

ARKADAŞIM

BAMİ

Şubat





İSTİKLÂL MARŞI

Korkma, sönmez bu şafaklarda yüzen al sancak;
Sönmeden yurdumun üstünde tüten en son ocak.
O benim milletimin yıldızıdır, parlayacak;
O benimdir, o benim milletimindir ancak.

Çatma, kurban olayım, çehreni ey nazlı hilâl!
Kahraman ırkıma bir gül! Ne bu şiddet, bu celâl?
Sana olmaz dökülen kanlarımız sonra helâl.
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl.

Mehmet Âkif Ersoy

ANDIMIZ

Türk'üm, doğruyum, çalışkanım.

İlkem küçüklerimi korumak, büyüklerimi saymak; yurdumu, milletimi özümnden çok sevmektir.

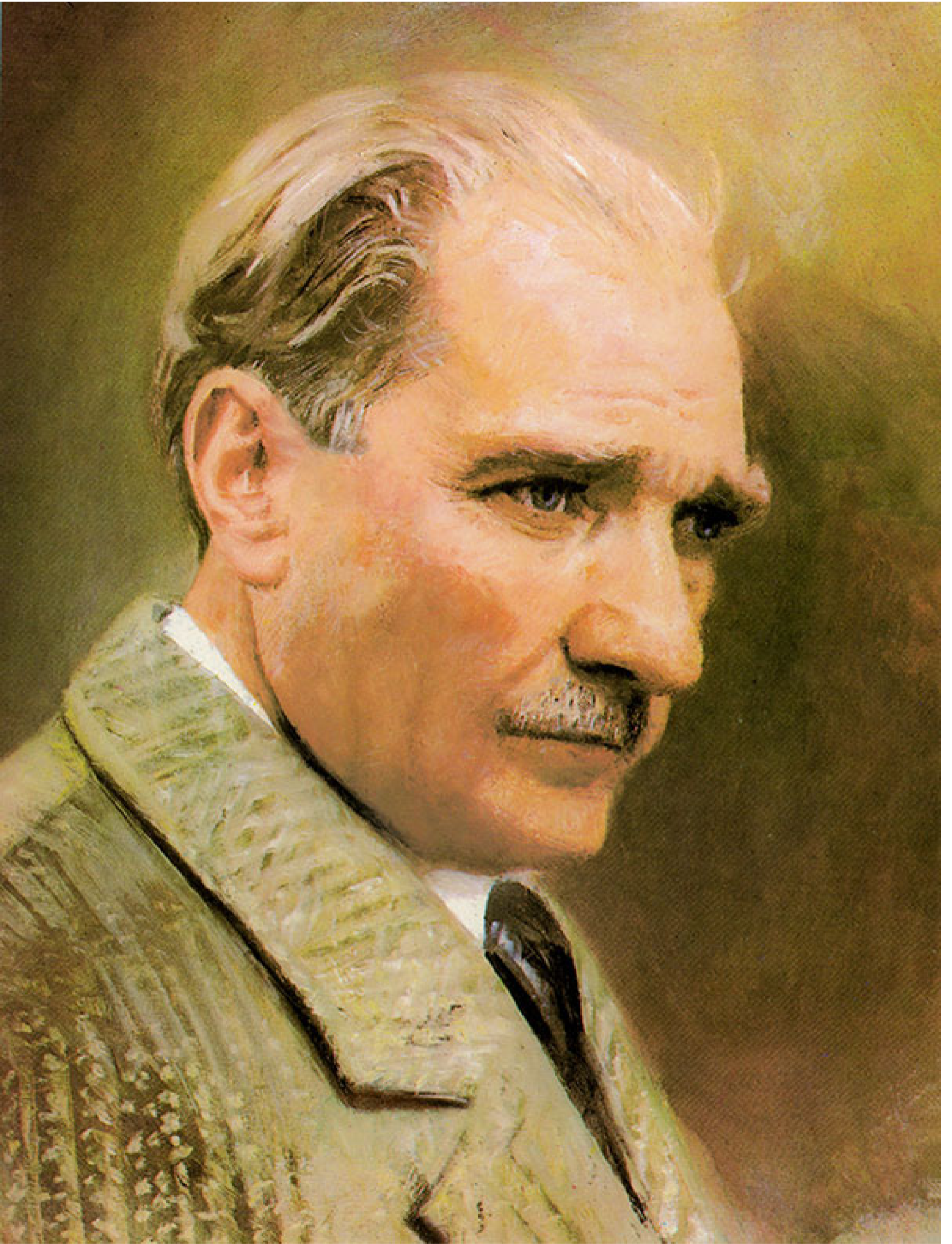
Ülküm yükselmek, ileri gitmektir.

Ey Büyük Atatürk!

Açtığın yolda, gösterdiğin hedefe durmadan yürüyeceğime ant içerim.

Varlığım, Türk varlığına armağan olsun.

Ne mutlu Türk'üm diyene!



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

Duyu Organlarımız.....14

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır. (Fiziksel özelliklerini ve duyuşsal özelliklerini söyler.)

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 5: Nesne veya varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın adını, rengini, dokusunu, sesini, kokusunu, tadını söyler.)

Kazanım 6: Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları rengine, dokusuna, sesine, tadına, kokusuna göre ayırt eder, eşleştirir.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Sayıyorum - Boyuyorum.....15

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın yapıldığı malzemeyi söyler.)

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların yapıldığı malzemeyi ayırt eder, karşılaştırır.)

Kazanım 20: Nesne/sembollerle grafik hazırlar. (Nesneleri kullanarak grafik oluşturur. Nesneleri sembollerle göstererek grafik oluşturur. Grafiği oluşturan nesneleri veya sembolleri sayar. Grafiği inceleyerek sonuçları açıklar.)

Motor Gelişim

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar.

Büyük - Orta - Küçük.....16

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın büyüklüğünü söyler.)

Kazanım 8: Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların büyüklüğünü ayırt eder, karşılaştırır.)

Dil Gelişimi

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. (Görsel materyalleri inceler.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

0 Rakamı ile Tanışalım17

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 4: Nesneleri sayar. (Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Düşünelim - Çizelim.....18

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. (Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Değişik malzemeler kullanarak resim yapar.)

Duyu Organlarımız.....19

Sosyal Duygusal Gelişim

Kazanım 1: Kendisine ait özellikleri tanıtır. (Fiziksel özelliklerini ve duyuşsal özelliklerini söyler.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Değişik malzemeler kullanarak resim yapar. Kalem doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 5: Nesne veya varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın adını, rengini, dokusunu, sesini, kokusunu, tadını söyler.)

Kazanım 6: Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları rengine, dokusuna, sesine, tadına, kokusuna göre ayırt eder, eşleştirir.)

Gri Renk 20

Dil Gelişimi

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. (Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.)

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın adını söyler. Nesne/varlığın rengini söyler.)

Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların rengini ayırt eder, karşılaştırır.)

Boyuyorum.....21

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalem doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Önünde - Arkasında 22

Bilişsel Gelişim

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. (Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)

Motor Gelişim

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalem doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Rakamları Boyuyorum 23

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalem doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

1 Rakamı	24
Motor Gelişimi <i>Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</i>	
Labirent	25
Bilişsel Gelişim <i>Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)</i>	
Motor Gelişimi <i>Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</i>	
Hareket Etkinliği.....	26
Motor Gelişimi <i>Kazanım 1: Yer değiştirme hareketleri yapar. (Isınma ve soğuma hareketlerini bir rehber eşliğinde yapar. Yönergeler doğrultusunda yürür.)</i> <i>Kazanım 2: Denge hareketleri yapar. (Ağırlığını bir noktadan diğerine aktarır. Bireysel ve eşli olarak denge hareketleri yapar.)</i> <i>Kazanım 3: Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. (Bireysel ve eşli olarak nesnelere kontrol eder.)</i>	
Çizgi çalışması.....	27
Motor Gelişimi <i>Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</i>	
Düşünelim - Çözelim.....	28
Sosyal Duygusal Gelişim <i>Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. (Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder. Nesnelere alışılmışın dışında kullanır. Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)</i>	
Motor Gelişimi <i>Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</i>	
2 Rakamı	29
Motor Gelişimi <i>Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</i>	
Gruplama	30
Bilişsel Gelişim <i>Kazanım 7: Nesne veya varlıkları özelliklerine göre gruplar. (Nesne/varlıkları miktarına göre gruplar.)</i>	
Motor Gelişimi <i>Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)</i>	



Labirent 31

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

I Sesi 32

Dil Gelişimi

Kazanım 9: Ses bilgisi farkındalığı gösterir. (Sözcüklerin başlangıç seslerini söyler. Aynı sesle başlayan sözcükler üretir.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Kodlama 33

Bilişsel Gelişim

Kazanım 5: Nesne veya varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın adını, rengini, şeklini, büyüklüğünü, uzunluğunu, dokusunu, sesini, kokusunu, yapıldığı malzemeyi, tadını, miktarını ve kullanım amaçlarını söyler.)

Kazanım 20: Nesne/sembollerle grafik hazırlar. (Nesneleri kullanarak grafik oluşturur. Nesneleri sembollerle göstererek grafik oluşturur. Grafiği oluşturan nesneleri veya sembolleri sayar. Grafiği inceleyerek sonuçları açıklar.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Dinleyelim, Yapalım.....34-35

Bilişsel Gelişim

Kazanım 8: Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların büyüklüğünü, uzunluğunu ve miktarını ayırt eder, karşılaştırır.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Uzak - Yakın..... 36

Bilişsel Gelişim

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. (Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Ağır - Hafif - Eşit..... 37

Bilişsel Gelişim

Kazanım 8: Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Göstergeleri: Nesne/varlıkların miktarını ayırt eder, karşılaştırır.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

3 Rakamı..... 38

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Gruplama 39

Bilişsel Gelişim

Kazanım 7: Nesne veya varlıkları özelliklerine göre gruplar. (Nesne/varlıkları miktarına göre gruplar.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Kodlama 40

Bilişsel Gelişim

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. (Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)

Mekânda Konum..... 41

Bilişsel Gelişim

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. (Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Deney Zamanı 42

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)

Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. (Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)

Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar. (Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)

Dil Gelişimi

Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır. (Konuşma sırasında göz teması kurar. Jest ve mimikleri anlar. Konuşurken jest ve mimiklerini kullanır. Konuşmayı başlatır. Konuşmayı sürdürür. Konuşmayı sonlandırır.)

Kazanım 6: Sözcük dağarcığını geliştirir. (Dinlediklerinde yeni olan sözcükleri fark eder ve sözcüklerin anlamlarını sorar. Sözcükleri hatırlar ve sözcüklerin anlamını söyler. Yeni öğrendiği sözcükleri anlamlarına uygun olarak kullanır.)

Sayıyorum - Yazıyorum..... 43

Bilişsel Gelişim

Kazanım 4. Nesnelere sayar. (İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelere kaç tane olduğunu söyler. Sıra bildiren sayıyı söyler. 10'a kadar olan sa-



yılar içerisinde bir sayıdan önce ve sonra gelen sayıyı söyler.)

Motor Gelişimi

Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Ses Çalışması 44

Dil Gelişimi

Kazanım 1: Sesleri ayırt eder. (Sesin kaynağının ne olduğunu söyler. Sesin özelliğini söyler. Sesler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler. Verilen sese benzer sesler çıkarır.)

Kazanım 2: Sesini uygun kullanır. (Konuşurken/şarkı söylerken nefesini doğru kullanır.)

Sudoku 45

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)

Dil Gelişimi

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. (Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar.)

Akdeniz Bölgesi..... 46-47

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)

Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. (Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)

Doğru - Yanlış 48

Bilişsel Gelişim

Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)

Dil Gelişimi

Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. (Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.)

Aile Katılımı Etkinlikleri..... 49-54

Sevgili Öğretmenlerimiz ve Velilerimiz,

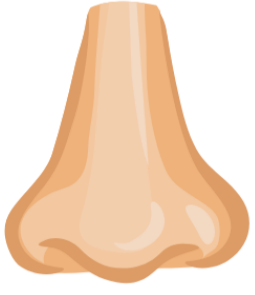
Okul öncesi dönem, birey gelişimi için kritik öneme sahiptir. Bu dönemde öğrenme hızı çok yüksektir. "Arkadaşım Bami" isimli bu çalışma ile çocukların hayal güçlerinin, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerinin desteklenmesi hedeflenmiştir. Arkadaşım Bami, aynı zamanda çocukların iletişim kurma ve duygularını ifade edebilme yeteneklerini geliştirmek amacıyla oluşturulmuştur.

Millî Eğitim Bakanlığı, Arkadaşım Bami Okul Öncesi Eğitim Programı kapsamında beş gelişim alanına (bilişsel, sosyal ve duygusal, motor, dil ve öz bakım becerileri) yönelik olarak planlanan bu çalışma sayfaları, çocukların bireysel farklılıkları ve gereksinimleri göz önünde bulundurularak hazırlanmıştır.





Duyu Organlarımız



Burun koku alma duyu organımızdır. Burnumuz sayesinde kokuları alır, nasıl koktuğunu anlarız.



Hangisi kokuludur? Altındaki kutucuğu boyayalım.



Kulak işitme duyu organımızdır. Kulağımız sayesinde çevremizdeki sesleri duyarız.



Hangi çocuk daha fazla ses çıkarır? Altındaki kutucuğu boyayalım.



Göz görme duyu organımızdır. Gözümüz sayesinde çevremizde bulunan her şeyin rengini, şeklini görebiliriz.



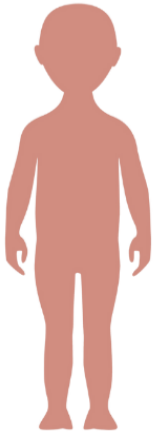
Hangisi turuncu renklidir? Altındaki kutucuğu boyayalım.



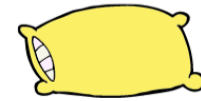
Dil tat alma duyu organımızdır. Dilimiz sayesinde yiyeceklerin tadını hissederiz.



Hangisi acıdır? Altındaki kutucuğu boyayalım.



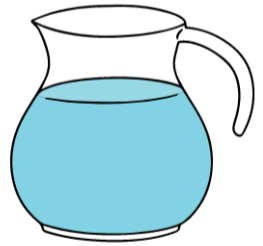
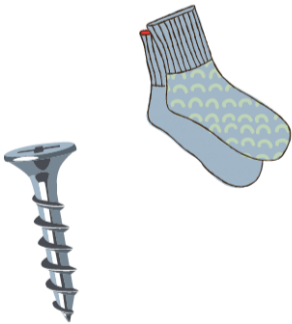
Vücudumuzun tamamı deri ile kaplıdır. Derimiz sayesinde dokunduğumuz her şeyi hissederiz.



Hangisi daha serttir? Altındaki kutucuğu boyayalım.

Görselleri inceleyelim. Verilen cümleleri dinleyip istenenleri uygulayalım.

