ARKADAŞIM BAMİ

Aralık



TÜRKİYE CUMHURİYETİ MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI



İSTİKLÂL MARSI

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

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

Mehmet Âkif Ersoy

ANDIMIZ

Türk'üm, doğruyum, çalışkanım.

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

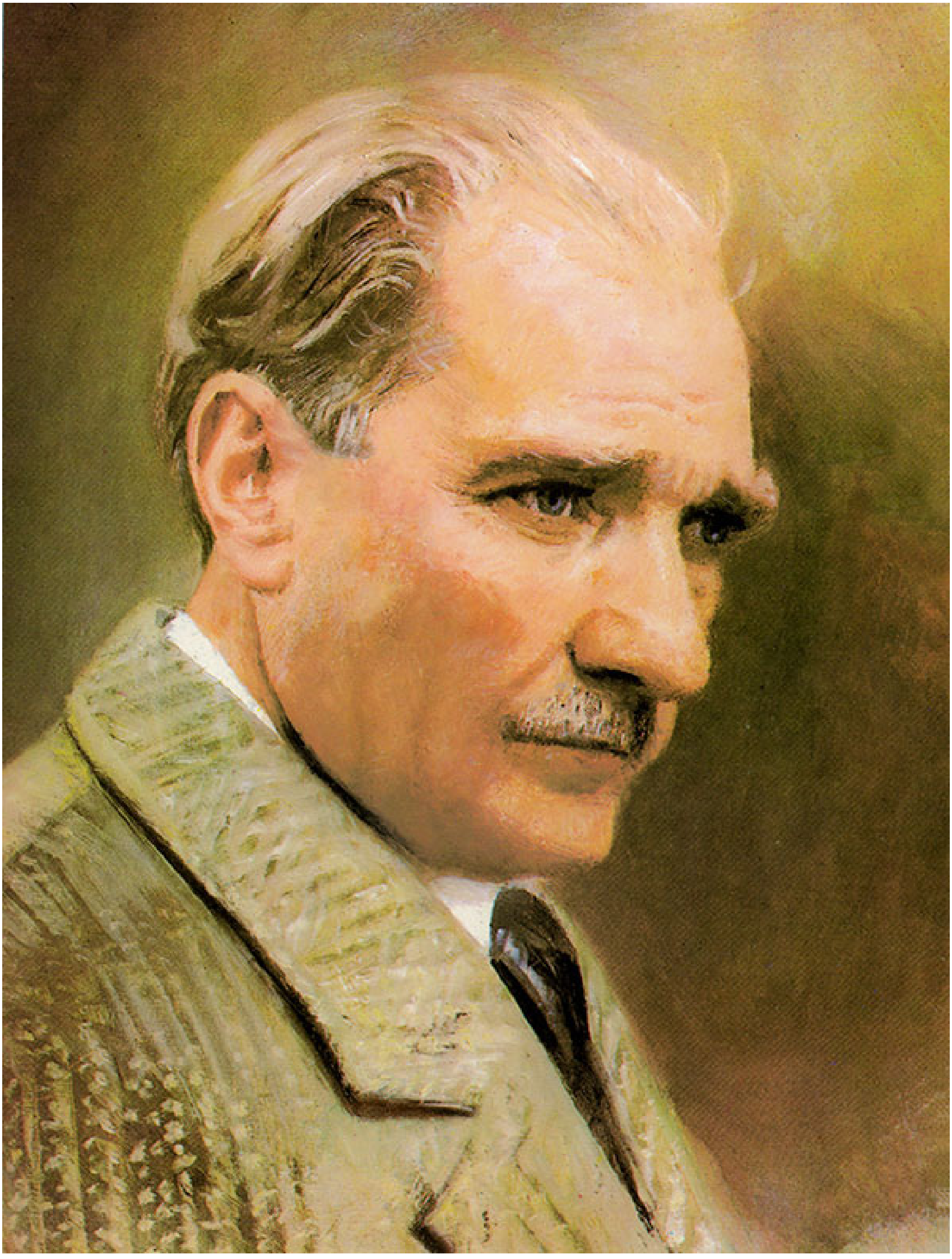
Ülküm yükselmek, ileri gitmektir.

Ey Büyük Atatürk!

Açtığın yolda, gösterdiğin hedefe durmadan yürüyeceğime ant içerim.

Varlığım, Türk varlığına armağan olsun.

Ne mutlu Türk'üm diyene!



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İçindekiler

İnce - Kalın 14

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 8: Nesne veya varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların şekli, büyüklüğünü vb. karşılaştırır)

5 Rakamı ile Tanışalım 15

Bilişsel Gelişim
Kazanım 4: Nesneleri sayar. (İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)

Dünya Engelliler Günü 16

Sosyal ve Duygusal Gelişim
Kazanım 8: Farklılıklara saygı gösterir. (İnsanların farklı özellikleri olduğunu söyler. Etkinliklerde farklı özellikteki çocuklarla birlikte yer alır.)
Kazanım 10: Sorumluluklarını yerine getirir. (Üstlendiği sorumluluğu yerine getirir.)

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

Zikzak Çizgi Çalışması 17

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

Kodlama (İleri) 18

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

Nesne Bulma 19

Bilişsel Gelişim
Kazanım 20: Nesne grafiği hazırlar. (Nesneleri kullanarak grafik oluşturur. Grafiği inceleyerek sonuçları açıklar.)

Siyah Renk 20

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın rengini söyler.)
Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların rengini ayırt eder, karşılaştırır.)

Boyayalım 21

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

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

Doğadaki Ayak İzleri 22

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. (İpuçlarını birleştirerek tahminini söyler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)
Kazanım 6: Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları gölgeleri veya resimleriyle eşliştirir.)

Karanlık - Aydınlık 23

Bilişsel Gelişim
Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın kullanım amaçlarını söyler.)
Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların kullanım amaçlarını ayırt eder, karşılaştırır.)

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

Üçgen Çiziyorum 24

Motor Gelişimi
Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)
Kazanım 12: Geometrik şekilleri tanır. (Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesneleri gösterir.)

Gece - Gündüz 25

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

Bilişsel Gelişim
Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları birebir eşleştirir.)
Kazanım 18: Zamanla ilgili kavramları açıklar. (Olayları oluş zamanına göre sıralar.)

İnsan Hakları ve Demokrası Haftası 26

Sosyal ve Duygusal Gelişim
Kazanım 5: Bir olay veya durumla ilgili olumlu/olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir. (Olumlu/olumsuz duygularını sözel ifadeler kullanarak açıklar, olumsuz duygularını olumlu davranışlarla gösterir.)
Kazanım 6: Kendisinin ve başkalarının haklarını korur. (Haklarını söyler. Başkalarının hakları olduğunu söyler.)

Dil Gelişimi
Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır. (Sohbete katılır. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)

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

Nesne - Sayı Eşleştirme 27

Bilişsel Gelişim
Kazanım 6: Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları miktarına göre ayırt eder, eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)
Kazanım 4 : Nesneleri sayar. (Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.)

İçindekiler

Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası 28

Sosyal ve Duygusal Gelişim
Kazanım 9: Farklı kültürel özellikleri açıklar. (Kendi ülkesinin kültürüne ait özellikleri söyler. Kendi ülkesinin kültürü ile diğer kültürlerin benzer ve farklı özelliklerini söyler.)
Dil Gelişimi
Kazanım 5: Dili iletişim amacıyla kullanır. (Sohbete katılır. Duygu, düşünce ve hayallerini söyler.)

Kumbara 29

Motor Gelişimi
Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Nesneleri yeni şekiller oluşturacak biçimde bir araya getirir. Malzemeleri keser. Malzemeleri yapıştırır. Malzemeleri değişik şekillerde katlar.)

Yapboz 31

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 15: Parça-bütün ilişkisini kavrar. (Bir bütünün parçalarını söyler. Parçaları birleştirerek bütün elde eder.)

Fark Bulmaca 33

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların rengini ayırt eder, karşılaştırır.)

Eski - Yeni 34

Bilişsel Gelişim
Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların rengini ayırt eder, karşılaştırır.)
Dil Gelişimi
Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. (Görsel materyalleri inceler.)

6 Rakamı ile Tanışalım 35

Bilişsel Gelişim
Kazanım 4: Nesneleri sayar. (İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)

Çizgi Çalışması 36

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

A Sesi 37

Dil Gelişimi
Kazanım 9: Ses bilgisi farkındalığı gösterir. (Sözcüklerin başlangıç seslerini söyler. Aynı sesle başlayan sözcükler üretir.)
Motor Gelişimi
Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Beyaz Renk 38

Bilişsel Gelişim
Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın rengini söyler.)
Kazanım 6: Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine göre eşleştirir.)

Boyayalım 39

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

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

Örüntü 40

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 14: Nesnelerle örüntü oluşturur. (Modele bakarak nesnelerle örüntü oluşturur. En çok üç ögeden oluşan örüntüdeki kuralı söyler. Bir örüntüde eksik bırakılan ögeyi söyler, tamamlar.)

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

Hareket Edelim 41

Motor Gelişimi
Kazanım 5: Müzik ve ritim eşliğinde hareket eder. (Bedenini, nesneleri ve vurmalı çalgıları kullanarak ritim çalışması yapar. Müzik ve ritim eşliğinde dans eder. Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapar.)

Osman Hamdi Bey Sergi Salonu 42

Sosyal ve Duygusal Gelişim
Kazanım 14: Sanat eserlerinin değerini fark eder. (Sanat eserlerinde gördüklerini ve işittiklerini söyler. Sanat eserleri ile ilgili duygularını açıklar.)

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

Osman Hamdi Bey'in Resmini Tamamlayalım 43

Sosyal ve Duygusal Gelişim
Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. (Özgün özellikler taşıyan ürünler oluşturur.)
Motor Gelişimi
Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Sıcak - Soğuk 44

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 8: Nesne ya da varlıkların özelliklerini karşılaştırır. (Nesne/varlıkların rengini ayırt eder, karşılaştırır.)

İçindekiler

Sudoku 45

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)
Kazanım 4 : Nesneleri sayar. (Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir.)

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

Kodlama (Geri).....47

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

7 Rakamı 48

Bilişsel Gelişim
Kazanım 4: Nesneleri sayar. (İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)

Kodlama (Yukarı).....49

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

Eksik Olanı Bul 50

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 4: Nesneleri sayar. (İleriye/geriye doğru birer birer ritmik sayar. Belirtilen sayı kadar nesneyi gösterir. Saydığı nesnelerin kaç tane olduğunu söyler.)

Dikdörtgen.....51

Bilişsel Gelişim
Kazanım 12: Geometrik şekilleri tanır. (Gösterilen geometrik şeklin ismini söyler. Geometrik şekillerin özelliklerini söyler. Geometrik şekillere benzeyen nesneleri gösterir.)
Motor Gelişimi
Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar. Çizgileri istenilen nitelikte çizer.)

