



EĞİTİMİN SİGORTASI: ÖĞRETMENLERİMİZ

Eğitimde Beden Perküsyonu

Ders Planları



SUNUŞ:

Z Zurich Foundation katkılarıyla Millî Eğitim Bakanlığı ve Türk Eğitim Derneği ortaklığıyla yürütölen “Eğitimin Sigortası: Öğretmenlerimiz” projesi, mesleğinin ilk yıllarında köy veya ilçeye atanan kadın öğretmenlerin çevrimiçi ve yüz yüze eğitimler ile mesleki ve kişisel gelişimlerinin desteklenmesi yoluyla, çalışma hayatına daha iyi bir başlangıç yapmalarının sağlanmasını ve öğretmenlerin meslek yaşamlarının kalitesinin geliştirilmesini hedeflemektedir.

Projenin amacı, öğretmenlerin yaşadıkları çevresel, fiziksel ve mesleki sorunların en aza indirilmesi, bilgilerinin artırılması, mesleklerine ve kendilerine olan inanç ve motivasyonlarının yükseltilmesi ve birer “Değişim Öncüsü” olarak tanımladığımız öğretmenlerimizin, görev yaptıkları bölgelerde sosyal fayda sağlayabilecek kilit roller üstlenebilmelerine destek olmaktır.

2018 yılında başlayan projede, 2024 yılı itibariyle 77 ilde 1.138 kadın öğretmene, 34.140 öğrenciye ve 170.700 aile bireyine ulaşılmıştır.



GİRİŞ:

Bu kitap, “Eğitimin Sigortası: Öğretmenlerimiz” projesi kapsamında, eğitim süreçlerine yenilikçi ve etkili yöntemler kazandırmayı hedefleyen gönüllü öğretmenlerimizin özverili katkılarıyla hazırlanmıştır.

Proje, öğretmenlerin mesleki ve kişisel gelişimini destekleyerek, öğrencilerle daha yaratıcı ve etkili bir öğrenme ortamı oluşturma misyonunu taşımaktadır. Bu doğrultuda, gönüllü öğretmenlerimizin bilgi ve deneyimlerini aktardığı beden perküsyonu temelli etkinlikler, öğrenmeyi hem eğlenceli hem de kalıcı hale getiren bir kaynak olarak tasarlanmıştır.

Kitapta yer alan 16 farklı etkinlik, öğrencilerin dil, ritim, koordinasyon ve yaratıcılık becerilerini geliştirmek üzere tasarlanmıştır.

Her etkinlik, öğrencilerin bedenlerini bir enstrüman gibi kullanarak, öğrenme süreçlerine aktif bir şekilde katılmalarını sağlar. Gönüllü öğretmenlerimizin yönlendirmesiyle hayata geçirilen bu etkinlikler, öğrencilerin hem bireysel hem de grup halinde keyif alarak öğrenmelerine olanak tanır.



“Eğitimin Sigortası: Öğretmenlerimiz” projesinin gönüllü öğretmenlerimizin katkılarıyla zenginleşen bu önemli çıktısı, sınıf içi uygulamalara ilham kaynağı olmayı amaçlamaktadır.

Öğretmenlerimizin yaratıcı dokunuşlarıyla şekillenen bu çalışma, öğrencilerin öğrenme yolculuklarını keyifli bir deneyime dönüştürmek ve eğitimde fark yaratan bireyler yetiştirmek için güçlü bir rehber niteliğindedir.

“Eğitimin Sigortası: Öğretmenlerimiz” projesinin bir ürünü olan bu kitap, eğitim dünyasına hareket ve ritimle yeni bir soluk getiriyor. Beden perküsyonu temelli etkinlikler, öğrencilerin yalnızca akademik gelişimlerini değil, aynı zamanda fiziksel koordinasyon, yaratıcılık ve sosyal becerilerini de desteklemeyi amaçlıyor.

Gönüllü öğretmenlerimizin tutkusu ve yaratıcı dokunuşlarıyla şekillenen bu çalışma, öğrenmeyi bir eğlenceye dönüştürüyor.

Bu kitap, eğitimde fark yaratmak ve öğrenmeyi sevdirek öğretmek isteyen tüm öğretmenlere ilham kaynağı olacak. Bu kitap Z Zurich Foundation katkılarıyla hazırlanmış olup içerik tamamıyla Türk Eğitim Derneği'ne aittir.



Ders: Müzik**Sınıf Düzeyi: 1. Sınıf****Tema: Mü. 1. A. DİNLEME - SÖYLEME****Öğrenme Çıktıları: Mü.1.A.9. Vücudunu ritim çalgısı gibi kullanır.**

Öğrencilere vücutlarını bir ritim çalgısı gibi kullanabilecekleri gösterilir ve vücutlarını kullanarak farklı sesler üretmeleri istenir (dizlere vurma, parmak şıklatma, el çırpma vb.). Ardından çeşitli doğaçlama vücut hareketleri ile söylenen şarkılara eşlik etmeleri sağlanır.

Etkinlik Adı: Bedenin Ritmi**Kullanılacak Materyaller: Beden Hareketleri****Ölçme ve Değerlendirme Araçları: Çalışma Kağıdı**

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Beden Perküsyonuna giriş dersimizde öncelikle öğrencilere beden perküsyonu tanımı yapılır.
- **Beden Perküsyonu:** Vücudu bir enstrüman gibi kullanarak sesler (alkış, diz vurma, parmak şıklatma vb.) üretme yöntemidir.
- Ritim duygusunu geliştirmek ve müzikal ifadeyi güçlendirmek için kullanılır.

BP(beden perküsyonu) ile 3 oyun öğretilir;

1. Yankı
2. Ayna
3. Dizüstü

Öncelikle yankının ne olduğundan bahsedilir.

I. YANKI:

Bir kişinin ritmik bir modeli çalması ve diğerinin bunu birebir tekrar etmesi yöntemidir. Bu teknik, ritim algısını ve dinleme becerilerini geliştirmek için kullanılır.

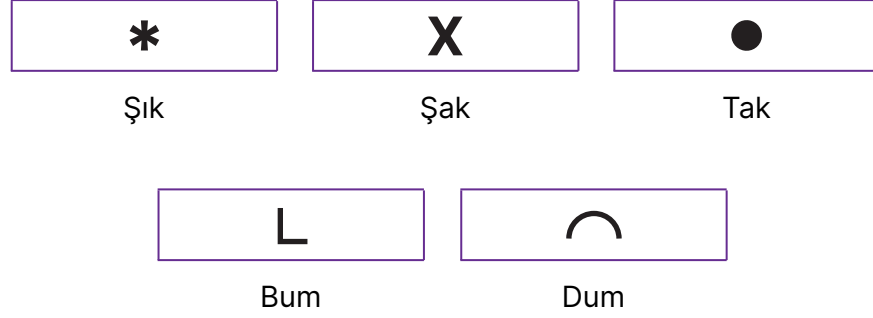


QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

Öğretmen **şık - şak - tak - bum - dum** beden hareketlerini gösterir. Hareketlerin seslendirilmesi aşamasında KeKeÇa yaklaşımına göre bu hareketlerin herbirinin sesi uygulamalı bir şekilde gösterilir, söylenir.



(bum ile dum karıştırılmaması için kodlama yapılmalıdır.) Yankı ile bazı alıştırmalar yapılır.Yapılabilecek tavsiye edilen alıştırmalar; Alıştırmalara tek elle başlanır.

şık* şak şık* şak şak dum şık* şak şık* dum

Alıştırmalar iki el kullanılarak devam eder.

Şıkı duma şak Şıkı** duma şak Duma şıkı** şak dum**

*	*	⤿	⤿	X	
*	*	⤿	⤿	X	
⤿	⤿	*	*	X	⤿

Birinci oyun yankının öğrenciler tarafından yeterince uygulanabildiği düşünüldüğünde ikinci oyun ayna tanımı yapılarak kuralları anlatılır.

2. AYNA:

Bir kişinin hareketlerini veya ritimlerini diğer kişinin eş zamanlı olarak taklit etmesidir. Lider-takipçi ilişkisi kurarak koordinasyonu ve dikkati artırır.

