



KİTABIN ADI

İSTEMİYORUM İŞTE!



YAZAR

NİLAY YILMAZ



PROJE KOORDİNATÖRÜ

DR. NİLAY YILMAZ



ETKİNLİĞİ HAZIRLAYAN

SEVİM DEMİR AYTAÇ



TEMA/KONULAR

Beslenme, büyüme, seçme hakkı, empati, kardeşlik, aile, hayat becerileri, beceri, aile iletişimi, iletişim becerileri, kendini tanıma, yardımlaşma, drama



ANAHTAR KELİMELER

Beslenme, büyüme, seçme hakkı, empati, kardeşlik, aile, hayat becerileri, beceri, aile iletişimi, iletişim becerileri, kendini tanıma, yemek yeme alışkanlıkları, günlük, özel hayat, beslenme çantası, anahtar, ahtapot, yardımlaşma, sır paylaşma, drama



ALTIN KİTAPLAR
AKADEMİ

ETKİNLİĞİN GENEL KAZANIMLARI

- Metni yorumlar.
- Metnin ana fikrini/ana duygusunu belirler.
- Çerçevesi belli bir konu hakkında konuşur.
- Okudukları ile ilgili çıkarımlarda bulunur.
- Okuduklarını özetler.
- Metindeki yardımcı fikirleri belirler.
- Görsellerle okuduğu metnin içeriğini ilişkilendirir.
- Görselden (fotoğraftan) ve başlıktan hareketle metnin konusunu tahmin eder.
- Duygu ve düşüncelerini görsel sanat çalışmasına yansıtır.
- Okuduğu metni canlandırır.
- Metinle ilgili sorulara cevap verir.
- Metinde geçen duyguları ve deneyimleri yorumlar.
- Okuduklarını kendi yaşantısıyla ve günlük hayatla ilişkilendirir.
- Öyküdeki karakterin yerine geçerek, kurguya uygun olarak onun gibi düşünmeye çalışır, empati kurar.
- Duygu ve düşüncesini bir öykü ile ifade eder.
- İş birliği içinde çözüm yolları arar.
- Cümleleri görsellerle eşleştirir.



ÖZET

Kahramanımız artık büyüdüğünü, pek çok işi kendi başına da yapabileceğini düşünmektedir. Bunu ailesinin de bilmesini ister. Kapıyı ilk kez kendi anahtarıyla açtığı gün bunu evdekiler fark etmez bile. Canı sıkılmıştır. O akşam yemeğe amcası ve yengesi gelir. Kahramanımız amcasının ahtapot hikâyelerini dinlemeye bayılmaktadır ancak o akşam yemeğini bitirmediği için masadan kalkmasına ve amcasının öyküsünü dinlemesine izin verilmez. Kahramanımızın canı iyice sıkılır, tabağındaki yemeğe hiç dokunmadan öylece masada oturur. Herkes içeride gülüp eğlenirken o tek başındadır. Yemediği yiyeceklere bakar durur. Yiyeceklerin konuşmaya başlaması



ÖZET

onu çok şaşırtır. Yiyeceklerin kendi aralarında atışmalarını izlemek eğlencelidir ancak hepsi toplanıp kahramanımızın üzerine gelince, kendilerini sevdirmeye ve yedirmeye çalışınca işler karışır. “Neden bizi sevmiyorsun?” diye hesap soran ve peşini bırakmayan yiyecekleri ikna etmesi hiç de kolay bir iş değildir.

A) OKUMA ÖNCESİNDE YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Yemek Sepeti Oyunu



ETKİNLİKLER

Kazanımlar

: Sevdığı yiyecekleri söyler.
Arkadaşlarıyla sözsüz iletişim kurar.