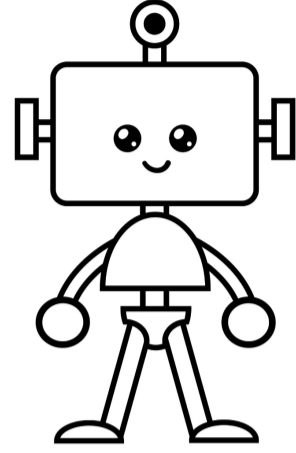
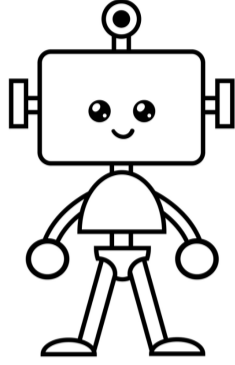
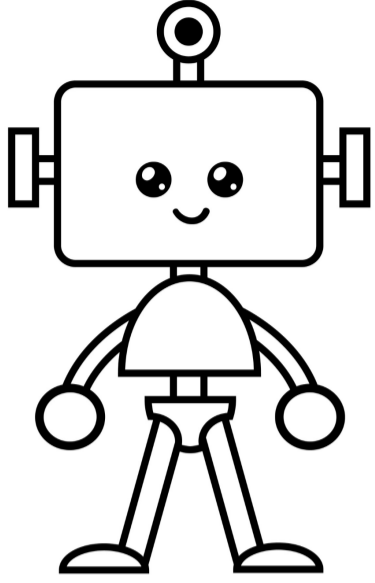




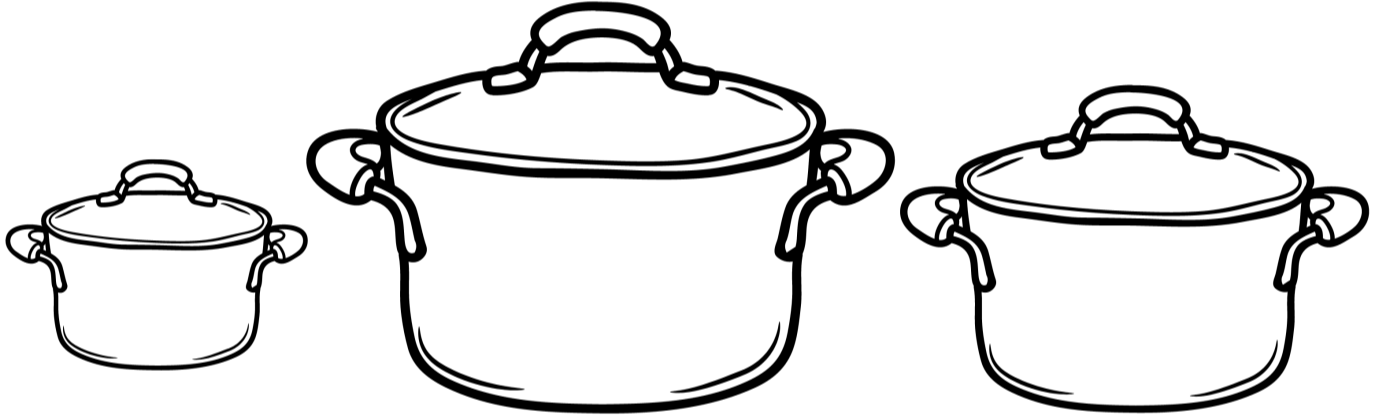
Nesneleri, yapıldıkları malzemelere göre sayıp, verilen tabloda ulaştığımız sayı kadar kutucuğu boyayalım. Hangi malzemedeki nesne daha fazla? Tablonun yanına çarpı (X) çizelim.



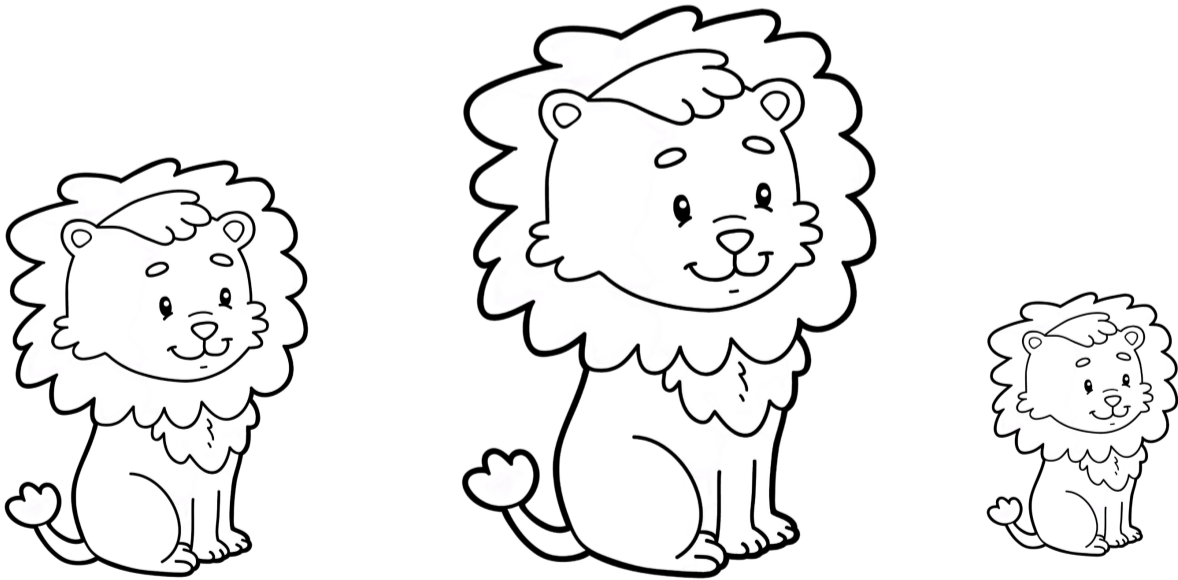
Büyük - Orta - Küçük



Büyük olan robotu **pembe** renkle boyayalım.

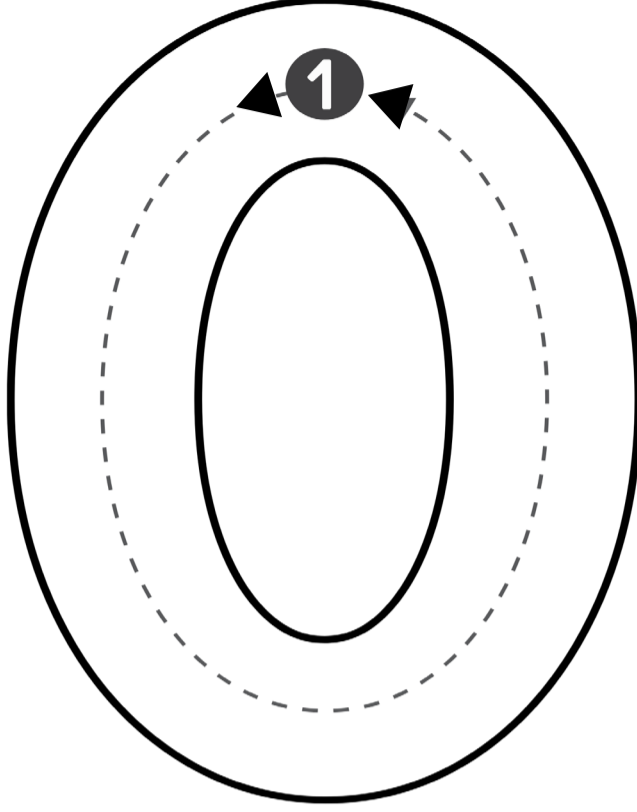


Orta boyda olan tencereyi **yeşil** renkle boyayalım.

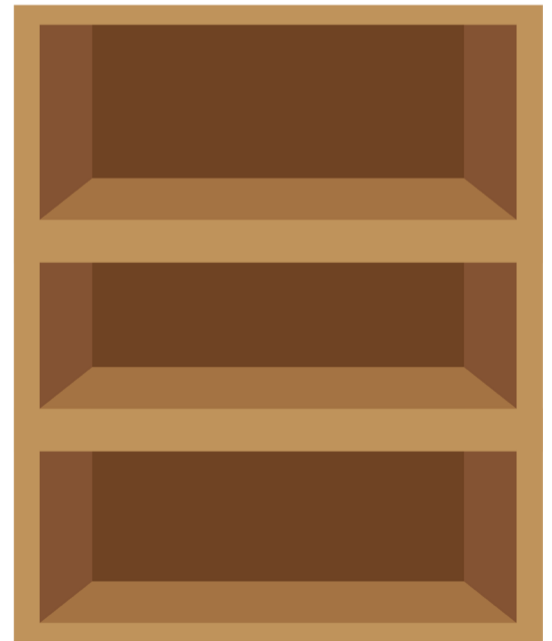
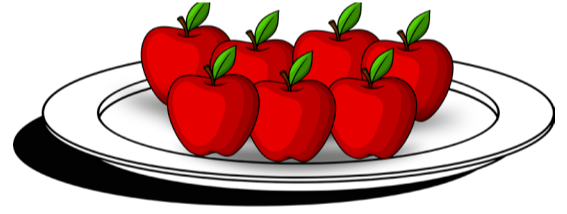


Küçük olan aslanı **sarı** renkle boyayalım.

Görselleri inceleyelim. Verilen cümleleri dinleyip istenenleri uygulayalım.



Sayfada kaç tane dinozor var? Hiç dinozor yok değil mi? Burada olduğu gibi hiç nesne yoksa bu durumu 0 ile ifade ederiz. 0 rakamının içindeki oku parmağımızla takip ederek 0 rakamını çizeriz.



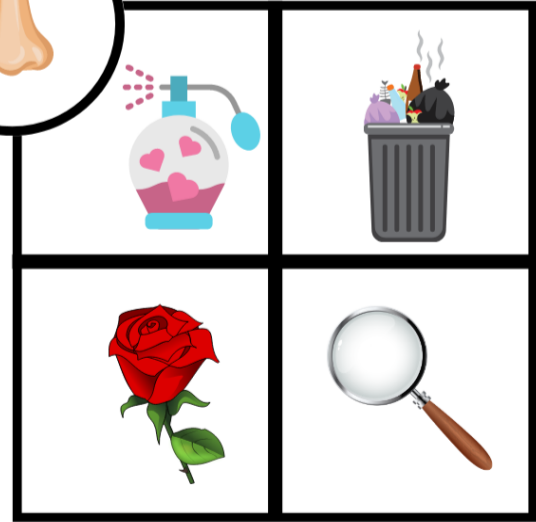
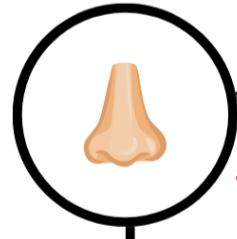
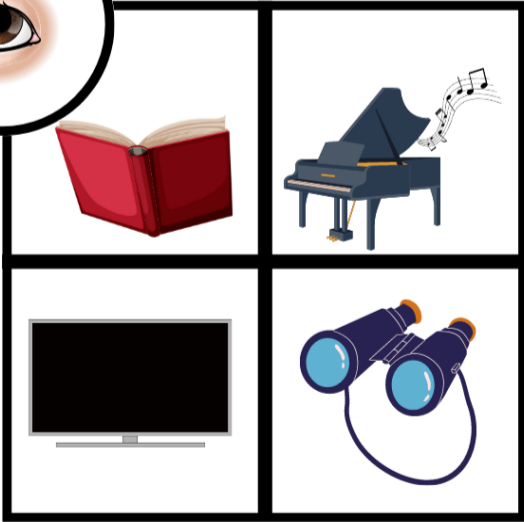
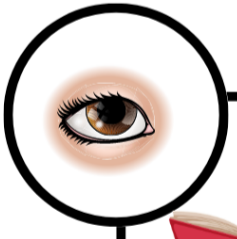
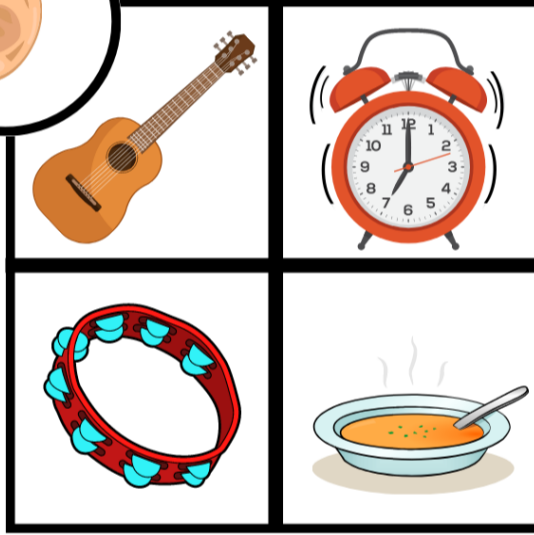
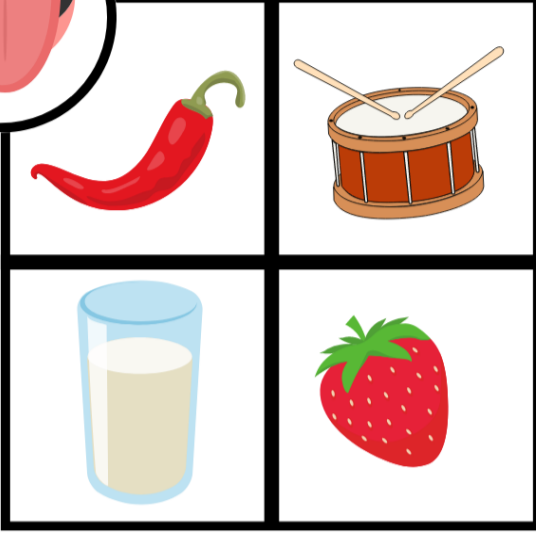
Yukarıdaki görsellerde içinde bir şey olmayanları bulalım, çember (O) içine alalım.



Düşünelim - Çizelim

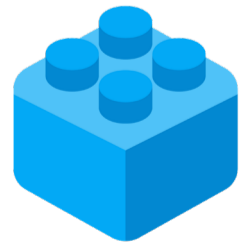
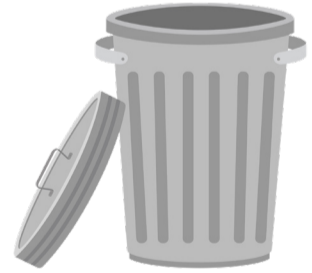
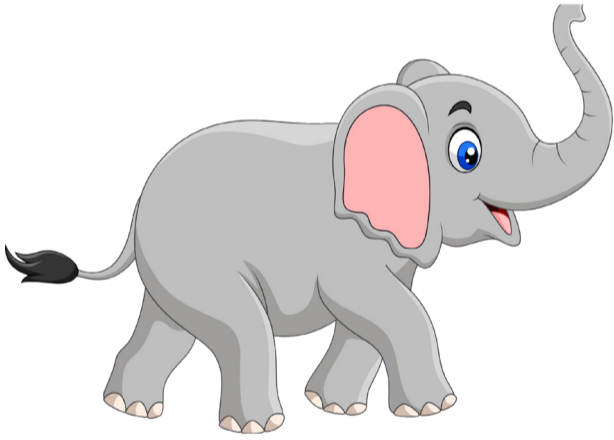


Kerem, kitabını okurken uyuyakalmış. Sence rüyasında ne görüyor? Bulutun içerisine çizelim.