Kahverengi.....52

Bilişsel Gelişim
Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın rengini söyler.)
Kazanım 6: Nesne veya varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Nesne/varlıkları rengine göre eşleştirir.)

Boyayalım.....53

Bilişsel Gelişim
Kazanım 5: Nesne ya da varlıkları gözlemler. (Nesne/varlığın rengini söyler.)
Motor Gelişimi
Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar.)

Simetri.....54

Motor Gelişimi
Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar, kalem kontrolünü sağlar, çizgileri istenilen nitelikte çizer.)
Bilişsel Gelişim
Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları birebir eşleştirir. Eş nesne/varlıkları gösterir.)

Deney Zamanı: Taze - Bayat.....55

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olaya yönelik sorular sorar. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)
Kazanım 2: Nesne/durum/olayla ilgili tahminde bulunur. (Nesne/durum/olayla ilgili tahminini söyler. Tahmini ile ilgili ipuçlarını açıklar. Gerçek durumu inceler. Tahmini ile gerçek durumu karşılaştırır.)
Kazanım 17: Neden-sonuç ilişkisi kurar. (Bir olayın olası nedenlerini söyler. Bir olayın olası sonuçlarını söyler.)

Görsel Algılama.....56

Bilişsel Gelişim
Kazanım 6: Nesne ya da varlıkları özelliklerine göre eşleştirir. (Nesne/varlıkları birebir eşleştirir.)

Boyayalım.....57

Sosyal ve Duygusal Gelişim
Kazanım 3: Kendini yaratıcı yollarla ifade eder. (Duygu, düşünce ve hayallerini özgün yollarla ifade eder.)
Motor Gelişimi
Kazanım 4: Küçük kas kullanımı gerektiren hareketleri yapar. (Kalemi doğru tutar. Kalem kontrolünü sağlar.)

Marmara Bölgesi.....58-59

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır.)
Kazanım 10: Mekânda konumla ilgili yönergeleri uygular. (Nesnenin mekândaki konumunu söyler. Yönergeye uygun olarak nesneyi doğru yere yerleştirir.)

Doğru Yanlış.....60

Bilişsel Gelişim
Kazanım 1: Nesne/durum/olaya dikkatini verir. (Dikkat edilmesi gereken nesne/durum/olaya odaklanır. Dikkatini çeken nesne/durum/olayı ayrıntılarıyla açıklar.)
Dil Gelişimi
Kazanım 10: Görsel materyalleri okur. (Görsel materyalleri inceler. Görsel materyalleri açıklar. Görsel materyallerle ilgili sorular sorar. Görsel materyallerle ilgili sorulara cevap verir.)

Aile Katılımı Etkinlikleri.....61-65

Ön Söz

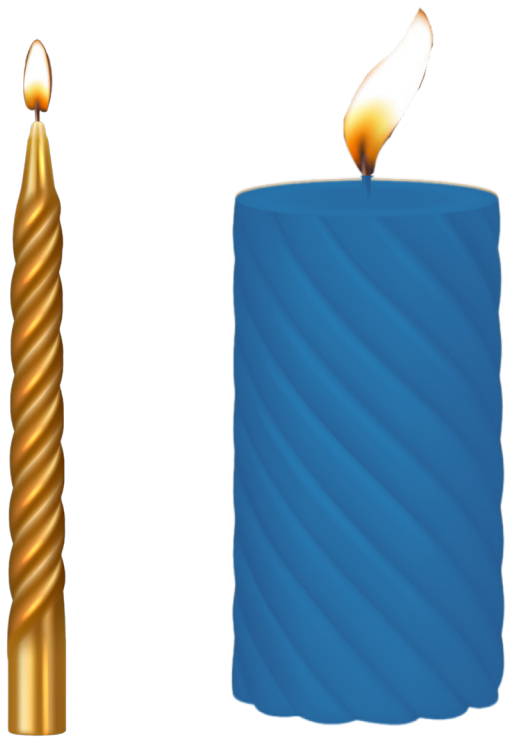
Sevgili Öğretmenlerimiz ve Velilerimiz,

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

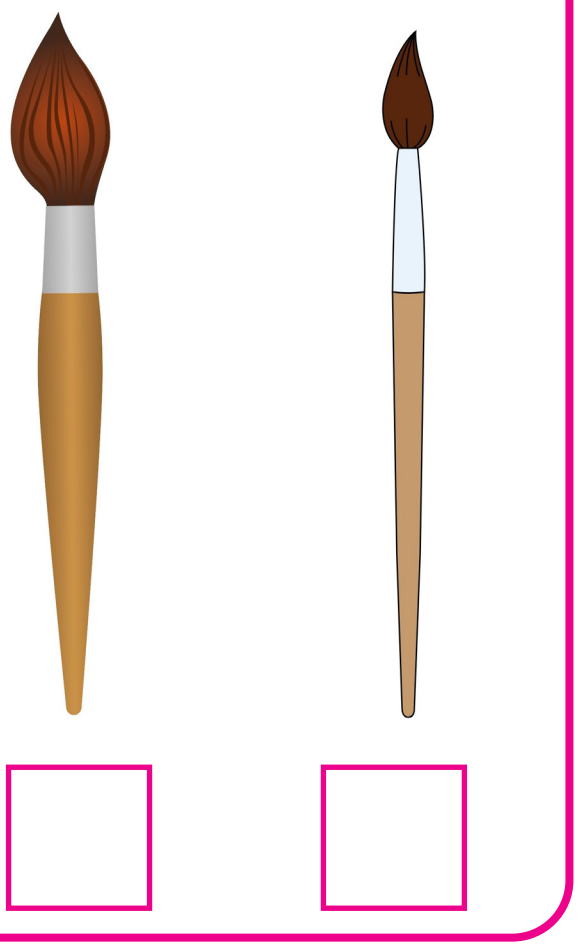
Millî Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programı kapsamında beş gelişim alanına (bilişsel, sosyal ve duygusal, motor, dil ve öz bakım becerileri) yönelik planlanan bu çalışma sayfaları, çocukların bireysel farklılıkları ve gereksinimleri göz önünde bulundurularak hazırlanmıştır.

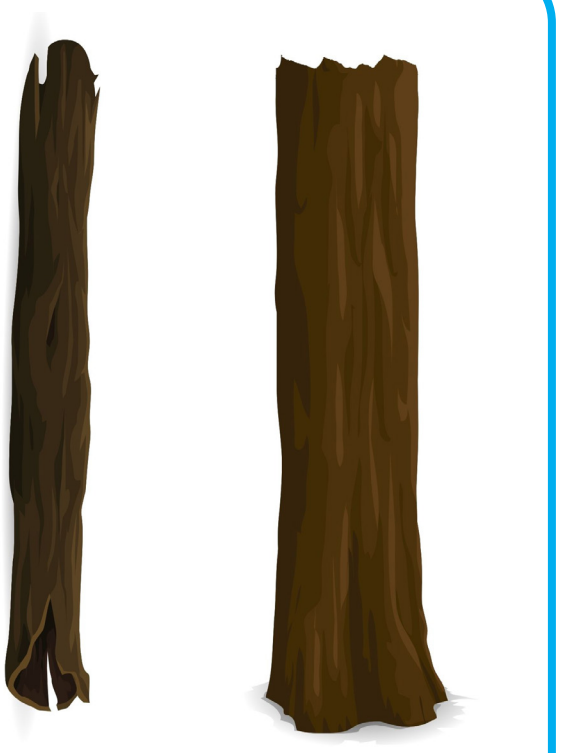

ANAOKULU

İnce - Kalın





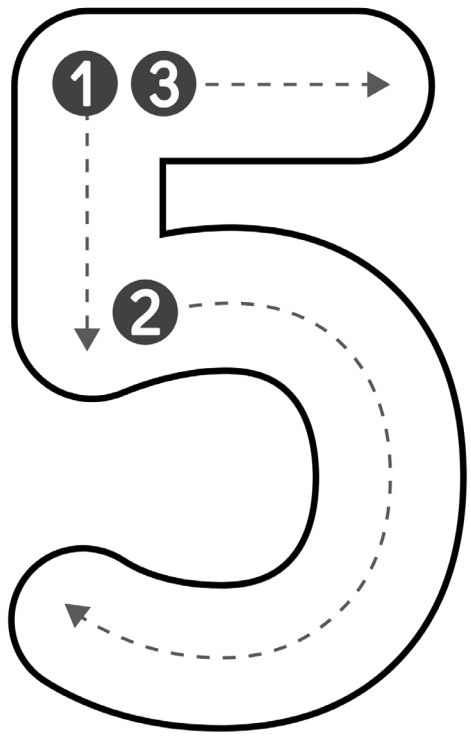




Yukarıdaki görsellerde kalın olan nesnelerin altındaki kutuyu çarpı (X) ile işaretleyelim.

