

2.SINIF ETKİNLİKLERİ



2.SINIF ETKİNLİKLERİ:

Etkinliğin Adı	SIRDAŞIMLA YOLCULUK	(EK – 2.1)
Sınıf / Süre	EKİM-MAYIS	
Seviye	2. Sınıflar	
Temel Dil Becerisi Alanı	<ul style="list-style-type: none">Dinleme / İzlemeKonuşma	<ul style="list-style-type: none">OkumaYazma
Öğrenme Çıktıları	<p>T.Y.2.1. Yazılı anlatım becerilerini yönetebilme</p> <ul style="list-style-type: none">Verilen bir yazma görevini hazırlık yaparak yazar.Verilen bir yazma görevini belirlediği yazı türüne göre yazar. <p>T.Y.2.2. Yazılarında içerik oluşturabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Verilen görsellerden hareketle karakterleri veya nesnelere benzer özelliklerine göre sınıflandırarak yazar.Yazılarında anlamlı sözcükleri kullanır.Yazılı anlatımlarını desteklemek için görseller kullanır. <p>T.Y.2.3. Yazma kurallarını uygulayabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Yazılarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun kullanır.Büyük harfleri kuralına uygun yazar.Yazılarında noktalama işaretlerini (nokta, kesme işareti, virgül, iki nokta, ünlem, tırnak işareti, soru işareti, kısa çizgi, konuşma çizgisi, yay ayraç, üç nokta, eğik çizgi) kuralına uygun kullanır.	
Öğrenme-Öğretme Yöntem Ve Teknikleri	Yapılandırıcılık, problem çözme, bireysel çalışma, anlamlı öğrenme, eğitsel oyun, öykü oluşturma.	
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç Ve Gereçler	Hikâye yazma başlatıcı görsel kartlar, Erdem Değer Eylem videoları, çizgili ya da çizgisiz yazı defteri	
Etkinlik Alanı	Okul	



GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Etkinlik alanı gözden geçirilip sınırlanır. 2-Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir. 3-Etkinlik sırasında tehlikeli aletler öğretmen ile birlikte kullanılmalıdır.
ETKİNLİK ÖRNEĞİ	ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ
<p>Bu etkinlik, Ekim ayı ile Mayıs ayı arasında uygulanacaktır. Her ay Erdem Değer Eylem planına göre belirlenmiş kök değerlerden bir tanesine uygun olarak hazırlanan görseller öğrencilere verilerek defterlerine yapıştırılacak. Öğrenciler bu görsellere uygun hikâyelerini yazacaklardır. Her ayın son haftası bu etkinlik öğrencilere yaptırılacaktır.</p> <p>Erdem Değer Eylem Planına uygun olacak şekilde, ayın değeri ile ilgili öğretmen etkinliğin uygulandığı haftanın başında öğrencilere bilgiler verecek, görseller göstererek ve videolar izleterek bu değerlerin öğrenciler tarafından anlaşılmasını destekleyecektir. Sonraki günlerde öğrenci değerle ilgili verilen görselden yararlanarak ona uygun yaratıcı yazma defterine hikâyesini hazırlayacak ve yazmış olduğu hikâyesini sınıfta arkadaşlarına okuyacaktır.</p> <ul style="list-style-type: none">Bu etkinlikte her yıl Eylül ayında belirlenerek yürürlüğe konulan Erdem Değer Eylem planında yer alan kök değerlere göre konular belirlenecektir.Belirlenen kök değer ile ilgili öğretmenin hazırlık yaparak belirlediği görseller gösterilecek veya kısa videolar öğrencilere izletilecek ve kök değer hakkında bilgiler verilecektir.Öğrenciler etkinliğin isminden de anlaşılacağı üzere hikâyeler yazarak sırdaş olacakları bir defter edineceklerdir.Yazma etkinliklerine başlamadan evvel defterleri için bir kapak tasarlayacak ve tasarımlarını defterlerinin kapak kısmına yapıştıracaklardır. Tasarımı kendileri çizip boyayabilecekleri gibi, bilgisayardan yapıp çıktısını da alabilirler.Dileyen öğrenciler hikâye yazıp sırdaş oldukları bu defterlerine bir isim bile bulabilirler. Bu öğrencide aidiyet duygusunun gelişmesine destek olacaktır.Defterin ilk sayfasına öğrenciler özenli bir şekilde sırdaşlarına buldukları isimleri ve kendi isimlerini yazacaktır. Burada öğrencilerin yazı yazarken renkli kalemler kullanarak değişik yazı tipleri ile yazmalarına destek olunabilir.Her ay hangi değer var ise öğretmen bu değer ile ilgili araştırmalarını yapacak ve o değerle ilgili öğrencilerin düzeyine de uygun olacak şekilde görseller hazırlayacaktır.Hazırlanan bu görsel öğrencilerin sırdaş defterlerinin sol kısmına yapıştırılacak ve görselin devamı gibi görünecek şekilde öğrenciler defterin sağ kısmına görsellerden hareketle hikâyelerini yazmaya başlayacaklardır.	