Ayna kuralları anlatılırken Kheet'in blokları adım adım yavaş bir şekilde uygulanır.

Benimle birlikte tekrar et!



QR Kodu
Tarayınız.



Kheet 3:

Şak dum dum

X	⤿	⤿
---	---	---

Kheet 5:

Şak dum dum tak tak

X	⤿	⤿	●	●
---	---	---	---	---

Kheet 7:

Şak dum dum tak tak tak tak

X	⤿	⤿	●	●	●	●
---	---	---	---	---	---	---

Kheet 9:

Şak dum dum tak tak tak tak bum bum

X	⤿	⤿	●	●	●	●	L	J
---	---	---	---	---	---	---	---	---

3. DİZÜSTÜ:

(Müzik bağlamında) Ellerin dizlere vurularak ritim oluşturulmasıdır. Beden perküsyonunda sık kullanılan temel vuruşlardan biridir. Dizüstü oyunumuz için dört adet beden cümlemizden bahsedilir ve dizüstü cümleler yankı ile uygulanır.

1. CÜMLE:

tak tak tak tak tak tak tak

●	●	●	●	●	●	●
---	---	---	---	---	---	---

2. CÜMLE

tak şak şık* tak şak şık* tak

●	X	●	X	●	X	●
---	---	---	---	---	---	---

3. CÜMLE:

tak tak tak şak şık* şak tak

●	●	●	X	●	X	●
---	---	---	---	---	---	---

(İlk 3 cümle bir süre tekrar edilmelidir.)



QR Kodu
Tarayınız.



4. CÜMLE:

tak	tak	tak	şak	şık*	şak	tak
●	●	●	X	●	X	●

(4 cümle ayrı ayrı yapıldığında ve sınıf çoğunluğunun öğrendiği düşünüldüğünde 1. Cümle, 2. Cümle, 3. Cümle ve 4. Cümle ard arda yapılarak tekrar edilir.)

Üç oyunda öğrenildikten sonra bir beden şarkısı ayna yöntemi ile uygulanır.

Şarkı:

şıkı*	şıkı*	şıkı*	şıkı*	şak	şak	şak	şak
*	*	*	*	X	X	X	X
tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak	tak
●	●	●	●	●	●	●	●
bum	bum						
L	J						

Son olarak şarkı sözsüz bir şekilde sadece beden sesleri ile tekrar edilir.

Öğretmen için not;

Dersin sonunda öğrencilerden kendi oluşturdukları beden cümlelerini isteyebilir, yankı, ayna ve dizüstü yöntemleriyle tüm sınıf uygulayabilirsiniz.

Sınıfınıza göre tekrarları arttırabilirsiniz ve daha yavaş ilerleyerek sağlam adımlarla beden perküsyonuna giriş yapabilirsiniz.

KeKeÇa der ki "Hata yap ve denemeye devam et!"

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
J		Bum (sol ayak)
J	L	Buma
⤿		Dum
⤿	⤿	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceđi: Çalışma deđişik ritim ve beden kullanımı ile devam edilir.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Örnek performans videolarına yönlendirme yapılır.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Çalışma tekrarlanır. Ritim ve beden kullanımı yavaş şekilde pekiştirilerek yapılır.

Derinleştirme: Öğrencilerden yeni beden hareketleri ve yeni ritim ile benzer çalışma yapması istenir.



Ders: Matematik**Sınıf Düzeyi: 2. Sınıf****Tema: 2. Tema: Sayılar ve Nicelikler (2)****Öğrenme Çıktıları: MAT.2.1.9. Zaman ölçü birimlerini okuyabilme ve yazabilme****Etkinlik Adı: Yılın Renkleri: Aylar ve Mevsimler****Kullanılacak Materyaller:** Beden Hareketleri, rutinlerim çalışma kâğıdı, resim boyama ve bulmaca çalışma kâğıtları**Ölçme ve Değerlendirme Araçları:** Öğrencilerin günlük ve yıllık rutinlerinden bahseden form verilir ve doldurmaları istenir (sabah, öğle, akşam, mevsimler ve mevsimlerde yaşam rutinleri sorulur) Ölçme değerlendirme sonucunda zamanı ölçmenin gerekliliğine ihtiyaç hissedilmesi sağlanır.

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

Öğrencilere önce “Bugün hava nasıl?” diye sorulur. Hava ile ilgili cevapları alındıktan sonra “Bu havada ne yapsak sizce güzel olur?” diye sorulur. Cevaplara göre “Hangi mevsimdeyiz bilen var mı?” diye sorulur. Sonrasında mevsimlerden ve mevsimlerin özelliklerinden, hangi mevsimde hangi ayların bulunduğu anlatılır. Mevsimleri ve ayları öğrenmek için bir tekerleme öğreneceğimizden bahsedilir.

Tekerlemeyi beden perküsyonu ile çalarak daha kolay öğrenebileceğimizden bahsedilir ve ısınma hareketleri ile başlanır.

AYLAR

Bir yılda on iki ay
Haydi başlayalım say
Aralık ocak şubat
Al eline kar topunu at
Mart nisan mayıs
Yılanlar uyandı tıs tıs
Haziran temmuz ağustos
Denize girdim ettim cos
Eylül ekim kasım
Döküldü yapraklarım

1) ISINMA

a) Hareket ile bedeni açma:

Dairesel, sıralı, yukarıdan aşağıya. Mekanizmaları hatırlama (yerçekimi, küpeli davul, ters U).

b) Beden perküsyonu masajı:

Bedeni bir enstrüman olarak ısıtıp hazırlama süreci. Tüm bedeni ses çıkararak, hafif dokunuşlarla hazırlamak, aynı zamanda bedenin farklı yerlerinden çıkan sesleri fark etmek.

2) HATIRLAMA

Keith Terry'nin ritim bloklarını hatırlama Isınma ve hatırlama hareketleri yapıldıktan sonra öğrenciler 4 gruba ayrılır. Her grup bir mevsimi temsil eder ve öğrencilere hangi mevsim oldukları öncesinde söylenir.

Bir yılda on iki ay(keith terry blokları 7)

Haydi başlayalım say(keith terry blokları 7)



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

Kış mevsimi öncelikli olarak başlar. Sadece kış mevsimindeki öğrenciler kış aylarını **keith terry blokları** ile yapar. Onlar bitirdiğinde diğer öğrenciler aynısını tekrarlar.

ARALIK - OCAK - ŞUBAT

“Al eline kar topunu at” tekerleme kısmını yerden kar topu toplayıp karşıya atarak önce kış mevsimindeki öğrenciler yapar sonra diğer öğrenciler aynısını yapar. Sonunda hep birlikte kış mevsiminin iki dizesini de beraber yaparlar ve ilkbahara geçerler. Sadece ilkbahar ayındaki öğrenciler ilkbahar aylarını **keith terry blokları** ile yapar. Sonrasında diğer öğrenciler tekrar eder.

MART - NİSAN - MAYIS

Yılanlar uyandı tıs tıs tekerleme kısmında ilkbahar mevsimindeki öğrenciler drama tekniği ile yılan gibi süzülerek tekerleme kısmını söylerler. Diğer öğrenciler tekrar eder ve yaz mevsimine geçilir. Yaz mevsimindeki öğrenciler yaz mevsimi aylarını **keith terry blokları** ile yapar. Sonrasında diğer öğrenciler tekrar eder.

HAZİRAN - TEMMUZ - AĞUSTOS

“Denize girdim ettim cos” tekerleme kısmını yaz mevsimindeki öğrenciler drama tekniği denize giryormuş gibi yaparak söylerler. Diğer öğrenciler aynı hareketleri tekrar eder ve sonbahar mevsimine geçilir. Sonbahar mevsimindeki öğrenciler sonbahar mevsiminin aylarını **keith terry blokları** ile yapar. Sonrasında diğer öğrenciler tekrar eder.

EYLÜL - EKİM - KASIM

Döküldü yapraklarım tekerleme kısmını sonbahar mevsimindeki öğrenciler drama tekniği ile yaprakların dökülmesini canlandırır. Diğer öğrenciler aynı hareketleri tekrar eder.