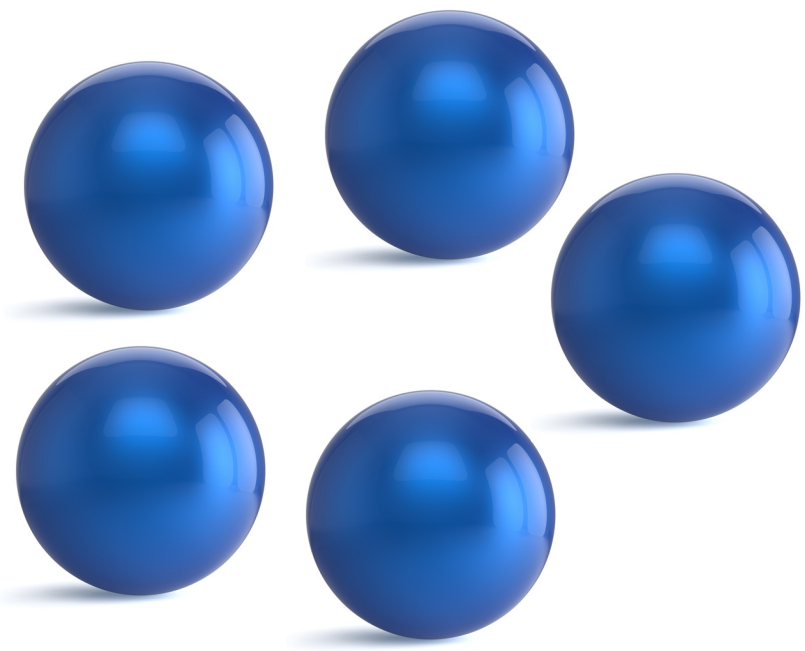
5 Rakamı ile Tanışalım

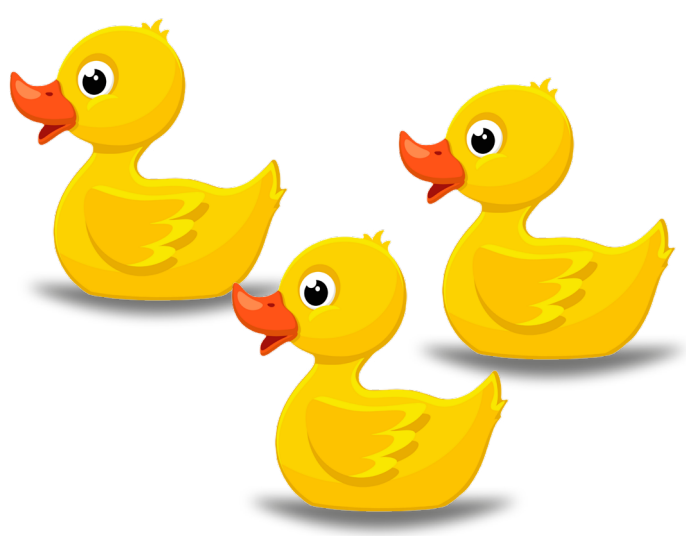




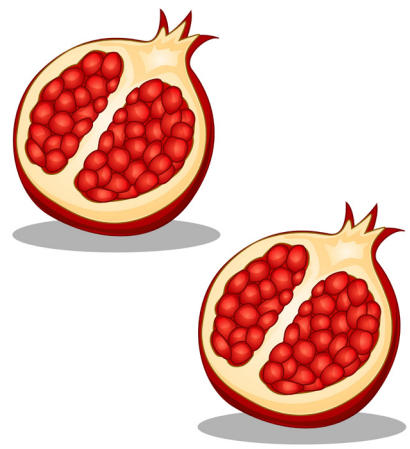
Beş

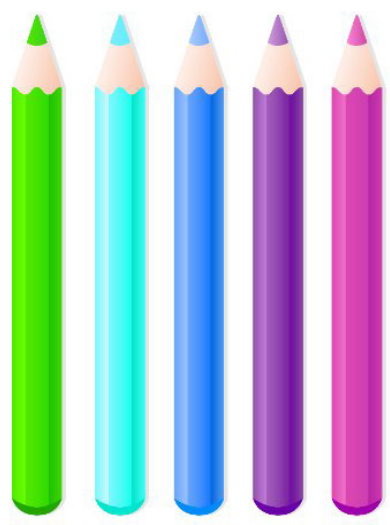
Kaç tane eldiven var? Parmağımızla sayalım. 5 rakamının içindeki okları parmağımızla takip ederek 5 rakamını çizelim.











Yukarıdaki görsellerden beş tane olanları bulalım, çember (O) içine alalım.

Dünya Engelliler Günü

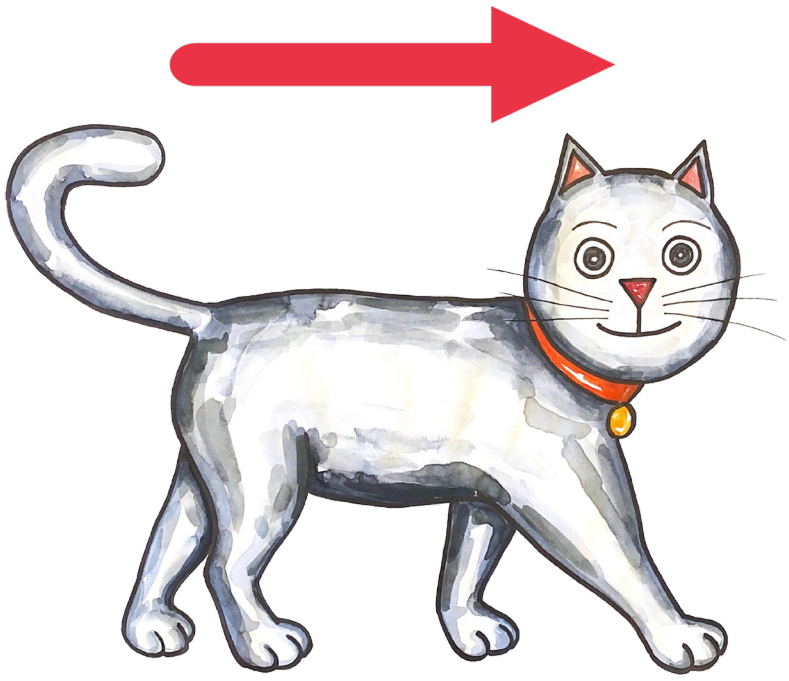


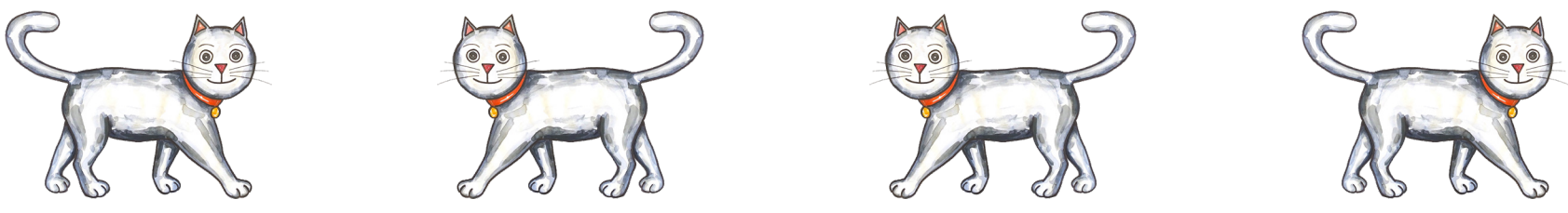
Yukarıdaki görseli inceleyelim. Görseldeki çocukların hangi bedensel engeli olduğuna dikkat edelim. Bu çocukların birlikte oynayabilecekleri bir oyun düşünelim ve yukarıdaki boşluğa resmini çizelim.

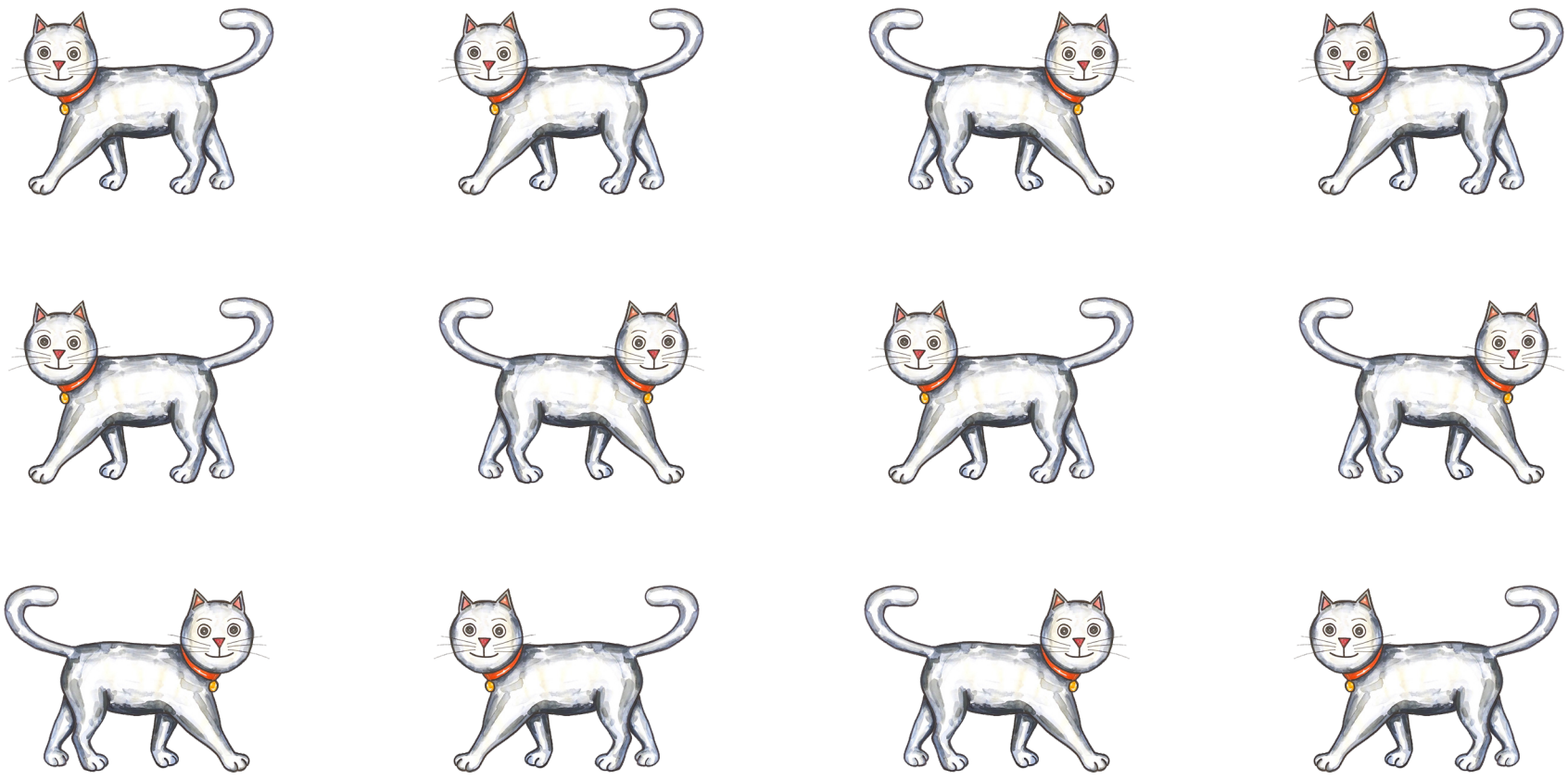
Zikzak Çizgi Çalışması

Yukarıdaki halının kesik çizgili desenlerini kalemimizle çizerek tamamlayalım ve halıyı istediğimiz renklerle boyayalım.