- Öğrencilerin yazı yazarken hikâye unsurlarına, metnin giriş, gelişme ve sonuç bölümüne dikkat etmeleri gerektiği özellikle vurgulanacaktır.
- Yazım kuralları ve noktalama işaretlerine dikkat etmeleri beklenecektir. Öğrenciler yazarken öğretmen sürekli kontrol edecek, dönüt ve düzeltmeleri anında yapacaktır.
- Öğrenciler hikâyelerini yazıp bitirdikten sonra görseller çizerek metinlerini diledikleri gibi süsleyebilirler. Hikâye yazımı bittikten sonra öğrenciler sesli bir şekilde yazdıklarını arkadaşlarına okuyacaklardır.
- Aylık olarak yapılacak bu yazma etkinliklerinin sonucunda öğrencilerin defterlerinde değerlerle ilgili toplamda 9 hikâyeleri olacaktır. Mayıs ayının son haftasında son hikâyelerini de yazdıktan sonra öğrencilerden defterlerindeki tüm hikâyeleri baştan sona kadar tekrar okumaları istenecektir. İlk yazdıkları hikâye ile son yazdıkları hikâyeyi karşılaştırmaları beklenecektir. Bu süreçte yazma konusunda nasıl bir gelişim gösterdiklerini fark etmeleri sağlanacaktır.

Özet

Resimlerden yola çıkarak hikâye oluşturma, öğrencilerin hayal gücünü zenginleştirir ve onları farklı senaryolar üretmeye teşvik eder.

Görsellerden hareketle yazma, öğrencilerin duyu ve düşüncelerini yazılı olarak ifade etmelerine yardımcı olur. Bu, yazma becerilerini geliştirir.

Farklı görseller, öğrencilerin yeni kelimeler öğrenmelerini ve kelime dağarcıklarını genişletmelerini sağlar.

Öğrenciler, görsellerin anlamını ve içeriğini çözümlyerek bu bilgileri yazılı metinlere dönüştürür. Bu, metin anlama becerilerini geliştirir.

Görseller, öğrencilerin ilgisini çekerek yazma sürecini daha eğlenceli ve motive edici hale getirir.

Değerlendirme:

Öğretmenler, yazının görsel ile ne kadar uyumlu olduğunu değerlendirir. Öğrencinin görselden ilham alarak konuyu ne kadar iyi anladığını ve bunu yazısına ne kadar iyi yansıttığını kontrol eder. Yazıda dil bilgisi kurallarına uyulup uyulmadığını kontrol edilir. Yazım ve noktalama hatalarının olup olmadığını değerlendirilir. Yazının giriş, gelişme ve sonuç bölümleri açısından ne kadar iyi yapılandırıldığını değerlendirilir. Her öğrenciye özel geri bildirimler verilir. Güçlü yönleri belirtilir ve gelişim alanları hakkında yapıcı yorumlar yapılır.

Yapılan etkinlikler okul resmi web sitesinde ve sosyal medya hesaplarında yayınlanacaktır.

Yapılan etkinlik E-Okul sosyal etkinlikler modülüne işlenecektir.



Etkinliğin Adı	EĞLENCİLİ KÜPLERLE ÖYKÜ ÂLEMİNE YOLCULUK (EK – 2.2)
Sınıf / Süre	KASIM
Seviye	2. Sınıflar
Temel Dil Becerisi Alanı	<ul style="list-style-type: none">Dinleme / İzlemeKonuşmaOkumaYazma
Öğrenme Çıktıları	<p>T.Y.2.1. Yazılı anlatım becerilerini yönetebilme</p> <ul style="list-style-type: none">Verilen bir yazma görevini hazırlık yaparak yazar.Verilen bir yazma görevini belirlediği yazı türüne göre yazar. <p>T.Y.2.2. Yazılarında içerik oluşturabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Verilen görsellerden hareketle karakterleri veya nesnelere benzer özelliklerine göre sınıflandırarak yazar.Yazılarında anlamlı sözcükleri kullanır.Yazılı anlatımlarını desteklemek için görseller kullanır. <p>T.Y.2.3. Yazma kurallarını uygulayabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Yazılarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun kullanır.Büyük harfleri kuralına uygun yazar.Yazılarında noktalama işaretlerini (nokta, kesme işareti, virgül, iki nokta, ünlem, tırnak işareti, soru işareti, kısa çizgi, konuşma çizgisi, yay ayraç, üç nokta, eğik çizgi) kuralına uygun kullanır. <p>T.Y.2.2. Yazılarında içerik oluşturabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Bir sözcüğün anlamına ilişkin tahminlerini bağlamdan yararlanarak yazar.Verilen görsellerden hareketle karakterleri veya nesnelere benzer özelliklerine göre sınıflandırarak yazar.Yazılarında anlamlı sözcükleri kullanır.Yazılı anlatımlarını desteklemek için görseller kullanır.Yazılarında benzetmelere yer verir.Yazılarında örneklendirmeye yer verir. <p>T.Y.2.3. Yazma kurallarını uygulayabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Yazılarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun kullanır.Yazışmalarında mesajlarını birden çok cümleyle açık ve anlaşılır şekilde ifade eder.
Öğrenme-Öğretme Yöntem Ve Teknikleri	Buluş yolu ile öğrenme, programlı öğretim, anlamlı öğretim, problem çözme, beyin fırtınası, eğitsel oyun, öykü oluşturma.



Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç Ve Gereçler	Üzerinde çeşitli resimler olan hikâye küpleri, enstrümantal müzikler, yazı defteri, etkileşimli tahta, etkinlik yıldızı rozeti
Etkinlik Alanı	Okul
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Etkinlik alanı gözden geçirilip sınırlanır. 2-Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir. 3-Etkinlik sırasında tehlikeli aletler öğretmen ile birlikte kullanılmalıdır.
ETKİNLİK ÖRNEĞİ	ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ
<p>Bu etkinlikte tüm yüzlerinde farklı resimler ve şekiller mevcut olan 5 adet küp kullanılacaktır. Her küpün tüm yüzlerinde farklı şekiller olması öğrencilerin farklı düşüncelerini sağlayacak, öğrenciler birbirinden bağımsız nesnelere hikâyelerinde bağlantılı kullanmaya çalışırken ön bilgilerini de kullanarak nesnelere benzer ve farklı yönlerini sınıflandıracak ve yazma sürecini yöneteceklerdir.</p> <p>Etkinlik dört hafta devam edecektir. İlk hafta ve üçüncü hafta öğrenciler sözel olarak kendini ifade edecek, ikinci hafta ve dördüncü hafta sözel ifadelerini yazıya döküleceklerdir.</p> <ul style="list-style-type: none">İlk hafta etkinliğinde öğrenciler, aynı anda 5 küpü birlikte atacaklardır. Yere düşen küplerin üst yüzlerinde gelen şekilleri kullanarak bir hikâye kurgulayacak ve sözel olarak bu hikâyeyi anlatacaklardır. Hikâye anlatırken öğrenciler yönlendirilmeyecek yaratıcılıklarını kullanmaları için yönlendirileceklerdir. İsterlerse fantastik bir masal, isterlerse dün yaşadıkları bir olaydan bahseder gibi hikâyelerini anlatabilirler. Öğretmen öğrenciler hikâyelerini anlatırken isterlerse fon müziği açabilir.İkinci hafta da ilk hafta olduğu gibi 5 küp kullanılacak, küpler havaya atılacak, yere düşen küplerin üst yüzlerine gelen şekillerle bir hikâye kurgulanacak fakat çocuklar bu kez hikâyelerini sözel olarak değil yazılı olarak ifade edeceklerdir. Yazdıkları hikâyelerin çevresini görsel unsurlar kullanarak zenginleştirmesine destek verilecektir. Çocukların hikâyelerini yazarken yazım kuralları ve noktalama işaretlerini doğru bir şekilde kullanmalarına rehberlik edilecek, kontrol edilerek anında dönüt verilip gerekli düzeltmeler yapılacaktır.Yazılan hikâyeler sınıfta okunacak, öğrenciler tüm hikâyeleri dinleyecek ve kendi yazdıkları hikâyelerle arkadaşlarının yazdıkları hikâyeleri karşılaştırarak benzer ve farklı yönlerini bulacaklardır.Üçüncü hafta etkinlik biraz zorlaştırılacaktır. Bu kez öğrencilerden beklenen tüm küpleri aynı anda atmak yerine küpleri tek tek atarak hikâyelerini şekillendirmeleridir. Örneğin, öğrenci ilk küpü attı küpte anahtar geldi. Öğrenci anahtar kelimesini kullanarak hikâyesini anlatmaya başlayacak sonra diğer küpü atacak ve hangi nesne geldiyse bu nesneyi de hikâyeye katıp	

bağlantılı şekilde anlatmaya devam edecektir. Bu şekilde sıra sıra 5 küpü atacak ve son küpten sonra hikâyesini sonlandıracaktır.

- Dördüncü hafta, üçüncü hafta yapılan etkinlik sırasıyla takip edilecek ancak bu kez öğrenciler sözel anlatım yapmayacak, hikâyelerini yazacaklardır. Yazılan hikâyeler yazım ve noktalama açısından kontrol edilecek, gerekli dönüt ve düzeltmeler yapılacaktır.
- Yazılan hikâyeler sınıfta okunacak, öğrenciler birbirlerinin hikâyelerindeki benzerlik ve farklılıkları bulacak ve bunları tartışacaklardır. Etkinlik sonunda yazılan hikâyelerden öğrencilerin oylamasıyla en güzel üç hikâye seçilecek ve o kişiler etkinlik yıldızı rozeti kazanacaklardır.

Özet

Hikâye küpleri, öğrencilerin hayal güçlerini kullanarak farklı ve özgün hikâyeler oluşturmasını sağlar. Küplerin üzerinde yer alan görseller, yaratıcı düşünmeyi tetikler. Küplerdeki çeşitli görseller, öğrencilere hikâye yazarken ilham verir ve onların hikâye kurgulama becerilerini geliştirir.

