

EYLÜL 3. HAFTA

Pazartesi

Öğretmen "Ben Kimim?" adlı dijital slaytı açar. "Benim adım ..., yaşımdan bu kadar mum var, en sevdiğim renk ..." diyerek kendi tanıtımını yapar. Çocuklara ayna verilir: "Şimdi aynaya bakın, gözlerinizi, saçlarınızı, gülüşünüzü görün." Ardından her çocuk kendi tanıtım posterini hazırlar: "Adım, Yaşım, Göz rengim, En sevdiğim renk, En sevdiğim yemek, En sevdiğim oyun, Okulumun adı ve resmi, Sayfa boya kalemleri ile tamamlanır." Çocuklar yere oturur, öğretmen "Baloncuklar uçuyor" müziği yapar. Şarkı: "Ben Buyum"

Ben buyum, ben buyum

Küçük bir çocuğum

Gözlerim parlak, ellerim minik

Kendimi çok seviyorum

Her çocuk sırayla bir "özelliğini" söyler (Ben çok iyi top oynarım, ben komiğim vs.). Kendim Portrem" Ayna karşısında kendi yüzünü inceleyen çocuklar pastel boyalarla portrelerini çizer. Portreler, "Sınıfımda Ben" panosuna asılır.

Salı

Öğretmen çocuklara duygular üzerine konuşma başlatır: "Okulda kimi zaman özlem duyarız, kimi zaman sevgiyle dolup taşarız." Ardından kitabı tanıtır, çocuklara rakun karakteri üzerinden sevgi, özlem ve güven duyguları açıklanır. Kitap sonrası "Siz hiç birini özlediğinizde ne yaparsınız?" gibi duyguları açığa çıkarıcı sorular yöneltilir.

Çocukların el izleri kağıda çıkarılır. Her çocuk seçtiği renklerle el izine bir yüz çizer ve duygusunu öğretmene söyleyerek yazdırır. El izleri kalplerle süslenerek "Duygular Panosu"na yerleştirilir. Etkinlikte çocukların duygu farkındalığı ve kendini ifade etmesi desteklenir.

Öğretmen elinde tef çalar. Tef hızlı çaldığında çocuklar öğretmene doğru yürür, yavaş çaldığında geri gider. Öğretmen aniden tefi durdurduğunda çocuklar pozisyonlarında donar. "Tef çaldığında rüzgar ol, dondurucuya yakalanma!" gibi yönergelerle oyun zenginleştirilir.

Her çocuk sırayla ismini heceler, her hecede bir beden hareketi yapar. Diğer çocuklar bu hareketleri taklit eder. Bu oyunla çocukların ritim duygusu, öz güveni ve dikkat becerisi desteklenir.

Fenomen Minik İnsanlar Kitabı 4.. sayfa rehber eşliğinde yapılır. Bu etkinliklerde aile sevgisi, aidiyet, duyguların ifadesi temaları işlenir.

Çarşamba

Sınıfın ortasına bir kutu yerleştirilir. Kutunun içinde tanışma soruları yazılı kartlar vardır. Öğretmen müzik eşliğinde kutuyu döndürür, müzik durduğunda kutuyu elinde tutan çocuk bir kart seçer ve soruya cevap verir: "En sevdiğin renk nedir?", "Kiminle oynamayı seversin?" gibi. (Oyunda çocuklar hem tanışır hem de kendini ifade eder.)

Öğretmen parmak oyunu eşliğinde çocuklara sesli bir şekilde kendini tanıtır: "İşte bu parmak benmişim, küçükken çok gülermişim. Oynar, zıplar, gülerdim; okula gelince severdim!" Çocuklardan da kendi parmaklarıyla benzer ritmik tanıtım yapmaları istenir.

Öğretmen "minik ayıcıklar okula gidiyor" kitabını tanıtır. Kitapta geçen bölümleri, çocuklarla tek tek konuşur. Ve sınıftaki alanları tanıtır. Öğretmen çocukları otobüs gibi sıraya dizer. Her öğrenme merkezi bir durak olur. Öğrenciler merkezlerde kısa birer oyun oynar ya da materyal toplar. En sonunda toplanan materyallerle birlikte sınıfta özgün bir oyun kurulur.

Perşembe

Çocuklar çember olur. Öğretmen çeşitli yol unsurlarını (dur, geç, okul, trafik ışığı) taklit eder. Öğretmen ritim çubuklarıyla çeşitli sinyaller verir:

- Vur - dur
- Yukarı - zıpla
- Geri - geriye adım
- Sallama - yavaş yürü
- Çift ritim - "Okul geldi!" deyip herkes oturur.

