duvardaki kedi ve kuş resimlerini de göstermelerini bekleyin.

Her bir çocuk duvardaki resimleri gösterdikten sonra kuklalarla aşağıdaki gibi konuşmayı sürdürün.

Ben bir kediyim
Sütü çok severim
...(çocuğun adı) bana süt verince
Çok sevinirim (yüzünüzle sevinme ifadesini verin)

Ben bir köpeğim
Kemliği çok severim
Kemik olmayınca yemeğim
Çok ağlarım (yüzünüzle ağlama ifadesini verin)

Kuklaları konuşturduktan sonra aşağıdaki soruları sorun.

Kedi ne seviyor?

...(çocuğun adı) ona süt verince ne oluyor?

Nasıl seviniyor?

Çocukların cevap vermesini bekleyin. Benzer soruları köpek ve kuş için de sorun. Daha sonra “Ali babanın çiftliği” isimli şarkı eşliğinde çocuklar ile birlikte dans edin.

ETKİNLİK ADI
TEKİR VE ÇOMAK KONUŞUYOR

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

16-18.3. Uzaktaki nesneyi gösterir.

Dil

16-18.4. İsimleri söylendiğinde kitaptaki resimleri gösterir.

Sosyal-Duygusal

16-18.1. Başkalarının duygusal ifadelerini taklit eder.

DEĞERLENDİRME



UYARILAMA

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



ETKİNLİK ADI EŞİNİ BUL

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

19-21.1. Aynı iki nesneyi eşleştirir.

19-21.3. Birbiriyle ilişkili iki nesneyi bir araya getirir.

19-21.4. Basit sınıflamalar yapar.

Dil

19-21.4. Kısa öyküleri dikkatini vererek dinler.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

MATERYAL

Farklı boyutlarda küpler, toplar, bebekler, hayvanlar, elma, portakal, kese kağıdı, 3 ya da daha fazla birbiri içine geçen kutu, renkli kağıtlar, hayvan resimleri.

ÖĞRENME SÜRECİ

Etkinliğe başlamadan önce iç içe geçen kutuları renkli kağıtlar ile kaplayın. Hayvanlar ile ilgili bir öykü seçin. Öyküye uygun hayvan resimlerini çeşitli dergi ve gazetelerden keserek kutuların üzerine yapıştırın. Kutuları tek tek çıkartıp resimli yüzünü çocuğa / çocuklara göstererek öyküyü okuyun.

Öykü bittikten sonra kutuların üzerindeki hayvan resimlerinin aynıısından olan hayvan resimlerini yere koyup kutulardan birinin üzerindeki resmi çocuğa işaret ederek “Bu resim ile aynı olan resmi bu kutuya koy.” deyin. Diğer kutu ve resimler için de aynı yönergeleri vererek etkinliği sürdürün.

Sonra “Öyküdeki hayvanlarımız oynamanız için size oyuncak getirdiler, bakalım bu oyuncaklar nelermiş” diyerek her birinden ikişer adet olan nesnelere (küp, top, bebek, hayvan vb.) ilgili olarak konuşun. Nesnelerin, renk, şekil, büyüklük özelliklerine dikkatini çekin.

Nesneleri iki adet kese kağıdına eşit şekilde bölüştürün. Kendi kese kağıdınızdan bir nesneyi çıkarıp çocuğa gösterin ve onun da aynı nesneyi kendi kese kağıdından bulmasını isteyin.

Çocuğun bütün nesnelerin eşini bulmasını sağlayın. Daha sonra nesneleri farklı özelliklerine göre bir araya getirmesini isteyin. Biraraya getirdiği nesnelerin isimlerini söylemesini sağlayın.

UYARILAMA

Görme engelli çocuk için etkinlikte kullanılan kartların dokunsal özellikte olmasına dikkat edin.

MATERYAL

Müzik çalar, dans müziği, farklı renklerde küpler, küçük top.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuk şarkıları, klasik, horon, kolbastı gibi müzik türlerindeki parçalardan değişik dans müzikleri seçin. Çocuğu / çocukları odanın ortasına getirin ve müziği açın. İsteddiği şekilde hareket etmesine izin verin. Farklı müziğe göre çocuğun / çocukların hareketlerini nasıl değiştirdiğine dikkat edin. Birkaç dakikalık hareketten sonra çocuğa, müziği kapattığınızda herkesin o anki durumunda donup kalması gerektiğini açıklayın. Sonra müziği açın ve birlikte hareket edin. Müziği her durdurduğunuzda birbirinizin vücut şekillerinin nasıl olduğunu konuşun. Değişik müziklerle çalışmaya devam edin.

Daha sonra eşyaya tutunarak tek ayağının üstünde durmasını isteyin. Aynı hareketleri çocuğun tüm vücudunuzu görebileceği şekilde siz de yapın. Tek ayak üzerinde iken vücudu ile dans etmesini isteyin. Bir süre sonra ayak değiştirmesini isteyin.

Bir süre dans ettikten sonra "Ayaklarımızı çok çalıştırdık. Onlar çok yoruldu. Şimdi de ellerimizi çalıştıralım." diyerek yere karşılıklı oturun. Daha önceden hazırladığınız farklı renklerdeki küpleri önünüze koyun. Kule yaparak çocuğa model olun. Birden fazla kule yapın ve kulelerden birini küçük top/pinpon topu atarak yıkın. Çocuğun da top atarak kuleyi yıkmasını cesaretlendirin ve eğlenin. Sonra tekrar kule yaparak çocuğu da yapması için cesaretlendirin.

UYARLAMA

Ortopedik engelli çocuk için hareket etkinliği ve kule yapımında vücudunuzla ve ellerinizle rehberlik edin.

ETKİNLİK ADI
KULELERİMİZ

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Sosyal-Duygusal

19-21.1. Bağımsız davranışlar gösterir.

Kaba Motor

19.21.7. Yardımla tek ayağının üzerinde durur.

İnce Motor

19-21.2. En az dört küpten (5x5 cm) kule yapar.

DEĞERLENDİRME



ETKİNLİK ADI BANYO ZAMANI

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Dil

19-21.3. Basit sorulara uygun yanıt verir.

İnce Motor

19-21.1. Kitap sayfalarını ikişerli üçerli çevirir.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



MATERYAL

Kahramanları insan olan bir öykü kitabı, oyuncak bebek, banyo lifi olarak kullanılacak mendil büyüklüğünde bir bez, küçük leğen, oyuncak bebek için kullanılacak küçük bir havlu, bebeğin kıyafetleri, küçük bir kova ve tas, şampuan, muşamba.

ÖĞRENME SÜRECİ

Küçük bir bebeği yıkayacakmış gibi materyalleri odaya hazırlayın. Çocuğa “Bebeğimiz çok kirlenmiş, bebeğimizi yıkayalım, rahatlatalım ve uyutalım.” deyin.

Yere serilmiş muşambanın üzerine leğeni koyun. İçinde bir miktar su olan kovayı yanınıza alın. Oyuncak bebeğin kıyafetlerini çıkarın. Leğenin içerisine yerleştirin. Lifi ıslatarak bebeğin kollarını ovun. Sonra da lifi çocuğun eline vererek bebeğin vücudunu yıkamasını söyleyin. “Boynunu yıkayalım, şimdi de karnını, ...bacaklarını, ...ayaklarını, yüzünü, burnunu, alnını şeklinde vücut bölümlerini söyleyerek o bölümleri yıkamasını sağlayın. Çocuk söylenen vücut bölümlerini yıkamadığı zaman acele etmeden o bölgeye temas ederek doğru yeri yıkamasını sağlayın.

Daha sonra sıranın saçlara geldiğini söyleyin. Çocuğa, bebeğin saçlarını yıkayabileceğini söyleyin ve leğenin yanına oturmasını sağlayın. Bebeğin saçlarını ıslatın. Çocuğun avucuna bir miktar şampuan dökerek bebeğin saçlarına sürmesini ve yıkamasını söyleyin. Bebeğin saçlarını ve vücudunu durularak havlu ile kurulamasına fırsat verin. Bebeği birlikte giydirin. Kullandığınız malzemeleri çocuktan da yardım isteyerek toparlayın.

“Bebeğimiz temizlendi ve rahatladı artık uyumak istiyor, ama ona önce öykü okumalıyız.” diyerek hazırladığınız kitabı çocukla yan yana oturarak oyuncak bebeğe okuyun. Kitaptaki kahramanlara ve resimlerin içeriğine uygun olarak basit sorular sorun. Bir de onun okumasını isteyin ve kitabı eline verin. Kitabın sayfasını kendiliğinden açamıyor ise açması yönünde cesaretlendirin. Resimlere tek tek dokunarak konuşun.

UYARILAMA

Görme engelli çocuk için öncelikle kullanılan malzemelerin dokunsal özelliklerine dikkat çekin ve kitap olarak da dokunsal özelliklerle zenginleştirilmiş bir kitap kullanın.

MATERYAL

Müzik çalar, 8-10 adet birer nesne resmi içeren kart ya da gazeteden kesilmiş şekiller, iki adet kapaklı plastik kutu.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuğun/çocukların hoşlandığı bir müziği açarak dans etmesini isteyin. İstekli olduğu sürece dans etmesine fırsat verin. Çocukla birlikte siz de dans edin ve şarkıyı siz de söyleyin. Belli bir süre dans ettikten sonra müziği kapatın. Çocuğa /çocuklara “Her müziği kapattığımda geri geri yürümeni istiyorum” deyin ve nasıl yapacağını gösterin. Her geri geri yürümesinden sonra bir kart gösterin ve karttaki resmin ne olduğunu sorun.

Çocuk nesneyi söylediğinde tekrar müziği açıp “Dans zamanı” deyin, kısa bir süre sonra tekrar müziği durdurun ve “Geri geri yürüme zamanı” diyerek yürümesini sağlayın. Çocuk durduğunda tekrar resimli kartlardan birini göstererek nesnenin ne olduğunu sorun. Çocuk cevap verince neşeli bir şekilde müziği açın ve tekrar çocukla birlikte oyuna devam edin. Çocuk istekli olduğu sürece oyunu sürdürün. Oyun bittikten sonra çocuğun henüz bilmediği ya da henüz ismini söylemediği iki nesnenin resmini göstererek isimlerini söyleyin.

“Tüm resimlere baktık. Artık kartlarımızı kutularımıza koyabiliriz.” diyerek kutulardan birini çocuğa verin. Diğer kutunun kapağını siz açarken çocuğun da kutusunun kapağını açmasını bekleyin. “Kartlarımızı istediğimiz kutuya koyabiliriz.” diyerek çocuğun kartları kutulara koymasını bekleyin. Kapağı kapatılan kutuları istediği yere yerleştirebileceğini söyleyerek etkinliği tamamlayın.

