



Duygusal Empatik Yakınsal Öğrenme Eğitim Ortamı

PEARL

2018-1-IT02-KA201-048515

Eğitim Klavuzu ve Etkinlik Örnekleri

"Avrupa Komisyonu'nun bu yayının hazırlanmasına verdiği destek, yazarların görüşlerini yansıtan içeriklerin onaylandığı anlamına gelmez ve burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından Komisyon sorumlu tutulamaz."



İçindekiler

Giriş.....	3
PEARL Pedagojik Yaklaşımı	3
• Eğitsel duygular	3
Oyun ve Eğitsel duygular.....	4
• Empatik Yakınsal Öğrenme Eğitim Ortamı	4
Rollerin değeri.....	4
• Öğretmenin rolü.....	5
Engeli olan çocukların dahil edilmesi	5
Doğrulama için geliştirilen deneysel aktiviteler.....	6
0-2 yaş arası çocuklar için deneysel aktiviteler.....	6
Haydi inşa edelim! - tek çocuk	6
Haydi inşa edelim! - grup	8
PEARL eğitim aktivitelerine giriş.....	10
0 ila 2 yaş arası çocuklar için PEARL Aktiviteleri:	11
Taştan arkadaş- tek çocuk	11
Taş arkadaşlar- grup	12
Aromatik bahçe- tek çocuk	14
Aromatik bahçe- grup	15
Suya top atma - tek çocuk.....	16
Suya top atma - grup	18
3 ila 4 yaş arası çocuklar için PEARL Aktiviteleri:	19
Hayvanlar ve yavru hayvanlar- robot olmayan grup.....	19
Hayvanlar ve yavru hayvanlar- robot olan grup	20
Nerede bir elma var? Robot olmayan grup	22
Nerede bir elma var? Robot olan grup	25
Fidanlıktaki ilkbahar çimleri- Robot olan grup	26
Salyangozun hikayesi- robot olmayan grup.....	27
Salyangozun hikayesi- robot olan grup	32
5 ila 6 yaş arası çocuklar için PEARL Aktiviteleri:	38
Başkente yolculuk- robot olmayan grup.....	38
Başkente yolculuk- robot olan grup	41
Ağaca isim ver- robot olmayan grup	45
Ağaca isim ver- robot olan grup	45
Meslekler- robot olmayan grup	46
Meslekler- robot olan grup	49
Büyük ve küçük harfler- robot olmayan grup.....	52
Büyük ve küçük harfler- robot olan grup	54
Geometrik şekillerin sınıflandırılması- robot olmayan grup	58
Geometrik şekillerin sınıflandırılması- robot olan grup	60
Hansel ve Gratel, eve giden yolu bulmak- robot olmayan grup	62
Hansel ve Gratel, eve giden yolu bulmak- robot olan grup	65
Tırmanan robot- robot	67



Giriş

Avrupa projesi Erasmus + KA 201 PEARL “Duygusal Empatik Yakınsal Öğrenme Eğitim Ortamı” ile denenecek ve bilimsel olarak doğrulanacak erken çocukluk eğitimi için eğitim modeli, grup faaliyetlerine dayalı olarak empatik ve duygusal bir yakınsal öğrenme ortamı yoluyla çocukların gelişimini destekleme fikrinden türetilmiştir. Model 0-6 yaş arası çocuklara hitap etmektedir. İtalya, Litvanya, İspanya ve Türkiye'den ortak kurumların uzmanlarının katılımıyla PEARL, akademi, öğretmen eğitici kurumlar, eğitim kuruluşları ve toplum yanlısı becerileri ve empatik, duygusal yakınsal öğrenmeyi teşvik eden eğitim modellerini tanıtan okulların yer aldığı bir ağ oluşturmak için nöro-psiko-pedagojik araştırma ve eğitim kurumlarının uluslar arası buluşma noktasını temsil eder.

Çocukların hayatlarının ilk 6 yılı, ilkökul eğitim dünyasına uygun bir tavırla girebilmeleri için tüm yeteneklerini ve özgüvenlerini özgürce deneyimlemeleri ve geliştirmeleri gereken bir dönem olmalıdır. Çocukların yetişmesi gereken ortam, bireye saygılıdır ve aynı zamanda diğerleriyle olan ilişkisini kolaylaştırır, her çocuğun ortak bir hedefe ulaşma yeteneklerine açık olmasını teşvik eder. Okul öncesi sınıfı, tüm bireylerin katkı sunabileceği kapsayıcı bir toplum için örnek olmalıdır.

PEARL modeli, yakın bir öğrenme alanı yaratmak için grup, akran ilişkileri ve empatik duyguların geliştirilmesine odaklanır. Eğitim modelinin temel odak noktası, toplum yanlısı değerler (işbirliği, empati, karşılıklı yardım, vb.) için doğayla ilgili unsurların ve eğitici robotiklerin kullanılması yoluyla öğrenme ve eğitim süreçleri üzerindeki olumlu duygusal etkidir. Proje, akademik araştırmaları (Vygotsky, Piaget, Montessori, metabilşsel pedagoji, yakınsak öğrenme, birlikte yapılandırmacı öğrenme, çevresel ve ilişkisel yapılandırmacılık) ile akran eğitimi, işbirlikli öğrenme, yapılandırmacılık gibi modern eğitim stratejilerini birleştiren somut ve sağlam nöro-psiko-pedagojik teorik temellere dayalı yeni bir kapsayıcı eğitim modeli geliştirmiş ve doğrulamıştır

PEARL Pedagojik Yaklaşımı

•Eğitsel duygular

PEARL pedagojik yaklaşımının anahtar kavramlarından biri Eğitsel Duygulardır.

Eğitsel Duygular, çocuğun iyi olmasını sağlayan, uyumlu gelişimi kolaylaştıran ve eğitim sürecini teşvik eden, örneğin neşe, güven, ilgi, dinginlik gibi duygulardır.

Eğitsel duygular grup ve çevre ile ilgili olarak gelişir. Olumlu, empatik ve duygusal bir eğitim ortamında büyümek ve öğrenmek, çocukların daha iyi bir öz-bilgi geliştirmelerine, sosyal ve ilişkisel becerilerini artırmalarına olanak tanır. Çocuklara kucak açan, kendilerini en iyi şekilde ifade etmelerini sağlayan ve kendi duygularını ifade etmeyi ve başkalarının duygularını tanımayı öğrendikleri empatik bir ortam sağlanır. Bundan dolayı eğitsel duyguların gelişimi için temel unsurlardan biri, diğerleriyle ilişkiyi kolaylaştıran, her çocuğun yeteneklerine açık, saygılı karşılaşmaları teşvik eden bir ortamdır.

Olumlu bir deneyim sırasında beyin, sağlığı uyaran, olayın hafızasını kolaylaştıran ve nörolojik gelişmeyi sağlayan nöro-ileticileri serbest bırakır. Nörokimyasal sinyaller, deneyimin tekrarlanmasını sağlar. Olumlu bir eğitim deneyimi, daha uzun süreli öğrenmeye yol açar. Çocukları olumlu bir ruh haline sokan olumlu, duygusal ve empatik bir ortam yaratmak, bu nedenle çocuğun sağlığında ve öğrenmesinde iyileşmeye yol açar.



Oyun ve Eğitsel duygular

Erken çocukluk döneminde (ve daha sonraki yaşlarda) eğitim, olumlu duygularla ilişkilendirilmelidir ve bu tepkiyi en çok tetikleyen unsurlardan biri de oyundur. Eğitsel duygular, çocuğa iyi olma hissi veren şeylere dayandığından, oyun bu yaklaşımın uygulanmasını anlamada en faydalı unsurlardan biridir. Oyun sadece eğlenmek değildir. Oyun yoluyla çocuk şunları yapabilir: yeni bilişsel yollar deneyebilir, sınırlarını güvenle keşfedebilir, becerilerini güçlendirebilir, hata ve yargılama korkusunun üstesinden gelebilir, sosyal (ve toplum yanlısı) becerileri güçlendirebilir...

Oyun, sosyal ilişkilerin doğal bir düzenleyicisidir ve eğitimdeki değeri yalnızca erken çocukluk döneminde değil, güçlü bir şekilde dikkate alınmalıdır. Sosyal oyun sırasında çocuklar kendilerini ve tepkilerini kontrol etme yeteneklerini geliştirirler. Oyunda uyulması gereken kurallar vardır, ancak aynı zamanda oyun, hayal gücü ve yaratıcılık ile karakterize edilir. Oyun, bir grup içinde olma ve farklı ve yaratıcı düşünmeyi geliştirme yeteneğinin aşamalı olarak edinilmesini sağlar.

•Empatik Yakınsal Öğrenme Eğitim Ortamı

Grup, bireyin hissettiği duygu yelpazesini arttırdığı için eğitici duyguların gelişiminde temel unsurlardan biridir. Grup, zorluklarla yüzleşmek ve birbirlerinden öğrenmek için sosyal bir yapı haline gelir. Bu yönü “Yakınsal Öğrenme Ortamı” olarak adlandırırız. Bu, Vygotsky'nin Yakınsak Gelişim Bölgesi kavramının bir evrimidir. Akran eğitiminin kolektif, evrimsel bir öğrenme süreci haline geldiği gruplarda bilginin, sorumlulukların, rollerin ve sezgilerin aktarımıdır. Yakınlık kavramları artık sadece zihinsel / bilişsel değil, aynı zamanda somut yakınlık anlamını da içerir. Çocukların hareket ettiği ve oynadığı sınıfın gerçek alanındaki grup ilişkisi, her çocuğun kapasite ve yeteneklerinin potansiyel gelişimini besler.

Grup ilişkileri, işbirliği ve olumlu iletişim gibi yetenekleri teşvik eder, akran iskelesini ve karşılıklı yardımlaşmayı kolaylaştırır. Bu öğrenme, oyun içinde ve doğal şekilde gerçekleşir ve birbirini dinlemeye yönelik tutumlar geliştirir. Empati ve proaktiflik özellikleri, dışarıdan müdahale olmaksızın, ancak katılımcılar arasında kurulan dinamikler sayesinde güçlendirilir. Ortak bir amaç için işbirliği yaparken, çocuklar grubun ihtiyaçlarını kendi ihtiyaçlarının önüne koymayı öğrenirler ve bu, toplum yanlısı davranış için bir temel oluşturur.

Yakınsal öğrenme eğitim ortamında duygusal yönler saygı ve anlayış esastır, bu nedenle empatik bir atmosfer yaratmanın önemi vurgulanmaktadır. Bütün çocuklar duygularını ifade ederken anlaşıldığını ve saygı duyulduğunu hissetmek zorundadır.

Grup ayrıca öğrenme deneyimi için motive edici bir göreve sahiptir: zorluklarla karşılaşıldığında yaşanan hayal kırıklığı deneyimi paylaşılar (ve bu şekilde daha iyi deneyimlenir), daha yetenekli çocuklar izlenecek bir örnek olur, iletişimsel değişimler deneyimi daha zengin ve daha teşvik edici hale getirir. Bir grup içinde, duyguları yoğunlaştıran ve çocuğun kişiliğini yapılandıran yakınlık ve yabancılaşma, dahil etme ve dışlama dinamikleri ortaya çıkar.

Grup etkinlikleri eğitici duyguların gelişimi düşünülerek tasarlandığında, üyeler arasında olumlu bir tutum gelişir ve bu da daha büyük güçlükleri olan çocuklara yönelik desteğin ifade edilmesine yol açar: olumlu örneklerden oluşan olumlu bir ortam, olumlu tutumların gelişmesine yol açar.

Rollerin değeri

Eğitim ortamı, yakınsak öğrenmeyi kolaylaştırmalı, ilişkisel yönü kolaylaştırmak için nasıl düşünülmeli ve yapılandırılmalıdır. Küçük bir grubun ilişkisel dinamikleri ile kolaylaştırılan ve eğitim duygularına dayanan bir eğitim ortamı geliştirmek için öğretmen, eğitim aktiviteleri sırasında çocuklar için roller geliştirerek ilerleyebilir. Rol, çocuğa ne yapması gerektiği konusunda net referanslar sağlar, bir görevin yanı sıra hareket etme ve onu nasıl gerçekleştireceğine karar verme özgürlüğü verilir; roller ayrıca grup içinde daha fazla netlik sağlayarak



ilişkiyi kolaylaştırır; rollerin rotasyonu, çocuğun farklı sorumluluklar denemesine, güçlü yanlarını göstermesine ve belirli becerilerini geliştirmesine olanak tanır.

Roller, çocuğu sosyal becerilerle denemede destekleyen esnek bir yapı sağlar.

Bir çocuk için rol edinmek basit bir şey değildir, oyunun mikro toplumu içinde, gerçek makro-topluma uzanan ayrıcalıklı bir pozisyona sahip olmak demektir. Bir oyun grubu içinde rollerin tahsisi, herkesin dahil edilmesini kolaylaştırır, hatta utangaç bireyler ya da zorluk çekenler bile dahil olur, çünkü her grup üyesinin bir görevi vardır, bu nedenle bu ilişkilendirme herkesi aynı seviyeye getirir. Rol aynı zamanda grup tarafından kabulün ve başkalarına bağlılığın bir unsurudur. Bu, oyunun kuralları ve işleviyle bağlantılıdır, çünkü robotun kullanımıyla ya da oyunla ilgili görevlerin dağılımında her çocuğun diğerlerine ve oyunun amacına karşı sorumluluğu vardır. Bir çocuk grupta oynadığı rol sayesinde grubun bir parçası olmayı öğrenebilir ve başkalarına nasıl yardım edebileceğini belirleyebilir.

•Öğretmenin rolü

Öğretmenin rolü, bir bilgi tedarikçisi ya da sağlayıcısından, aktivitelerde yer alan kurallar ve parçalar için bir destekçiye kadar uzanır. Öğretmen başlangıçta bir rehberdir, ancak kısa süre sonra bir adım geri gider ve kolaylaştırıcı, yani grup içinde gerçekleşen öğrenme ve büyüme sürecine özenle eşlik eden kişi olur. Bir kolaylaştırıcı olarak öğretmen, çocuklar için daha yakın, daha ulaşılabilir bir yetişkin modelini bünyesinde barındırır. Bu nedenle, yenilikler ve bilinmeyenlerle daha az endişeli veya eleştirel bir şekilde ilişki kurmayı açık, meraklı ve yargılayıcı olmayan bir tutum aracılığıyla öğrenirler.

Öğretmen ayrıca, paylaşılması gereken yönler ve parametrelere göre destek işlevini de yürütür, böylece her öğrenci kendisine neden bir rol verildiğini ve gruptaki önemini bilir. Öğretmenler bir sınıfın sosyal, duygusal iklimini büyük ölçüde diyalog, ses tonu, yüz ifadeleri ve belirledikleri sınıf normları aracılığıyla belirler. Öğretmen, çocukların ulaştığı sonuçlarla ilgili herhangi bir hükmü askıya alır. Sonuçların doğruluğu konusunda hiçbir beklentileri olmamalıdır. Öğrenme sürecinin bir parçası olarak hataların karşılanması ve kabul edilmesi esastır. Öğretmenlerin kasıtsız olarak sözel olmayan davranışlarıyla hataya dair endişelerini ya da kesinleşmiş bir faaliyetin doğruluğuna ilişkin beklentilerini iletmeleri mümkündür. Bu şekilde çocuklar hata yapmanın yanlış olduğunu öğrenirler ve bu da yeni şeyler deneme niyetini engelleyebilir.

Engeli olan çocukların dahil edilmesi

Empatik Yakınsal Öğrenme Ortamına dayalı bir pedagojik modeli teşvik etmenin temel unsurlarından biri, engelli çocukların akran grubuna dahil edilmesine verilen önemdir.

Entegrasyon genellikle kaynaştırma ile karıştırılır. Birincisinde, engelli ve güçlükleri olan çocuklar eğitim alanlarını akranlarıyla paylaşırlar; kaynaştırmada ise tüm çocuk grubunun gelişmesine ve büyümesine yol açan iletişimsel, ilişkisel ve eğitici bir duygu alışverişinde ortak eğitim sürecine gerçek bir katılım vardır. Aslında, kaynaştırıcı ilişki hem engelli çocukları öğrenmeye daha fazla motive edecek ve iletişim, psiko-fiziksel ve bilişsel becerilerini güçlendirecek, hem de sınıf arkadaşlarının saygı, çeşitliliği kabul etme, destekleme ve empatik dinleme gibi toplum yanlısı becerileri geliştirmelerini sağlayacaktır.

Erken yaşlardan itibaren kaynaştırmanın teşvik edilmesi, çocuklar üzerinde ömür boyu sürecek bir etkiye sahiptir ve tüm üyelerinin ihtiyaçlarına özen gösteren daha kapsayıcı bir toplumun yaratılmasına olanak sağlar.

Kaynaştırma yöntemini kolaylaştırmada PEARL modeli, ilişkiyi kolaylaştıran (yukarıda açıklandığı gibi) ve akranların kelimelerin ötesinde iletişim kurabilecekleri eğlenceli ortamı temsil eden eğitim robotlarının kullanımına dayanır.



Doğrulama için geliştirilen deneysel aktiviteler

Deney tasarımının yapısını takip ederek, doğrulama aşaması için ortakların uzmanları tarafından aşağıdaki aktiviteler geliştirilmiştir:

- **0-2 yaş arası çocuklar:**
 - öğretmenle tek başına oynayan çocuk
 - birlikte oynayan bir grup çocuk
- **3-4 yaş arası çocuklar:**
 - bir robotla tek başına oynayan çocuk
 - Robotsuz tek başına oynayan 1 çocuk
 - Robotsuz oynayan 5 kişilik 1 grup
 - Robotla oynayan 5 kişilik 1 grup
- **5-6 yaş arası çocuklar:**
 - bir robotla tek başına oynayan çocuk
 - Robotsuz tek başına oynayan 1 çocuk
 - Robotsuz oynayan 5 kişilik 1 grup
 - Robotla oynayan 5 kişilik 1 grup

0-2 yaş arası çocuklar için deneysel aktiviteler

Haydi inşa edelim!- tek çocuk	
YAŞ ARALIĞI	0/2 Yaş
Aktivite	tek çocuk
Yazar	Panevezio r. Velzio kindergarten “Sypsenele”, Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	Bir çocuk ya da bir grup çocuk için görevi tamamlama süresi sınırlı <u>değildir</u> .
GEREKLİ MATERYALLER	Farklı renklerde yapı legoları 



ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Ahşap blok seti 5-6 bloklu bir yapı hazırlamak için hazır olan bir öğretmen. Öğretmenin eylemlerini tekrarlayan bir çocuk.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Görev: Öğretmenin yaptığı yapının aynısını yapmak Geliştirilecek beceriler: dikkat, ince motor beceriler, görsel algı. Aktiviteler: Öğretmen çocuğa ne inşa edeceğini açıklar. Öğretmen farklı renkteki tahta blokları alır ve yavaş yavaş 5-6 bloktan oluşan bir yapı oluşturur. Öncelikle öğretmen, ince motor hassasiyeti ve özenli kavramayı geliştirirken iki bloğun nasıl yerleştirileceğini gösterir ve blokları devirmeden ellerini serbest bırakır. Nihai yapı, renkli bloklardan oluşan bir yapıdır. Öğretmen onu inşa ettikten sonra, çocuktan inşa edilenin yanında kendi yapısını yapmasını ve geliştirmesini ister. Öğretmen çocuğu gözlemler ve gerekirse görevi bitirmesi için biraz cesaret verir (örneğin, bir blok daha inşa ederek). Çocuk etkinliği tamamladıktan sonra öğretmen çabalarını ve başarısını över. <u>Zorlaştırmak için:</u> 1) Yapı Oluşturmak için Blokları Kullanın (farklı zorluk seviyeleri mümkündür). Öğretmen, belirli renklere sahip ahşap bloklardan bir yapının nasıl oluşturulacağını gösterir ve çocuktan kendi blok yapısını kopyalamasını ister (örneğin, orta sıra sadece kırmızı bloklardan (solda) oluşur ya da tüm sıralar farklı renktedir (Sağdaki)).  2) Yapı oluşturmak için farklı boyutlar, şekiller ve hatta blok kalıpları kullanın. 



ÇOCUKLARIN ROLÜ	Taklit etmeyi öğrenen, gözlemci, deneyci. Arkadaşlarını izleyen ve kopyalayan ya da yetişkinlerin teşvikini bekleyen. Oyunculuk yaparken duygularını seslerle, kelimelerle, jestlerle, yüz ifadeleriyle ifade eder.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen- başlatıcı, gözlemci, yardımcı. Öğretmen- başlatıcı Tahta blok yapı örneğini verir, çocuğa bir yapıyı kopyalamasını önerir. Çocuğun davranışlarını yorumlar, kendisini ifade etmesi için onu cesaretlendirir. Etkinlik sonunda çocukla izlenimleri, deneyimleri hakkında konuşur. Öğretmen bir gözlemcidir: çocuk bağımsız hareket eder, hareket etme yollarını keşfeder. Öğretmen- yardımcıdır, gerektiğinde yardım etmeyi teşvik eder ve ekstra bir örnek oluşturur.
Ekstra kaynaklar	-
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Araştırmalar (Ellis-Rech et al., 2020) bize bloklarla ilgili erken deneyimlerin uzamsal, dil, bilişsel ve problem çözme becerilerinin gelişimini teşvik ettiğini söylüyor. Bunların tümü, okuma, yazma, yürütme işlevi, matematik ve iletişim becerileri gibi üst düzey görevler için gerçek yapı taşlarıdır. Çocuklar bloklarla inşa ederek neden-sonuç kavramlarını (çok yüksek yaparsam kule düşer), muhakeme (blokları üst üste yerleştirmem gerekiyor, böylece devrilmemeleri için) ve yaratıcılık, özgüven, STEAM kavramları, erken matematik, dil ve motor planlama kavramlarını oluşturuyorlar. Değerlendirme aracında kriterler yer alabilir: Her bir aktivite için tek bir çocuk ve bir grup çocuk tarafından harcanan zaman. Duygular seti: Mimikler, jestler, ses, yaşanan duyguları ifade etmek için diğer eylemler. Söylenen kelime veya diğer dilsel ifadelerin sayısı Çocukların oluşturduğu yığının öğretmenlerin yaptığı yığına uygunluğu (Öğrenmeyi öğrenmek: Başarıyla tekrar etmeye çalışmak)
Referanslar, varsa	Ellis-Rech, D. R., Lee, E., Wood, N., & Gregg, S. (2020). Interactive STEAM Education for Children: Ball Wall IQP. <i>Interactive Qualifying Projects (All Years)</i> . https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706

Haydi inşa edelim! - grup	
YAŞ ARALIĞI	0/2 Yaş
Aktivite	Grup için
Yazar	Panevezio r. Velzio kindergarten "Sypsenele", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	Bir çocuk ya da bir grup çocuk için görevi tamamlama süresi sınırlı <u>değildir</u> .
GEREKİLİ MATERYALLER	Farklı renklerde yapı legoları



ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Ahşap blok seti 2-3 öğretmenden oluşan bir grup, 5- 6 (veya daha fazla) bloktan oluşan bir yapı oluşturmak için bir ekip olarak hazırdır. Öğretmenin eylemlerini tekrarlayan 5 çocuklu bir grup.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Görev: Öğretmenler grubunun yaptığı yapının aynısını yapmak Geliştirilecek beceriler: dikkat, ince motor beceriler, sosyal duygusal beceriler Aktiviteler: Öğretmen grubu, çocuklara grup olarak ne yapacaklarını açıklar. Öğretmenler sırayla tahta blokları neyin ve nasıl üst üste koyduklarını adım adım açıklayarak bir yapı inşa etmeye başlarlar. Öğretmen grubu, 5-6 bloktan oluşan farklı renklerde ahşap bloklardan oluşan bir yığın oluşturur. Öncelikle her öğretmen, ince motor hassasiyeti ve özenli kavramayı geliştirirken iki bloğun nasıl yerleştirileceğini gösterir ve blokları devirmeden ellerini serbest bırakır. Nihai yapı, renkli bloklardan oluşan bir yapıdır. Gruptaki öğretmenlerden biri, yapısını tamamladıktan sonra, çocuktan inşa edilenin yanına kendi yapısını yapmasını ve geliştirmesini ister. Öğretmenler grubun öğrenme sürecini bir bütün olarak ve grup içindeki her çocuğu ayrı ayrı gözlemler. Gerekirse, öğretmenler çocuklara görevi bitirmeleri için biraz cesaret verir (örneğin, bir blok yığını daha yaparak). Görev tamamlandığında, öğretmen grubu başka bir tahta blok yığını oluşturmaya başlar ve grubun çocuklarından bunu tekrar etmelerini ister. Bir grup çocuk etkinliği bitirdikten sonra, öğretmenler çabalarını ve başarılarını över. <u>Zorlaştırmak için:</u> 1) Şekiller Yapmak için Blokları Kullanın (farklı zorluk seviyeleri mümkündür). Öğretmen, belirli renklerdeki ahşap bloklardan bir yapının nasıl oluşturulacağını gösterir ve çocuktan kendi blok formunu kopyalamasını ister (örneğin, orta sırada sadece kırmızı bloklar varken (solda) tüm sıralar farklı renkte olabilir) (Sağdaki)). 2) Şekiller Yapmak için farklı boyut, şekil ve hatta blok desenlerini kullanın

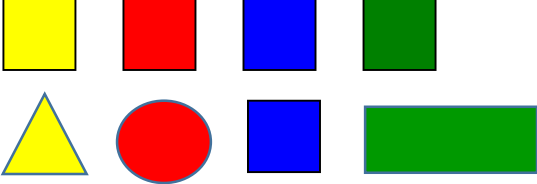
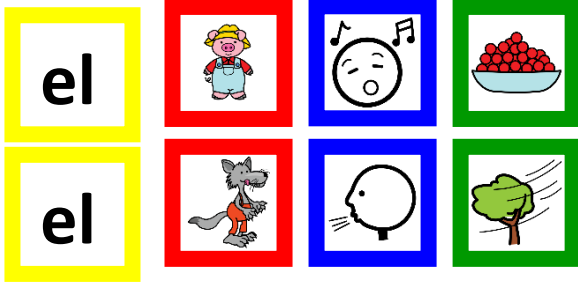


ÇOCUKLARIN ROLÜ	Taklit eden çocuklar, motive eden çocuklar ve Katkıda Bulunan Çocuklar Arkadaşlarını izler ve kopyalar ya da yetişkinlerin teşvikini bekler. Oyunculuk yaparken duygularını seslerle, kelimelerle, jestlerle, yüz ifadeleriyle ifade ederler.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen- başlatıcı, gözlemci, yardımcı. Öğretmen- başlatıcı Tahta blok yığını örneğini verir, çocuğa bir yığını kopyalamasını önerir. Çocuğun davranışlarını hakkında yorumlar, kendisini ifade etmesi için onu cesaretlendirir. Etkinlik sonunda çocukla izlenimler, deneyimler hakkında konuşur. Öğretmen bir gözlemcidir: çocuk bağımsız hareket eder, hareket etme yollarını keşfeder. Öğretmen- yardımcıdır, gerektiğinde yardım etmeyi teşvik eder ve ekstra bir örnek oluşturur.
Ekstra kaynaklar	-
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Araştırmalar (Ellis-Rech et al., 2020) bize bloklarla ilgili erken deneyimlerin uzamsal, dil, bilişsel ve problem çözme becerilerinin gelişimini teşvik ettiğini söylüyor. Bunların tümü, okuma, yazma, yürütme işlevi, matematik ve iletişim becerileri gibi üst düzey görevler için gerçek yapı taşlarıdır. Çocuklar bloklarla inşa ederek neden-sonuç kavramlarını (çok yüksek yaparsam kule düşer), muhakeme (blokları üst üste yerleştirmem gerekiyor, böylece devrilmemeleri için) ve yaratıcılık, özgüven, STEAM kavramları, erken matematik, dil ve motor planlama kavramlarını oluşturuyorlar. Değerlendirme aracında kriterler yer alabilir: Her bir aktivite için tek bir çocuk ve bir grup çocuk tarafından harcanan zaman. Duygular seti: Mimikler, jestler, ses, yaşanan duyguları ifade etmek için diğer eylemler. İlan edilen kelime veya diğer dilsel ifadelerin sayısı Çocukların oluşturduğu yığının öğretmenlerin yaptığı yığına uygunluğu (Öğrenmeyi öğrenmek: Başarıyla tekrar etmeye çalışmak)
Referanslar, varsa	Ellis-Rech, D. R., Lee, E., Wood, N., & Gregg, S. (2020). Interactive STEAM Education for Children: Ball Wall IQP. <i>Interactive Qualifying Projects (All Years)</i> . https://digitalcommons.wpi.edu/iqp-all/5706

3-4 yaş arası çocuklar için deneysel aktiviteler

Çılgın cümleler- Grup Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	Çılgın cümleler
Aktivite	Grup-robotlu



Yazar	EEI "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-45 dakika Sözlü dil etkinlikleri için belirlenen sürede yapılabilir.
GEREKİLİ MATERYALLER	- Renkli geometrik figürler ve cırtcirt figürlere kelime yapıştırmak için (daha kolaylaştırmak için aynı geometrik şekli farklı renklerde kullanabilirsiniz.)  (Sarı nesne için olabilir, kırmızı özne, mavi fiil ve yeşil ise zarf veya tamlamalar) - Kartlar ve kartlara yapıştırılmış şekiller bir kutuya konulur. Kartlar lamine edilmiş cümlelerin kelimelerine karşılık gelen görüntüleri içermektedir.  - İki kutu, biri resimler için diğeri geometrik figürler için. Resimler için hazırlanan kutu  Geometrik figürler için olan kutu:  - İfadeye karşılık gelen görüntülerin yerleştirileceği cırt cırtlı panel. 



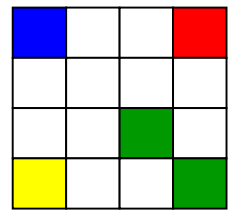
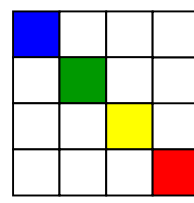
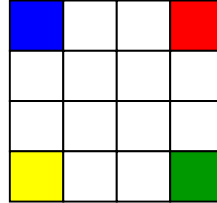
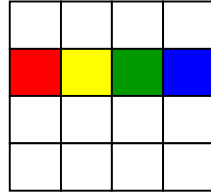
- İki cırt cırtlı panel, biri cümlelerin resimlerini, diğeri geometrik figürleri yerleştirmek için.



- Peri masalı veya hikaye, bu örnekte "Üç küçük domuz" u seçtik (kitap ayrıca piktogramlar da içeriyor)
- Robot
- Geometrik figürleri yerleştirmek için boşluklar olan mat.
Geometrik şekillerin sayısı cümlelerin büyüklüğüne bağlı olacaktır. (3 birim ya da 4 birim)

Özne + fiil + yüklem

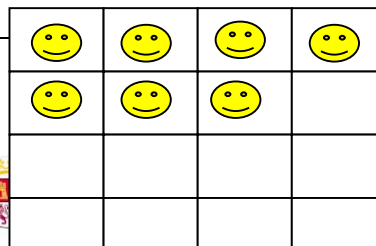
Makale + ad + fiil + tamlama...



- Gruptaki rolleri belirlemek için madalya



- Gülen yüzleri koymak için bir tablo





Öğretmen üç küçük domuzun hikayesini tüm çocuklarla birlikte bir toplantıda anlatır ve etkinliğin nelerden oluşacağını açıklar.

Yerde geometrik figürlerin kartlarını içeren bir kutu ve resimler ve cırt bantlı panel içeren başka bir kutu olacaktır.



Yerde, cümleleri oluşturabilmeleri için iki cırt bantlı panel bulunacaktır.

ORTAMIN HAZIRLANMASI:

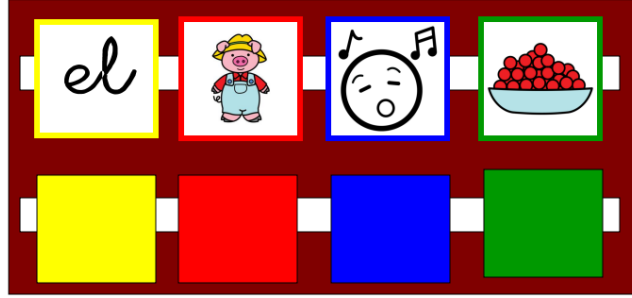


Öğretmen grubun yakınında olacak, gözlem yapacak ve şüpheleri netleştirmeye açık olacaktır.

Grup ayrıca bir Doc veya Super Doc Clementoni robotu ve robotu farklı düzenlemelere yerleştirilmiş geometrik şekillerle hareket ettirmek için tahta ile sayacaktır (tahta önerileri bu şablonun sonundadır, ...). Tahta, kenar uzunlukları 15 cm olan karelerden oluşmaktadır.



	
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	• Büyük grupla ortak etkinlik: • Öğretmen resimlere ve piktogramlara dayanarak üç küçük domuzun hikayesini anlatır. • Çocuklar hikayedeki karakterlerden bahsediyor. Onlar kim? Onlar ne yapar? ... • Örnek olarak öğretmen hikayeye ilgili 4 unsurdan oluşan bir cümle yapar, örneğin: • "Domuz ev inşa eder" ve çocuklardan bu kelimelerle cümleler kurarak sıralarını değiştirmelerini ister: "Ev inşa eder domuz" "İnşa eder ev domuz" "Domuz inşa eder ev" "Küçük domuz bir ev inşa eder" • "İnşa eder bir ev küçük domuz" .. • Her örnekten sonra, cümlenin iyi olup olmadığını yansıtırlar • Çocuklar cümle kuracakları kelimelerin resimlerinin bulunduğu kartları görürler. • Karakterler: Domuz, kurt... (Kırmızılar cümlelerin öznesi) ○ Fiiller: söylemek, üflemek, inşa etmel (mavilerdeki fiiller) ○ Nesne: bir ev, çok , güçlü (yeşillerdeki tamlamalar) ○ parçalar: The, A (sarılarda)



Grup- Robotlu

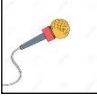
- Öğretmen, çocuklara 5 rolü dağıtacaktır: yayıncı, bakıcı, oyuncu, koç ve hakem, Çocukların bu rollerin özellikle neyi içerdiğini anlamaları konusunda yardımcı olur.
- Çocuklar her birinin rolüne karar verecek ve madalyalarını alacak.
- Yayıncı şu kelimeleri birleştiren bir cümle söyleyecektir:
Örnek:

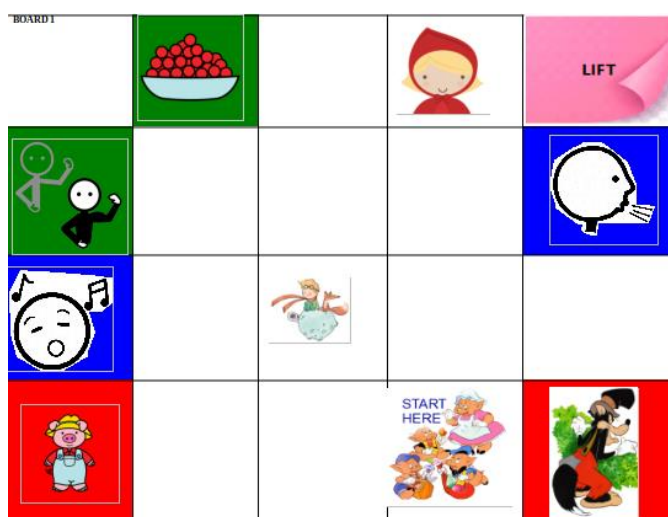
"Küçük domuz çok şarkı söyler"

"Kurt çok güçlü üfler"

- Koç, gruptaki bir çocuktan ilk resmi cırtlı sıradaki panele koymasını isteyecek, ardından başka bir çocuğa ikinci kelimeyi ve dolayısıyla cümlenin 4 kelimesini koymasını isteyecektir.
- Yayıncı resimlerle yazılan cümleyi okuyacaktır.
- Hakem, cümlenin doğru olup olmadığını veya grubun onu yeniden şekillendirmesi gerektiğini düşünür.
- Koç, gruptaki bir çocuktan, doğru geometrik şekle karşılık gelen konuma gelmesi için robotu nasıl hareket ettireceğini söylemesini ister ve oyuncu, robotu hareket ettirmek için robot üzerindeki oklara basar.
- Hakem, robotun cümlenin görüntüsüne karşılık gelen geometrik şekle doğru şekilde yerleştirilip yerleştirilmediğini söyler.
- Görev başarıyla tamamlanmışsa, bekçi mutlu yüzü değerlendirme paneline yerleştirecektir.