"İdil sabah evinden çıkıp okula gidiyor. Yolda nelerle karşılaşmış olabilir?" diyerek hikâye başlatılır. Çocuklarla birlikte görseller üzerinden okul yolculuğu canlandırılır. Her çocuk kendi yolunu anlatır ve sıra ile bir "okul yolu sergisi" yapılır. Kartlara "Kafeterya", "Manav", "Park", "Okul" gibi kelimeler yazılıp görsellerle eşleştirilir.

Çocuklar büyük boy kâğıtlara evden okula kadar olan yolu çizer. Yolda karşılaştıkları yerleri işaretler. Renkli boyalarla yolları süsler, ardından parmak boyasıyla "Ben geldim!" damgası basar.

Fenomen minik 1 insanlar sayfa 6 tamamlanır.

Cuma

Görsel kartlar ve posterler çocuklara gösterilir. Her kart için "Bu kişi kim olabilir? Ne iş yapar? Sence bu kişi olmazsa ne olurdu?" gibi açık uçlu sorular yöneltilir. Çocuklar cevaplarını beden dili ile destekleyerek ifade eder.

Renkli kutularda görev tanımlarının yazılı olduğu kartlar vardır. Çocuklar sırayla kutudan kart çeker ve hangi çalışana ait olduğunu tahmin eder. Doğru bilinen görevler sınıftaki pano üzerine eşleştirme şeklinde yerleştirilir.

FENOME MİNİK 1 İNSANLAR KİTABI SAYFA 7 TAMAMLANIR

Her çocuk sevdiği bir okul görevlisine teşekkür kartı hazırlar. Pastel boyalarla süsleyip yazılarını öğretmenle birlikte yazar. Kartlar okul panosunda sergilenir.

EYLÜL 4. HAFTA

Pazartesi

Öğretmen elinde gizemli bir bez çanta ile sınıfa gelir. Çantanın içindeki nesneler (makas, kalem, boya, yapıştırıcı gibi sınıfta sıkça kullanılan materyaller) çocuklara gösterilmez. Her çocuk sırayla çantaya dokunur ve içinde ne olduğunu tahmin eder. Öğretmen "Sence dokunduğun nesne hangi merkezde kullanılıyor olabilir?" gibi sorularla yönlendirici olur. Nesneler çıkarıldıkça çocuklar sırayla sınıfta bu materyallerin hangi köşede olduğunu bulur ve oraya yerleştirir. Bu sayede hem eşleştirme hem mekân algısı pekiştirilir.

Kum havuzunun içine küçük sınıf oyuncakları gömülür. Çocuklar sırayla "bir hazine arayıcısı" gibi davranarak bu oyuncakları ararlar. Her oyuncak bulunduğunda diğer çocuklar yüksek sesle o oyuncağın ismini söyler. Sonrasında çocuklar bu oyuncaklarla serbest şekilde kısa oyunlar kurar. Oyuncaklar sınıfın hangi merkezine aitse, oraya götürülerek eşleştirme yapılır.

FENOMEN MİNİK SAYFA 8-9 TAMAMLANIR.

Salı

Parmak Oyunu: "Kutular Konuşuyor" "Kırmızı kutu cam ister, Yeşil kutu kağıt sever, Mavi kutu plastikçi, Hepsi doğa dostu birer işçi!" Çocuklar her kutuyu temsil eden parmaklarını oynatır, uygun ses efektleriyle dramatize eder.

Hikâye ve Tartışma: "Bir Çöpün Günlüğü" Öğretmen "Ben bir gazete parçasıyım" şeklinde hikâye anlatır. Bu hikâyede gazetenin çöpe atılmasıyla başlayan yolculuğu, geri dönüşüm tesisine varması ve sonunda yeniden kağıda dönüşmesi eğlenceli bir dille aktarılır. Ardından çocuklarla "Sen bir çöp olsaydın, hangisi olmak isterdin?", "Geri dönüşüm nasıl doğayı korur?" gibi sorularla sohbet yapılır.

Sanat Etkinliği: "Benim Kutum" Her çocuk, öğretmenin getirdiği küçük karton kutulara geri dönüşüm kutusu teması verir. Cam kutusu için mavi, plastik için sarı gibi renklerle kutular boyanır. Üzerine etiket yapıştırılır. Parmak boylarıyla kutular süslenir. Kutular sınıfta sıralanarak bir "Geri Dönüşüm Alanı" oluşturulur.