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
⌋		Dum
⌋	⌋	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Günlük ve yıllık rutinleri gösteren form öğretmen tarafından dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilir. Sonra öğrencilerle birlikte değerlendirme yapılır. Formda başka neler yazılabilir üzerine öğrencilerle konuşulur.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Form sonucuna göre mevsimlerin özelliklerinden bahsedilir. Mevsimlere göre nasıl giyinilmesi gerektiği üzerine çalışmalar yapılır.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Mevsim adlarını ve her mevsimde bulunan ayları sırası ile tekrar etmeleri istenir. Mevsim resimleri verilir ve boyamaları istenir.

Derinleştirme: Mevsim ve ayların özelliklerinin yer aldığı bulmaca etkinliği yapılır.



Ders: Hayat Bilgisi**Sınıf Düzeyi:** 2. Sınıf**Tema:** 4. ÖĞRENME ALANI: YAŞADIĞIM YER VE ÜLKEM**Öğrenme Çıktıları:****HB.2.4.2. Yaşadığı yerin yönetim birimleri ile ilgili kaynaklardan bilgi toplayabilme****a) Yaşadığı yerin yönetim birimleri ile ilgili kaynaklardan bilgileri bulur.****b) Yaşadığı yerin yönetim birimleri ile ilgili bulduğu bilgileri kaydeder.****Etkinlik Adı:** Kim Yönetir?**Kullanılacak Materyaller:** Beden, ses ve müzik, ritim blokları, röportaj ve görüşme formu, senaryo etkinliği**Ölçme ve Değerlendirme Araçları:** Röportaj ve görüşme formu kullanılır.

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Öğrencilerin yakın çevresindeki yönetim birimlerini öğrenmeleri için tasarlanan heceleme öğretilir.

İ-li va-li (El ele tutuşarak tak-tak-tak-tak)

İl-çe-yi kay-ma-kam (Ritim Blokları)

Kö-yü muh-tar (Lego-4)

Yö-ne-tir. (Dönerek Bum-bum-bum-bum)

X	X	X	X
İ	li	va	li

X	⤿	⤿	●	●	X
İl	çe	yi	kay	ma	kam

L	J	*	X
Kö	yü	muh	tar

L	J	L
Yö	ne	tir

QR Kodu
Tarayınız.ZURICH
Foundation

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
⌒		Dum
⌒	⌒	Duma

GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Ölçme aracı öğretmen tarafından değerlendirilir. Yaşadığı yerin yönetim birimleri ile ilgili bilgiler verilir. Sonuca göre farklılaştırma etkinlikleri uygulanır.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Röportaj ve görüşme formu sonucuna göre öğretmen belirlediği bir videoyu izletir. Değerlendirme formlarında verilen yanlış cevapların doğru olarak nasıl ifade edilebileceği sınıf içerisinde çalışılır. Yanlışların nasıl düzeltilebileceği sezdirilir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Öğrencilerin metni bireysel olarak kendisinin okuması istenir. Yaşadığı yerin yönetim birimleri ile ilgili (vali, kaymakam, muhtar) kısa tanım bilgisi verilir. Eşleştirme formu ile etkinlik yaptırılır.

Derinleştirme: Öğretmen sokağında yaşadığı bir problemi örnek senaryo olarak öğrencilere aktarır ve çözüm için hangi yönetim birimine nasıl başvuracağını sorar.



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

Ders: Matematik**Sınıf Düzeyi: 1. Sınıf****Tema: 6. TEMA: NESNELERİN GEOMETRİSİ (2)****Öğrenme Çıktıları:****MAT. 1.3.5. Biçimsel özelliklerine göre geometrik şekilleri sınıflandırabilme**

- a) Geometrik şekillerin biçimsel özelliklerini belirler.
- b) Geometrik şekilleri biçimsel özelliklerine göre ayırır.
- c) Geometrik şekilleri tasnif eder.
- ç) Geometrik şekilleri adlandırır.

Etkinlik Adı: Geometrik Şekilleri Öğreniyorum**Kullanılacak Materyaller:** Beden hareketleri, sınıf materyalleri, çantalarındaki eşyalar**Ölçme ve Değerlendirme Araçları:** Çalışma kağıdı, etkinlik değerlendirme formu

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

Öğrencilere geometrik şekiller tanıtılır. Öğrencilere kenar ve köşe kavramı anlatılır. Karenin, dikdörtgenin, çemberin kenar ve köşe sayıları üzerine konuşulur.

Geometrik şekillerin köşe ve kenar sayılarına yönelik şu şarkı öğretilir:



**Benim adım kare,
Dört kenarım var.
Benim adım kare,
Dört köşem var.**

**Benim adım dikdörtgen,
Dört kenarım var.
Benim adım dikdörtgen,
Dört köşem var.
Benim adım çember,
Hiç kenarım yok.
Benim adım çember,
Hiç köşem yok.**



QR Kodu
Tarayınız.



Şarkıyı şu beden hareketleriyle söyler:

*	*	X	X
Benim	adım	ka	re,

●	●	L	└
Dört	kena	rım	var.

*	*	X	X
Benim	adım	ka	re,

●	●	⤿
Dört	köşem	var.

*	*	X	X
Benim	adım	dikdört	gen,

●	●	L	└
Dört	kena	rım	var.

*	*	X	X
Benim	adım	dikdört	gen,

●	●	⤿
Dört	köşem	var.

*	*	X	X
Benim	adım	çem	ber,

●	●	L	└
Hiç	kena	rım	yok.

*	*	X	X
Benim	adım	çem	ber,

●	●	⤿
Hiç	köşem	yok.

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
└		Bum (sol ayak)
└	L	Buma
⤿		Dum
⤿	⤿	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Performanslarına göre öğrencilere olumlu geri bildirim verilir. Geri bildirimler etkinlik üzerine yapılır.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Şarkıyı ya da şekilleri söylerken güçlük çektiği fark edilen öğrencilere yönelik örnek video izletilir. Çantalarında bulunan malzemelerden şekiller konusunda örnekler verilir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Öğrencilerden çantalarında bulunan malzemeleri şekillerine göre ayırmaları istenir.

Derinleştirme: Öğrencilere sınıfta, okulda, bahçede ve çevrelerinde bulunan eşyalar ve hangi geometrik şekil oldukları konusunda çalışma kağıdı verilir ve öğretmen tarafından değerlendirilir.



Ders: Türkçe**Sınıf Düzeyi:** 1. Sınıf**Tema:** 7. TEMA: ATALARIMIZIN İZLERİ**Öğrenme Çıktıları:****T.Y.1.3. Yazma kurallarını uygulayabilme**

- a) Anlamli ve kurallı cümleler yazar.
- d) Harflerin büyük yazılışını yerinde kullanır.
- e) Anlamını bilmediği sözcüğün anlamını çevrim içi veya basılı kaynaklardan araştırarak yazar.
- f) Yazılarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun kullanır.
- g) Yazışmalarında mesajlarını açık ve anlaşılır şekilde ifade eder.
- i) Yazılarında harf, sözcük ve satırlar arasında uygun boşluk bırakır. j) Soru edatını (mı, mi) kuralına uygun yazar.
- k) Yazılarında noktalama işaretlerini (nokta, kesme işareti, soru işareti, virgül, ünlem) kuralına uygun kullanır.

Etkinlik Adı: Soru Edatlarının Yazımını Öğreniyorum!**Kullanılacak Materyaller:** Beden hareketleri**Ölçme ve Değerlendirme Araçları:** Etkinlik değerlendirme formu

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Soru eki tanıtılır. Soru ekinin yazımını anlatılır.
- Konunun kalıcılığını sağlamak amacıyla öğrencilerle birlikte tekerleme yazma çalışmaları yapılır.
- Oluşturulan tekerleme heceleme yöntemi ile legolar kullanılarak oyun oluşturulur.
- **Lego kalıpları kullanılarak yansılama yöntemi ile tekerleme söylenerek oyun çalışılır.**

Tekerleme:**Soru eki****Soru eki****Gelme yana****Ayrı geri****Ayrı yazıl kelimeden****O mu şu mu sen mi ben mi****Mı mi mu mü****Mı mi mu mü**

QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

Öğrenciler yuvarlak olur, beden hareketleri ile şarkıyı söyler.

