

# HAZİRAN 1. HAFTA

## Salı

- Oyun - Robot Parçalarını Eşleştir
- Öğrenciler "Robot mühendisleri" olur.
  - Çalışma sayfasındaki robot parçaları ile gölgeleri eşleştirilir.
  - Çocuklar "Benim robotumun kolları güçlü, gözleri ışık saçıyor" gibi hayali özellikler söyler.

- Sanat ve Tasarım - Artık Materyallerle Robot
- Artık materyaller (şişe kapakları, kutular, pipetler, alüminyum folyo) kullanılır.
  - Çocuklar kendi robotlarını tasarlar.
  - Robotlarına bir isim verir ve sınıfta tanıtır.

- Matematik - Vinç ve Sayılar
- Çalışma sayfasındaki vinç görselleri incelenir.
  - Eksik sayılar bulunur ve doğru yere yazılır.
  - Sağ ve sol yönlerine göre vinçlerin taşıdığı bloklar boyanır.

- Müzik / Orff - İş Makinesi Ritimleri
- Çocuklara resimlerdeki iş makineleri (vinç, kepçe, matkap) gösterilir.
  - Öğretmen: "Matkap vııınn, kepçe güüüüm, çekiş tak-tak" der.
  - Çocuklar ritim aletleri (tahta kaşık, davul, zil) ile bu sesleri taklit eder.
  - Hep birlikte iş makinesi orkestraları yapılır.

## Çarşamba

- Oyun - Robot Parçalarını Eşleştir
- Öğrenciler "Robot mühendisleri" olur.
  - Çalışma sayfasındaki robot parçaları ile gölgeleri eşleştirilir.
  - Çocuklar "Benim robotumun kolları güçlü, gözleri ışık saçıyor" gibi hayali özellikler söyler.

- Sanat ve Tasarım - Artık Materyallerle Robot
- Artık materyaller (şişe kapakları, kutular, pipetler, alüminyum folyo) kullanılır.
  - Çocuklar kendi robotlarını tasarlar.
  - Robotlarına bir isim verir ve sınıfta tanıtır.

- Matematik - Vinç ve Sayılar
- Çalışma sayfasındaki vinç görselleri incelenir.
  - Eksik sayılar bulunur ve doğru yere yazılır.
  - Sağ ve sol yönlerine göre vinçlerin taşıdığı bloklar boyanır.

- Hareket Oyunu - Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol
- Öğretmen sınıfa komut verir: "Robotlar yukarı zıpla! Robotlar sola dön!"
  - Çocuklar yönlere uygun hareket eder.
  - Oyun hızlanarak devam eder.

## Perşembe

Matematik Etkinliği (Eksiltme - Veri Düzenleme)

- Çocuklara şekil kartları dağıtılır (ör: 4 daire, 2'sini çıkar 2 daire kaldı).
- Her grup sırayla işlem yapar, sonucu bilgisayardaki şifre yerine yapıştırır.
- Bilgisayar ekranındaki boşluklar şifreyi oluşturur (örn. üçgen=2, daire=3 vb.).
- "Eksiltme oyunu" müzik eşliğinde hızlandırılır.

Hareket Oyunu (Şekil Avı)

Sınıfın farklı köşelerine şekiller saklanır.

- Öğretmen: "4 kare bul, 1'ini çıkar Kaç kaldı?" diye sorar.
- Çocuklar hareket ederek şekilleri toplar ve eksiltme işlemini uygular.

Sanat Çalışması

- Çocuklar bilgisayar ekranı maketini boyar.
- Şekilleri kesip eksiltme işleminden kalanları ekrana yapıştırır.
- "Şifre bilgisayara yüklendi!" denilerek sınıfta alkış yapılır.

## Cuma

Ses Avı (Türkçe + Erken Okuryazarlık)

- Öğretmen tahtaya büyük ses kartları (U - Ö - İ) asar.
- Çocuklar sırayla resimleri getirip doğru sesin altına yapıştırır.
- Öğretmen: "Uçak hangi sesle başlıyor? O halde hangi köşeye gitmeli?" diye sorar.