Hareketli Grup Oyunu: "Atığı Doğru Yolla!" Sınıfın farklı köşelerine atık türlerinin resimleri asılır. Çocuklara çeşitli atık kartları dağıtılır. Müzik başladığında çocuklar istedikleri gibi dans ederler. Müzik durunca ellerindeki kartlara göre doğru köşeye koşarlar. Her turda öğretmen birkaç çocuğa "Neden buraya geldin?" diye sorar.

Çarşamba

BALONLU NAYLON ÜZERİNDE BOYAMA Bahçeye açılan masaların üzeri şeffaf balonlu naylonla kaplanır. Öğrencilere farklı renklerde sıvı boyalar verilir. Çocuklardan el ya da parmaklarıyla dokunarak dokulu bir yüzeye resim yapmaları istenir.

Öğretmen "Bu yüzey nasıl hissettiriyor?", "Sınıfımızda hangi merkezde bu tür boyalarla çalışıyoruz?" gibi sorularla çocukların ifade becerilerini harekete geçirir.

FENOMEN MİNİK SAYFA 8-9 TAMAMLANIR. Amaç: Sanatsal ifade, dokunma duyusu, sınıf mekânlarını tanıma

"Sınıfta Kim Yok?" Oyunu (Görsel Algı ve Hafıza)

Sınıftan bir çocuk dışarı çıkar. Diğer çocuklar yer değiştirir ve bir çocuk gizlenir. Dışarıdaki çocuk sınıfa girer ve "Sınıfta kim yok?" sorusuna yanıt vermeye çalışır. Sonra rolleri değiştirerek oyun sürdürülür.

2. "Dikkat Dedektifi" Oyunu Öğretmen bir pano hazırlar: Üzerinde çok sayıda nesne vardır (örneğin 10 farklı oyuncak, kalem, silgi vs.). Çocuklara 15 saniye gösterilir. Sonra pano örtülür ve çocuklardan hatırladıklarını sırayla söylemeleri istenir.

Perşembe

Ben Kimim?" Sesli Tanıma ve Boyama

Materyal: Sayfa 12 çalışma sayfası, ses kayıt cihazı, sesli meslek tanımları. Öğrencilere kulaktan sesli meslek tanımları dinletilir. Her ses sonunda "Bu kişi hangi mesleği yapıyor?" sorusu sorulur. Doğru tahmin eden öğrenciler o mesleğin görselini bulup boyar. Boyama yaparken öğretmen şu yönergeleri verir: "Eczacının bulunduğu ortamda hangi nesneler var? Onları da renklendirebilir misin?" "Polisin kıyafetinde hangi detaylar var?"

Genişletme: Her meslek için kısa rol oyunu yapılır. Öğretmen taklit yapar: "Ben hastaları iyileştiririm, stetoskop kullanırım..." - Çocuklar "Doktor!" diye tahmin eder.

Etkinlik 2 - "Mesleğini Oluştur" (Kukla + Poster + Tanıtım) Materyal: Çubuk, karton, kumaş, kalem, yapıştırıcı, düğme vb. Her çocuk bir meslek seçer ve o mesleğin kuklasını yapar. Ardından büyük bir "Meslekler Poster"i hazırlanır. Her çocuk kuklasını yapıştırır ve altına mesleğini yazıp kısa tanım verir. "Doktor: Hastaları iyileştirir. Kalp dinler." Harf sayısı sayılır, büyük/küçük harf gösterilir. Kuklalarla mini tiyatro gösterisi yapılır: "Ben doktorum. Bugün üç hastam vardı, onlara ilaç verdim."

Cuma

HİKÂYE - "KIRMIZI FİL'İ GÖRDÜNÜZ MÜ?"

Öğretmen kitabı okur ama başlığını söylemez. Kitap sonunda çocuklardan tahmin alınır. "Bu hikâyeye sizce hangi başlığı koyabiliriz?" diyerek yaratıcı öneriler istenir. Hikâye sonrası "Kırmızı Fil'i gerçek hayatta görmek isteseydin nerede olmalıydı?" gibi sorularla hayal gücü desteklenir.

"İTFAİYESİ GELİYOR!" ŞARKISI VE HAREKET

Şarkı grup halinde söylenir:

"Kırmızı kamyon geliyor şimdi,

Sireni çalıyor dididi!

Yangına koşuyor, hortumla söndürüyor.