Kodlama (İleri)





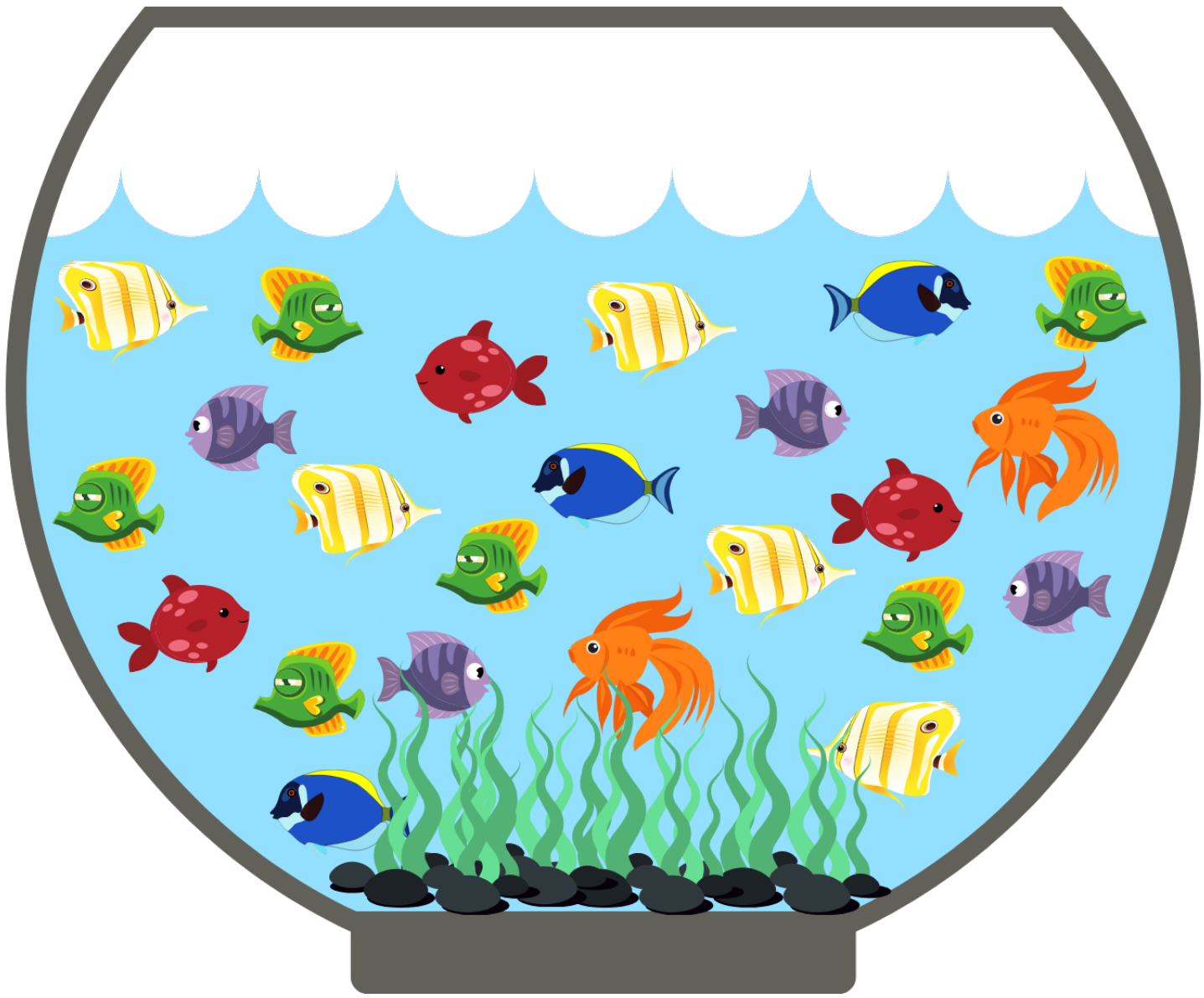


Yukarıdaki ok yönünde giden Bamileri bulup çember (O) içine alalım.

Nesne Bulma

5					
4					
3					
2					
1					

Yukarıdaki grafiği inceleyelim. Şimdiye kadar grafik oluşturmayı öğrendik. Artık grafik okumaya başlayabiliriz. Grafik, farklı balık türlerinden kaçar adet olduğunu tablo halinde gösteriyor.



Grafikte belirtilen sayı kadar balığı yukarıdaki akvaryumda bulup çember (O) içine alalım.

Siyah Renk





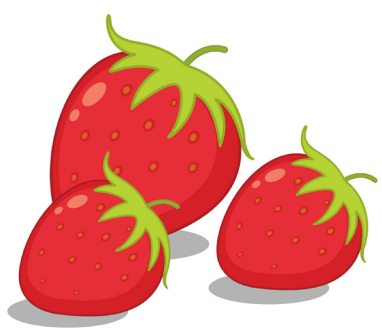












Görseldeki varlıklardan **siyah** renkli olanları işaretleyelim. Sınıftaki **siyah** renkli eşyaları bulalım.

Boyayalım

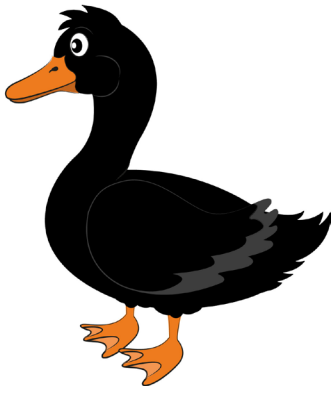


Bami'nin yumağını **siyah** renkle boyayalım.

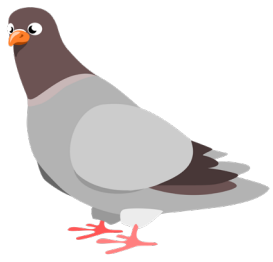
Doğadaki Ayak İzleri











Bami arkadaşlarını bulmak için yola çıkıyor. Tepenin arkasında hangi arkadaşlarının olduğunu bilmiyor. Yoldaki izlerine bakarak ona yardımcı olalım. İzi olmayan hayvanı bulup çember (O) içine alalım.

Karanlık - Aydınlık





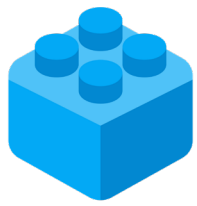
Yukarıdaki görselleri inceleyelim. Karanlık olan odanın altındaki kutucuğu siyah renk ile boyayalım.





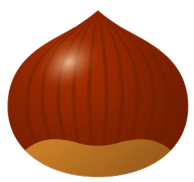


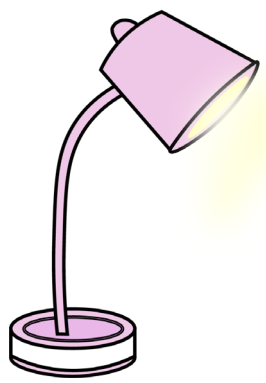






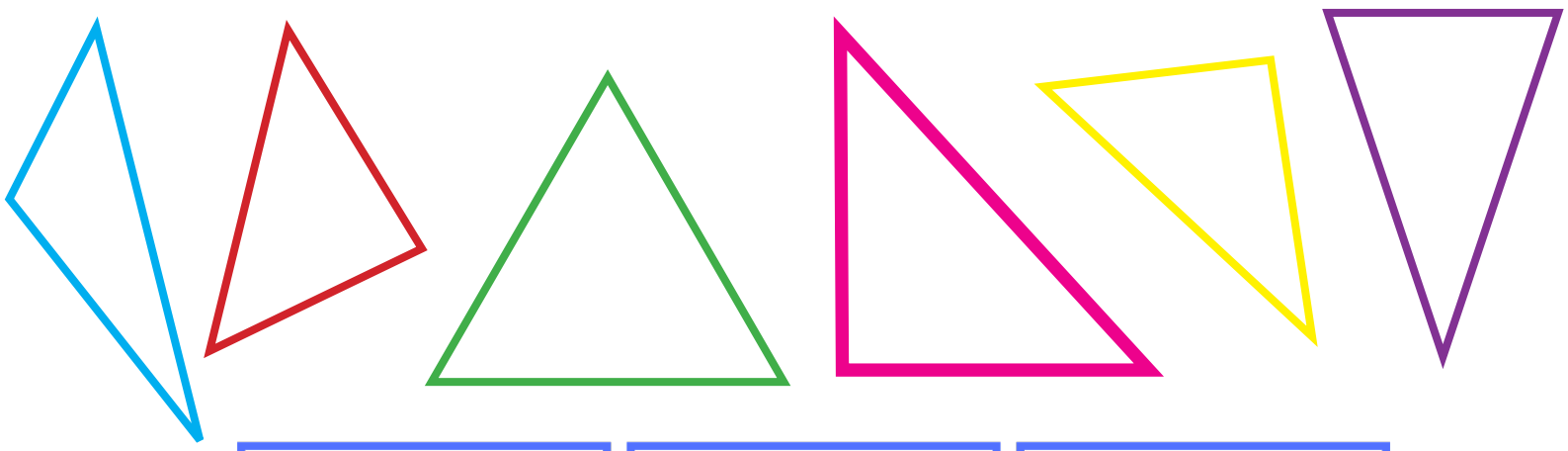


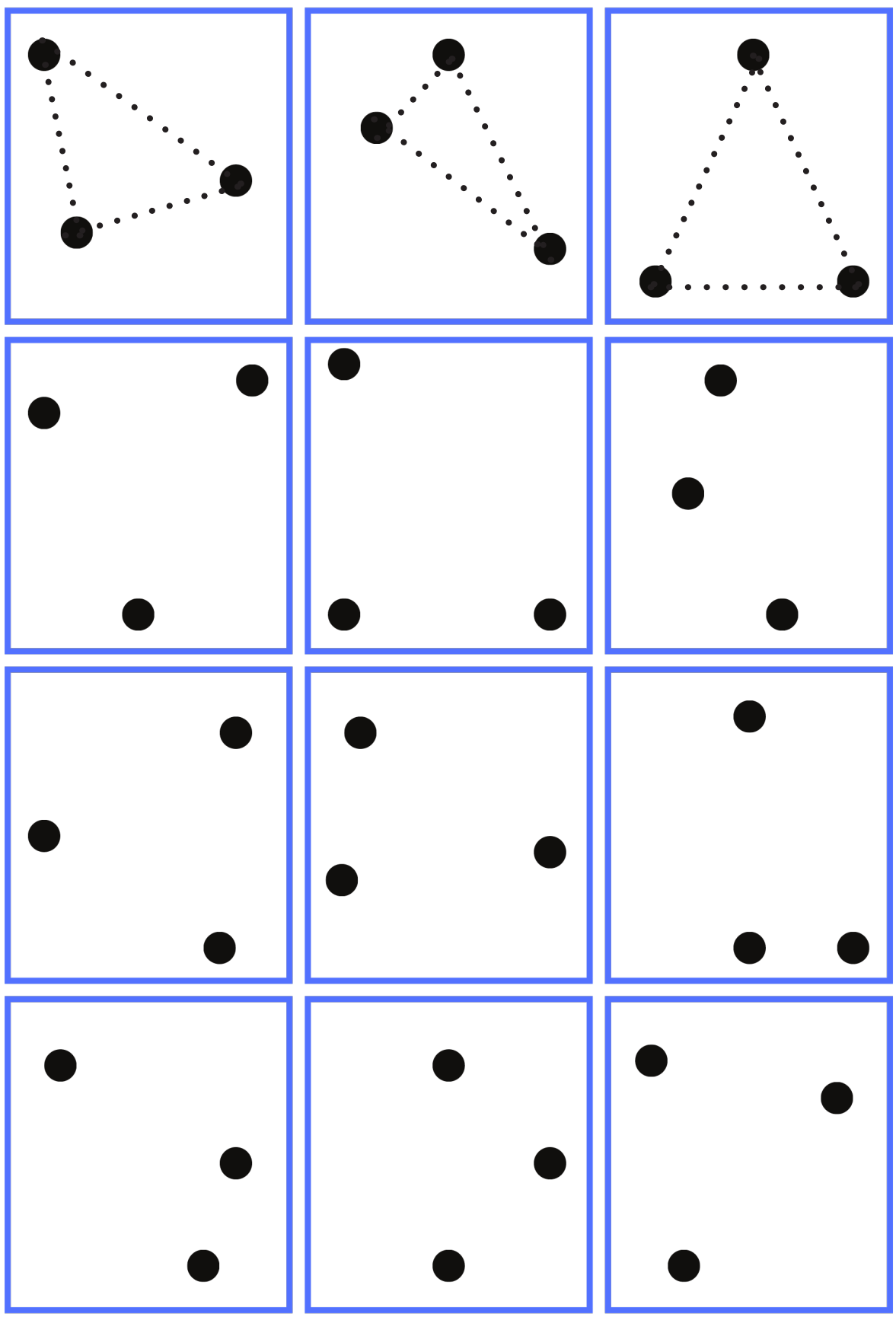




Karanlık odayı yukarıda görselleri verilen nesnelerden hangileri ile aydınlatabiliriz? Bu nesneleri bulup çember (O) içine alalım.