UYARLAMA

Görme engelli bir çocuk için, kartların mutlaka dokunsal özellikte olmasına özen gösterin.

ETKİNLİK ADI
DANS ZAMANI

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Dil

19-21. 5. Resmini gördüğü nesneyi isimlendirir.

Sosyal-Duygusal

19-21.2. Akranlarına ilgi gösterir.

Kaba Motor

19-21.4. Geri geri yürür.

İnce Motor

19-21.5. Vidalı kapakları açar.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Geri geri yürüme sırasında çocuğun arkasında takılarak düşebileceği herhangi bir nesnenin olmamasına dikkat edin.

ETKİNLİK ADI BİZİM MÜZİĞİMİZ

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilgisel

19-21.5. Yetişkinin davranışını, ses ve hareketle taklit eder.
19-21.6. Nesnelere çıkardıkları sese göre ayırt eder.

Dil

19-21.2. İki-üç sözcükten oluşan bağlaçsız cümleler kurar (Telgrafik konuşma).

Kaba Motor

19-21.5. Dengeli koşar.

İnce Motor

19-21.4. İri boncukları çubuğa dizer.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



MATERYAL

Marakas, zil, çingirak, iri boncuklar, düğmeler, küçük çanlar, ince çubuk.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocukların yan yana dizilmesini sağlayın. Düdük çaldığında belirlediğiniz 3-4 metre ilerideki şeride kadar koşmalarını ve orada durmalarını söyleyin. Çocuklar durduktan sonra marakas, zil, çingirak gibi ses çıkaran materyallerin olduğu torbadan birer oyuncak almalarını söyleyin.

Çocukların torbadan çektiği nesnelere birer tanesini de kendinize alın. Marakası sallayarak çeşitli hareketler yapın. Aynısını elinde marakas olan çocuğun yapmasını isteyin. Diğer çocuklar için de çeşitli hareketler ile model olun ve onların da yapmasını isteyin. “Şimdi de hepimiz birlikte müzik yapalım, hadi bakalım, herkes müzik aletini çalsın ve oynasın.” diyerek çocukların dans etmesine fırsat verin. Siz de dansa katılın.

Çocukların ilgilerine göre dansa devam edin. Daha sonra çocukların birbirlerini görebilecek şekilde oturmasını sağlayın. “...(çocuğun adı) hangi aletle müzik yaptı?” sorusunu tüm çocukların adını kullanarak tek tek sorun.

“Şimdi biz de bir müzik aleti yapacağız.” diyerek her bir çocuğun önüne 4-5 tane iri boncuk, iri delikli düğme ve küçük çanlar koyun. Düğme ve boncukları çubuklara geçirmelerini isteyin. Çubuğa dizme işi bitince çubukların uçlarını renkli kumaş parçaları ile sıkıca sararak ve bağlayarak sabitleyin. “Nasıl yaptın?, Ne yaptın?” gibi sorular ile çocukların konuşmasına fırsat verin. Çubukla nasıl ses çıkarılabileceğini farklı hareketlerle sallayarak çocuklara gösterin. Çocuklara göstermeden, marakas, zil, çingırağı da teker teker sallayarak ne sesi olduğunu sorun.

UYARLAMA

Ortopedik engelli çocuk için boncuk ve düğmelerin çubuğa dizilmesi sırasında elle destek olun.

MATERYAL

Çocuk şarkıları CD'si, müzik çalar, bebek, oyuncak araba vb. evde kullanılan tehlikesiz, küçük, hafif araç gereçler, gırgır, ıslak ve kuru tez bezleri, çocuk sayısı kadar 50 gr kadar mercimeğin içinde bulunduğu ağzı bağlı bez torba.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklara "Bugün odamızı ve oyuncaklarımızı temizleyeceğiz." diyerek öncelikle oyuncakları gruplamalarını söyleyin. Oyuncakları, dolap ve rafları silmek için kova ve toz bezleri getirin. Çocukların nemli bezleri alarak toz almalarını isteyin. Tozu alınan yerleri kurulamaları için kuru bez verin. Gırgır ile süpürülmüş yerleri tekrar süpürmelerini isteyin. Verilen görevi yapan çocuklara ayrı ayrı teşekkür ederek "Benim güzel kızım/oğlum bana çok yardımcı oldun, bunu yapman çok hoşuma gitti. Hep birlikte yaptığımız için işlerimiz çabuk bitiyor." gibi cümlelerle konuşarak onları ödüllendirin.

Dolap ve rafların tozu silindikten sonra arabaları bir yere, bebekleri ve diğer oyuncakları gruplayarak silerek yerleştirmelerini sağlayın. Arabaları yerleştirirken aşağıdaki şarkıyı söyleyin:

Arabanın tekeri fırl fırl dönüyor
Arabada çocuklar ellerini vuruyor
Lay la ra lay lay la ra lay lay
Lay la ra lay lay la ra lay lay

Şarkıyı istenildiği kadar tekrarladıktan ve yerleştirme işi bittikten sonra odanın bir duvarından diğer duvarına kadar yere yapıştırarak bir şerit çekin. "Hadi şimdi de temiz ve düzenli odamızda, ödülümüzü almak için şerit üzerinde yürüelim." diyerek önceden hazırladığınız, çocukların sevdikleri yiyecekleri şeridin bir ucuna koyun. Diğer ucunda duran çocukların başlarının üzerine sıra ile önceden hazırladığınız mercimek torbasını koyun ve şeridin üzerinden yürüyerek karşı taraftan bir yiyecek almasını söyleyin. Aynı davranışı diğer çocukların da yapmasını isteyin.

UYARILAMA

İşitme engelli çocuk için şarkıyı söylerken jest, mimik ve el hareketleriyle destekleyin.

ETKİNLİK ADI
ARABANIN TEKERİ

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

22-24.4. Gözlemediği bireylerin davranışlarını onlar olmadığında da taklit eder.

Dil

22-24.4. Bildiği şarkı ya da tekerlemelere eşlik eder.

Sosyal-Duygusal

22-24. 2. Evde basit işlere yardım eder.

Kaba Motor

22-24.3. Düz hat üzerinde yürür.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



ETKİNLİK ADI DUVARDAKİ GÖLGE

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Dil

22-24.1. Elliden fazla sözcüğü anlamına uygun kullanır.

Sosyal-Duygusal

22-24.1. Sosyal iletişim kalıplarını kullanır.

Kaba Motor

22-24.2. Merdivenden yardımsız iner.

DEĞERLENDİRME

UYARILAMA

Görme engelli çocuk için, çocuğun ayaklarına ve merdiven basamaklarına dokunsal özellikte materyaller yapıştirarak farklı basamakları ayırt etmesini sağlayın.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

MATERYAL

Öykü, öyküye uygun resimli kartlar, balon ve top resimleri.

ÖĞRENME SÜRECİ

Aşağıdaki öyküye uygun olarak önceden resimli kartlar hazırlayın. Resimli kartlar eşliğinde aşağıdaki öyküyü okuyun.

DUVARDAKİ GÖLGE

Sarp, kendisine kitap okunmasından çok hoşlanırdı. Her gün uyumadan önce, annesinin kendisine kitap okumasını isterdi. Bir gün akşam, tuvaletini yaptı, ellerini sabunla yıkadı, dişlerini fırçaladı. Odasına giderek pijamalarını giydi. “Anneciğim bana yine kitap okur musun?” diye annesine seslendi. Annesi Sarp’ın odasına geldi. Gece lambasını yaktı ve yatağında uzanan Sarp’ın yanına oturdu. Sarp’a “Elbette okurum. Bu kitaplardan hangisini okumamı istersin?” diye sordu. Sarp, en çok sevdiği “Çilek Kız kitabını” seçti. Annesi “Çilek Kız” kitabını okumaya başladı. Sarp dikkatle annesini dinliyordu. Birden odasının duvarında bir şey gördü. Heyecanlı bir sesle “Anne, anne duvarda bir şey var.” dedi. Annesi duvardakinin, odadaki dolabın gölgesi olduğunu fark etti. “Sarp, o bir gölge, bak ben de elimle duvara gölge yapabilirim.” dedi. Yanan gece lambasından eline ışık gelecek şekilde elini duvara doğru kaldırdı. Sarp, annesinin hareketlerini merakla izliyordu. Annesinin elinin gölgesini hareketli bir şekilde duvarda görünce çok şaşırıldı. “Tamam, bunu ben de yapabilirim.” dedi. Elini duvara doğru kaldırdı. Bir o yana bir bu yana salladı. Duvarda hareket eden gölge ne ilginçti. Bunu izlerken çok eğlendi. Annesine “Oku anne.” dedi. Sarp’ın annesi kitabı okumaya devam etti. Sonra Sarp, “Ben sana arkamı dönüyorum anne, ama sen oku.” dedi. Annesi de ona “Peki, iyi geceler” dedi ve kitabı okumaya devam etti. Bir süre sonra Sarp’ın mışıl mışıl uyuduğunu gören annesi onu yavaşça yatağından öptü. Artık kendisi de uyumak için yatağına gitti. Öyküyü okuduktan sonra çocuklara öykü ile ilgili sorular sorun:

Öyküdeki çocuğun ismi ne?

Sarp’a kim öykü okuyor?

Size öykü okuyan var mı? Varsa kim okuyor? gibi.

Çocuk soruları cevapladıktan sonra “Öykümüzdeki Sarp artık uykudan uyandı ve oyun oynuyor. Sarp’ın oynadığı oyunu hadi biz de oynayalım.” diyerek aşağıdaki oyunu oynayın. Çocukla merdivenin başında durun. Merdivenin basamaklarından birine balon resmi diğer basamağa top resmi koyun. Basamaklara bu sıra ile kartları dizin. Bir ayağınızın üzerine balon resmi diğer ayağınıza da top resmini yapıştirin. Balon resmi olan ayağı balon resminin olduğu karta, top resmi olan ayağı top resmi olan basamağa basarak önce çocuğa model olun. Daha sonra çocuğun da ayaklarının üzerine balon ve top resimlerini yapıştirin ve sözel hatırlatmalarla çocuğa ayaklarınızdan ayaklarından biri Merdivenleri çıktuktan sonra aynı uygulamayı ile balonbalon resmine (yani basamaklardan birine) diğer ayak ile basamaktaki topatop resmine (yani diğer ayağınızla) basmasını isteyin. Çocuğu merdiven basamaklarına ayak değiştirerek çıkması için teşvik ettikten sonra bu kez uygulamayı merdivenleri yardımsız olarak inmek için uygulayın.

MATERYAL

Öyküye uygun olarak hazırlanmış resim kartları, oyuncak bebekler, muz, çubuk kraker, müzik çalar.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklarla daire şeklinde oturun. “Sizlere kreşe giden bir arkadaşınızın öyküsünü anlatmak istiyorum” diyerek öyküyü okuyun.