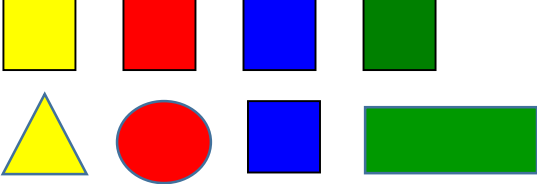
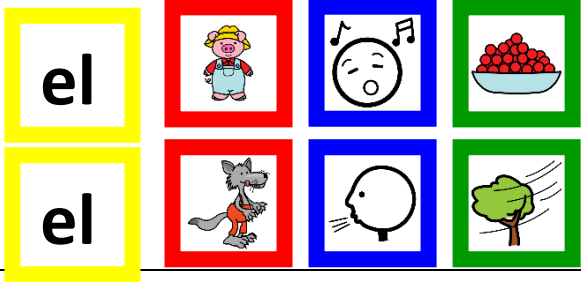


	Aynı sıra, farklı olası ifadelerle takip edilir: Domuz çok şarkı söyler Şarkı söyler domuz çok Küçük domuz şarkı söyler çok Çok küçük domuz şarkı söyler Kurt çok sesli üfler Kurt çok güçlü üfler Güçlü üfler kurt
ÇOCUKLARIN ROLÜ	 Yayıncı: Oluşturulacak cümleyi söyler Resimlerle ve gometrik figürlerle yazılan cümleyi okur. Görevi gruba hatırlatır.  Aktör: Grup tartışmasına göre robotun tuşlarına basar.  Bekçi: Gruptaki herkesin görevini yapmasına ve saygılı olmasına dikkat eder. Kavgaları önler. Değerlendirmeden sonra oluşan cümle doğru ise tabloya gülen yüz yapıştırır  Koç: Kimin cevap vereceğine karar verir. Panele kelimelerin Kimin yapıştıracağına karar verir.  Hakem: Oluşturulan cümlenin doğru veya yanlış olduğuna karar verir. Düzeltmeleri yapar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Hikayeyi okuyun, materyalleri sağlayın, şüpheleri destekleyin ve netleştirin, rollerin dağılımını destekleyin, gruba robotun kullanımı hakkında bilgi edinmesi için zaman verin, her rolle ilgili görevleri netleştirin, yürütülen süreci ve çocukların aralarındaki işbirliğini güçlendirin
Ekstra kaynaklar	Örnek mat hazırlamaları:





Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	-
Referanslar, varsa	-

Çılgın cümleler- Grup Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	Çılgın cümleler
Aktivite	Grup-robotsuz
Yazar	EEL "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-45 dakika Sözlü dil etkinlikleri için belirlenen sürede yapılabilir.
GEREKLİ MATERYALLER	- Renkli geometrik figürler ve cırcırt figürlere kelime yapıştırmak için (daha kolaylaştırmak için aynı geometric şekli farklı renklerde kullanabilirsiniz.)  (Sarı nesne için olabilir, kırmızı özne, mavi fiil ve yeşil ise zarf veya tamlamalar) - Kartlar ve kartlara yapıştırılmış şekiller bir kutuya konulur. Kartlar lamine edilmiş cümlelerin kelimelerine karşılık gelen görüntüleri içermektedir. 



- İki kutu, biri resimler için diğeri geometrik figürler için.

Resimler için hazırlanan kutu



Geometrik figürler için olan kutu:



- İfadeye karşılık gelen görüntülerin yerleştirileceği cırt cırtlı panel.



- İki cırt cırtlı panel, biri cümlelerin resimlerini, diğeri geometrik figürleri yerleştirmek için.



- Peri masalı veya hikaye, bu örnekte "Üç küçük domuz" u seçtik (kitap ayrıca piktogramlar da içeriyor)

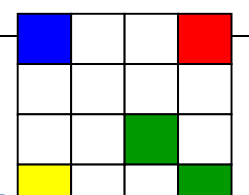
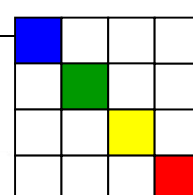
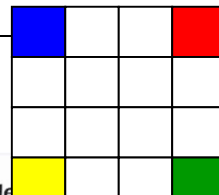
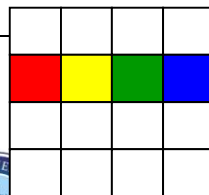
- Robot

- Geometrik figürleri yerleştirmek için boşluklar olan mat.

Geometrik şekillerin sayısı cümlelerin büyüklüğüne bağlı olacaktır. (3 birim ya da 4 birim)

Özne + fiil + yüklem

Makale + ad + fiil + tamlama...

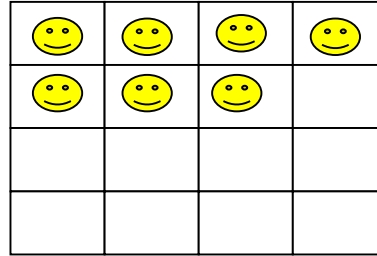




- Gruptaki rolleri belirlemek için madalya



- Gülen yüzleri koymak için bir tablo



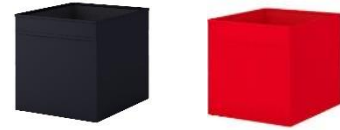
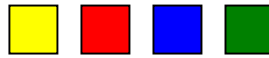
ORTAMIN HAZIRLANMASI:

Öğretmen, bir toplantıdaki tüm çocuklarla birlikte üç küçük domuzun hikayesini okur ve etkinliğin nelerden oluşacağını açıklar.

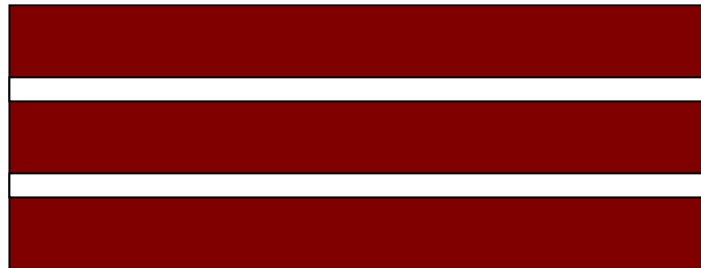
Büyük grup, 5 üyeden oluşan küçük gruplara bölünecektir.

Fiziksel Çevre:

Çocuk grubu, geometrik figürlerin kartlarının ve resimlerin bulunduğu birer kutuya sahip olacak.



Yerde, iki cırt cırtlı panele sahip olacaklar, böylece cümleleri oluşturabilirler.





DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	• (Önceki bir derslerde, öğretmenin çocuklarla farklı rolleri (yayıncı, bekçi, gardiyan, aktör, koç ve hakem gibi bu rollerin her birinin nelerden oluştuğunu) anlayabilmeleri için çalışma yapılır) • Hedeflere bağlı olarak, öğretmen 4 rolü dağıtacaktır (veya grubun bunları kendi başlarına dağıtmasına izin verecektir): yayıncı, vesayet, koç ve hakem. • Çocuklar aldıkları rolün madalyasını takar. • İçinde geometrik figürlerin olduğu bir kutu ve kartların bulunduğu bir kutu olacak. • Yayıncı, kelimeleri birleştiren bir cümle söylüyor: Örneğin: "Küçük domuz çok şarkı söylüyor" "Kurt çok güçlü üfler" • Koç, grubun bir çocuğundan ilk resmi cırtcirtin ilk sırasındaki panele koymasını, ardından başka bir çocuktan ikinci kelimeyi ve dolayısıyla cümlelerin 3 veya 4 kelimesini koymasını ister. • Hakem, kendi görüşüne göre ifadenin resimlerinin iyi olup olmadığını, uygun olup olmadığını söyler. Bekçi mutlu yüzünü koyar. • Daha sonra, koç gruptan bir çocuktan ilgili geometrik şekli panelin ikinci sırasındaki cırtcirt üzerine koymasını ister. • Yayıncı resimlerle yazılan cümleyi ve ardından geometrik figürlerle yapılan cümleyi "okur" (resim ve piktogram kullandıklarını unutmayın) Herkes cümlelerin iyi söylenip söylenmediğine veya bazı değişiklikler yapmaları gerektiğine karar verir.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Yayıncı: Oluşturulacak cümleyi söyler Resimlerle ve gometrik figürlerle yazılan cümleyi okur. Görevi gruba hatırlatır. Aktör:

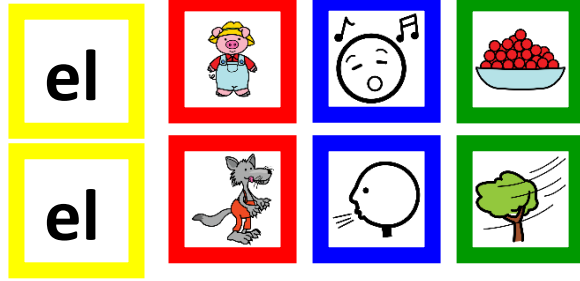


	rengi veya geometrik şekli ikinci cırt cırt cırtına yapıştıracaktır.  Bekçi: Gruptaki herkesin görevini yapmasına ve saygılı olmasına dikkat eder. Kavgaları önler. Değerlendirmeden sonra oluşan cümle doğru ise tabloya gülen yüz yapıştırır  Koç: Kimin cevap vereceğine karar verir. Panele kelimelerin Kimin yapıştıracağına karar verir.  Hakem: Oluşturulan cümlelerin doğru veya yanlış olduğuna karar verir. Düzeltmeleri yapar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Ödev için motive edin. Hikayeyi okuyun, materyaller sağlayın, şüpheleri destekleyin ve açıklığa kavuşturun, rollerin dağılımını destekleyin ve her bir rolle ilgili görevleri netleştirin, yürütülen süreci ve çocuklar arasındaki işbirliğini güçlendirin
Ekstra kaynaklar	-
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	-
Referanslar, varsa	-

Çılgın cümleler- Tek-Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	Çılgın cümleler
Aktivite	Tek-robotlu
Yazar	EEL "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-45 dakika Sözlü dil etkinlikleri için belirlenen sürede yapılabilir.
GEREKİLİ MATERYALLER	Renkli geometrik figürler ve cırtcırt figürlere kelime yapıştırmak için (daha kolaylaştırmak için aynı geometric şekli farklı renklerde kullanabilirsiniz.)   (Sarı nesne için olabilir, kırmızı özne, mavi fiil ve yeşil ise zarf veya tamlamalar)



- Kartlar ve kartlara yapıştırılmış şekiller bir kutuya konulur. Kartlar lamine edilmiş cümlelerin kelimelerine karşılık gelen görüntüleri içermektedir.



- İki kutu, biri resimler için diğeri geometrik figürler için.

Resimler için hazırlanan kutu



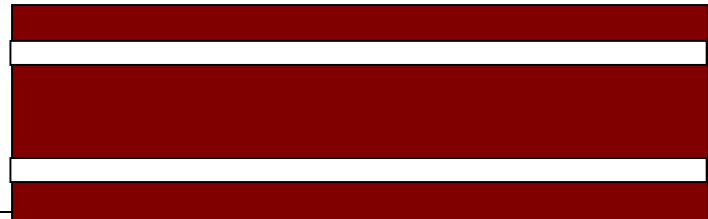
Geometrik figürler için olan kutu:



- İfadeye karşılık gelen görüntülerin yerleştirileceği cırt cırtlı panel.



- İki cırt cırtlı panel, biri cümlelerin resimlerini, diğeri geometrik figürleri yerleştirmek için.

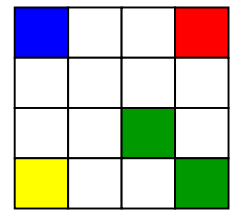
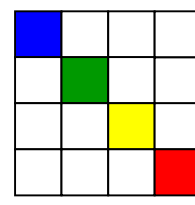
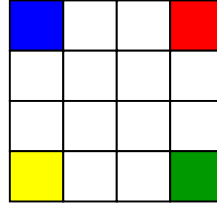
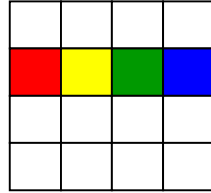




- Peri masalı veya hikaye, bu örnekte "Üç küçük domuz" u seçtik (kitap ayrıca piktogramlar da içeriyor)
- Robot
- Geometrik figürleri yerleştirmek için boşluklar olan mat.
Geometrik şekillerin sayısı cümlelerin büyüklüğüne bağlı olacaktır. (3 birim ya da 4 birim)

Özne + fiil + yüklem

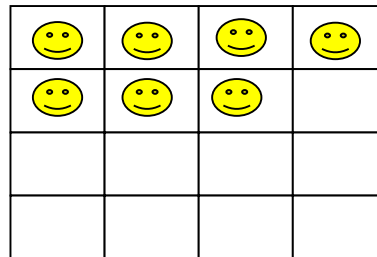
Makale + ad + fiil + tamlama...



- Gruptaki rolleri belirlemek için madalya



- Gülen yüzleri koymak için bir tablo





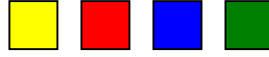
ORTAMIN HAZIRLANMASI:

Öğretmen, bir toplantıdaki tüm çocuklarla birlikte üç küçük domuzun hikayesini okur ve etkinliğin nelerden oluşacağını açıklar.

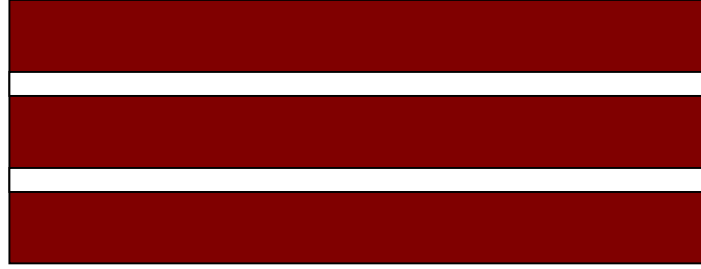
Büyük grup, 5 üyeden oluşan küçük gruplara bölünecektir.

Fiziksel Çevre:

Çocuk grubu, geometrik figürlerin kartlarının ve resimlerin bulunduğu birer kutuya sahip olacak.



Yerde, iki cırt cırtlı panele sahip olacaklar, böylece cümleleri oluşturabilirler.



DETAYLI TANIM:
Aktivite nasıl uygulanır?

- (Önceki bir derslerde, öğretmenin çocuklarla farklı rolleri (yayıncı, bekçi, gardiyan, aktör, koç ve hakem gibi bu rollerin her birinin nelerden oluştuğunu) anlayabilmeleri için çalışma yapılır)
- Hedeflere bağlı olarak, öğretmen 4 rolü dağıtacaktır (veya grubun bunları kendi başlarına dağıtmasına izin verecektir): yayıncı, vesayet, koç ve hakem.
- Çocuklar aldıkları rolün madalyasını takar.
- İçinde geometrik figürlerin olduğu bir kutu ve kartların bulunduğu bir kutu olacak.
- Yayıncı, kelimeleri birleştiren bir cümle söylüyor:

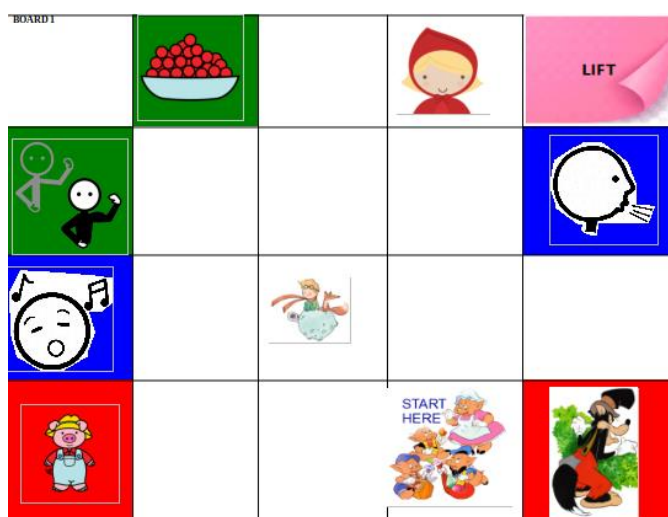
Örneğin: "Küçük domuz çok şarkı söylüyor"

"Kurt çok güçlü üfler"

- **Koç**, grubun bir çocuğundan ilk resmi cırtcırtın ilk sırasındaki panele koymasını, ardından başka bir çocuktan ikinci kelimeyi ve dolayısıyla cümlenin 3 veya 4 kelimesini koymasını ister.

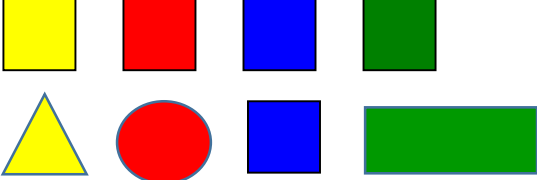
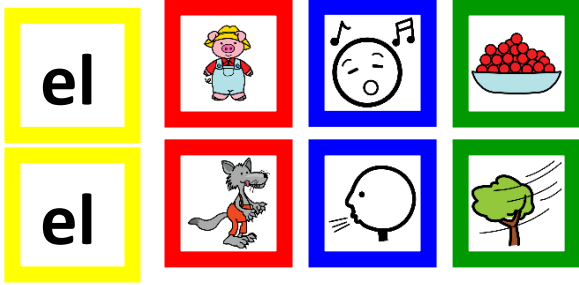


	• Hakem, kendi görüşüne göre ifadenin resimlerinin iyi olup olmadığını, uygun olup olmadığını söyler. Bekçi mutlu yüzünü koyar. • Daha sonra, koç gruptan bir çocuktan ilgili geometrik şekli panelin ikinci sırasındaki cırtcirt üzerine koymasını ister. • Yayıncı resimlerle yazılan cümleyi ve ardından geometrik figürlerle yapılan cümleyi "okur" (resim ve piktogram kullandıklarını unutmayın) Herkes cümlelerin iyi söylenip söylenmediğine veya bazı değişiklikler yapmaları gerektiğine karar verir.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Yayıncı: Oluşturulacak cümleyi söyler Resimlerle ve geometrik figürlerle yazılan cümleyi okur. Görevi gruba hatırlatır. Aktör: veya geometrik şekli ikinci cırt cırt cırtına yapıştıracaktır. Bekçi: Gruptaki herkesin görevini yapmasına ve saygılı olmasına dikkat eder. Kavgaları önler. Değerlendirmeden sonra oluşan cümle doğru ise tabloya gülen yüz yapıştırır Koç: Kimin cevap vereceğine karar verir. Panele kelimelerin Kimin yapıştıracağına karar verir. Hakem: Oluşturulan cümlelerin doğru veya yanlış olduğuna karar verir. Düzeltmeleri yapar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Ödev için motive edin. Hikayeyi okuyun, materyaller sağlayın, şüpheleri destekleyin ve açıklığa kavuşturun, rollerin dağılımını destekleyin ve her bir rolle ilgili görevleri netleştirin, yürütülen süreci ve çocuklar arasındaki işbirliğini güçlendirin
Ekstra kaynaklar	Örnek mat hazırlamaları:





Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	-
Referanslar, varsa	-

Çılgın cümleler- Tek Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	Çılgın cümleler
Aktivite	Tek-robotsuz
Yazar	EEL "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan and María Antonia Blanco
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-45 dakika Sözlü dil etkinlikleri için belirlenen sürede yapılabilir.
GEREKİLİ MATERYALLER	- Renkli geometrik figürler ve çırtı çırtı figürlere kelime yapıştırmak için (daha kolaylaştırmak için aynı geometrik şekli farklı renklerde kullanabilirsiniz.)  (Sarı nesne için olabilir, kırmızı özne, mavi fiil ve yeşil ise zarf veya tamlamalar) - Kartlar ve kartlara yapıştırılmış şekiller bir kutuya konulur. Kartlar lamine edilmiş cümlelerin kelimelerine karşılık gelen görüntüleri içermektedir. 



- İki kutu, biri resimler için diğeri geometrik figürler için.

Resimler için hazırlanan kutu



Geometrik figürler için olan kutu



- İfadeye karşılık gelen görüntülerin yerleştirileceği cırt cırtlı panel.



- İki cırt cırtlı panel, biri cümlelerin resimlerini, diğeri geometrik figürleri yerleştirmek için.

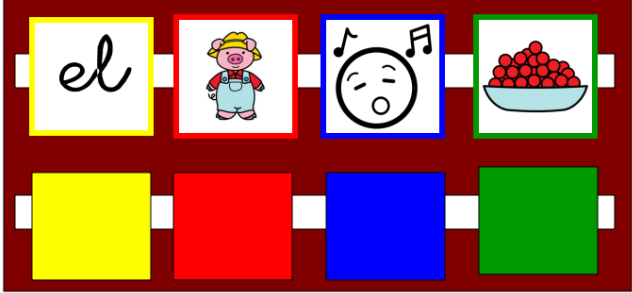


- Peri masalı veya hikaye, bu örnekte "Üç küçük domuz" u seçtik (kitap ayrıca piktogramlar da içeriyor)
- Robot
- Geometrik figürleri yerleştirmek için boşluklar olan mat.
Geometrik şekillerin sayısı cümlelerin büyüklüğüne bağlı olacaktır. (3 birim ya da 4 birim)



	Özne + fiil + yüklem Makale + ad + fiil + tamlama... <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Red</td><td>Yellow</td><td>Green</td><td>Blue</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table><table><tr><td>Blue</td><td></td><td></td><td>Red</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Yellow</td><td></td><td></td><td>Green</td></tr></table><table><tr><td>Blue</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>Green</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>Yellow</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>Red</td></tr></table><table><tr><td>Blue</td><td></td><td></td><td>Red</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>Green</td><td></td></tr><tr><td>Yellow</td><td></td><td></td><td>Green</td></tr></table> Gülen yüzleri koymak için bir tablo <table><tr><td>Smiley</td><td>Smiley</td><td>Smiley</td><td>Smiley</td></tr><tr><td>Smiley</td><td>Smiley</td><td>Smiley</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Smiley Smiley Smiley Smiley					Red	Yellow	Green	Blue									Blue			Red									Yellow			Green	Blue					Green					Yellow					Red	Blue			Red							Green		Yellow			Green	Smiley	Smiley	Smiley	Smiley	Smiley	Smiley	Smiley									
Red	Yellow	Green	Blue																																																																														
Blue			Red																																																																														
Yellow			Green																																																																														
Blue																																																																																	
	Green																																																																																
		Yellow																																																																															
			Red																																																																														
Blue			Red																																																																														
		Green																																																																															
Yellow			Green																																																																														
Smiley	Smiley	Smiley	Smiley																																																																														
Smiley	Smiley	Smiley																																																																															
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Öğretmen, toplantıdaki tüm çocuklarla üç küçük domuzun hikayesini anlatır ve etkinliğin neyi içereceğini açıklar: “Kelimeleri renkli kartlarla ilişkilendirin ve cümledeki kelimelerin sırasını değiştirin.” Farklı cümlelerle örnek yapmak mümkün																																																																																
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Büyük grupta ortak etkinlik: - Öğretmen resimlere ve piktogramlara dayanarak üç küçük domuzun hikayesini anlatır. - Çocuklar hikayedeki karakterlerden bahsediyor. Onlar kim? Onlar ne yapar? ... - Örnek olarak öğretmen hikayeye ilgili 4 unsurdan oluşan bir cümle yapar, örneğin: "Domuz ev inşa eder" ve çocuklardan bu kelimelerle cümleler kurarak sıralarını değiştirmelerini ister:																																																																																



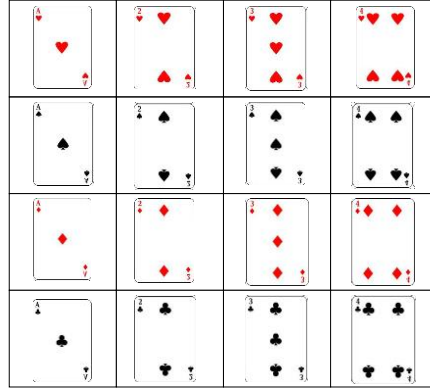
	"Ev inşa eder domuz" "İnşa eder ev domuz" "Domuz inşa eder ev" "Küçük domuz bir ev inşa eder" "İnşa eder bir ev küçük domuz" .. - Her örnekten sonra, cümlelerin iyi olup olmadığını yansıtır - Çocuklar cümle kuracakları kelimelerin resimlerinin bulunduğu kartları görürler. - Karakterler: Domuz, kurt... (Kırmızılar cümlelerin öznesi) - Fiiller: söylemek, üflemek, inşa etmel (mavilerdeki fiiller) - Nesne: bir ev, çok, güçlü (yeşillerdeki tamlamalar) - parçalar: The, A (sarılarda) 
ÇOCUKLARIN ROLÜ	
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Hikayeyi okuyun, materyal sağlayın, şüpheleri destekleyin ve açıklığa kavuşturun, çocuğun yürüttüğü süreci pekiştirin, etkinliği değerlendirin
Ekstra kaynaklar	-
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	-
Referanslar, varsa	-

5-6 yaş arası çocuklar için deneysel aktiviteler

Sır, numarada (arkadaşlarında)!- Grup Robotlu



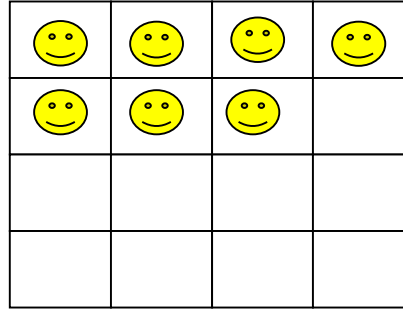
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup-Robotlu
Yazar	EEL "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-45 dakika Matematik etkinliğine ayrılmış zamanda yapılabilir
GEREKLİ MATERYALLER	- Şekillere karşılık gelen kartları çıkardığımız 2 deste kart. Destenin kullanımına yönelik yaklaşımı teşvik etmek için bir deste hayvan kartı (bebek okullarında kullanılan ve sayıları içeren her türlü kart uygun olabilir) da kullanılacaktır. Kart setinin gerekmesinin nedeni, daha fazla eşleştirme olasılığına izin vermektir.  - Kartların yerleştirileceği bir paspas (bunun için bir karton paspas veya daha büyük bir karton tahta işe yarar) - Robot DOC Clementoni  Kartların resimlerini yerleştirmek için boşluklar içeren pano (1'den 4'e kadar sayılarla bir örnek gösteriyoruz).



- Gruplardaki rolleri dağıtmak için madalyalar (yayıncı, bakıcı, oyuncu, antrenör ve hakem)



- Mutlu yüzlerin yerleştirileceği boş tablo (isteğe bağlı, öz değerlendirme aracı olarak kullanılabilir)



ORTAMIN HAZIRLANMASI:

Öğretmen sınıftaki tüm çocuklara kart destesini gösterir ve kartlara ve numaralandırmalarına aşina olmak için onlarla oynar. Önce anlamayı kolaylaştırmak için veya onları daha çok seviyorsanız bir deste hayvan kartıyla çalışabilirsiniz.

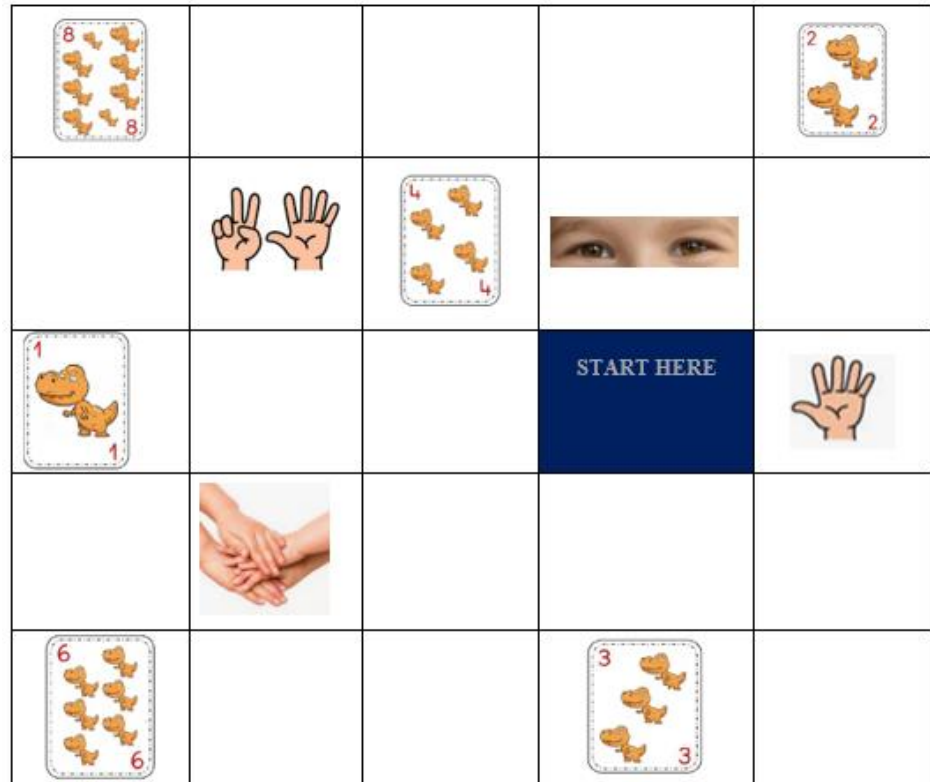
Çevre:

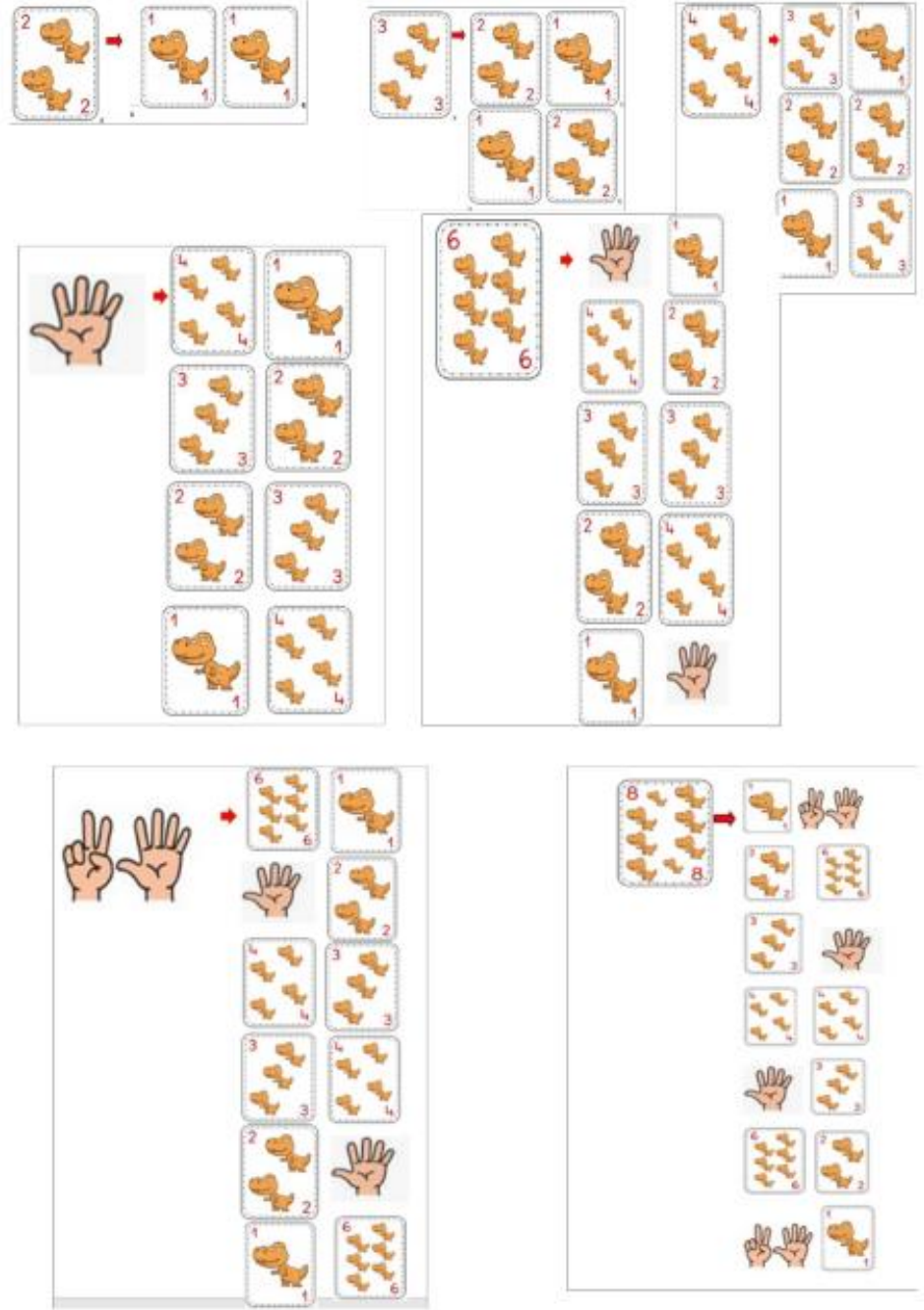


	Yerde dört takımdan 1'den 4'e kadar 16 kart seçeneğiyle (veya 2'den 10'a kadar sayılar kullanmanız durumunda 100 seçenek) dört takımdan ve destelerden robotla oynamak için kart matı ve tahta olacak. Yakınlarda mutlu yüzleri koymak için öz değerlendirme masası olacak Öğretmen, grubun rolleri dağıtmasına yardımcı olacak ve çocuklar her birine karşılık gelen rolle madalyayı takacaklar. 
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Büyük grupta yapılan ortak etkinlik: • Çocukların kart destelerine aşina olmaları için bazı basit oyunlar oynanır. • Büyük grup, öğretmenin gösterdiği her karta karşılık gelen sayıları söyler. • Daha sonra, aldığı karta baktıktan sonra yüzü aşağı bakacak şekilde her çocuğa bir kart dağıtılır (1'den 5'e kadar sayılarla 1 veya 2 deste). • Öğretmen bir numara takımının adını (ya da kartlar hayvansa bir hayvan) söyler ve her çocuk yüksek sesle numarayı ve numara takımını ve rakamların sırasına göre söylerken kartını gösterir (örnek: kupa: 1 kupa, 2 kalpler vb.) • Daha sonra çocuklar şu şekilde "arkadaşlarını" arama oyununu oynayacaklar: Öğretmen bir kart gösterir ve öğretmenin gösterdiği numarayı yapmak için iki çocuk kartlarıyla bir araya gelmelidir, bu tekrarlanacaktır. bir sayının farklı kartlarla nasıl oluşturulabileceğini göstermek için. Bu şekilde, tüm çocuklar daha önce görevi daha iyi anlamak için deneyeceklerdir. •Öğretmen, çocuklara 5 rolü dağıtmaları gerektiğini gösterecektir: yayıncı, bakıcı, oyuncu, koç ve hakem, bu rolün özellikle neyi içerdiğini tanımlamalarına yardımcı olur.



- Hedeflere bağlı olarak, öğretmen 5 rolü dağıtacaktır (veya grubun bunları kendi başlarına dağıtmasına izin verecektir): yayıncı, bekçi oyuncu, koç ve hakem
- Her çocuk hangi rolü üstlendiğini öğrendikten sonra rol madalyasını alacaktır.
- Yayıncı bir kart gösterecek ve ne olduğunu söyleyecek (sayı ve takım)
- Koç, gruptaki bir çocuktan o kartın arkadaşlarını bulmasını ve kart matına koymasını isteyecek kişi olacaktır.
- Aktör, iki arkadaş sayıyı birleştirecek kodları robota tuşlayacaktır.
- Hakem, seçilen kartların doğru olup olmadığını veya grubun seçimler hakkında yeniden düşünmesi gerekip gerekmediğini söyleyen kişi olacaktır. İyiyse, mutlu yüzü öz değerlendirme masasına yerleştiren kişi bakıcı olacaktır. Bu süreç, tüm olası "kart arkadaşlarını" bulana kadar tekrarlanacaktır.
- Robotla oynamak için bir tahta örneği olarak

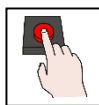




ÇOCUKLARIN ROLÜ



Yayıncı: Kartı gösterir ve ne olduğunu söyler. Gerekğinde görevleri gruba hatırlatır.



Actor: Kararlaştırılan doğrultuda robotu kodlar.



	 Bekçi: Herkesin sırasını beklediğinden ve birbirine saygılı olduğundan emin olur. Kavgaları önleri. Değerlendirme sürecinde gülen yüzleri tabloya yapıştırır.  Koç: Kimin cevap vereceğine karar verir. Kart'ın arkadaşlarını bulacak kişiyi seçer.  Hakem: Sonucun doğru olup olmadığını kontrol eder
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Materyal sağlayın, şüpheleri destekleyin ve açıklığa kavuşturun, rollerin dağılımını destekleyin, gruba robotun kullanımı hakkında bilgi edinmesi için zaman verin, her rolle ilgili görevleri netleştirin, yürütülen süreci ve çocuklar arasındaki işbirliğini güçlendirin
Ekstra kaynaklar	Her çocuğun grup içinde hangi role sahip olduğunu bilmesi için madalyalar, dondurma kağıt kapaklarıyla veya geri dönüştürülmüş plastik kapak veya benzeri malzemelerle yapılabilir: 
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	-
Referanslar, varsa	-

Sır, numarada (arkadaşlarında)!- Grup Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup-robotsuz
Yazar	EEL "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González



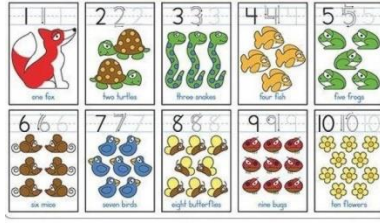
SÜRE / ZAMANLAMA:

30-45 dakika

Matematik etkinliğine ayrılmış zamanda yapılabilir

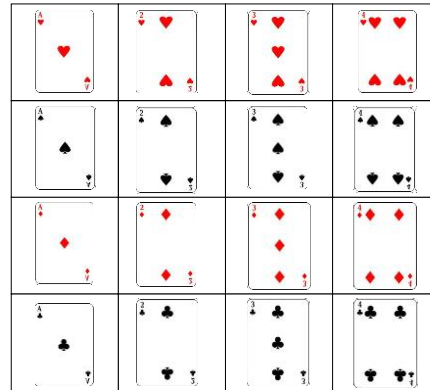
GEREKİLİ MATERYALLER

- Şekillere karşılık gelen kartları çıkardığımız 2 deste kart. Destenin kullanımına yönelik yaklaşımı teşvik etmek için bir deste hayvan kartı (bebek okullarında kullanılan ve sayıları içeren her türlü kart uygun olabilir) da kullanılacaktır. Kart setinin gerekmesinin nedeni, daha fazla eşleştirme olasılığına izin vermektir.