Üçgen Çiziyorum





Kutular içinde belirgin şekilde verilen noktaları çizgilerle birleştirerek üçgenler oluşturalım.

Gece - Gündüz















Yukarıdaki görselleri inceleyelim. Duru'nun bir gün boyunca neler yaptığı ile ilgili sohbet edelim. Gündüz yaptıklarını gündüz görseline, gece yaptıklarını gece görseline çizgi ile birleştirelim.

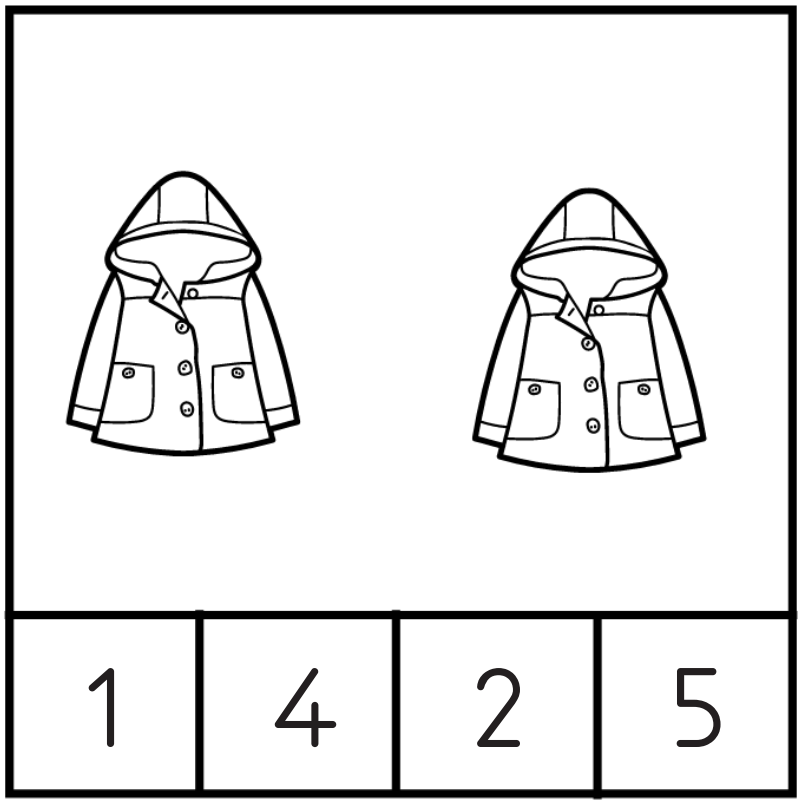


İNSAN, HAKLARIYLA İNSANDIR.

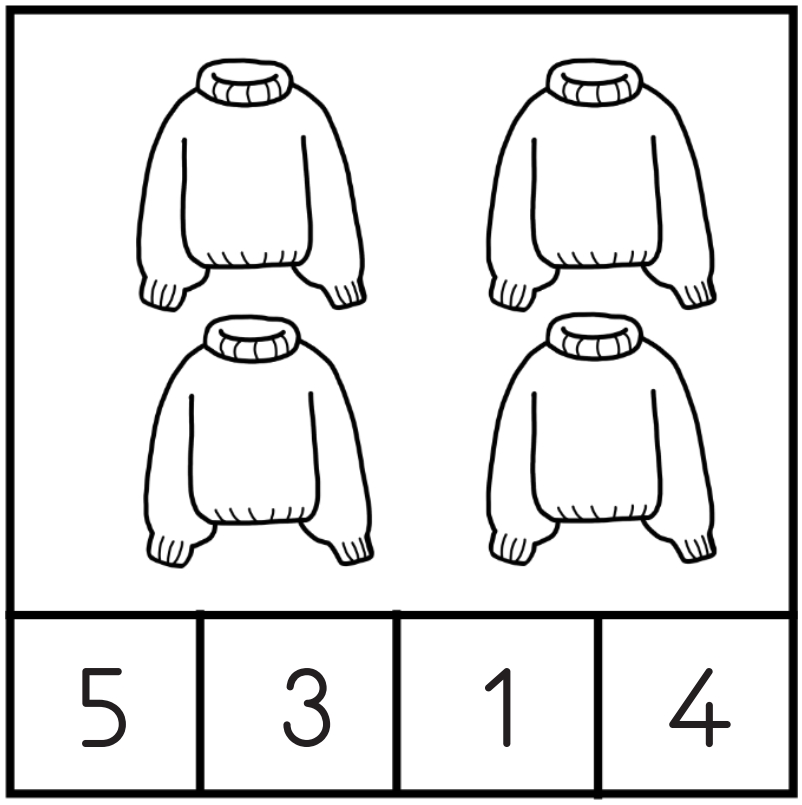


Demokrasi ve İnsan Hakları Haftası hakkında sohbet edelim. Görseli, boya kalemlerimizle boyayalım.

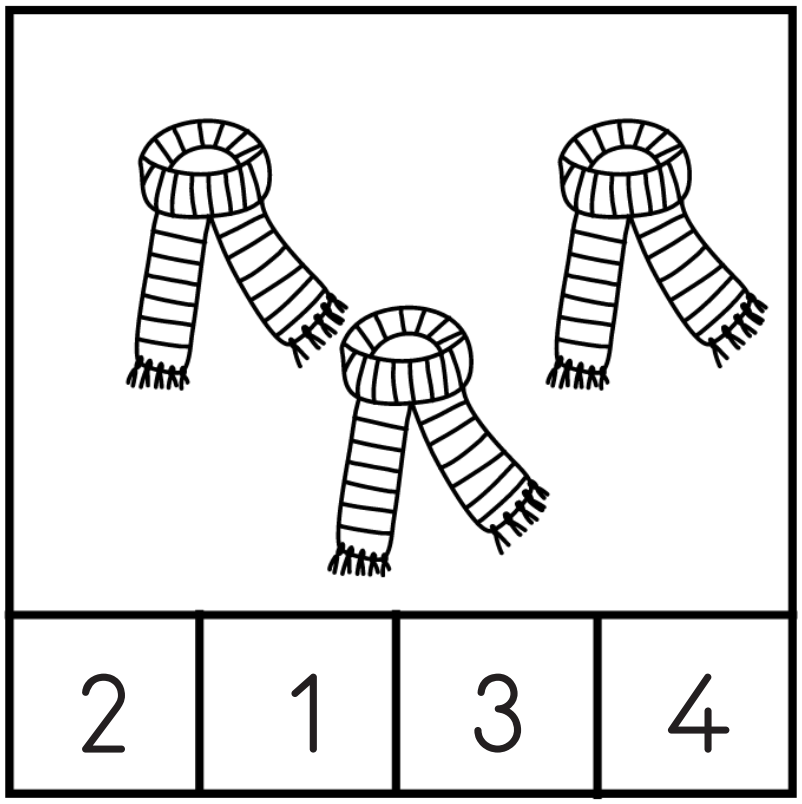
Nesne - Sayı Eşleştirme



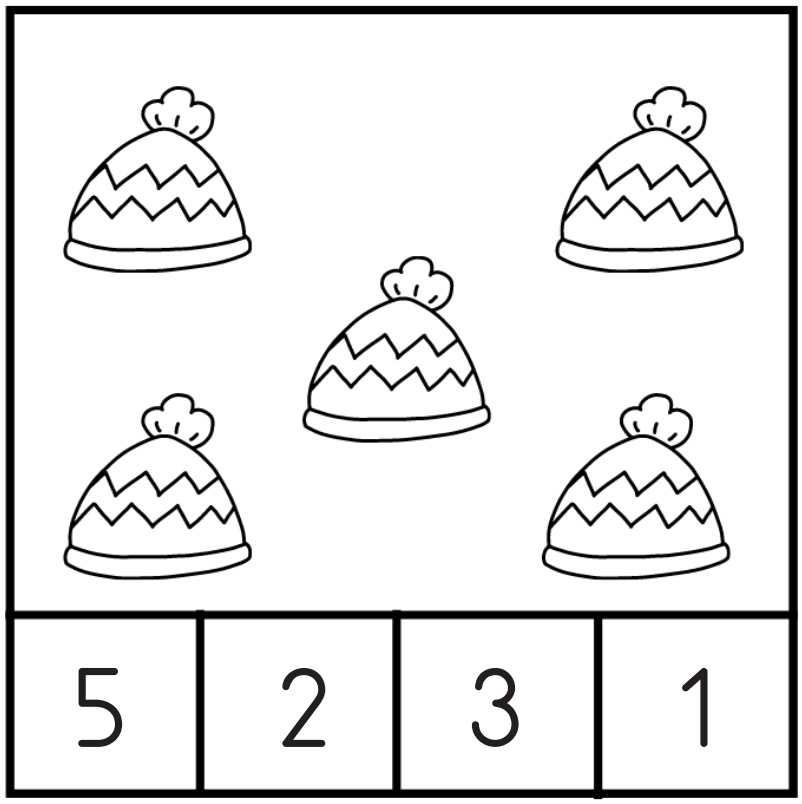
1	4	2	5



5	3	1	4



2	1	3	4



5	2	3	1

Kutucuklardaki nesneleri sayalım. Nesne sayısına uygun rakamı bulup doğru kutucuğu boyayalım.

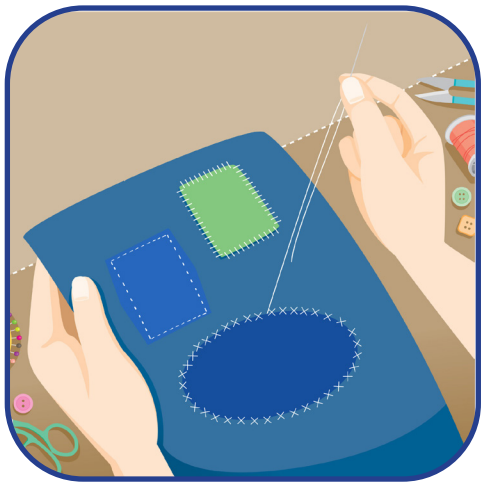
Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası



Yerli kullan arkadaş
Paran kalsın ülkende
Sen de ol duyarlı bir vatandaş
Dolsun geleceğin bereketle



Eski diye atma köşeye
Bak bakalım yenilenir mi diye
Paran kalsın cebinde
Güvenle bak geleceğe



Yırtılmış kıyafetlerimizi dikip tekrar giymek tasarruf yapmak mıdır?