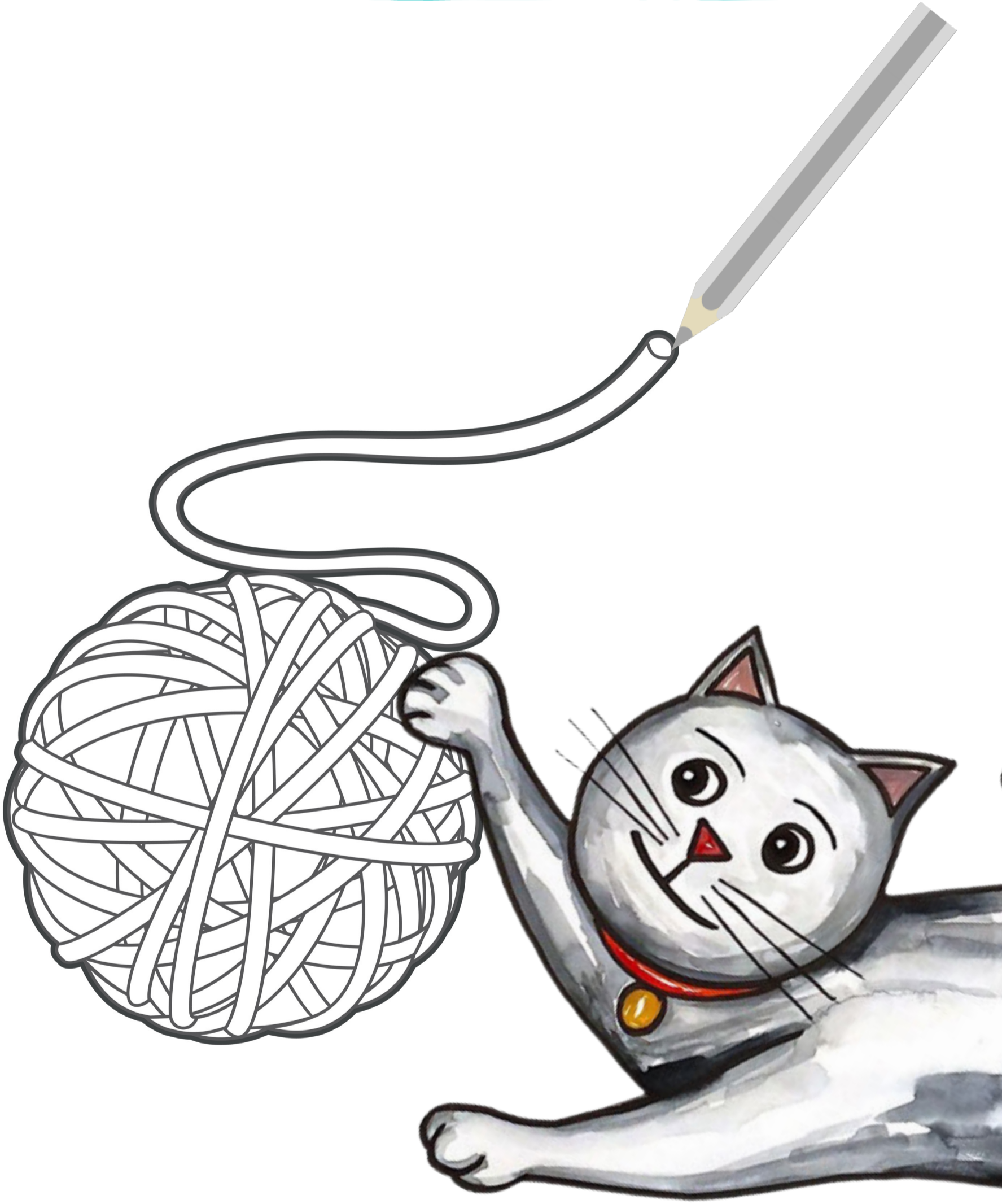


Yukarıdaki görselleri inceleyelim. Dört küçük resimden bir tanesini diğerlerinden farklı duyu organımızla hissediyoruz. Hangisini çember içindeki duyu organıyla hissediyorsun? Bulup kalemimizle işaretleyelim.

Gri Renk



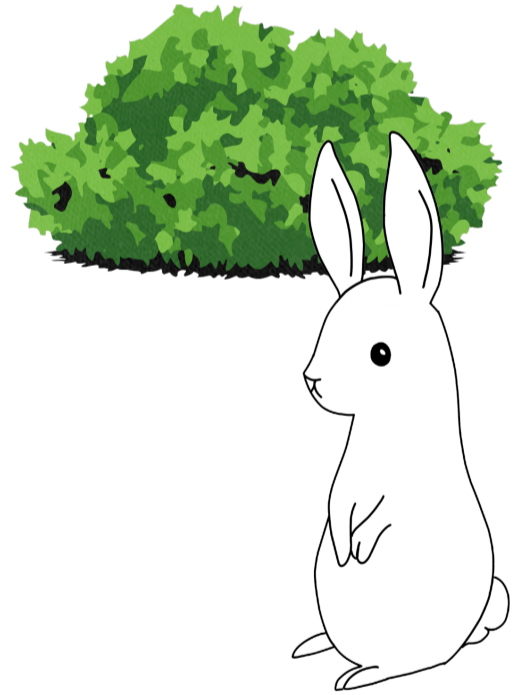
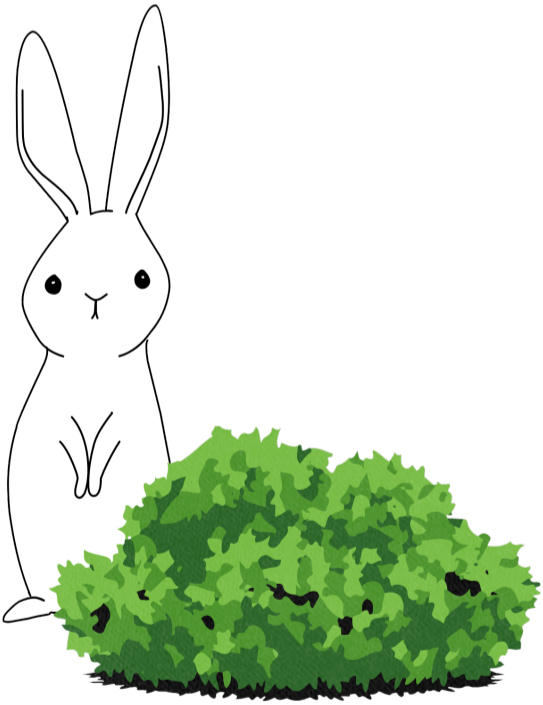
Görseldeki varlıklardan **gri** renk olanları işaretleyelim. Sınıftaki **gri** renkli eşyaları bulalım.



Bam'inin yumağını **gri** renge boyayalım.

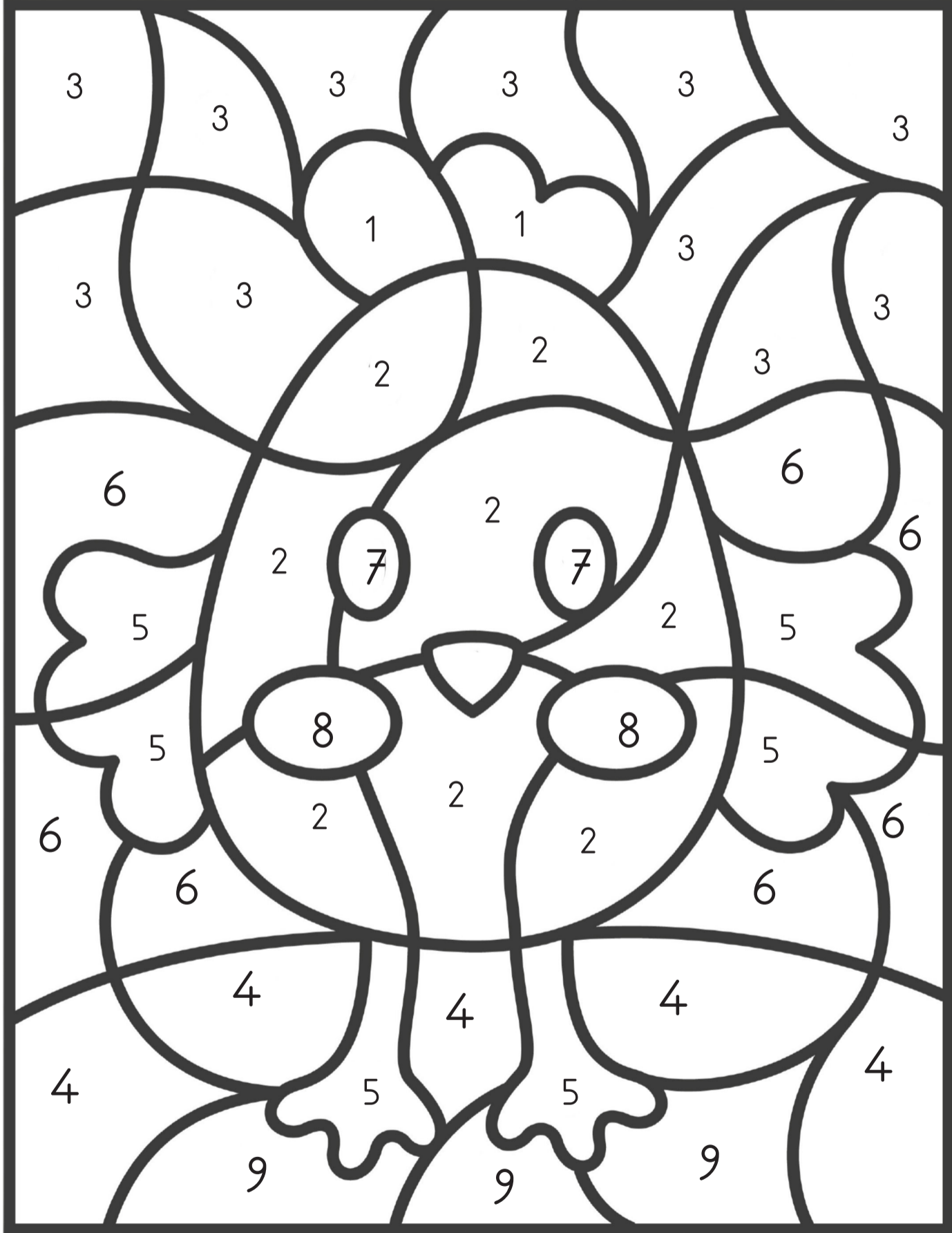


Kulübenin önünde uyuyan Bami'yi boyayalım.



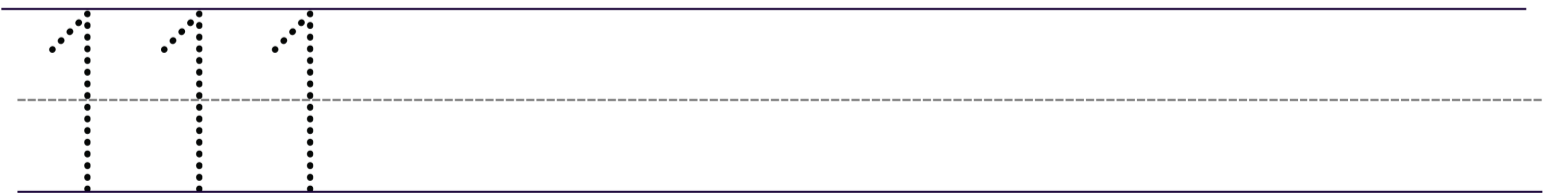
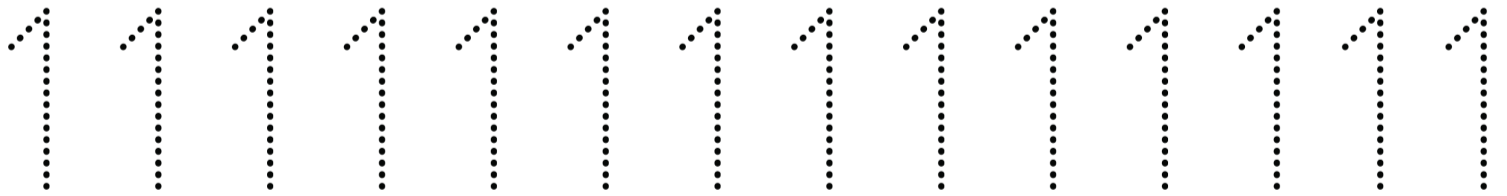
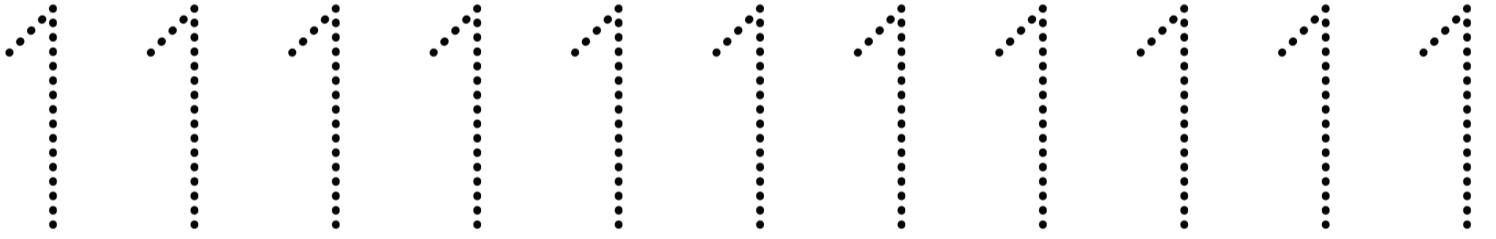
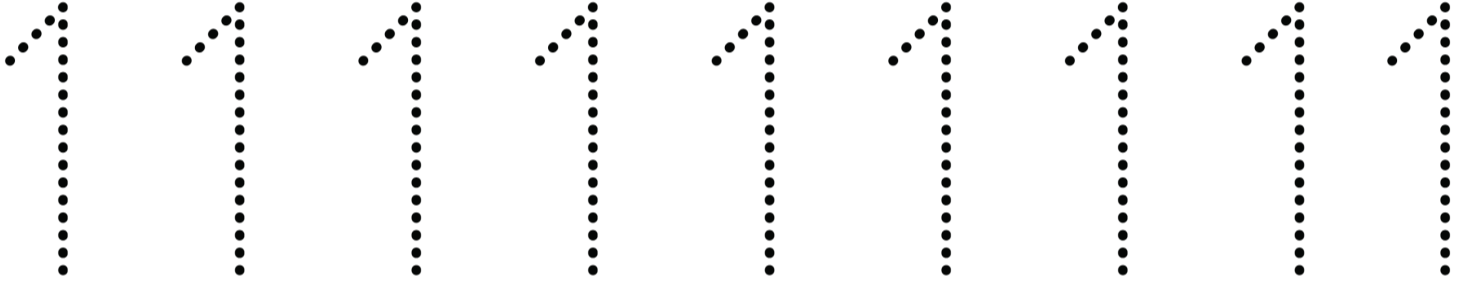
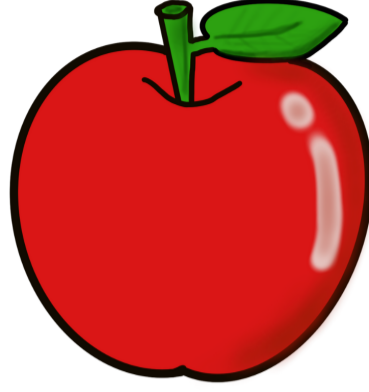
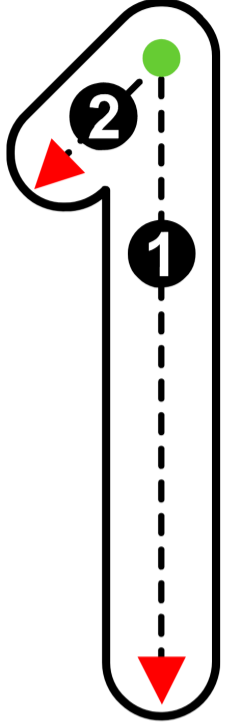
Çalıkların arkasında duran tavşanın önüne havuç çizelim.