		X	X
So	ru	e	ki

		X	X
So	ru	e	ki

Gelme yana

(Avuç içleri karşıya bakacak şekilde eller sırayla sağ sol el kalp hizasında yan yana karşıya uzatılır.)

Ayrıl geri

(Eller avuç içleri dışarı bakacak şekilde sırasıyla sağ ve sol olmak üzere bu sefer vücudun yanlarına açılır.)

		X	X
Ay	rı	ya	zıl

		X	X
Ke	li	me	den

O mu şu mu sen mi ben mi?

(İşaret parmak ile karşıda kişiler varmış gibi 4 farklı nokta ritimle gösterilir.)

Mı mi mu mü ?

(Eller sırayla sağ sol sağ sol olacak şekilde yan taraflara açılır.)

Mı mi mu mü?

(Eller sırayla sağ sol sağ sol olacak şekilde yan taraflara açılır.)

NOT:

Kekeça notasyonu dışındaki hareketler videoda anlaşılır biçimde bulunmaktadır.



QR Kodu
Tarayınız.



GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Performanslarına göre etkinlik tekrarı yapılır. Renkli boya kalemleri ile kağıtlarda etkinlik hazırlanır.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Söylenen cümleyi yazamayan öğrenciye öğretmeni yanına giderek yaptığı hatanın nerede olduğunu buldurur, gerekirse hece hece söyleyerek öğrencinin kelimeyi yazması sağlanır.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Soru eki tanıtılır.

Soru ekinin yazımı anlatılır. Günlük hayattan örnek kısa cümleler verilir.

Derinleştirme: Öğrencilerden soru ekleri ile ilgili günlük hayattan cümleler kurmaları istenir. Bu cümlelerin olabildiğince uzun olması istenir. Öğrenci etkinlik sürecine göre belirli bir tema verilerek sadece bu tema ile ilgili soru cümlesi oluşturmaları istenir.



Ders: Matematik**Sınıf Düzeyi: 3. Sınıf****Tema: 1. TEMA: SAYILAR VE NİCELİKLER (1)****Öğrenme Çıktıları:** MAT.3.1.6. Tek ve çift sayıların toplamalarının tek ya da çift olduğunu belirleyebilme**Etkinlik Adı:** Tek mi Çift mi? Sayılarla Oynuyoruz!**Kullanılacak Materyaller:** Etkinlik Çalışma Kâğıdı**Ölçme ve Değerlendirme Araçları:** Tekerleme çalışma kâğıdı, tek-çift sayılar çalışma kâğıdı, basit problemler çalışma kâğıdı

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Tek çift sayılar anlatılır. Çeşitli örnekler verilir.
- Konunun kalıcılığını sağlamak amacıyla öğrencilerle birlikte tekerleme yazma çalışmaları yapılır.

Tekerleme:

Tek tek oldu şimdi çift**Çift çift bak yine çift****Çift tek oldu şimdi tek**

- Oluşturulan tekerleme Hecemeleme yöntemi ile Legolar kullanılarak oyun oluşturulur.
- Lego kalıpları kullanılarak yansıma yöntemi ile tekerleme söylenerek oyun çalışılır.

QR Kodu
Tarayınız.

└	└		└└
Tek	tek	oldu şimdi	çift

eller iki yana açılır

└└	└└		└└
Çift	çift	bak yine	çift

eller iki yana açılır

└└	└		└
Çift	tek	oldu şimdi	tek

eller iki yana açılır

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
└		Bum (sağ ayak)
└└		Bum (sol ayak)
└└	└	Buma
┐		Dum
┐┐	┐	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Öğrencilerin performansına göre iyi düzeyde olan öğrencilere olumlu geri bildirim verilir. Tek mi çift mi problemleri çalışma kağıdı ile derse devam edilir. Performansı geliştirilmesi gereken öğrencilere tek ve çift sayılara yönelik EBA videosu izletilir.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Sayılarla oynuyoruz etkinliği sırasında eksik ya da yanlış öğrenilen aşamalar belirlenir. Basit düzeyde hazırlanan Tek mi çift mi etkinlikleri uygulanır.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Tek mi çift mi sayılar üzerine video izletilir. Tek ve çift sayıların yer aldığı etkinlik kağıdında tek sayıları mavi, çift sayıları kırmızı renge boyamaları istenir.

Derinleştirme: Toplama işlemi içeren problem cümleleri verilir. Yapılan işlemler sonucunda çıkan sayılar tek ise maviye çift ise kırmızıya bulmaca içinde boyamaları istenir ve sonuçta şifre bulmaları sağlanır.



Ders: Matematik**Sınıf Düzeyi: 2. Sınıf****Tema: 3. TEMA: İŞLEMLERDEN CEBİRSEL DÜŞÜNMEYE****Öğrenme Çıktıları:****MAT.2.2.3. Toplama ve çıkarma işlemlerinin ilişkisini yorumlayabilme**

- a) Toplama ve çıkarma işlemlerinin ilişkisini inceler.
- b) Toplama ve çıkarma işlemlerini tersine dönüştürür.
- c) Toplama ve çıkarma işlemlerinin ilişkisini yeniden ifade eder.

Etkinlik Adı: Haydi Çıkaralım!**Kullanılacak Materyaller:** Eksilen Yoksa Ekle, Çıkan Yoksa Çıkart çalışma kâğıdı**Ölçme ve Değerlendirme Araçları:** Toplama ve çıkarma işlemleri çalışma kâğıdı (Çiftlikteki hayvan sayıları senaryosu etkinliği)

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

1. Sınıfta verilen çıkarma işlemi kavramları hatırlatılır. Daha sonra toplama ve çıkarma işlemi arasındaki ilişki kavratılır. Yapılan işlemlerde söylenen terimler ile işlemin benzer olmasından yola çıkarak terimlerle ilgili bir tekerleme çalışması yapılır. Oluşturulan tekerlemenin kalıcılığını sağlamak amacıyla Hecemeleme yöntemi ile legolar kullanılarak oyun oluşturulur.

Uygulama Süreci:

İlk olarak bedeni hazırlama ve ısınma çalışmaları yapıldı.

Sonrasında Lego kalıpları ile Beden Perküsyonu yansıma yöntemi ile çalışıldı.

Lego kalıpları ile heceler söylenerek metin çalışması tamamlandı.



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

EKSİLEN YOKSA EKLE, ÇIKAN YOKSA ÇIKART

(Metin aynı şekilde toplama işlemi ve terimleriyle uyarlanabilir.)

*	*	X	⤿	⤿	└	L
Ek	si	len	yok	sa	ek	le,

*	*	X	⤿	⤿	└
Çı	kan	yok	sa	çı	kart.

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
└		Bum (sağ ayak)
└		Bum (sol ayak)
└	L	Buma
⤿		Dum
⤿	⤿	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Performansı “iyi” düzeyde olan öğrencilere, olumlu ifadeler ile geri bildirim yapılır. Tüm süreci başarı ile tamamladığı vurgulanır. Performansı “orta ve geliştirilmeli” düzeyde olan öğrencilere, etkinlik sırasında eksik ya da yanlış yapılan görev belirtilir ve nasıl düzeltileceği geri bildirimi verilir.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Performansı “orta ve geliştirilmeli” düzeyde olan öğrencilere, toplama ve çıkarma üzerine ek çalışma kağıdı verilir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Görsel materyallerle toplama işlemi yapılan dijital etkileşimli sitelerden faydalanılır.

Derinleştirme: Öğrencilere bir lunaparkta çocuk sayıları ve lunaparkta yer alan oyuncaklara binen ve inen çocuklar hakkında bilgiler verilerek aletlerdeki çocuk sayılarını bulmaları istenen çalışma yapılır.



Ders: Hayat Bilgisi

Sınıf Düzeyi: 2. Sınıf

Tema: 5. ÖĞRENME ALANI: DOĞA VE ÇEVRE

Öğrenme Çıktıları:

HB.2.5.1. Hava olayları ve mevsimler arasındaki ilişkiyi çözümleyebilme

a) Hava olaylarının özelliklerini belirler.

b) Mevsimlerin özelliklerini belirler.

c) Hava olayları ve mevsimler arasındaki ilişkiyi belirler.

Etkinlik Adı: Mevsimlerin Şarkısı: Doğa Bize Neler Söyler?