Gerekli Malzemeler

: Çocuk sayısından bir eksik sayıda sandalye

Birinci Aşama

- Mekâna çocuk sayısından bir eksik sayıda sandalye çember biçiminde yerleştirilir. Çocuklar istedikleri bir sandalyeye oturur. Çocuklardan biri çemberin ortasında durur. Ortadaki çocuk bir yemek, bir meyve ya da bir sebze ismi söyler. Çemberde oturan çocuklar eğer söylenen yiyeceği seviyorlarsa sandalyeden kalkarlar ve ayağa kalkan diğer çocukların boşalttığı sandalyelerden birine oturmaya çalışırlar. Söylenilen yiyeceği sevmeyen çocuklar yerlerinden hiç kımıldamazlar. Ortada duran çocuk boş sandalyelerden birinde kendine yer bulmaya çalışır. Bir sandalyeye oturamayan ve ortada kalan çocuk oyunu devam ettirir; bu kez o farklı bir yiyecek ismi söyler.
- Oyun birkaç tur oynandıktan sonra değerlendirme yapılır.
- *Yemek sepetimiz doldu. Oyunda sizce en çok sevilen yiyecek hangisiydi? En çok hareketin yaşandığı yemek hangisiydi?*
- *Sandalyede en uzun süre oturan kimdi? Hangi yiyeceklerde yerinizden kalkmadınız?*
- *Bir yiyeceği sevme ya da sevmeme sebebimiz ne olabilir?*
- *Bir yiyeceği sevip sevmediğimizi nasıl biliriz? Rengine mi, kokusuna mı, tadına mı, görüntüsüne mi bakarak bir karar veriz? Tadını hiç bilmediğimiz hâlde onu sevmediğimize nasıl karar veriz?*





ETKİNLİKLER



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Gönüllü bir çocuk ebe olarak belirlenir. Ebe olan kişi bir meyve, sebze, tatlı ya da yemek ismi söyler. Söylenen yemeği sevenler ayağa kalkar. Uygulayıcı üçe kadar saydığında herkes tekrar oturur. En son oturan yeni ebe olarak belirlenir. Yeni ebenin söyleyeceği yiyeceğe göre oyun aynı şekilde devam ettirilir. Bir başka alternatif de söylenen yiyeceği sevenler ekranlarında “kalp” sembolünü seçerler; sevmeyenler ise onu sevmediklerini anlatan jest ve mimikler yaparlar.



UYGULAYICIYA NOT

Oyunda ortada olan çocuk söyleyeceği yiyeceği “Elma yemeyi sevenler yer değiştirsin.” ifadesiyle; etkinlik çevrim içi yapılacaksa “Elma yemeyi sevenler ayağa kalsın.” ifadesiyle söylemelidir.

İkinci Aşama: Seviyor - Sevmiyor

Kazanımlar : Sevdği ve sevmediği yiyecekleri ayırır.
Sevmediği yiyeceklere nedenler sunar.

Gerekli Malzemeler : A4 boyutlarında yiyecek görselleri

- Mekânda bir alan belirlenir ve bu alan “seviyor” ve “sevmiyor” olarak iki parçaya bölünür. Seviyor-sevmiyor alanını ortaya çizgi çizerek, ip ya da kâğıt koyarak net bir şekilde belirtebilirsiniz.
- Çocuklara yiyecek görselleri gösterilir. Çocuklar gösterilen yiyeceği seviyorsa “seviyor” alanına, sevmiyorsa “sevmiyor” alanına gider. Birkaç görsel gösterildikten sonra aşağıdaki sorulardan yola çıkarak paylaşım yapılır:
- Yiyeceklerinizi kim seçiyor?
- Hangi yiyeceği yemeniz gerektiğine kim karar veriyor?
- Sevmediğimiz ama yine de yediğimiz yiyecekler var mı?
- Sevmediğimiz ve zorla yediğimiz ya da yemek zorunda kaldığımız yiyecekler var mı?



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Yiyecek görselleri ekrana yansıtılır. Çocuklar gösterilen yiyeceği seviyorlarsa ekranlarına “kalp” emojiyi yerleştirirler. Birkaç yiyecek gösterildikten sonra bir sebze ya da meyvede etkinlik durdurulur. Son gösterilen sebze/meyveyi çocuklar seviyorsa “yeniden adlandır (rename)” kısmına “seviyor”, sevmiyorsa “sevmiyor” diye yazarlar.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Soru Cevap

Kazanım : Görselden ve başlıktan hareketle metnin konusunu tahmin eder.

Gerekli Malzemeler : Kitap kapağı görseli ya da kitabın kendisi

Kitap kapağı çocuklara gösterilerek kitabın içeriği hakkında konuşulur:

Kitabımızın ismi “İstemiyorum İşte!”