Görselleri inceleyelim ve ilgili cümleleri dikkatlice dinleyelim.

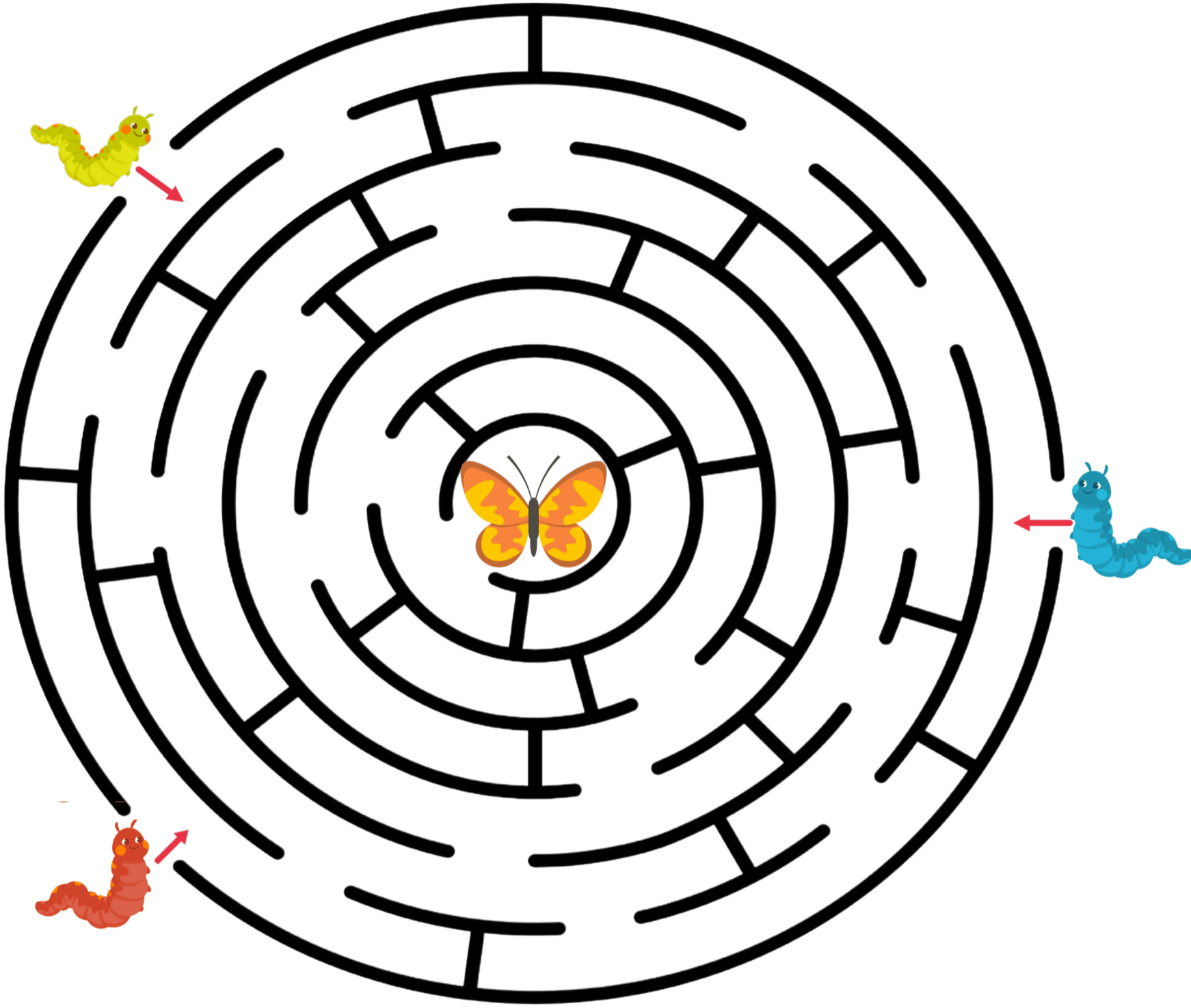


Yukarıdaki görseli inceleyelim. Görseldeki rakamları, rakamların yazılı olduğu dairelerdeki renklerle boyayalım.

1 Rakamı



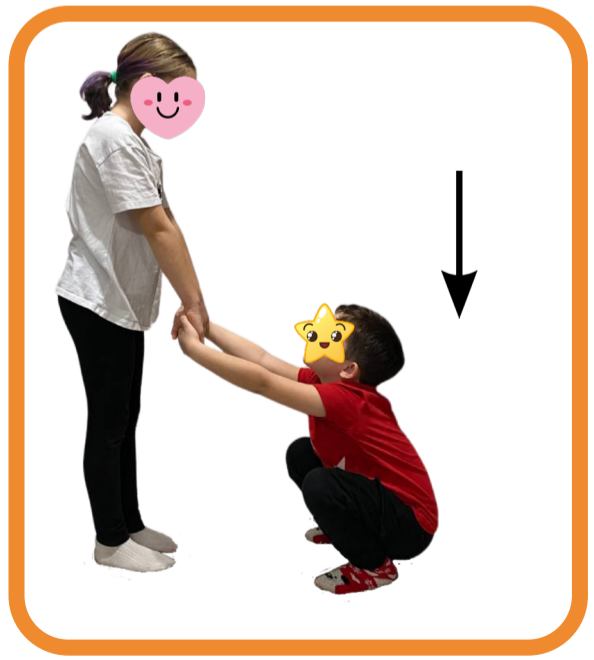
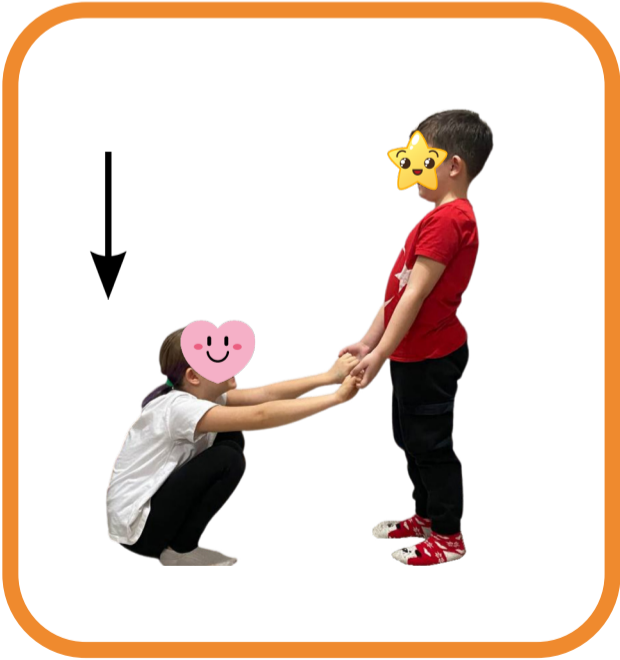
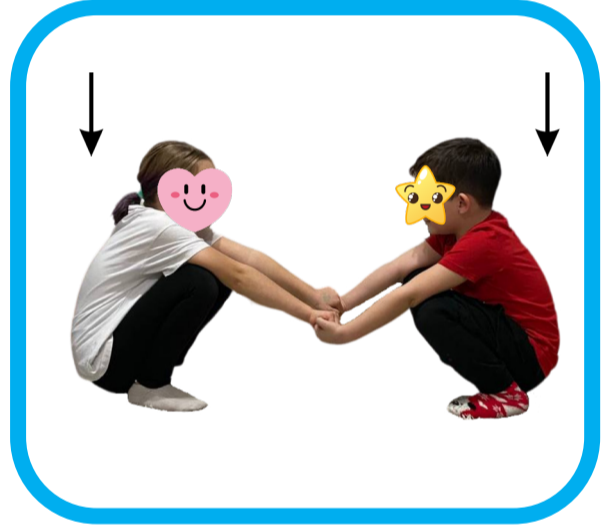
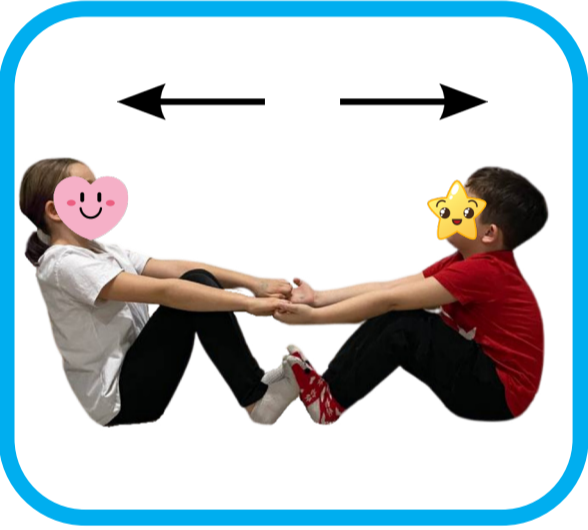
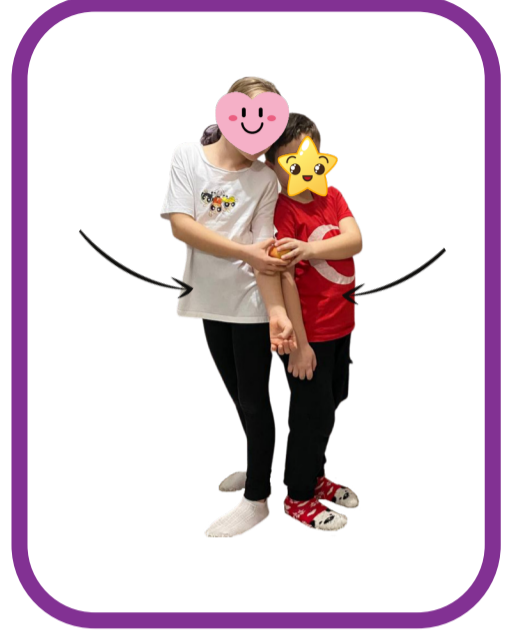
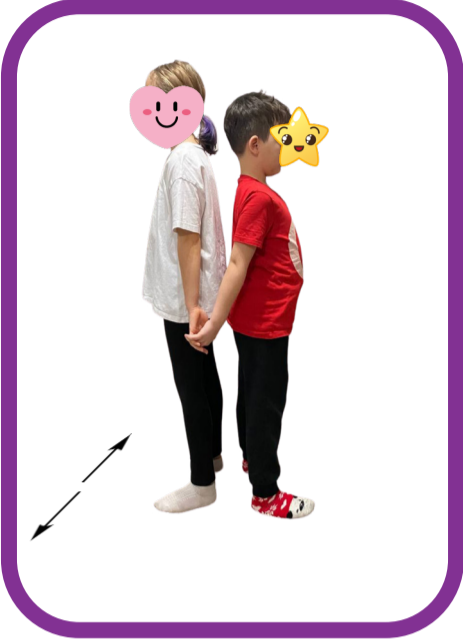
1 rakamının içindeki okları kalemimizle takip ederek çizelim. Son satırdaki boşluğa 1 rakamını yazalım.



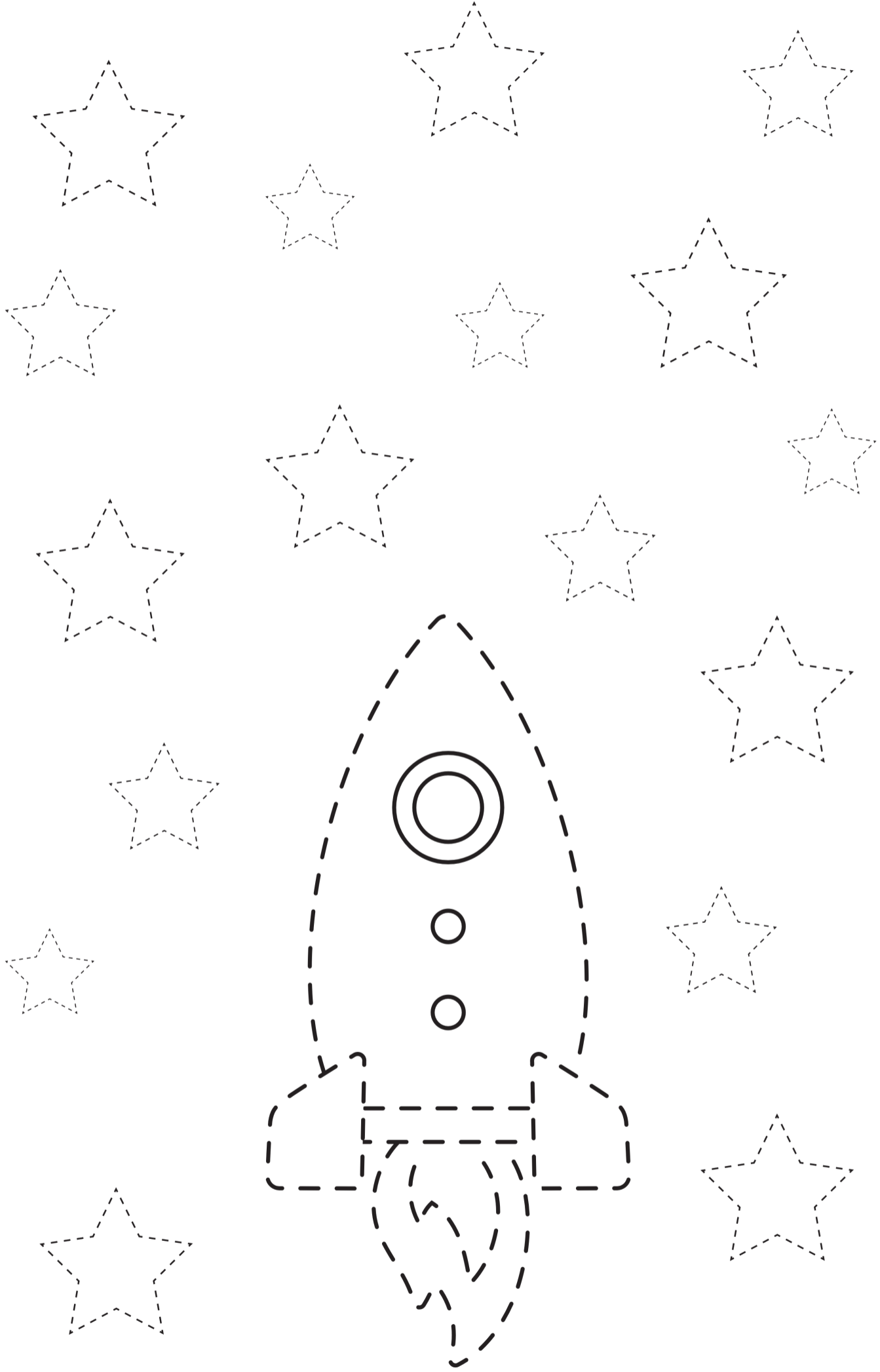
Labirenti inceleyelim. Kelebeğe ulaşan tırtıl hangisidir? Tırtılı kelebeğe kalemimizle çizerek ulaştıralım.