- Kartların yerleştirileceği bir paspas (bunun için bir karton paspas veya daha büyük bir karton tahta işe yarar

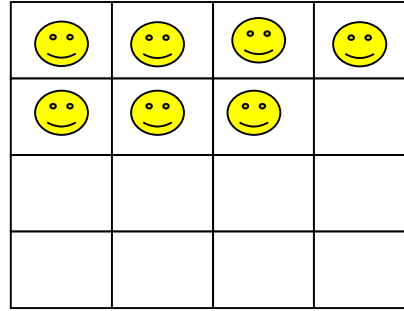
Kartların resimlerini yerleştirmek için boşluklar içeren pano (1'den 4'e kadar sayılarla bir örnek gösteriyoruz).



- Gruplardaki rolleri dağıtmak için madalyalar (yayıncı, bakıcı, oyuncu, antrenör ve hakem)



- Mutlu yüzlerin yerleştirileceği boş tablo (isteğe bağlı, öz değerlendirme aracı olarak kullanılabilir)



ORTAMIN HAZIRLANMASI:

Öğretmen sınıftaki tüm çocuklara kart destesini gösterir ve kartlara ve numaralandırmalarına aşina olmak için onlarla oynar. Önce anlamayı kolaylaştırmak için veya onları daha çok seviyorsanız bir deste hayvan kartıyla çalışabilirsiniz.

Çevre:

- Yerde dört takımdan 1'den 4'e kadar 16 kart seçeneğiyle (veya 2'den 10'a kadar sayılar kullanmanız durumunda 100 seçenek) dört takımdan ve destelerden robotla oynamak için kart matı ve tahta olacak.
- Yakınlarda mutlu yüzleri koymak için öz değerlendirme masası olacak

Öğretmen, grubun rolleri dağıtmasına yardımcı olacak ve çocuklar her birine karşılık gelen rolle madalyayı takacaklar.



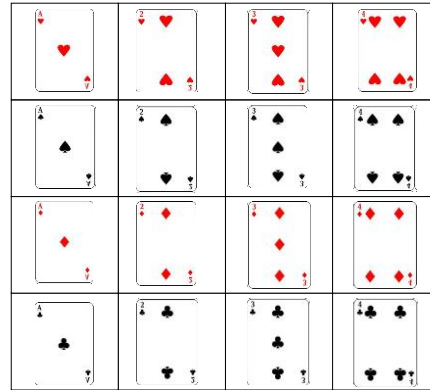
	
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Büyük grupla yapılan ortak etkinlik: • Çocukların kart destelerine aşina olmaları için bazı basit oyunlar oynanır. • Büyük grup, öğretmenin gösterdiği her karta karşılık gelen sayıları söyler. • Daha sonra, aldığı karta baktıktan sonra yüzü aşağı bakacak şekilde her çocuğa bir kart dağıtılır (1'den 5'e kadar sayılarla 1 veya 2 deste). • Öğretmen bir numara takımının adını (ya da kartlar hayvansa bir hayvan) söyler ve her çocuk yüksek sesle numaray ve numara takımını ve rakamların sırasına göre söylerken kartını gösterir (örnek: kupa: 1 kupa, 2 kalpler vb.) • Daha sonra çocuklar şu şekilde "arkadaşlarını" arama oyununu oynayacaklar: Öğretmen bir kart gösterir ve öğretmenin gösterdiği numaray yapmak için iki çocuk kartlarıyla bir araya gelmelidir, bu tekrarlanacaktır. bir sayının farklı kartlarla nasıl oluşturulabileceğini göstermek için. Bu şekilde, tüm çocuklar daha önce görevi daha iyi anlamak için deneyeceklerdir. Önceki bir oturumda, öğretmenin çocuklarla farklı roller, yayıncı, bakıcı, gardiyan, aktör, koç ve hakemle çalışma ihtiyacını göz önünde bulunduruyoruz, böylece bu rollerin her birinin nelerden oluştuğunu anlayabilirler.) • Hedeflere bağlı olarak, öğretmen 4 rolü dağıtacaktır (veya grubun bunları kendi başlarına dağıtmasına izin verecektir): yayıncı, bekçi, koç ve hakem • Her biri rol aldığı anda, ilgili madalyayı alacaklar. • Yayıncı bir kart gösterecek ve ne olduğunu söyleyecek (sayı ve takım) • Koç, gruptaki bir çocuktan o kartın arkadaşlarını bulmasını ve kart matına koymasını isteyecek kişi olacaktır. • Hakem, seçilen kartların doğru olup olmadığını söyleyen kişi olacaktır. Eğer iyilerse.



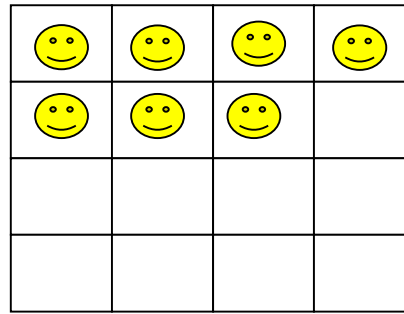
	Bekçi, mutlu yüzü öz değerlendirme masasına yerleştiren kişi olacaktır. Bu süreç, tüm olası "kart arkadaşlarını" bulana kadar tekrarlanacaktır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Yayıncı: Kartı gösterir ve ne olduğunu söyler. Gerektiğinde görevleri gruba hatırlatır. Actor: başka "arkadaş kombinasyonları" olup olmadığını kontrol edecek Bekçi: Herkesin sırasını beklediğinden ve birbirine saygılı olduğundan emin olur. Kavgaları önler. Değerlendirme sürecinde gülen yüzleri tabloya yapıştırır. Koç: Kimin cevap vereceğine karar verir. Kart'ın arkadaşlarını bulacak kişiyi seçer. Hakem: Sonucun doğru olup olmadığını kontrol eder
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Materyaller sağlayın, şüpheleri destekleyin ve netleştirin, rollerin dağılımını destekleyin ve her rolle ilgili görevleri netleştirin, yürütülen süreci ve çocuklar arasındaki işbirliğini güçlendirin.
Ekstra kaynaklar	Her çocuğun grup içinde hangi role sahip olduğunu bilmesi için madalyalar, dondurma kağıt kapaklarıyla veya geri dönüştürülmüş plastik kapak veya benzeri malzemelerle yapılabilir: 
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	-
Referanslar, varsa	-



Sır, numarada (arkadaşlarında)!- Tek Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Tek- Robotlu
Yazar	EEL "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-45 dakika Matematik etkinliğine ayrılmış zamanda yapılabilir
GEREKLİ MATERYALLER	- Şekillere karşılık gelen kartları çıkardığımız 2 deste kart. Destenin kullanımına yönelik yaklaşımı teşvik etmek için bir deste hayvan kartı (bebek okullarında kullanılan ve sayıları içeren her türlü kart uygun olabilir) da kullanılacaktır. Kart setinin gerekmesinin nedeni, daha fazla eşleştirme olasılığına izin vermektir. - Kartların yerleştirileceği bir paspas (bunun için bir karton paspas veya daha büyük bir karton tahta işe yarar) - Robot DOC Clementoni Kartların resimlerini yerleştirmek için boşluklar içeren pano (1'den 4'e kadar sayılarla bir örnek gösteriyoruz).



- Mutlu yüzlerin yerleştirileceği boş tablo (isteğe bağlı, öz değerlendirme aracı olarak kullanılabilir)



ORTAMIN HAZIRLANMASI:

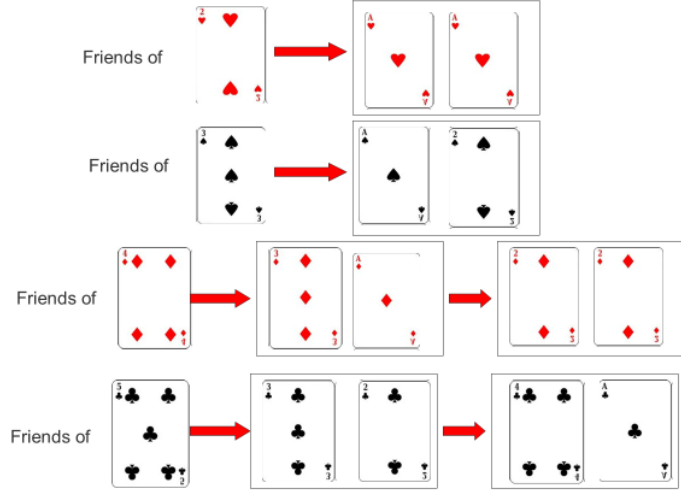
- Öğretmen toplantıdaki tüm çocuklara kart destesini gösterir ve kartlara ve numaralandırmalarına aşina olmak için onlarla oynar. Önce anlamayı kolaylaştırmak için ya da daha çok seviyorsanız bir deste hayvan kartıyla çalışabilirsiniz
- Çevre
- Çocuğun bireysel çalışması için çalışma masası olacaktır.
- Yerde oyunla birlikte bir tahta (her biri 15x15) olacak ve robot ve çocuk robotla oynamak için yere uzanabilecektir.



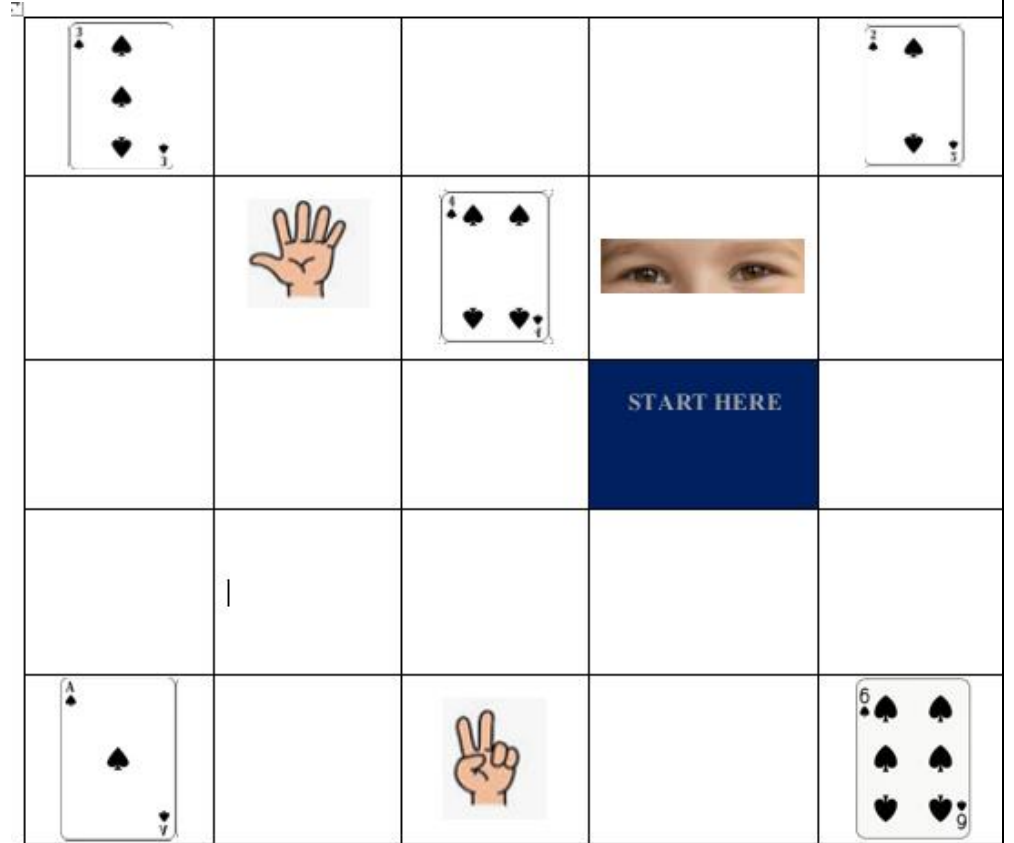
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Büyük grupla yapılan ortak etkinlik: • Çocukların kart destelerine aşina olmaları için bazı basit oyunlar oynanır. • Büyük grup, öğretmenin gösterdiği her karta karşılık gelen sayıları söyler. • Daha sonra, aldığı karta baktıktan sonra yüzü aşağı bakacak şekilde her çocuğa bir kart dağıtılır (1'den 5'e kadar sayılarla 1 veya 2 deste). • Öğretmen bir numara takımının adını (ya da kartlar hayvansa bir hayvan) söyler ve her çocuk yüksek sesle numarayı ve numara takımını ve rakamların sırasına göre söylerken kartını gösterir (örnek: kupa: 1 kupa, 2 kalpler vb.) • Daha sonra çocuklar şu şekilde "arkadaşlarını" arama oyununu oynayacaklar: Öğretmen bir kart gösterir ve öğretmenin gösterdiği numarayı yapmak için iki çocuk kartlarıyla bir araya gelmelidir, bu tekrarlanacaktır. bir sayının farklı kartlarla nasıl oluşturulabileceğini göstermek için. Bu şekilde, tüm çocuklar daha önce görevi daha iyi anlamak için deneyeceklerdir. • Çocuk, robotla oynamak için bir tahtaya ve oluşturmak ve ayırtırmak için ihtiyaç duyduğu farklı kartlara sahip olacaktır. Ayrıca, kartları koyacağı bir kart matına da sahip olacaktır (aşağıdaki örneğe bakın) Çocuk tahtadan bir kart seçecek ve ardından robotu "arkadaş kartlarına" götürecektir ve ilgili kombinasyonları aktivite bitene kadar eylemleri tekrarlayarak yapacak.



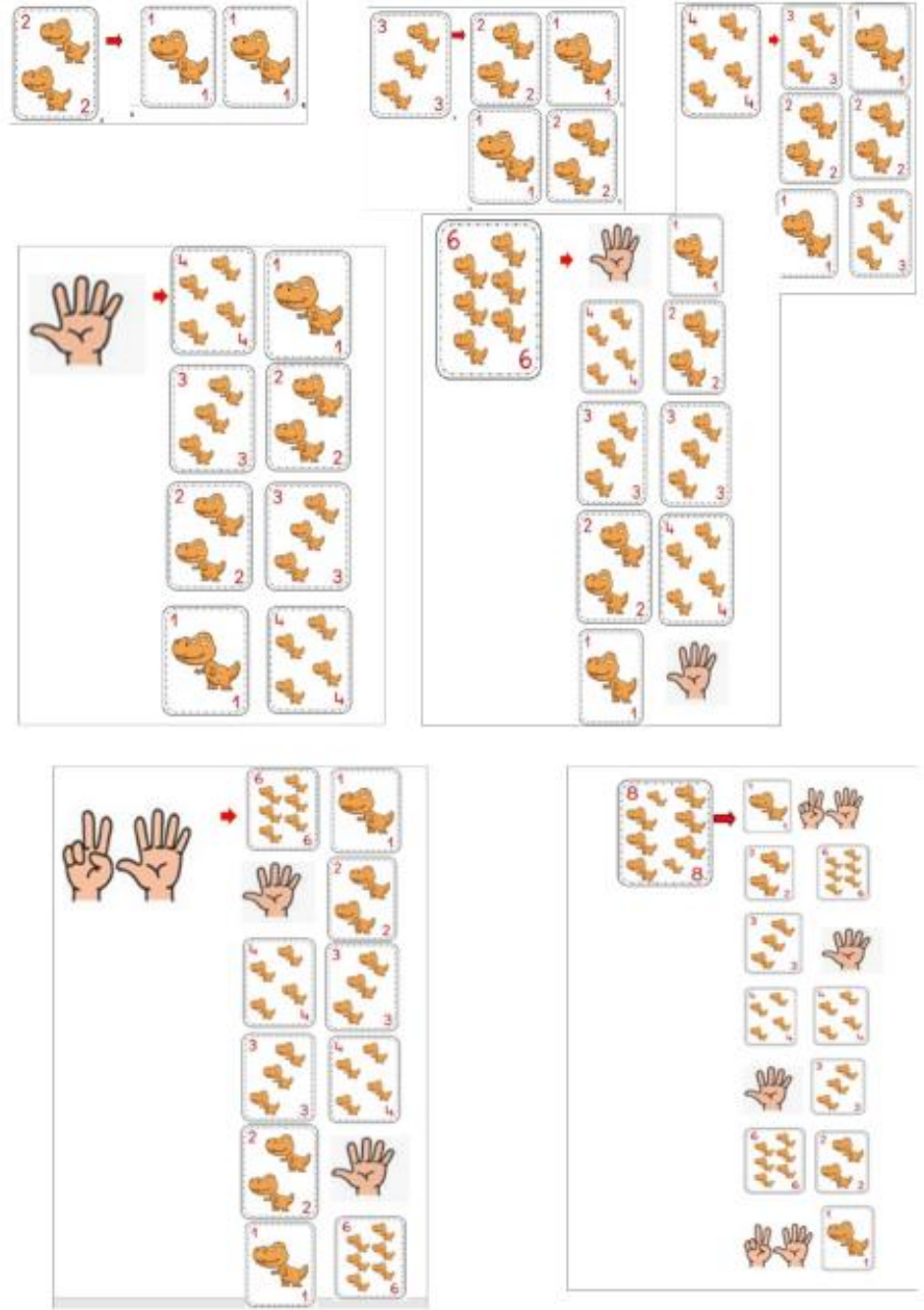
"Numaralı arkadaş kartları" ile neyi kastediyoruz:



Robotla oynamak için bir tahta örneği olarak:



Robot buraya düşerse, robot sonraki hareketini bitirene kadar gözlerinizle gülümseyin .



ÇOCUKLARIN ROLÜ

ÖĞRETMENİN ROLÜ:

Öğretmen materyaller sağlar, şüpheleri destekler ve netleştirir, çocuğun yürüttüğü süreci pekiştirir, etkinliği değerlendirir.

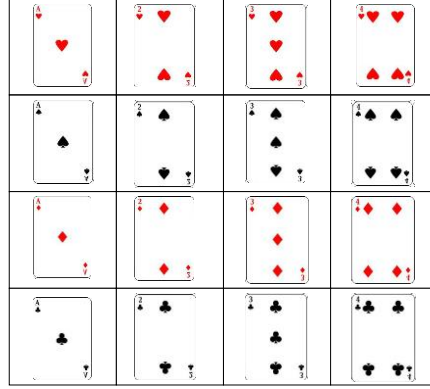
Ekstra kaynaklar

Diğer görüşler / Uygulama -

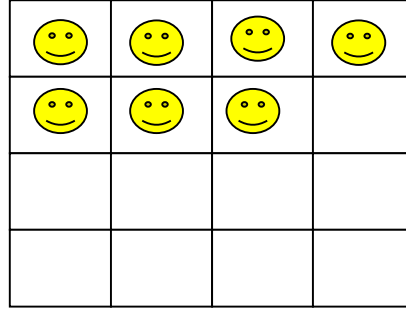


İçin ipuçları	
Referanslar, varsa	-

Sır, numarada (arkadaşlarında)!- Tek Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Tek Robotsuz
Yazar	EEL "La Encarnación", Sonsoles Perpiñan Guerras and María Antonia Blanco González
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-45 dakika Matematik etkinliğine ayrılmış zamanda yapılabilir
GEREKLİ MATERYALLER	- Şekillere karşılık gelen kartları çıkardığımız 2 deste kart. Destenin kullanımına yönelik yaklaşımı teşvik etmek için bir deste hayvan kartı (bebek okullarında kullanılan ve sayıları içeren her türlü kart uygun olabilir) da kullanılacaktır. Kart setinin gerekmesinin nedeni, daha fazla eşleştirme olasılığına izin vermektir.  - Kartların yerleştirileceği bir paspas (bunun için bir karton paspas veya daha büyük bir karton tahta işe yarar) Kartların resimlerini yerleştirmek için boşluklar içeren pano (1'den 4'e kadar sayılarla bir örnek gösteriyoruz).



- Mutlu yüzlerin yerleştirileceği boş tablo (isteğe bağlı, öz değerlendirme aracı olarak kullanılabilir)



ORTAMIN HAZIRLANMASI:

Öğretmen sınıftaki çocuğa kart destesini gösterir ve kartlara ve numaralandırmalarına aşina olmak için onlarla oynar. Önce anlamayı kolaylaştırmak için veya onları daha çok seviyorsanız bir deste hayvan kartıyla çalışabilirsiniz.

DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?

- Çocukların kart destelerine aşina olmaları için bazı basit oyunlar oynanır.
- Büyük grup, öğretmenin gösterdiği her karta karşılık gelen sayıları söyler.
- Daha sonra, aldığı karta baktıktan sonra yüzü aşağı bakacak şekilde her çocuğa bir kart dağıtılır (1'den 5'e kadar sayılarla 1 veya 2 deste).



	- Öğretmen bir numara takımının adını (ya da kartlar hayvansa bir hayvan) söyler ve her çocuk yüksek sesle numarayı ve numara takımını ve rakamların sırasına göre söylerken kartını gösterir (örnek: kupa: 1 kupa, 2 kalpler vb.) - Daha sonra çocuklar şu şekilde “arkadaşlarını” arama oyununu oynayacaklar: Öğretmen bir kart gösterir ve öğretmenin gösterdiği numarayı yapmak için iki çocuk kartlarıyla bir araya gelmelidir, bu tekrarlanacaktır. bir sayının farklı kartlarla nasıl oluşturulabileceğini göstermek için. Bu şekilde, tüm çocuklar daha önce görevi daha iyi anlamak için deneyeceklerdir.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen materyaller sağlar, şüpheleri destekler ve netleştirir, çocuğun yürüttüğü süreci pekiştirir, etkinliği değerlendirir.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	-
Referanslar, varsa	-

PEARL eğitim aktivitelerine giriş

Eğitim kurslarına ve doğrulama aşamasına katılan öğretmenler tarafından aşağıdaki etkinlikler oluşturulmuştur. Öğretmenler bu eğitici etkinlikleri PEARL modelinin fikirlerinden yola çıkarak geliştirmişlerdir. Etkinliklerin bazıları, belirtilen yaş için zorlayıcıdır, ancak bu yaklaşımın bir parçasıdır: zorlu durumlar çocukları grup içinde işbirliği yapmaya motive eder, eğitici duyguların ifadesini teşvik eder ve yeni bilişsel ve ilişkisel becerileri teşvik eder.

Eğitim aktiviteleri yaş aralığına göre bölünmüştür:

- 0 ila 2 yaş arası çocuklar için
- 3 ila 4 yaş arası çocuklar için
- 5 ila 6 yaş arası çocuklar için

Ayrıca öğretmenler farklı eğitim durumları için etkinlikler geliştirdiler: bireysel bir çocuk veya bir grup için (0-2 yaş), eğitici robotik kullanan veya kullanmayan bir grup için (3-4 ve 5-6 yaş)

0 ila 2 yaş arası çocuklar için PEARL Aktiviteleri:

0-2 yaş arası çocukların sosyal becerileri çok kısıtlıdır, bu nedenle bu yaşa PEARL yaklaşımı “tohum ekmeye” yani çocukların birbirleriyle bağlantı kurma kapasitelerini önemli ölçüde geliştirme ihtiyacına



odaklanır. Önerilen yol, bir grup öğretmenin taklit edilmesi ve grup etkinliklerinde eğitici duyguların teşvik edilmesidir.

Bu etkinliklerin altında yatan ana fikir, doğal unsurların kullanılması ve öğretmen davranışlarının grup içinde örneklenmesinin çocukların sosyal becerilerini geliştirmelerine, işbirliği yapmalarına ve duygularını ifade etmelerine yardımcı olmasıdır. Eğitim etkinliğinin ana görevi, tamamlanmış bir oyunda yetişkinlerin davranışlarını taklit ederek işbirliği becerilerinin ve eğitim duygularının geliştirilmesidir.

Taştan arkadaş- tek çocuk	
YAŞ ARALIĞI	0-2 Yaş Tek
Aktivite	tek çocuk
Yazar	Panevezio r. Velzio kindergarten "Sypsenele", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	Bir çocuk ya da bir grup çocuk için görevi tamamlama süresi sınırlı <u>değildir</u> .
GEREKLİ MATERYALLER	• Şeffaf kova (her çocuk için) • Oyun bahçesinde bulunan doğal materyaller • 2 resimli kart (birinde çakıl taşı resmi, diğer boş) • Kurşun kalem • Su dolu bir kap • Kağıt havlu • 3 renk guaj boya, fırça • sünger • Müzik için plastik, kağıt, metal kaplar, paspas
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çimlerin üzerinde, 5-6 m aralıklı dört alan matlarla ayrılır. İlk boşlukta iki resim vardır (bir resimde çakıl taşları, diğer resim boş), ikinci alanda- su dolu bir kap, kağıt havlu, üçüncüde- müzik için plastik, kağıt, metal kap, dördüncüde- 3 renkli guaj boya, fırçalar, süngerler.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Aktiviteler okul bahçesinde -dış mekan eğitim alanlarında gerçekleşir. Öğretmen çocuğa bir çakıl taşı gösterir ve ona görünümüyle ilgili kısa bir hikaye anlatır ve birlikte daha fazla taş aramayı önerir- "Bu çakıl için arkadaşlar bulalım". Çocuk ve öğretmen bir kova alır ve bahçede çakıl ararlar. Topladıktan sonra, bulunan öğelerin incelenmesi önerilir. İlk alanda, bulunan nesneler incelenir, tartışılır, adlandırılır (çocuğun sadece çakıl taşları değil, aynı zamanda diğer doğal malzemeleri de toplaması mümkündür), bunlar bir veya başka bir resme atanarak sıralanır (bir- çakıl, diğerinde- bulunan diğer tüm doğal malzemeler, öğretmen boş kartlara bulunan öğeleri çizer). Çocuk en çok sevilen çakılardan birini seçer. İkinci boşlukta, çakılların temiz olup olmadığı incelenir, çocuğun bu durumu sunması veya çakılı yıkamayı teklif edip etmediği incelenir. Suya fırlatıldığında bir çakıl taşına ne olduğunu denerler. Gerçekleştirilen eylemler isimlendirilir, tekrarlanır. Çocuk, sonraki (üçüncü veya dördüncü) alanda nereye gideceğini kendisi seçer. Üçüncü alanda, çakıl taşları isteğe bağlı olarak farklı malzemelerden yapılmış kaplara yerleştirilir ve çocuk sesi çıkarmak için seçici olarak hareketler yapar.



	Öğretmen şarkı söyler ve enstrümanını çalar. Çocuk, eğitimcileri enstrümanlarında karşılar. Dördüncü alanda, çakılınızı renklendirerek neşelendirmeniz önerilir. Renkleri deneyip çakılları renklendirirler. Boyamadan sonra çakıl taşları için güneşli bir yer bulunması önerilir. Taşların arkadaş edinmesine yardımcı olduğumuza sevindim.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Taklit eden çocuklar, gözlemci, deneyi yapan Arkadaşlarını izler ve kopyalar ya da yetişkinlerin teşvikini bekler. Oyunculuk yaparken duygularını seslerle, kelimelerle, jestlerle, yüz ifadeleriyle ifade ederler.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen etkinliğin başlatıcısıdır: çocuklara "çakıl taşına bir arkadaş bulma" teklifinde bulunur, bulunan nesneleri sıralar, etkinliği boşluklarda yönlendirir, bir alandan diğerine geçer, sorular sorar. Öğretmen-gözlemci: doğal malzeme arar, çakılı yıkamanın bir yolunu bulur ve üçüncü ve dördüncü alanlarda kendini ifade etmeyi seçer. Öğretmen-kolaylaştırıcı: Kendi başına hareket etmelerine, birkaç kez denemelerine, soru sormalarına, kendilerine veya yakın arkadaşlarına örnekler göstermelerine izin verir.
Ekstra kaynaklar	-
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	-
Referanslar, varsa	-

Taş arkadaşlar- grup	
YAŞ ARALIĞI	0-2 Yaş Tek
Aktivite	Grup için
Yazar	Panevezio r. Velzio kindergarten "Syssenele", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	Bir çocuk ya da bir grup çocuk için görevi tamamlama süresi sınırlı <u>değildir</u> .
GEREKLİ MATERYALLER	• Şeffaf kova (her çocuk için) • Oyun bahçesinde bulunan doğal materyaller • 2 resimli kart (birinde çakıl taşı resmi, diğer boş) • Kurşun kalem • Su dolu bir kap • Kağıt havlu • 3 renk guaj boya, fırça • sünger • Müzik için plastik, kağıt, metal kaplar, paspas
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çimlerin üzerinde, 5-6 m aralıklı dört alan matlarla ayrılır. İlk boşlukta iki resim vardır (bir resimde çakıl taşları, diğer resim boş), ikinci alanda- su dolu bir kap, kağıt havlu, üçüncüde- müzik için plastik, kağıt, metal kap, dördüncüde- 3 renkli guaj boya, fırçalar, süngerler.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Aktiviteler okul bahçesinde- dış mekan eğitim alanlarında gerçekleşir. Öğretmen çocuklara bir çakıl taşı gösterir, görünümü hakkında kısa bir hikaye anlatır ve birlikte



	daha fazla taş aramayı önerir- "Bu çakıl için arkadaşlar". Çocuklar kovalarını alır ve öğretmenle birlikte bahçedeki alanda çakıl ararlar. Toplandıktan sonra çocuğa kendisinin ve arkadaşlarının bulduklarını ve kovalara koyduklarını incelemesi teklif edilir. İlk alanda, çocuklar öğretmenleri ile birlikte bulunan nesneleri inceler, tartışılır, adlandırılır (çocuğun sadece çakıl taşları değil, aynı zamanda diğer doğal malzemeleri de toplaması mümkündür), bunlar bir veya başka bir resme atanarak sıralanır (bir- çakıl, diğerinde- bulunan diğer tüm doğal malzemeler, öğretmen boş kartlara bulunan öğeleri çizer). Çocuklar en sevdikleri çakıllardan birini seçerler. İkinci alanda, çakılların temiz olup olmadığı incelenir, çocuğun bu durumu sunması veya çakılı yıkamayı teklif edip etmediği incelenir. Suyu fırlatıldığında bir çakıl taşına ne olduğunu denerler. Gerçekleştirilen eylemler isimlendirilir, tekrarlanır. Üçüncü alanda, çakıl taşları isteğe bağlı olarak farklı malzemelerden yapılmış kaplara yerleştirilir ve çocuklar ses çıkarmak için seçici olarak hareketler yapar. Öğretmen şarkı söyler ve enstrümanını çalar. Çocuklar eğitimcileri enstrümanlarıyla destekler. Dördüncü alanda çocuklara çakıl taşlarını renklendirerek neşelendirmeleri önerilir. Çocuklar renkleri ve onları renklendirme yöntemlerini denerler. Boyamadan sonra çocuklara güneşli bir yer bulmaları ve çakılın tüm arkadaşlarını bir araya getirmeleri önerilir. Çocukların taşların arkadaş edinmesine yardımcı olması mutlu edici.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Öğretmenin "arkadaş bul" önerisini dinledikten sonra, çocuklar tanımlanan alanda arama yolunu kendileri seçerler. Bulunan doğal materyali ayırmada öğretmenin eylemini tekrarlar. Çakıl taşını kendileri yıkamanın bir yolunu bulur. Çeşitli müzikal ve çizim araçlarından birini seçerler. Gözlemleyerek, tekrar etmeye çalışarak, tekrar ederek, arkadaşları, öğretmeni kopyalayarak öğrenirler.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen etkinliğin başlatıcısıdır: çocuklara "çakıl taşına bir arkadaş bulma" teklifinde bulunur, bulunan nesneleri sıralar, etkinliği boşluklarda yönlendirir, bir alandan diğerine geçer, sorular sorar. Öğretmen-gözlemci: doğal malzeme arar, çakılı yıkamanın bir yolunu bulur ve üçüncü ve dördüncü alanlarda kendini ifade etmeyi seçer. Öğretmen-kolaylaştırıcı: Kendi başına hareket etmelerine, birkaç kez denemelerine, soru sormalarına, kendilerine veya yakın arkadaşlarına örnekler göstermelerine izin verir.
Ekstra kaynaklar	-
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	-
Referanslar, varsa	-

Aromatik bahçe- tek çocuk

YAŞ ARALIĞI

0 / 2



Aktivite	Tek çocuk ve doğal öğeler
Yazar	Öğretmenin / uzmanın adı
SÜRE / ZAMANLAMA:	10 ay, haftada iki 30 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	- Ebeveynler veya diğer aile üyeleri tarafından yapılan bez çantalar - Çeşitli tohumlar veya kokulu çiçek ve otlar (lavanta, biberiye, nane...) - Karton kutular - Duyusal yollar
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Duyusal uyarım için bahçeye çıkın ya da içeride kokulu çantalarla kullanın.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Çocuk aromatik bitkilerin, çiçeklerin ve bitkilerin özelliklerini keşfeder. Doğal öğeleri şekle, renge, kokuya, dokunuşa, tada göre düzenler...
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Çocuk farklılıkları arar ve çeşitli kokulardaki bitkileri seçer.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Önerme: Duyusal entegrasyonun geliştirilmesi ve güçlendirilmesi ya da CNS'nin tüm duyarların alıcılarından bilgi aldığı ve sonuç olarak bu bilgiyi düzenlediği, yorumladığı, uygulamak için kategorilere ayırdığı, günlük eylemlerde kullandığı süreç. Dokunsal, kokuyla ilgili, görsel, tat, işitsel ve kinestetik gelişimi geliştirmek için dış mekanda eğitim deneyimlerini geliştirilmesi. Bölgenin geliştirilmesi için açık hava eğitim uygulamaları oluşturulması. Daha önce bahsedilen öğrenmenin geliştirilmesi için fişsiz ve dijital kodlama yollarının oluşturulması. Öğretmen, çocuğun ruhsal ve kültürel yaşamını düzenleyen ve gözlemleyen bir yardım ve kolaylaştırıcı figürdür. Öğretmen şunları gösterir: çocukları ve onlar ile çevre arasındaki etkileşimleri gözlemleme yeteneği; her zaman yeni ve şaşırtıcı yeniliklere açık olan geliştirme materyallerinin analizi ve kullanımı; her zaman bireysel farklılıklar ve değişkenlerle bağlantılı öğrenme zamanlarına ve ritimlere saygı; sakin, huzurlu, huzurlu bir psiko-sosyal ortamın ön koşulu olarak çocuğun özgür seçimlerine saygı; doğrudan müdahalenin bireysel çalışmaya müdahale etmeyecek şekilde gerekli olanlarla sınırlanması; çocuğun kendi kendine eğitim çalışması göz önünde bulundurularak faaliyetlerin dikkatli bir şekilde hazırlanması
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Duyusal stimülasyon için Montessori ve Munari materyali M9 – '900'ler müzesi- VE Çocuk müzesi – VR Peggy Guggenheim'in koleksiyonunun sanatsal yolları
Referanslar, varsa	Reggio çocuk yaklaşımı I cento linguaggi dei bambini (L. Malaguzzi) Matthew Lipman, Elfie (Adattamento, cura e traduzione di Maura Striano) Çocuklar için felsefe: un curriculum per imparare a pensare (a cura di Marina Santi) Attività Montessori all'aperto (M. Versiglia) Doğada eğitim Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto (L. Carpi) Dış mekan eğitimi L'educazione si-cura all'aperto (R. Farnè, F. Agostini) http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf Per una storia delle scuole all'aperto in Italia (M. D'Ascenzo)



Aromatik bahçe- grup	
YAŞ ARALIĞI	0 / 2
Aktivite	Çocuk grubu ve doğa öğeleri (5 kişilik grup)
Yazar	Öğretmenin / uzmanın adı
SÜRE / ZAMANLAMA:	10 ay, haftada iki 30 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	- Ebeveynler veya diğer aile üyeleri tarafından yapılan bez çantalar - Çeşitli tohumlar veya kokulu çiçek ve otlar (lavanta, biberiye, nane...) - Karton kutular - Duyusal yollar
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Aromatik bahçe ve küçük sebze bahçesinin hazırlanması. Çocukların koku alma, görsel ya da dokunsal uyarınları izleyerek hareket ettiği doğal duyuşsal yolların oluşturulması (bağımsız veya öğretmen tarafından yönlendirilen)
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Aromatik bitkilerin, çiçeklerin ve bitkilerin özelliklerini keşfederler. Doğal elementleri şekil, renk, koku, dokunuş ve tada göre düzenlenir. Gruplara ayrılan çocuklar farklı bitki türleriyle ilgilenir, büyüme ve üretimi karşılaştırır. Bir tür kokulu labirentte duyuşların kılavuzluğunda (dokunma, koklama, görme...) yollarında ilerlerler.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Sınıf içinde, dışarıda toplananları gözlemlemelerini, keşfetmelerini, deney yapmalarını, incelemelerini ve daha ileri etkinlikler hazırlamalarını sağlayan bir "doğa tablosu" varlığı. Bahçede, ekmek, yetiştirmek ve hasat, aynı zamanda çiçek yataklarını kurmuş bitkilerden temizlemek, kuru yaprakları süpürmek veya bazı dalları budamak.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Duyusal entegrasyonun geliştirilmesi ve güçlendirilmesi ya da CNS'nin tüm duyuşların alıcılarından bilgi aldığı ve sonuç olarak bu bilgiyi düzenlediği, yorumladığı, uygulamak için kategorilere ayırdığı, günlük eylemlerde kullandığı süreç. Dokunsal, kokuluyla ilgili, görsel, tat, işitsel ve kinestetik gelişimi geliştirmek için dış mekanda eğitim deneyimlerini geliştirilmesi. Bölgenin geliştirilmesi için açık hava eğitim uygulamaları oluşturulması. Daha önce bahsedilen öğrenmenin geliştirilmesi için fişsiz ve dijital kodlama yollarının oluşturulması. Öğretmen, çocuğun ruhsal ve kültürel yaşamını düzenleyen ve gözlemleyen bir yardım ve kolaylaştırıcı figürdür. Öğretmen şunları gösterir: çocukları ve onlar ile çevre arasındaki etkileşimleri gözlemleme yeteneği; her zaman yeni ve şaşırtıcı yeniliklere açık olan geliştirme materyallerinin analizi ve kullanımı; her zaman bireysel farklılıklar ve değişkenlerle bağlantılı öğrenme zamanlarına ve ritimlere saygı; sakin, huzurlu, huzurlu bir psiko-sosyal ortamın ön koşulu olarak çocuğun özgür seçimlerine saygı; doğrudan müdahalenin bireysel çalışmaya müdahale etmeyecek şekilde gerekli olanlarla sınırlanması; çocuğun kendi kendine eğitim çalışması göz önünde bulundurularak faaliyetlerin dikkatli bir şekilde hazırlanması
Ekstra kaynaklar	Doğa rehberi, psikomotor, ebeveynler, akrabalar.
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Duyusal stimülasyon için Montessori ve Munari materyali M9 – '900'ler müzesi- VE Çocuk müzesi – VR