- Sizce bunu kim söylüyor? Çocuk mu, yiyecekler mi?
- Çocuk “İstemiyorum işte!” diyorsa, bunu söyleme sebebi ne olabilir? Yiyecekler “İstemiyorum işte!” diyorsa, bunu söyleme sebepleri ne olabilir?
- Yiyecekler/çocuk istemediği şeyi sizce yapacak mı? Neden böyle düşünüyorsun?
- Görseldeki çocuğun sizce yemeklerle arası nasıl? Bunu neye dayanarak söylüyorsun? Nasıl anladın?
- Yiyecekler çocukla ne konuşuyor olabilir?
- Çocuk yiyeceklerle ne konuşuyor olabilir?





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: İstemiyorum İşte!

Kazanımlar

: Yaşamında istemediği ve karşı durduğu durumları söyler.

Kitabın ismiyle ısınma çalışma yapılır.

“Kitabımızın ismi ‘İstemiyorum İşte!’. Kitabımızın kahramanlarından birinin istemediği bir şeyler olmalı ki kitaba böyle bir isim verilmiş. Herkesin istemediği bir şey mutlaka olur. Gelin birlikte düşünelim.”

- Çocuklar çember oluşturacak şekilde ayakta dizilirler. Ortaya bir çocuk gelir: “..... istemiyorum işte!” cümlesinin boş bırakılan kısmına kendi istemediği bir durumu, yemeği, eylemi, etkinliği vb. ekleyerek cümleyi tamamlar. Örneğin “Film izlemek istemiyorum işte!” diyebilir. Çocuklar söylenen cümledeki istenmeyen durumu bedenleriyle canlandırarak bir heykel gibi dururlar. Ortadaki çocuk arkadaşlarından birini seçer ve onun yerine geçer. Seçilen kişi ortaya gelir, kendi istemediği bir şeyi söyler. Tüm çocuklar cümlesini söyleyene kadar etkinlik sürdürülür.
- Daha sonra aşağıdaki sorular üzerinden paylaşım yapılır:
- *Yaşamınızda “istemiyorum” sözcüğünü en çok nerelerde kullanıyorsunuz?*
- “İstemiyorum işte!” dediğiniz anlarda ne tür tepkilerle karşılaşıyorsunuz? Size kim ne diyor? Bu durumda ne yapıyorsunuz? Vaz mı geçiyorsunuz, devam mı ediyorsunuz?
- Sizce büyümek ile yemek yemek arasında bir bağlantı var mı? Yemek yemek her yaş için önemli midir? Büyükler büyümek için mi yer?





ETKİNLİKLER

B) OKUMA SIRASINDA YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER BİRİNCİ ETKİNLİK: Büyürken Ben

Kazanımlar

: Okudukları ile ilgili çıkarımlarda bulunur. Okuduklarını kendi yaşantısıyla ve günlük hayatla ilişkilendirir.

Gerekli Malzemeler

: Yaş aralığını belirten büyük renkli kartonlar (3-5-7-8 yaşları belirten kartonlar)

- Mekân içinde yerlere aralarında belirli bir mesafe olacak şekilde yaş aralığını belirten kartonlar yerleştirilir. Çocuklar sınıfın en uzak noktasında yan yana durarak düz bir sıra oluştururlar. Daha sonra sırayla her yaşın durağına gidilir ve o yaşla ilgili sorular yanıtlanır. Duraklar arasında hareket ederken o yaşın hareketleri yapılabilir.

“Şimdi hep birlikte bir zaman tüneline gireceğiz ve geriye doğru gideceğiz. Üç yaşınızdan bu yaşınıza kadar olan yıllara... Gezimizin ilk durağı üç yaşı-
nız. Yolculuğumuza başlayalım. O yılları anımsamazsanız o yaştaki hâlinizi hayal edin. Önce üç yaş durağına gidiyoruz.”

3 Yaş Durağı Soruları

- Bu yaşınla ilgili hatırladığın bir şey var mı? Sana anlatılan ya da bebeklik fotoğraflarında gördüğün şeyler de olur.
- Neler yiyordun? Neleri seviyordun?
- İhtiyaçlarını karşılamak için sana kimler yardım ediyordu?

5 Yaş Durağı Soruları

- Bu yaşta başkasına ihtiyaç duymadan neler yapabiliyordun?
- Sevmediğin yiyecekler var mıydı? Onları yedin mi?





ETKİNLİKLER

7 Yaş Durağı Soruları

- Gizli bir eşyan (günlük, defter vb.) ya da senin için gizli bir anlamı olan bir şey var mıydı?
- Nelere “İstemiyorum işte!” dediğini hatırlıyor musun?