Hareket Etkinliđi



Yukarıda gösterilen hareketleri bir arkadaşımızla birlikte yapalım.

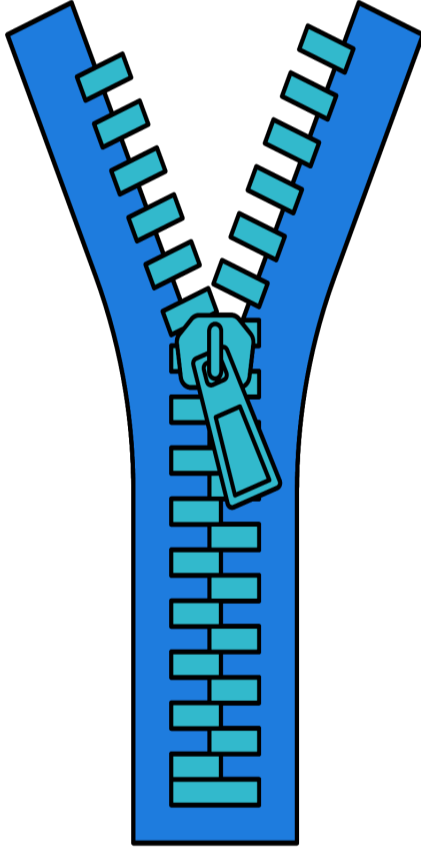


Kesik çizgileri kalemimizle birleştirerek görseli tamamlayalım ve boyayalım.

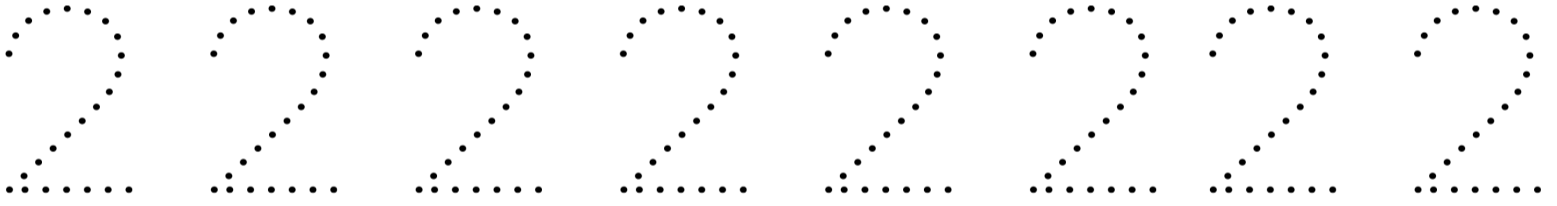
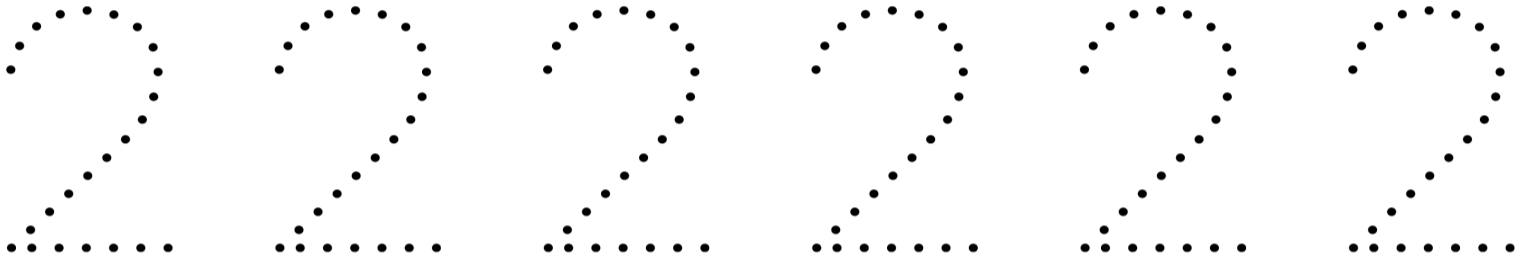
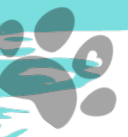


Düşünelim - Çözelim

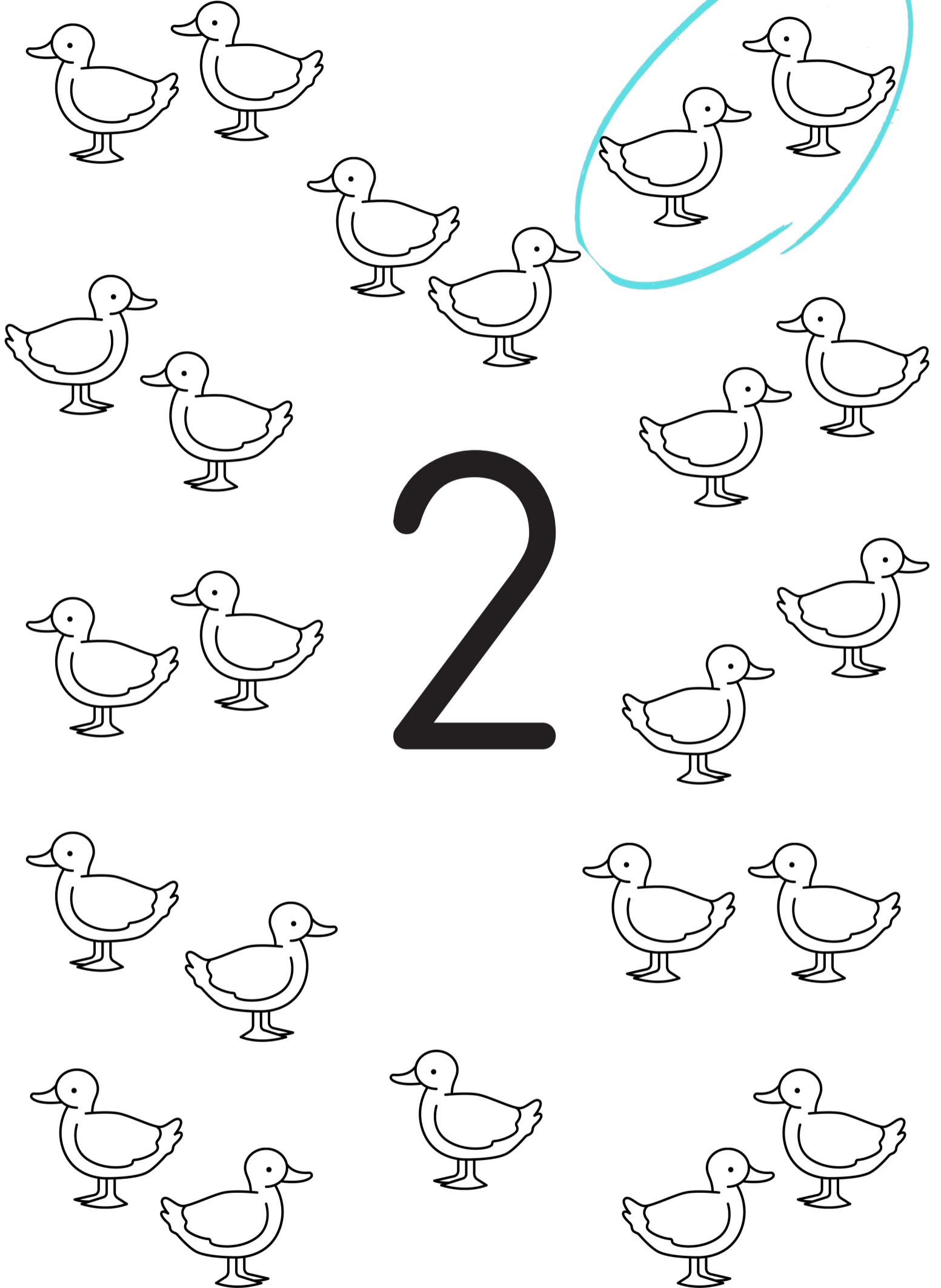
Fermuar; elbise, çanta, çadır, pantolon, cüzdan gibi eşyaların açılıp kapanması için kullanılan bir araçtır.



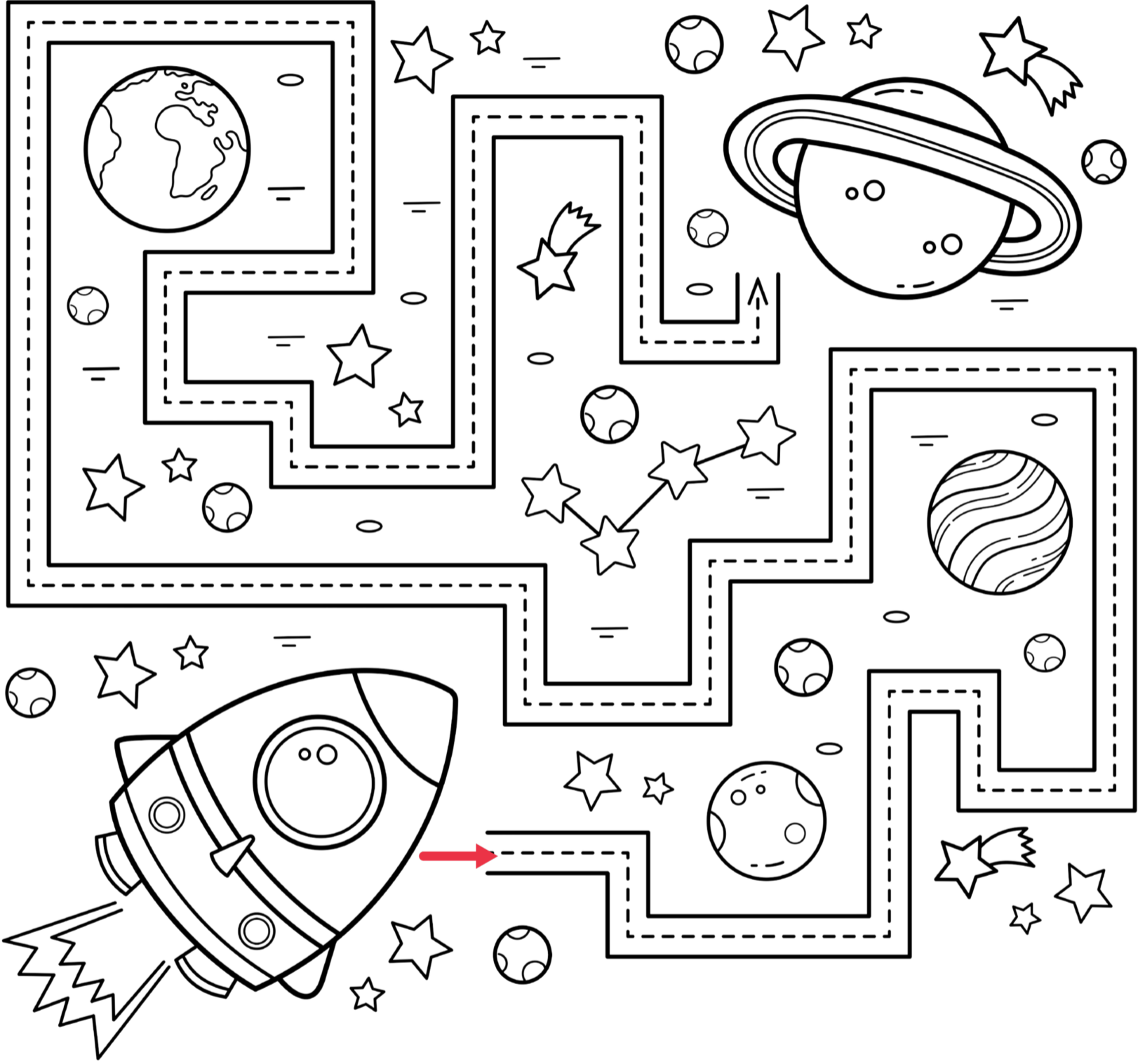
Fermuarı başka ne amaçla kullanabiliriz? Sohbet edelim. Fermuarı bir nesneye benzetseydin ne olurdu? Çerçevenin içine çizelim.



2 rakamının içindeki okları kalemimizle takip ederek çizelim. Son satırdaki boşluğa 2 rakamını yazalım.

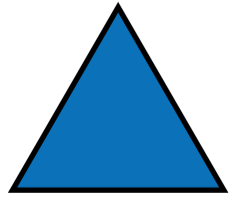
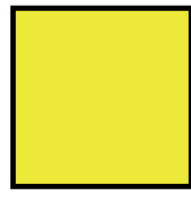
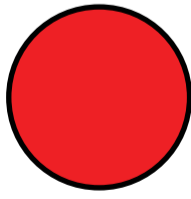
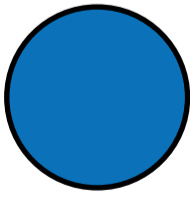
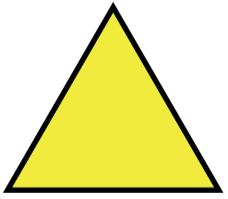


Ördekleri örnekteki gibi ikerli gruplayalım. Geriye kalan ördeği istediğimiz renge boyayalım.