EGE’NİN GÜNLÜĞÜ

Ege, sabah erkenden uyandı. Annesine ve babasına günaydın dedikten sonra hemen televizyonu açtı. Annesine “Ben kreşe gitmek istemiyorum, evde televizyon izlemek istiyorum.” “Keşke akşama kadar televizyon izlesem” dedi. Annesi “Eğer akşama kadar televizyon izlersen arkadaşların ve öğretmenin seni çok özler, birlikte oynayacağınız oyunlara katılamazsın” dedi. Bunu duyan Ege kalktı, üstünü giyindi, kahvaltısını yaptı ve kreşe gitmek üzere anne ve babasıyla birlikte yola çıktı. Okulun kapısında babası arabayı durdurdu. Ege annesine “Hoşça kal.” dedikten sonra babası ile birlikte kreşe girdi. Kreşin kapısında onları Gizem Öğretmen bekliyordu. Ege “Günaydın öğretmenim.” dedi. Babasına “Hoşça kal.” diyerek girdi. Arkadaşları Zeynep, Ece, Berk, Tunahan, Alper de gelmişti. Ege arkadaşlarına “Günaydın.” dedi ve hemen oynamaya başladı. Oynarlarken, Ege yanlışlıkla Berk’in eline çarptı, hemen özür diledi, görmediğini söyledi. Ece ve Zeynep evcilik oynuyorlardı. Ege, Ece’den kaşığı istedi. Ece hemen verdi. Ege teşekkür etti. Oyunlarına devam ederek çok eğlendiler”.

Öyküyü bitirince çocuklara; “Sizler sabah kalkınca anne ve babanıza neler söylersiniz? Arkadaşınıza istemeyerek zarar verdiğinizde ne söylersiniz? Kreşten giderken bana ne söylersiniz?” “Evinize misafir geldiğinde ne söylersiniz” gibi sorularla konuşun.

Daha sonra kapı çalar gibi bir yere vurarak ses çıkartın. Ardından iki oyuncak bebeği elinize alarak “Merhaba, biz geldik sizinle oynamak istiyoruz.” deyin. Çocukları, bebeklere “Hoş geldiniz” demeleri yönünde teşvik edin. Oyuncak bebeklerle çocukların karşılıklı konuşmasını sağlayın. Daha sonra da “Hadi misafirlerimize bir şeyler ikram edelim” deyin. “Çubuk krakerimiz ve muzumuz var, yiyeceklerimizi paylaşalım.” deyin. Her çocuğa yarım muz ve yarım kraker düşecek kadar muz ve kraker bulundurun. Muz ve krakerleri ikiye bölerek “Bu parça senin, bu da senin” diyerek çocuklara verin. Çocuklar muz ve krakerlerini yedikten sonra “Şimdi eğlence zamanı” diyerek önceden hazırladığınız müziği açın ve dans ederek çocuklara model olun. Çocukların da oynamasını sağlayın. “Biz bir dans grubuyuz, tek tek çocukların ismini söyleyerek ...bizim dansçılarımız, hep birlikte coşalım, oynayalım” gibi konuşmalar ile çocukların müzik eşliğinde dans etmesini sağlayın.

ETKİNLİK ADI EGE’NİN GÜNLÜĞÜ

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

22-24.3. Sembolik oyun oynar.

22-24.6. Parça bütün ilişkisi kurar.

Sosyal-Duygusal

22. 24.1. Sosyal İletişim kalıplarını kullanır.

Kaba Motor

22-24.4. Yerinde zıplar.

DEĞERLENDİRME

UYARILAMA

Görme engelli çocuk için öykü kartlarını dokunsal özelliklere göre hazırlayın.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

ETKİNLİK ADI ARABAM BİP BİP

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

22-24.2. Sorulduğunda nesne/varlıkların parçalarını isimlendirir.

Dil

22-24. 4. Bildiği şarkı ya da tekerlemelere eşlik eder.

İnce Motor

22-24.1. İki- üç küpten (2.5x2.5 cm.) kule yapar.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



MATERYAL

Çocuğun tanıdığı kişilerin fotoğrafları
(2 adet), rengarenk küpler.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuk / çocuklar ile karşılıklı rahat bir yere oturun. Fotoğraflardan birini göstererek, fotoğraftaki kişiyi söyleyerek yönergeler verin. Örneğin, “Teyzenin saçlarına dokunalım, şimdi yanaklarına, kaşlarına, gözlerine, dudaklarına, kollarına... dokunalım.” deyin. Sonra diğer fotoğrafları da teker teker çıkararak oyunu eğlenceli hale getirip sürdürün. “Şimdi de kendi burnumuzu gösterelim. Bu benim burnum, senin burnun nerede?” diye söyleyin. Çocuk kendi burnunu gösterdikten sonra “Senin saçların” diyerek saçlarına dokunun, “Benim saçlarım” diyerek onun dokunmasını bekleyin, dokunması yönünde teşvik edin. Oyunu diğer vücut bölümleri ile sürdürün.

“Şimdi iş başına, ellerimiz çalışmak istiyor, küplerimize gidelim, kendimiz için bir şey yapalım” odanın diğer yerindeki ya da diğer odadaki hazırlanmış olduğunuz küplere çocukla birlikte koşarak gidin. “İşte rengarenk küplerimiz bizi bekliyor.” diyerek oturun ve kendi kendinize “Acaba ne yapsam?, nasıl yapmalıyım?, küplerimi üst üste koyarak nasıl bir şey yapabilirim?” şeklinde çocuğun duymasını da sağlayarak mırıldanın. Çocuğun da oynamasını sağlayın ve küplerle oynamayı siz de sürdürün. Daha sonra çocuğa ne yaptığını sorun.

Çocuğun cevabını bekledikten sonra hem onun yaptığı hem de kendi yaptığınız için bir şarkı uydurun. Örneğin;

Arabam bip bip
Ne güzel gider
Kırmızı tekeri
Çok hızlı döner
Arabama bin...(çocuğun adını söyleyin)
Gidelim, gezelim
Vin vin vin.....

UYARLAMA

İşitme engelli çocuk için, şarkıyı daha yüksek ses, mimik ve hareketlerle söyleyin.

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Çorap, eldiven, sepet, oyuncak bebekler, arabalar.

ETKİNLİK ADI GÜZEL SÖZLER SÖYLEYELİM

ÖĞRENME SÜRECİ

İç içe konulmuş çoraplar, eldivenler, bebekler, arabalar gibi eşyaları yere koyun. Çocuğa / çocuklara “Bu eşyaları yerine koymam için bana yardımcı olur musun?” diyerek dikkatini çekin. Daha sonra “Çorabını al, çorap sepetine koy, yün yumakları kutuya koy ve hepsini rafa kaldır.” Yönergelerini ard arda verin. Eğer çocuk zorlanırsa yönergeleri tekrarlayın.

Bu oyunu birkaç defa tekrar ettikten sonra çocuğa bir eşyayı seçerek onu kutunun “altına, üstüne, yanına, arkasına vb.” koymasına için yönergeler verin. Ardından çocuğa teşekkür edin ve neşeli bir şekilde çocukla göz teması kurarak aşağıdaki şiiri söyleyin.

SENİ SEVİYORUM DİYELİM

Bize yardımcı olana “Teşekkür ederim” diyelim
Bugün “Seni seviyorum” diyelim
Sevelim annemizi, babamızı
Kardeşimizi, arkadaşımızı
Görünce onları “Merhaba” diyelim
İşlerimizi bitirince “Mutluyum” diyelim.

“Senin odayı toplaman beni mutlu etti, bana yardımcı oldun, çok teşekkür ederim. Bahçeye çıkmaya ne dersin?” diyerek açık havaya çıkacağınızı söyleyin. Çocukla dışarıya çıkarken merdivenleri kullanın. Açık alanda merdivenler var ise çocuk ile merdivenden inip çıkacak şekilde yürüyüşler yapın. Bahçede gördükleriniz hakkında konuşun, çocuğa soru sorun, onun da konuşmasına fırsat verin. Karşılaştığınız diğer insanlarla selamlaşın ve sosyal iletişim kalıplarını çocuğun da gözlemleyeceği şekilde uygun yerlerde kullanın.

UYARILAMA

İşitme engelli çocuk için, sosyal iletişim kalıplarını kullanırken jest, mimik kullanımına daha fazla özen gösterin.

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

22-24.5. Yer bildiren yönergelere uygun tepkide bulunur.

Dil

22-24.3. Soru cümleleri kurar.

Sosyal-Duygusal

22-24.1. Sosyal iletişim kalıplarını kullanır.

Kaba Motor

22-24.2. Merdivenden yardımsız iner.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Çocuğu / çocukları merdiven inip çıkarken takip edin, yalnız bırakmamaya özen gösterin.

25 - 36 AYLIK ÇOCUKLAR
İÇİN
ÖRNEK ETKİNLİKLER



ETKİNLİK ADI BU SES NEYİN SESİ?

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

25-30.3. Rengi söylenen nesneyi gösterir.

25-30.5. Varlıkların sesiyle resimlerini eşleştirir.

Dil

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

MATERYAL

Üzerinde çeşitli hayvan, taşıt resimleri olan kartlar, resimli kartlardaki hayvan ve taşıtların seslerinin olduğu CD, müzik çalar.

ÖĞRENME SÜRECİ

İçinde hayvan (köpek-kedi-at-inek-horoz kuş gibi), taşıt (uçak-tren-motorsiklet-otomobil gibi) sesleri olan CD'leri temin edin. Sesini dinleyeceğiniz hayvan ve taşıtların resimlerini ya da fotoğraflarını bulun.

Resimli kartları yan yana çocuğun önüne dizin, çocuğa "hadi şimdi ses dinleme oyunu oynayalım." diyerek, CD'yi çalın. Çocuğun dikkatini sese çekin. Her sestten sonra çocuğa sesin kaynağı olan resmi gösterin (Örneğin uçak sesi dinlettiğinizde uçak resmi olan kartı göstermek gibi). Tüm sesleri dinlettikten sonra kartları karıştırın çocuktan dinlediği sesin hangi hayvan ya da taşıta ait olduğunu ismini söyleyerek belirtmesini ve resmini göstermesini isteyin. Daha sonra oyunu "Kırmızı renkli araba hangisi? Sarı renkli uçağı göster." şeklindeki yönergelerle farklı renkteki nesnelere gösterme etkinliği olarak devam edin. Her uygulamada çocuğun önündeki resimli kart sayısının ortalama beş-altı olmasına özen gösterin. Çocuk sesle resmi yanlış eşleştiriyor ya da yapmak istemiyorsa çocuğu zorlamadan doğrusunu gösterip daha sonraki zamanlarda tekrar deneyin.