Görseller, öğrencilerin yeni kelimeler öğrenmesini ve mevcut kelime dağarcıklarını zenginleştirmesini sağlar. Hikâye yazma süreci, öğrencilerin dil bilgisi kurallarını uygulamalarına ve dil becerilerini pekiştirmelerine yardımcı olur.

Öğrenciler, görsellerden anlam çıkararak bu anlamları yazılı metinlere dönüştürür. Bu, görsel okuryazarlık becerilerini geliştirir. Farklı görsellerin bulunması, öğrencilerin ilgisini çeker ve yazma sürecini daha çeşitli ve dinamik hale getirir.

Öğrenciler, kendi hikâyelerini oluşturduklarında ve paylaştıklarında özgüven kazanırlar. Kendilerini ifade etme konusunda daha rahat hale gelirler.

Değerlendirme:

Yazının hikâye küplerindeki görsellerle uyumlu olup olmadığı değerlendirilir. Öğrencinin görsellerden ilham alarak anlamlı ve tutarlı bir hikâye oluşturup oluşturmadığı kontrol edilir. Öğrencinin duyguları, düşünceleri ve karakterleri nasıl ifade ettiği değerlendirilir. Yazının dil bilgisi kurallarına uygun olup olmadığı kontrol edilir. Yazım ve noktalama hatalarının varlığına dikkat edilir.

Yapılan etkinlikler okul resmi web sitesinde ve sosyal medya hesaplarında yayınlanacaktır.

Yapılan etkinlik E-Okul sosyal etkinlikler modülüne işlenecektir.

Etkinliğin Adı	KUKLAM KONUŞUYOR (EK – 2.3)
Sınıf / Süre	ARALIK
Seviye	2. Sınıflar
Temel Dil Becerisi Alanı	<ul style="list-style-type: none">Dinleme / İzlemeKonuşmaOkumaYazma
Öğrenme Çıktıları	<p>T.K.2.1. Konuşmalarını yönetebilme</p> <ul style="list-style-type: none">Konunun özelliğine göre konuşma üslubunu belirler.Konuşma türüne göre konuşmasını belirler.Konuşma amacına göre konuşmasını belirler. <p>T.K.2.2. Konuşmalarında içerik oluşturabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Dinlediği, izlediği veya okuduğu bir metindeki olayları oluş sırasına göre kendi ifadeleriyle anlatır.Konuşmalarını desteklemek için görseller kullanır. <p>T.K.2.3. Konuşma kurallarını uygulayabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Konuşmalarında anlamlı ve kurallı cümleler kullanır.Konuşmalarını jest ve mimiklerle destekler.Konuşmalarını desteklemek için beden dilini kullanır.
Öğrenme-Öğretme Yöntem Ve Teknikleri	Yapılandırıcılık, iş birlikli öğrenme, problem çözme, rol oynama, drama, örnek olay, eğitsel oyun, öykü oluşturma.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç Ve Gereçler	Hikâye kitapları, kukla yapmak için kullanılacak malzemeler (bez, eva, keçe, düğme, çorap, makas, yapıştırıcı, iğne, iplik vs.), boyama malzemeleri, dil çubuğu
Etkinlik Alanı	Okul, ev
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	<ol style="list-style-type: none">Etkinlik alanı gözden geçirilip sınırlanır.Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir.Etkinlik sırasında tehlikeli aletler öğretmen ile birlikte kullanılmalıdır.