Kırmızı Fil hazır, tehlike yok!"

Çocuklar siren, hortum sesi taklitleriyle eşlik eder. Dizeden sonra "Fil şimdi nerede? Önümüzde mi? Sınıfın neresinde?" gibi mekânsal yönlendirmeler yapılır.

EYLÜL 5. HAFTA

Pazartesi

Hikâye Saati: "Yoyo'nun Hikâyesi"

Öğretmen, Yoyo'nun sağlıklı beslenme sonucu enerjisinin azalması ve arkadaşının desteğiyle sağlıklı yaşama geçişi-ni anlatan hikâyeyi okur. Hikâye sonunda çocuklara "Sen hiç enerjisiz hissettin mi?", "Sağlıklı besinler hangileridir?", "Bir arkadaşına nasıl yardım edebilirsin?" gibi sorular yöneltilir. Sanat Etkinliği: "Yoyo'nun Sağlık Posterini"

Her çocuk bir elma şekli keser ve üzerine Yoyo'ya önerdiği sağlıklı davranışı (örneğin sabah yürüyüşü, sebze yemeği, er-ken uyuma) çizer. Elmalar Yoyo'nun ağacı üzerine yerleştirilir. Sağlıklı yaşam ağacı sınıfa asılır. (KB1, SNAB.4.a, SNAB.4.d) Fenomen Minik İnsanlar Kitabı Sayfa 14-15-16-. Etkinlikler sağlıklı yaşam ve duyguların fark edilmesi üzerine geliştirilmiştir.

Salı

ETKİNLİK 2 - DUYGU ÇEMBERİ OYUNU

Sınıf zeminine duyguları simgeleyen 5 çember yerleştirilir. Müzik açılır, çocuklar serbest dans eder. Müzik durunca öğretmen bir olay söyler: "Kalemini kaybettin." Çocuklar hissettikleri duyguya göre ilgili çembere girer. Her çocuk neden o duyguyu hissettiğini anlatır.

ETKİNLİK 3 - DUYGU DOĞADA

"Parmak Ailesi" parmak oyunu söylendikten sonra bahçeye çıkılır. Çocuklar doğal malzeme toplar (yaprak, taş, dal). Sınıfa döndüğünde, yüz kalıpları üzerine bu malzemeleri yapıştırarak duyguları yansıtan portreler oluştururlar. "Bu yüz ne hissetmiş olabilir?" sorusu yöneltilir.

MÜZİK VE HAREKET - "Mutluluk" Şarkısı

Çocuklarla "Mutluluk" şarkısı birlikte söylenir ve hareketlerle eşlik edilir (MHB.3.c, MHB.3.ç). Çocuklardan şarkı sonunda "Seni en mutlu eden şey nedir?" sorusu ile paylaşım alınır.

Etkinlik 1 - Hikâye Dinleme & Duygu Eşleştirme

• Hikâye dinletilir, sonunda hangi duyguya ait olduğu tahmin edilir.

FENOMEN MİNİK 1. KİTAP 17. SAYFA TAMAMLANIR

Çarşamba

Sağlıklı - Sağlıksız Drama Oyunu

Amaç: Besin gruplarını tanıma ve ayırt etme
Uygulama: Öğretmen önlük giyerek "market görevlisi" olur. Çocuklar müşteri olarak gelir, alışveriş yapar. "Bugün sadece sağlıklı alışveriş yapıyoruz. Hamburger getiren sepetin dışına bırakıyor!" Ardından sağlıklı ürünlerle drama doğaçlaması yapılır. "Ben muzum, enerji veririm!" gibi.

Sağlıklı Tabağım - Sanat Çalışması

Amaç: Sağlıklı beslenmeye yönelik farkındalık
Uygulama: ÖĞRENCİLERLE FENOMEN MİNİK 1. KİTAP SAYFA 18 TAMAMLANIR. Ardından; Öğrencilere tabak resmi verilir. Dergilerden kesilen besin resimleri yapıştırılır. "Tabağımda neler var? Neden bunları seçtin?" sorularıyla çocuklardan açıklamalar alınır. Çalışma sınıf panosuna asılır.

Müzikli Besin Oyunu

Amaç: Besinleri dansla ilişkilendirme
Uygulama: Müzik açılır, müzik durduğunda çocuklara bir besin kartı gösterilir. Kart sağlıklıysa dans ederler, sağlıksızsa çömelirler. Eğlenceli bir tekrar sağlanır.