UYARILAMA

İşitme engelli çocuk için şarkıyı daha yüksek ses, mimik ve hareketlerle söyleyin.

MATERYAL

Çocuk sayısı kadar renkli balonlar, renkli gazlı boya kalemleri, müzik çalar.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çeşitli renklerde ve çok sayıda olan balonların üzerine farklı duygu ifadelerini yansıtan yüzler çizin. Alanda bir çember oluşturacak şekilde minderleri yerleştirin. Bir sandalye üzerine çıkın ve elinizdeki balon dolu torbayı müzik eşliğinde, balon yakalamak üzere ayakta duran çocukların üzerine boşaltın. Müzik süresince uçan balonları çocukların havaya atıp tutmasını isteyin. Balonları başlarının üzerinden arkalarındaki arkadaşlarına atmalarını söyleyin. Müziği kapattığınızda her çocuğun bir balon almasını sağlayın. Müziği tekrar başlattığınızda çocuklardan, ellerindeki balonları havaya atıp, müzik bitene kadar yere düşürmeden oynamalarını isteyin. Daha sonra müziği kapatın ve her çocuğun elinde bir balon olmasını isteyin. Balonunu alan çocuğun, mindere oturmasını söyleyin. Çocuklardan ellerindeki balonda bulunan yüz ifadesine bakmasını ve balonundaki yüzü taklit etmesini isteyin. Çocuğa "Sence bu balon neden çok ...(örneğin; mutlu)?" gibi sorular sorarak sohbet edin. Sohbet sırasında çocukların "ben, benim, o, onun, bazısı, bu, şu gibi" zamir sözcüklerini kullanmasını teşvik edin.

Oyun sonunda çocuklardan yüz üstü uzanmalarını ve balonlarını önlerine koymalarını isteyin. Çocuklara balonlarını orta alana doğru gitmesi için üflemleri gerektiğini söyleyin. Son olarak orta alanda toplanan balonları toplayıp torbaya koyun.

Oyun sırasında patlayan balonlar olabilir. Yedekte mutlaka balon bulundurun. Ayrıca balondan korkan çocuk olabilir. Dolayısıyla oyunda balon yerine orta büyüklükte hafif toplar kullanın.

UYARILAMA

Özel gereksinimli çocuğa gerektiğinde destek olmak amacı ile oyun süresince yakınızdaki hareket etmesine özen gösterin.

ETKİNLİK ADI BALON YAĞMURU

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Dil

25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.
25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.

Sosyal-Duygusal

25.30.4. Basit kurallara uyar.

Kaba Motor

25-30.1. Topu başının üzerinden geriye atar.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Balonları yakalama sırasında çocuklar birbirlerine çarpabilirler, düşebilirler. Bu nedenle bu etkinliği yaparken az sayıda çocuk olmasına ya da oyun alanının serbest dolaşıma uygun büyüklükte olmasına özen gösterin.

ETKİNLİK ADI TOPLAR SEPETTE TOPLANIYOR

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

- 25-30.1. Tek basamaklı sayıları ard arda söyler.
25-30.3. Rengi söylenen nesneyi gösterir.

Sosyal-Duygusal

- 25-30.1. Oyun arkadaşını seçer.
25-30.4. Basit kurallara uyar.

Kaba Motor

- 25-30.2. Topu hedefe atar.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Çarpma ve yaralanmalara karşı tedbirli olmak gerekmektedir. Bunun için topun yumuşak, sağlam, hafif ve zıplamayan özellikte olması gerekmektedir.

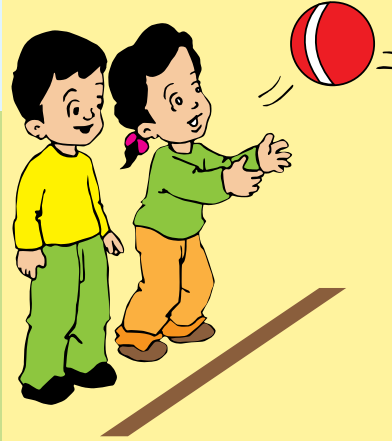
MATERYAL

Orta büyüklükte farklı renkte toplar, top sepeti, çocuk sayısının yarısı kadar sepet, çamaşır sepeti.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklara ikişerli grup olacaklarını ve birlikte oynamak istedikleri arkadaşlarını seçmelerini söyleyin. Eşi olmayan çocuk kalmamasına özen gösterin. Yere başlangıç çizgisi olarak paket bandını yapıştırın. Başlangıç çizgisinin olduğu yere farklı renkte topların olduğu sepeti koyun. Çocukların sıra ile sepete top atacaklarını söyleyin ve başlangıç çizgisinin üzerinde ikişerli olarak yan yana dizilmelerini sağlayın. Çocukların ortalama 1,5-2 metre karşısına çamaşır sepetlerini koyun. Çocukların “başla” komutuyla aynı anda topları sepete atmalarını isteyin. Bütün topların sepete atılmasından sonra topları hep birlikte sayın. Oyunu sepetteki topların 10’dan az olmasına dikkat edin. Aynı oyunu topun rengini söyleyerek oynayın. Doğru renkte topu alamayan çocuğa model olun. Etkinlikte kullanılacak topun hafif ve zıplamayan top olmasına özen gösterin.



UYARILAMA

Topları hedefe atmakta zorlanan özel gereksinimli çocuğun arkasına geçip kollarından kavrayın ve topu birlikte atın.

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Oyuncak bebekler,
arabalar.

ETKİNLİK ADI BEBEKLER UYKUDA

ÖĞRENME SÜRECİ

İkiden fazla oyuncak bebek getirin. Çocuğa “Bu bebeklerin uykusu gelmiş”, diyerek bebekleri yatırmasını söyleyin ve çocuktan bebekleri uyutmak için yan yana dizmesini bekleyin. Bunun için önce siz iki tane bebeği yan yana yatırın. Çocuktan diğerlerini dizmesi isteyin. Çocuk oyuncak bebekleri yan yana dizdikten sonra, ona bir öykü anlatacağınızı ve iyi dinlemesini söyleyin. İçinde “bu, şu, o bunlar, onlar, bazısı gibi zamir; ait, başka, beri, böyle, dolayı, gibi, göre, için, kadar” gibi edat sözcükleri olan bir öykü uydurun. Çocuğun öyküde kullandığınız zamir ve edatları kullanmasını sağlayacak şekilde sorular sorarak üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurmasını bakleyin. Aynı oyunu arabaları kullanarak çeşitlendirin.



GELİŞİM GÖSTERGESİ

Sosyal-Duygusal

25-30.4. Basit kurallara uyar.

Dil

25-30.1. Çoğul ekini kullanır.

25-30.2. Anlaşılır şekilde konuşur

25-30.4. Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.

25-30.5. Basit cümlelerde zamirleri kullanır.

25-30.6. Basit cümlelerde edatları kullanır

25-30.7. “Hepsi” ve “biri” ifadelerine uygun tepki verir.

25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.

İnce Motor

25-30.3. Nesnelere belirli bir hat üzerinde yan yana dizer.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



ETKİNLİK ADI KURABIYE USTALARI İŞ BAŞINDA

MATERYAL

Kurabiye hamur, çocuk sayısı kadar önlük, fırın, süt-limonata, çocuk sayısı kadar tabak ve bardak.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklara kurabiye yapacaklarını söyleyin ve çocuklardan önce ellerini yıkamalarını isteyin. Daha sonra çocukların önüne önlük bağlayın, başlarına kartondan yapılmış aşçı şapkaları takın. Çocuklara, boylarına uygun masa etrafında oturmalarını söyleyin. Daha önceden hazırlanmış olan kurabiye hamuru ve tepsiyi bir başka masaya yerleştirin. Her çocuğa bir parça kurabiye hamuru verin. Çocukların hamurları yuvarlayarak, ortasına parmağı ile bastırarak, uzatıp iki ucu birleştirerek farklı şekillerde kurabiyeler yapmasına destek olun. Sonra çocuklardan yaptıkları kurabiyeleri tepsiye yan yana dizmelerini isteyin.

Çocukların yapmış olduğu kurabiyeleri daha sonra pişirin. Kurabiyeler piştikten sonra, çocuklarla birlikte sofrayı hazırlayın. Çocukların kendi yaptığı kurabiyeyi, servis tabağındaki kurabiyeler arasından bulmalarını isteyin. Daha sonra her çocuğun yaptığı kurabiyeyi, bir arkadaşının ismini söyleyerek ona ikram etmesini bekleyin. Sıra ile her çocuğun, bu uygulamayı yapmasını sağlayın. Kurabiyesi olmayan çocuk kalmamasına dikkat edin. Çocuklara kurabiyeler yanında içecek olarak süt ve limonata ikram edin. Çocukların içecek olarak ikisinden birini tercih etmesini bekleyin. Bunun için her çocuğa "İçecek olarak süt mü limonata mı istersin?" diye sorun. Çocuğun tercihini söylemesi isteyin. Tercihine uygun olarak içecek verin.



UYARILAMA

Özel gereksinimli çocuğa kurabiye yapımında gerektiğinde elle destek olun ya da kurabiye kalıpları kullanmasına fırsat verin.

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

Dil

25-30.8. Nesnelere isterken isimlerini söyler.

Sosyal-Duygusal

25-30.3. Kendisine ait nesnelere paylaşır.

İnce Motor

25-30.1. Yumuşak malzemelerle şekiller oluşturur.

25-30.3. Nesnelere belirli bir hat üzerinde yan yana dizer.