Ses Ritimleri (Müzik + Hareket)

- Öğretmen "U - U - Uçak" der, çocuklar alkışla ritmi tekrar eder.
- "İ - İ - İnek" için diz vurma yapılır.
- "Ö - Ö - Örümcek" için parmak şıklatma yapılır.
- Böylece sesler ritimle pekiştirilir.

# HAZİRAN 2. HAFTA

## Pazartesi

Türkçe Etkinliği - Hikâye Dinleme

"Aç Tavuk Rüyasında Darı Görür" atasözü tanıtılır. Öğretmen kısa bir hikâye okur. Çocuklara: "Sizce aç olan tavuk neden darı görürmü?" sorusu sorulur.

Fen Etkinliği - Açlık Deneyi (Duyusal Oyun)

Çocuklara iki grup yiyecek maketi verilir: "Vitaminli sebze-meyveler" ve "şekerli - sağlıksız yiyecekler." Çocuklar yiyecekleri "bizi tok tutar / tutmaz" diye sınıflandırır. Ardından öğretmen: "Sizce neden bazı yiyecekler daha uzun süre tok tutar?" sorusunu yöneltir.

Matematik Etkinliği - Meyve Sepetleri

Bahçede iki sepet hazırlanır. Birinde 3 elma, diğerinde 5 elma vardır. Çocuklardan sepete meyve ekleyerek artırma çalışması yapmaları istenir: "3 elmaya 2 elma eklersek kaç olur?"

## Salı

Sanat Etkinliği - Tabak Tasarlama

Her çocuğa karton tabak verilir. "Sağlıklı tabak" çalışması yapılır: Çocuklar tabaklarını sebze, meyve ve sağlıklı yiyecek resimleriyle süsler. İsteyenler tabağın yarısını boş bırakıp "aç tabak - tok tabak" tasarlar.

Müzik Etkinliği - Aç-Tok Şarkısı

Öğretmen ritmik bir tekerleme söyler:

"Sabah kahvaltı, enerji verir,  
Öğle yemeği, güç gösterir,  
Akşam yemeği, huzur getirir..."

Çocuklar alkış ve ritim aletleriyle eşlik eder.

Hareket Oyunu - Aç Tok Oyunu

Sınıfta "aç" yazılı kart görenler karnını tutup yavaş yürür. "Tok" yazılı kart görenler neşeye zıplar. Daha sonra öğretmen cümleler okur: "Karnım doymadı, eklemek isterim."

## Çarşamba

Türkçe Etkinliği - Hikâye Kurma

Çocuklar sırayla hayvanlara ses vererek boş konuşma balonlarını doldurur:

- Kuş: "Ben uçarak fotoğraf makinesi icat ederdim."
  - Solucan: "Toprağı kazacak süper matkap yaptım."
- (Her çocuk kendi hayali icadını söyler.)

2. Fen Etkinliği - Hayal Deneyi

Çocuklara hayvan kartları dağıtılır. "Bu hayvanın işini kolaylaştıracak nasıl bir icat yapabilirsin?" sorusu sorulur. Çocuklar tahminlerini söyler, öğretmen tahtaya çizer.

3. Sanat Etkinliği - Hayalimdeki İcat

Çocuklar pastel boya ile kendi hayvan-icadını çizer, karton üzerine yapıştırır. Her çocuk tasarımını sınıfta anlatır.

Müzik Etkinliği - "Hayal Gücü Şarkısı"

Öğretmen ritmik bir şarkı söyler: "Hayal et, yapabilirsin, icatlar seninle başlar!" Çocuklar ritim aletleriyle eşlik eder.

5. Hareket Oyunu - "İcat Hareketi"

Öğretmen "robot yaptı" dediğinde çocuklar robot gibi yürür, "uçak yaptı" dediğinde kanat çırpır. Hayal edilen icada uygun hareketler sergilenir.