Kırmızı ok ile gösterilen yerden başlayıp kalemle çizerek roketi gezegene ulaştıralım.





Bami şekillerle renkleri birleştiriyor. Fakat biraz kafası karışmış. Şekiller ve renklerin birleştiği kutulara şekilleri çizip, içini örnekte verildiği gibi boyayalım.

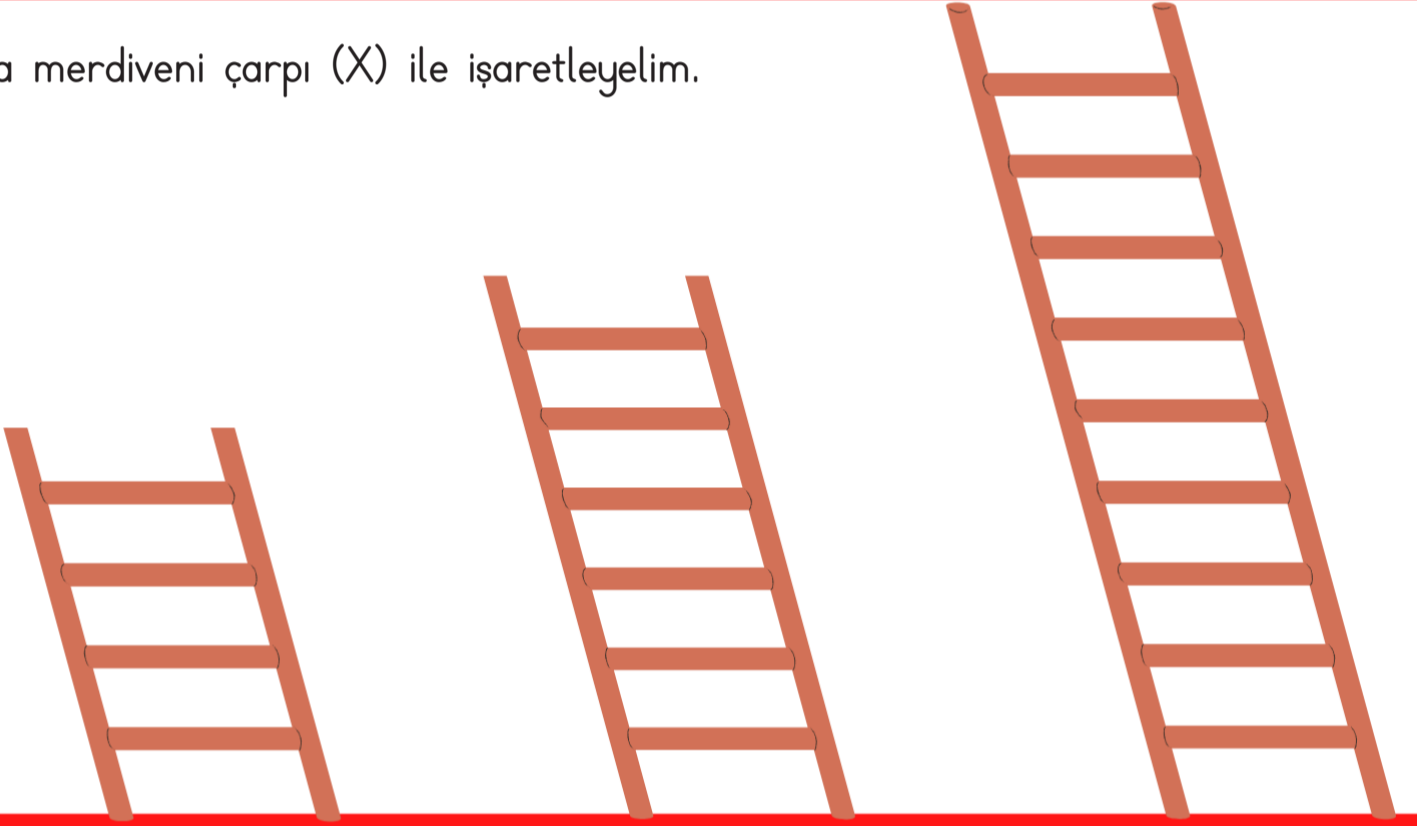


Dinleyelim, Yapalım

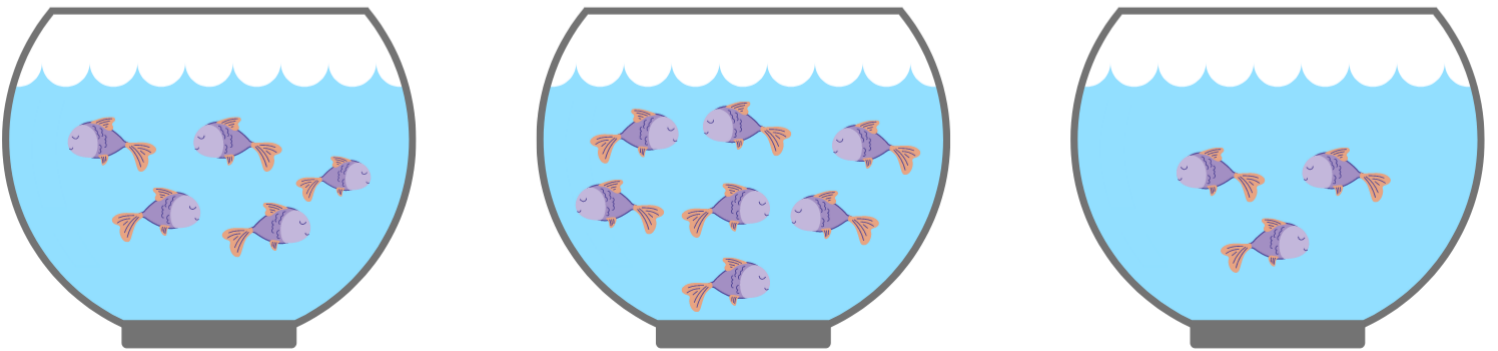
En büyük şemsiyeyi çember (O) içine alalım.



En kısa merdiveni çarpı (X) ile işaretleyelim.



En çok balık olan fanusu çember (O) içine alalım.



Görselleri inceleyelim. Verilen cümleleri dikkatlice dinleyip istenenleri uygulayalım.



En geniş boya fırçasını çember (O) içine alalım.



En ince mumu çarpı (X) ile işaretleyelim.



En küçük Bami'yi çember (O) içine alalım.



Görselleri inceleyelim. Verilen cümleleri dikkatlice dinleyip istenenleri uygulayalım.



Uzak - Yakın

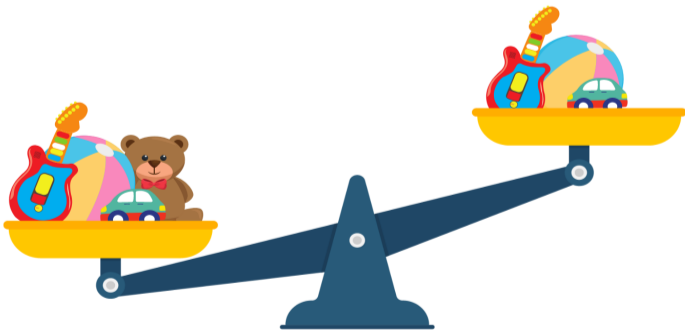
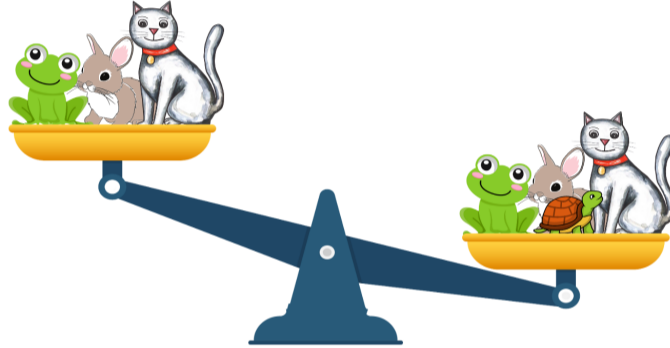


Eve yakın olan Bami'yi işaretleyelim.



Ağaca en uzakta olan çocuğu çember (O) içine alalım.

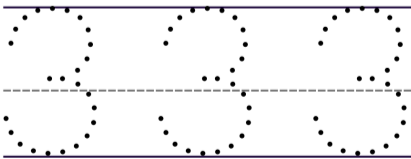
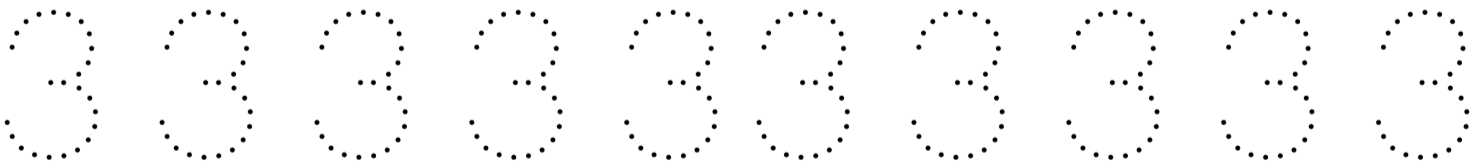
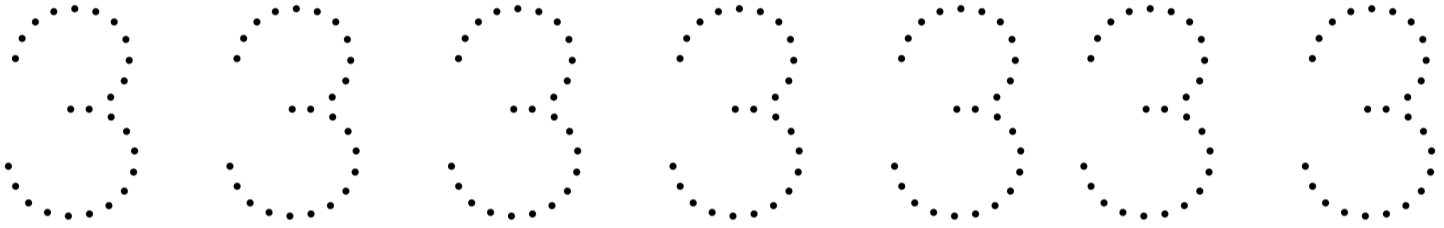
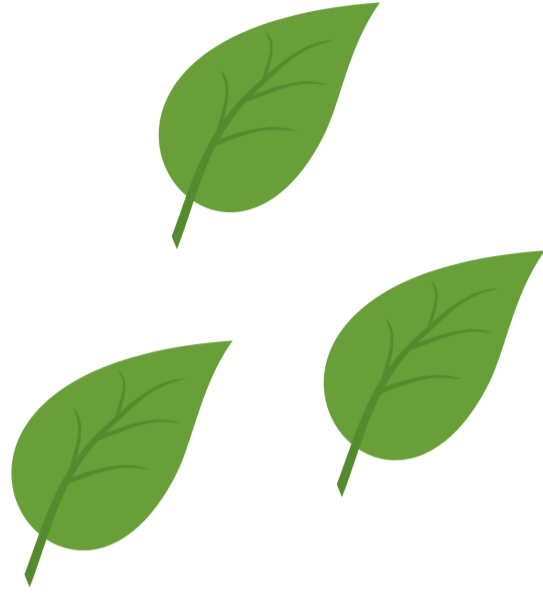
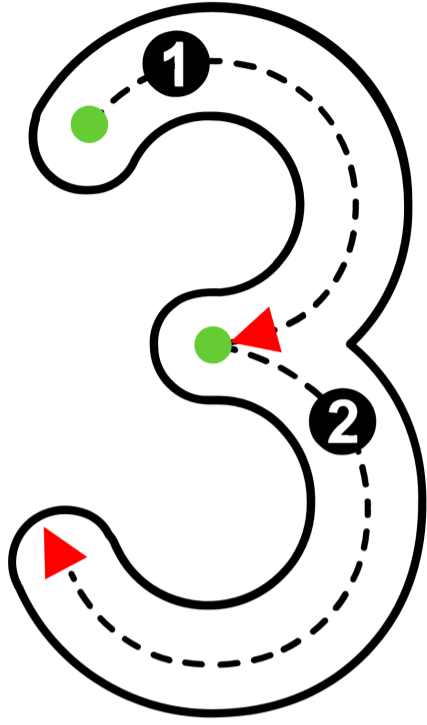
Görselleri inceleyelim. Verilen cümleleri dikkatlice dinleyip istenenleri uygulayalım.



Terazilerin eřit olması iin kefelere eksik olan nesnelere bulup bu nesnelere yanlarındaki kutucukları boyayalım.