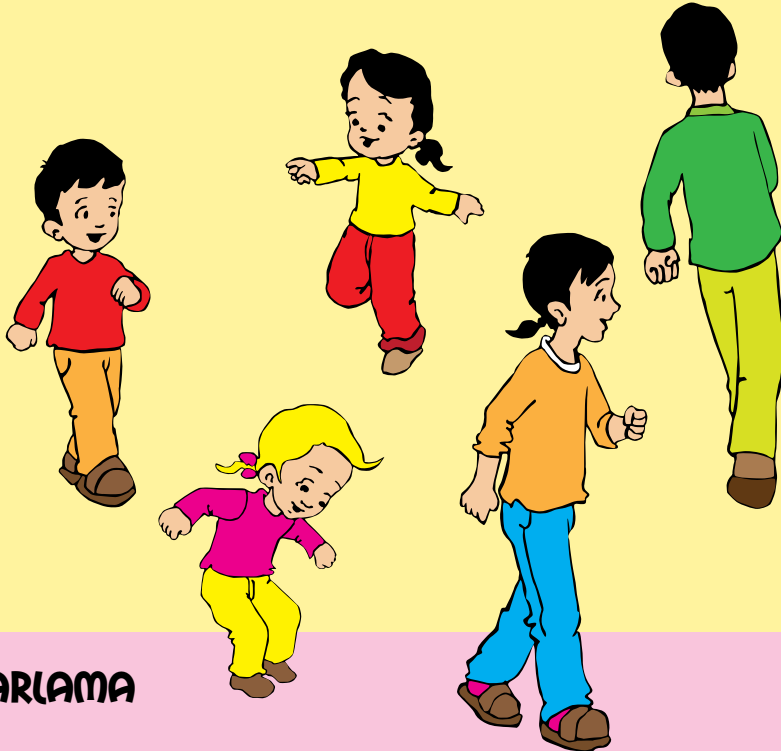
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Çocukların süt, limonataya allerjisi olup olmadığının bilinmesi, bu konuda tedbirli olunması gerekmektedir. Dolayısıyla etkinlikteki içecekleri, çocukların sağlığı göz önünde bulundurularak gerektiğinde değiştirin.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Kız ve erkek çocukların iç içe iki ayrı çember oluşturacak şekilde ayakta durmasını sağlayın. Elinizi sallayarak “Çocuklar ellerimiz hareket etmek istiyor. Şimdi benim söyleceklerimi dikkatle dinleyin” diyerek çocukların dikkatini çekin. “Kızların elleri saçta, erkeklerin elleri burunda... kızların elleri çenede, erkeklerin elleri dizde” gibi yönergeler vererek çocukların yönergeye uygun hareket etmesini sağlayın. Daha sonra kız ve erkek çocuklardan elele tutuşarak büyük bir çember oluşturmasını isteyin. “Hep birlikte yapıyoruz.” diyerek ve yönergeye “Eller yerde, eller duvarda, eller masada” şeklinde devam edin. Son olarak çocuklara “tüm çocuklar el ele” diyerek çocukların el ele tutuşmasını sağlayın. Çember içine geçip “Başına dokunduğum çocuk, adını söylecek.” diyerek uygulamaya devam edin. Tüm çocukların adını sormaya özen gösterecek şekilde karışık düzende çocukların başına dokunun. Çocuklardan adlarını söylemesini bekleyin.



UYARLAMA

ETKİNLİK ADI
ELLERİM NEREDE BEN KİMİM?

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Dil

25-30.3. Adını ve soyadını söyler.

Sosyal-Duygusal

25-30.2. Cinsiyetini bilir.

25-30.4. Basit kurallara uyar.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



ETKİNLİK ADI MASALIN KAHRAMANLARI

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Dil

25-30.4. Üç ve daha fazla sözcükle cümleler kurar.

25-30.9. Anlatılan öyküyü dinler.

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Seçilen masalda geçen karakterler ve nesnelerin olduğu arkası cırt cırt yapıştırılmış resimli kartlar, çuha kaplı köpük pano.

ÖĞRENME SÜRECİ

Köpük bir panoyu çuha ile kaplayın. Daha sonra çocukları pano önüne toplayın. Çocuklara “Şimdi sizlere bir masal anlatacağım.” diyerek masal içinde geçen kişi ve nesnelerin resimlerinin olduğu kutuyu elinizde tutun. Masalı anlatmaya başladığınız andan itibaren masal içinde geçen karakterler ve nesnelere sırası geldikçe pano üzerine tutturun. Masal bittikten sonra, çocuklara masal ile ilgili sorular sorun ve cevaplamalarını bekleyin. Gerektiğinde sözel ipuçları ile çocuklara destek olun.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

UYARILAMA

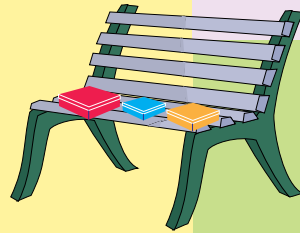
Görme engelli çocuklar için resimlerin kabartmalı olmasını sağlayın. İşitme engelli çocuklara öyküyü yavaş anlatmaya ve anlatırken ağızınızı göreceğ şekilde oturmasına dikkat edin.

MATERYAL

Renkli kartlar, kartlarla aynı renkte paketlenmiş içinde küçük nesnelerin olduğu hediye paketleri.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklarla birlikte oyun parkına gidin. Kaydırağın bitiş kısmına yere, renkli kartları dağınık olarak yerleştirin. Kartlardan yaklaşık 1,5 - 2 metre uzağa içinde küçük nesnelerin olduğu ve kartlarla aynı renkte kaplanmış hediye paketleri koyun. Çocuklara bir oyun oynanacağı ve bu oyunun bir kuralı olduğunu açıklayın. Çocukların kaydırağın bitiş kısmından sonra yerdaki kartlardan birini almasını ve ilerde duran paketlerden elindeki renkte olan paketi seçmesini isteyin. Her çocuğun yönergeye uymasını bekleyin. Çocuklara seçtikleri hediye paketini açmalarını söyleyin. Paketini açan çocuktan içinde ne olduğunu anlatmasını isteyin.



ETKİNLİK ADI
PAKETTE NE VAR?

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

25-30.4. Ard arda verilen üç yönergeyi yerine getirir.

İnce Motor

25-30.5. Paketlerin ambalajlarını açar.

Kaba Motor

25-30.3. Kaydırağın üzerinden kayar.

DEĞERLENDİRME

UYARLAMA

Özel gereksinimli çocuğun gelişimsel özelliği ve tanısına bağlı olarak gerektiğinde çocukla birlikte kaydırağın üzerinden kayın ya da her yönergeyi çocuğa tek tek verin.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Kaydırağın güvenilir olduğundan emin olun. Oyun alanında birden fazla yetişkin olmasına özen gösterin.

ETKİNLİK ADI KAĞIT TOPLAR HAVAYA

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Kaba Motor

25-30.!. Topu başının üzerinden geriye atar.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Yan yana dizilen çocukların çarpışmasını önlemek amacı ile birbirleri arasında yeterli boşluk bırakın. Bunun için çocukların yerlerini belirlemek için yere paket bantları ile oluşturulan kare alanlar yapın.

MATERYAL

Gazete kağıtları, ortalama üç çocuğa bir sepet olacak şekilde sepetler, paket bandı.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklara göstererek gazete kağıtlarını top şeklinde buruşturmalarını sağlayın. Buruşturulan kağıtları sepetlere koyun. Yere 1,5-2 m uzunluğunda paket bantı ile bir başlama çizgisi belirleyin. Çocukların bu çizginin önünde yan yana dizilmesini isteyin. Buruşturulmuş gazete kağıtlarını çocukların önlerinde bulunan sepetlere koyun. Sepetten buruşturulmuş gazete kağıdı alarak başlarının üzerinden geriye doğru nasıl atacaklarını gösterin ve daha sonra aynı hareketi çocukların yapmasını isteyin. Etkinlik sonunda buruşturulmuş kağıtları bir poşette toplayın. Poşetin ağzını bağlanıp büyük bir top yapın. Oluşturulan büyük topa hep birlikte oynayın.



UYARILAMA

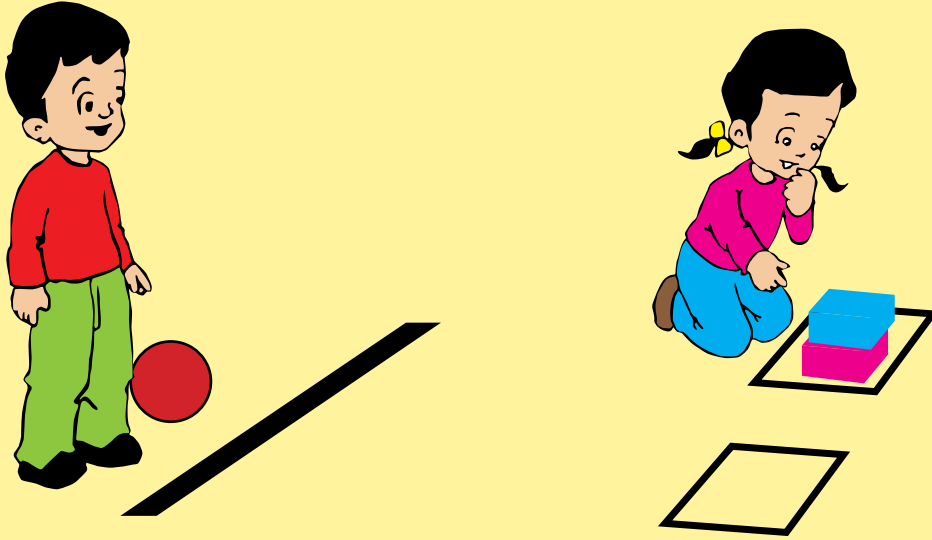
Özel gereksinimli çocuğun önüne geçip kollarından tutarak birlikte geriye doğru atış yapın.

MATERYAL

Çocuk sayısı kadar top, paket bandı, makas.

ÖĞRENME SÜRECİ

Yere paket bantları ile 25x 25 cm kare alanlar oluşturun. Her kare alanın yaklaşık 2 m ilerisine başlangıç çizgisi olarak yere bant yapıştırın. Daha sonra her çocuğun bir kare alan seçmesini isteyin. Çocukların her birine dört-beş kutu verin. Çocukların kendilerine ait kare alanın içinde bu kutuları üst üste koyarak kule yapmasını sağlayın. Kulesini yapan çocuktan kendisine ait başlangıç çizgisinin arkasına geçerek ve topu yerden atarak kulesini yıkmasını söyleyin. Oyunu kutuların boyutunu değiştirerek tekrar oynayın.



UYARLAMA

Özel gereksinimli çocuk için gerektiğinde kule ile atış çizgisi arası mesafeyi azaltmanız gerektiğini unutmayın.

ETKİNLİK ADI
TOPLAR KULEYE GİDİYOR

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Sosyal-Duygusal

25-30.3. Kendisine ait nesnelere paylaşır.

25-30.4. Basit kurallara uyar.

İnce Motor

25-30.4. Dört-beş küpten kule yapar.

Kaba Motor

25-30.2. Topu hedefe atar.

DEĞERLENDİRME

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Alanın top oynamaya uygun olmasına özen gösterin.

ETKİNLİK ADI DENİZDE DALGA OYUNU

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

Dil

25-30.8. Nesnelere isterken isimlerini söyler.

Sosyal-Duygusal

25-30.4. Basit kurallara uyar.

İnce Motor

25-30.2. Model olduğunda dik çizgi çizer.