ETKİNLİK ÖRNEĞİ	ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ
	<ul style="list-style-type: none">• Her sınıf için seçilen bir ortak hikâye kitabı belirlenir ve sınıfça alınır. (Her sınıf farklı bir hikâye kitabı belirleyecektir.)• Hikâyedeki ana karakterlerin kuklaları sınıfta hazırlanır.• Sınıf mevcuda uygun olarak gruplara bölünür.• Okunan hikâye bölüm bölüm gruplar tarafından kuklalar kullanılarak canlandırılır.• Her sınıf kuklalarıyla birlikte diğer sınıfları ziyaret ederek hikâyesini anlatır.• Kuklalar öğrencilere dönüşümlü olarak verilir, öğrencilerden evde ailelerine de hikâyeyi canlandırmaları istenir.• Aileler tarafından öğrencilerin videoları çekilerek öğretmenlere gönderilir. İzni verilen ve öğretmen tarafından uygun görülen videolar açılacak youtube kanalında yayınlanır.
Özet	<p>Kukla kullanarak hikâye anlatmak, öğrencilerin sözlü ifade becerilerini geliştirir. Öğrenciler, kuklaları konuşurken diksiyon, tonlama ve vurgu gibi konuşma becerilerini pratik ederler.</p> <p>Kuklalarla hikâye canlandırma, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir. Öğrenciler, hikâyeleri canlandırırken farklı karakterler ve senaryolar oluştururlar. Kukla kullanarak hikâye anlatmak, öğrencilerin hayal güçlerini harekete geçirir ve yaratıcı fikirler üretmelerini sağlar.</p> <p>Öğrenciler, kuklaları kullanarak farklı karakterleri canlandırırken empati kurma ve duygusal farkındalık becerilerini geliştirirler. Öğrenciler, hikâyeyi canlandırırken hikâyenin ana fikrini, karakterleri ve olayları daha iyi anlarlar.</p> <p>Kuklalar, hikâye anlatımını daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirir. Bu, öğrencilerin motivasyonunu artırır ve öğrenme sürecine daha fazla dâhil olmalarını sağlar. Kukla yapımı ve kullanımı, öğrencilerin el becerilerini ve sanatsal yeteneklerini geliştirir.</p>
Değerlendirme:	<p>Öğrencinin diksiyonu, telaffuzu, tonlaması ve vurgusu değerlendirilir. Anlatımın ne kadar akıcı olduğu, kelimelerin doğru ve yerinde kullanılıp kullanılmadığı kontrol edilir. Dil bilgisi kurallarına uygunluk, kelime hazinesi ve cümle yapılarına dikkat edilir.</p> <p>Kuklaların ne kadar iyi kontrol edildiği, hareketlerin uyumu ve kuklaların canlandırılması değerlendirilir.</p> <p>Öğrencinin kendi duygularını ve hikâyedeki karakterlerin duygularını ne kadar iyi yansıttığı yansıtamadığı kontrol edilir.</p> <p>Yapılan etkinlikler okul resmi web sitesinde ve sosyal medya hesaplarında yayınlanacaktır.</p> <p>Yapılan etkinlik E-Okul sosyal etkinlikler modülüne işlenecektir.</p>

Etkinliğin Adı	HAYALİM HİKÂYEMDE (EK – 2.4)
Sınıf / Süre	OCAK-ŞUBAT
Seviye	2. Sınıflar
Temel Dil Becerisi Alanı	<ul style="list-style-type: none">Dinleme / İzlemeKonuşmaOkumaYazma
Öğrenme Çıktıları	<p>T.Y.2.2. Yazılarında içerik oluşturabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Yarım bırakılan bir metni ön bilgilerinden hareketle yazar.Eksik bırakılan bir metni tahminleri doğrultusunda yazar.Yazılarında kişi ve nesnelere benzerlik ve/veya farklılık bakımından karşılaştırır.Yazılarında anlamlı sözcükleri kullanır. <p>T.Y.2.3. Yazma kurallarını uygulayabilme</p> <p>a) Yazılarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun kullanır.</p> <p>b) Yazılarında noktalama işaretlerini (nokta, kesme işareti, virgül, iki nokta, ünlem, nak işareti, soru işareti, kısa çizgi, konuşma çizgisi, yay ayraç, üç nokta, eğik çizgi) ralarına uygun kullanır.</p> <p>T.Y.2.5. Yazma sürecini değerlendirebilme</p> <p>a) Yazılarında hatalarını bulur.</p> <p>b) Yazılarında belirlediği hataları düzeltir.</p> <p>c) Yazılarındaki uygun davranışları sonraki yazılarına aktarır.</p>
Öğrenme-Öğretme Yöntem Ve Teknikleri	Buluş yolu ile öğretim, problem çözme, beyin fırtınası, anlamlı öğrenme, örnek olay, eğitsel oyun, öykü oluşturma.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç Ve Gereçler	Hikâye başlangıç bölümleri, çizgili yazı defteri, etkileşimli tahta
Etkinlik Alanı	Okul, ev

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Etkinlik alanı gözden geçirilip sınırlanır. 2-Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir. 3-Etkinlik sırasında tehlikeli aletler öğretmen ile birlikte kullanılmalıdır.
ETKİNLİK ÖRNEĞİ	ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ
	<p>Etkinlik 4 hafta olarak planlanmıştır. İlk iki hafta öğretmenle birlikte sözlü olarak örnek hikâye bitirme yapar. Üçüncü hafta örnek verilir tamamlanması ev ortamında yapıp getirmesi ve sınıfta okuması istenir. Son hafta öğrenci sınıfta bireysel olarak etkinliği tamamlar.</p> <ul style="list-style-type: none">• Öğrencilerde belirlediğimiz hikâyenin konusu ile ilgili merak uyandırılır.• Öğrencilere hikâyenin ilk kısmı verilir.• Hikâyenin ana unsurları tahtaya yazılır.• Öğrencilerden giriş kısmı verilen hikâyenin gelişme ve sonuç kısımlarını yazarak hikâyeyi devam ettirmeleri beklenir.• Her öğrenci yazmış olduğu hikâyeyi okur.• Benzer ve farklı sonuçlar belirlenir.• Sınıf panosunda sergilenir.
Özet	<p>Öğrenciler, hikâyenin devamını yazarken yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir. Kendi hayal güçlerini kullanarak yeni karakterler, olaylar ve senaryolar oluştururlar. Hikâyenin nasıl ilerleyeceğine ve nasıl sonlanacağına karar verirken problem çözme becerileri gelişir.</p> <p>Öğrenciler, hikâyeyi devam ettirirken yeni kelimeler öğrenir ve mevcut kelime dağarcıklarını genişletirler. Dil bilgisi kurallarını uygulama ve yazım hatalarını düzeltme konusunda pratik yaparlar.</p> <p>Öğrenciler, başlangıç kısmını anlamak ve hikâyenin temasını kavramak zorunda kalırlar. Bu, okuduğunu anlama becerilerini geliştirir.</p> <p>Düzenli yazma alışkanlığı kazanmalarına yardımcı olur.</p>
Değerlendirme:	<p>Metnin ne kadar akıcı olduğu, cümlelerin birbirine bağlılığı ve okuyucunun metni takip ederken yaşadığı zorluklar değerlendirilebilir. Dil bilgisi, imla ve yazım kurallarına uygunluk, öğrencinin dil kullanma becerilerini yansıtır. Olayların mantıklı bir şekilde ilerleyip ilerlemediği ve hikâyenin bir bütün olarak nasıl işlediği gözlemlenir. Olayların birbirine nasıl bağlandığı, hikâyenin ne kadar akıcı bir şekilde ilerlediği değerlendirilir. Yapılan etkinlikler okul resmi web sitesinde ve sosyal medya hesaplarında yayınlanacaktır. Yapılan etkinlik E-Okul sosyal etkinlikler modülüne işlenecektir.</p>