Kullanılacak Materyaller: Tekerleme ve şarkı, sınıf içi poster tasarımı

Ölçme ve Değerlendirme Araçları: Proje hazırlama

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

Mevsimler anlatılır.

Konunun kalıcılığını sağlamak amacıyla öğrencilerle birlikte tekerleme yazma çalışmaları yapılır.

Oluşturulan tekerleme heceleme yöntemi ile legolar kullanılarak oyun oluşturulur.

Lego kalıpları kullanarak yansılama yöntemi ile tekerleme söylenerek oyun çalışıldı.

Tekerleme:

Son ba har da (bum şak bum şak)

Dö ke rim rim (bum şak bum şak)

Yap rak la rı (bum şak bum şık)

Mı mı mı (şak şak şak)

İlk ba har da (bum şak bum şık)

Ye şil le nir (bum şak bum şık)

Dal la rım rım (bum şak şık şık)

Kış gel di mi (bum şak bum şık)

Ü şü rü rüm (bum şak bum şık)

Nay naya nay nay nay nay (şak şak şak şak..)

Yaz gel di mi (bum şak bum şık)

I sı nı rım (bum şık şak şak)

Lay lay lay lay lay (şak şak şak..)



QR Kodu
Tarayınız.



KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
⌒		Dum
⌒	⌒	Duma

GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Öğrencilerden konu ile ilgili bilgilerin yer aldığı afiş, poster gibi ürünleri hazırlayan öğrencilerin ürünleri dereceleme puanlama anahtarına göre sınıf içinde öğrencilerle birlikte değerlendirilir.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Projelerini sergileyen öğrencilere derece puanlama anahtarına göre projelerinde varsa eksik ya da yanlış kısımlar gösterilir. Mevsimler konusuna yönelik EBA videosuna yönlendirilir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Tekerleme ve şarkı tekrarı yaptırılır. Mevsimlerin isimlerini ve özelliklerini kısaca yazmaları sağlanır.

Derinleştirme: Hazırladıkları projeleri sınıfta sunmaları istenir. Projeleri hakkında sorular yöneltilir.



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

Ders: Matematik**Sınıf Düzeyi: 2. Sınıf****Tema: 2. TEMA: SAYILAR VE NİCELİKLER (2)****Öğrenme Çıktıları: MAT.2.1.9. Zaman ölçü birimlerini okuyabilme ve yazabilme****Etkinlik Adı: Zamanı Öğreniyoruz: Saatler Ne Söyler?****Kullanılacak Materyaller:** Tekerleme ve beden hareketleri ile şarkı söyleme, renkli kartonlar**Ölçme ve Değerlendirme Araçları:** Tam yarım çeyrek saatler çalışma kağıdı.

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Öğrencilere saatler tanıtılır.
- 1 Saatin kaç dakika olduğu söylenir.
- **Tam, çeyrek, buçuk kavramları anlatılır.**

Saatler ile ilgili oluşturulan
tekerleme söylenir:

**Saatlere başladık.****60 dakika saydık.****00 tamdı kapıyı açtı.****15 geççe çeyrek.****Zaman nasıl geçecek.**

(bunu söylerken çocuklar kendi etrafında dönecekler)

30'a geldik buçuk**Saydık saydık durduk.****Tik tak tik tak**

QR Kodu
Tarayınız.



X	⤿	⤿	●	●	●	●
Sa	at	le	re	baş	la	dık
*	*	X	⤿	⤿	●	●
Alt	mış	da	ki	ka	say	dık
*	*	*	*	⤿	⤿	
Sı	fır	sı	fır	tam	dı	
X	⤿	⤿	●	●		
Ka	pı	yı	aç	tı		
X	⤿	⤿	●	●	●	
On	beş	ge	çe	çey	rek	
*	*	*	*	*	*	*
Za	man	na	sıl	ge	çe	cek
X	⤿	⤿	●	●	●	
O	tuz	ol	du	bu	çuk	
L	└	L	└			
Tik	tak	tik	tak			

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
└		Bum (sol ayak)
└	L	Buma
⤿		Dum
⤿	⤿	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Tekerleme ve çalışma kağıdı tam doğru olan öğrencilere olumlu geri bildirim verilir. Eksik ya da geliştirilebilir düzeydeki performanslar için ek çalışma kağıdı kullanılır.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Konu hakkında öğrenciler örnek eğitim videolarına yönlendirilir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Tam yarım çeyrek kavramları renkli kartonlarda kesilerek ve katlanarak öğretim süreci devam ettirilir.

Derinleştirme: Karmaşık zaman problemleri sorulur. Öğrencilerden kendi saatlerini oluşturmaları ve saatlerin hangi zamanı belirttikleri çeyrek yarım tam kavramları ile yazmaları istenir.



Ders: Fen Bilimleri**Sınıf Düzeyi: 4. Sınıf****Tema: 3.ÜNİTE: DÜNYA'MIZI KEŞFEDELİM**

Öğrenme Çıktıları: FB.4.3.3. Dünya'nın hareketlerini gözlemlerine dayanarak tahmin edebilme a) Dünya'nın hareketleri ile ilgili önceki gözlem ve/veya deneyimini ilişkilendirir. b) Dünya'nın hareketlerine ilişkin çıkarım yapar. c) Dünya'nın hareketlerinin sonuçlarına ilişkin yargıda bulunur

Etkinlik Adı: Dünya Hareket Ediyor**Kullanılacak Materyaller: Tekerleme****Ölçme ve Değerlendirme Araçları: Gözlem Formu, Çalışma kâğıdı**

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

Öğrencilere önce **"Sizce Dünya hareket eder mi?"** diye sorulur. Dünya ile ilgili cevapları alındıktan sonra **"Peki Dünya nasıl hareket eder?"** diye sorulur. Cevaplara göre **"Sizce Dünya böyle dönerken biz bundan etkilenir miyiz?"** diye sorulur. Sonrasında gece ve gündüzden, nasıl oluştuklarından, mevsimlerden bahsedilir. Dünyanın hareketlerini hatırlamak için bir tekerleme öğreneceğimizden bahsedilir.

Tekerlemeyi beden perküsyonu ile çalarak daha kolay öğrenebileceğimizden bahsedilir ve ısınma hareketleri ile başlanır.

DÜNYA
Kendi etrafında
Döner
Bir gün oluşur.
DÜNYA
Güneş etrafında
Dolanır
Bir yıl oluşur.

1) ISINMA

a) Hareket ile bedeni açma:

Dairesel, sıralı, yukarıdan aşağıya. Mekanizmaları hatırlama (yerçekimi, küpeli davul, ters U).

b) Beden perküsyonu masajı:

Bedeni bir enstrüman olarak ısıtıp hazırlama süreci. Tüm bedeni ses çıkararak, hafif dokunuşlarla hazırlamak, aynı zamanda bedenin farklı yerlerinden çıkan sesleri fark etmek.

2) HATIRLAMA

Keith Terry'nin ritim bloklarını hatırlama ısınma ve hatırlama hareketleri yapıldıktan sonra öğrencilerin hareketleri tekrarlaması istenir.



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

DÜN - YA

(Eller baş üstünde birleşik şekilden açılır, geniş bir diare çizerek karın altında tekrar birleşir.)

KEN - Dİ - ET - RA - FIN - DA

(keith terry blokları ile yapar-6.)

DÖ - NER

(Kendi etrafında dönme hareketi yapar.)

BİR - GÜN - O - LU - ŞUR.

(keith terry blokları ile yapar-5.)

DÜN - YA

(Eller baş üstünde birleşik şekilden açılır, geniş bir daire çizerek karın altında tekrar birleşir.)

GÜ - NEŞ - ET - RA - FIN - DA

(keith terry blokları ile yapar-6.)

DO - LA - NIR

(Üç büyük adım ile dolanma hareketi yapar. Hareket öğrencilerin yaratıcılığı ile çeşitlendirilebilir.

Örneğin: Bu kısmı kol kola girerek de yapabilirler vs.)

BİR - YIL - O - LU - ŞUR.

(keith terry blokları ile yapar-5.)

Doğaçlama hareketler için örnek içerik videosu yardımcı olacaktır.