## Perşembe

Sohbet - Video İzleme

- Çocuklarla çevrenin nasıl kirlendiği konuşulur.
- Toprak, su ve hava kirliliğinin canlılara zararları üzerinde durulur.

Deney - Hava Kirliliğini Gözlemleme

- Vazelin sürülen bardak ip ile pencereye asılır.
- Çocuklardan ertesi gün bardaktaki değişiklik için tahminler alınır.

Bahçe Çalışması - Çöp Toplama Oyunu

- Eldiven giyen çocuklar bahçedeki çöpleri toplar.
- Çöpler plastik, cam, metal, kâğıt kutularına ayrılır.
- Geri dönüşüm bilinci pekiştirilir.

## Cuma

Masal Zamanı - Robot Robin

- Öğretmen, masalı dramatik bir ses tonuyla okur.
- Dinlerken çocuklara küçük sorular:
- "Robin neden oyuna çok dalmış?"
- "Hangi olayı kaçırmış?"

Drama - Robin'in Hataları

- Çocuklar gruplara ayrılır: Robin, arkadaşları, büyükannesi.
- Rollerle hikâye tekrar canlandırılır.
- Tablet yerine gerçek oyunların sahnesi oynanır.

# HAZİRAN

## 3. HAFTA

### Pazartesi

Türkçe - Sohbet Çemberi "10'un Gizemi"

- Çocuklarla sohbet:

"Bir elimizde 5 parmak var. İki elimizi açarsak kaç parmak eder?"

- Parmak oyunu: "On küçük parmak oyunu" (parmak hareketleriyle ritmik sayma).

Kazanım: 10 sayısını günlük yaşamla ilişkilendirme.

Matematik - Atölye Grupları

- Görsel çalışma sayfasındaki 39 sanat, spor, drama, müzik atölyesi etkinliği yapılır.

- Her atölye 10 çocuk alır. Eksik sayılar tamamlatılır.

- Çocuklar gerçek sınıfta da 10 kişilik gruplar oluşturup drama yaparlar.

Kazanım: Eksik - tamam kavramını öğrenme.

### Salı

Türkçe - Sohbet Çemberi

- Çocuklara "Evimizin krokisi nedir?" sorulur.

- Robot süpürgelerin krokileri okuyarak evde yön bulduğu açıklanır.

Kazanım: Mekân ve yön kavramlarını öğrenme.

Matematik - Ev Krokisi Çalışması

- Çalışma sayfasında odalar tanımlanır (yatak odası, mutfak, oturma odası).

- Çocuklardan robot süpürge'nin mutfaktan oturma odasına gidiş yolunu göstermeleri istenir.

Kazanım: Konum ve yön bulma.

Fen - Robot Süpürge Deneyi

- Küçük toplar ve fön makinesiyle "temizleme deneyi" yapılır.
- Fön makinesi üfledikçe topların bir köşeden diğerine hareket ettiği gözlemlenir.

Kazanım: Temizlik makinelerinin çalışma mantığını kavrama.

Sanat - Robot Süpürge Maskesi

- Karton tabaklardan robot süpürge maskesi yapılır.

- Gözler için delikler açılır, çocuklar boyar.

Kazanım: Teknolojiyi oyunla bütünleştirme

### Çarşamba

Matematik - Sayıların İçindeki Farklıyı Bul

- Çocuklar sayıların içindeki farklı rakamı bulup çember içine alır.

- Sayıları parmaklarıyla havada, masada kum üzerine veya iplerle yazma çalışması yapılır.

Dikkat Çalışması - Fotoğraf Filmi

- Fotoğraf filmlerindeki kareler incelenir, basılmamış görseller bulunur.

- Çocuklarla "Hangi fotoğraf geçmişi, hangisi bugünü anlatıyor?" sorusu üzerinden sohbet edilir.

Fen - Duyusal Sınıflandırma

- Masada bulunan düğme, taş, mandal gibi nesneler renk, boyut ve şekline göre sınıflandırılır.