3 Rakamı



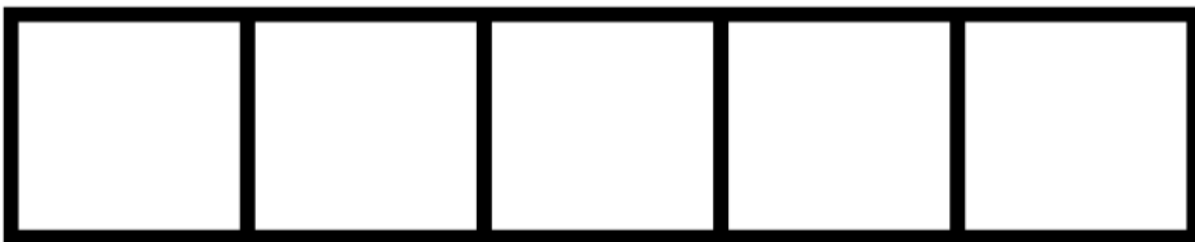
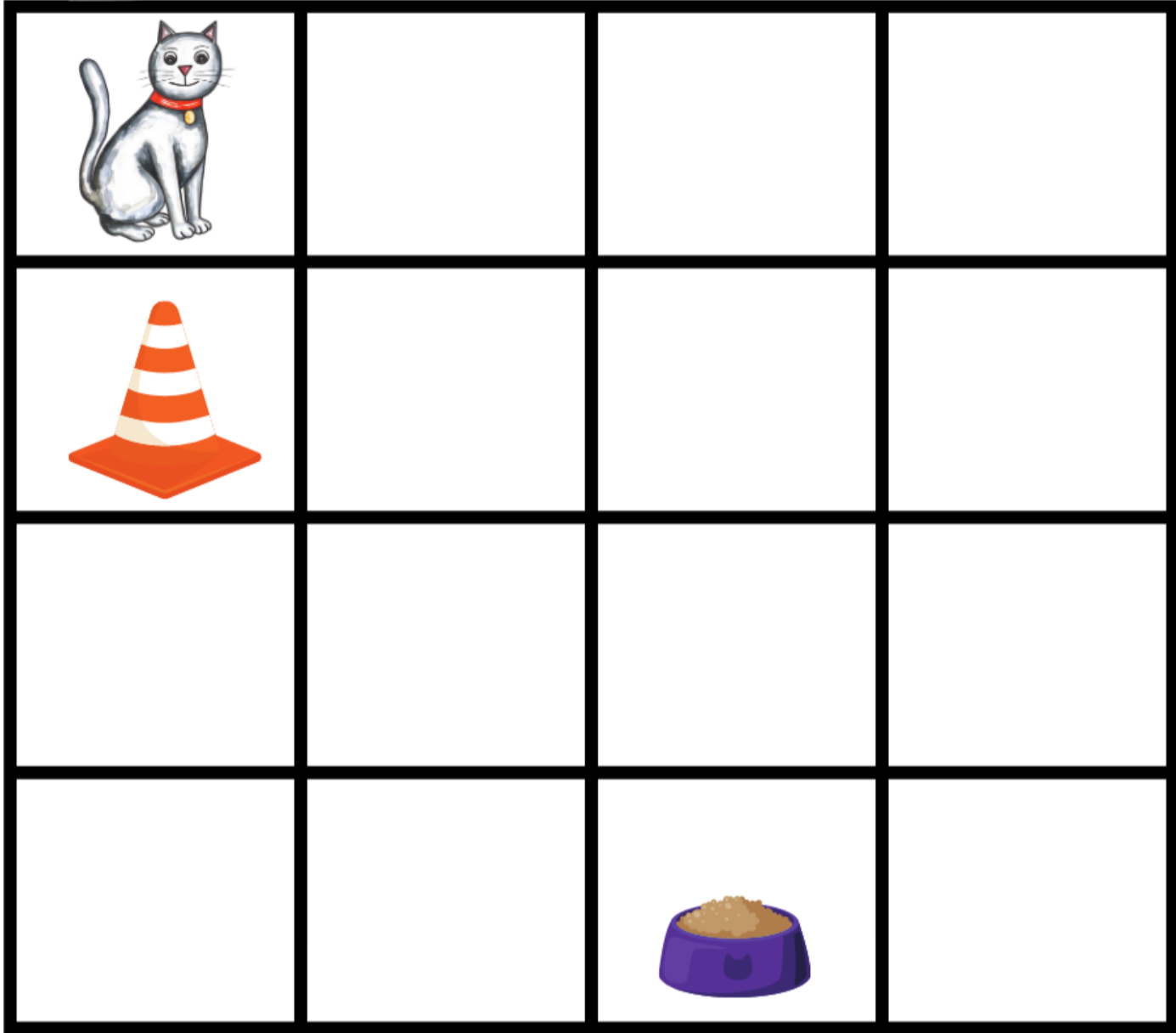
3 rakamının içindeki okları kalemimizle takip ederek çizelim. Son satırdaki boşluğa 3 rakamını yazalım.



Yaprakları örnekteki gibi üçerli gruplayalım. Geriye kalan yaprağı istediğimiz renge boyayalım.



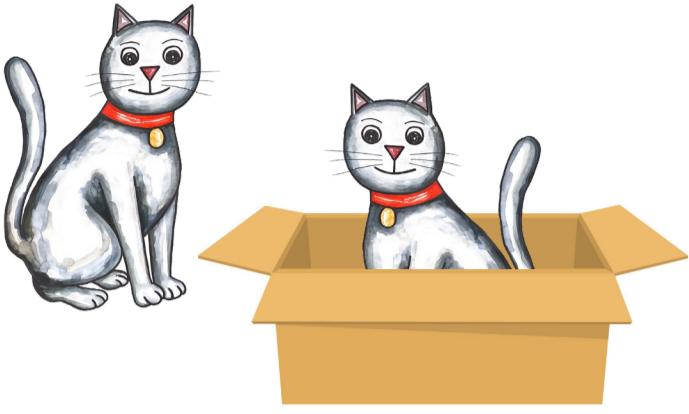
Kodlama



Engel yolun kapalı olduğunu göstermektedir.

Bam'inin mamasına ulaşması için en kısa yol hangisidir?

! Ocak ayı kodlama etkinliğinde kesilen oklar kullanılacaktır.



Kutunun içindeki Bami'yi işaretleyelim.



Masanın altındaki saksıyı işaretleyelim.



Ağacın arkasındaki sincabı çember (O) içine alalım.



Topun üstündeki kuşu çember (O) içine alalım.



En öndeki insanı işaretleyelim.



Ortada oturan çocuğu işaretleyelim.

Görselleri inceleyelim. Verilen cümleleri dikkatlice dinleyip istenenleri uygulayalım.



Deney Zamanı

DUYU ORGANLARIMIZ BİZİ YANILTIYOR MI?



Malzemeler

- 1 bardak sıcak su
- 1 bardak ılık su
- 1 bardak soğuk su

DENEYİN YAPILIŞI

1. İçinde sıcak, soğuk ve ılık su bulunan bardakları alalım.



2. Sağ elimizi soğuk suya, sol elimizi sıcak suya batıralım. Ellerimizi suyun içinde tutarak 20'ye kadar sayalım.

3. Sağ ve sol elimizi çıkaralım. İkisini birden ılık su olan bardağa batıralım.

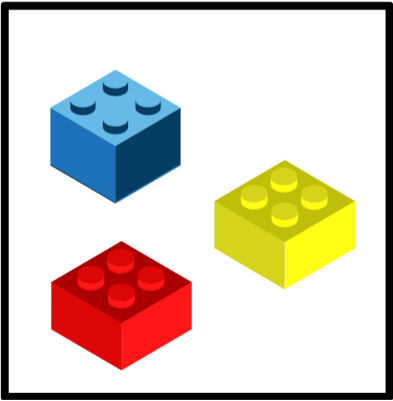
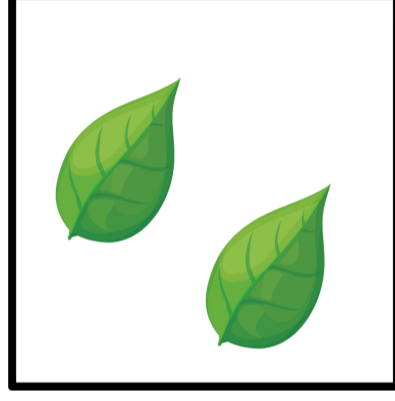
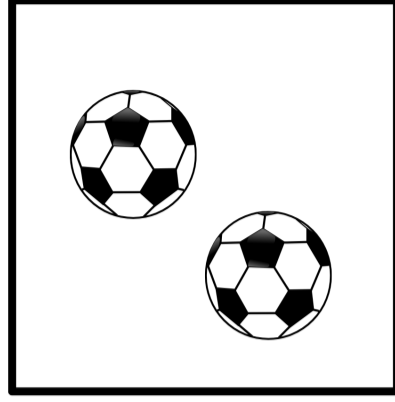


4. Ne hissediyorsun? Hangi elin suyu soğuk, hangi elin sıcak hissediyor?

5. Her iki elini de aynı suya soktuğun hâlde, neden bir elini sıcak, diğerini soğuk hissediyor olabilirsin? Düşünelim, sohbet edelim.

DENEYİN SONUCU

Soğuk sudaki parmağımız ılık suyu sıcakmış gibi hissederken sıcak sudaki parmağımız soğukmuş gibi hissediyor.



Kutulardaki nesnelere sayalım. Bulduğumuz rakamı yanındaki küçük kutulara yazalım.

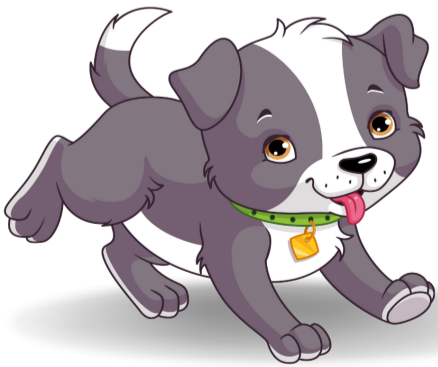


Ses Çalışması



Rüzgâr sesini
taklit edelim.
VVVvvvvvvVvvVuuu

Yılan sesini taklit edelim.
TıssssSSSSSsssssSSSSSsssss



Resimdeki yavru köpeğin, çok hızlı
koştuktan sonra soluk alıp vermesini
taklit edelim.

Çevremizde başka nasıl sesler duyuyoruz? Sohbet edelim. Bu sesleri taklit edelim.



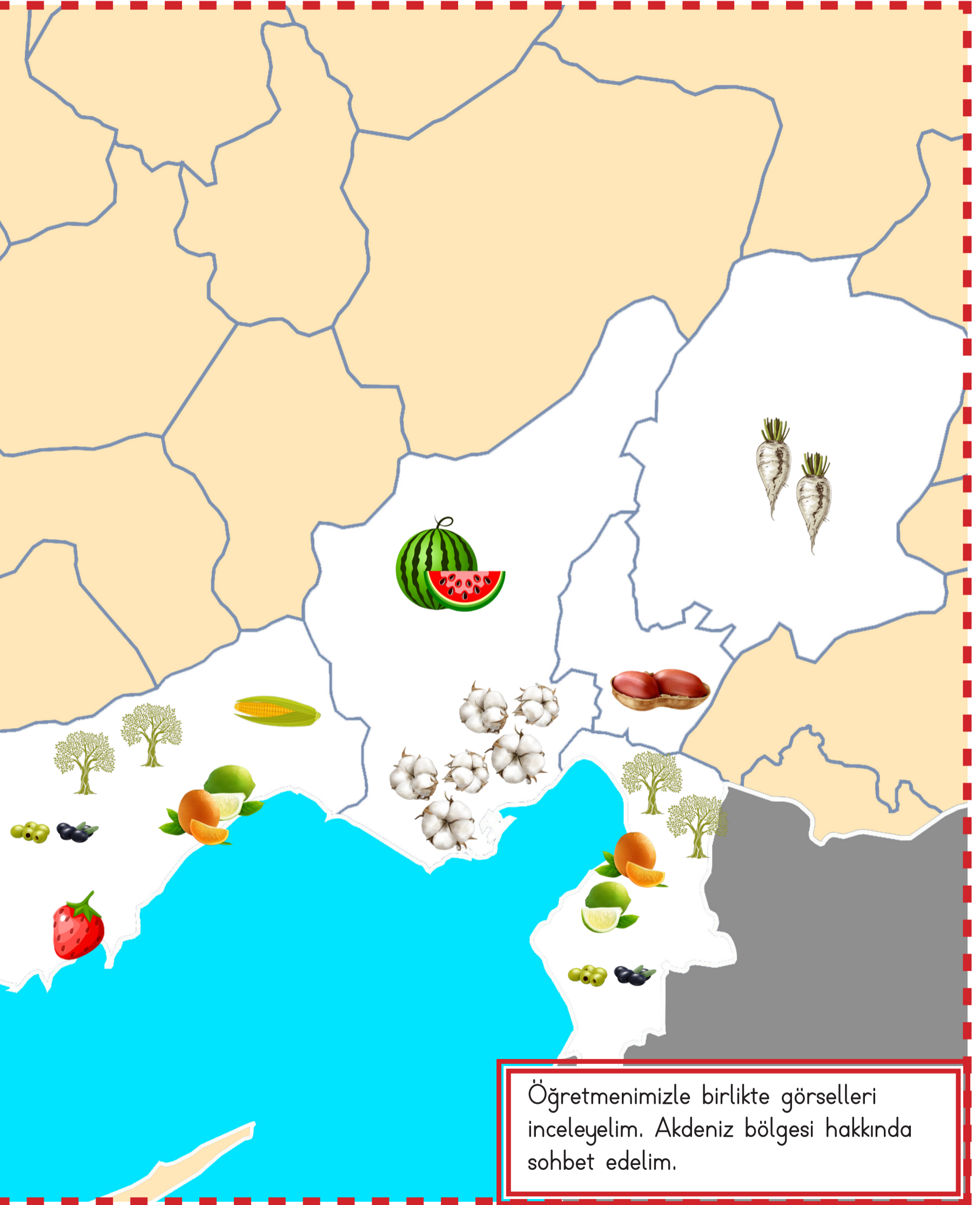
1		
	2	
		3

Sudoku tablosunu inceleyip, eksik olan yerlere uygun sayıları çizerek sudoku bulmacasını tamamlayalım.



Akdeniz Bölgesi





Öğretmenimizle birlikte görselleri inceleyelim. Akdeniz bölgesi hakkında sohbet edelim.

Doğru - Yanlış



Koku alma duyu
organımız burundur.



Bami, kulübenin arkasındadır.

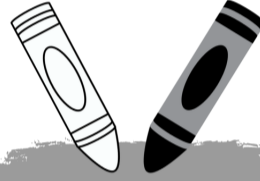


İspanak "İ" sesi ile
başlar.



Sandalye ahşap
malzemedendir.

Terazideki nesnelerin ağırlıkları eşittir.



Siyah ve beyaz karışınca
gri renk ortaya çıkar.

Gergedan, gri renklidir.



Görme duyu organımız
gözdür.



Kuş, kafesin altındadır.



Tabakta 2 elma vardır.



Turuncu tişörtlü çocuk ortada
oturmaktadır.



Portakal, Akdeniz bölgesinde
yetişir.

Görselleri inceleyelim ve cümleleri dikkatle dinleyelim. Cümleler, görseli doğru anlatıyorsa kutucuğu **mavi** ile yanlış anlatıyorsa kutucuğu **kırmızı** ile boyayalım.

Görsel Okuma

Kerem, arkadaşları Yaren ve Zeynep ile kampa gidecekti.



ile kamp alanına geldiler.



kurdular.

Kamp alanında




,







ve



vardı.

Doğa çok güzeldi. Sesleri dinlediler. Rüzgar vuuuuv!
diye esiyor,  hışırdıyordu.

Bir  dala kondu, dal çıtırdadı. Birden 
karardı ve  yağmaya başladı,  çaktı.

Minik  uçtu.  yuvasına saklandı.
Akşam olmak üzereydi. Kerem ve arkadaşları  ile
eve döndüler.

Hikâyeyi çocuğumuza okuyalım. Okurken resimli yerlerin isimlerini çocukların söylemesini isteyelim. Çocuğumuzun hikâyeye uygun bir başlık bulmasını isteyelim.

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUN VE OYUNUN ÖNEMİ

“Oyun, insanın ilk sanatıdır.”

Jean Paul Sartre

Merhaba Değerli Veliler,

Oyun, çocuklar için gerçek hayatın provasıdır. Oyun oynamak, çocuk için ciddi bir uğraştır ve bir bakıma gerçek yaşam simülasyonudur adeta. Oyun oynamak, çocuk için hem bir eğlence kaynağı hem de bir öğrenme aracıdır.