	Peggy Guggenheim'in koleksiyonunun sanatsal yolları
Referanslar, varsa	Reggio çocuk yaklaşımı I cento linguaggi dei bambini (L. Malaguzzi) Matthew Lipman, Elfie (Adattamento, cura e traduzione di Maura Striano) Çocuklar için felsefe: un curriculum per imparare a pensare (a cura di Marina Santi) Attività Montessori all'aperto (M. Versiglia) Doğada eğitim Strumenti psicomotori per l'educazione all'aperto (L. Carpi) Dış mekan eğitimi L'educazione si-cura all'aperto (R. Farnè, F. Agostini) http://iesbologna.it/wp-content/uploads/2019/01/Quaderno-educare-aperto-DEF-1.pdf Per una storia delle scuole all'aperto in Italia (M. D'Ascenzo)

Suya top atma - tek çocuk	
YAŞ ARALIĞI	0 / 2
Aktivite	Tek çocuk ve doğal öğeler
Yazar	Öğretmenin / uzmanın adı
SÜRE / ZAMANLAMA:	10 / 15 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	• Çanta • toplar • Havuz ya da büyük bir kap • su
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çanta, top, havuz ya da içi su dolu büyük bir kap hazırlayın.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Görev: bir dizi top toplamak ve su ile dolu kaba atmak. Geliştirilmesi gereken beceriler: • Bilişsel zorluk: • Fiziksel- Büyük motor becerileri geliştirmek için: eğilmek, eline yaslanmak, elin hareketlerini göze birleştirmek, vücudun dengesini korumak. İnce motor becerilerin gelişimi: topu tutmak, çevirmek, parmaklarını sıkmak/serbest bırakmak. Suya atılan topların hareketini anlamak (batıyor mu, yüzüyor mu, hangi sesleri çıkarıyor, zıplıyor mu vb.) • Dilbilim- Kendisinin isimler vermesi ya da öğretmen tarafından eylemlere, nesnelere verilen isimleri tekrarlaması (arama, gitme, çömelme, atma, top, yuvarlak, bir / çok). • Buradaki zorluk, empati ve toplum yanlısı değerleri teşvik etmektir- sadece kendi gücünüze güvenmek. Mimikler, jestler, ses, yaşanan duyguları ifade etmek için diğer eylemler. Bir şeyler yaparken kendi yolunuzu seçmek ya da öğretmenin eylemlerini tekrarlamak Bir yetişkinin önerilerine, teşvikine yanıt vermek, zorluk halinde yardım istemek. Girişim ve Azim: zorlukların üstesinden gelmek (beklenen sonuca ulaşmak için



	başarısız eylemi tekrarlamak, başarısız olmak, yüz ifadelerini, jestleri, yardım isteyen kelimeleri kullanmak, bilinen eylem yollarını denemek ya da bir şeyi yapmanın yeni yollarını keşfetmek için başkalarını gözlemlemek). Öğrenmeyi öğrenmek: Başarılı bir eylemi tekrarlamaya çalışmak Aktiviteler: Aktiviteler ana okulu spor salonunda ya da- dış mekanda gerçekleşir. Öğretmen içinde toplar olan bir çanta getirir, onları yere saçar, çantanın içinde top kalmadığından çocuğa onları toplayıp havuza atmasını teklif eder. Çocuk, saçılan topları aramaya ve onları havuza atmaya teşvik edilir, öğretmen eylemle ilgili kelimeleri yorumlar (bir top, topu havuza at, diğer top nerede, kaç top var vs.) Çocuğun yardıma ihtiyacı varsa öğretmen örnek göstererek onu cesaretlendirir. Tüm topları attıktan sonra çocuk ve öğretmen aktivitenin tadını çıkarır. İzlenimler ve deneyimler hakkında iletişim kurar. Beklenen Sonuç: Dikkat, büyük ve ince motor beceriler (gözlem, eğilme, yaslanma, kol uzatma, ayağa kalkma, yürüme, fırlatma). Çocuk ısrarla bir dizi top toplama ve atma amacını sürdürür. Zorluklar (bul, taşı, fırlat) kendi başına ya da bir yetişkinin yardımıyla hareket etmeye çalışmaktır. Bir aktivitede bir yetişkinle etkileşime girer. Nesneleri adlandırır - havuz, toplar, yaptığınız eylemlerle ilgili birkaç kelime, görmek, denemek. Oynarken duygularını ifade eder.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Öğrenen: Çocuğun eylemleri: Çocuk, öğretmenin ne getirdiğini görür, saçılan topları görünce onları toplamak için acele eder, öğretmenler topları havuza atmaya teklif eder, topları havuza yaklaştırıp fırlatır, başaramazsa tekrar atmaya dener. Oyunculuk yaparken duygularını seslerle, kelimelerle, jestlerle, yüz ifadeleriyle ifade ederler. Aktivite sonunda deneyimlenen izlenimler, jestler, mimikler eşliğinde birkaç kelime ile ifade edilir.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen- başlatıcı, gözlemci, yardımcı. Öğretmen-başlatıcı: Çocuğa topları toplamasını ve havuza atmasını teklif eder. Çocuğun davranışlarını hakkında yorumlar, kendisini ifade etmesi için onu cesaretlendirir. Etkinlik sonunda çocukla izlenimler, deneyimler hakkında konuşur. Öğretmen bir gözlemcidir: çocuk bağımsız hareket eder, hareket etme yollarını keşfeder. Öğretmen- Yardımcı: Tüm topların toplanmasını, hedefteki kaba (havuza) atılmasını teşvik eder, başarısız olduğunu fark ederse sözlü olarak çocuğu cesaretlendirir, gerekirse yardımda bulunur ve örnek teşkil eder.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	
Referanslar, varsa	



Suya top atma - grup	
YAŞ ARALIĞI	0 / 2
Aktivite	Çocuk grubu ve doğa öğeleri (5 kişilik grup)
Yazar	Öğretmenin / uzmanın adı
SÜRE / ZAMANLAMA:	10 / 15 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	• Çanta • toplar • Havuz ya da büyük bir kap • su
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çanta, top, havuz ya da içi su dolu büyük bir kap hazırlayın.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Görev: bir dizi top toplamak ve su ile dolu kaba atmak. Geliştirilmesi gereken beceriler: • Bilişsel zorluk: • Fiziksel- Büyük motor becerileri geliştirmek için: eğilmek, eline yaslanmak, elin hareketlerini göze birleştirmek, vücudun dengesini korumak. İnce motor becerilerin gelişimi: topu tutmak, çevirmek, parmaklarını sıkmak/serbest bırakmak. Suya atılan topların hareketini anlamak (batıyor mu, yüzyüyor mu, hangi sesleri çıkarıyor, zıplıyor mu vb.) • Dilbilim- Kendisinin isimler vermesi ya da öğretmen tarafından eylemlere, nesnelere verilen isimleri tekrarlaması (arama, gitme, çömelme, atma, top, yuvarlak, bir / çok). • Buradaki zorluk, empati ve toplum yanlısı değerleri teşvik etmektir- sadece kendi gücünüze güvenmek. Mimikler, jestler, ses, yaşanan duyguları ifade etmek için diğer eylemler. Bir şeyler yaparken kendi yolunuzu seçmek ya da öğretmenin eylemlerini tekrarlamak Bir yetişkinin önerilerine, teşvikine yanıt vermek, zorluk halinde yardım istemek Girişim ve Azim: zorlukların üstesinden gelmek (beklenen sonuca ulaşmak için başarısız eylemi tekrarlamak, başarısız olmak, yüz ifadelerini, jestleri, yardım isteyen kelimeleri kullanmak, bilinen eylem yollarını denemek ya da bir şeyi yapmanın yeni yollarını keşfetmek için başkalarını gözlemlemek). Öğrenmeyi öğrenmek: Başarılı bir eylemi tekrarlamaya çalışmak Aktiviteler: Aktiviteler ana okulu spor salonunda ya da- dış mekanda gerçekleşir. Öğretmen içinde toplar olan bir çanta getirir, onları yere saçar, çantanın içinde top kalmadığından çocuğa onları toplayıp havuza atmasını teklif eder. Çocukların su dolu bir havuz gördüğünde nasıl tepki verdiklerini ve eylemlerini öğretmen takip eder. Çocuklar, saçılan topları aramaya ve onları havuza atmaya teşvik edilir, öğretmen eylemle ilgili kelimeleri yorumlar (bir top, topu havuza at, diğer top nerede, suya kaç tane top düştü vs.) Tüm topları attıktan sonra çocuk ve öğretmen aktivitenin tadını çıkarır. İzlenimler ve deneyimler hakkında iletişim kurar. <u>Beklenen Sonuç:</u> Dikkat, büyük ve ince motor beceriler (gözlem, eğilme, yaslanma, kol uzatma, ayağa kalkma, yürüme, fırlatma). Çocuk ısrarla bir dizi top toplama ve atma amacını sürdürür. Zorlukların üstesinden gelir (bulmak, taşımak, fırlatmak), arkadaş örneğinden ya da bir yetişkinin yardımıyla kendi kendine öğrenmeye çalışır. Ortak



	aktivitelerde etkileşim kurar. Nesneleri adlandırır- havuz, toplar, yaptığınız eylemlerle ilgili birkaç kelime, görmek, denemek. Oynarken duygularını ifade eder.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Öğrenci, Motive edici Çocuğun eylemleri: Çocuklar öğretmenin getirdiğini izler, saçılan topları görür ve toplamak için acele eder, öğretmenin topları havuza atma teklifini duyar, havuza yaklaştırıp fırlatır, tekrar tekrar atmaya çalışır; bazı çocuklar kendi aktivitelerini dener, diğerleri arkadaşları izler ve kopyalar veya yetişkinlerin teşvikini bekler. Neşeli duygular oluşturan eylemleri tekrar eder. Oyunculuk yaparken duygularını seslerle, kelimelerle, jestlerle, yüz ifadeleriyle ifade ederler.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen-başlatıcı: Çocuklara dağılan topları toplamasını ve havuza atmasını teklif eder. Çocukların eylemlerini yorumlar. Aktivitenin sonunda bir ön anket yapar. Öğretmen bir gözlemcidir: çocuk bağımsız hareket eder, hareket etme yollarını keşfeder ya da akranlarının hareketlerinden öğrenirler. Öğretmen- kolaylaştırıcı: Tüm topların toplanmasını, amaçlanan kaba (havuza) atılmasını teşvik eder, başarısız olduğunu fark ederse sözlü olarak çocuğu cesaretlendirir, gerekirse örnek vererek ya da cesaretlendirerek yardım sağlar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	

3 ila 4 yaş arası çocuklar için PEARL Aktiviteleri:

3 ila 4 yaş arası çocuklarla, eğitim etkinliklerinin amacı, eğitim süreçlerini hızlandıran ve iletişimi ve kaynaşmayı etkileyen ilgi çekici bir araç olarak robot kullanımı ile desteklenen, eğitici duyguların ve empatik bir yakın öğrenme ortamının geliştirilmesini teşvik etmektir. Öğretici bir bakış açısından, etkinlik aynı zamanda robotik üzerine temel yeterliliklerin tanıtılmasına da izin verecektir. Bazı eğitim etkinlikleri öğrenciler için zorlayıcıdır, bu nedenle hayal kırıklığına verilen tepkileri (olumlu ve olumsuz), eğitim duygularının yükselişini ve bunların iletişimi ve katılımı nasıl etkilediğini gözlemlemek mümkün olacaktır.

Küçük bir grupta belirli etkinliklerle kullanılan robot, eğitsel duyguların gelişimini kolaylaştırır ve yakınsal bir öğrenme ortamını teşvik eder.

Hayvanlar ve yavru hayvanlar- robot olmayan grup	
YAŞ ARALIĞI	3/-4 Yaş
Aktivite	Robot olmayan grup
Yazar	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	35- 40 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	Hayvan resmi olan kartlar ve bu hayvanlarının yavrularının olduğu kartlar (her birinden 2 adet)



ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Hayvan resmi olan kartlar ve bu hayvanlarının yavrularının olduğu kartlar (her birinden 2 adet) Köpek ve yavrusu, at ve tay, koyun ve kuzu, kedi ve yavrusu, domuz ve yavrusu, keçi ve oğlak, inek ve buzağı.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Hayvanlı kartlar ters çevrilir (gösterilmez) ve yavru hayvanları gösterilir. Çocuklar kimin önce başlayacağını, kimin ikinci olacağını vs. belirler Çocuk bir hayvanın olduğu bir kart çıkarır, hayvanın neye benzediğini söyler ve adını vererek yavrusunun olduğu kartı arar. Öğretmen çocuktan hayvanı tarif etmesini ister. Kürkü nasıl? Ne yer? Başka ne yapar? Ve böylece, kartlar diğer çocuklar tarafından arka arkaya çekilir, aynı zamanda hayvanın ve yavru hayvanının ne olduğunu, hayvanı ve yavru hayvanını açıklar.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Birbirine danışmak ve yardım etmek Eyleme geçme zamanı senin.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen görevleri söyler, yardım eder, çocuklar bir engelle karşılaştıklarında çocukların faaliyetlerini izler, çocuklarla etkileşime girer, yardım eder, yavru hayvanların adını tam olarak söyler.
EKSTRA KAYNAKLAR	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	
Referanslar, varsa	-

Hayvanlar ve yavru hayvanlar- robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	3/-4 Yaş
Aktivite	Robot olan grup
Yazar	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	35- 40 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	- Robot ve tahta. - Hayvan resmi olan kartlar ve bu hayvanlarının yavrularının olduğu kartlar (her birinden 2 adet)



	BAŞLA yazan bir kağıt.																				
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Hayvan resmi olan kartlar ve bu hayvanlarının yavrularının olduğu kartlar (her birinden 2 adet) 20 karesi olan bir mat (her bir kare 15 x 15 cm olmalıdır) Kartlar: Köpek ve yavrusu, at ve tay, koyun ve kuzu, kedi ve yavrusu, domuz ve yavrusu, keçi ve oğlak, inek ve buzağı.																				
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Hayvanlı kartlar ters çevrilir (gösterilmez) ve yavru hayvanları gösterilir. Öğretmen çocuklara, robotu kullanarak çektikleri hayvanı bulmalarını önerir. İlk çocuk için robot BAŞLA kartına yerleştirilir ve çocuk robotu çocuğun çıkardığı hayvana ve ardından o hayvanın yavrusuna gitmesi için programlar. Çocuklar, bu hayvanların ne olduğunu ve yavrularının nasıl adlandırıldığını belirlemelidir. Sonraki çocuk robotu bulunduğu yerden programlar. Aktiviteden sonra çocuklar kartları tekrar katlayabilir ve tekrar çıkarabilir veya bir arkadaşıyla değiş tokuş ederek sahip olduğu hayvanın yavrusuna isim vermesini isteyebilir. <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>START</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													START							
																					
																					
		START																			
																					
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Birbirine danışmak ve yardım etmek Eyleme geçme zamanı senin.																				



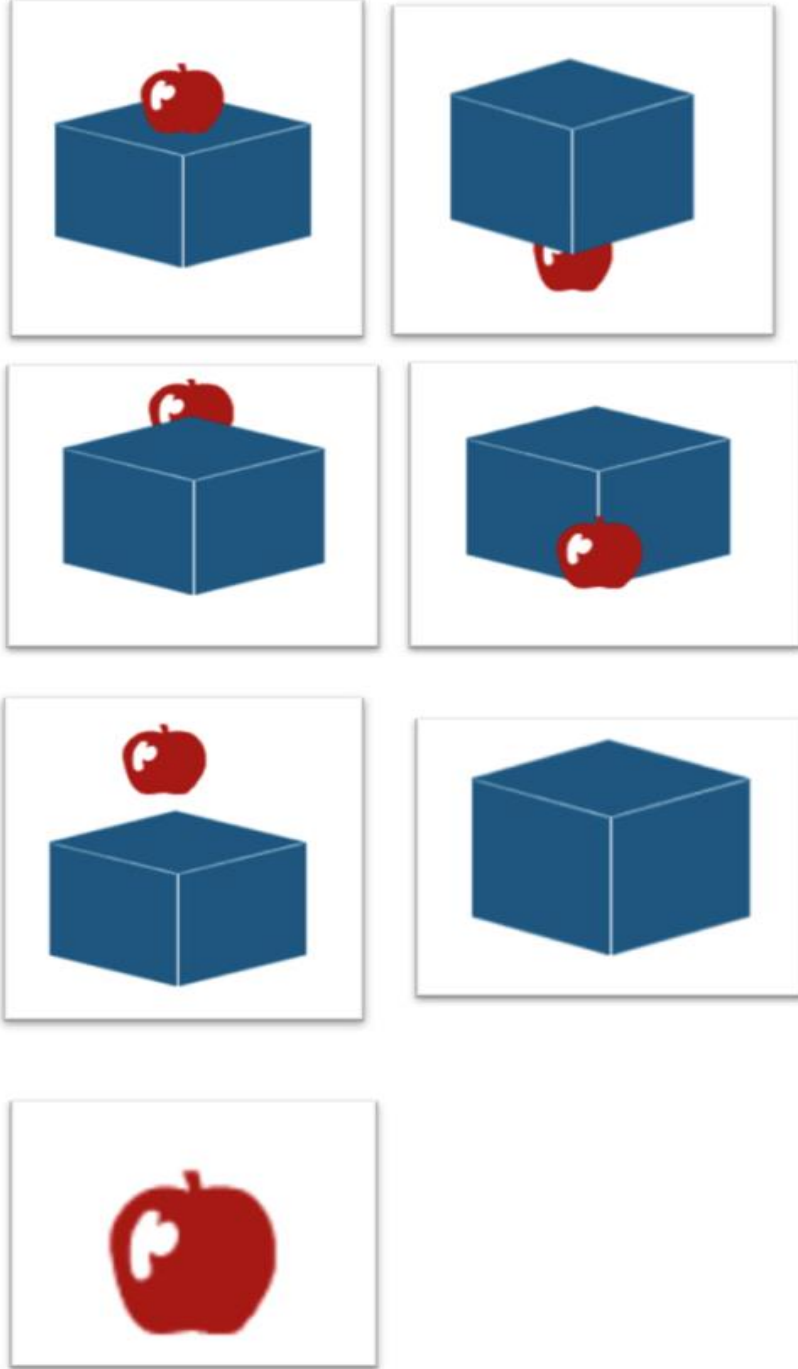
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen görevleri söyler, yardım eder, çocuklar bir engelle karşılaştıklarında çocukların faaliyetlerini izler, çocuklarla etkileşime girer, yardım eder, yavru hayvanların adını tam olarak söyler.
EKSTRA KAYNAKLAR	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Matın üzerinde çocukların seçmediği kartlar olabilir.
Referanslar, varsa	-

Nerede bir elma var? Robot olmayan grup	
YAŞ ARALIĞI	3/-4 Yaş
Aktivite	Robot olmayan grup
Yazar	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	35- 40 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	"Elma nerede?" cevabını verecek resimli oyun zarları. - Elmanın nerede olduğunu gösteren resimli kartlar: küpün üzerinde, küpün önünde, küpün üstünde, küpün altında, küpün arkasında. Elmanın olduğu yeri gösteren resimli zar. - BAŞLA yazan bir kağıt.
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Elmanın nerede olduğunu gösteren resimli kartlar: küpün üzerinde, küpün önünde, küpün üstünde, küpün altında, küpün arkasında. Elmanın olduğu yeri gösteren resimli zar.



DETAYLI TANIM:
Aktivite nasıl
uygulanır?

Öğretmen "Elma nerede" kartını gösterir ve elma nerede diye sorar. Çocuklar yanlış söylerse, öğretmen onları düzeltir. Bu şekilde öğretmen tüm kartları çocuklara tanıtır. Ardından kuralları tanıtır: zarları atmak, açılan resme isim vermek ve kartı bulmak.
Çocuklar zarları atar ve resmi ararlar.



ÇOCUKLARIN ROLÜ

Oyun içinde eylemleri tartışırlar.



	Eyleme geçer Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen, çocuklar bilmiyorsa kavramları açıklar, sorular sorar ve oyunun kurallarını açıklar. Çocukların etkinliklerini izler, çocuklar bir engelle karşılaştıklarında veya bir sorunu çözmede başarısız olduklarında yardımcı olur, çocuklarla birlikte açıklar.
EKSTRA KAYNAKLAR	-
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Bu etkinlik 5-6 yaş arası çocuklarla da, zar ve diğer terimleri olan kartlar hazırlanarak yapılabilir: altında, arasında ve benzeri.
Referanslar, varsa	-

Nerede bir elma var? Robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	3/-4 Yaş
Aktivite	Robot olan grup
Yazar	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	35- 40 dakika
GEREKLİ MATERYALLER	- Robot ve tahta. "Elma nerede?" cevabını verecek resimli oyun zarları. - Elmanın nerede olduğunu gösteren resimli kartlar: küpün üzerinde, küpün önünde, küpün üstünde, küpün altında, küpün arkasında. Elmanın olduğu yeri gösteren resimli zar. - BAŞLA yazan bir kağıt.
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	20 karesi olan bir mat. Elmanın nerede olduğunu gösteren resimli kartlar: küpün üzerinde, küpün önünde, küpün üstünde, küpün altında, küpün arkasında. Elmanın olduğu yeri gösteren resimli zar.



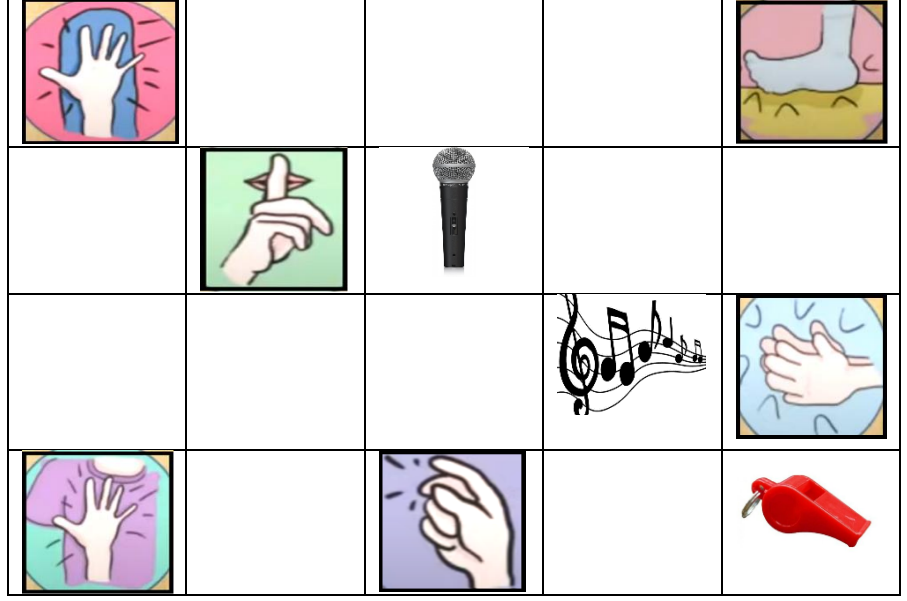
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Öğretmen "Elma nerede" kartını gösterir ve elma nerede diye sorar. Çocuklar yanlış söylerse, öğretmen onları düzeltir. Bu şekilde öğretmen tüm kartları çocuklara tanıtır. Çocuklar zarı atar, gelen resme isim verir, BAŞLA kartında bulunan robotu, zarda çıkan resimle aynı karta gelecek şekilde programlar. Eylem sırasında çocuk robotu kendisi programlamaya çalışır, başarısız olursa arkadaşlarından yardım ister. <table><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td>START</td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													START							
																					
																					
		START																			
																					
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Oyun içinde eylemleri tartışır. Eyleme geçer. Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar.																				
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen, çocuklar bilmiyorsa kavramları açıklar, sorular sorar ve oyunun kurallarını açıklar. Çocukların etkinliklerini izler, çocuklar bir engelle karşılaştıklarında veya bir sorunu çözmede başarısız olduklarında yardımcı olur, çocuklarla birlikte açıklar.																				
EKSTRA KAYNAKLAR	-																				
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Bu etkinlik 5-6 yaş arası çocuklarla da, zar ve diğer terimleri olan kartlar hazırlanarak yapılabilir: altında, arasında vb.																				
Referanslar, varsa	-																				



Fidanlıktaki ilkbahar çimleri- Robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	3- 4 yaş
Aktivite	Robot olan grup
Yazar	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten “Bitute”, Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	20- 25 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	- Robot ve mat, - Bitki resimleri olan kartlar.
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	5 çocuk için alan Kimsenin dikkatinin dağılmaması için sessiz bir ortamın olması önemlidir.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Mat üzerinde, adını bildikleri bitkileri size söylerler, doğru bir şekilde isimlendirirler. Her çocuk en sevdiği bitkiyi seçecektir. Robotun seçeceği kutuya kaç kutu seyahat etmesi gerektiğini arkadaşlarımla sayacağım. Robotun kaç tane ve hangi tuşlara basacağını tartışır. Robot istenen bitkiye hareket edene kadar eylemi sürdürürler.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Görevi sırayla gerçekleştirmek, birbiriyle konuşmak, yardımcı olmak.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen görevleri anlatır, yardımcı olur, görevleri kimin daha hızlı ve doğru yaptığını izler ve değerlendirir.
EKSTRA KAYNAKLAR	-
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Bir çocuğun bireysel veya küçük bir grup içinde daha iyi konsantre olabileceğine ve görevleri doğru bir şekilde yerine getirebileceğine inanıyoruz..
Referanslar, varsa	-



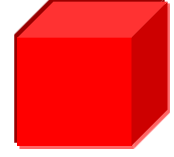
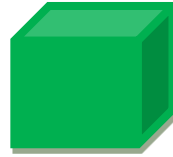
Ritmik Takip Et! (Grup-Robotlu)	
YAŞ ARALIĞI	3-4
Aktivite	Grup Robotlu
Yazar	Mine Güntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral- Özel Tefvik Fikret Koleji
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk
GEREKİ MATERYALLER	- Her çeşit resimli ritim kartlarından 5'er adet, örüntü kartlarından 1'er adet hazırlanır. (ritim görsellerinin olduğı kartlardan 5'er set) Resimli Ritim Kartları:  Örüntü Kartları:  - Kartların üstüne konulması için yeterli boyutta bir zemin (cırtcirtlı pano, mat, strafor ya da tahta olabilir.)  - Robot Doc, - Etkinlikte Robot Doc'a göre hazırlanan platform.



- Yeşil ve kırmızı olmak üzere içerisine kartların konulacağı iki adet kutu(kırmızı kutunun içerisine hazır örüntü kartları konulur, yeşil kutunun içerisine ritim görsellerinin olduğu kartlar konulur.)

Resimli Ritim kartlarının olduğu yeşil Kutu:

Örüntü kartlarının olduğu kırmızı kutu:



- Gruplardaki rolleri dağıtmak için madalyalar (spiker, yönetmen, oyuncu, koç ve hakem)

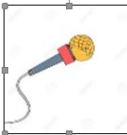
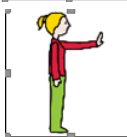


- Mutlu yüzlerin yerleştirileceği boş tablo.

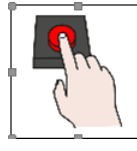


ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çocuklar öğretmen rehberliğinde sınıfın dışında etkinlik ortamına uygun boş bir alanda olmalıdır.					
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	- Öğretmen 5 kişiden oluşan grubu karşısına alır. - Çocukların kartlara aşina olması için kutunun içindeki kartlar incelenir. Kartlarla basit örüntüler oluşturulur. 1.Aşama - Kartlar ile ritimli bir örüntü oyunu oynanır. - Çocuklara ritim görsellerinin olduğu kartlar dağıtılır. - Çocuklara rastgele kartlar dağıtılır. Her çocuğa 5'er tane kart düşer. - Öğretmen kırmızı kutudan ritim görsellerinden oluşan bir örüntü kartı seçer. - Elinde örüntünün başındaki kart olan çocuk oyuna başlar. (birden fazla kişi bu kart varsa ilk fark eden başlar, diğeri örüntüde sırası gelince harekete geçer.) - Çocuk görseldeki ritmi yaparak kartını gösterir. Arkasında, elinde örüntüde sıraya konması gereken kartı olan çocuk kartını göstererek, kartın üzerindeki ritmi yapar. Oyun bu şekilde ellerindeki kartlar bitene kadar devam eder. - Örüntü bittiğinde hep birlikte ritim örüntüsü canlandırılır. - Canlandırmadan sonra cırcırtlı panoda örüntü oluşturulur. - Oyun çocukların ilgi ve isteklerine bağlı 1 tur oynandıktan sonra öğretmen kartları toplayıp tekrar dağıtabilir. 2.Aşama - Bir önceki etkinlikler ile çocuklara deneyim kazandırıldıktan sonra, öğretmen çocuklara rolleri vereceği materyalleri dağıtır. Buna göre çocuklar, koç, hakem, yönetmen, spiker ve oyuncu rollerine girer. - Öğretmen yere robotun kullanılacağı platformu serer. Platformun üzerindeki görseller incelenir. - Robotun başlangıç noktasının düdük görseli olduğu çocuklara söylenir. - Ardından çocuklara roller anlatılır. Spiker, Platform'un üzerindeki görsellere bakarak bir örüntü söyler.					

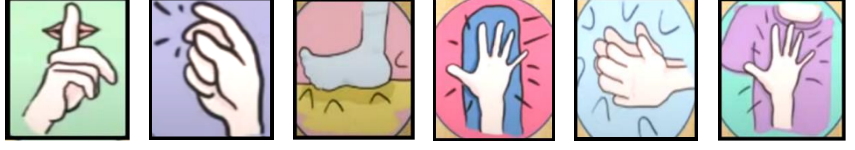


	• Oyuncu, spikerin söylediği örüntüyü sıralaması için robotu yönlendirecek kişi olacaktır. (örneğin spiker ‘alkış, dize vurma, parmak şıklatma...’ örüntüsünü söyledi, oyuncu örüntü sırasına uygun 3 defa tekrar ederek ‘alkış, dize vurma, parmak şıklatma...’ görsellerinin üzerine gidecektir.) • Koç, gruptaki bir çocuktan, oyuncunun robotla platformda üzerine gittiği ritim kartlarını yeşil kutunun içerisinden bulmasını isteyecektir ve bu ritim kartlarını örüntünün kuralına uygun panoya koymasını isteyecek kişi olacaktır. Seçilen kişi örüntüyü sıraladıktan sonra görsellere uygun örüntüyü canlandıracaktır. • Hakem, seçilen kartların (panodaki kartların) doğru olup olmadığını veya grubun seçimler hakkında yeniden düşünmesi gerekip gerekmediğini söyleyen kişi olacaktır. Platform içindeki örüntü varyasyonları bitene kadar etkinlik devam edecektir. • Yönetmen, herkesin görevini yaptığından emin olacak ve düzeni sağlayacaktır. • Etkinlik sırasında oyuncu bir kodlama esnasında platformda bulunan nota veya mikrofon görsellerine denk gelirse, Robot buraya gelirse,  gruptaki bir arkadaşının ismini melodili bir şekilde söylemelidir. Robot buraya gelirse,  gruptaki bir arkadaşının 3 farklı özelliği ile örüntü oluşturmalıdır. (yardım sever, gülümseyen, mavi gözlü...gibi) • Değerlendirme hakemin mutlu yüz panosuna gülücük yapıştırması ile yapılır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	• Spiker  • Yönetmen 

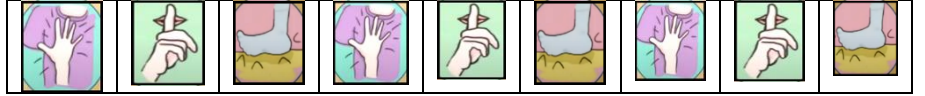


	- Koç - Hakem - Oyuncu	  
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	- Malzemeleri sağlar. 1. Aşamada çocuklara oyunun kurallarını anlatır ve kartları dağıtır. 2. Aşamada rollerin dağılımını sağlar, her rolle ilgili görevleri netleştirir. - Etkinlik sürecini ve çocuklar arasındaki işbirliğini güçlendirir.	
Ekstra kaynaklar		
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	DEĞERLENDİRME: - Sesler ile örüntü yaptığımızda ne hissettiniz? - En çok hangi ritim örüntüsü hoşunuza gitti? - Farklı bir örüntü oluşturmak istesen eklemek isteyeceğin ritim ne olurdu? - Ritim dışında başka neler kullanarak örüntü oluşturabiliriz?	
Referanslar, varsa	-	

Ritmi Takip Et! (Grup-Robotsuz)	
YAŞ ARALIĞI	3-4
Aktivite	Grup-Robotsuz
Yazar	Mine Güntaş, Melisa Kızılkaya, Dilara Oral, Özel Tevfik Fikret Koleji
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk
GEREKİLİ MATERYALLER	Her çeşit resimli ritim kartlarından 5'er adet, örüntü kartlarından 1'er adet hazırlanır. (ritim görsellerinin olduğu kartlardan 5'er set) Resimli Ritim Kartları:



Örüntü Kartları:

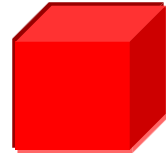
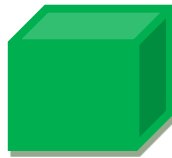


- Kartların üstüne konulması için yeterli boyutta bir zemin (cırtcirtlı pano, mat, strafor ya da tahta olabilir.)



- Yeşil ve kırmızı olmak üzere içerisine kartların konulacağı iki adet kutu(kırmızı kutunun içerisine hazır örüntü kartları konulur, yeşil kutunun içerisine ritim görsellerinin olduğu kartlar konulur.)

Resimli Ritim kartlarının olduğu yeşil Kutu ve Örüntü kartlarının olduğu kırmızı kutu:



- Gruplardaki rolleri dağıtmak için madalyalar (spiker, yönetmen, oyuncu, koç ve hakem)



- Mutlu yüzlerin yerleştirileceği boş tablo.

😊	😊	😊	😊

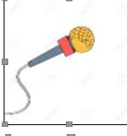
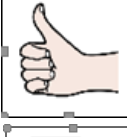
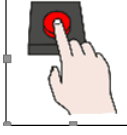
ORTAMIN HAZIRLANMASI:

- Çocuklar öğretmen rehberliğinde sınıfın dışında etkinlik ortamına uygun boş bir alanda olmalıdır.

DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?

- Öğretmen 5 kişiden oluşan grubu karşısına alır.
 - Çocukların kartlara aşina olması için kutunun içindeki kartlar incelenir. Kartlarla basit örüntüler oluşturulur.
- 1.Aşama**
- Kartlar ile ritimli bir örüntü oyunu oynanır.
 - Çocuklara ritim görsellerinin olduğu kartlar dağıtılır.
 - Çocuklara rastgele kartlar dağıtılır. Her çocuğa 5'er tane kart düşer.
 - Öğretmen kırmızı kutudan ritim görsellerinden oluşan bir örüntü kartı seçer.
 - Elinde örüntünün başındaki kart olan çocuk oyuna başlar. (birden fazla kişide bu kart varsa ilk fark eden başlar, diğeri örüntüde sırası gelince harekete geçer.)
 - Çocuk görseldeki ritmi yaparak kartını gösterir. Arkasında, elinde örüntüde sıraya konması gereken kartı olan çocuk kartını göstererek, kartın üzerindeki ritmi yapar. Oyun bu şekilde ellerindeki kartlar bitene kadar devam eder.
- Örüntü bittiğinde hep birlikte ritim örüntüsü canlandırılır.
 - Canlandırmadan sonra cırcırtlı panoda örüntü oluşturulur.
 - Oyun çocukların ilgi ve isteklerine bağlı 1 tur oynandıktan sonra öğretmen kartları toplayıp tekrar dağıtabilir.
- 2.Aşama**
- Bir önceki etkinlikler ile çocuklara deneyim kazandırıldıktan sonra, öğretmen çocuklara rolleri vereceği materyalleri dağıtır. Buna göre çocuklar, koç, hakem, yönetmen, spiker ve oyuncu rollerine girer.



	• Spiker, Platform'un üzerindeki görsellere bakarak bir örüntü söyler. Örneğin "alkış, dize vurma, parmak şıklatma" örüntüsü • Oyuncu, spikerin söylediği örüntüyü sıralaması için örüntü katlarını bulacak kişidir. (örneğin spiker 'alkış, dize vurma, parmak şıklatma...' örüntüsünü söyledi, oyuncu örüntü sırasına uygun 3 defa tekrar ederek 'alkış, dize vurma, parmak şıklatma...' görsellerini sırayla bulacaktır. • Koç, Oyuncunun bulduğu ritm kartlarını örüntünün kuralına uygun panoya koymasını isteyecek kişi olacaktır. Seçilen kişi örüntüyü sıraladıktan sonra görsellere uygun örüntüyü canlandıracaktır. • Hakem, seçilen kartların (panodaki kartların) doğru olup olmadığını veya grubun seçimler hakkında yeniden düşünmesi gerekip gerekmediğini söyleyen kişi olacaktır. Platform içindeki örüntü varyasyonları bitene kadar etkinlik devam edecektir. • Yönetmen, herkesin görevini yaptığından emin olacak ve düzeni sağlayacaktır. • Değerlendirme hakemin mutlu yüz panosuna gülücük yapıştırması ile yapılır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	• Spiker  • Yönetmen  • Koç  • Hakem  • Oyuncu 
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	• Malzemeleri sağlar. • 1. Aşamada çocuklara oyunun kurallarını anlatır ve kartları dağıtır. • 2. Aşamada rollerin dağılımını sağlar, her rolle ilgili görevleri netleştirir.