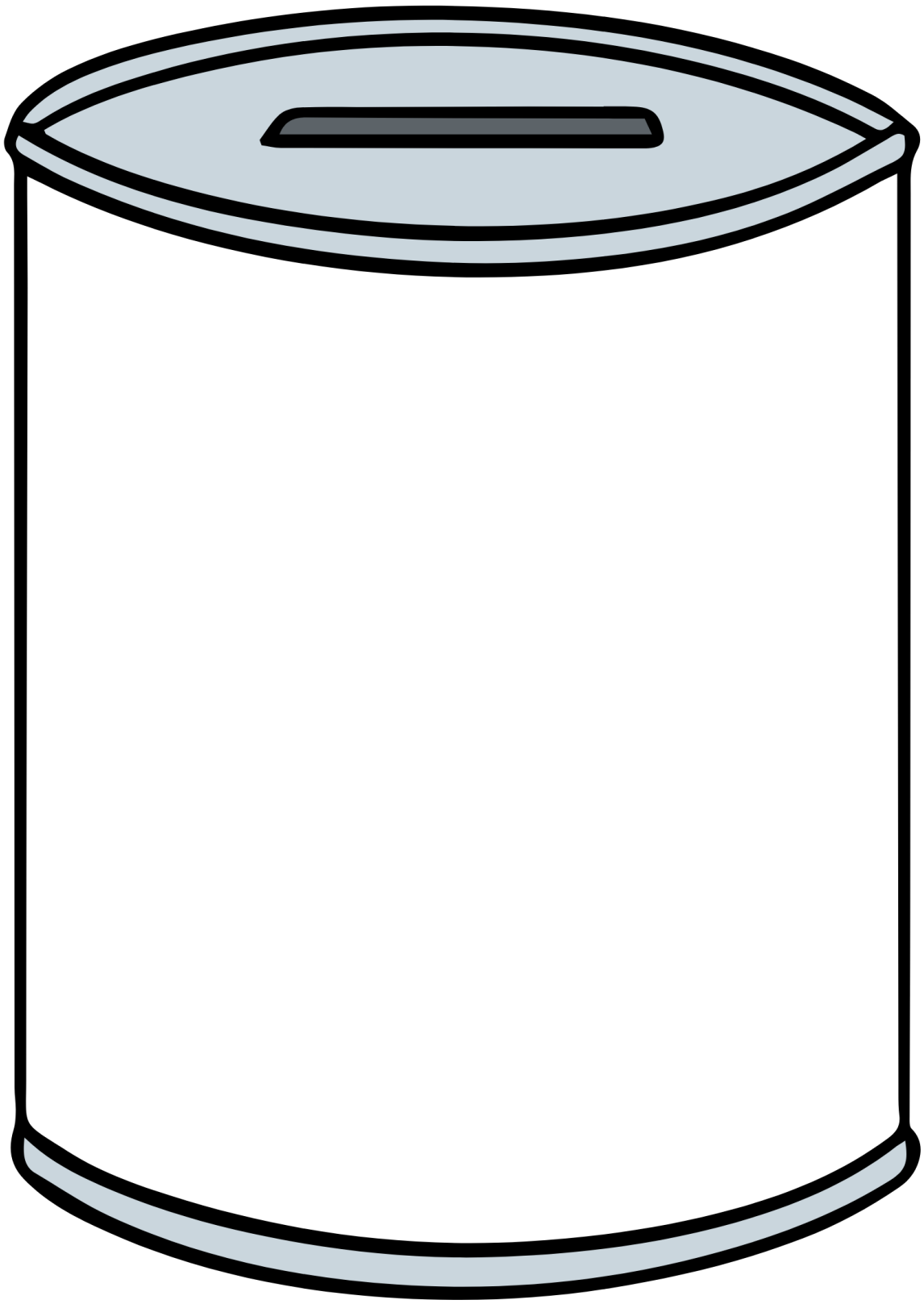
Tutumlu olmak, tabağımıza yiyebileceğimizden fazla yemek almak mıdır?



Eski oyuncakları tamir etmek tutumlu olmak mıdır?

Görselleri inceleyelim ve Tutum, Yatırım ve Türk Malları Haftası hakkında sohbet edelim.

Kumbara



Paraları işaretli yerlerden keselim ve kumbaranın üzerine yapıştıralım.