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
⌋		Dum
⌋	⌋	Duma



GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceđi: Etkinlik kısmında öğrenci performansı değerlendirilir ve etkinlik tam olarak yapılmıca kadar devam eder.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Öğrenciler örnek konu videolarına yönlendirilir. Sınıfa konu hakkında örnek model hazırlamaları projesi verilir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Dünyanın hareketlerini bedenleri ile göstermeleri istenir.

Derinleştirme: Dünyanın hareketlerinde farklılıklar yaşansaydı neler olurdu sorusunun cevabını proje olarak hazırlamaları istenir.



Ders: Türkçe**Sınıf Düzeyi:** 4. Sınıf**Tema:** Erdemler

Öğrenme Çıktıları: T.Y.4.3. Yazma kurallarını uygulayabilme b) Yazılarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun kullanır. d) Yazım kurallarına uygun yazar. e) 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.

Etkinlik Adı: Noktanın Gücü, Cümleleri Tamamla!**Kullanılacak Materyaller:** Beden ve Ses Etkinlikleri, Etkinlik Formu**Ölçme ve Değerlendirme Araçları:** Çalışma Kağıdı

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Öğrencilerle noktalama işaretleri konusunda kalıcılığı sağlamak amacıyla ilk olarak noktanın kullanım alanlarıyla ilgili metin yazma çalışması yapıldı. Sonrasında heceleme yöntemi ile metin hecelerine ayrılarak metnimize ve çalışmamıza uygun Lego kalıpları kullanıldı.
- Öğrencilerimiz bu süreçte aktif rol alarak deneme yöntemi ile tasarımın büyük bölümünü kendileri hazırladı.

- İlk olarak bedeni hazırlama ve ısınma çalışmaları yapıldı. Sonrasında öğretmen ile birlikte metin üzerinde yankı çalışması yapıldı.
- Öğretmen sırayla metinde geçen bölümleri söyleyerek öğrencilerden tekrar etmesini istedi. Böylece metin öğrenimi sağlandı.
- Sonrasında belirlenen kalıplarla beden perküsyonu hareketlerimiz yankı yöntemi ile cümle sırasıyla öğrencilerle yapıldı.
- Yankı ile metin ve beden hareketleri kavrandıktan sonra ayna yöntemi ile perküsyon çalışması bütün halinde çalışıldı.
- Oyun bu şekilde oynanarak tamamlandı.



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

YÖNERGE:

Öğrenciler çalışmayı ilk olarak öğretmen ile birlikte metin tekrarı ile yapar.

“İlk sırayı heceliyorum benden sonra siz tekrar edin.” diyerek başlar. Tüm metin bitene kadar devam edilir.

Sonra öğretmen ile birlikte yankılama yaparak hareketlerin net öğrenilmesi hedeflenir.

“İlk sırayı perküsyon hareketlerimiz eşliğinde yapıyorum benden sonra tekrar edin.”

Öğretmen Lego kalıpları baştan ayağa doğru şekilde 5 vuruş ile çalışmaya başlar. Şak du ma ta ka (Devamı notasyon şeklinde tabloda verilmiştir.)

Son olarak ayna ile tekrar edilerek aynı anda metin heceleme ile perküsyon hareketleri yapılarak konunun öğrenilmesi ve kalıcılığı sağlanır.

“Metnimizi söyleyerek aynı anda hareketleri ile çalışmamızı birlikte yapalım.”

Bir kaç kez ayna ile birlikte yapıldıktan sonra çalışma tamamlanır.

Çalışma metin hecelerine uygun kalıplarla devam edebilir. Ritm olarak yavaş başlayıp öğrenci seviyesine göre heceleme hızlanabilir. Hareketler yine seviyeye göre yavaş veya hızlı yapılabilir.

Bu çalışma öğrencilere uygun şekilde öğrenme gerçekleşene kadar tekrarlanabilir. Öğrencilerin hareketler ile kazanımları daha etkili öğrenmeleri ve aynı zamanda eğlenceli öğrenme gerçekleştirmeleri de sağlanır.

Tekerleme:

NOKTA

Nokta kulan
Cümleden sonra

Sıra sayısı
(1., 2., 3.) sonrası

Tarihlerde
(Gün, ay, yıl) arası

Saatlerde
(Saat, dakika) ortası

Kısaltmalarda

Nokta kulan

Unutma



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

Nok	ta	yı	kul	lan		
X	⤿	⤿⤿	●	●●		●

Cüm	le	den	son	ra		
X	⤿	⤿⤿	●	●●		●

Sı	ra	sa	yı	sı		
X	⤿	⤿⤿	●	●●		

1.	2.	3.	son	ra	sı	
Beden hareketi kullanılır.	Beden hareketi kullanılır.	Beden hareketi kullanılır.	X	⤿	⤿⤿	

Ta	rih	ler	de			
⤿	⤿⤿	*	**			

Gün	ay	yıl	a	ra	sı	
Beden hareketi kullanılır.	Beden hareketi kullanılır.	Beden hareketi kullanılır.	X	⤿	⤿⤿	

Sa	at	ler	de			
⤿	⤿⤿	*	**			

Saat	dakika	or	ta	sı		
Beden hareketi kullanılır.	Beden hareketi kullanılır.	X	⤿	⤿⤿		

Kı	salt	ma	lar	da		
X	⤿	⤿⤿	●	●●		

Nok	ta	yı	kul	lan		
X	⤿	⤿⤿	●	●●		

U	nut	ma!				
X	X	X				



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

NOT:**“BEDEN HAREKETİ KULLANILIR.”** bölümünde:

“1. 2. 3.” kısmını söylerken sayıları perküsyon hareketleri ile değil işaret parmağımızdan başlayarak parmaklarımızla sayı sayar gibi yapmalıyız.

“Gün, ay, yıl” kısmını söylerken perküsyon hareketleri ile değil iki elimizi alkış yapar şekilde aralık ifade eder gibi kullanmalıyız. Soldan başlayarak “Gün, ay, yıl” kelimelerini söylerken ellerimiz aralık oluşturacak şekilde göstermeli ve söylemeliyiz.

“Saat, dakika” kısmını söylerken perküsyon hareketleri ile değil iki elimizi alkış yapar şekilde aralık ifade eder gibi kullanmalıyız. Soldan başlayarak “Saat, dakika” kelimelerini söylerken ellerimizi sanki saat ve dakikanın yerlerini gösterir gibi aralık yaparak göstermeliyiz.

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
⌋		Dum
⌋	⌋	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Etkinlik sonrası tam performans gösteren öğrencilere olumlu geri bildirim verilir. Performansı orta ve geliştirilmeli olan öğrenciler için etkinlik içinde eksik olan yerlerin doğrusu aktarılır.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Performansı geliştirilmeli ve orta düzeyde olan öğrenciler için konu anlatımı içeren dijital platforma yönlendirme yapılır.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Noktalama işaretleri bulunmayan örnek metin verilir ve öğrencilerin noktalama işaretlerini uygun ve belirtilen yerlere yerleştirmesi istenir.

Derinleştirme: Öğrencilerden noktalama işaretleri hakkında noktalama işaretlerini kendilerinin yerleştireceği orijinal bir metin yazmaları istenir



Ders: Türkçe

Sınıf Düzeyi: 4. Sınıf

Tema: Erdemler

Öğrenme Çıktıları: T.Y.4.3. Yazma kurallarını uygulayabilme b) Yazılarında sözcükleri yerinde ve anlamına uygun kullanır. d) Yazım kurallarına uygun yazar. e) 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

Etkinlik Adı: Bir Nefeslik Mola, Virgülün Sırrı!