DEĞERLENDİRME

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

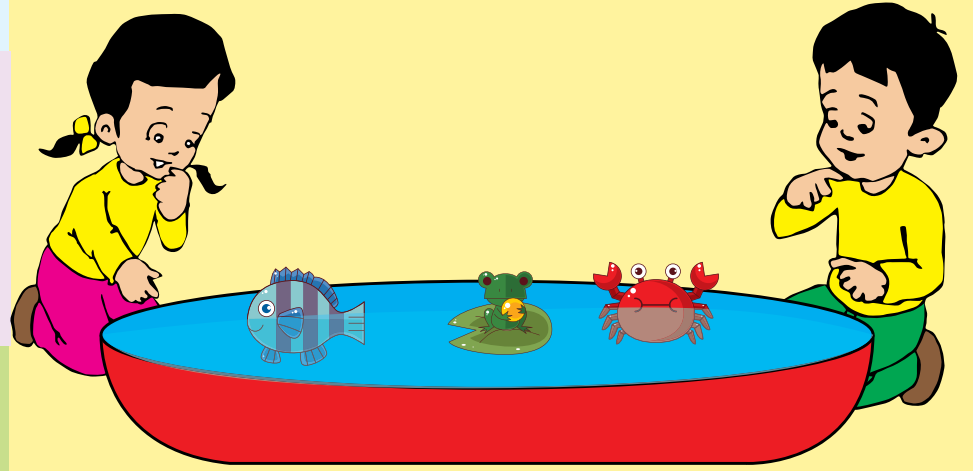
Çocukların havuza düşme olasılıklarına karşı tedbirli olun. Uygulamayı açık alanda ve güneşli bir havada yapın.

MATERYAL

Su dolu şişme havuz, etkinlik için seçilen oyuncakların fotoğrafları, çocukların fotoğrafları, pano, tahta kalem.

ÖĞRENME SÜRECİ

Su dolu şişme çocuk havuzu içine çocukların yüzebilen çeşitli oyuncaklarını atın. Çocuklarla birlikte havuz etrafına toplanın. Çocuklara model olun ve su içinde elinizi sallayarak suda dalga yaratın. Çocuklara "Siz denizde birer dalga oldunuz. Ellerinizle suda dalga yapın ve bu oyuncakları yüzdürün." diyerek çocukların da oyuncakları yüzdürmesini isteyin. Çocuklara hangi oyuncakları yüzdürmeye çalıştığını sorun. Daha önceden hazırlanmış olan havuzda bulunan oyuncakların fotoğraflarının bulunduğu pano önüne gelin. Çocukların her birine "Bu ne?" sorusu ile fotoğraftaki oyuncakları isimlendirmelerini isteyin. Sonra çocuklara, "...(çocuğun adı) hangi oyuncakları yüzdürdün?" diye sorun. Çocuktan alınan cevaba göre panonun alt kısmına her oyuncak için karşıya gelecek şekilde oyuncakları yüzdüren çocuğun fotoğrafını yapıştırın. Son olarak çocukların eline bir tahta kalem vererek, oyuncakların fotoğrafları ile kendi fotoğraflarını dik çizgi çizerek birleştirmelerini isteyin. Gerekliğinde parmağınızla çizerek çocuklara model olun.



UYARILAMA

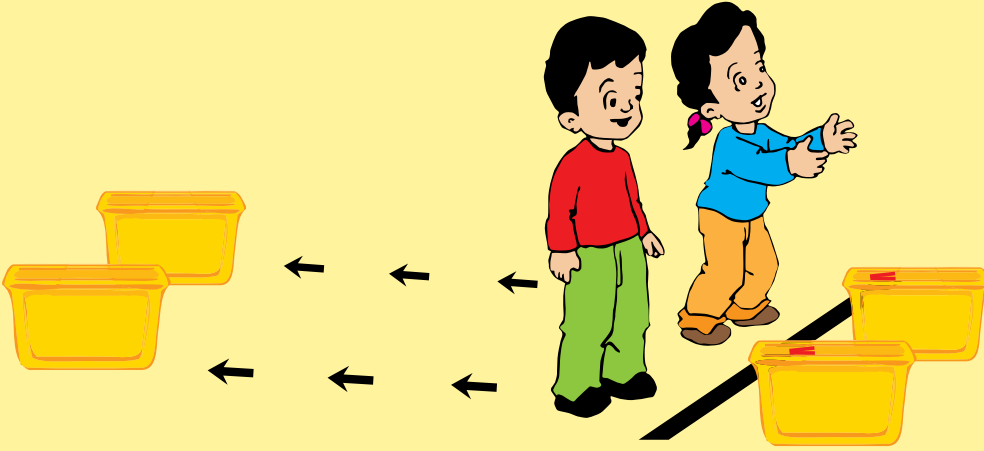
Özel gereksinimli çocuk için dik çizgi çizmesine yardımcı olmak için oyuncak fotoğrafı ile kendi fotoğrafı arasına ip yapıştırın. Çocuğun bu ipin yanından dik çizgi çizmesini isteyin.

MATERYAL

Her çocuk için beş- altı tane kırmızı mandal, her çocuk için ikişer sepet, birer tane beyaz, mavi, yeşil, sarı, mor, pembe mandal, yapışkanlı folyo, makas, kurdela.

ÖĞRENME SÜRECİ

Her çocuğun önüne içinde beş-altı tane kırmızı mandalların olduğu sepetleri koyun. Çocukların yaklaşık 1 metre arkasına da boş sepetleri koyun. Yere geriye doğru yürümelerini sağlayacak oklar yapıştırın. Çocukların ellerine önlerindeki sepetten birer mandal almalarını söyleyin. Çocuklara geriye doğru yürümelerini ve yürüme mesafesinin sonunda dönerek ellerindeki mandalı sepete koymalarını bekleyin. Tüm mandallar bir sepetten diğerine aktarılan kadar oyuna devam edin. Sonra mandalları yerde kurdela ile oluşturduğunuz halka içine boşaltın. Mandalların hepsinin aynı renk, birinin farklı renk olmasını sağlayın. Mandalların renkleri ile ilgili konuşarak çocukların “hepsi” ve “biri” sözcüklerini fark etmelerini ve kurdukları cümleler içinde kullanmalarını sağlayın. Oyunu tekrar ederken bir tane olan mandal için her oyun tekrarında farklı renkte mandal kullanmaya özen gösterin.



UYARILAMA

Özel gereksinimli çocuğun arkasına geçilip omuzlarından hafifçe geriye çekilip geriye doğru yürümesi gerektiği mesajını verin. Yürüme mesafesi sonuna geldiğinde çocuğa, durması gerektiğini söyleyin.

ETKİNLİK ADI
SEPETTEN SEPETE MANDALLAR
TAŞINIYOR

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Dil

25-30.7. “Hepsi” ve “biri” ifadelerine uygun tepki verir.

Sosyal-Duygusal

25-30.3. Kendisine ait nesnelere paylaşır.

Kaba Motor

25-30.4. Düz ve belirli bir hat üzerinde geriye doğru yürür.

DEĞERLENDİRME



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Çocukların birbirlerine çarpmasını önlemek amacı ile aralarındaki mesafe ayarlayın. Yürüme alanında yerde engel olacak nesnelere dikkat edin.

ETKİNLİK ADI BAHÇIVANLAR İŞ BAŞINDA

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

25-30.1. Tek basamaklı sayıları ard arda söyler.
25-30.2. Çeşitli rollere girerek oyun oynar.

Dil

25-30.6. Basit cümlelerde edatları kullanır.

Sosyal-Duygusal

25-30.1. Oyun arkadaşını seçer.

DEĞERLENDİRME

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



MATERYAL

Çocuk sayısı kadar kürek, çocuk sayısının yarısı kadar saksı ve çiçek fidesi, çiçek toprağı, su, çocukların fotoğrafları, yapıştırıcı.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocukları bahçeye çıkarın. Bahçede, daha önceden hazırlanmış olan boş saksıların, çiçek fidelerinin, çiçek toprağının, küreklerin olduğu alana gidin. Çocuklara bahçıvan olduklarını ve saksılara çiçek ekeceklerini söyleyin. Bunun için çocuklara "Kiminle birlikte çiçek dikmek istersin?" diye sorarak çocukların ikiye bölünmesini sağlayın. Açıkta çocuk kalmamasına dikkat edin. Daha sonra iki çocuğa bir saksı verin ve çocuklardan birer kürek alıp saksılarına toprak koymalarını isteyin. Saksıdaki toprak yarı seviyeye gelince, çiçek fidelerini saksılara tek tek koyup çocukların biraz daha toprak koymasını isteyin. Bu sırada çocuklara "Ne yapıyorsunuz?", "Siz kim oldunuz?" diye sorun. Ara ara bahçıvan gibi çiçek dikdiklerine vurgu yapın. Çiçek dikme işi bittikten sonra saksı üzerine dikimi yapan çocukların fotoğrafını yapıştırın. Saksılara biraz su verin. Çocuklarla birlikte kaç tane çiçek diktiğinizi sayın. Bir süre sonra saksıları içeri alın. Çiçeklerin büyümesini çocuklarla birlikte izleyin.



UYARILAMA

Özel gereksinimli çocuklar için gerekirse kürekle toprağı saksıya koyarken elle destek olun. Görme engelli çocukların toprağı dokunmalarına, fideleri ellemelerine, yapraklarına dokunmalarına ve koklamalarına fırsat verin.

MATERYAL

Tuvalet kağıdı ve kağıt havlu ruloları, makas, ayakkabı bağcığı.

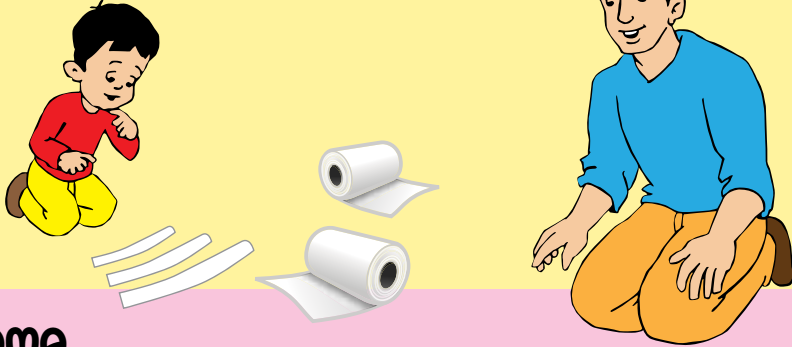
ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklara tuvalet kağıdı ve kağıt havlu ruloları verin ve özellikleri, benzerlik ve farklılıkları hakkında konuşun. Çocuklara bazı ruloların uzun olduğunu söyleyin ve uzun olan ruloları seçerek gruplamalarını isteyin. Kalan ruloların özelliğini de çocuklara sorun ve gerekirse bir uzun bir kısa kağıt havlu alıp çocuğa gösterin ve “bu uzun, bu kısa” diyerek ipucu verin.