- Çocuklar, fotoğraf filminde gördükleri detaylarla sınıflandırmayı bağdaştırır.

Sanat - Kendi Fotoğrafımızı Çizelim

- Çocuklardan en sevdikleri anı resmetmeleri istenir (doğum günü, oyun zamanı vb.).

- Çizimler küçük bir "fotoğraf köşesi" panosuna asılır.

### Perşembe

Çamaşır Sepetleri Oyunu (Matematik/Fen)

- Çocuklar sepetleri sayar, dolu ve boş olanları ayırır.

- Öğretmen: "Toplam kaç sepetimiz var? Kaçı dolu, kaçı boş?"

- Grup halinde tablo yapılır.

Mutfak Dedektifleri (Fen/Sosyal)

- Çocuklar mutfak görsellerinde kirli eşyaların üzerine (X) işareti koyar.

- Bulaşık makinesinde olmaması gereken nesneler (ör. tencere kapağı) çember içine alınır.

- Hijyen üzerine sohbet edilir: "Temiz olan tabağı dolaba koyar mıyız? Kirli tabağı nereye koyarız?"

Sanat Çalışması: Mini Çamaşırhane

- Artık materyallerle mini sepet ve çamaşır ipi yapılır.

- Çocuklar ipteki küçük kumaş parçalarını mandallarla asar.

### Cuma

Mantık Yürütme (Sokak Röportajı)

- Öğretmen çocuklara muhabir ve kameraman resmini gösterir.

- "Bu kamera hangi görüntüyü çekmiş olabilir?" sorusuyla çocuklar eşleştirme yapar.

- Çocuklar benzer-farklı durumları tartışır.

Hece Çalışması / ORFF

- Nesneler (pil, tablet, elektrik, bilgisayar) yüksek sesle okunur.

- Her hece için alkış, diz vurma ya da ayakla tempo tutma yapılır.

- Çocuklar hece kadar kutucuğu boyar.

Bahçe Oyunu - Robot Dansı

- Çocuklar gruplara ayrılır, "robot" rolüne girer.

- Komutlarla (ileri-geri, sağ-sol, hızlı-yavaş) hareket eder.

- Beden perküsyonu ile ritim eklenir.



# HAZİRAN

## 4. HAFTA

### Pazartesi

Türkçe Etkinliği - Hikâye ile Farklılıkları Keşfetme

• Öğretmen elinde "Kısa Kulaklı Tavşancık" kitabıyla sınıfa gelir ve çocuklara sorar:

"Siz hiç kısa kulaklı bir tavşan gördünüz mü? Ya da mavi kanatlı bir kuş?"

• Çocukların hayal gücünü tetikleyecek cevaplar alınır. Bazıları "Hayır öğretmenim!" derken bazıları "Ben rüyamda gördüm!" diyebilir.

• Ardından hikâye etkileşimli şekilde okunur. Öğretmen bazı yerlerde durarak sorular sorar:

• "Sizce tavşan uzun kulaklı olsaydı ne değiştirdi?"

• "Siz olsaydınız kısa kulaklı tavşana nasıl yardım ederdiniz?"

• Kitap sonunda öğretmen çocuklarla birlikte "her farklılık bir güzelliştir" mesajını vurgular.

• Çocuklar hikâyeden hatırladıkları bölümleri resimle ifade eder.

Beceri/Çıktı: Çocuklar dinlediklerini kendi cümleleriyle yeniden ifade eder, farklılıkları keşfeder ve yorum yapar.

### Salı

Saklambaç Oyunu - Geleneksel Oyun

• Bahçede alan belirlenir. Öğretmen: "Bir ebe seçelim. Ebe sayarken diğerleri saklansın." der.

• Çocuklar sırayla ebe olur.

• Öğretmen oyun sırasında gözlemler: Kim stratejik saklanıyor, kim çabuk bulunuyor.

• Oyun bitiminde konuşma: "Saklanırken en çok hangi yere güvendin?"