	Etkinlik sürecini ve çocuklar arasındaki işbirliğini güçlendirir.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	- Sesler ile örüntü yaptığımızda ne hissettiniz? - En çok hangi ritim örüntüsü hoşunuza gitti? - Farklı bir örüntü oluşturmak istesen eklemek isteyeceğin ritim ne olurdu? - Ritim dışında başka neler kullanarak örüntü oluşturabiliriz?
Referanslar, varsa	-

Geridönüşüm Oyunu- Grup Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	3-4
Aktivite	Grup Robotlu
Yazar	Nazmiye TAŞYARAN, Deniz Sultan ŞAHBAZ, Yeşilevler Anaokulu
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk
GEREKLİ MATERYALLER	Geri Dönüşüm Atık Resimleri, Geri Dönüşüm Çöp Kutularının Resimleri, Oyun Patı, Robot, Eşleştirme Panosu, Değerlendirme Panosu, Sarı –Yeşil-Mavi Görev Kartları, Robot platformu.    



Cam Atıklar



Kağıt Atıklar



Plastik Atıklar

*Atık resimleri atılacakları atık kutusu ile aynı renkte çerçeve ile hazırlanır. Örneğin;
Cam atıkların kenarları yeşil, kağıt atıkların kenarları mavi ve plastik atıkların kenarları sarı kartonla çerçevelenir.



Geri Dönüşüm Atık Kutuları



Geri Dönüşüm Kartları





Görev Kartları



Robot Platformu

ORTAMIN HAZIRLANMASI:

Çocuklarla birlikte hangi çöplerin geri dönüştürülebilir olduğu hakkında sohbet edilir. Bu çöplerin neden geri dönüştürülmesi gerektiğinin, doğamız ve dünyamız üzerinde ne gibi etkileri olduğu tartışılır. Akıllı tahtadan geri dönüşüm ile ilgili afişler incelenir. Etkinlik sırasında kullanılacak materyaller ortama getirilir. Atık resimleri kutu içerisinde masaya koyulur. Panolar çocukların ulaşabileceği yerlere asılır.

DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?

Öğretmen cırt cırtlı panoda astığı geri dönüşüm çöp kutularını getirir ve çocukların bu kutuları incelemesine rehberlik yapar. Daha sonra geri dönüştürülebilen çöplerin resimlerinin olduğu kutuyu ortaya koyar. Çocuklar atık resimlerini toplayıp ilgili atık kutusuna atma çalışmasını görev kartlarıyla yaparlar. Örneğin, mavi kartı seçen çocuk kâğıt atık resmini alır ve mavi atık kutusuna atar. Yeşil görev kartını seçen çocuk cam atık resmini bulur ve yeşil atık kutusuna atar. Sarı görev kartını alan çocuk plastik atık resmini bulur ve sarı atık kutusuna atar. Diğer çocuklar görevin doğru tamamlanmasıyla ilgili geri bildirim verirler. Örneğin yeşil atık resimleri kalmamış ise



ve bir çocuk yeşil görev kartı seçerse resimleri inceleyerek seçtiği kartla ilgili görev olmadığını belirtir.

** (Atıkların bulunduğu resimler daha önceden kendi çöp kutusu ile aynı renk kartona yapıştırılmıştır.)



1. Çocuk görev kartını seçer



2. Kartla ilgili resimleri bulur



3. İlgili çöp kutusuna atar

Tüm çocuklar görev kartlarıyla çalıştıktan sonra robot platformu çıkarılır ve yere serilir.

- Bir kesenin içinde renk kartları vardır. Her çocuk kendine bir kart seçer (yeşil=cam mavi=kâğıt sarı=plastik)
- Kartını seçen çocuk görevinin ne olduğunu söyler ve robotun başına geçer.



	• Mavi seçen çocuk görevinin robotu kâğıt çöplerini toparlayarak kâğıt geri dönüşüm kutusuna götürmek. • Sarı kartı seçen çocuk görevinin robotu plastik çöp atıklarını toplayarak plastik geri dönüşüm kutusuna götürmek. • Yeşil kartı seçen çocuk çam çöp atıklarını cam geri dönüşüm kutusuna götürmek. • Oyun çocukların gelişim seviyesine göre biraz daha zorlaştırılmak istenirse şu şekilde oynanabilir; • “Oyuncu çocuk 3 görev kartını da alır. Platform üzerinden 3 ilgili kartı bulması için robotu kodlar. Örneğin, çocuk sarı yeşil ve mavi görev kartlarını seçer. Robot platformu üzerinden plastik, cam ve kâğıt atık resimlerinden birer tane toplaması için robotu kodlar. Topladığı 3 atık resmini 3 ayrı ilgili kutuya atar. • Tüm çocukların görev kartlarını kullanarak robotu kullanmalarına rehberlik yapılır.
--	--



ÇOCUKLARIN ROLÜ	Aynı cinsten atık çöpleri toplayarak ilgili geri dönüşüm kutusuna atmak. Oyuncu çocuk dışındaki çocuklar oyuncu çocuğun tüm çöpleri doğru toplayıp toplamadığını kontrol ederler. Oyunun robotlu olan kısmında robotu aynı cinsten olan çöpleri toplayarak ilgili atık kutusuna atmak için programlamak. Doğru olmayan durumlarda oyuncuya öneride bulunurlar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen rehber rolündedir. Eşleştirme oyunu sırasında çocuklara rehberlik eder.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	DEĞERLENDİRME: Oyun sırasında çöplerin doğru çöp kutusunda olup olmadığı robota doğru hamleler yaptırıp yaptırmadığı konusunda çocuğun kendini değerlendirmesi beklenir. Çocuk sonuçları birlikte değerlendirirler. Her çocuk kendi gülen yüzünü değerlendirme panosuna kendi yapıştırır.
Referanslar, varsa	-



Geridönüşüm Oyunu- Grup Robotsuz

YAŞ ARALIĞI	3-4
Aktivite	Grup- Robotsuz
Yazar	Nazmiye Taşyaran, Deniz Sultan Şahbaz, Yeşilevler Anaokulu
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk
GEREKİLİ MATERYALLER	Geri Dönüşüm Atık Resimleri, Geri Dönüşüm Çöp Kutularının Resimleri, Oyun Patı, Robot, Eşleştirme Panosu, Değerlendirme Panosu, Sarı –Yeşil-Mavi Görev Kartları  Cam Atıklar



Kağıt Atıklar



Plastik Atıklar

*Atık resimleri atılacakları atık kutusu ile aynı renkte çerçeve ile hazırlanır.Örneğin;
Cam atıkların kenarları yeşil, kapıt atıkların kenarları mavi ve plastic atıkların
kenarları sarı kartonla çerçevelenir.



Geri Dönüşüm Atık Kutuları



Geri Dönüşüm Kartları



Görev Kartları (Çocuk sayısı kadar)



ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çocuklarla birlikte hangi çöplerin geri dönüştürülebilir olduğu hakkında sohbet edilir. Bu çöplerin neden geri dönüştürülmesi gerektiğinin, doğamız ve dünyamız üzerinde ne gibi etkileri olduğu tartışılır. Akıllı tahtadan geri dönüşüm ile ilgili afişler incelenir. Etkinlik sırasında kullanılacak materyaller ortama getirilir. Masa üstüne dizilir ve panolar çocukların ulaşabileceği yerlere asılır. ** (Atıkların bulunduğu resimler daha önceden kendi çöp kutusu ile aynı renk kartona yapıştırılmıştır.)  1. Çocuk görev kartını seçer 2. Kartla ilgili resimleri bulur  3. İlgili çöp kutusuna atar



DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Öğretmen cırt cırtlı panoda astığı geri dönüşüm çöp kutularını getirir ve çocukların bu kutuları incelemesine rehberlik yapar. Daha sonra geri dönüştürülebilen çöplerin resimlerinin olduğu kutuyu ortaya koyar. Çocuklar atık resimlerini toplayıp ilgili atık kutusuna atma çalışmasını görev kartlarıyla yaparlar. Örneğin, mavi kartı seçen çocuk kâğıt atıkları toplayarak mavi atık kutusuna atar. Yeşil görev kartını seçen çocuk cam atık resimlerini bulur ve yeşil atık kutusuna atar. Sarı görev kartını alan çocuk plastik atık resimlerini bulur ve sarı atık kutusuna atar. Diğer çocuklar görevin doğru tamamlanmasıyla ilgili geri bildirim verirler.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Aynı cinsten atık çöpleri toplayarak ilgili geri dönüşüm kutusuna atmak. Oyuncu çocuk dışındaki çocuklar oyuncu çocuğun tüm çöpleri doğru toplayıp toplamadığını kontrol ederler. Doğru olmayan durumlarda oyuncuya öneride bulunurlar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ: Ekstra kaynaklar	Öğretmen rehber rolündedir. Eşleştirme oyunu sırasında çocuklara rehberlik eder.
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	DEĞERLENDİRME: Oyun sırasında çöplerin doğru çöp kutusunda olup olmadığı konusunda çocuğun kendini değerlendirmesi beklenir. Çocuklar sonuçları birlikte değerlendirirler. Her çocuk kendi gülen yüzünü değerlendirme panosuna kendi yapıştırır.
Referanslar, varsa	-

Şekil Örüntüsü- Grup Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	3-4 Yaş
Aktivite	Grup Robotlu
Yazar	Melda Ersoy, İdeal Çocuk Akademisi
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk
GEREKLİ MATERYALLER	Geometrik şekil resimleri, 1 adet kutu, cırt cırtlı pano, Robot Doc için hazırlanan pano, Robot Doc     

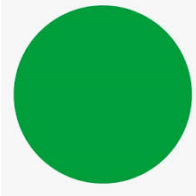


	ORTAMIN HAZIRLANMASI: Sınıf ortamına cırt cırtlı pano ve geometrik şekillerin olduğu kutu yerleştirilir. Geometrik şekillerin olduğu kartlar sınıf ortamına getirilir ve etkinliğin giriş aşamasına geçiş yapılır.
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	1. Aşama - Öğretmen, çocuklara bir oyun oynayacaklarını söyler ve çocuklar çember şeklinde oturtulur. Önceden hazırlanmış, kare, üçgen, dikdörtgen, elips, beşgen şekillerinin bulunduğu kartlar gösterilir. Oyun oynarken bir çocuk ebe olur ve eline bir kart verilir. Çocuk, bu karttaki şeklin özelliği söyleyerek çemberin dışında gezmeye başlar ve arkadan öğretmen müzik açar. Çocuk, bir arkadaşının arkasına kartı bırakır ve arkadaşı o şeklin bir özelliği söyledikten sonrasında kovalamaya başlar. Oyun bu şekilde ilerleyip bütün çocuklar ebe olduktan sonrasında bir sonraki aşamaya geçiş yapılır. - Yerde yer alan bir örüntü gösterilir ve çocuklara bu örüntü hakkında sorular sorularak bir sohbet başlatılır. Öğretmen çocuklara rollerini dağıtır ve bir sonraki aşamaya geçiş yapılır. - Roller dağıtıldıktan sonrasında spiker 2-1,2-2 veya 3-1( veya ) kurallı geometrik şekil örüntüsü söyler ve diğer rol alan çocuklar rollerine göre hareket ederek cırt cırtlı panoya bu örüntüyü oluşturmaya çalışırlar. Geometrik şekiller kutuda bulunur ve oyuncu kutudan örüntü ile ilgili geometrik şekli bularak cırt cırtlı panoya yerleştirir. Her çocuk bir kez spiker olana kadar roller değişmeye devam eder. 

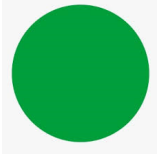


	Çocuklar örüntüyü cırtcırtlı panoda oluştururlar. 2.Aşama Robot Doc ve panosu yere serildikten sonrasında roller dağıtılır. Panonun üzerine ilgili geometrik şekiller yerleştirilir. Spiker daha önce belirtilen kuralara uygun bir örüntü söyler. Rollerine göre çocuklar robot Doc'u örüntünün kuralına göre hareket ettirir. Cırt cırtlı panoya hem spikerine söylediği örüntü hem de robot Doc'un kodlandığı örüntü alt alta yerleştirilir. Daha sonrasında ikisi arasında karşılaştırılma yapılarak değerlendirme yapılır. Her turda roller değişerek devam eder ve 5. Tur sonunda etkinlik sonlanır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Spiker; kutudaki geometrik şekilleri kullanarak bir örüntü oluşturur. Oyuncu; spikerin söylediği örüntüye ilişkin şekilleri bulur ve Robot Doc'u kodlar. Koç; Spikerin söylediği örüntüyü ve Robot Doc'un kodlandığı örüntüyü panoya yerleştirir. Hakem; spikerle beraber Robot Doc'un doğru kodlandığını kontrol eder. Yönetmen; bu süreci karmaşa olmadan yönetecektir.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen, çocukların rollerini yerine getirmelerinde rol oynar. Ortam hazırlığını ve panoları yerleştirir. Etkinliğin, giriş aşamasında çocuklara örüntü modellerini tanıtır ve örüntü kurallarını oluşturmalarında destek olur.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	DEĞERLENDİRME: - Geometrik şekiller ile günlük hayatta nerelerde karşılaşıyoruz? - Hayatınızda da örüntü diyebileceğimiz bir görüntü/nesne/durum dikkatinizi çekti mi? - Örüntüler ile hayatta neleri açıklayabiliriz? - Rolünüzü yerine getirirken nelerde zorlandınız? - Etkinlikte ne/neleri değiştirmek isterdiniz?
Referanslar, varsa	-



Şekil Örüntüsü- Grup Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	3-4
Aktivite	Grup Robotsuz
Yazar	Melda Ersoy, İdeal Çocuk Akademisi
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk
GEREKİLİ MATERYALLER	Geometrik şekil resimleri, 1 adet kutu, cırt cırtlı pano      
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Sınıf ortamına cırt cırtlı pano ve geometrik şekillerin olduğu kutu yerleştirilir. Geometrik şekillerin olduğu kartlar sınıf ortamına getirilir ve etkinliğin giriş aşamasına geçiş yapılır.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	- Öğretmen, çocuklara bir oyun oynayacaklarını söyler ve çocuklar çember şeklinde oturtulur. Önceden hazırlanmış, kare, üçgen, dikdörtgen, elips, beşgen şekillerinin bulunduğu kartlar gösterilir. Oyun oynarken bir çocuk ebe olur ve eline bir kart verilir. Çocuk, bu karttaki şeklin özelliği söyleyerek çemberin dışında gezmeye başlar ve arkadan öğretmen müzik açar. Çocuk, bir arkadaşının arkasına kartı bırakır ve arkadaşı o şeklin bir özelliği söyledikten sonrasında kovalamaya başlar. Oyun bu şekilde ilerleyip bütün çocuklar ebe olduktan sonrasında bir sonraki aşamaya geçiş yapılır. - Yerde yer alan bir örüntü gösterilir ve çocuklara bu örüntü hakkında sorular sorularak bir sohbet başlatılır. Öğretmen çocuklara rollerini dağıtır ve bir sonraki aşamaya geçiş yapılır.



	Roller dağıtıldıktan sonrasında spiker 2-1,2-2 veya 3-1( veya ) kurallı geometrik şekil örüntüsü söyler ve diğer rol alan çocuklar rollerine göre hareket ederek cırt cırtlı panoya bu örüntüyü oluşturmaya çalışırlar. Geometrik şekiller kutuda bulunur ve oyuncu kutudan örüntü ile ilgili geometrik şekli bularak cırt cırtlı panoya yerleştirir. Her çocuk bir kez spiker olana kadar roller değişmeye devam eder.  Çocuklar verilen örüntü örneğine göre şekilleri cırtcırtlı panoda doğru şekilde yerleştirirler.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Spiker; kutudaki geometrik şekilleri kullanarak bir örüntü oluşturur. Oyuncu; çocuk spikerin örüntüye ilişkin şekilleri kutudan bulur ve cırt cırtlı panoya yerleştirir. Koç; oyuncunun hangi geometrik şekilleri bulması gerektiğini söyler ve kuralı hatırlatır. Hakem; spikerle beraber panonun yanına giderek örüntü kuralının doğruluğunu tartışır. Yönetmen; bu süreci karmaşa olmadan yönetecektir.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen, çocukların rollerini yerine getirmelerinde rol oynar. Ortam hazırlığını ve panoları yerleştirir. Etkinliğin, giriş aşamasında çocuklara örüntü modellerini tanıtır ve örüntü kurallarını oluşturmalarında destek olur.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	DEĞERLENDİRME: - Geometrik şekiller ile günlük hayatta nerelerde karşılaşıyoruz? - Hayatınızda da örüntü diyebileceğimiz bir görüntü/nesne/durum dikkatinizi çekti mi? - Örüntüler ile hayatta neleri açıklayabiliriz?



	• Rolünüzü yerine getirirken nelerde zorlandınız? • Etkinlikte ne/neleri değiştirmek isterdiniz?
Referanslar, varsa	-

Salyangozun hikayesi- robot olmayan grup	
YAŞ ARALIĞI	3 / 4
Aktivite	Robotsuz grup
Yazar	Agnese Tombesi – Renata Dal Monte
SÜRE / ZAMANLAMA:	Okuma aktivitesi, 10 dakika Aktivite: çocuğun ihtiyacı olduğu kadar
GEREKİLİ MATERYALLER	• Kısa hikaye • bant ve dairelerden oluşturulmuş bir platform
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Hikaye: Öğretmen hikayeyi okurken çocuklar yerde oturabilir (aşağıda eklidir) Aktivite (oyun): öğretmen sınıf zemininde bant veya hula-hoplarla tahta hazırlar, üzerine (hikayeye bağlantılı) böcek resimlerini, bir başlangıç noktası ve engelleri koyar.



	Hayvanı tahmin etmek için kartlar (ekli): çocuk kartı seçer ve sadece tahmin edilecek hayvan hakkında ipuçlarını içeren sağdaki kartı görür: pati sayısı, uçar mı ya da yürür mü vs. Soldaki resim ise bulmacanın çözümüdür.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Faz 1: Çocuklar hikayeyi dinlemelidir. Faz 2: Oyun: bir çocuk (ekli) bir kart alır ve grafik olarak temsil edilen bazı ipuçlarını (sağdaki kartlar) “okuyarak” masaldaki hayvanı tahmin eder. Adını söylemesi gereken hayvanı bildiğinde yere çizilen tahtada “başlangıç” noktasına gelir. Çocuğun gözleri bağlıdır ve arkadaşlarının rehberliğinde hayvana doğru hareket etmesi gerekir. Oyunun başında öğretmen bir kız ve bir erkek seçer; oynayan çocuğun sola dönmesi gerektiğinde kız “sol”, sağa dönmesi gerektiğinde oğlan “sağ” der. Diğer tüm arkadaşlar “ileri” veya “geri” diyebilir. Oyunun sonunda çocuk kartı çevirebilir ve cevabını kontrol edebilir.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Çocuklar hikayeyi hep birlikte dinlemelidir. Aktivite: Bir çocuk bir kart seçerek, hayvanı tahmin ederek ve arkadaşlarının rehberliğinde yolu izleyerek platformda hareket etmelidir. Bir çocuk kartı çevirerek cevabı kontrol etmeli. Bir kız “sol” demeli Bir oğlan “sağ” demeli Grup “ileri” ya da “geri” demeli
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen hikayeyi okur ve oyunu açıklar .



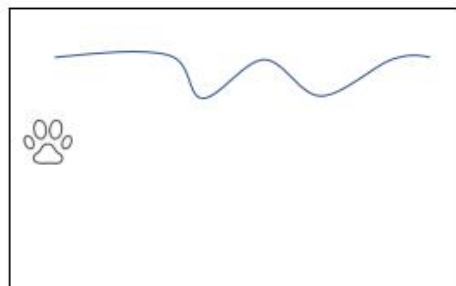
Ekstra kaynaklar

SALYANGOZUN HİKAYESİ

Bir zamanlar güzel bir sebze bahçesi vardı. Yaz mevsimiydi. Orada küçük bir salyangoz yaşıyordu. Küçük salyangoz yemek için güzel bir marul yaprağı buldu ama marul ortadan kayboldu! Küçük salyangoz başka bir tane aradı. Küçük salyangoz başka bir büyük marul yaprağı buldu... ama birkaç gün sonra o da ortadan kayboldu! Küçük salyangoz başka bir tane aradı. "Ah! İşte... ama altında bir tırtıl var!" Dedi küçük salyangoz. "Bu güzel yapraktan bir parça yiyebilir miyim?" Diye sordu küçük salyangoz. "Hayır! Bu benim!" Dedi tırtıl. "Ama bu çok büyük!" Dedi küçük salyangoz. "Hayır dedim!" Tartışmaya başladılar. Bütün hayvanlar onları görmek ve dinlemek istedi! Arılar, yusufçuklar, karıncalar, uğur böcekleri, cırcır böcekleri, kertenkeleler, kuşlar, örümcekler ve hatta sivrisinekler vardı! Yusufçuklar ve kuşlar sadece onları dinlemek için uçmayı bıraktılar. Uğur böcekleri bir daldaydı ve onları dinliyorlardı. Örümcekler bu gürültülü konuşmayı dinlemek istemediler ve sadece ağızlarını kapatmak için bir örümcek ağı yapmaya karar verdiler! Sivrisinekler ve kertenkeleler çok tembeldi ve sorunu umursamadılar. Herkes çalışır ve işbirliği yapar" dedi bir arı "Herkes bir tohum ya da kırıntı alır, böylece herkes yiyecek bir şeyler alır!" dedi bir karınca. Cırcır böceklerinden biri konuşmaya başladı... "Sevgili dostlar, hepimiz bu sebze bahçesinde yaşıyoruz ve hepimiz burada olan güzel şeyleri paylaşmak zorundayız! Birlikte yemek yemek, aynı yaprağın altında birlikte dinlenmek güzeldir. Arkadaşına da yardım edebilirsin, hoş bir sohbet edebilirsin ya da komik şakalar yapabilirsin!" Küçük salyangoz tırtıla baktı. Tırtıl küçük salyangoza baktı. Birbirlerine gülümsediler ve o andan itibaren birlikte yemek yemenin ya da dinlenmenin kendi başlarına yapmaktan daha güzel olduğunu biliyorlardı!

KARTLAR:



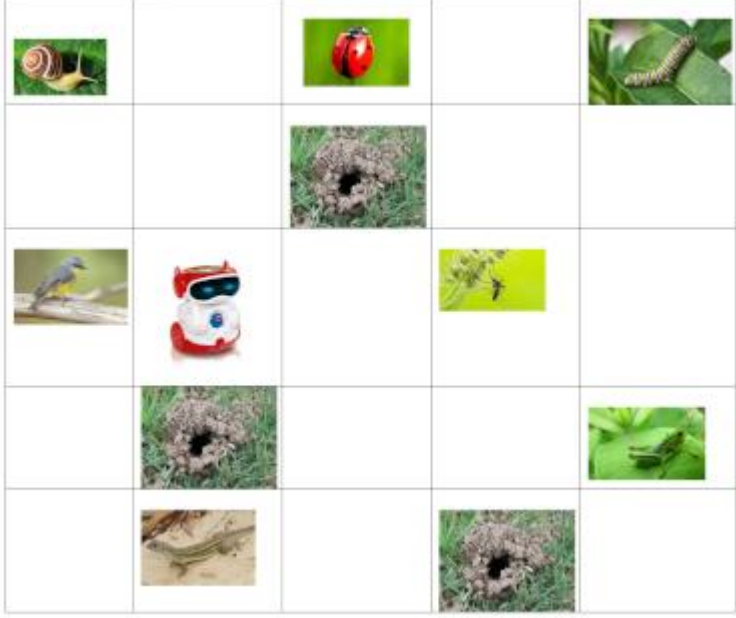






	 	 
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları		
Referanslar, varsa		



Salyangozun hikayesi- robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	3 / 4
Aktivite	Robotlu tek çocuk
Yazar	Agnese Tombesi – Renata Dal Monte
SÜRE / ZAMANLAMA:	Okuma aktivitesi, 10 dakika Robot ile Aktivite: çocuğun ihtiyacı olduğu kadar
GEREKİLİ MATERYALLER	- Kısa hikaye - Eğitim robotu Clementoni (Doc, SuperDoc, Mind Designer) - Hayvanı tahmin etmek için kartlar (ekli): çocuk kartı seçer ve sadece tahmin edilecek hayvan hakkında ipuçlarını içeren sağdaki kartı görür: pati sayısı, uçar mı ya da yürür mü vs. Soldaki resim ise bulmacanın çözümüdür. - Robotla oynamak için bir platform. 
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Hikaye: Öğretmen hikayeyi okurken çocuklar yerde oturabilir. Aktivite (oyun): Öğrenciler sınıfın zeminine uzanabilir ve robotla oynayabilir.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Çocuk hikayeyi dinlemeli ve sonra robotla oynamalıdır. Oyun: çocuk bir kart (ekli) alır ve grafikte temsil edilen bazı ipuçlarını (sağdaki kartlar) “okuyarak” masaldaki hayvanı tahmin etmeye çalışır. Hayvanı tanıdığı anda adını söylemesi ve ardından robotu tahtada ona ulaşması için programlaması gerekir. Çocuğun dikkatli olması gerekir çünkü robot “delikli” kutuların üzerinden geçemez; robot deliğe “düşerse”, çocuk baştan başlamak zorundadır. Oyunun sonunda çocuk kartı çevirebilir ve hayvanın doğru olup olmadığını kontrol edebilir.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Hikayeyi dinlemeli ve kendi başına çalışmalıdır, diğer öğrencilerle iletişim kuramaz. Çocuk robotu programlamalı ve oyunun kurallarına uymalıdır.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen hikayeyi okur ve oyunu açıklar .



Ekstra kaynaklar

SALYANGOZUN HİKAYESİ

Bir zamanlar güzel bir sebze bahçesi vardı. Yaz mevsimiydi.

Orada küçük bir salyangoz yaşıyordu.

Küçük salyangoz yemek için güzel bir marul yaprağı buldu ama marul ortadan kayboldu!

Küçük salyangoz başka bir tane aradı.

Küçük salyangoz başka bir büyük marul yaprağı buldu... ama birkaç gün sonra o da ortadan kayboldu!

Küçük salyangoz başka bir tane aradı.

"Ah! İşte... ama altında bir tırtıl var!" Dedi küçük salyangoz.

"Bu güzel yapraktan bir parça yiyebilir miyim?" Diye sordu küçük salyangoz .

"Hayır! Bu benim!" Dedi tırtıl.

"Ama bu çok büyük!" Dedi küçük salyangoz.

"Hayır dedim!"

Tartışmaya başladılar.

Bütün hayvanlar onları görmek ve dinlemek istedi!

Arılar, yusufçuklar, karıncalar, uğur böcekleri, cırcır böcekleri, kertenkeleler, kuşlar, örümcekler ve hatta sivrisinekler vardı!

Yusufçuklar ve kuşlar sadece onları dinlemek için uçmayı bıraktılar.

Uğur böcekleri bir daldaydı ve onları dinliyorlardı.

Örümcekler bu gürültülü konuşmayı dinlemek istemediler ve sadece ağızlarını

kapatmak için bir örümcek ağı yapmaya karar verdiler! Sivrisinekler ve kertenkeleler çok tembeldi ve sorunu umursamadılar. Herkes çalışır ve işbirliği yapar" dedi bir arı

"Herkes bir tohum ya da kırıntı alır, böylece herkes yiyecek bir şeyler alır!" dedi bir karınca.

Cırcır böceklerinden biri konuşmaya başladı... "Sevgili dostlar, hepimiz bu sebze bahçesinde yaşıyoruz ve hepimiz burada olan güzel şeyleri paylaşmak zorundayız!

Birlikte yemek yemek, aynı yaprağın altında birlikte dinlenmek güzeldir. Arkadaşına da yardım edebilirsin, hoş bir sohbet edebilirsin ya da komik şakalar yapabilirsin!"

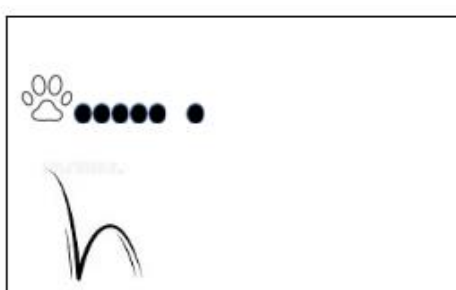
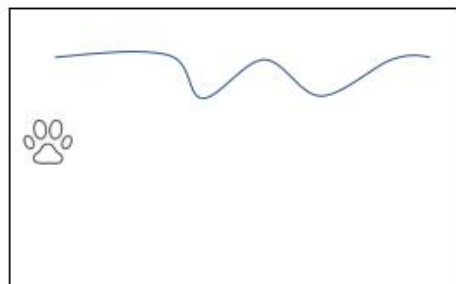
Küçük salyangoz tırtıla baktı.

Tırtıl küçük salyangoza baktı.

Birbirlerine gülümsediler ve o andan itibaren birlikte yemek yemenin ya da dinlenmenin kendi başlarına yapmaktan daha güzel olduğunu biliyorlardı!

KARTLAR:







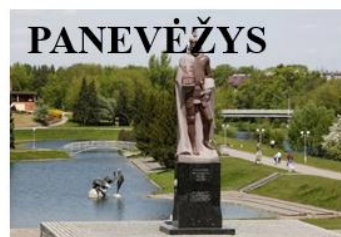
		
		
		
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları		
Referanslar, varsa		



5 ila 6 yaş arası çocuklar için PEARL Aktiviteleri:

5 - 6 yaş arası çocuklarla, eğitim etkinliklerinin amacı, eğitim süreçlerini hızlandıran ve iletişimi ve kaynaşmayı etkileyen ilgi çekici bir araç olarak robot kullanımı ile desteklenen, eğitici duyguların ve empatik bir yakın öğrenme ortamının geliştirilmesini teşvik etmektir. Öğretici bir bakış açısından, etkinlik aynı zamanda hesaplamalı düşünme ve kodlama üzerine temel yeterliliklerin tanıtılmasına da izin verecektir. Bazı eğitim etkinlikleri öğrenciler için zorlayıcıdır, bu nedenle hayal kırıklığına verilen tepkileri (olumlu ve olumsuz), eğitim duygularının yükselişini ve bunların iletişimi ve katılımı nasıl etkilediğini gözlemlemek mümkün olacaktır. Küçük bir grupta belirli etkinliklerle kullanılan robot, eğitsel duyguların gelişimini kolaylaştırır ve yakınsal bir öğrenme ortamını teşvik eder.

Başkente yolculuk- robot olmayan grup	
YAŞ ARALIĞI	5/-6 Yaş
Aktivite	Robot olmayan grup
Yazar	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	25- 35 dakika
GEREKLİ MATERYALLER	• Şehir isimleri olan kartlar • Şehir resimleri olan kartlar. • oklar • harita • Harita düzeneği
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Fotoğraflar ve şehir isimleri olan kartlar, isimler, şehir isimleri . Başkente giderken geçtiğimiz şehirlerin isimleri.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Öncelikle çocuklarla Litvanya içindeki gezileri hakkında konuşulur. Çocukların Litvanya'nın başkentinin ne olduğunu bilip bilmedikleri veya orada bulunup bulunmadıkları netleştirilir. Litvanya haritası analiz edilir, başkente nasıl gidilir, hangi şehir ve kasabalardan geçmeniz gerektiği araştırılır. Tanıtım sırasında başkentte ünlü, ilgi çekici yerler hakkında videolar veya fotoğraflar sunulur ve tartışılır. Şehirlerin isimlerini ve fotoğraflarını içeren kartlar sunulur: VILNIUS, PANEVĖŽYS, RAMYGALA, UKMERGĖ, ŠIRVINTOS, başkent en ünlü objelerinin fotoğrafları. Litvanya haritası, Litvanya haritasının düzeni. Çizim aletleri. Öğretmenle başkent Vilnius'a "seyahat edeceğini" öğrenir. Gezi Panevėžys'den başlayacak. Çocuklar yolculuğa ilk kimin başlayacağını tartışır, Litvanya haritasında başlayacakları yeri işaretler, Panevėžys şehrinin haritasını yapıştırır, başka bir çocuk devam eder, "gidilecek" bir sonraki şehri haritada bulur, haritayı bir çizim aracıyla işaretler (çizgi çizer, noktalı çizgi koyar...), geldiği şehrin haritasını yapıştırır, şehri adlandırır, bir sonraki çocuk "seyahate" devam eder. Vilnius'a "varınca", bilinen nesneleri yapıştırır, tanımlar. Aktivite sonrasında çocukların oyun oynarken nasıl hissettikleri, işbirliği yapmayı, işleri paylaşmayı, problem çözmeyi nasıl başardıkları tartışılır.

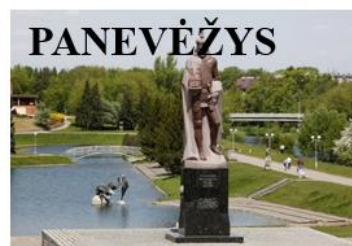
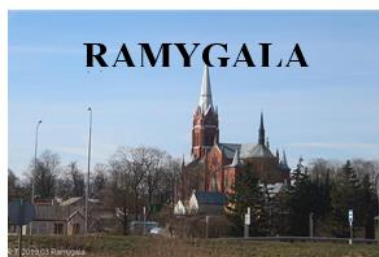




ÇOCUKLARIN ROLÜ	Oyun içinde eylemleri tartışırlar. Eyleme geçer. Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar. Arkadaşına yardım eder.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen çocuklarla Litvanya başkenti hakkında konuşur, ziyaret edilecek nesneler hakkında konuşur, onları tartışır, adlarının ne olduğunu öğrenir, haritayı, başkente giden yolu araştırır. Şehir adlarını, fotoğraf kartlarını tanıtır. Görevi, aktivite kurallarını açıklar, Çocuklar bir engelle karşılaştığında, bir sorunu çözemediğinde çocukların faaliyetlerini izler, yardımcı olur, hatanın nerede olduğunu çocuklarla birlikte açıklar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Diğer ülkeler kendi başkentlerini çocuklarla seçebilirler. Memleketinizden başkente "Seyahat edin". Başkentte ziyaret edilmesi önemli olan yerleri kendi takdirine bağlı olarak seçilir. Litvanya başkentine "seyahat ederken" diğer şehirleri veya kasabaları seçebilirsiniz
Referanslar, varsa	



Başkente yolculuk- robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	5/-6 Yaş
Aktivite	Robot olan grup
Yazar	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	25- 35 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	• Robot ve tahta. • Şehir isimleri olan kartlar • Şehir resimleri olan kartlar. • oklar • harita • Harita düzeneği
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Fotoğraflar ve şehir isimleri olan kartlar, isimler, şehir isimleri . 20 karesi olan bir mat (her bir kare 15 x 15 cm olmalıdır) Başkente giderken geçtiğimiz şehirlerin isimleri, başkent ana objelerinin resimleri (Gediminas Kalesi, TV kulesi, cumhurbaşkanlığı) mat kutucuklarına yerleştirilir.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Öncelikle çocuklarla Litvanya içindeki gezileri hakkında konuşulur. Çocukların Litvanya'nın başkentini ne olduğunu bilip bilmedikleri veya orada bulunup bulunmadıkları netleştirilir. Litvanya haritası analiz edilir, başkente nasıl gidilir, hangi şehir ve kasabalardan geçmeniz gerektiği araştırılır. Tanıtım sırasında başkentte ünlü, ilgi çekici yerler hakkında videolar veya fotoğraflar sunulur ve tartışılır. Fotoğraflı kartlar ve şehir isimleri, oklar, şehir kartlarıyla halı, başkent turistik yerleri, benzin istasyonu kartı sağlanmaktadır. Öğretmenle başkent Vilnius'a "seyahat edeceğini" öğrenir. Gezi Panevėžys'den başlayacak. Hangi çocuğun başkente giderken kart dizisini düzenleyeceği belirlenir (robotu programlamadan önce). Önce Panevėžys şehir kartını, ardından oku, sonraki şehri koyun. (Örneğin.: Panevėžys Ramygala ...). Diğer çocuklar, yerleşime yardımcı olur, haritaya bakar, hangi şehri koyacağını söyler. Doğru olup olmadığını kontrol eder. Robotu kimin programlayacağını belirlerler. Panevėžys şehrinde Vilnius'a doğru seyahat edilir. Her şehirde seyahat, farklı bir çocuk tarafından programlanır. "Benzin istasyonu" alanında durursanız, başka bir çocuğun planlanan yolculuğu bitirmesine izin verin. Başkente gittikten sonra, çocuk hangi nesneyi "ziyaret edeceğini" seçer, robot tarafından nesneye doğru adlandırılır ve programlanır. Bir sonraki nesne "ziyaret edildi"- bir robot, başka bir çocuk tarafından programlanır. Aktivite sonrasında çocukların oyun oynarken nasıl hissettikleri, işbirliği yapmayı, işleri paylaşmayı, problem çözmeyi nasıl başardıkları tartışılır.