Ruloların üzerini 5 cm aralıklı çizin ve çocukların makasla çizgilerin üzerinden giderek kesmelerini isteyin. Çocukların grup olarak iki renge karar vermelerini söyleyin ve kesilen ruloları seçtikleri iki renkteki (örneğin kırmızı ve mavi) parmak boyası ya da suluboya ile renklendirmelerini sağlayın.

Rulodan oluşturulan halkalar kuruduktan sonra her çocuğa ayakkabı bağcığı verin. Çocuklara halkaları bağcığıya dizerek kolye ve bileklik hazırlayacaklarını söyleyin. Bağcııklara bir mavi bir kırmızı renkte rulo halka dizmelerini söyleyerek kolye ve bilekliklerini oluşturmalarını sağlayın.

Çocukların hazırladıkları bileklik ve kolyeleri takmalarını isteyin ve müzik eşliğinde kolye ve bilekliklerini hareket ettirecek biçimde dans etmelerini sağlayarak etkinliği sonlandırın.



UYARILAMA

Ortopedik engelli bir çocuk için, makasla kesme işi yetişkin tarafından yapılmalıdır. Dans sırasında da çocuk oturduğu yerde yetişkin desteğiyle etkinliğe katılabilir.

ETKİNLİK ADI KOLYELİ DANCILAR

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

- 31-36.2. Nesnelere birden fazla özelliğine göre sınıflar.
- 31-36.3. Sorulduğunda zıt kavramları söyler.
- 31-36.6. İki nesneyi belirli bir özelliğe göre sıralar.

Sosyal-Duygusal

- 31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.

İnce Motor

- 31-36. 2. Kağıdı keser.
- 31-36. 5. İri delikli boncukları ipe dizer.

DEĞERLENDİRME

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Bağcıkların çok uzun olması tehlikeli olabilir. Makas kullanımı da tehlikeli olabileceğinden etkinliğin her aşaması mutlaka yetişkin gözetiminde gerçekleştirilmelidir.

ETKİNLİK ADI MANDALLARLA MÜZİK

MATERYAL

Tahta ve plastik mandallar,
oyuncak davul.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Çeşitli mandalları çocukların önlerine yerleştirin ve mandalları özelliklerine (renk ve yapılış malzemesi) göre gruplamalarını isteyin.

Her bir gruptaki mandallardan çocukların ikişer tane seçmelerini sağlayın. Seçtikleri mandalları giysilerine takarak tutturmalarını sağlandıktan sonra, “Damda Leylek tak tak tak” şarkısını söyleyin ve çocukların tekrar etmelerini isteyin. Çocuklara model olarak “tak tak tak; vak vak vak...” gibi nakarat bölümlerinde el çıparak ritim tutun. Ardından mümkünse her bir çocuk için oyuncak davul ya da vurmali müzik aletleri dağıtın ve mandalları, bağıt gibi kullanarak, nakarat kısımlarında ritim tutarak davul ile şarkıyı söylemelerini sağlayın.

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

- 31-36.2. Nesnelere birden fazla özelliğine göre sınıflar.
- 31-36.7. Basit ritim kalıplarını tekrar eder.
- 31-36.8. Basit şarkıları ezbere söyler.



UYARLAMA

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

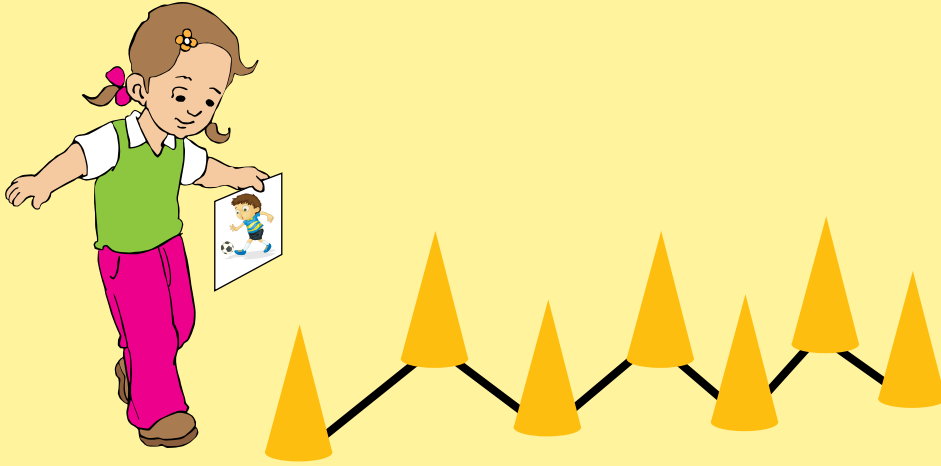
Renkli huniler.

ETKİNLİK ADI ENGELLERDEN AŞMACA

ÖĞRENME SÜRECİ

Mekanda /sınıfta tebeşirle düz ve zigzag çizgilerle parkurlar çizin ve çizgilerin bittiği yere 50-60 cm aralıklarla huniler yerleştirin. Bu parkuru sembolize eden resimli kartlar hazırlayın. Çocuklara sıra ile kartları verin ve kartta gördüğü resimdeki olayları anlatmalarını isteyin.

Çocukların sıra ile önce çift ayakla zıplayarak ilk parkuru geçmeleri, ardından tek ayakla sıçrayarak hunilere kadar ilerlemeleri, son olarak da hunilerin arasından koşarak yerdeki hunileri alarak toplamaları yönergeleri verin. Parkurun sonunda topladıkları hunileri tekrar yerleştirmelerini sağlayın.



GELİŞİM GÖSTERGESİ

Bilişsel

31-36.5. 'Tek' ve 'çift' kavramlarını içeren yönergelere uygun davranır.

Dil

31-36.2. Resimde gördüğü olayları anlatır.

Sosyal-Duygusal

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

Kaba Motor

31-36.6. Koşarken durup yerdeki nesneyi alıp koşmaya devam eder.

31-36.9. Tek ayak üzerinde sıçrar.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Hunilerin uç kısımları çocuklar hızlı hareket ederken tehlike oluşturabilir, bu nedenle etkinlik mutlaka yetişkinin kontrolünde gerçekleştirilmelidir.

UYARLAMA

Ortopedik engelli çocuklar için etkinlikte diğer gruptaki arkadaşlarına destek olmaları için parkur boyunca yapacaklarını arkadaşlarına söylemesini sağlayabilirsiniz.

ETKİNLİK ADI HAM HUM SİNCAP

MATERYAL

Sincap kuklası, fındık,
taş, sünger.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

KAM HUM SİNCAP

“Bir ormanda anne ve babasıyla beraber yaşayan bir minik sincap varmış. Bu sincap bir gün ormanda tek başına dolaşmaya çıkmış. O kadar gezmış ki karnı çok acıkmış. Yuvasından uzak kaldığından da annesinden yiyecek isteyememiş. Bunun üzerine çevresinde bulabildiklerinin tadına bakmaya karar vermiş. Yerde bir taş görmüş sincap bu taşı eline alıp “Ham yaparım, hum yaparım bunu yerim.” demiş ve ağzına atmış, ama taş çok sert ve tatsızmış. Sonra biraz ilerde bir sünger parçası bulmuş, onu da “Ham yaparım, hum yaparım bunu yerim.” diyerek ağzına atmış, bu da çok yumuşak ve tatsızmış. O sırada önüne “pat” diye bir fındık düşmüş. Minik sincap bunun tam kendine göre olduğunu düşünmüş ve “Ham yaparım, hum yaparım bunu yerim.” diyerek ağzına atmış. Fındığın kabuğunu kırdıktan sonra içindeki tohumu çok tatlı gelmiş. Karnı doyunca yuvasına doğru yola çıkmış ve kısa süre sonra yine anne babasıyla beraber güzel yuvasındaymış.”

Çocuğa/çocuklara öyküyü anlatılırken bir sincap kuklası ve taş, sünger ve fındık kullanılabilir. Öykü anlatıldıktan sonra çocuk/çocuklara sincabın neden acıkmış olabileceğini sorun. Çocuk ya da çocuklara kukla ve materyaller verilerek öyküyü dramatize ederek anlatmasını sağlayın.

UYARILAMA

İşitme engelli çocuk için öyküyü anlatırken özellikle tekrar eden cümlelerde daha çok vurgu yapabilirsiniz. Kukla ve materyallerin yanı sıra yüz ifadelerinizi de kullanarak öyküyü anlatabilirsiniz.

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

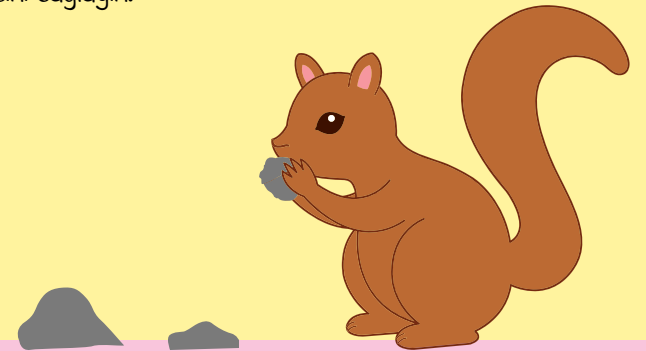
Dil

31-36.3. Dinlediği öyküyü anlatır.

31-36.4. Çevresindeki ya da öyküdeki olayları dramatize eder.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Kağıt, pastel boya, makas, koli bandı.

ETKİNLİK ADI AĞA TAKILAN BÖCEKLER

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuk /çocuklara kağıt ve pastel boyalar verin. Önce çocuklara model olun ve kendi önünüzdeki kağıda bir daire çizin. Çocuk /çocuklara daire çizdiğiniz kağıdı göstererek onların da önlerindeki kağıda daire çizmesini isteyin.

Çocukların çizdikleri daireleri destek vererek kesmelerini sağlayın. Kesilen daireleri çocuk ile beraber boyayarak, oynar göz ve yün parçaları yapıştırıp böcek biçimine dönüştürün.

Koli bandını gergin bir şekilde ve sınıfın ya da mekanın bir köşesine iki duvarla karşılıklı gelecek biçimde örümcek ağı formu vererek yapıştırın. Çocuk/çocukların ellerine hazırladıkları böcekleri alıp tek ayak üzerinde sıçrayarak yapışkan örümcek ağına tutturmalarını isteyin.

Tüm böcekler ağa yapışınca birlikte örümcek ağında ne kadar böcek olduğunu konuşun ve sorular sorarak çocukların durumla ilgili konuşmasını bekleyin.



UYARILAMA

Ortopedik engelli çocuk için kağıda çizim yapma ve kesme çalışmasında elle rehberlik edin. Çocuğun örümcek ağına ulaşmasında da yetişkin rehberliği gerekebilir.

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Sosyal-Duygusal

31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

İnce Motor

31-36.1. Modele bakarak yuvarlak çizgi çizer.

31-36.2. Kağıdı keser.