Kullanılacak Materyaller: Beden ve Ses Etkinlikleri, Etkinlik Formu

Ölçme ve Değerlendirme Araçları: Çalışma Kağıdı

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Öğrencilerle noktalama işaretleri konusunda kalıcılığı sağlamak amacıyla ilk olarak virgülün kullanım alanlarıyla ilgili metin yazma çalışması yapıldı. Sonrasında heceleme yöntemi ile metin hecelerine ayrılarak metnimize ve çalışmamıza uygun ritm oluşturuldu ve uygun perküsyon hareketleri ile oyun hazırlandı.
- İlk olarak bedeni hazırlama ve ısınma çalışmaları yapıldı. Isınma çalışmaları sonrasında metin üzerinde yankı çalışması yapılarak oyuna başlandı.
- Öğretmen sırayla metinde geçen bölümleri söyleyerek öğrencilerden tekrar etmesini istedi. Böylece metin öğrenimi sağlandı.
- Metin ritm olarak hızlı tarzda ve kelime kelime söylenerek çalışıldı. Öğrencilerin metni ritme uygun takip etmesi sağlandı.
- Sonrasında belirlenen kalıplarla beden perküsyonu hareketlerimiz yankı yöntemi ile cümle sırasıyla öğrencilerle yapıldı.
- Yankı ile metin ve beden hareketleri kavrandıktan sonra ayna yöntemi ile perküsyon çalışması bütün halinde çalışıldı.
- Oyun bu şekilde oynanarak tamamlandı.



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

YÖNERGE:

Öğrenciler çalışmayı ilk olarak öğretmen ile birlikte metin tekrarı ile yapar.

“İlk sırayı söylüyorum benden sonra siz tekrar edin.” diyerek başlar. Tüm metin bitene kadar devam edilir.

Sonra öğretmen ile birlikte yankılama yaparak hareketlerin net öğrenilmesi hedeflenir.

“İlk sırayı perküsyon hareketlerimiz eşliğinde yapıyorum benden sonra tekrar edin.”

Öğretmen uygun beden perküsyonu hareketleri ile baştan ayağa doğru şekilde çalışmaya başlar.

Dum dum ta ka (Devamı notasyon şekkinde tabloda verilmiştir.)

“Metnimizi söyleyerek aynı anda perküsyon hareketlerimiz ile çalışmamızı birlikte yapalım.”

Son olarak ayna ile çalışma tekrar edilir. Aynı anda metin sözleri ile perküsyon hareketleri yapılarak konunun öğrenilmesi ve kalıcılığı sağlanır. Ritme de dikkat edilerek oyun tamamlanır. Ayrıca ritme ve hareketlere uygun olarak metnin “virgül virgül” kısmı terkar tekrar söylenebilir.

Bir kaç kez ayna ile birlikte yapıldıktan sonra çalışma tamamlanır.

Çalışma metin kelimelerine uygun kalıplarla devam edebilir. Hareketler ritme uygun olarak yavaş başlayıp öğrenci seviyesine göre yavaş veya hızlı yapılabilir.

Bu çalışma öğrencilere uygun şekilde öğrenme gerçekleşene kadar tekrarlanabilir. Öğrencilerin hareketler ile kazanımları daha etkili öğrenmeleri ve aynı zamanda eğlenceli öğrenme gerçekleştirmeleri de sağlanır.

VİRGÜL

Benzer kelimelerin arası virgül

Sıralı cümleleri ayırır virgül

Özneden hitaplardan sonra

Virgül virgül virgül

Virgül virgül virgül



QR Kodu
Tarayınız.



VİRGÜL

			
---	---	--	---

Benzer

kelimele

rinarası

virgül

			
---	---	--	---

Sıralı

cümleleri

ayırır

virgül

			
---	---	--	---

Özneden

hitap

lardan

sonra

			
---	---	--	--

Virgül

virgül

virgül

			
---	---	--	--

Virgül

virgül

virgül

NOT:

- Metni ritme uygun çalışmak öğrenmeyi kolaylaştırır.
- Perküsyon hareketleri ile öğrenci seviyesine uygun çalışma hızlı veya yavaş şekilde yapılabilir.

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
∪		Dum
∪	∪	Duma



GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Etkinlik sonrası tam performans gösteren öğrencilere olumlu geri bildirim verilir. Performansı orta ve geliştirilmeli olan öğrenciler için etkinlik içinde eksik olan yerlerin doğrusu aktarılır.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Performansı geliştirilmeli ve orta düzeyde olan öğrenciler için konu anlatımı içeren dijital platforma yönlendirme yapılır.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Noktalama işaretleri bulunmayan örnek metin verilir ve öğrencilerin noktalama işaretlerini uygun ve belirtilen yerlere yerleştirmesi istenir.

Derinleştirme: Öğrencilerden noktalama işaretleri hakkında noktalama işaretlerini kendilerinin yerleştireceği orijinal bir metin yazmaları istenir.



Ders: Fen Bilimleri**Sınıf Düzeyi: 3. Sınıf****Tema: 4.ÜNİTE: MADDEYİ TANIYALIM, KARIŞTIRIP AYIRALIM****Öğrenme Çıktıları:****FB.3.4.1. Çevresindeki maddeleri hâllerine göre sınıflandırabilme****a) Çevresindeki maddelerin niteliklerini tanımlar.****b) Çevresindeki maddeleri niteliklerine göre ayırır.****c) Çevresindeki maddeleri hâllerine göre gruplandırır.****ç) Maddeleri hâllerine göre katı, sıvı ve gaz olarak etiketler****Etkinlik Adı: Maddenin Dansı: Katı,Sıvı,Gaz!****Kullanılacak Materyaller: Tekerleme, Çalışma Kağıdı****Ölçme ve Değerlendirme Araçları: Çalışma Kağıdı, Etkinlik Değerlendirme Formu**

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Maddenin 3 hali olduğuna vurgu yapılır.
- Katı, sıvı, gaz olarak bulunan hallerin tanımları yapılır.
- Günlük yaşamdan örnekler verilir.
- Konunun kalıcılığını sağlamak amacıyla öğrencilerle birlikte tekerleme yazma çalışmaları yapılır.
- Oluşturulan tekerleme Heceleme yöntemi ile Legolar kullanılarak oyun oluşturulur.

Lego kalıpları kullanılarak
Yansılama yöntemi ile tekerleme
söylenerek oyun çalışıldı.



Tekerleme:

Katı eridin**Sıvı oldun****Kaynadın gaz oldun**

QR Kodu
Tarayınız.



ka	tı	e	ri	din
L	X	J	X	*

sl	vl	ol	dun
L	X	J	X

kay	na	dın	gaz	ol	dun
L	X	*	J	X	*

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
J		Bum (sol ayak)
J	L	Buma
⌒		Dum
⌒	⌒	Duma

GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Konuda eksik öğrenilen kavramlar belirlenir ve tekrar edilir.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Çalışma kağıtlarını kendilerinin değerlendirmesi istenir. Eksik ya da yanlış yaptıkları yeri düzeltebilmeleri için konu videolarına yönlendirme yapılır.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Öğrencilerden maddenin hallerini özellikleri ve birer örnek ile yazmaları istenir.

Derinleştirme: Öğrencilerden maddenin hallerine yönelik özgün örnekler vermeleri istenir.



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

Ders: Matematik

Sınıf Düzeyi: 3. Sınıf

Tema: 1. TEMA: SAYILAR VE NİCELİKLER (1)

Öğrenme Çıktıları: MAT.3.1.4. Sayıları ileriye ve geriye doğru ritmik sayabilme

- a) Modeller üzerinde ileriye ve geriye doğru ritmik saymaya ilişkin gözlem yapar.
- b) 60 içinde altışar, 70 içinde yedişer, 80 içinde sekizer, 90 içinde dokuzar; 1000 içinde onar ve yüzer ileriye ve geriye doğru ritmik sayarken örüntü bulur.
- c) İleriye ve geriye doğru ritmik sayarken bulduğu örüntüyü geneller

Etkinlik Adı: Altı Altı İlerle

Kullanılacak Materyaller: Çalışma Kağıdı

Ölçme ve Değerlendirme Araçları: Çalışma Kağıdı

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Düzenli sayı örüntülerinden altışar artma örüntüsüne dikkat çekilir.
- Bu örüntünün altışar ritmik sayma olduğu kavratılır.
- Konunun kalıcılığını sağlamak amacıyla öğrencilerle birlikte tekerleme yazma çalışmaları yapılır.
- Oluşturulan tekerleme Heceleme yöntemi ile Legolar kullanılarak oyun oluşturulur.

Lego kalıpları kullanılarak yansılama yöntemi ile tekerleme söylenerek oyun çalışıldı.