An example of the mat

				ŠIRVINTOS	
		VILNIUS			UKMERGĖ
					
		PANEVĖŽYS			RAMYGALA



ÇOCUKLARIN ROLÜ	Oyun içinde eylemleri tartışırlar. Eyleme geçer Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar. Arkadaşına yardım eder.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen çocuklarla Litvanya başkenti hakkında konuşur, ziyaret edilecek nesneler hakkında konuşur, onları tartışır, adlarının ne olduğunu öğrenir, haritayı, başkente giden yolu araştırır. Şehir adlarını, fotoğraf kartlarını tanıtır. Görevi, aktivite kurallarını açıklar, Çocuklar bir engelle karşılaştığında, bir sorunu çözemediğinde çocukların faaliyetlerini izler, yardımcı olur, hatanın nerede olduğunu çocuklarla birlikte açıklar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Diğer ülkeler kendi başkentlerini çocuklarla seçebilirler. Memleketinizden başkente "Seyahat edin". Başkentte ziyaret edilmesi önemli olan yerleri kendi takdirine bağlı olarak seçilir. Litvanya başkentine "seyahat ederken" diğer şehirleri veya kasabaları seçebilirsiniz
Referanslar, varsa	



Ağaca isim ver- robot olmayan grup	
YAŞ ARALIĞI	5- 6 yaş
Aktivite	Robot olmayan grup
Yazar	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten "Bitute", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	35- 40 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	Zar, ağaç, yaprak ve meyve resimleri olan kartlar
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	- Ağaç, yaprak ve meyve resimleri olan kartlar- 2 parça - Ağaç resimleri olan zar.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Çocuklar ağaç, yaprak ve meyve resimleri olan kartlara bakar. Ağaçların isimlerini söylerler. Öğretmen çocuklara zarları atmalarını ve hangi ağaç gelirse onun yapraklarını ve meyvesini bulmalarını önerir. Kartları düzenleyin: meyvelerini ve yapraklarını ağaçlara ekleyin. Bize söyle: Meyvelerini eğlenceli yapan nedir? Bu yapraklar ve diğerleri nedir? Zar attığında "gülümseme" gelirse arkadaşına gülümsemelisin. Çocuklar ilk kimin başlayacağı konusunda anlaşmalıdır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Oyun içinde yapılacak eylemleri tartışır. Eyleme geçer. Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen, çocuklar bilmiyorsa ağaçların adını, meyvelerini, yapraklarını tanıtır, sorular sorar ve oyunun kurallarını açıklar. Çocukların faaliyetlerini izler, çocuklar bir engelle karşılaştığında, bir sorunu çözemediğinde yardımcı olur, hatanın nerede olduğunu çocuklarla birlikte açıklar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Bu aktivite, diğer ağaçların altında yapılabilir.
Referanslar, varsa	



Ağaca isim ver- robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	5- 6 yaş
Aktivite	Robot olan grup
Yazar	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten "Bitute", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	35- 40 dakika
GEREKLİ MATERYALLER	• Robot ve tahta. • zar • Zar, ağaç, yaprak ve meyve resimleri olan kartlar
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	20 karesi olan bir mat. Ağaç, yaprak ve meyve resimleri olan kartlar- 2 parça, Ağaç resimleri olan zar. Kartlar mat üzerine rasgele yerleştirilebilir.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Öğretmen çocuklara, robotu kullanarak ağaçların yapraklarını ve meyvelerini bulmalarını önerir. Bir zar atın ve hangi ağaç gelirse, robotu o ağaca, sonra ağacın yaprağına ve sonra meyveye gidecek şekilde programlayın. Birinci çocuk BAŞLA karesinden başlar. Çocuklar ağacın ve meyvesinin adını söylemelidir. Sonraki çocuk robotu durduğu yerden programlar, zarı atar ve robotu önce ağaca sonra da yaprağa ve meyveye programlar. "Gülümseme" gelirse çocuk arkadaşına gülümsemeli ve yürüyüşü atlamalıdır. Aktivite sonrasında çocukların oyun oynarken nasıl hissettikleri, işbirliği yapmayı, işleri paylaşmayı, problem çözmeyi nasıl başardıkları tartışılır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Oyun içinde yapılacak eylemleri tartışır. Eyleme geçerler. Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen, çocuklar bilmiyorsa ağaçların adını, meyvelerini, yapraklarını tanıtır, sorular sorar ve oyunun kurallarını açıklar. Çocukların faaliyetlerini izler, çocuklar bir engelle karşılaştığında, bir sorunu çözemediğinde yardımcı olur, hatanın nerede olduğunu çocuklarla birlikte açıklar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Bu aktivite, diğer ağaçların altında yapılabilir.
Referanslar, varsa	



Meslekler- robot olmayan grup

YAŞ ARALIĞI	5- 6 yaş						
Aktivite	Robot olmayan grup						
Yazar	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten “Bitute”, Litvanya						
SÜRE / ZAMANLAMA:	25- 35 dakika						
GEREKLİ MATERYALLER	- Beş meslek adına sahip kartlar: kuaför, inşaatçı, öğretmen, tatil organizatörü, doktor, - her mesleğe uygun eşyaların resimlerini içeren kartlar, - listelenmemiş mesleklerden iki kart, - başlangıç kartı, - öz değerlendirme kartları.						
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Şu meslekler için kartlar hazırlayın: kuaför, inşaatçı, öğretmen, tatil organizatörü, doktor. Her meslek için resimli 3 kart yapın, herhangi bir mesleğe uygun olmayan resimli iki kart yapın, örneğin: polis, şoför. Halıdaki kutularda mesleğe karşılık gelen görseller yer alır.						
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Çocuklarla birlikte çeşitli meslekler hakkında konuşulur. Çocukların farklı meslekler için hangi eşyaların, araçların gerekli olduğunu bilip bilmedikleri açıklığa kavuşturulur. Meslek isimlerini içeren kartlar sağlanır: KUAFÖR, İNŞAATÇI, ÖĞRETMEN, TATİL ORGANİZATÖRÜ, DOKTOR ve her meslek için gerekli olan eşyaları, aletleri içeren kartlar. Her çocuğun üzerinde isim yazılı bir kart seçeceği anlatılır. Kartı ilk kimin çekeceği, ikincisini kimin çekeceği belirlenir.. Kartı çektikten sonra, mesleğin adını kendisi yeniden söyler. Henüz okuyamıyorsa bir arkadaşından yardım ister ya da öğretmeni okumaya yardım eder. İşin adını söyler, onu farklı yapan şeyleri söyler, çizilen mesleğe uygun kartlar arar, amaçlarını açıklar. Sonra kartlar dağıtılır, diğer çocuk konuşur ... Beş çocuğun hepsi kartları bir araya getirir. <table><tr><td>Doctor</td><td>Builder</td><td>Hairdresser</td></tr><tr><td>Holiday organizer</td><td>Teacher</td><td></td></tr></table> 	Doctor	Builder	Hairdresser	Holiday organizer	Teacher	
Doctor	Builder	Hairdresser					
Holiday organizer	Teacher						



	          
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Oyun içinde yapılacak eylemleri tartışırlar. Kendisine sıranın gelmesini bekler. Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar. Arkadaşına yardım eder.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Farklı meslekler hakkında çocuklarla konuşur. Meslek isimlerini söyler, farklı mesleklerin kendine özgü eşyalarını, araçlarını açıklar. Görevi ve oyunun kurallarını açıklar. Çocukların faaliyetlerini izler, meslek isimlerini okumalarına yardım eder. Çocuklar bir engelle karşılaştığında, bir sorunu çözemediğinde yardımcı olur, hatanın nerede olduğunu çocuklarla birlikte açıklar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Meslek türleri seçilebilir. Meslekleri tanımlamak için uygun olan sayıda kart bireysel olarak da seçilebilir.
Referanslar, varsa	



Meslekler- robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	5- 6 yaş
Aktivite	Robot olan grup
Yazar	Panevezio r. Naujamiescio kindergarten "Bitute", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	25- 35 dakika
GEREKLİ MATERYALLER	• Robot ve tahta. • Beş meslek adına sahip kartlar: kuaför, inşaatçı, öğretmen, tatil organizatörü, doktor, • her mesleğe uygun eşyaların resimlerini içeren kartlar, • listelenmemiş mesleklerden iki kart, • başlangıç kartı, • öz değerlendirme kartları.
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Şu meslekler için kartlar hazırlayın: kuaför, inşaatçı, öğretmen, tatil organizatörü, doktor. Her meslek için resimli 3 kart yapın, herhangi bir mesleğe uygun olmayan resimli iki kart yapın, örneğin: polis, şoför. 20 karesi olan bir mat (her bir kare 15 x 15 cm olmalıdır) Halıdaki kutularda mesleğe karşılık gelen görseller yer alır.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Meslek isimlerinin yazılı olduğu kartlar, mesleklere karşılık gelen resimlerin olduğu bir halı, herhangi bir mesleğe uymayan iki kart, bir "Başlangıç" kartı bulunmaktadır. Hangi çocuğun önce başlayacağını kararlaştırılır. Kartı çektikten sonra, çocuk mesleğin adını kendisi yeniden söyler. Henüz okuyamıyorsa bir arkadaşından yardım ister ya da öğretmeni okumaya yardım eder. Robotu başlangıç kartına koyar, programlar, robotun çektiği robota uygun resimleri toplar, uygun olan her birinin üzerinde durur ve nesnenin ne işe yaradığını ve hangi işlevi yerine getirdiğini açıklar. Tüm resimleri toplayıp başka bir çocuğa verdikten sonra çizdiği mesleğe uygun kartları "toplar"... Herhangi bir mesleğe (polis, kasiyer) uygun olmayan bir kartın üzerinde duran çocuk, hangi işe uygun olduğunu düşünür, işe isim verir. Aktivite sonrasında çocukların oyun oynarken nasıl hissettikleri, işbirliği yapmayı, işleri paylaşmayı, problem çözmeyi nasıl başardıkları tartışılır. Çocuklar, Gülümseme Kartları ile kendilerini değerlendirir.

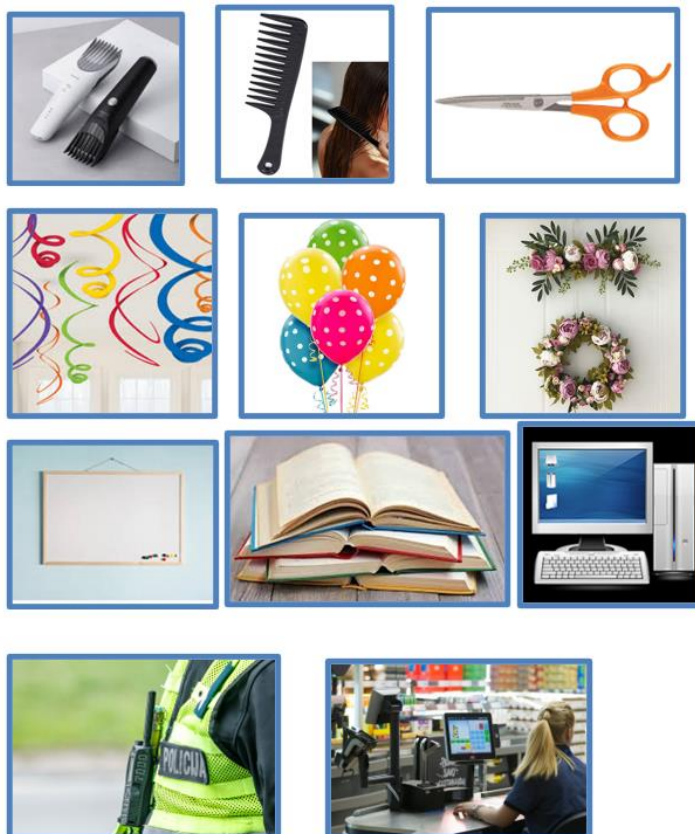


Doctor	Builder	Hairdresser
Holiday organizer	Teacher	







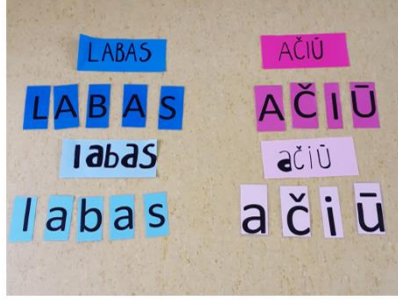


	    
	   
	   
	 Start   
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Oyun içinde yapılacak eylemleri tartışırlar. Kendisine sıranın gelmesini bekler. Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar. Arkadaşına yardım eder.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Farklı meslekler hakkında çocuklarla konuşur. Meslek isimlerini söyler, farklı mesleklerin kendine özgü eşyalarını, araçlarını açıklar. Görevi ve oyunun kurallarını açıklar. Çocukların faaliyetlerini izler, meslek isimlerini okumalarına yardım eder. Çocuklar bir engelle karşılaştığında, bir sorunu çözemediğinde yardımcı olur, hatanın nerede olduğunu çocuklarla birlikte açıklar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Meslek türleri seçilebilir. Meslekleri tanımlamak için uygun olan sayıda kart bireysel olarak da seçilebilir.
Referanslar, varsa	



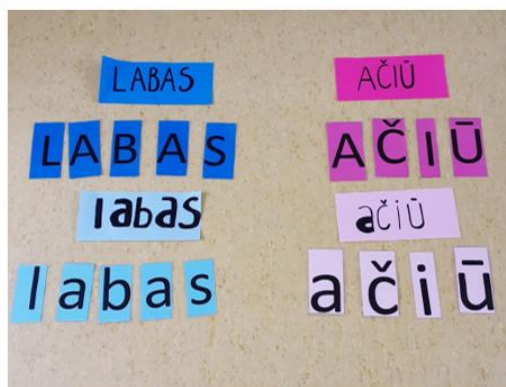
Büyük ve küçük harfler- robot olmayan grup	
YAŞ ARALIĞI	5/-6 Yaş
Aktivite	Robot olmayan grup
Yazar	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	25- 35 dakika
GEREKİLİ MATERYALLER	• Soru işareti kartı • Mavi, açık mavi, pembe, açık pembe olarak büyük ve küçük harflerin yazıldığı kartlar, • Kelimelerin yazıldığı kartlar.
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	"TEŞEKKÜR EDERİM" ifadesi için büyük harfleri içeren kartlar- mavi, "teşekkür ederim" ifadesi için küçük harfleri içeren kartlar- açık mavi; "MERHABA"- pembe, "merhaba"-açık pembe. Her harf farklı bir karttır. "TEŞEKKÜR EDERİZ", "MERHABA" yazan yardım kartları
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Nazik kelimeler hakkında konuşmaya başlayacaklarını, çocuklar nasıl selamlaşacaklarını öğrenirler, örneğin: arkadaşlara, yetişkinlere, anaokuluna geldiklerinde, sokakta biriyle karşılaştıklarında- MERHABA derler. Çocuklar "teşekkür ederim" ifadesini anlatır, teşekkür etmek istediklerinde söylediklerini söylerler- TEŞEKKÜR EDERİM Bu kelimeyi kullanırken düşüncelerinizi ifade edin. Çocuklar, büyük ve küçük harfli kartları, TEŞEKKÜR EDERİM, MERHABA kelimelerini içeren kartları görmeye davet edilir. Öğretmene bu kartların nasıl benzer olduğunu, nelerin farklı olduğunu açıklar, karşılaştırır, harflerle birbirine bağlamaya çalışır. Arkadaşlarıyla birlikte, mavi ve açık mavi kartların aynı harflere sahip olduğunu ve pembe ve açık pembe kartların aynı harflere sahip olduğunu öğrenir. İki harf seti olacaktır, gerekli kelimeleri içeren yardım kartları. Öğretmenin yardımıyla hangi kelimelerin oluşturulacağını, büyük harf ve küçük harfleri öğrenirler- TEŞEKKÜR EDERİM, teşekkür ederim, MERHABA, merhaba. Kartları kullanarak bu kelimeleri bir araya getirmeleri önerilir. Çocuklar kimin önce başlayacağını tartışır. Kelimenin hangi harfle başladığını, ikinci harfini, üçüncü harfini tartışır... Kelimeyi büyük harflerle yazdıktan sonra kelimenin bulunduğu bir kart açarak kelimenin doğru olup olmadığını kontrol eder. Aynı kelimeyi küçük harfle yazmaya devam ederler. Aktivite sonrasında çocukların oyun oynarken nasıl hissettikleri, işbirliği yapmayı, işleri paylaşmayı, problem çözmeyi nasıl başardıkları tartışılır.

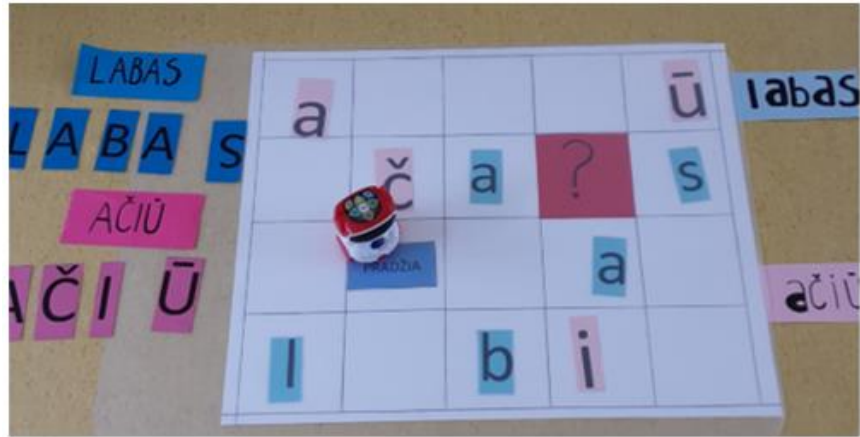
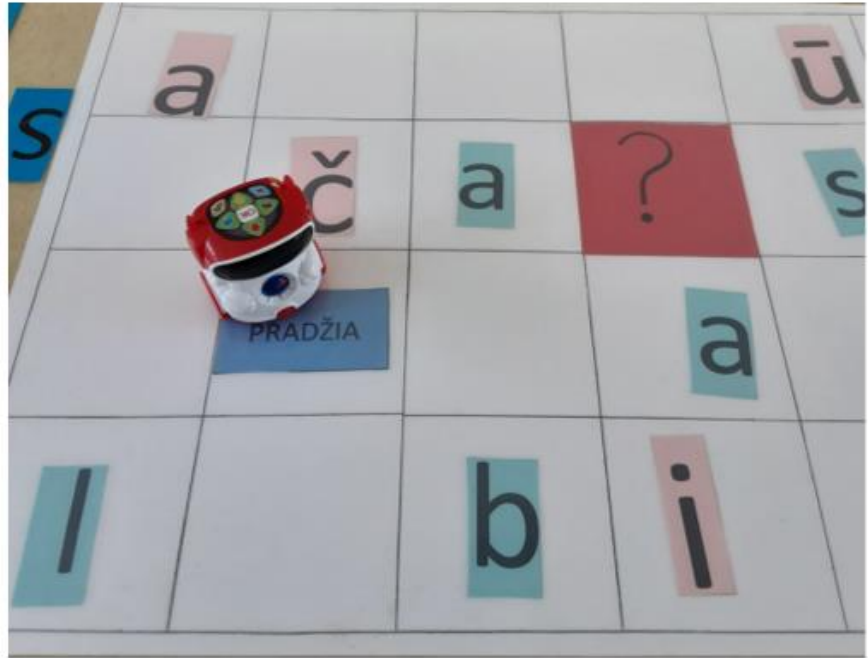


	 
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Oyun içinde eylemleri tartışılar. Eyleme geçer Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar. Arkadaşına yardım eder.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen çocuklara nazik davranışlar, nezaketi ifade eden kelimeleri açıklar. Durumları tartışır. Kartları tanıtır. Görevi, aktivite kurallarını açıklar, Çocuklar bir engelle karşılaştığında, bir sorunu çözemediğinde çocukların faaliyetlerini izler, yardımcı olur, hatanın nerede olduğunu çocuklarla birlikte açıklar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Harflerin görüneceği renkler öğretmen tarafından bağımsız olarak seçilebilir. Çocukların okumasını kolaylaştırmak için büyük ve küçük harfli kartların benzer tonlara sahip olması önemlidir.
Referanslar, varsa	



Büyük ve küçük harfler- robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	5/-6 Yaş
Aktivite	Robot olan grup
Yazar	Panevezio r. Dembavos kindergarten "Smalsutis", Litvanya
SÜRE / ZAMANLAMA:	25- 35 dakika
GEREKLİ MATERYALLER	• Robot ve mat, • Soru işareti kartı • Mavi, açık mavi, pembe, açık pembe olarak büyük ve küçük harflerin yazıldığı kartlar, • Kelimelerin yazıldığı kartlar.
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	"TEŞEKKÜR EDERİM" ifadesi için büyük harfleri içeren kartlar- mavi, "teşekkür ederim" ifadesi için küçük harfleri içeren kartlar- açık mavi; "MERHABA"- pembe, "merhaba"-açık pembe. Her harf farklı bir karttır. "TEŞEKKÜR EDERİZ", "MERHABA" yazan yardım kartları 20 karesi olan bir mat (her bir kare 15 x 15 cm olmalıdır) Bireysel küçük harf kartları (örneğin a ç i ü, l a b a s), soru işareti kartı, başlangıç kartı dahil olmak üzere matın üzerine rastgele dağıtılır.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Nazik kelimeler hakkında konuşmaya başlayacaklarını , çocuklar nasıl selamlaşacaklarını öğrenirler. rneğin: arkadaşlara, yetişkinlere, anaokuluna geldiklerinde, sokakta biriyle karşılaştıklarında- MERHABA derler. Çocuklar "teşekkür ederim" ifadesini anlatır, teşekkür etmek istediklerinde söylediklerini söylerler- TEŞEKKÜR EDERİM Bu kelimeyi kullanırken düşüncelerinizi ifade edin. Çocuklar, büyük ve küçük harfli kartları, TEŞEKKÜR EDERİM, MERHABA kelimelerini içeren kartları görmeye davet edilir. Öğretmene bu kartların nasıl benzer olduğunu, nelerin farklı olduğunu açıklar, karşılaştırır, harflerle birbirine bağlamaya çalışır. Arkadaşlarınızla birlikte, mavi ve açık mavi kartların aynı harflere sahip olduğunu ve pembe ve açık pembe kartların aynı harflere sahip olduğunu öğrenir. Çocuklar sağlanan araçlara bakarlar: iki set halinde büyük harf, küçük harflerin olduğu mat, bir soru işareti kartı, bir başlangıç kartı. Çocuklar, kartları ilk kimin düzenleyeceğini, robotu kelimenin doğru yazıldığını kontrol etmek için kimin programlayacağını, birbirlerine tavsiyede bulunacağını, yardım edeceğini tartışır. Çocukların önce kelimeyi büyük harfle yazmaları, yardım kartını açarak kontrol etmeleri ve ardından robot yardımıyla kelimeyi küçük harfle matın üzerine yerleştirmeleri önerilir. Robotu, herhangi bir kalkış noktasına yerleştirilen kartın başlangıcından itibaren programlamaya başlar. Bir robot yardımıyla kelimeyi bir araya getirir. Bir sonraki kelime- büyük harflerde robot olmadan, küçük harflerde robotla yazılır. Robot soru işaretli bir kartın üzerinde durduğunda, robotu programlayan çocuk durumu anlatır, örneğin teşekkür kelimesini nerede kullandığını ya da bir arkadaşına bir şey için teşekkür ettiğini anlatır. Aktivite sonrasında çocukların oyun oynarken nasıl hissettikleri, işbirliği yapmayı, işleri paylaşmayı, problem çözmeyi nasıl başardıkları tartışılır.

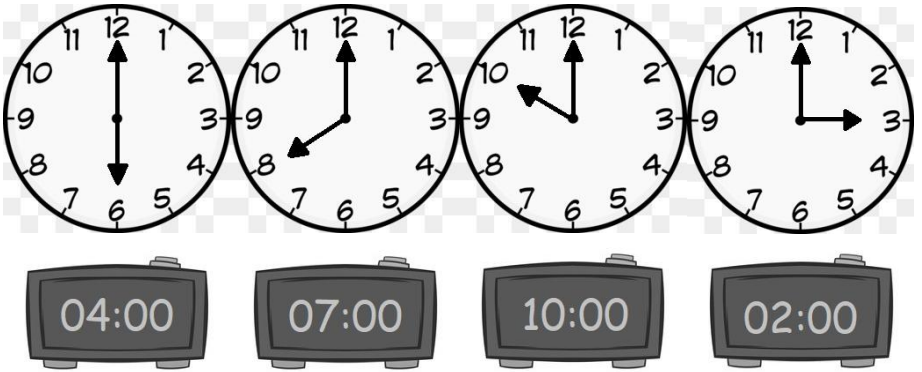




ÇOCUKLARIN ROLÜ	Oyun içinde eylemleri tartışırlar. Eyleme geçer. Problemleri çözerler Hedefe ulaşmak için işbirliği yaparlar. Arkadaşına yardım eder.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen çocuklara nazik davranışlar, nezaketi ifade eden kelimeleri açıklar. Durumları tartışır. Kartları tanıtır. Görevi, aktivite kurallarını açıklar, Çocuklar bir engelle karşılaştığında, bir sorunu çözemediğinde çocukların faaliyetlerini izler, yardımcı olur, hatanın nerede olduğunu çocuklarla birlikte açıklar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Harflerin görüneceği renkler öğretmen tarafından bağımsız olarak seçilebilir. Çocukların okumasını kolaylaştırmak için büyük ve küçük harfli kartların benzer tonlara sahip olması önemlidir.
Referanslar, varsa	

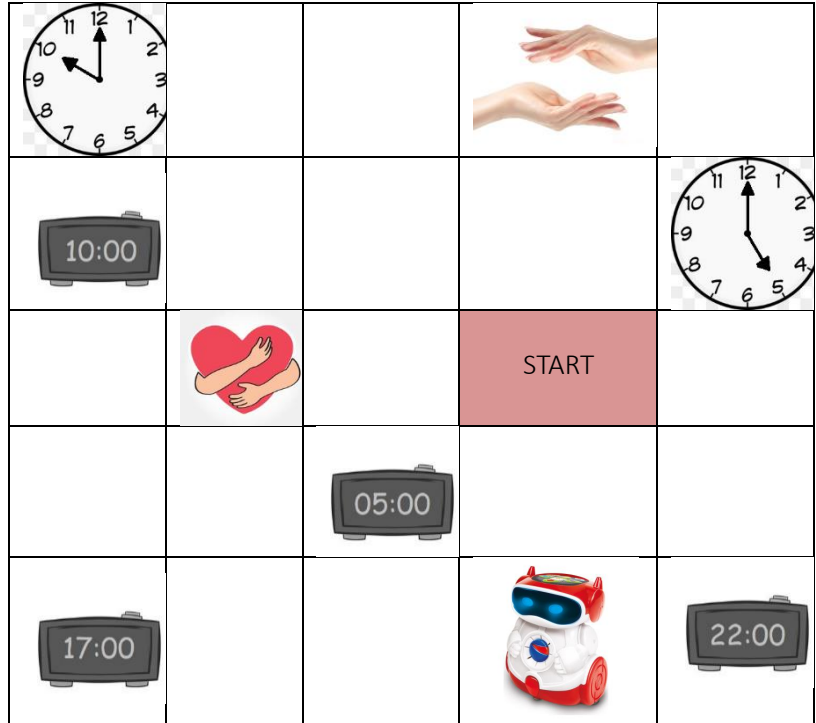


ÇOCUKLARIN ROLÜ	- Konuşmacı kutudan bir kart seçer ve hangi kelebek kartının simetriye sahip olması gerektiğini söyler. - Oyuncu, konuşmacı tarafından seçilen simetri kartını bulan kişidir. - Koç, gruptan bir çocuk seçer ve bu çocuk oyuncunun seçtiği simetri kartını tahtaya yerleştirir. - Hakem, seçilen kartların (tahtadaki kartlar) doğru olup olmadığını veya grubun seçimleri yeniden gözden geçirmesi gerekip gerekmediğini söyleyecek kişidir. - Müdür herkesin üzerine düşeni yaptığından ve düzeni sağladığından emin olacaktır.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen çocuğa rehberlik eder ve uygun geri bildirimler verir.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	
Referanslar, varsa	

Tik Tak Grup Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotlu
Yazar	Aysu ÖZTAŞ, İdeal Çocuk Akademisi
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKLİ MATERYALLER	- Dijital ve analog saatleri gösteren kartlar  - Robot Doc



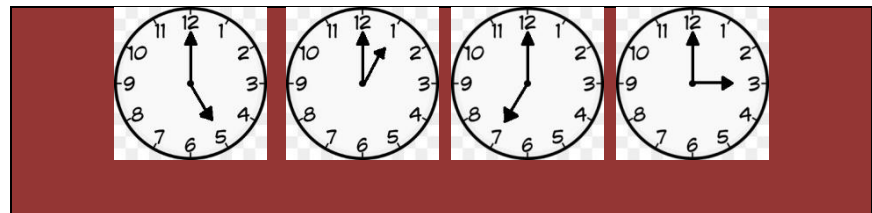
- Robot Doc a göre hazırlanmış zemin



- Kartların üzerine konması için yeterli boyutta bir mat



- Kartları yerleştirmek için cırtcırtlı bir pano

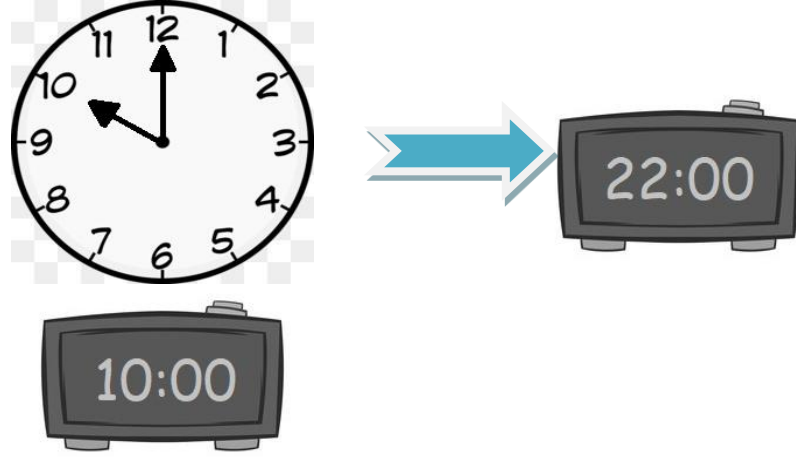




	 Çocuklara roller dağıtmak için hazırlanmış kolyeler 
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	1. Aşama: - Öğretmen 5 kişiden oluşan grubu karşısına alır. - Çocukların kartları tanıması için basit oyunlar oynatılır. - Çocuklara ilk önce dijital saatleri gösteren kartlar kapalı şekilde dağıtılır. Çocuklar kartlarını inceler ve sırayla saatleri gösterirler. - Elinde saat 1'i gösteren kart olan çocuk kartı kaldırır ve sesli bir şekilde saat 1 diyerek kartı gösterir. Arkasından saat 2'yi gösteren kart olan çocuk kartı kaldırır ve saat 2 der. Oyun bu şekilde tüm saatler gösterilene kadar devam eder. - Dijital saatler gösterildikten sonra analog saatleri gösteren kartlar dağıtılır ve dijital saatlerde oynandığı şekilde kartlar sırasıyla gösterilerek saatler tanınır. 2. Aşama: - Öğretmen eline analog saatleri gösteren kartları alır ve desteden bir kart seçer.



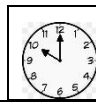
- Örneğin öğretmen eline saatlerden 10'u gösteren kartı alır. Çocukların ellerinde dijital saatleri gösteren kartlar vardır. Saat 10'u gösteren dijital saatleri bulmak için iki çocuk bir araya gelmelidir. Elinde 10:00 ve 22:00 olan çocuklar.



3.

Aşama:

- Bir önceki etkinliklerle çocuklara deneyim kazandırıldıktan sonra, öğretmen çocuklara rolleri vereceği materyalleri dağıtır. Buna göre çocuklar, koç, hakem, yönetmen, spiker ve oyuncu rollerine girer.
- Öğretmen çocuklara bir takım olarak çalışmalarını gerektiğini ve her birinin bir şeyler yapması gerektiğini ve kendilerini organize etmeleri gerektiğini söyleyecektir.
- Spiker desteden bir saat seçer ve saatin kaç olduğunu söyler
- Koç gruptan birini seçerek söylenen saati gösteren dijital saati panoya koymasını söyler
- Oyuncu robotu mat üzerinde hareket ettirerek söylenen saatlere ulaşır.
- Hakem seçilen kartların doğru olup olmadığını kontrol ederek grubun tekrar düşünmesini ister. Eğer doğruysa değerlendirme panosuna gülen yüz yapıştırır.
- Süreç tüm kartlar bulunana kadar tekrarlanır.





				START	

- Robot süreç içerisinde
- Burada durursa çocuklar sağında bulunan kişiye bugün nasıl gözüktüğü ile ilgili güzel bir söz söyleyecektir.
- Burada durursa çocuklar birbirlerine sarılacaklardır.

ÇOCUKLARIN ROLÜ

Spiker: Analog saatleri gösterecek bu saatin kaç olduğunu söyleyecek kişidir.

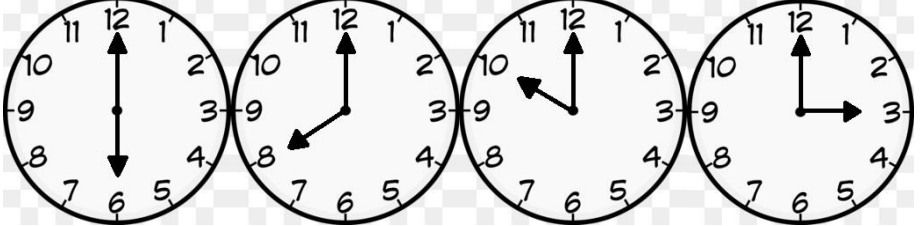
Yönetmen: Düzeni sağlar ve kavgalardan kaçınılarak çocukların rollerini yerine getirmelerini sağlar.

Koç: Grupta ki bir childtan robotun üzerine gittiği saatleri desteden p cccc panoya koymasını isteyecek çocuk olacaktır.

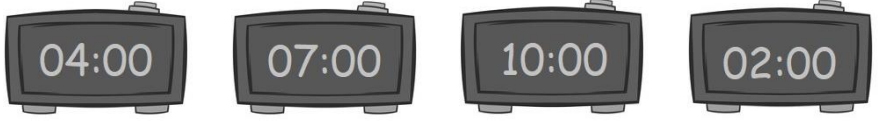
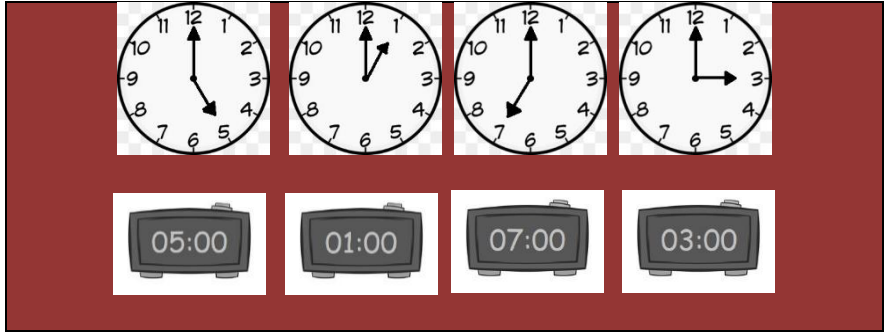
Hakem : Seçilen kartların doğru olup olmadığını kontrol eder ve değerlendirme panosuna gülen yüzleri yapıştırır.



	Oyuncu: Spikerin seçtiği saati gösteren saatleri bulması için robotu yönlendiren kişi.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Malzemeleri sağlar, anlaşılmayan noktaları açıklar ve netleştirir, rollerin dağılımını sağlar, her rolle ilgili görevleri netleştirir, yürütülen süreci ve çocuklar arasındaki işbirliğini güçlendirir.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	- Etkinlikte ne/neleri değiştirmek isterdiniz? - Robotu mat üzerinde yönlendirmek senin için kolay mıydı? Robotu başka hangi yöntemlerle ilerletmek isterdin? - Dijital ve analog saatlerin arasında ki farkler neler? - Saatleri neden kullanırız? - Evinizde hangi saatleri kullanıyorsunuz? - Zamanı ölçmek için başka hangi araçları kullanırız? - Saat olmasaydı ne olurdu?
Referanslar, varsa	-

Tik Tak Grup Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotsuz
Yazar	Aysu ÖZTAŞ
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKİLİ MATERYALLER	Dijital ve analog saatleri gösteren kartlar 



	 - Kartların üzerine konması için yeterli boyutta bir mat  - Kartları yerleştirmek için çırtırtlı bir pano  - Çocuklara roller dağıtmak için hazırlanmış kolyeler 
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	1. Aşama: - Öğretmen 5 kişiden oluşan grubu karşısına alır. - Çocukların kartları tanıması için basit oyunlar oynatılır. - Çocuklara ilk önce dijital saatleri gösteren kartlar kapalı şekilde dağıtılır. Çocuklar kartlarını inceler ve sırayla saatleri gösterirler. - Elinde saat 1'i gösteren kart olan çocuk kartı kaldırır ve sesli bir şekilde saat 1 diyerek kartı gösterir. Arkasından saat 2'yi gösteren kart olan çocuk kartı

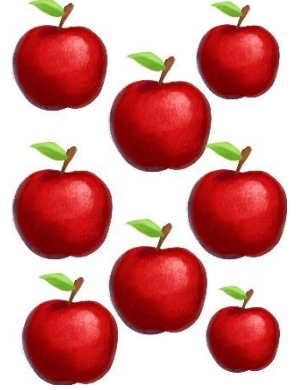
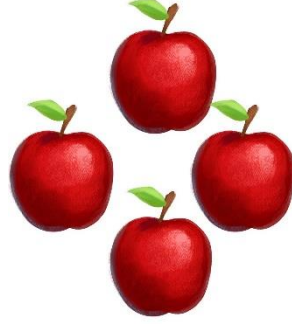


	kaldırır ve saat 2 der. Oyun bu şekilde tüm saatler gösterilene kadar devam eder. - Dijital saatler gösterildikten sonra analog saatleri gösteren kartlar dağıtılır ve dijital saatlerde oynandığı şekilde kartlar sırasıyla gösterilerek saatler tanınır. 2. Aşama: - Öğretmen eline analog saatleri gösteren kartları alır ve desteden bir kart seçer. - Örneğin öğretmen eline saatlerden 10'u gösteren kartı alır. Çocukların ellerinde dijital saatleri gösteren kartlar vardır. Saat 10'u gösteren dijital saatleri bulmak için iki çocuk bir araya gelmelidir. Elinde 10:00 ve 22:00 olan çocuklar. 
ÇOCUKLARIN ROLÜ	 Spiker: Analog saatleri gösterecek bu saatin kaç olduğunu söyleyecek kişidir.  Yönetmen: Düzeni sağlar ve kavgalardan kaçınılarak çocukların rollerini yerine getirmelerini sağlar.  Koç: Kimin cevap vereceğine karar verir.  Hakem : Seçilen kartların doğru olup olmadığını kontrol eder ve değerlendirme panosuna gülen yüzleri yapıştırır.  Oyuncu: Seçilen saati gösteren farklı dijital saatlerin olup olmadığını söyler



ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Malzemeleri sağlar, anlaşılmayan noktaları açıklar ve netleştirir, rollerin dağılımını sağlar, her rolle ilgili görevleri netleştirir, yürütülen süreci ve çocuklar arasındaki işbirliğini güçlendirir.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	- Etkinlikte ne/neleri değiştirmek isterdiniz? - Dijital ve analog saatlerin arasında ki farkler neler? - Saatleri neden kullanırız? - Evinizde hangi saatleri kullanıyorsunuz? - Zamanı ölçmek için başka hangi araçları kullanırız? - Saat olmasaydı ne olurdu?
Referanslar, varsa	-

Meyveleri Sayalım- Grup Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotlu
Yazar	Ece GÜRCAN- Sena İŞSEVER, TED Polatlı Koleji
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKLİ MATERYALLER	Meyve Kartları, Sayı kartları Kartların üstüne konulması için yeterli boyutta bir mat, Robot Doc, Etkinlikte Robot Doc'a göre hazırlanan bir zemin.(Materyal resimleri ekte verilmiştir).
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Öğretmen etkinliği düz bir zeminde hazırlar.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	1.Aşama - Öğretmen çocuklara etkinlikte kullanacağı meyve kartlarını matın üzerine koyar. Çocuk öğretmenin verdiği keseden iki tane aynı meyve kartını seçer. Örneğin çocuk elma kartlarını seçmiş olsun. - Bu kartların yan yana koyarak iki karttaki elmalar sayılır..