Peki, oyun nedir? Oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı veya kuralsız gerçekleşen fakat çocuğun isteyerek, hoşlanarak bulunduğu en etkili öğrenme sürecidir. Oyun, çocuğun pasif durumdan aktif duruma geçmesini sağlayan en etkili öğrenme biçimidir. Çünkü oyun oynarken edindiği bilgi ve tecrübeler daha kalıcıdır, daha etkilidir. Oyun süreci çocuğu gerçek hayata hazırlar. Aynı zamanda onun duygularını ve düşüncelerini yansıtmaya fırsat verir.

Unutmayın! Çocuk için oyun, sevgiden sonra en önemli ihtiyaçtır.

Oyunun Bilişsel Gelişime Etkisi

Çocuk oyun esnasında,

- Nesnelere tanıyıp isimlendirmeyi, onların işlevlerini öğrenir.
- Yaratıcılığını geliştirir.
- Mantık yürütmeyi, sebep-sonuç ilişkisi kurmayı, seçim yapmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yönlendirmeyi kavrar.
- Düşünme, algılama, sıralama, sınıflama, analiz yapma, sentez yapma, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işletir ve farklı bakış açıları kazanır.
- Ağırlık, renk, şekil, boyut, hacim, zaman ve mekân ile ilgili birçok kavram edinir.

Oyunun Sosyal-Duygusal Gelişime Etkisi

Okul öncesi dönem çocuğu için gelişimin en önemli olduğu alanlardan birisi sosyal-duygusal gelişimdir. Çocuk oyunla birlikte,

- Paylaşma, iş birliği, pazarlık yapma, anlaşma yapma gibi kavramları öğrenir.
- Sabır, bekleme gibi kendini kontrol edebilme becerilerini kavrar.
- Problem çözme becerisini geliştirir.
- Sosyal ilişkiler kurma imkânı bulur.
- Liderlik becerisini geliştirir.
- Empati becerisini güçlendirir.
- Yaşadığı çatışmaları oyun yoluyla ifade edebilir.
- Dürtü, olumlu-olumsuz davranışları kontrol edebilme yetisi kazanır.

Oyunun Dil Gelişimine Etkisi

Oyunla birlikte çocuğun,

- İletişim becerilerinin gelişimi desteklenir.
- Kelime hazinesi gelişir.
- Hikâye anlatma, anlama becerileri gelişir.
- Telaffuzu gelişir, duygularını daha iyi ifade edebilme becerisi gelişir.

Oyunun Fiziksel Gelişimine Etkisi

- Çocukların yürüme, koşma, atlama, tırmanma, kayma, inme, çıkma, fırlatma, yakalama, sıçrama, zıplama, sürüklenme, sallanma gibi eylemlerle sürekli hareket halinde olmaları, onların büyük kas motor gelişimini destekler.
- El ve parmak kaslarının gelişimine katkı sağlar.
- El – göz koordinasyonunu geliştirir.
- Fiziksel güçlüklerle çözüm üretme, onlarla sabrederek uğraşmasına fırsat tanır.
- Günlük hayatta gerekli olan becerileri (çatal ile yemek yeme vb.) gelişir ve onları gerçek hayatta uygularken daha rahat olur.

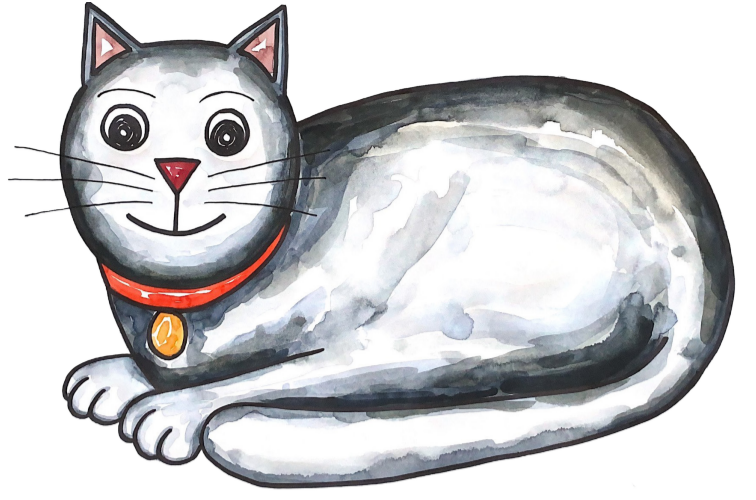


"HAYAL GÜCÜ, BİLGEDEN DAHA ÖNEMLİDİR."

Albert Einstein

ÇOCUKLARA NE KAZANDIRIR?

- Yaratıcı düşünmeyi,
- Sorumluluk almayı,
- Sosyal rollerini öğrenmeyi,
- Kendini tanımayı,
- Problem çözme yetisini geliştirmeyi,
- Kendini ifade etmeyi,
- İşbirliği kurmayı,
- Dikkatini toplamayı,
- İletişim becerilerini,
- Duygu ve düşüncelerini anlatmayı,
- Toplu yaşamdaki kuralları öğrenir.



ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDE OYUNUN ÖNEMİ İLE İLGİLİ AİLEYE ÖNERİLER

1. Çocuğa oyun oynayabileceği güvenli, uygun ortamın ve gerekli malzemenin sağlanması önemlidir.
2. Çocuklara oyun zamanları sağlanmalıdır ve yetişkinler çocuklarla birlikte oyun oynamalıdır.
3. Çocukların oyunlarına katılmalı ancak oyunda yönlendirme yapılmamalıdır.
4. Oyuncuğu çocuğun kendisinin seçmesine izin verilmelidir.
5. Oyuncuğun çocuğun yaşına ve gelişimine uygun olmasına dikkat edilmelidir.
6. Oyun oynarken sabırlı olunmalı, çocuğun sorularına yanıt verilmeli ve isteklerine uyulmalıdır.
7. Çocuğa ev içinde olduğu kadar açık alanda da oyun fırsatı tanınmalıdır.
8. Çocuğunuzun oynadığı oyuncaklara ilgisi azaldığı zaman bu oyuncaklar bir süre ortadan kaldırıp daha sonra tekrar ortaya çıkarılmalıdır.
9. Oyun, çocukların boş zamanlarını doldurma aracı olarak görülmemelidir.
10. Oyun oynarken tüm dikkat çocuğa verilmelidir.
11. Karşı cins için yapılan oyuncaklarda dâhil, çocuk çok farklı oyuncaklarla oynamaya teşvik edilmelidir. Farklı oyuncaklar farklı becerileri destekler, bu nedenle çocuğu erken yaşta kısıtlamak farklı beceri alanlarını köreltebilir.

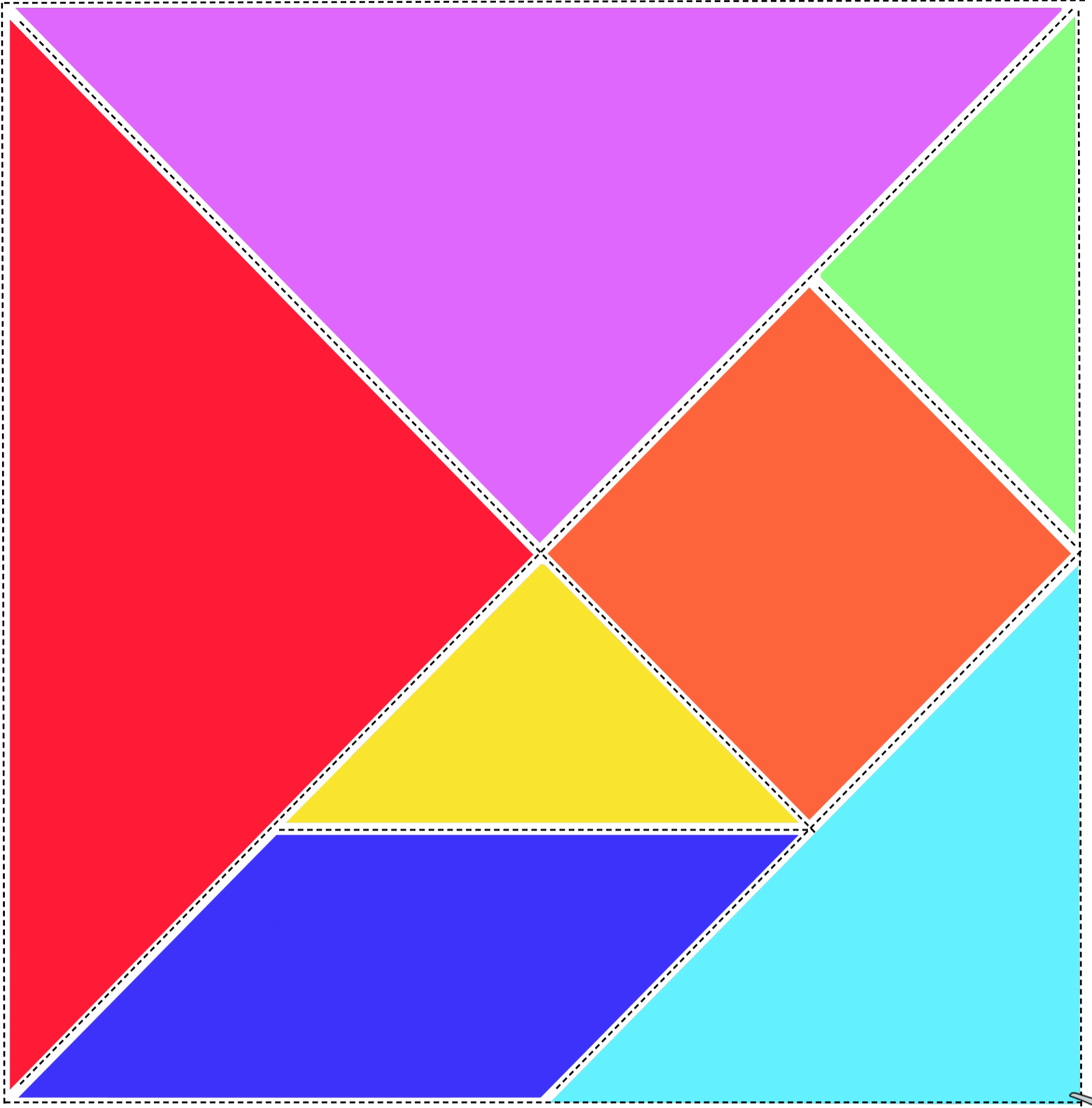
Değerli Veliler,

Tüm bu etkiler göz önünde bulundurulduğunda oyunun çocuk gelişiminde en önemli unsurlardan olduğu unutulmamalı ve oyun hafife alınmamalıdır.

Unutmayın;

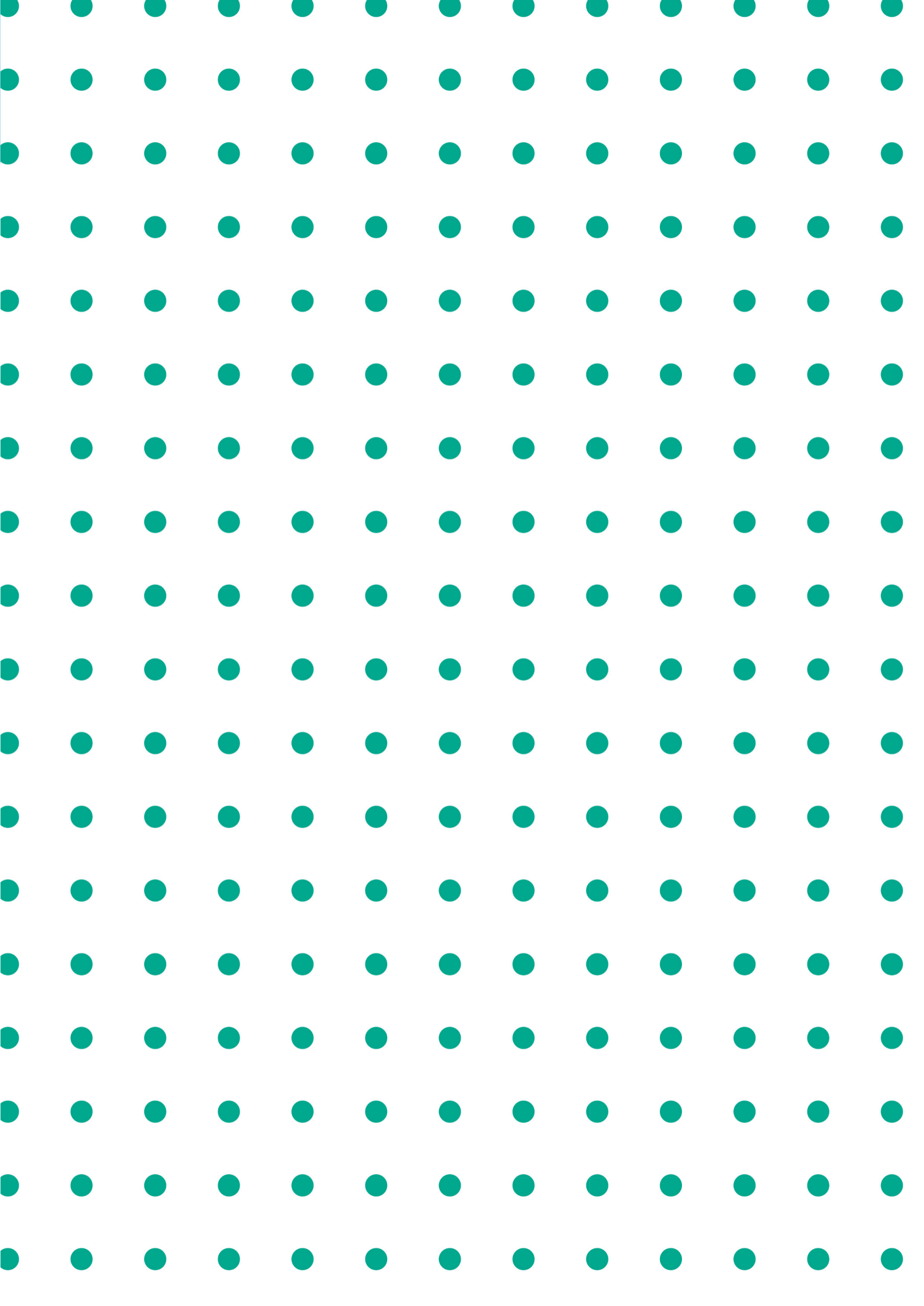
"Kuşlar uçar, balıklar yüzer, çocuklar oyun oynar."

Garry Landreth



Tangram yedi adet geometrik biçimdeki parçayı bir araya getirerek çeşitli şekiller oluşturmaya dayalı zekâ oyunudur. Verilen parçaları kestikten sonra aşağıdaki görselleri oluşturmaya başlayabilirsiniz.







Görüş ve önerileriniz bizim için çok değerli.
Bize aşağıdaki e-posta adresinden ulaşabilirsiniz.

bami.destek@meb.gov.tr