8 Yaş Durağı Soruları

- Bu yaşta bir şey yaparken birinin yardımına ihtiyaç duyuyor musun?
- Sen istemesen de büyümeni desteklemesi için senden yemeni istedikleri yiyecekler var mı?
- Büyüdüğünü nasıl anlıyorsun? Önceki yıla göre neler değişti? Bedensel değişimler; giysi seçimi, kitap seçimi, davranışlar, hareketler, tepkiler vb. değişimlerini fark ediyor musun? Büyüdüğünü başkaları da fark ediyor mu? Bunu nereden anlıyorsun, sana ne diyorlar, nasıl davranıyorlar?
- Öyküde kahramanımızın büyüdüğünü gösteren belirtiler nelerdi?
- Kendi anahtarının olması ve kapıyı tek başına açabiliyor olmak büyümenin bir göstergesi mi? Büyüdüğünü başka nasıl gösterebilirsin? Neler yaparsan büyüdüğünü başkaları da anlar?



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Bu etkinliği çevrim içi uygularken yaş durakları ekrana yansıtılabilir. Yanıtlar sözlü ya da sohbet bölümünde yazılı olarak paylaşılabilir. Web 2.0 araçları kullanılabilir; Mentimeter programında sorular çalışma öncesinde anket olarak hazırlanıp o an cevaplandırılabilir veya Padlet üzerinde her yaşın durağı oluşturularak çocuklardan o duraklardaki sorularla ilgili paylaşımlar yapması istenebilir.





ETKİNLİKLER

İKİNCİ ETKİNLİK: Neye Benzetelim?

Kazanım : Görsellerle okuduğu metnin içeriğini ilişkilendirir.

Gerekli Malzemeler : Kâğıt, kalem, boya kalemleri, hareketli bir müzik, öyküde ahtapot bölümünde yer alan görsel ya da kitabın kendisi

Birinci Aşama

- Çocuklar mekânda rahat edebilecekleri bir alanda, birbirlerini görebilecek şekilde durur ve yönergelere göre hareket ederler.
- *Kendimizi bir ahtapot olarak düşünelim.*
- *Bir ahtapot gibi yürüyelim. Sekiz kolumuz var. Nasıl yürürüz?*
- *Ahtapot dansı yapalım.*
- *Sekiz kolumuzla aynı anda bir şeyler yapalım. Bütün kollarımızla aynı işi mi yapıyoruz, farklı işleri mi (yemek, temizlik, ütü, yapmak, bulaşık yıkamak, resim yapmak vb.)?*



İkinci Aşama

Çocuklar kâğıt ve kalem alırlar. Kitabın 8. sayfası, annenin ahtapota benzetildiği bölüm okunur. Daha sonra çocuklardan o bölümün resmini yapmaları istenir.





ETKİNLİKLER

Öyküde de ahtapotla ilgili bir bölüm vardı. Şimdi bu bölümü hep birlikte hatırlayalım: “Annemin bu hâli bana amcamın geçen yaz avladığı ahtapotu anımsattı. Mutfakta koşturup duran anneme bakarken işte o ahtapotu hatırlayıverdim, çünkü annem amcamın yakaladığı ahtapota çok benziyordu! Kolları o kadar hızlı hareket ediyordu ki bir an onun da sekiz kolu olduğunu sandım.”

“Şimdi annenizin bir resmini çizin. Bu resimde anneniz evde olabilir, iş yerinde ya da dışarıda bir yerde olabilir. Onu ahtapot gibi sekiz kollu yapın. Her koluna bulunduğu yerdeyken aynı anda yaptığı işleri yazın.”

Üçüncü Aşama

- Çocuklar A ve B olarak iki gruba ayrılır. Gruplar yaptıkları ahtapot resimlerini ve annelerinin yaptıkları işleri hep birlikte incelerler. Grupça bu işlerden üçünü belirlerler. Her gruptan bir kişi öne çıkar ve diğer grubun karşısında durur. A grubundaki çocuk B grubuna, B grubundaki çocuğa A grubuna bu işlerden birini bedeniyle, hiç konuşmadan canlandırarak anlatmaya çalışır. İki grup da bu canlandırmaları eş zamanlı olarak yapar. Gruptaki diğer çocuklar canlandırılan işin ne olduğunu bulmaya çalışırlar. Sonraki turda grup anlatıcıları değişir, oyun devam ettirilir. Üç iş de anlatıldığında oyun biter.
- Oyun sonunda öyküdeki ahtapot ve çocuğun annesi arasında bir bağ kurulur. Düşünme süreci devam ettirilir:
- “Kahramanımız da eve girdiğinde annesini aynı anda birden fazla işi yaparken bulmuştu ve onu bir ahtapota benzetmişti. Sizce bu kadar işi aynı anda yapabilen biri başka hangi hayvana benzetilebilir? Bunu neye dayanarak söylüyorsun?”