- Çocuk yukarıdaki her iki karttaki elmaları sayar. 2. kartta elmanın eksiltilmiş mi yoksa artırılmış mı olduğunu söyler. “ 1. Kartta 4 elma var. 2. kartta 8 elma var. 2. Kartta elmalar artmış.” Gibi.
- Eğer eksilmiş ise kaç meyvenin eksik, meyveler artmış ise kaç meyve artmış olduğunu söylemesini ve yazmasını istenir. Örneğin yukarıda ki 2. Kartta 4 elma artırılmıştır.
- Bu aşamadan sonra çocuk bulduğu sayıyı (4) sayı kartlarının arasından bulması gerekir.

4

5 7 17 12 14 9

2. Aşama

- Etkinliğin 2. Aşamasında robot platform yere serilir. Çocuk Robot Doc'un etkinlik matı üzerinde 4 rakamına ulaşması için kodlamasına rehberlik yapılır

Robot Platformu

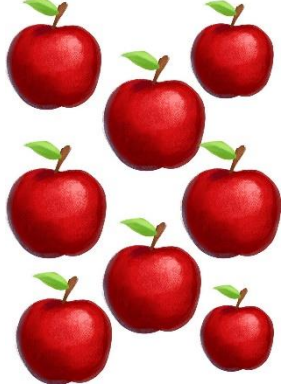
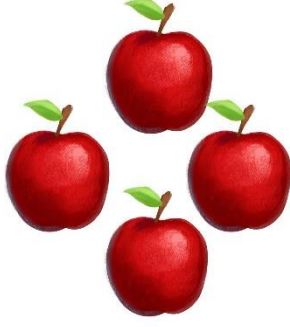
1		5	15	17
13			11	
		BAŞLANGIÇ		3
4				7



	20		9		12
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Keseden kart seçmek ve çıkan karta göre toplama veya çıkartma işlemini yaparak Robot Doc'u kodlamak.				
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Etkinliği tanıtır ve öğrencilere bir sonraki aşama için rehberlik eder.				
Ekstra kaynaklar					
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	- Değerlendirme oyun şeklinde çocuklarla birlikte yapılır. Çocuklara bir sayı kartı gösterilir. Örneğin üzerinde 1 yazılı kart gösterilir. 1 • Hangi meyve kartıyla çalışıldığında 1 sayısına ulaşabilecekleri sorulur. Tüm kartlardaki meyveler incelenir. • Çocukların kendi aralarında kartlarla çalışarak belirtilen sayıyı bulmalarına rehberlik yapılır. Öğretmen çocukların kendilerinin sayı belirleyerek bu sayıya ulaşmaları için hangi kartlarla çalışma yapacaklarına karar vermeleri sürecine rehberlik yapar.				
Referanslar, varsa	-				

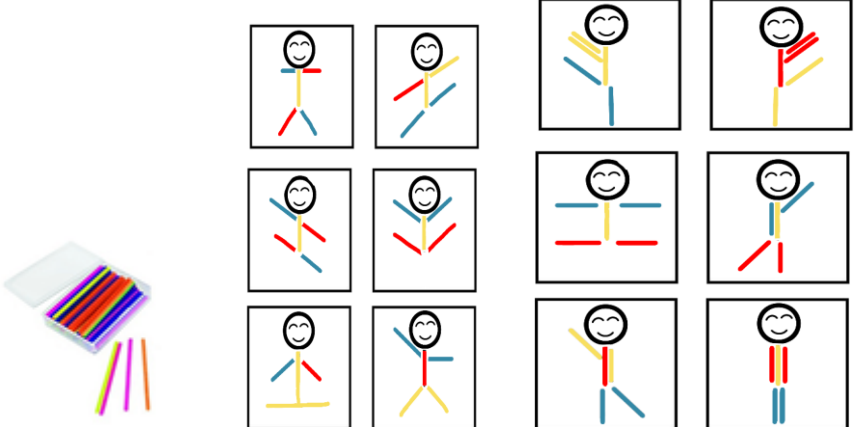
Meyveleri Sayalım- Grup Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotsuz
Yazar	Ece GÜRCAN- Sena İŞSEVER, TED Polatlı Koleji
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKLİ MATERYALLER	Meyve Kartları, Sayı kartları Kartların üstüne konulması için yeterli boyutta bir mat (Materyal resimleri ekte verilmiştir).
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Öğretmen etkinlik için kartları düz bir zeminde hazırlar.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	1.Aşama



	- Öğretmen çocuklara etkinlikte kullanacağı meyve kartlarını matın üzerine koyar. Çocuk öğretmenin verdiği keseden iki tane aynı meyve kartını seçer. Örneğin çocuk elma kartlarını seçmiş olsun. - Bu kartların yan yana koyarak iki karttaki elmalar sayılır.  - Çocuk yukarıdaki her iki karttaki elmaları sayar.2. kartta elmanın eksiltilmiş mi yoksa artırılmış mı olduğunu söyler. “ 1. Kartta 4 elma var.2. kartta 8 elma var. 2. Kartta elmalar artmış.” Gibi. - Eğer eksilmiş ise kaç meyvenin eksik,meyveler artmış ise kaç meyve artmış olduğunu söylemesini ve yazmasını istenir.Örneğin yukarıda ki 2. Kartta 4 elma artırılmıştır. - Bu aşamadan sonra çocuk bulduğu sayıyı (4) sayı kartlarının arasından bulması gerekir. 4 5 7 17 12 14 9
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Keseden kart seçmek ve çıkan karta göre toplama veya çıkartma işlemini yaparak ilgili sayıyı bulmak.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Etkinliği tanıtır ve çocuklara bir sonraki aşama için rehberlik eder.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	- Değerlendirme oyun şeklinde çocuklarla birlikte yapılır. Çocuklara bir sayı kartı gösterilir. Örneğin üzerinde 1 yazılı kart gösterilir. 1 Hangi meyve kartıyla çalışıldığında 1 sayısına ulaşabilecekleri sorulur. Tüm kartlardaki meyveler incelenir.



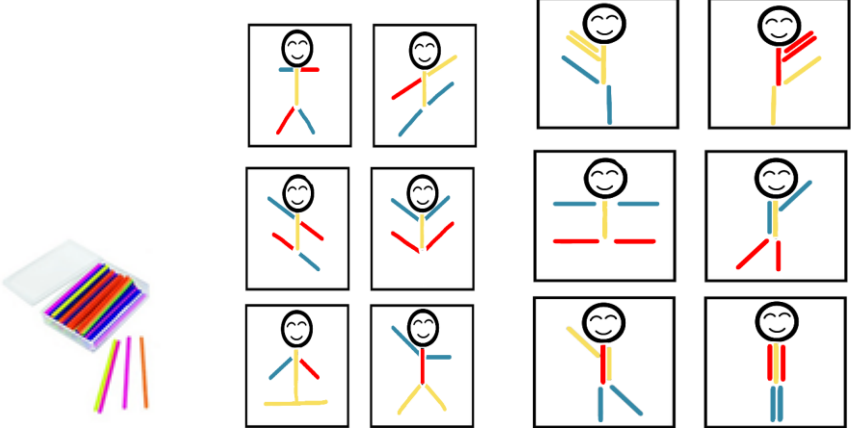
	Çocukların kendi aralarında kartlarla çalışarak belirtilen sayıyı bulmalarına rehberlik yapılır. Öğretmen çocukların kendilerinin sayı belirleyerek bu sayıya ulaşmaları için hangi kartlarla çalışma yapacaklarına karar vermeleri sürecine rehberlik yapar.
--	---

Kartlarla Dans Et- Grup Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotlu
Yazar	FATMA UYANIK, Yükselen Koleji
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKLİ MATERYALLER	-Çöp Adam Kartları -Renkli Sayı Çubukları -Robot Doc -Etkinlikte Robot Doc için Göre Hazırlanan Zemin  Renkli çubuklar Çocuk sayısı Çöp adam görselleri
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çöp adam kartları ve renkli çubukları hazırlar. Yarım çöp adamlar bir kutuya koyulur.



DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	- Etkinliğe başlamadan önce renkli çubuklar ve tam olan çöp adam görselleri masaya koyulur. - Öğretmen çocuklara tam olan çöp adam görsellerini gösterir. Çocukların kartlara aşina olması için ufak ve basit oyunlar oynanabilir. Isınma hareketi olarak kartlardaki hareketleri çocukların yapmasını ister. - Çocukların tam çöp adam kartlarındaki görselleri renkli çubuklar yardımıyla tamamlamalarına rehberlik yapılır. - Öğretmen daha sonra yarım çöp adam görsellerini çocuklara tek tek gösterir. - Her bir çocuğa yarım çöp adam verir ve kutudan çöp adamın diğer yarısını bulmasını ister. - Her çocuk kendi elindeki çöp adamın diğer yarısını kutudan bulur ve panoya bütün şekilde yapıştırır. - Daha sonra yarım çöp adam kartları platforma yerleştirilir ve robot, tam olan çöp adamı tamamlamak için uygun şekilde kodlanır. Etkinlik tamamlanır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Çocuklar ısınma hareketlerinde çöp adam görsellerindeki hareketleri yaparlar. Robotu çöp adam resmini robotu kodlayarak tamamlama.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen çocukları gözlemleyecek ve takip edecek.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Çocukların çöp adam görsellerine uygun hareket becerileri ve çöp adam görsellerini tamamlama becerileri gözlemlenerek değerlendirilir. Hareketler sırasında fotoğraf çekilerek çocukların fotoğrafları çöp adam görselleriyle karşılaştırmaları istenir. Değerlendirme çocuklarla birlikte ve çekilen fotoğraflar, tamamlanan çöp adamlar incelenerek yapılır.
Referanslar, varsa	-

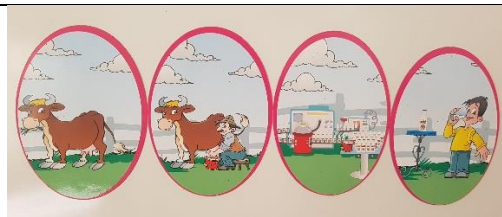


Kartlarla Dans Et- Grup Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotsuz
Yazar	FATMA UYANIK, Yükselen Koleji
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKLİ MATERYALLER	-Çöp Adam Kartları -Renkli Sayı Çubukları  Renkli çubuklar Çöp adam görselleri
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	• Çöp adam kartları ve renkli çubukları hazırlanır. Yarım çöp adamlar bir kutuya koyulur.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	• Etkinliğe başlamadan önce renkli çubuklar ve tam olan çöp adam görselleri masaya koyulur. • Öğretmen çocuklara tam olan çöp adam görsellerini gösterir. Çocukların kartlara aşina olması için ufak ve basit oyunlar oynanabilir. Isınma hareketi olarak kartlardaki hareketleri çocukların yapmasını ister. • Çocukların tam çöp adam kartlarındaki görselleri renkli çubuklar yardımıyla masa üzerinde tamamlamalarına/oluşturmalarına rehberlik yapılır. • Öğretmen daha sonra yarım çöp adam görsellerini çocuklara tek tek gösterir.



	- Her bir çocuğa yarım çöp adam resmi verir ve kutudan çöp adamın diğer yarısını bulmasını ister. - Her çocuk kendi elindeki çöp adamın diğer yarısını kutudan bulur ve panoya bütün şekilde yapıştırır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Çocuklar ısınma hareketlerinde çöp adam görsellerindeki hareketleri yaparlar. Tam çöp adam görselini çubuklarla oluşturma. Yarım çöp adamların eşlerini bulma.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen çöp adam hareketlerini çocuklarla birlikte yapar.Çocukların yarım çöp adamları tamamlamalarına rehberlik yapar.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Çocukların çöp adam görsellerine uygun hareket becerileri ve çöp adam görsellerini tamamlama becerileri gözlemlenerek değerlendirilir. Hareketler sırasında fotoğraf çekilerek çocukların fotoğrafları çöp adam görselleriyle karşılaştırmaları istenir. Değerlendirme çocuklarla birlikte ve çekilen fotoğraflar, tamamlanan çöp adamlar incelenerek yapılır.
Referanslar, varsa	-

Varlıkların Oluşumu- Grup Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotlu
Yazar	Münevver Yalçın, Hep Çocuk Anaokulu
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKİLİ MATERYALLER	5 adet nesne ya da varlığa ait oluşum (olay sıralaması) kartları. (ağaç, tavuk, yağmur, ekmek, süt)



- Robot DOC



- Robot DOC ile çalışılacak kartlı mat/ karton zemin.



	 • Kartların sıralanması için mıknatıslı ya da uygun büyüklükte bir pano.(sınıf tahtası) • Çocuklara rollerini dağıtmak için hazırlanmış olan oluşum kartlarındaki varlıklara ait resimler bulunan rozetler ya da kolye.
	
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	• Öğretmen ve 5 öğrenci sınıf ortamda hazır bulunur. • Öğretmen varlıkların resimlerinden oluşan rozetleri/ kolyeleri çocuklara dağıtır. • Etkinlik kartları masaya sırasıyla dizilmiş, yüzleri ters dönmüş şekilde konur. • Görev rozetlerindeki/kolyelerindeki resimlere ait kartların birer örneği de öğretmende bulunur.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	• Öğretmen 5 kişilik grubu karşısına alır. Bir olay/durum ya da varlığın oluşum aşamalarına ilişkin konusunda sohbet edilir. Etkinlikte kullanılacak kartlar dışında farklı nesne/durum/olayın oluşum ile ilgili sohbet edilir. Örneğin bal, kelebeğin oluşum aşamaları hakkında çocukların fikirleri sorulur. • Çocuklara görev rozetleri/kolyeleri dağıtılır üzerindeki resimlerin incelenmesi sağlanır. Öğretmen çocuklardan bu kartlardaki varlıkların



oluşumları hakkında tahmin yürütmeleri ister. Her çocuğun bireysel olarak fikirlerini sunmasına rehberlik edilir. Çocuklar da zorlanan arkadaşlarına fikir vererek yardım edebilir.



- Ardından varlıkların oluşum aşamasını gösteren tüm kartlar (ekmek, tavuk, ağaç, süt oluşum aşamaları kartları) karışık olarak masaya ters çevrilerek koyulur. Öğretmen bir çocuğa masadaki rozet kolyelerden birisini çevirme görevi verir. Çocuk rozet kolyelerden birisini seçer. Örneğin ekmek resmi bulunan rozet kolyeyi seçmiş olsun. Ekmek resmine ait rozet/kolye hangi çocukta ise o çocuk masa üzerinden doğru kartları bularak mıknatıslı panoda/sınıf tahtasında kartlarını oluşum aşamasına göre sıralamaya çalışır.
- Yanlış sıralanan kartlar diğer çocukların da fikirleri alınarak, sorular sorularak buldurulup, doğru sıralanması hedeflenir. Oyuncu çocuk kartlarını sıraladıktan sonra yeni oyuncuyu masadaki rozet kartlardan birisini seçerek belirler. Böylece tüm çocukların görev kartlarındaki varlıkların oluşum aşamalarını sıralamalarına rehberlik yapılır.



Çocuk masadan ilgili kartları bularak panoya yapıştırır.

- İkinci aşamada Robot Doc için hazırlanmış olan mat üzerine iki varlığın oluşum aşamasını gösteren kartlar yerleştirilir.



- Çocuklara görev rozetleri/kolyeleri dağıtılır. Görev rozetlerinde/kolyelerinde bulunan varlıkların resimlerine ait kartlar masaya ters çevrilerek koyulur.



- Öğretmen bir çocuğa görev verir. Kartlardan birini çevirmesini ister. Seçilen karta ait resimli rozet/kolye hangi çocukta ise o çocuk oyuncu olur.
- Oyunu tamamlayan çocuk rozet kolyelerden birisini seçerek yeni oyuncuyu belirler. Oyunu tamamlayan çocuk diğer oyuncuyu rozet kolye seçerek belirler.
- Oyuncu Robot Doc'u mat üzerinde başlangıç noktasına koyar ve aşamaları kodlayarak tamamlamaya çalışır.
- Etkinlik esnasında oyuncu bir kodlama esnasında yanlış resimde durursa;



- Bu kart için "seni kızdıran bir olay anlat, sen olsan ne yapardın?"



- Bu kart için "annenine sana söylediği bir ninniye bize söyle"



	 - Bu kart için de “mutlu olduğun için bizi de mutlu eden bir şeyler söyle” komutları verilir. - Buna benzer sorularla komutlar genişletilebilir ya da diğer çocukların öngördüğü bir taklit yapması istenir.(kedi gibi miyavla, ayı gibi yürü, üç kez zıpla vb.) - Mat üzerindeki iki görev de tamamlandıktan sonra kartlar yeni görev kartlarıyla değiştirilir. Her öğrencinin görevini tamamlanmasına rehberlik edilir.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Çocuklar olay durum sıralama kartlarını çoğu zaman işbirliği içerisinde doğru bir biçimde tamamlamaya çalışırlar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	- Etkinlik için sınıfı ve uygun materyalleri hazırlar, - Etkinliği uygulama esnasında çocuklara rehberlik eder, - Etkinliğin uygulanması esnasında çocukları gözlemler,
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	- Etkinlik sonunda çocuklar oluşum sıralama kartlarını işbirliği içerisinde tamamlayıp tamamlamadıkları, grup içi anlama, anlaşma, empati becerisi ve iletişim becerileri gözlemlenir. - Çocukların yeni ürün oluştururken karşılaştıkları problemleri sabırlı ve azimli bir şekilde çözme becerileri gözlemlenir. - DOC robotun çocukların işbirliği, empati, problem çözme, isteklilik vb. becerilerine katkısı gözlemlenir.
Referanslar, varsa	-

Varlıkların Oluşumu-Grup Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotsuz
Yazar	Münevver Yalçın, Hep Çocuk Anaokulu

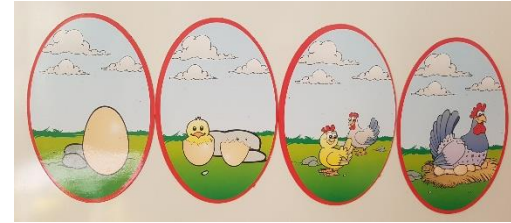
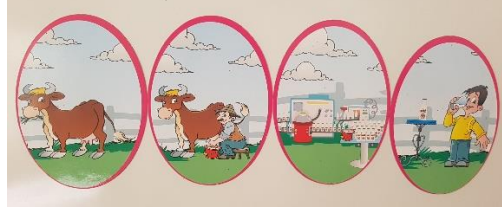


SÜRE / ZAMANLAMA:

30-40 dk.

GEREKLİ MATERYALLER

- 5 adet nesne ya da varlığa ait oluşum (olay sıralaması) kartları. (ağaç, tavuk, yağmur, ekmek, süt)



- Kartların sıralanması için mıknatıslı ya da uygun büyüklükte bir pano.(sınıf tahtası)
- Çocuklara rollerini dağıtmak için hazırlanmış olan oluşum kartlarındaki varlıklara ait resimler bulunan rozetler ya da kolye.

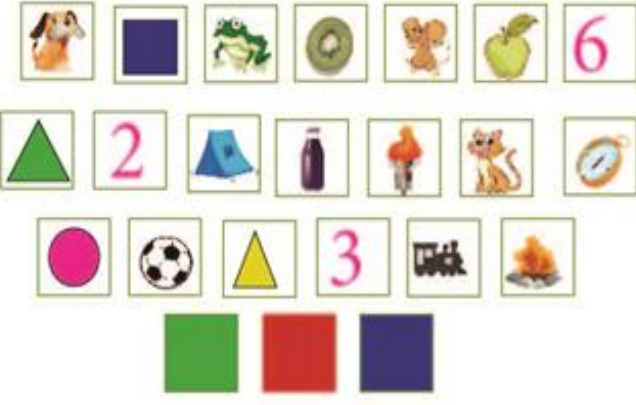


ORTAMIN HAZIRLANMASI:	• Öğretmen ve 5 öğrenci sınıf ortamda hazır bulunur. • Öğretmen varlıkların resimlerinden oluşan rozetleri/ kolyeleri çocuklara dağıtır. • Etkinlik kartları masaya sırasıyla dizilmiş, yüzleri ters dönmüş şekilde konur. • Görev rozetlerindeki/kolyelerindeki resimlere ait kartların birer örneği de öğretmende bulunur.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	• Öğretmen 5 kişilik grubu karşısına alır. Bir olay/durum ya da varlığın oluşum aşamalarına ilişkin konusunda sohbet edilir. Etkinlikte kullanılacak kartlar dışında farklı nesne/durum/olayın oluşum ile ilgili sohbet edilir. Örneğin bal, kelebeğin oluşum aşamaları hakkında çocukların fikirleri sorulur. • Çocuklara görev rozetleri/kolyeleri dağıtılır üzerindeki resimlerin incelenmesi sağlanır. Öğretmen çocuklardan bu kartlardaki varlıkların oluşumları hakkında tahmin yürütmeleri ister. Her çocuğun bireysel olarak fikirlerini sunmasına rehberlik edilir. Çocuklar da zorlanan arkadaşlarına fikir vererek yardım edebilir.



	- Ardından varlıkların oluşum aşamasını gösteren tüm kartlar (ekmek, tavuk, ağaç, süt oluşum aşamaları kartları) karışık olarak masaya ters çevrilerek koyulur. - Öğretmen bir çocuğa masadaki rozet kolyelerden birisini çevirme görevi verir. Çocuk rozet kolyelerden birisini seçer. Örneğin ekmek resmi bulunan rozet kolyeyi seçmiş olsun. Ekmek resmine ait rozet/kolye hangi çocukta ise o çocuk masa üzerinden doğru kartları bularak mıknatıslı panoda/sınıf tahtasında kartlarını oluşum aşamasına göre sıralamaya çalışır. - Yanlış sıralanan kartlar diğer çocukların da fikirleri alınarak, sorular sorularak buldurulup, doğru sıralanması hedeflenir. Oyuncu çocuk kartlarını sıraladıktan sonra yeni oyuncuyu masadaki rozet kartlardan birisini seçerek belirler. Böylece tüm çocukların görev kartlarındaki varlıkların oluşum aşamalarını sıralamalarına rehberlik yapılır.  Çocuk masadan ilgili kartları bularak panoya yapıştırır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Çocuklar olay durum sıralama kartlarını çoğu zaman işbirliği içerisinde doğru bir biçimde tamamlamaya çalışırlar.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	- Etkinlik için sınıfı ve uygun materyalleri hazırlar, - Etkinliği uygulama esnasında çocuklara rehberlik eder, - Etkinliğin uygulanması esnasında çocukları gözlemler,
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	- Etkinlik sonunda çocuklar oluşum sıralama kartlarını işbirliği içerisinde tamamlayıp tamamlamadıkları, grup içi anlama, anlaşma, empati becerisi ve iletişim becerileri gözlemlenir. - Çocukların yeni ürün oluştururken karşılaştıkları problemleri sabırlı ve azimli bir şekilde çözme becerileri gözlemlenir.
Referanslar, varsa	-



Aklında Tut- Grup Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotlu
Yazar	Meral Gül, Hatice Sağlamer Anaokulu
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKLİ MATERYALLER	Oyun kartları,hafıza kartları, görev kartları,doc robot ve robot platformu Görev kartları Hafıza kartları (23 adet)  



El kartları (2,3,4 ve 5 resimli olarak hazırlanabilir. Hazırlamak için hafıza kartlarındaki resimler kullanılır.)



Robot Platformu

ORTAMIN HAZIRLANMASI:

5 çocuğun rahatlıkla hareket edeceği masa, oyun ve hafıza kartları önceden masanın üzerine hazırlanır. Yıldız çizmek için pano asılır. Robot platformu etkinliğin ikinci aşamasında kullanılmak üzere hazırlanır.

DETAYLI TANIM:
Aktivite nasıl uygulanır?

1. Aşama

- Öğretmen oyundaki rolleri çocuklara rol kolyeleri ile dağıtır. Görevleri çocuklara anlatır. Oyun sürecini tamamen çocuklar rolleriyle kendileri yönetir.

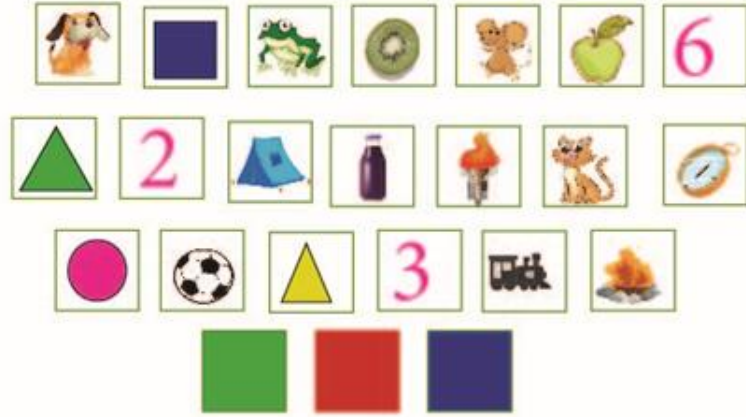


- **Bilgin** rolündeki çocuk, 23 adet hafıza kartlarını masanın üstüne dizer.
- **Yönetmen** rolündeki çocuk el oyun kartlarından bir tanesini alır ve **Antrenöre** gösterir. Örneğin aşağıdaki 5 resmin bulunduğu kartı seçmiş olsun.



Tüm resimleri incelemesini ister.

- Bu resimleri sırası ile **Antrenör** inceler. Sonra kartların arkasını çevirir. **Yönetmen, Antrenörün** aşağıdaki hafıza kartlarından bu resimlerin aynısını ve aynı sırada bulmasını ister.



- **Yönetmen** arkası çevrilen bu resimleri **Antrenörün** hafızasında tutmasını söyler.
- **Antrenör**, masanın üzerinde bulunan 23 hafıza kartındaki resim arasından gördüğü karttaki resimleri tahmin ederek aynı sırada (kurbağa,2,siyah dikdörtgen, kedi ve çadır) bulmaya çalışır.
- Yerlerini hatırladığı **kurbağa,2,siyah dikdörtgen, kedi ve çadır** resimlerini sırasıyla alır ve doğruluğunu kontrol etmesi için **Hakeme** verir.
- **Hakem**, kartları doğru olup olmadığını kontrol eder.
- **Hakem** doğru olduğunu Koça bildirdiğinde koç panoya yıldız çizer.



- Çocuk kartları tahmin etmekte zorlanırsa kartlardan birisini bulması istenir. Sonrasında 2 ve daha fazla kartı bulmasına rehberlik yapılır.

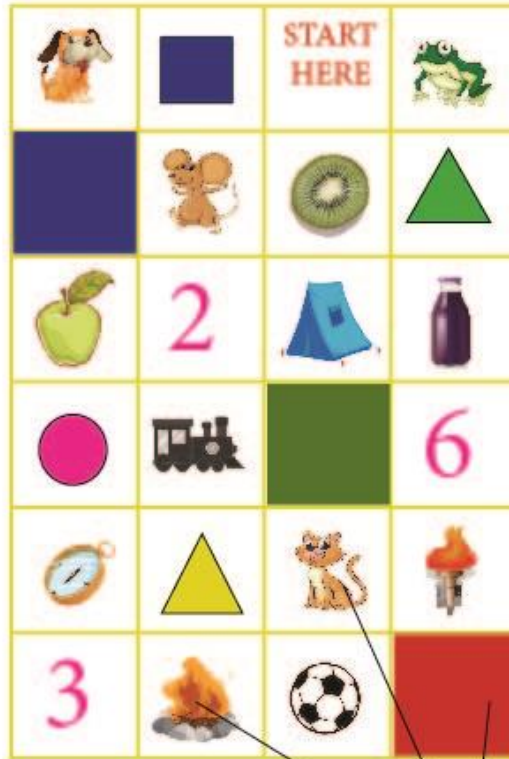
2.Aşama:

- Etkinliğin ikinci tekrarı robot ve robot platformu üzerinde yapılır.Örneğin;
- Etkinliğin ikinci aşamasında robot ve platformu yerde hazırlanır. **Yönetmen** çocuk 5 resimden oluşan oyun kartı seçer ve gösterir.



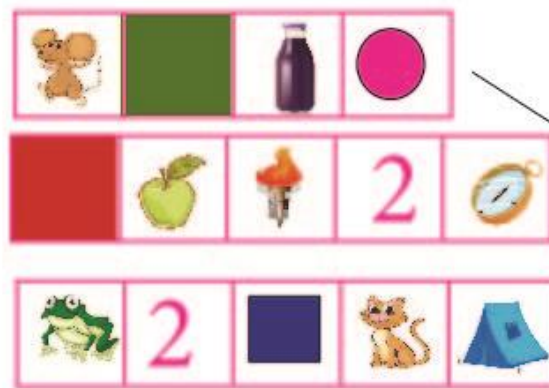
Antrenör bu defa sırası ile karttaki resimleri toplamaları için robotu kodlar. Örneğin, robotu önce kurbağa, sonra 2, sonra siyah dikdörtgen, sonra kedi sonra da çadıra gitmesi için kodlar.





Robot matı 4*6

Resimli Kartlar : matın üzerine yerleştirilecek



Kart Örnekleri
(Mattaki resimlerin aynısı
olacak)

ÇOCUKLARIN ROLÜ



Yönetmen: El oyun kartlarından bir adet seçer.



Antrenör: Masadaki hafıza kartların arasında oyun kartında gördüğü resimlerin aynısını aynı sıralama ile bulur. Oyunun robotlu kısmında karttaki resimleri toplaması için robotu kodlar.



Hakem: Hakem Kartların doğruluğunu kontrol eder. Doğru ise gruba doğruluğunu bildirir.



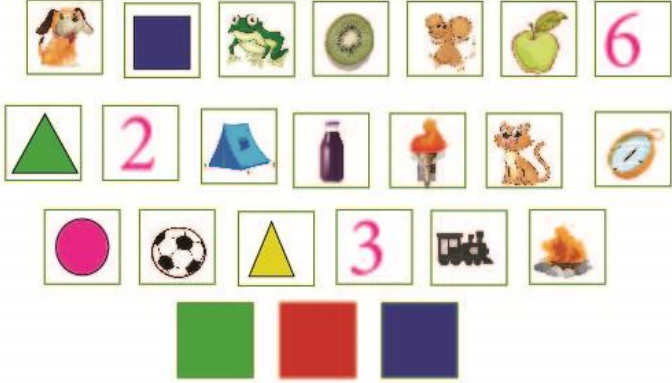
Koç: Panoya yıldız çizer.



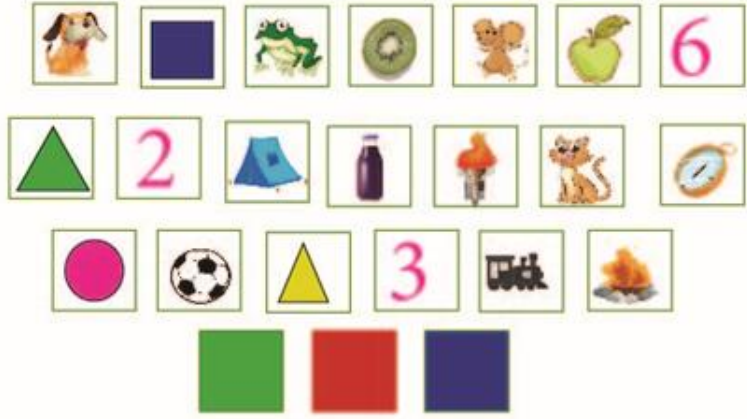
Bilgin: Hafıza kartlarını masaya yerleştirir.

ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Oyun sürecine rehberlik eder. Çocukların seviyelerine göre oyun kartlarını 2,3 ve 4 lü ya da daha fazla oluşturarak etkinliğin zorluk seviyesini belirler.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Çocukların ard arda kaç resmi hatırlayabildikleri sorulur. Resimleri hatırlayabilmek için ve robotu kodlarken nelere dikkat ettikleri tartışılır.
Referanslar, varsa	-



Aklında Tut- Grup Robotsuz	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotsuz
Yazar	Meral Gül, Hatice Sağlamer Anaokulu
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKİLİ MATERYALLER	Oyun kartları, hafıza kartları, görev kartları Görev kartları Hafıza kartları (23 adet)  



	 El kartları (2,3,4 ve 5 resimli olarak hazırlanabilir. Hazırlamak için hafıza kartlarındaki resimler kullanılır.)
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	5 çocuğun rahatlıkla hareket edeceği masa, oyun ve hafıza kartları önceden masanın üzerine hazırlanır. Yıldız çizmek için pano asılır.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	• Bilgin rolündeki çocuk, 23 adet hafıza kartlarını masanın üstüne dizer • Yönetmen rolündeki çocuk el oyun kartlarından bir tanesini alır ve Antrenöre gösterir. Örneğin aşağıdaki 5 resmin bulunduğu kartı seçmiş olsun.  Tüm resimleri incelemesini ister. • Bu resimleri sırası ile Antrenör inceler. Sonra kartların arkasını çevirir. Yönetmen, Antrenörün aşağıdaki hafıza kartlarından bu resimlerin aynısını ve aynı sırada bulmasını ister.  • Yönetmen arkası çevrilen bu resimleri antrenörün hafızında tutmasını söyler.



	• Antrenör, masanın üzerinde bulunan 23 hafıza kartındaki resim arasından gördüğü karttaki resimleri tahmin ederek aynı sırada (kurbağa,2,siyah dikdörtgen, kedi ve çadır) bulmaya çalışır. • Yerlerini hatırladığı kurbağa,2,siyah dikdörtgen, kedi ve çadır resimlerini sırasıyla alır ve doğruluğunu kontrol etmesi için Hakeme verir. • Hakem, kartları doğru olup olmadığını kontrol eder. • Hakem doğru olduğunu Koça bildirdiğinde koç panoya yıldız çizer. • Çocuk kartları tahmin etmekte zorlanırsa kartlardan birisini bulması istenir. Sonrasında 2 ve daha fazla kartı bulmasına rehberlik yapılır.
ÇOCUKLARIN ROLÜ	 Yönetmen: El oyun kartlarından bir adet seçer.  Antrenör: Masadaki hafıza kartların arasında oyun kartında gördüğü resimlerin aynısını aynı sıralama ile bulur.  Hakem: Hakem Kartların doğruluğunu kontrol eder. Doğru ise gruba doğruluğunu bildirir.



	 Koç : Panoya yıldız yapıştırır.  Bilgin: Hafıza kartlarını masaya yerleştirir.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Oyun sürecine rehberlik eder. Çocukların seviyelerine göre oyun kartlarını 2,3 ve 4 lü ya da daha fazla oluşturarak etkinliğin zorluk seviyesini belirler.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Çocukların ard arda kaç resmi hatırlayabildikleri sorulur. Resimleri hatırlayabilmek için nelere dikkat ettikleri tartışılır.
Referanslar, varsa	-

Geridönüşüm- Grup Robotlu	
YAŞ ARALIĞI	5-6
Aktivite	Grup Robotlu
Yazar	Arzu KUYANÇ, Şeniz KURT, Sultan DOĞAN, Gökçe ÜNAL GÜÇLÜ, Melek DURMUŞ, Yeşilevler Anaokulu
SÜRE / ZAMANLAMA:	30-40 dk.
GEREKLİ MATERYALLER	Gerİ Dönüşüm Atık Resimleri, Gerİ Dönüşümden Elde Edilen Atıkların Toplanma Ve Gerİ Dönüştürölme Olay Sıralama Kartları , Görev Kolyeleri , Eşleştirme Panosu,Değerlendirme Panosu



ATIKLARIN GERİ DÖNÜŞÜMÜ

Cam Atıklar



Renklerine göre ayrılan
camlar kırılır ve küçük
parçalara ayrılır.