Çıktı: Problem çözme, hızlı karar alma, iş birliği.

Körebe Oyunu - Duyusal Deneyim

• Bir çocuk gönüllü ebe olur, gözleri bağlanır.

• Diğer çocuklar "ebe geliyor" diyerek heyecanla kaçar.

• Ebe birini yakaladığında ismini tahmin eder.

• Öğretmen oyunun sonunda sorar: "Gözlerin kapalı olunca hangi duyuyu daha çok kullandın?"

Çıktı: Duyu farkındalığı, empati, güven geliştirme.

İp Atlama - Sayma ve Ritim

• Çocuklar sırayla ip atlar, diğerleri ritim tutarak sayar: "1-2-3..."

• Öğretmen bazen "10'ar 10'ar sayalım" yönergesi verir.

• İp atlayan çocuk kendi rekorunu kırmaya çalışır.

Çıktı: Sayı sayma, ritim tutma, bedensel koordinasyon.

### Çarşamba

Modern Oyun: Renk Yakalama (Projeksiyon Oyunu)

• Projeksiyonda ya da tahtada renkler sırayla yanar.

• Çocuklardan belirtilen renge en hızlı şekilde dokunmaları istenir.

• Oyun hem hız hem dikkat çalışmasıdır.

• Matematikle destek: Kaç kere doğru yaptı? Kaç hata oldu? Sayılır.

Kazandırdığı: Dikkat, hızlı tepki, sayma.

2. Hareketli Modern Oyun: "İnsan Tetris"

• Çocuklar blok (lego/renkli kart) şeklinde kartlar alır.

• Öğretmen "Tetris şekli" gösterir, çocuklar vücutlarıyla veya kartları dizerek şekli oluştururlar.

• Grup oyunu olarak oynanır.

Kazandırdığı: İş birliği, görsel algı, problem çözme.

3. Sanat Etkinliği - Oyun Karakteri Maskesi

• Çocuklara artık materyaller verilir (karton, düğme, ip, parıltı).

• Her çocuk hayalindeki "modern oyun kahramanı" maskesini yapar.

• Maske takılarak oyun kurgulanır.

Kazandırdığı: Yaratıcılık, öz güven, estetik duyarlılık.

### Perşembe

Parti Açılışı: Balon Dansı

• Müzik açılır, çocuklar balonlarla dans eder.

• Müzik durunca herkes balonunu havada tutmaya çalışır.

• Balon düşüren çocuk yeni bir figürle dans eder.

Fen Etkinliği: Balon Deneyi

• Bir balon sirke ve karbonat deneyinde şişirilir.

• Çocuklara sorulur: "Balon neden şişti?"

• Parti ile fen birleşir.

Matematik Oyunu: Balon Patlat - Say

• Balonların içine küçük sayılar (1-20) konur.

• Patlayan balondaki sayı yüksek sesle okunur.

• Çocuklar 10'ar 10'ar sayma oyunu yapar.

### Cuma

Türkçe Etkinliği - Yıl Günlüğüm

• Çocuklara "Bu yıl en çok neyi öğrendin, hangi etkinliği sevdin?" soruları sorulur.

• Her çocuk kısaca konuşur, ardından öğretmen özetler.

Fen Etkinliği - Balonlarla Bilim

• Balonların ip ile duvara yapışması (statik elektrik) gösterilir.

• Çocuklara sorulur: "Neden oldu?" - çıkarım yapmaları sağlanır.

Matematik Etkinliği - 10'ar 10'ar Yıldız Sayma

• Çocuklar 10'ar 10'ar sayarak alkış tutar.

• Grup çalışmasında: "10 kırmızı + 10 mavi = ?" gibi problem çözme oyunları yapılır.

Müzik ve Hareket - Karne Şarkısı & Dans

• "Hayat Bayram Olsa" şarkısı söylenir, dans edilir.

• Çocuklar ritim tutarak doğaçlama hareketler üretir.