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Bu etkinliği çevrim içi de uygulayabilirsiniz. Canlandırmaları yaparken grubu ikiye bölebilir; çocukların ekran-
dan birbirlerini izleme olanağını yaratabilirsiniz. Etkinliğin
üçüncü aşamasında ise gruptakiler ekranları kapatır, sa-
dece iki anlatıcının ekranları açık kalır. Anlatıcılar ekrana
sabitlenir; böylece herkes onları rahatlıkla görebilir. Bunu
eş zamanlı ya da her grup sırayla canlandırma yapacak
şekilde uygulayabilirsiniz.





ETKİNLİKLER

ÜÇÜNCÜ ETKİNLİK: Metni Canlandırma

Kazanımlar

: Okuduğu metni canlandırır.
Öyküdeki karakterin yerine geçerek,
kurguya uygun olarak onun gibi
düşünmeye çalışır, empati kurar.

Gerekli Malzemeler : İki adet sandalye

– Çocuklar yarım ay biçimi alacak bir yerleşim düzeninde otururlar. Ortaya iki sandalye konur. Öykünün aşağıdaki bölümü anımsatılır:

“Tüm aile yemeğini yiyip masadan kalkmış ancak kahramanımız hâlâ yemeğine hiç dokunmamıştı. Annesi ona yemeğini bitirmeden masadan kalkamayacağını söylemişti. Bu yüzden kahramanımız can sıkıntısından tabağındaki yemeklerle oynamaya başlamıştı. Derken tabağından bir ses ona “Hişt, baksana!” demişti. Bu ses bir patates diliminden geliyordu. Kahramanımızla patates dilimi arasında bir sohbet başladı.”

– Anımsatma yapıldıktan sonra çocuklara yapılacak canlandırma anlatılır. Herkes sırayla “çocuk” ve “çocuk tarafından yenmeyen bir yiyecek” yerinde geçecektir. Yiyecek rolündekiler çocuğun kendilerini yemesi için onu ikna etmeye çalışacak, çocuk da ya ikna olup onu yiyecek ya da “Ben biraz daha düşüneyim.” diyerek yemeyi erteleyecektir. Her çocuk sırayla kahraman ve yiyecek rolüne girer. Yiyecek olan, çocuğu ikna etse de edemese de doğaçlama sonunda çocuğun rolüne geçip onun koltuğuna oturur. Kahraman koltuğundaki çocuk ise yerine döner. Gruptan bir başkası yiyecek olarak çocuğun karşısına çıkar. Örneğin, doğaçlama şöyle ilerleyebilir:

Çocuk: *Seni yemem mi gerekiyor?*

Yiyecek: *Evet, çünkü tabakta bizi yemeni beklemekten sıkıldık.*

Çocuk: *Neden seni yemem gerekiyor?*





ETKİNLİKLER

Yiyecek: *Çünkü ben C vitaminiyle doluyum. Beni yersen oyun oynarken hiç yorulmazsın. Hasta da olmazsın.*

Çocuk: *Hımm... Oyun oynamayı severim, o zaman seni yiyeyim. / Bugün oyun oynamak istemiyorum. Ben biraz daha düşüneyim.*

(Cümleler yiyeceğin türüne göre her defasında farklı olmalı, her yiyecek kendiyle ilgili bilgiler vererek çocuğu ikna etmeye çalışmalıdır.)