Etkinliğin Adı	MEDDAH OLDUM ŞU ÂLEMDE (EK – 2.5)
Sınıf / Süre	MART-NİSAN
Seviye	2. Sınıflar
Temel Dil Becerisi Alanı	<ul style="list-style-type: none">Dinleme / İzlemeKonuşmaOkumaYazma
Öğrenme Çıktıları	<p>T.K.2.2. Konuşmalarında içerik oluşturabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Dinlediği, izlediği veya okuduğu bir metindeki olayları oluş sırasına göre kendi ifadeleriyle anlatır.Konuşmalarını desteklemek için görseller kullanır. <p>T.K.2.3. Konuşma kurallarını uygulayabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Konuşmalarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun kullanır.Konuşmalarında anlamlı ve kurallı cümleler kullanır.Konuşmalarını jest ve mimiklerle destekler.Konuşmalarını desteklemek için beden dilini kullanır.Konuşma sürecinde beden dilini yerinde kullanır. <p>T.K.2.4. Konuşma sürecine etki eden durumları gözden geçirebilme</p> <ul style="list-style-type: none">Konuşma yapacağı ortamın uygunluğunu gözden geçirir. <p>T.O.2.2. Okudukları ile ilgili anlam oluşturabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Okuduğu metindeki iletileri ön bilgileri ile karşılaştırır.Okuduğu metindeki nesne ve kişileri özelliklerine göre sınıflandırır. <p>T.O.2.3. Okuduklarını çözümleyebilme</p> <ul style="list-style-type: none">Okuduğu metindeki karakter, olay ve bilgileri açıklar.
Öğrenme-Öğretme Yöntem Ve Teknikleri	Yapılandırmacılık, rol oynama, drama, problem çözme, beyin fırtınası, anlamlı öğrenme, eğitsel oyun, öykü oluşturma.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç Ve Gereçler	Belirlenen hikâye kitapları, gölge oyunu canlandırması yapılmış örnek videolar, ayakkabı kutusu, yağlı pişirme kâğıdı, bant makas, dekoratif figürler, kıvrılabilen pipet, etkileşimli tahta
Etkinlik Alanı	Okul, ev

GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Etkinlik alanı gözden geçirilip sınırlanır. 2-Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir. 3-Etkinlik sırasında tehlikeli aletler öğretmen ile birlikte kullanılmalıdır.
ETKİNLİK ÖRNEĞİ	ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ
<p>Etkinlik 4 hafta uygulanacak şekilde planlanmıştır. Etkinlikte yazar Mustafa Orakçı'nın "Ünlülerle Bir Gün 1" ve "Ünlülerle Bir Gün 2" hikâye kitabı serileri kullanılacaktır. Bu kitap serisi tarihte yaşamış ünlü şahsiyetleri çeşitli olaylarla anlatmaktadır. Kitabın kahramanı Murat'ın, zamanda yolculuk yapıp geçmişte yaşamış ünlülerle tanışmak gibi bir hayali vardır. Bir gün bir güvercin ona bir anahtar getirir. O günden sonra Murat, bu anahtar sayesinde geçmişe gidip istediği ünlülerle tanışır ve onlarla unutamayacağı bir gün geçirir. (<i>Barbaros, Mehmet Akif, Hezarfen, Piri Reis, Mimar Sinan, Fatih Sultan Mehmet, Mevlana, Yunus Emre, Evliya Çelebi, İbni Sina, Kanuni Sultan Süleyman, Nasreddin Hoca, Biruni, Nene Hatun, Bektaşî Veli, Osman Gazi, Halide Edip, Koca Yusuf, İtri, Ertuğrul Gazi</i>)</p> <ul style="list-style-type: none">Hikâyeler sene başından itibaren öğrencilere dağıtılır. Tüm öğrenciler seride yer alan tüm kitapları okurlar. Gölge oyunu ile canlandırmak istedikleri kitabı kendileri seçerler. Öğrenciler canlandırma ve sunum yapmak için 2'şerli gruplar oluştururlar. Sunumlar 2'şer öğrenci tarafından yapılacaktır.Etkinliğin ilk haftası öğrencilere gölge oyunu ile bilgilendirmeler yapılır. Gölge oyunu, sahne ve gölge oyunu karakterleri tanıtılır.Örnek olarak gölge oyunu ile canlandırması yapılmış öykü, masal anlatımları videoları öğrencilere izletilerek onların yapacakları etkinlik hakkında bilgi sahibi olmaları sağlanır.İkinci hafta öğrenciler grup arkadaşları ile birlikte basit bir gölge oyunu sahnesi hazırlarlar. Hazırladıkları sahneye kitaplarının tüm bölümlerinde yer alan motiflerin görsellerini keserek arkadan yapıştırabilirler böylece sahne boş görünmez. Öğrenciler gölge oyunu ile hikâye canlandırma sunumlarını sınıfta yapabilecekleri gibi çok amaçlı salonu kullanarak da yapabilirler. Çok amaçlı salonu kullanacak öğrencilerin daha büyük bir sahne tasarlaması gerekmektedir.(Basit bir gölge oyunu sahnesi hazırlarken bir adet sağlam ayakkabı kutusu, yağlı pişirme kâğıdı, bant, makas gibi malzemeler yeterli olacaktır.)Üçüncü hafta öğrenciler grup arkadaşları ile gölge oyunu canlandırmasında kullanmak üzere hikâye kitaplarında yer alan karakterlerin ve motiflerin kuklalarını hazırlarlar. Kendileri çizip, boyayıp, kesebilecekleri gibi karakter resimlerini hazır çıktı alarak da kullanabilirler. Karakterler, figürler ve motifler kıvrılabilen pipetlerin kısa bölümlerine herhangi bir yapıştırıcı ile yapıştırılarak kuklalar hazırlanır.Etkinliğin son haftası öğrenciler hazırlamış oldukları sahne ve kuklaları kullanarak seçtikleri hikâye kitabının anlatımını ve canlandırmasını gölge oyunu şeklinde sınıfta ya da çok amaçlı salonda sunarlar.	



- Her sınıfın en iyi gölge oyunu ile hikâye anlatma canlandırması seçilir. Sene sonunda yapılacak etkinlikte en iyiler çok amaçlı salonda tüm okula sunumlarını yaparlar. Yapılan canlandırmalar video ile kayıt altına alınır ve proje için açılan youtube kanalında yayınlanır.

*Sahneye arkadan ışık verilmesi gerekecektir. Bu kısımda öğretmen teknik destek vererek öğrencilerine yardımcı olur.

Özet	<p>Hikâyenin karakterlerini ve olaylarını görsel olarak canlandırma, öğrencilerin hayal gücünü ve yaratıcılığını teşvik eder. Gölge oyununda kullanılan karakterlerin tasarımı ve hareketlendirilmesi, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirir. Karakterlerin ve nesnelerin gölge oyununda kullanımı, öğrencilerin el becerilerini ve ince motor yeteneklerini geliştirir. Gölge oyununda kullanılan malzemelerin kesilmesi, şekillendirilmesi ve kullanılması, öğrencilerin pratik el becerilerini geliştirir. Gölge oyunu sahnenin tasarımı ve düzenlenmesi, öğrencilerin sahne sanatları ve sahneleme becerilerini geliştirir.</p> <p>Hikâyenin gölge oyunuyla anlatılması, öğrencilerin sözlü ifade becerilerini geliştirir. Karakterlerin konuşma ve diyalogları üzerinde çalışma fırsatı sağlar. Gölge oyunu sahnelemesi, öğrencilerin sahne korkusunu yenmelerine ve özgüvenlerini artırmalarına yardımcı olur.</p>
Değerlendirme:	<p>Karakterlerin ve nesnelerin gölge oyunu teknikleriyle nasıl canlandırıldığı değerlendirilir.</p> <p>Karakterlerin duygularını ve düşüncelerini doğru bir şekilde yansıtabilme yeteneği değerlendirilir.</p> <p>Hikâyenin görsel olarak nasıl anlatıldığı ve akışının ne kadar doğal ve tutarlı olduğu değerlendirilir.</p> <p>Yapılan etkinlikler okul resmi web sitesinde ve sosyal medya hesaplarında yayınlanacaktır.</p> <p>Yapılan etkinlik E-Okul sosyal etkinlikler modülüne işlenecektir.</p>