Tekerleme:

Altı on iki on sekiz
Şarkıya bizde geliriz.
Yirmi dört otuz otuz altı
Sayılar şarkıda kaldı.
Kırk iki kırk sekiz elli dört
Papağan gibi sende öt.
Altmış oldu bitti gitti
Şarkımız sona erdi.



QR Kodu
Tarayınız.



Altı	on	iki	on	sekiz
⤿	*	X	*	⤿
Şarkıya	biz	de	geliriz.	
*	X	*	⤿	
Yirmi	dört	otuz	otuz	altı
*	X	*	⤿	*
Sayılar	şarkıda	kaldı.		
*	X	*		
Kırk	iki	kırk	sekiz	elli
⤿	*	X	*	⤿
Papağan	gibi	sende	öt.	
⤿	*	X	*	
Altmış	oldu	bitti	gitti	
*	X	*	⤿	
Şarkımız	sona	erdi.		
*	X	*		

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
⤿		Dum
⤿	⤿	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Performansı orta ve geliştirilmeli olan öğrenciler için daha sık tekrar yapma ve ek çalışma kağıdı verilir.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Eksik ve yanlış öğrenmeler için öğrenciler EBA 'da yer alan etkileşimli içeriklere yönlendirilir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Öğrencilere etkinlik tekrarı yapılarak çalışma kağıdı verilir.

Derinleştirme: Öğrencilerden konu ile ilgili oyun tasarımları ya da problemler hazırlamaları istenir.



Ders: Fen Bilimleri**Sınıf Düzeyi: 3. Sınıf****Tema: 1. TEMA: CANLILAR DÜNYASINA YOLCULUK****Öğrenme Çıktıları:** FB.3.2.1. Canlıları; mikroskopla görülebilen canlılar, mantarlar, bitkiler ve hayvanlar olarak sınıflandırabilme

- a) Canlıların benzer ve farklı niteliklerini belirler.
- b) Canlıları niteliklerine göre ayırır.
- c) Canlıları gruplandırır.
- ç) Canlıları etiketler.

Etkinlik Adı: Canlılar Dünyasını Keşfet!**Kullanılacak Materyaller: Beden Hareketleri, Çalışma Kağıdı****Ölçme ve Değerlendirme Araçları: Çalışma Kağıdı**

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

- Öncelikle canlıların ortak özellikleri olan 7 özellik beslenmeden başlanarak ayna yöntemiyle gösterilir ve çocuklardan aynı hareketleri yapmaları beklenir.
- Hareketler tam olarak oturduktan sonra şarkının sözleri tahtaya yazılır. Her dizenin hece sayısı öğrencilerle belirlenir.
- Dizelerin hece sayısına göre hareket kalıpları belirlenir. Sonra hareketler şarkı ile beraber her dize üstüne ekleme yapılarak öğretilir ve pekiştirilir. Daha sonra şarkı ve hareketler birleştirilerek bir bütün halinde tekrar edilir.
- Şarkı iyice öğrenildikten sonra ortak özellikler sorularak fener oyunu oynanabilir. (Bu işlemler bütün olarak tekrarlanırken arkaya bir müzik de eklenebilir.)



QR Kodu
Tarayınız.



Canlıların Ortak Özellikleri

Canlıların hepsinde (7)      Yanlara tak tak (küpeli davul)

Ortak özellik (5)     

Bitkiler (3)   

Hayvanlar (3)   

Hepsinde de var (5)     

Beslenme (Göbeğe şap şap)

Boşaltım (alından ter silme hareketiyle bum bum)

Büyüme (Yukarı doğru açılarak şak yapma)

Soluk alıp verme (nefes alarak dum dum)

Çoğalma (iki öğrenci kol kola girerek döner)

Tepki verme (El çırpma oyunu)

Hareket etme (Öğrenci kendine bir hareket belirler)

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
⌋		Dum
⌋	⌋	Duma



QR Kodu
Tarayınız.



GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Canlıların benzer ve farklı niteliklerini sayması beklenir.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Canlıların özelliklerini anlatan bir animasyon videosu izletilir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Canlıların benzer ve farklı niteliklerini özellikleri ile birlikte yazması istenir. Bu özelliklerin olduğu çalışma kağıdını doldurmaları istenir.

Derinleştirme: Öğrencilerin canlılar konusu ile ilgili bir gezi yapmaları ve konu ile ilgili notları almaları istenir ve sınıfta paylaşım yapılır.



Ders: Fen Bilimleri

Sınıf Düzeyi: 2. Sınıf

Tema: 2. TEMA: ATATÜRK VE ÇOCUK

Öğrenme Çıktıları: T.O.2.2. Okudukları ile ilgili anlam oluşturabilme

- a) Okuduğu metindeki bilgiler ile ön bilgileri arasında bağlantı kurar.
- b) Okuyacağı metnin başlığından ve görsellerinden hareketle metnin konusu hakkında tahminde bulunur.
- c) Metnin başlığı ve görsellerinden hareketle metinde geçen bilgiler/olaylar hakkında tahminde bulunur. d) Okuduğu metindeki iletileri ön bilgileri ile karşılaştırır.
- f) Okuduğu metindeki zıt anlamlı sözcükleri bulur

Etkinlik Adı: Zıttı Ne?

Kullanılacak Materyaller: Çalışma Kağıdı

Ölçme ve Değerlendirme Araçları: Çalışma Kağıdı, Gözlem Formu

ETKİNLİK UYGULAMA YÖNERGESİ VE AŞAMALARI

Öğretmen öğrencilere bir oyun oynayacaklarını söyler. Grup çember olur. Öğretmen çemberin ortasına geçer. Öncelikle oyunun notasyonu verilir. Bir süre ayna ve yankı oyunları ile notasyonlar tekrar edilir.



Şak şık şık

Dum dum tak tak

Şak dum dum tak tak bum bum

Oyunun ikinci aşamasında her heceye bir hareket gelecek şekilde öğretmen tekerlemeyi söyler.



Al sana bir kelime

Bul bakalım zıttı ne

Tekerleme söylendikten sonra öğretmen çember üzerinden bir çocuğu gösterir ve zıt anlamını bulmasını istediği sözcüğü ona doğru şıkı yaparak gösterir. (Burada öğrencisine kelimeyi atıyormuş gibi yapar.) Gösterilen öğrenci duma yaparak söylenen kelimenin zıt anlamlısını söyler. (Öğrenci hareketi yaparken kendisine atılan kelimeyi yakalar gibi yapar.) Çember üzerindeki tüm çocuklar yapana kadar etkinlik devam eder.



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation

3. Aşama:

Öğrenciler ikili gruplar oluşturur.

Önce öğrenciler birlikte tekerlemeyi beden sesleri ve sözleriyle seslendirir. Öğrencilerden biri şıkı yaparak kelimeyi diğer arkadaşına söyler. Grup arkadaşı duma yaparak zıt anlamlısını bulmaya çalışır. Sırayla bu oyuna devam ederler.

KeKeÇa Notasyonu

*		Şık
*	*	Şıkı
X		Şak
X	X	Şaka
●		Tak
●	●	Taka
L		Bum (sağ ayak)
L		Bum (sol ayak)
L	L	Buma
∪		Dum
∪	∪	Duma

GERİ BİLDİRİM SÜRECİ

Geri Bildirimin Nasıl Verileceği: Metin okunurken zıt anlamlı sözcüklerin belirlenmesine ve belirlenen sözcüklerin cümle içinde kullanılmasına yönelik çalışmalar yapılır, geri bildirim verilir.

Yönlendirme (eksik ve yanlış öğrenmeler için): Zıt kavramlar çalışma kağıdı verilir ve öğrencinin doldurması istenir.

FARKLILAŞTIRMA/ÇEŞİTLENDİRME

Basitleştirme: Çalışma kağıdında zıt kavram eşleştirmeleri yapılır.

Derinleştirme: Metinde kişi ve nesnelerin benzerlik ve/veya farklılık bakımından karşılaştırılacağı yazma çalışmaları yapılır. Karşılaştırma ifadelerinin yer aldığı yazılarda zıt anlamlı sözcüklerin kullanılması sağlanır. Bu süreç, çalışma kâğıdı ile değerlendirilebilir.



QR Kodu
Tarayınız.



ZURICH
Foundation