- Doğaçlama sonrasında paylaşım yapılır:
- Birini ikna etmek mi, ikna edilen kişi olmak mı daha zor geldi? Neden? Nasıl ikna ettiniz, nasıl ikna oldunuz?
- “Kahramanımız da tabağındaki yiyeceklerle konuştuktan sonra onları yemişti. Hatta bazı yiyecekleri görmeye dayanamadığı için onları da gözlemini kapatarak yemişti. Şimdi hep birlikte düşünelim:
- Siz de kahramanımız gibi istemediğiniz bir durumla karşılaştığınızda onun gibi zorlanıyor musunuz? İkna olup fikir değiştirdiğiniz zamanlar oluyor mu?
- İstemediğiniz bir şeyi yapmak zorunda kaldığınızda bu sorunu nasıl çözüyorsunuz?”



UYGULAYICIYA NOT

Canlandırmayı role girerek siz de başlatabilirsiniz. Böylece her çocuk iki sandalyeye de oturmuş, duruma iki rol açısından da bakmış olur. Doğaçlamaya iki çocukla başladığınız durumda ise kahraman rolünü oynayan ilk çocuğa en sonunda yiyecek rolü de vermeyi unutmayınız.





ETKİNLİKLER

C) OKUMA SONRASI YAPILABİLECEK ETKİNLİKLER

BİRİNCİ ETKİNLİK: Kahramanımız Şimdi Ne Yapıyor?

Kazanım : Duygu ve düşüncesini bir öykü ile ifade eder.

Gerekli Malzemeler : A3 boyutlarında resim kâğıtları, kurşun kalem, boya kalemleri

Birinci Aşama: Öykü Yazma

- Çocuklar çember biçimi alacak bir yerleşim düzeninde ayakta dururlar. Sağlarındaki kişiyle eş olmaları söylenir. Eşlerden iki kâğıt, kalem ve boya kalemlerini almaları ve kendilerine bir köşe seçmeleri istenir.
- Aradan yılların geçtiği ve çocuğun 30 yaşına geldiği söylenir. Bu bilgilerden yola çıkarak çocuklardan onun otuzlu yaşlarındaki hâlini anlatmaları istenir.
- “Sizce bu çocuk 30 yaşına geldiğinde nasıl biri olmuştur? Bize onu anlatın. Neleri seviyor? Hâlâ yemediği yiyecekler var mı? Dağcı olma hayalini gerçekleştirmiş mi? Bu yaşına kadar neler yapmış, neler yapamamış? Hâlâ ‘Bir kez daha düşünülmesi gereken işler listesi’ yapıyor mu? Ablası ile arası nasıl?”

İkinci Aşama: Mekân Tasarlama

- Kahramanın 30’lu yaşlarında yaşadığı yer resimlenir.
- “Kahramanımızın 30’lu yaşlarını düşünmeye devam ediyoruz. Şimdi de yaşadığı yeri hayal edelim. Onun nerede yaşadığını anlatan bir resim çizelim. Evi nerede? Evinin etrafında neler var? Evini tasarlarken hem onun çocukluğunu hem de biraz önceki yazılarda yer alan bilgileri düşünün. Nasıl bir yaşamı var, evinde neler yapıyor?”

Üçüncü Aşama: Sunum

- Eşler sırayla tasarladıkları mekân hakkında bilgi verir, yazdıkları yazıları okuyarak çocuğun 30’lu yaşlarını anlatırlar.





ETKİNLİKLER

- Eşler paylaşım yaptıktan sonra onlara “Görsel ve sözel anlatılarınızda bahsettiklerinizi öyküdeki hangi noktalara dayanarak tasarladınız? Çocuğun küçüklüğündeki hangi davranışları, duyguları ve hayalleri size bunları düşündürdü?” soruları mutlaka sorulur. Düşüncelerini gerekçelere dayanarak yapılandırmaları için çocuklara rehberlik yapılır.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Çevrim içi uygulamak gerektiğinde, etkinlik eşli değil bireysel çalışmaya dönüştürülebilir; süreyi ve öğrenci sayısını dikkate alarak beş kişilik grup etkinliği olarak da yapılabilir. Süre uygunsa birkaç çocuğun sunum yapmasına olanak sağlanabilir.