Etkinliğin Adı	ŞAKİR İLE DOĞADAYIZ (EK – 2.6)
Sınıf / Süre	MAYIS-HAZİRAN
Seviye	2. Sınıflar
Temel Dil Becerisi Alanı	<ul style="list-style-type: none">Dinleme / İzlemeKonuşmaOkumaYazma
Öğrenme Çıktıları	<p>T.Y.2.1. Yazılı anlatım becerilerini yönetebilme</p> <ul style="list-style-type: none">Verilen bir yazma görevini hazırlık yaparak yazar.Verilen bir yazma görevini belirlediği yazı türüne göre yazar.Belirlenen bir konuda yazma planı hazırlar. <p>T.Y.2.2. Yazılarında içerik oluşturabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Yazılarında kişi ve nesnelere benzerlik ve/veya farklılık bakımından karşılaştırır.Verilen görsellerden hareketle karakterleri veya nesnelere benzer özelliklerine göre sınıflandırarak yazar.Yazılarında anlamlı sözcükleri kullanır.Dinlediği, izlediği veya okuduğu bir metindeki olayları oluş sırasına göre kendi ifadeleriyle yazar.Yazılı anlatımlarını desteklemek için görseller kullanır.Yazılarında benzetmelere yer verir.Yazılarında örneklendirmeye yer verir.Dinlediği, izlediği veya okuduğu metindeki neden sonuç ilişkisini yazar <p>T.Y.2.3. Yazma kurallarını uygulayabilme</p> <ul style="list-style-type: none">Hedef kitle ve konunun özelliğine göre hazırladığı plana uygun yazar.Yazılarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun kullanır.
Öğrenme-Öğretme Yöntem Ve Teknikleri	Yapılandırmacılık, buluş yolu ile öğrenme, problem çözme, anlamlı öğrenme,
Kullanılan Eğitim Teknolojileri Araç Ve Gereçler	Betimleme örnekleri, kuş kuklası yapmak için keçe, boncuk ve çubuklar, makas, iğne, iplik, etkileşimli tahta, kamera
Etkinlik Alanı	Okul, hayvanat bahçesi, ev
GÜVENLİK ÖNLEMLERİ	1- Etkinlik alanı gözden geçirilip sınırlanır. 2-Etkinlikle ilgili olmayan nesne vb. şeylerden temizlenir. 3-Etkinlik sırasında tehlikeli aletler öğretmen ile birlikte kullanılmalıdır.

ETKİNLİK ÖRNEĞİ	ÖĞRENME-ÖĞRETME SÜRECİ
	<p>Bu etkinlikte amaç, öncelikle çocukların etrafında meydana gelen doğa olaylarına olan bakış açılarını değiştirmektir. Çocukların etrafında olup biten farklılıkların nasıl meydana geldiğini merak etmelerine ve keşfetmelerine yardımcı olmaktır. Farkındalıklarına kendi hayal dünyalarını da ekleyerek betimleme yapabilmenin ilk adımını attırmaya çalışmaktır.</p> <ul style="list-style-type: none">• Öğretmen betimleme hakkında öğrencilere bilgi verir.• Sınıfta hazır yazılmış betimleme örnekleri incelenir.• Seçilen bir görselin sınıf ortamında öğrenciler tarafından betimlemesinin yazılması sağlanır.• Her sınıf için o sınıfın maskotu olacak şekilde bir kuş kuklası keçelerden hazırlanır.• Öğrenciler öğretmenleri ve hazırladıkları Şakir kuklası ile birlikte hayvanat bahçesine gezi düzenlerler.• Öğrenciler geziden döndükten sonra yaşadıkları deneyimleri evde aileleri ile sözel olarak paylaşırlar.• Çocuklar sözel betimleme yaparken aileler video çekecek, çekilen videolar veli ve öğrencilerin izni dâhilinde okulun youtube kanalında paylaşılacaktır.• Öğrenciler gezinin başlangıcından bitimine kadar olan kısmı gözlemleyip Şakir'in gözünden anlatarak betimlemelerini yazarlar.• Her sınıftan yapılmış olan betimlemelerden seçilen en güzel iki tanesi okul panosunda sergilenir.
Özet	<p>Betimleme yapmak, öğrencilerin çeşitli nesnelere, yerleri ve durumları tanımlamak için yeni kelimeler öğrenmelerine yardımcı olur.</p> <p>Çevrelerindeki detayları ve özellikleri fark etmeyi, gözlem yapmayı ve detayları hatırlamayı öğrenirler.</p> <p>Zihinsel görüntüler oluşturmayı ve bu görüntüleri kelimelerle ifade etmeyi öğrenirler.</p> <p>Betimleme yaparken, önemli detayları seçme ve vurgulama becerilerini geliştirirler.</p>
Değerlendirme:	<p>Zengin ve çeşitli bir kelime dağarcığı kullanımı, dil bilgisi kurallarına uygunluk, yazım hatalarının azlığı, cümlelerin akıcılığı değerlendirilir.</p> <p>Yapılan etkinlikler okul resmi web sitesinde ve sosyal medya hesaplarında yayınlanacaktır.</p> <p>Yapılan etkinlik E-Okul sosyal etkinlikler modülüne işlenecektir.</p>