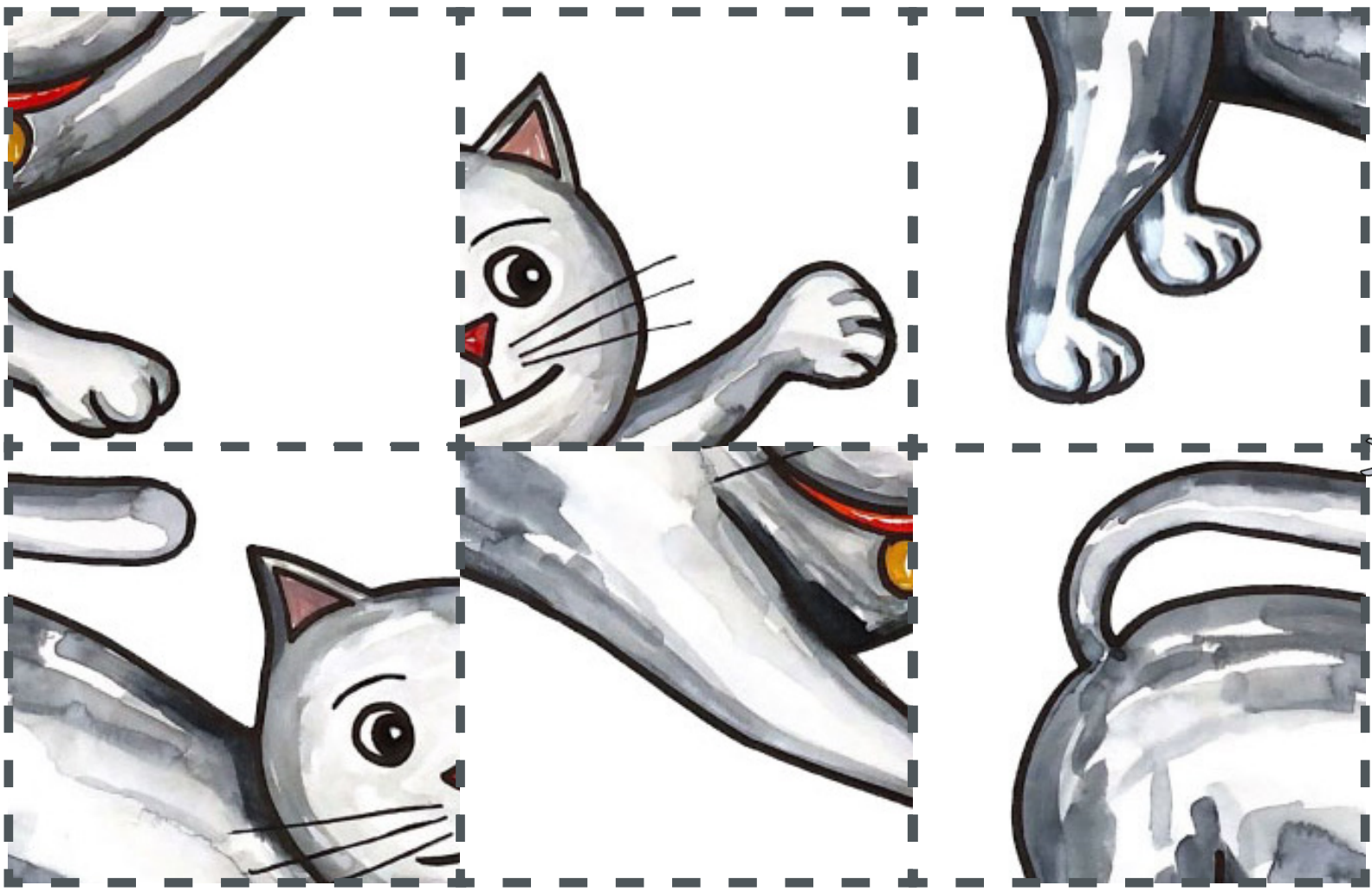


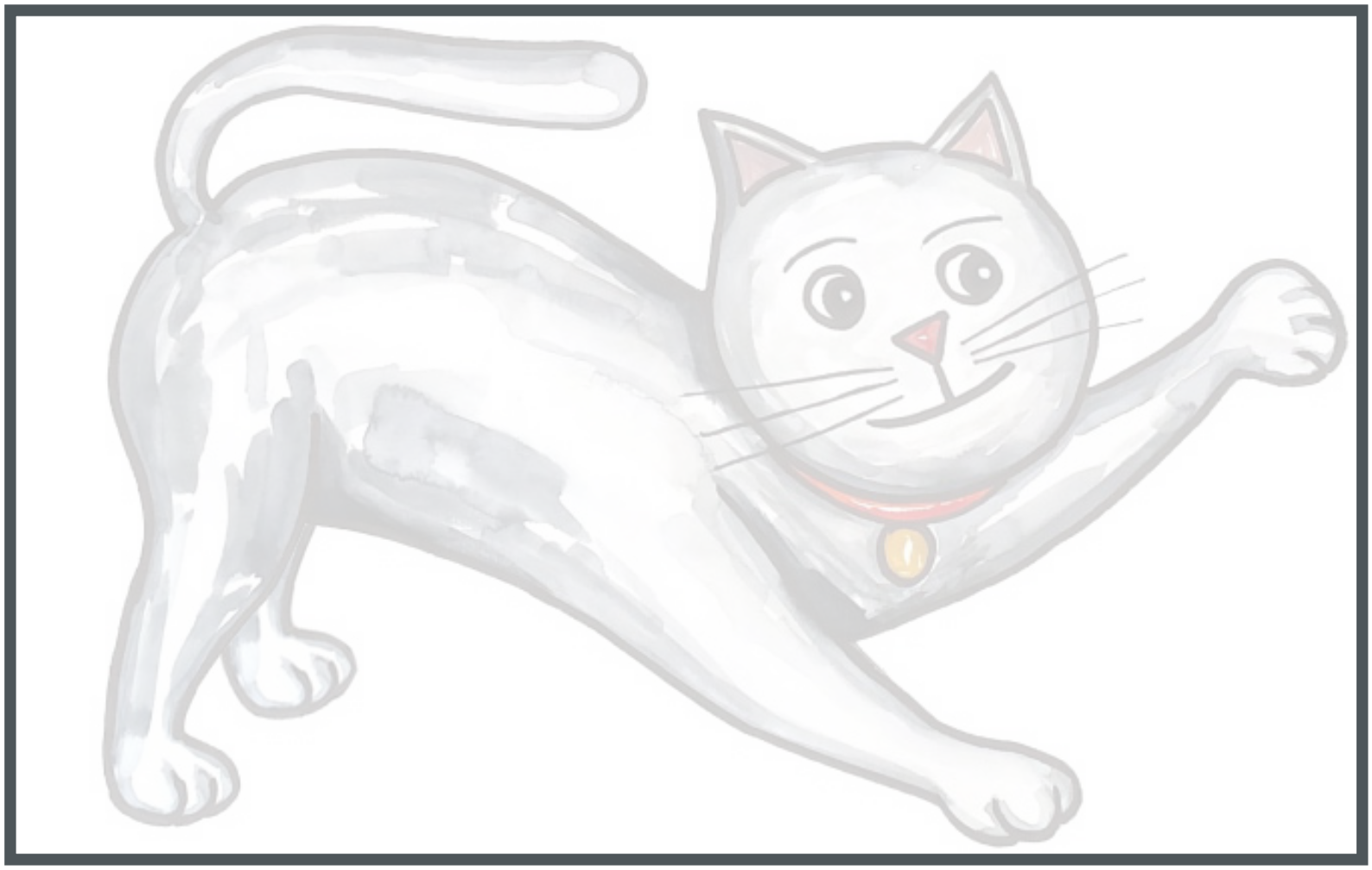






Yapboz





Yapboz parçalarını işaretli yerlerden keserek Bami görselinin üstüne uygun şekilde yapıştıralım.

Fark Bulmaca





Yukarıdaki iki resim arasında altı tane fark var. Bu farkları bulup çember (O) içine alalım.

Eski - Yeni

















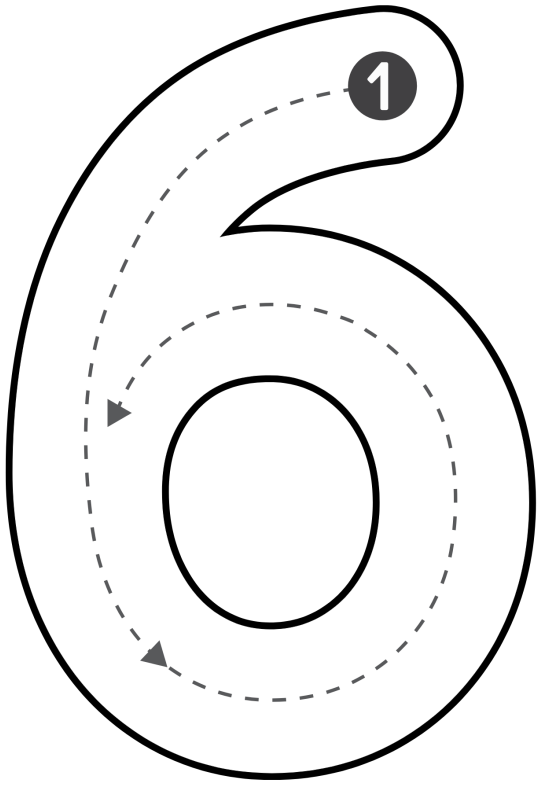




Eskiden kullanılan nesneler ile günümüzde aynı amaçla kullanılan nesneleri eşleştirelim.

6 Rakamı ile Tanışalım

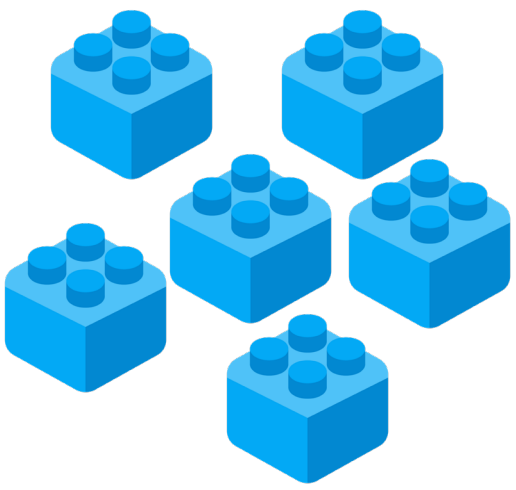


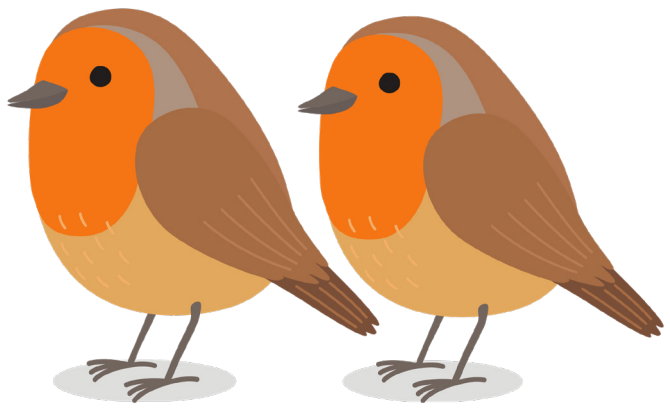


Altı

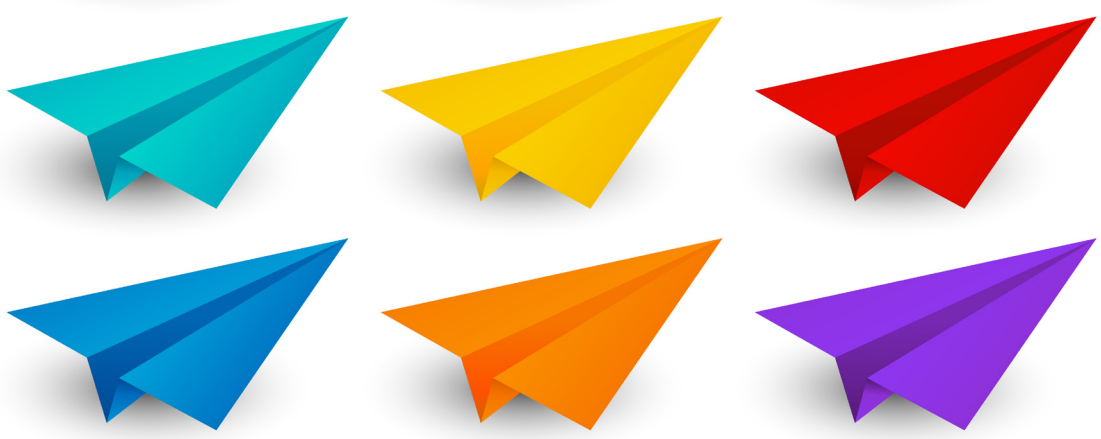
Kaç tane nar var? Parmağımızla sayalım. 6 rakamının içindeki okları parmağımızla takip ederek 6 rakamını çizelim.











Yukarıdaki görsellerden altı tane olanları bulalım, çember (O) içine alalım.

Çizgi Çalışması













Kesik çizgileri kalemimizle çizerek tamamlayalım.



A a





Yukarıda görseli verilen varlıklardan A sesi ile başlayanları çember (O) içine alalım.

A a ç A k y E A H
b T R a e A Ö e
a k e A a D m a

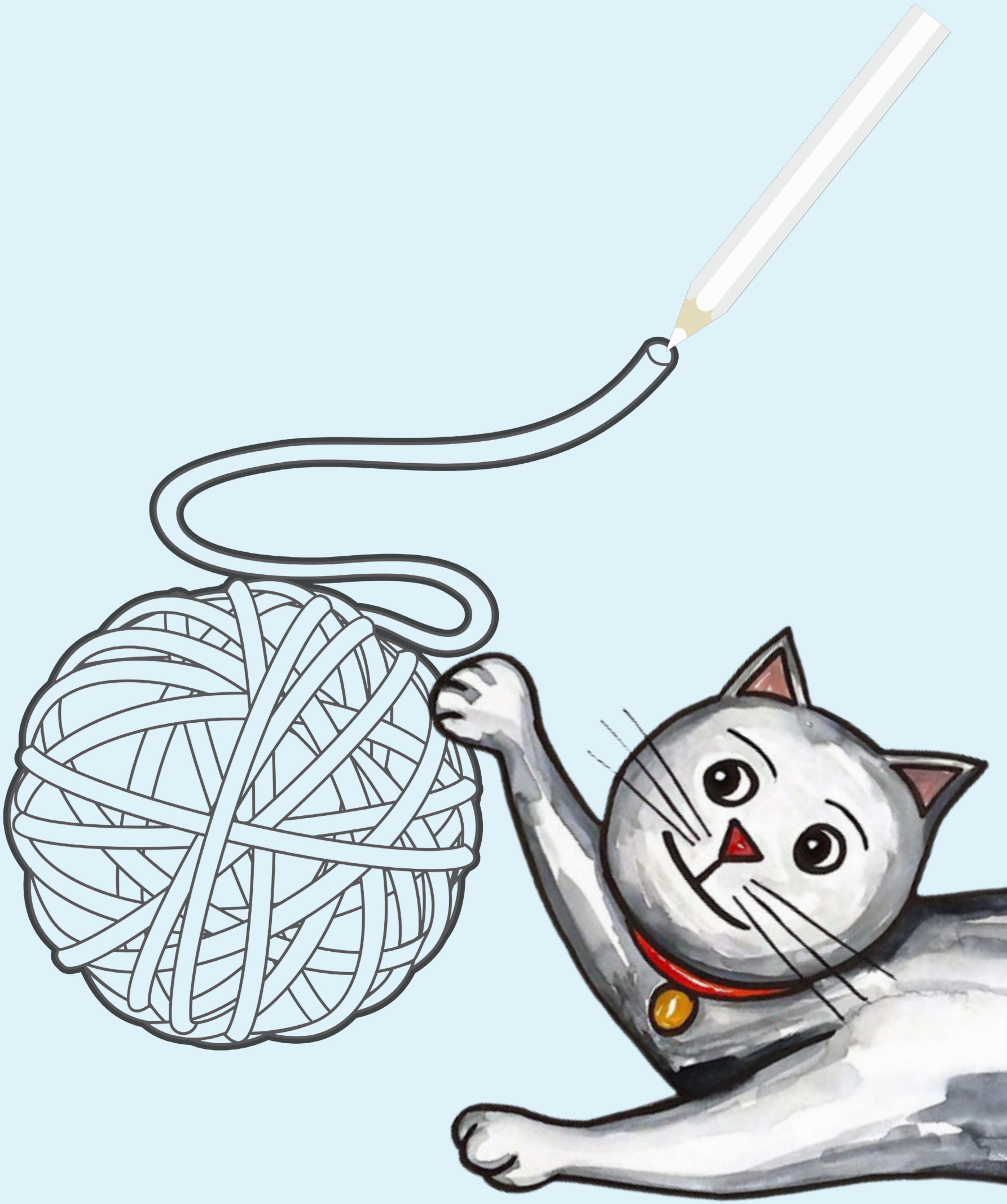
Yukarıda gördüğün "A-a" harflerini çember (O) içine alalım.