Kaba Motor

31-36.9. Tek ayak üzerinde sıçrar.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

ETKİNLİK ADI HAZİNE AVCILARI

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

31-36.1. Neden-sonuç ilişkisi kurar.

31-36.4. Yakın geçmişteki olayları hatırlar.

Dil

31-36.5. Açık uçlu sorular sorar.

Sosyal-Duygusal

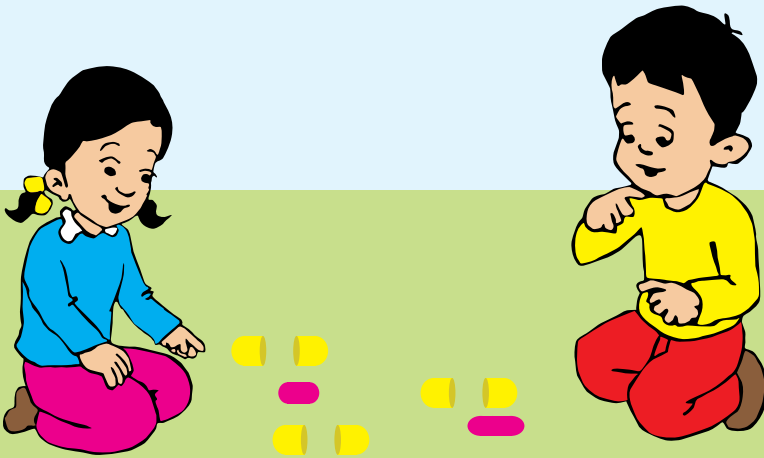
31-36.1. Yaşlılarıyla birlikte oyun oynar.

31-36.2. Grup içi konuşmalara katılır.

Kaba Motor

31-36.1. Parmak uçlarında birkaç adım atar.

31-36.7. Alçak engellerin üzerinden atlar.



MATERYAL

Sürpriz yumurta kutuları, içlerinde minik boncuk, pul, düğme vb. saklı buz küpleri, küp şekerler.

DEĞERLENDİRME

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklarla beraber sürpriz yumurta kutularının içlerine sığacak boyutta buz kalıpları hazırlayın. Hazırlayacağınız buz kalıplarının içlerine pul, boncuk, düğme gibi minik materyaller yerleştirdikten sonra dondurun. Donmuş buz küpleri ile küp şekerleri çocukların önlerine yerleştirin ve iki malzeme arasındaki benzerlik ve farklılıklarla ilgili sohbet edin.

Çocukların gözleri önünde buz küpleri ile küp şekerleri her biri ayrı bir yumurta kutusuna girecek biçimde sürpriz yumurta kutularına yerleştirin. Çocuklara biraz sonra bahçede hazine avına çıkacaklarını belirtin ve bahçede çocukların kolaylıkla bulabilecekleri yerlere yumurta kutularını saklayın. Alçak engellerden oluşan bir parkur hazırlayın ve çocukları bahçeye çıkarın.

Çocuklarla hazineye ulaşmak için önce parmak uçlarında yürümeleri, ardından da engellerin üzerinden atlamaları gerektiğini belirterek bu parkur sonunda sürpriz yumurta kutularına ulaşabileceklerini söyleyin. Küçük ipuçlarıyla yumurta kutularına ulaştıklarında hep birlikte içlerindeki sürprizleri görmek için kutuları tek tek açın. Buz küpleri erimiş olduğundan kutuların içlerinde sadece pul, düğme ya da boncuk kalacaktır. Küp şekerlerin ise olduğu gibi kaldığı görülecektir.

Çocuklara bahçeye çıkmadan önce bazı yumurta kutularında neler olduğu sorularak hatırlamalarını sağlayın. Ardından da bunun nedenlerini sorun. Çocukları sorular sormaları için de teşvik edin. Buzun sıcaklıkla eridiğini ve içinde saklı materyallerin ortaya çıktığını, küp şekerin ise sıcakta değil sadece sıvı ile temas edince eriyeceğini vurgulayın.

UYARILAMA

Özel gereksinimli çocuk için etkinlikteki buz ve küp şekerlere dokundurarak hissetmelerini sağlayın.

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Orta boy top.

ETKİNLİK ADI
SORAN TOP OYNUYORUZ

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocukların halka biçiminde el ele tutuşmalarını isteyin. Ortaya topu getirin ve bu topun "Soru soran top" olduğunu söyleyin. Ancak soruyu topu eline alan kişinin sorması gerektiğini bu nedenle de arkadaşlarına ne sormak istiyorlarsa düşünmeleri gerektiğini belirtin. Model olmak için ilk olarak siz başlayın ve çocuklardan birine topu havadan atın ve ona "Ne zaman yemek yeriz?/ Topa nasıl tekme atarız?/ Yüzümüzü nerede yıkarız?" gibi, sorulardan birini sorun. Çocuğu kollarını uzatarak topu tutması için teşvik edin. Topu tutan çocuğun sorusunu istediği arkadaşına sorarak atmasını bekleyin.



UYARILAMA

GELİŞİM GÖSTERGESİ

Dil

31-36.5. Açık uçlu sorular sorar.

Kaba Motor

31-36.5. Kendisine doğru atılan topu yakalamak için kollarını uzatır.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

ETKİNLİK ADI TOP SÜRMECE

MATERYAL

Tel süpürge, orta boy top.

DEĞERLENDİRME

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

31-36.8. Basit şarkıları ezbere söyler.

Sosyal-Duygusal

31-36.4. Grupla şarkı söyler/dans eder.

Kaba Motor

31-36.4. Hareket eden topa tekme atar.

ÖĞRENME SÜRECİ

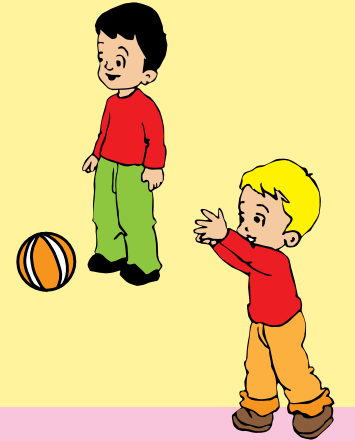
Elinize bir adet tel süpürge alın ve topu süpürgenin önüne yerleştirin. Çocuğa/çocuklara topu süpürgeyle hareket ettireceğinizi ve ayaklarına gelen topa tekme atarak başka yöne yönlendirmelerini söyleyin ve süpürge ile topu karşılamaya çalışın. Oyunun bu şekilde oynanacağını model olarak çocuklara gösterdikten sonra; çocuklara aşağıda yer alan tekerleme ya da şarkıyı söyleyerek çocukların tekrar etmelerini isteyin:

Fırl fırl top döner,
Pırl pırl her yerler

Her defasında bir çocuk seçerek süpürge ile topu karşılamasını, diğerlerinin de şarkı eşliğinde yuvarlanan topa tekme atarak topu farklı yönlere göndermesini isteyerek oyunu sürdürün.



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ



UYARILAMA

DEĞERLENDİRME

MATERYAL

Tüp şeklinde diş macunu ve/veya traş kremi, çeşitli renklere toz boyalar.

ETKİNLİK ADI ÇILGIN BİSİKLETİLER

ÖĞRENME SÜRECİ

Bu etkinlik için açık havada bahçe ya da balkonda yere büyük boy muşamba sererek hazırlık yapın. Muşambanın üzerine büyük boy grafit kağıdı yerleştirdikten sonra kağıdın üzerine dağınık biçimde toz boyalar serpiştirin. Çocuk/çocuklara tüp şeklinde macun ya da kremleri verin ve mümkün olduğunca boyaların üzerlerine gelecek şekilde sıkmalarını isteyin. Herkesin ellerindeki tüpleri sonuna kadar sıkmalarını sağladıktan sonra, çocukların üç tekerlekli bisikletleri ile kağıttaki boya ve macunların üzerinden geçerek çeşitli desenler oluşturmaları için destek verin.



GELİŞİM GÖSTERGESİ

İnce Motor

31-36.6. Tüp şeklindeki nesnelere işlevine uygun olarak sıkar.

Kaba Motor

31-36.8. Pedal çevirir.

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Mümkünse organik boya kullanın ve çocukların boyaları ağızlarına, gözlerine sürmemelerine özen gösterin.

UYARLAMA

ETKİNLİK ADI POĞAÇA YAPIYORUZ

MATERYAL

Poğaç hamuru, iç malzemesi olarak haşlanmış patates, zeytin ezmesi, peynir, kavrulmuş kıyma.

DEĞERLENDİRME

GELİŞİM GÖSTERGELERİ

Bilişsel

31-36.2. Nesneleri birden fazla özelliğine göre sınıflar.
31-36.4. Yakın geçmişteki olayları hatırlar.

Sosyal-Duygusal

31-36.3. İsteklerinin ertelenmesini kabullenir.

İnce Motor

31-36.3. Katlamalar yapar.

ÖĞRENME SÜRECİ

Çocuklara poğaç yapacağınızı ve onların da yardımına gereksinim duyduğunuzu belirtin. Öncelikle poğaç için iç malzemeleri özelliklerine göre sınıflamalarını isteyin. Ardından ellerini yıkayıp temizlemelerini sağlayın. Önceden hazırlanmış poğaç hamurunu çocuklara eşit biçimde dağıtın. Çocukların hamurları kısa bir süre yoğurup elleriyle açmalarını söyleyin. Açılan hamurların içlerine istedikleri iç malzemeyi koyarak hamuru katlamalarını isteyin. Poğaçaları tepsiye dizmelerini sağlayın. Çocuklara poğaçanın pişmesi için zamana gereksinim olduğunu söyleyin, bu nedenle tadına bakmak için sabretmeleri gerektiğini de vurgulayın.



UYARILAMA

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ

Çocukların fırın ve mutfakta bulunan sıcak materyallere yaklaşması tehlikelidir. Bu materyaller sıcakken çocuğu yalnız bırakmayın.



BU EĐİTİM MATERYALİ MİLLÎ EĐİTİM BAKANLIĐINCA
ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŐTİR,
PARA İLE SATILAMAZ.

Bu Eđitim Materyali Avrupa Birliđi'nin mali ve UNICEF'in teknik desteđi ile Millî Eđitim Bakanlıđı tarafından y¼r¼t¼len "Okul Öncesi Eđitimin G¼çlendirilmesi Projesi" kapsamında hazırlanmıŐtır.

Bu yayımda ifade edilen görüŐler sadece "Okul Öncesi Eđitimin G¼çlendirilmesi Projesi"nin sorumluluđunda olup hiđbir Őekilde Avrupa Birliđi'nin görüŐlerini yansıtmaz.
The contents of this publication are the sole responsibility of "Strengthening Pre-School Education Project" and do not necessarily the views of the European Union.