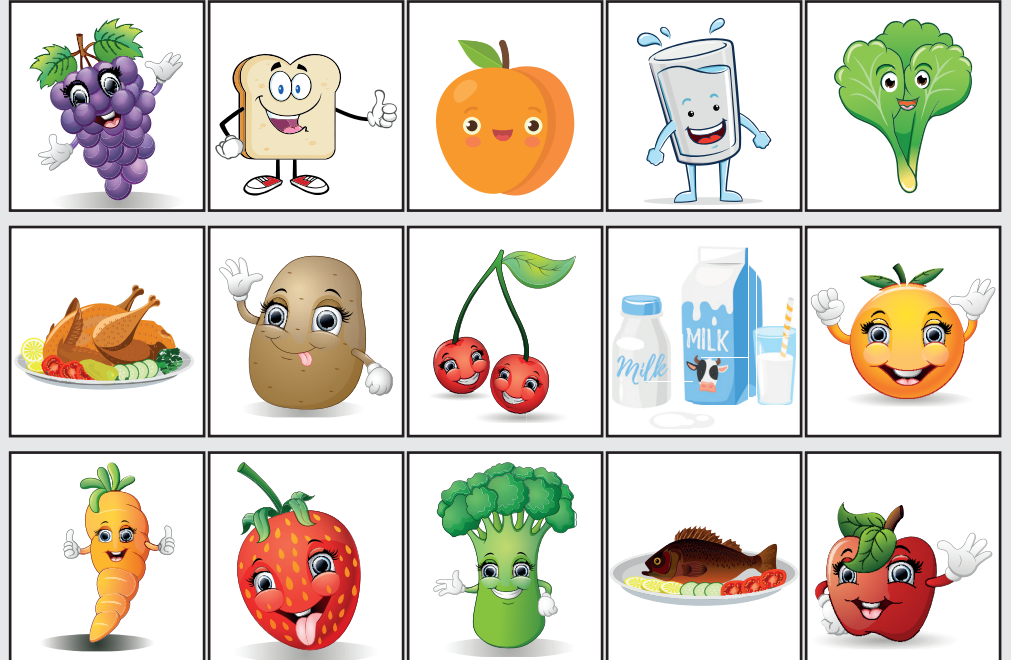
İKİNCİ ETKİNLİK: Kim, Ne Söylüyor?

Kazanım

: Cümleleri görsellerle eşleştirir.

Gerekli Malzemeler

: Yiyecek görselleri, yiyeceklere ait cümle kartları



- Çalışma öncesi tahtanın bir tarafına cümleler, diğer tarafına yiyecek görselleri asılır. Çocuklardan cümlelerle görselleri eşleştirmeleri istenir.

- Beni yersen gözlerin çok güzel görünür.



ETKİNLİKLER

- Ye beni, boyun uzasın.
- Beni yersen vücudunda kan depolanır.
- Beni iç, büyü!
- Beni püre yap, ye!
- Beni iki dilim ekmeğin arasında sıkıştır.
- Lıkır lıkır iç.
- İçim C vitamini dolu. Ye beni, grip olma!
- Kemiklere ve dişlere iyi gelirim, Amasya'da yetişirim.
- Diş, kemik ve göz sağlığın için önemliyim. Temel Reis de beni çok sever.
- Kırmızı ve sepatik bir meyveyim. İçimde A, B ve C vitaminleri var.
- Tane taneyim, yeşil renkteyim, hafızayı güçlendiririm.
- Kalp, göz ve kemik sağlığına iyi gelirim. Ağaca benzerim.
- Bursa'da yetişirim, göz sağlığına iyi gelirim.
- Ağaç dalında ikiz kardeşimle oturur, kanın temizlenmesi için uğraşınız.



ÇEVİRİM İÇİ UYGULAMALAR İÇİN ÖNERİLER

Bu etkinliğin çevrim içi uygulamasında cümleleri ve görselleri ekrana yansıtabilir, çocuklardan yanıtlarını kâğıtlara yazmalarını isteyebilirsiniz. Kâğıtlar aynı anda ekrana gösterilir. Sadece yiyecek görselini göstererek çocuklardan onunla ilgili bir cümle yazıp seslendirmesini isteyebilirsiniz. ChatterPix telefon uygulaması ile yiyeceklerin gerçek fotoğraflarını çekip cümleleri ses kaydı yaparak fotoğrafları konuşturmalarını isteyebilirsiniz. Eşleştirmeleri Padlet uygulamasında da yapabilirsiniz.



UYGULAYICIYA NOT

Eşleştirmeleri oyun şeklinde de yapabilirsiniz. Her çocuk ya bir görsel ya da bir cümle seçer. Daha sonra mekânda dolaşarak eşleşmeye çalışır. Eşini en hızlı bulanlar oyunu kazanır.