Cam üretim tesisinde çok yüksek sıcaklıktaki fırınlarda
eritilir. Erimiş haldeki cam, yeni ürünlerin üretimi için
kalıplara dökülür ve soğutulur.

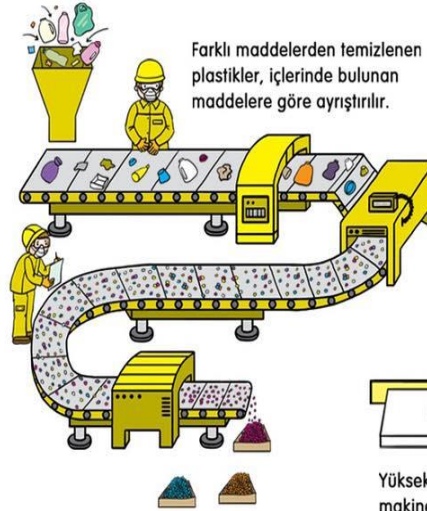


Cam geri dönüşüm afişi



ATIKLARIN GERİ DÖNÜŞÜMÜ

Plastik Atıklar



Ayrıştırılan plastikler
özel makinelerde
ufak parçalara ayrılır
ve temizlenir.

Yüksek sıcaklıkta özel bir
makinede eriyinceye kadar
ısıtılır ve çeşitli plastik
eşyaların üretiminde
kullanılmaya hazırdır.

Plastik Geri dönüşüm afişler

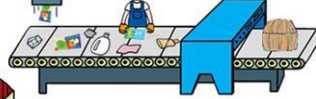


ATIKLARIN GERİ DÖNÜŞÜMÜ

İçecek Kartonları ve Kağıt/Karton Atıklar



Farklı maddelerden
arındırılan kağıtlar,
türlerine göre ayrıştırılır.



Daha sonra sıkıştırılarak
balya haline getirilir.

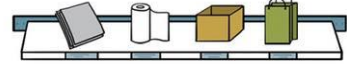


Kağıt üretim tesisinde,
öğütücüler sayesinde
ince şeritlere kesilir
ve varsa mürekkep,
tuşkal gibi yabancı
maddelerden
temizlenir.

Ardından suyla
karıştırılarak
hamur haline
getirilir.



Kağıt hamuru düzleştirilir ve
kuruması için sıcak silindirlerin
arasından geçirilir. Tabakalar çeşitli
kağıt ürünlerinin üretiminde kullanılır.





Kağıt geri dönüşüm afişler



Geri dönüşüm kutuları



Gülen yüz panosu
kartları

birisini seçecek)

Geri dönüşüm görev

(çocuk ilk önce bu kartlardan



Üzerinde geri dönüşüm resimleri olan Robot platformu

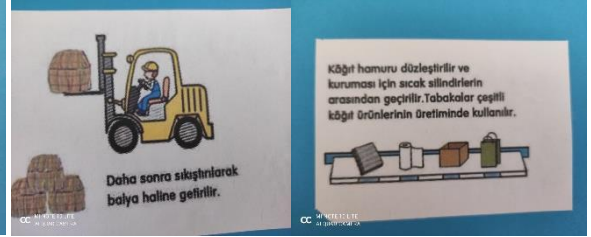




	Rol kolyeleri
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çocuklarla birlikte hangi çöplerin geri dönüştürülebilir olduğu hakkında sohbet edilir. Bu çöplerin neden geri dönüştürülmesi gerektiğinin, doğamız ve dünyamız üzerinde ne gibi etkileri olduğu konuşulur. Geri dönüşüm ile ilgili afişler incelenir. Uygulama sırasında kullanılacak olay sıralama kartları ortama getirilir. Masa üstüne dizilir ve panolar çocukların ulaşabileceği yerlere asılır.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Öğretmen cırcırtlı panoda astığı çöp kutularını getirir ve tanıtır. Daha sonra çocuklara elinde geri dönüştürülebilir çöplerin işlem sırasını içeren resimlerinin olduğu kutuyu ortaya koyar. Çocuklara rolleri dağıtır. Spiker geri dönüşüm materyalini söyler. Örneğin mavi kart. (kağıtın dönüşüm aşamaları) .Koç oyuncuyu seçer. Oyuncu önce mavi kartın kağıdı temsil ettiğini söyler ve kağıdın geri dönüşüm aşamalarını içeren resimleri bulur ve panoya yapıştırır.Hakem sonucu kontrol eder ve doğru olup olmadığını grupla birlikte tartışır.Yönetmen süreçte herkesin rolünü doğru yapması için düzeni sağlar. Örneğin, mavi kartı alan çocuk kâğıt dönüşüm resimlerin sıralamasını toplayarak mavi atık kutusuna atar. Yeşil görev kartını alan çocuk cam atık dönüşüm resimlerin sıralamasını bulur ve yeşil atık kutusuna atar. Sarı görev kartını alan çocuk plastik atık dönüşüm resimlerin sıralamasını ve sarı atık kutusuna atar. Diğer çocuklar görevin doğru tamamlanmasıyla ilgili geri bildirim verirler.



Plastik geri dönüşüm aşamaları



Kağıt geri dönüşüm aşamaları



Cam geri dönüşüm aşamaları



Etkinliğin ikinci aşamasında öğretmen robot platformunu getirir ve yere koyar. Çocuklar rollerine uygun bir şekilde geri dönüşüm oyununu bu kez robotla gerçekleştirirler. Robot platform üzerine koyulur. Oyuncu çocuk robotu kodlayarak (örneğin mavi kartı seçer ve kağıt geri dönüşüm aşamalarını robotun matı üzerinden robotu kodlayarak toplar ve panoya yapıştırır.



ÇOCUKLARIN ROLÜ	Spiker: Mavi sarı ve yeşil kartlardan birisin seçer ve söyler. Örneğin mavi kart. Ayrıca oyuncu çocuk mavi kartın hangi geri dönüşüm materyalini temsil ettiğini bilemezse ona yardımcı olur. Örneğin "kâğıt atıkları toplayacaksın" şeklinde. Görevi gruba hatırlatır. Oyuncu: Geri dönüşüm kartlarını toplayan ve robotu kodlayan çocuktur. Yönetmen: Düzeni sağlar ve herkesin grup içinde kavgalardan kaçınarak rollerine saygı duymasını sağlar. Değerlendirme için mutlu yüzleri de yerleştirecektir Koç: Kart seçimi ve olay sıralama kartlarını kimin toplayacağına karar verir. Olay sıralama kartlarını cırt cırtlı panoya veya panele kimin resmi koyacağına karar verecektir. Hakem: Sonucun doğru olup olmadığına veya grubun yeniden düşünmesi ve gerekirse değiştirmesi gerekip gerekmediğine karar verecektir	
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen rehber rolündedir. Olay sıralama oyunu sırasında çocuklara rehberlik eder. Yönlendirmede bulunmadan izler.	
Ekstra kaynaklar		
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Değerlendirmeyi çocukların kendi aralarında tartışarak yapmalarına rehberlik yapar.	
Referanslar, varsa	-	



Geri Dönüşüm-Grup Robotsuz

YAŞ ARALIĞI

5-6

Aktivite

Grup Robotsuz

Yazar

Arzu KUYANÇ, Şeniz KURT, Sultan DOĞAN, Gökçe ÜNAL GÜÇLÜ, Melek DURMUŞ,
Yeşilevler Anaokulu

SÜRE / ZAMANLAMA:

30-40 dk.

GEREKLİ MATERYALLER

Geri Dönüşüm Atık Resimleri, Geri Dönüşümden Elde Edilen Atıkların Toplanma Ve
Geri Dönüştürülme Olay

Sıralama Kartları , Görev Kolyeleri , Eşleştirme Panosu,Değerlendirme Panosu



ATIKLARIN GERİ DÖNÜŞÜMÜ

Cam Atıklar



Cam eşyalar,
üzerlerindeki diğer
atıklardan
temizlenir.

Kontrol edilen camlar
yıkılarak temizlenir.

Renklerine göre ayrılan
camlar kırılır ve küçük
parçalara ayrılır.

CAM ÜRETİM TESİSİ

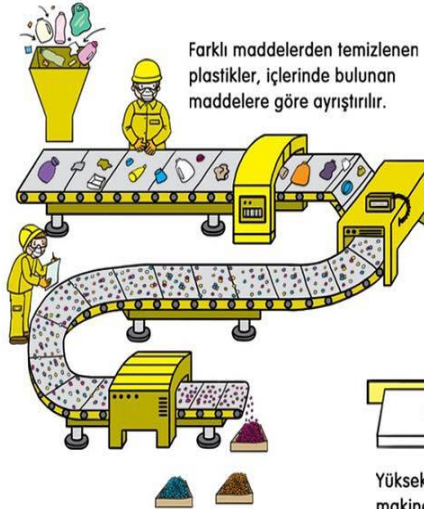
Cam üretim tesisinde çok yüksek sıcaklıktaki fırınlarda
eritilir. Erimiş haldeki cam, yeni ürünlerin üretimi için
kalıplara dökülür ve soğutulur.





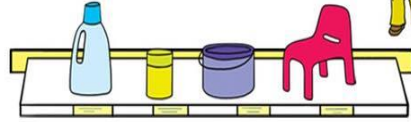
ATIKLARIN GERİ DÖNÜŞÜMÜ

Plastik Atıklar



Ayrıştırılan plastikler
özel makinelerde
ufak parçalara ayrılır
ve temizlenir.

Yüksek sıcaklıkta özel bir
makinede eriyinceye kadar
ısıtılır ve çeşitli plastik
eşyaların üretiminde
kullanılmaya hazırdır.



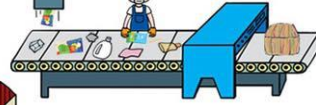


ATIKLARIN GERİ DÖNÜŞÜMÜ

İçecek Kartonu ve Kâğıt/Karton Atıklar



Farklı maddelerden
arındırılan kâğıtlar,
türlerine göre ayrıştırılır.



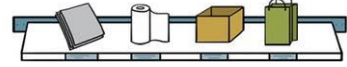
Kâğıt üretim tesisinde,
öğütücüler sayesinde
ince şeritlere kesilir
ve varsa mürekkep,
tuşkal gibi yabancı
maddelerden
temizlenir.

Ardından suyla
karıştırılarak
hamur haline
geçirilir.



Daha sonra sıkıştırılarak
balya haline getirilir.

Kâğıt hamuru düzleştirilir ve
kuruması için sıcak silindirlerin
arasından geçirilir. Tabakalar çeşitli
kâğıt ürünlerinin üretiminde kullanılır.







	 
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çocuklarla birlikte hangi çöplerin geri dönüştürülebilir olduğu hakkında sohbet edilir. Bu çöplerin neden geri dönüştürülmesi gerektiğinin, doğamız ve dünyamız üzerinde ne gibi etkileri olduğu konuşulur. Geri dönüşüm ile ilgili afişler incelenir. Uygulama sırasında kullanılacak olay sıralama kartları ortama getirilir. Masa üstüne dizilir ve panolar çocukların ulaşabileceği yerlere asılır.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Öğretmen cırcırtlı panoda astığı çöp kutularını getirir ve tanıtır. Daha sonra çocuklara elinde geri dönüştürülebilir çöplerin işlem sırasını içeren resimlerinin olduğu kutuyu ortaya koyar. Çocuklara rolleri dağıtır. Spiker geri dönüşüm materyalini söyler. Örneğin mavi kart. (kağıtın dönüşüm aşamaları) .Koç oyuncuyu seçer. Oyuncu önce mavi kartın kağıdı temsil ettiğini söyler ve kağıdın geri dönüşüm aşamalarını içeren resimleri bulur ve panoya yapıştırır.Hakem sonucu kontrol eder ve doğru olup olmadığını grupla birlikte tartışır.Yönetmen süreçte herkesin rolünü



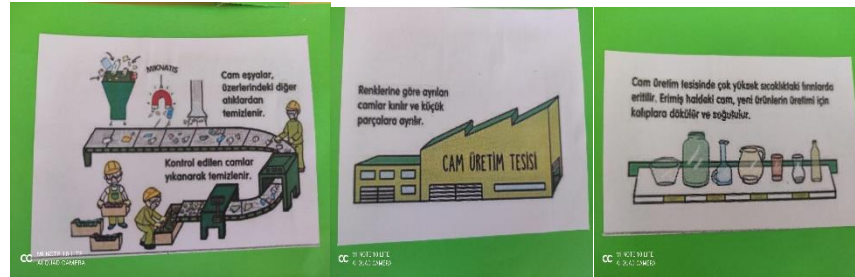
doğru yapması için düzeni sağlar. Örneğin, mavi kartı alan çocuk kâğıt dönüşüm resimlerin sıralamasını toplayarak mavi atık kutusuna atar. Yeşil görev kartını alan çocuk cam atık dönüşüm resimlerin sıralamasını bulur ve yeşil atık kutusuna atar. Sarı görev kartını alan çocuk plastik atık dönüşüm resimlerin sıralamasını ve sarı atık kutusuna atar. Diğer çocuklar görevin doğru tamamlanmasıyla ilgili geri bildirim verirler.



Plastik geri dönüşüm aşamaları



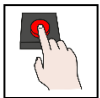
Kağıt geri dönüşüm aşamaları



Cam geri dönüşüm aşamaları



ÇOCUKLARIN ROLÜ

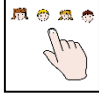


Spiker: Mavi sarı ve yeşil kartlardan birisin seçer ve söyler. Örneğin mavi kart. Ayrıca oyuncu çocuk mavi kartın hangi geri dönüşüm materyalini temsil ettiğini bilemezse ona yardımcı olur. Örneğin kâğıt atıkları toplayacaksın şeklinde. Görevi gruba hatırlatır.

Oyuncu: Geri dönüşüm kartlarını toplayan çocuktur.

Yönetmen: Düzeni sağlar ve herkesin grup içinde kavgalardan kaçınarak rollerine saygı duymasını sağlar. Değerlendirme için mutlu yüzleri de yerleştirecektir



	 Koç: Kart seçimi ve olay sıralama kartlarını kimin toplayacağına karar verir. Olay sıralama kartlarını cırt cırtlı panoya veya panele kimin resmi koyacağına karar verecektir.  Hakem: Sonucun doğru olup olmadığına veya grubun yeniden düşünmesi ve gerekirse değiştirmesi gerekip gerekmediğine karar verecektir
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen rehber rolündedir. Olay sıralama oyunu sırasında çocuklara rehberlik eder. Yönlendirmede bulunmadan izler.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Değerlendirmeyi çocukların kendi aralarında tartışarak yapmalarına rehberlik yapar.
Referanslar, varsa	-

Geometrik şekillerin sınıflandırılması- robot olmayan grup					
YAŞ ARALIĞI	5 / 6				
Aktivite	Eğitim robotu olmayan çocuk grubu (5 kişilik grup)				
Yazar					
SÜRE / ZAMANLAMA:	2 saat				
GEREKLİ MATERYALLER	- Ahşap veya diğer malzemelerden farklı boyut ve renklerde geometrik şekiller - Geometrik şekiller çizmek ve kesmek için renkli sayfalar - Makas ve yapıştırıcı - Etkinlik sırasında şekilleri yapıştırmak için tablolar / kartlar <table><tr><td rowspan="3">(referans figür)</td><td>(şekil olarak benzer figürler)</td></tr><tr><td>(Renk olarak benzer figürler)</td></tr><tr><td>(Boyut olarak benzer figürler)</td></tr></table> - Üzerinde geometrik şekiller çizilen ekran panosu.	(referans figür)	(şekil olarak benzer figürler)	(Renk olarak benzer figürler)	(Boyut olarak benzer figürler)
(referans figür)	(şekil olarak benzer figürler)				
	(Renk olarak benzer figürler)				
	(Boyut olarak benzer figürler)				



ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Öğretmen geometrik şekilleri tanıtır, çocukların her şeklin özelliklerine aşinalığını artırır, nesnelerin genel özellikleri (şekil, renk, boyut) üzerinde düşünmeyi teşvik eder. Çocuklar, sunulan formların tüm özelliklerini tanımlamaya davet edilir. Örneğin: Üçgen- büyük- sarı; Daire- orta- mor; Kare- küçük- kırmızı; vs. Çocuğa, masayı tamamlamak için kart olarak kullanacağı bir dizi geometrik şekli (oyun tahtasında gösterilenlerle aynı) kesmesi için makas ve renkli kağıtlar verilir. Bu ilk aktivite sınıfta, sıra üzerinde gerçekleştirilebilir.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	Çocukların önüne geometrik şekillerin çizildiği bir poster gelir. Öğretmen ortak bir özelliği (şekil, renk, boyut) olan şekilleri bir araya getirmeleri gerektiğini açıklar. Gruptaki bir çocuk posterden bir figür seçer ve onu referans figürü olarak karta yapıştırır. Her çocuk sırayla aynı özelliği paylaşan bir şekli belirtir ve onu özet sayfasına yapıştırır. Grup tüm kategorileri tanımlayana kadar aktivite devam eder. Örneğin: çocuk büyük sarı daireyi seçer. Diğer çocuklar aşağıdakileri gruplandırmalıdır: - tüm daireler; - tüm sarı figürler; - tüm büyük figürler; Özet sayfası örneği:
ÇOCUKLARIN ROLÜ	- Oyunun figürlerini hazırlar (ince el becerisi)



	- Oyundaki figürlerin özelliklerini tanımlar - Başlamak için şekil seçer - Figürleri sınıflandırır - Tabloda kendilerini nasıl yönlendireceklerini bilirler - Başkalarının değişimlerine ve seçimlerine saygı gösterir - Ortak bir strateji bulur - Özet sayfasını doldurur
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	- Figürlerin özelliklerinin sınıflandırılması ile ilgili öğeleri tanıtır. - Aktiviteyi kolaylaştırır.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	
Referanslar, varsa	

Geometrik şekillerin sınıflandırılması- robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	5 / 6
Aktivite	Eğitim robotu olan çocuk grubu (5 kişilik grup)
Yazar	
SÜRE / ZAMANLAMA:	2 saat

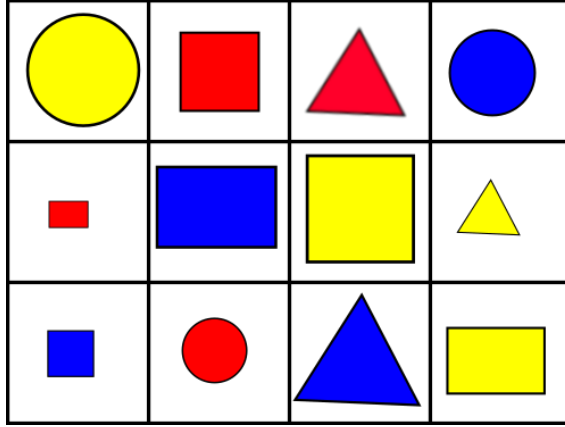


GEREKLİ MATERYALLER

- Ahşap ya da diğer materyallerden farklı renk ve boyutlarda geometrik şekiller
- Geometrik şekiller çizmek ve kesmek için renkli sayfalar
- Makas ve yapıştırıcı
- Etkinlik sırasında şekilleri yapıştırmak için tablolar / kartlar

(referans figür)	(şekil olarak benzer figürler)
	(Renk olarak benzer figürler)
	(Boyut olarak benzer figürler)

- Üzerinde geometrik şekiller çizilen ekran panosu.



- Programlanabilir eğitim robotu Clementoni (Doc, SuperDoc, Mind Designer)



ORTAMIN HAZIRLANMASI:

Öğretmen geometrik şekilleri tanıtır, çocukların her şeklin özelliklerine aşinalığını artırır, nesnelerin genel özellikleri (şekil, renk, boyut) üzerinde düşünmeyi teşvik eder. Çocuklar, sunulan formların tüm özelliklerini tanımlamaya davet edilir. Örneğin: Üçgen- büyük- sarı; Daire- orta- mor; Kare- küçük- kırmızı; vs. Çocuğa, masayı tamamlamak için kart olarak kullanacağı bir dizi geometrik şekli (oyun tahtasında gösterilenlerle aynı) kesmesi için makas ve renkli kağıtlar verilir. Bu ilk aktivite sınıfta, sıra üzerinde gerçekleştirilebilir. Çocuklar daha önce Clementoni robotu hiç kullanmadıysa, öğretmen nasıl kullanılacağını anlatır, çocuklara, komutlara alışmaları için zaman verir.

DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?

Çocuklar oyun tahtasının önünde yere otururlar ve Clementoni robotu ellerindedir. Öğretmen ortak bir özelliği (şekil, renk, boyut) olan şekilleri bir araya getirmeleri gerektiğini açıklar. Grubun bir çocuğu referans olacak bir figür seçer. Çocuklar, seçilen figürün bulunduğu kutudan başlayarak, robotları, aynı özelliği paylaşan figürlere ulaşan bir yolu tamamlamaları için programlar: Her birine ulaştıklarında, hazırlık aşamasında kesilen aynı figürü alıp özet sayfasına eklerler. Örneğin: ilk çocuk büyük sarı daireyi seçer. Grup, robotu aşağıdakilere ulaşmak için



	programlamalıdır: - tüm daireler; - tüm sarı figürler; - tüm büyük figürler; Özet sayfası örneği:
ÇOCUKLARIN ROLÜ	- Oyunun figürlerini hazırlar (ince el becerisi) - Oyundaki figürlerin özelliklerini tanımlar - Başlamak için şekil seçer - Figürleri sınıflandırır - Tabloda kendilerini nasıl yönlendireceklerini bilirler - Robotu programlar - Başkalarının değişimlerine ve seçimlerine saygı gösterir - Ortak bir strateji bulur - Özet sayfasını doldurur
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	- Figürlerin özelliklerinin sınıflandırılması ile ilgili öğeleri tanıtır. - Aktiviteyi kolaylaştırır.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	
Referanslar, varsa	

Hansel ve Gratel, eve giden yolu bulmak- robot olmayan grup	
YAŞ ARALIĞI	5 / 6
Aktivite	Eğitim robotu olmayan çocuk grubu (5 kişilik grup)
Yazar	Antonella Cavanna
SÜRE / ZAMANLAMA:	Faz 1: 45 dakika Hikayeyi okuma + Tartışma + Çizme Faz 2: İhtiyacınız kadar süre Hikayenin temel noktalarının canlandırılması + Aktivitelerin sunumu + Oyun
GEREKİLİ MATERYALLER	• Hansel ve Gratel kitabı • Oyun panosu (örnek eklidir) • Renkli taşlar • zar • pati



ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Öğretmen hikayeyi okurken çocuklar yerde daire şeklinde otururlar ve bireysel olarak çizerler. Oyun sırasında oyun panosu yere veya masaya yerleştirilebilir. Çocuklar "Hansel ve Gretel" hikayesini dinlerler. İki kardeşin talihsizliklerini ve eve dönüşlerini kolaylaştıran olumlu deneyimleri vurgulamak için tartışma yapılır. Hikayeye dayalı çizim.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	OYUN: "Eve giden yolu bulmak" HEDEF: Çocuklar, başlangıç noktasından itibaren onları Hansel ve Gretel'in babasının evine götüren bir yol bulmalıdır. Grupta, birbirleriyle etkileşime giren ve işbirliği yapan çocuklar yolu takip etmeli, piyonu hareket ettirdikten sonra zarların gösterdiği sayıda kutuya kadar hareket ettirmelidir. KURALLAR: 1. Varış noktasına ulaşmak için, çocuklar kendilerine verilen küçük taşların olduğu kuş kafeslerinden geçerler; ancak tüm çakıl taşlarını (renkli noktalarla panoda gösterilen toplam 10 taş) topladıktan sonra varış noktasına ulaşmalarına izin verilir. 2. Yolculuk sırasında çocuklar, beklenmedik bir olay teşkil ettiklerinden Cadının Evi'nin bulunduğu kutulardan kaçınmaya çalışmalıdır. Yanlışlıkla bunlardan birine rastlayanlar, tahtada oklarla gösterilen sayıda kutuya geri dönmelidir. 3. Grup, zarları attıktan ve sonuç olarak piyonu hareket ettirdikten sonra devam eder. Grubun bir strateji bulması gerekir. 4. "VARİŞ" kutusunda, oyuncular çakıl taşlarını saymalıdır ve ancak hepsini aldıklarında oyunu kazanmış olurlar.



	    				 ARRIVAL   START
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Çocuklar hikayeyi dinler ve bireysel olarak çizerler ancak oyun sırasında birbirleriyle iletişim kurabilir ve tavsiyelerde bulunabilirler. Gruptaki çocuklar sıra alma konusunda hemfikirdir. Panoda nasıl hareket edeceklerine ve tüm taşlarla varışa ulaşmak için hangi yöne gideceklerine karar verirler.				
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen hikayeyi okur, tartışmayı teşvik eder, etkinliklerin nasıl yapılacağına dair ipuçları verir, oyun oynarken çocukları gözlemler. Gerekirse çocuklara da tavsiyede bulunabilirler.				
Ekstra kaynaklar					
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Önerilen pano sadece bir örnektir, öğretmen gerektiği gibi hazırlayabilir veya yolu gerekli zorluk seviyesine uyarlayarak tercih edebilir.				
Referanslar, varsa					



Hansel ve Gratel, eve giden yolu bulmak- robot olan grup	
YAŞ ARALIĞI	5 / 6
Aktivite	Eğitim robotu olan çocuk grubu (5 kişilik grup)
Yazar	Antonella Cavanna
SÜRE / ZAMANLAMA:	Faz 1: 45 dakika Hikayeyi okuma + Tartışma + Çizme Faz 2: İhtiyacınız kadar süre Hikayenin temel noktalarının canlandırılması + Aktivitelerin sunumu + Oyun
GEREKİLİ MATERYALLER	• Hansel ve Gratel kitabı • Oyun panosu (örnek eklidir) • Renkli taşlar • Eğitim robotu Clementoni (Doc, SuperDoc, Mind Designer) • zar
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	Çocuklar yerde daire şeklinde otururlar ve hikayeyi okuyan öğretmeni dinlerler. Sonra bireysel olarak çizerler. Oyun sırasında oyun panosunu yere koyup robotu kullanabilirler. Faz 1: • Çocuklar "Hansel ve Gretel" hikayesini dinlerler. • İki kardeşin talihsizliklerini ve eve dönüşlerini kolaylaştıran olumlu deneyimleri vurgulamak için tartışma yapılır. • Hikayeye dayalı çizim.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	OYUN: "Eve giden yolu bulmak" HEDEF: Başlangıç noktasından çocuklar, onları Hansel ve Gretel'in babasının evine götüren bir yol bulmalıdır. Grupta, birbirleriyle etkileşime giren ve işbirliği yapan çocuklar yolu takip etmeli, zarların gösterdiği sayı kadar kutudan geçecek şekilde robotu programlamalıdır. KURALLAR: 1. Varış noktasına ulaşmak için, çocuklar kendilerine verilen küçük taşların olduğu kuş kafeslerinden geçerler; ancak tüm çakıl taşlarını (toplam 10) topladıktan sonra varış noktasına ulaşmalarına izin verilir. 2. Yolculuk sırasında çocuklar, beklenmedik bir olay teşkil ettiklerinden Cadının Evi'nin bulunduğu kutulardan kaçınmaya çalışmalıdır. Yanlışlıkla bunlardan birine rastlayanlar, tahtada oklarla gösterilen sayıda kutuya geri dönmelidir. 3. Robot, zarın sonucuna göre hareket eder. Grubun bir strateji bulması gerekiyor. 4. "VARİŞ" kutusunda, oyuncular çakıl taşlarını saymalıdır ve ancak hepsini aldıklarında oyunu kazanmış olurlar.



	 				 ARRIVAL
					 START
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Çocuklar hikayeyi dinler, bireysel olarak çizer ve oyun sırasında işbirliği yapabilir, tartışabilir ve birbirlerine tavsiyelerde bulunabilirler. Gruptaki çocuklar sıra alma konusunda uzlaşmıştır. Pano boyunca nasıl hareket edeceklerine, robotu kimin programlayacağına ve tüm taşlarla varışa ulaşmak için hangi yöne gideceklerine karar verirler.				
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	Öğretmen hikayeyi okur, tartışmayı teşvik eder, etkinliklerin nasıl yapılacağına dair ipuçları verir, çocukları grup halinde çalışırken izler ve işbirliğini teşvik eder. Öğretmen problemleri duruma çözüm bulamaz, bağımsız olarak çözüm bulmaları için grubu teşvik eder.				
Ekstra kaynaklar	SuperDoc komut kartlarının bir varyasyonu olarak iyi bilinen "ONE" kartlarını kullanmak mümkündür. Bu kartların kullanımıyla, zihinsel hesaplama ve bireysel ve / ya grup halinde stratejik çözüm bulma (problem çözme) süreçlerinde, ONE kartlarıyla (çift görev) birlikte yönlendirme komutlarının (başka ok yoktur) depolanması mümkündür. Kartlar ayrıca bir CLIL etkinliğine de uyarlanabilir.				



	Yön kontrollerinin / kartların UNO kombinasyonu özelleştirilebilir (örn. renk körlüğü olan çocuklar). Aşağıda bazı örnekler verilmiştir.																							
	<table><tr><th>KART ÜRÜ</th><th>RENK</th><th>SAYI / MİKTAR</th><th>NOTLAR</th></tr><tr><td></td><td>Yeşil = geri</td><td>3 adım</td><td>Yeşil Çocuk komutu İngilizce olarak tekrarlar.</td></tr><tr><td></td><td>Mavi = sağa dön</td><td>0 adım</td><td>Mavi Çocuk komutu İngilizce olarak tekrarlar.</td></tr><tr><td></td><td>Rakip robotu programlar.</td><td></td><td>Gökkuşağı Çocuk komutu İngilizce olarak tekrarlar.</td></tr><tr><td></td><td>Rakip için durur.</td><td>Rakip bir tur bekler.</td><td></td></tr></table>	KART ÜRÜ	RENK	SAYI / MİKTAR	NOTLAR		Yeşil = geri	3 adım	Yeşil Çocuk komutu İngilizce olarak tekrarlar.		Mavi = sağa dön	0 adım	Mavi Çocuk komutu İngilizce olarak tekrarlar.		Rakip robotu programlar.		Gökkuşağı Çocuk komutu İngilizce olarak tekrarlar.		Rakip için durur.	Rakip bir tur bekler.				
KART ÜRÜ	RENK	SAYI / MİKTAR	NOTLAR																					
	Yeşil = geri	3 adım	Yeşil Çocuk komutu İngilizce olarak tekrarlar.																					
	Mavi = sağa dön	0 adım	Mavi Çocuk komutu İngilizce olarak tekrarlar.																					
	Rakip robotu programlar.		Gökkuşağı Çocuk komutu İngilizce olarak tekrarlar.																					
	Rakip için durur.	Rakip bir tur bekler.																						
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	Önerilen pano sadece bir örnektir, öğretmen gerekli zorluk seviyesine uygun olarak tercih edilen yola göre ya da ihtiyaca göre uyarlayabilir.																							
Referanslar, varsa																								



Tırmanan robot- robot	
YAŞ ARALIĞI	5
Aktivite	Eğitim robotu olan çocuk grubu
Yazar	Burgos Üniversitesi
SÜRE / ZAMANLAMA:	Zamanlamayı saat ve dakika olarak değil, bilimsel yönetime dayalı farklı aşamalara göre ölçmeyi öneriyoruz, yani, öğrencilerinizin ihtiyaçlarına göre aşağıdaki aşamaların her birine ne kadar zaman ayıracağınıza karar verebilirsiniz. Bununla birlikte, başlamak için daha rahat hissetmeniz durumunda bir öneride bulunacağız: Oynama ve keşfetme zamanı (15 dakika). Gözlem zamanı (öğretmen bu aşamayı soru sorarak destekleyebilir ve yönlendirebilir) (10 dakika). Keşfetme zamanı (15 dakika). Yapılan gözlem ve keşifleri açıklama ve paylaşma zamanı (30 dakika). Deneme süresi (20 dakika). Tasarım ve yapım süresi (40 dakika)
GEREKİLİ MATERYALLER	• Ahşap pano • Farklı dokuda yüzeyler: zımpara, asetat, karton, karton kutu • vücut geliştirme veya çentik bandı • makas • oyuncak arabalar • oyuncak bebekler • yapı malzemesi olan oyuncaklar • robotlar
ORTAMIN HAZIRLANMASI:	- Sınıf, grubun referans alanıdır; uygun bir ortam oluşturmak için estetik, düzen ve temizlik bileşeni esastır. - Bazı mekan organizasyon şemaları, çocukların daha özerk çalışmasına izin vererek, öğretmenin sürekli müdahalesi ihtiyacını azaltır. - İyi organize edilmiş ve sergilenen materyaller, bir aktiviteden diğerine daha kolay ve daha bağımsız geçişlere izin verir ve ilgi uyandırabilir ve çocukların özgüvenini geliştirebilir. - Açık ve paylaşılan kurallar, olumlu davranışsal referansları ve güvenlik duygusunu kolaylaştırır. - İlişkisel boyuttaki destekleyici atmosfer, olumlu benlik saygısını besler ve bireyler arasındaki iletişim sürecini geliştirir.
DETAYLI TANIM: Aktivite nasıl uygulanır?	- Motive edici bir durum tanımlayan aktiviteyi başlatın, örneğin: Valladolid ilindeki küçük bir köyde (bunu istediğiniz yerle değiştirebilirsiniz), Belediye Meclisi dağın tepesinde güzel bir seyir terası yaptıracaktır. Seyir terasından tüm manzarayı görebilirsiniz, nehirler, ormanlar... çok güzel! ve köye oldukça yakındır. Köyümüzde, yolun çok kötü olması nedeniyle tırmanamayacak olan birçok yaşlı insan var. Herkesin bu seyir terasına ulaşması için kolay bir yol bulmak amacıyla Belediye Başkanı çocuklardan yardım istedi. Tüm büyükanne ve büyükbabaların yürüyüşe çıkabilmeleri ve oradaki manzaranın tadını çıkarabilmeleri için yolun tasarımına hangi özelliklerin dahil edilmesi gerektiğini bulmanız gerekecek. - Malzemeyi çocukların oynayabileceği, dokunabileceği, keşfedebileceği ve aşına



	olabileceği erişilebilir bir yere koyun. - Öğrenciler materyal özelliklerini, olası kullanımlarını vb. araştırıp keşettikten sonra, öğretmen gözlemi yönlendirmek için bazı sorular sorabilir, örneğin: "Buzlu bir rampaya tırmanmaya çalıştığımızda ne olur? Bir rampa boyunca yürürken, rampa uzun ve çok dik olmadığına daha mı kolay yoksa çok dik kısa bir rampaya tırmanmak daha mı kolay?". Öğretmen sorulara farklı görsellerle eşlik edebilir. - Bu aşamada öğretmen sınıfta bulunan malzemelerle çocuklara köyün seyir terasına giden bir yol inşa etmeleri gerektiğini de hatırlatabilir. Bu şekilde çocuklar olası yolları sorgulamaya ve düşünmeye başlayabilirler. - Mecliste ortak fikir paylaşımından sonra öğrenciler bireysel olarak yolu nasıl yapmak istediklerini tasarlamaya başlarlar (kağıt üzerine çizim yapabilirler, prototip yapabilirler) ve farklı yollar denerler (uzun veya kısa, az veya çok eğimli...) - Aktivite bittiğinde, öğrencilerle birlikte analiz etmek için biraz zaman ayırın, böylece yapılan işi, ne kadar keyif aldıklarını, en çok neyi sevdiklerini, neyin en zor olduğunu açıklayabilirler...
ÇOCUKLARIN ROLÜ	Her biri 4-5 kişiden oluşan gruplar oluşturun ve bireysel olarak değil grup olarak çalışacaklarını göz önünde bulundurarak etkinliğin ayrıntılı açıklamasını takip edin. Her birine robotun kullanımıyla ilgili bir rol verin ve açık ve ortak kurallar belirleyin. Olası roller: • Programcı: Komutların sırasını belirler ve Yürütücü rolüne sahip olanla iletişim kurar. • Kontrolör: programcının ne söylediğini gözlemler ve komut sırasını yazar/çizer. Bazı önerilerde bulunabilir. • Yürütücü: Programcı tarafından verilen komutları takip eden butona tıklar. • Koordinatör: Düzeni gözlemler ve sıraya dikkat eder. • Sözcü: genel gruba tüm süreci anlatan / raporlayan / konuşan / açıklayan öğrencidir.
ÖĞRETMENİN ROLÜ:	• Gerekli tüm materyalleri hazırlar ve öğrenciler için erişilebilir hale getirir. • Çocuklara başlangıçtaki motive edilmiş durumu tanıtır ve oynamalarına ve keşfetmelerine olanak tanır. • Gözlemi destekler ve ya sorular sorarak ya da onlara materyal ya da başka şeyler sunarak çocukları problemin üstesinden gelmeye teşvik eder.
Ekstra kaynaklar	
Diğer görüşler / Uygulama için ipuçları	DEĞERLENDİRME • Öğretmenler için- aşağıdaki soruları cevaplayınız: Aktiviteden önce: Öğrencilerin başlangıçta ne öğrenmesini planladınız? Öğrencilerin ne öğreneceğini düşünüyorsunuz? Aktiviteden sonra: Öğrenciler gerçekte ne öğrendi • Öğrenciler için: Öz değerlendirme (çocuklar, aktiviteyi sevip sevmediklerini, aktiviteden ne kadar keyif aldıklarını, belki bazı ifadeler, çıkartmalar veya renkler aracılığıyla veya rutinlerinde bulundukları grupta konuşarak ifade edebilirler)
Referanslar, varsa	Divulgación científica-UCCI-UBU Sábados de ciencia 2018-2019 (Universidad de Burgos)'dan uyarlanmıştır.