Beyaz Renk



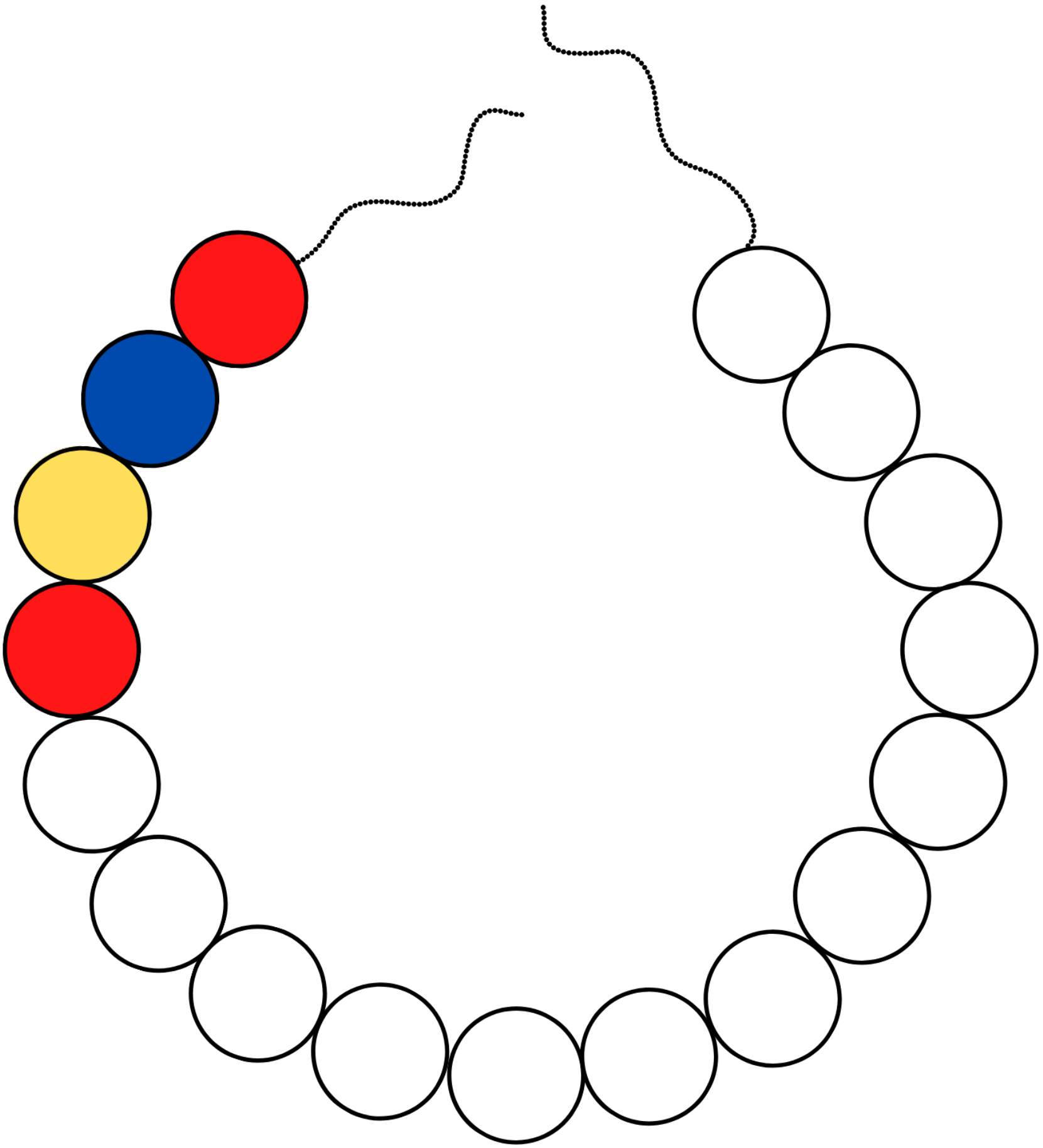
Görseldeki varlıklardan beyaz renkli olanları işaretleyelim. Sınıftaki beyaz renkli eşyaları bulalım.

Boyayalım



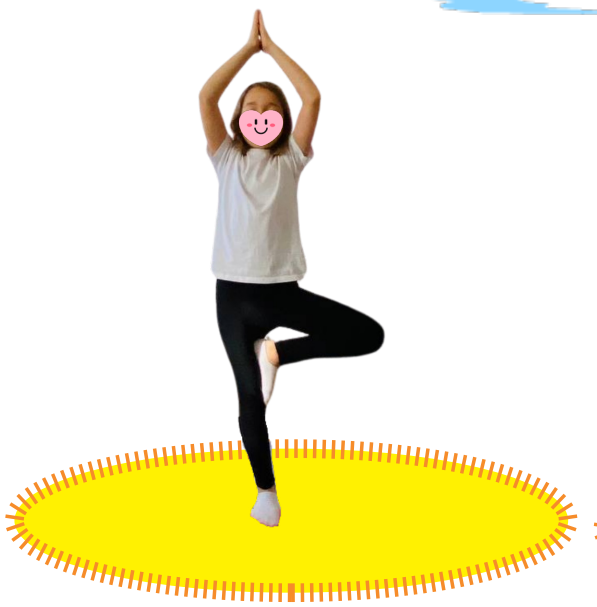
Bami'nin yumağını beyaz renkle boyayalım.

Örüntü



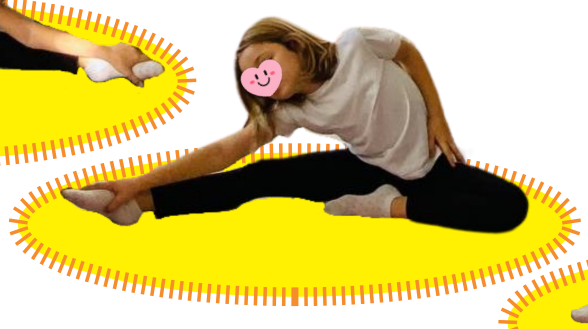
Kolyedeki boncuklar bir kurala göre boyanarak örüntü oluşturulmak istenmektedir. Bu kurala göre boncukları boyayarak örüntüyü tamamlayalım.

Hareket Edelim













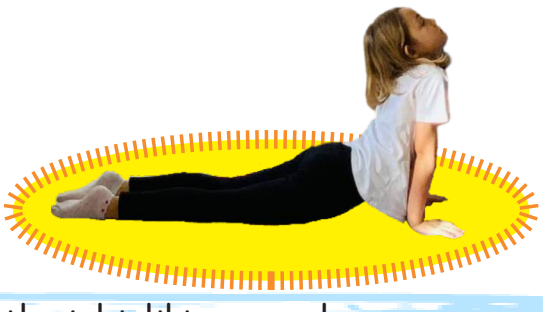












Sağlığımız için spor yapmalıyız. Yukarıda gösterilen hareketleri birlikte yapalım.

Osman Hamdi Bey Sergi Salonu



Osman Hamdi Bey

Türk ressam, müzeci ve arkeologdur. "Kaplumbağa Terbiyecisi" en bilinen tablosudur.







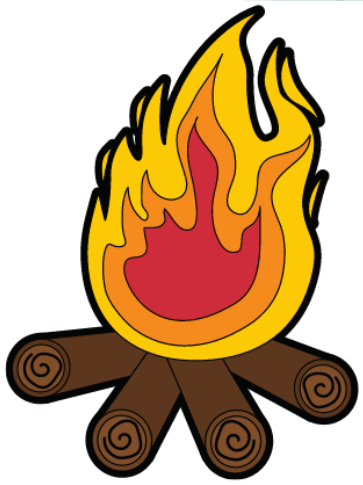
Bami, sergi salonunda Osman Hamdi Bey'in resim sergisini ziyaret ediyor. Sen en çok hangi resmi beğendin? İşaretleyelim.

Osman Hamdi Bey'in Resmini Tamamlayalım



Osman Hamdi Bey'in "Kaplumbağa Terbiyecisi" adlı eserini sen çizseydin nasıl olurdu? Sohbet edelim. Yukarıdaki boşluğa kaplumbağalar çizerek resmi tamamlayalım.

Sıcak - Soğuk











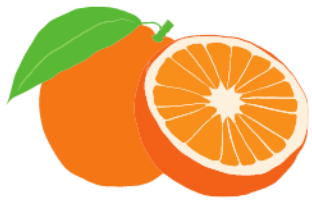
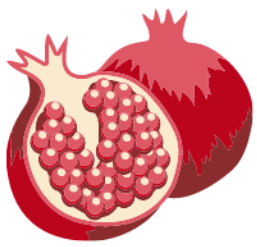
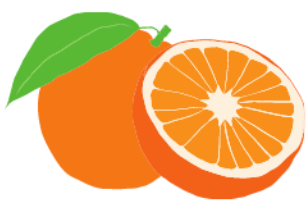


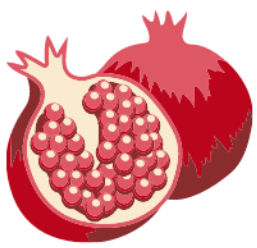




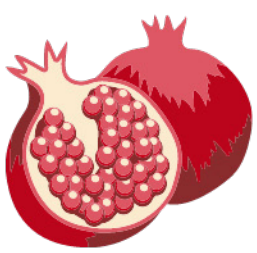
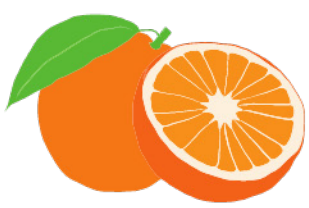
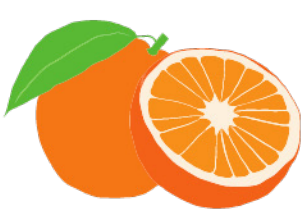
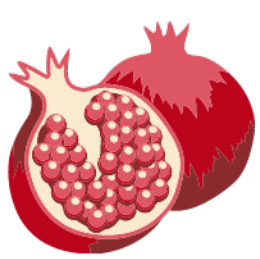
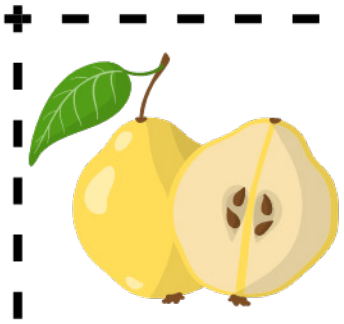
Sıcak olan görsellerin yanındaki kutucukları kırmızı renge, soğuk olan görsellerin yanındaki kutucukları mavi renge boyayalım.

Sudoku

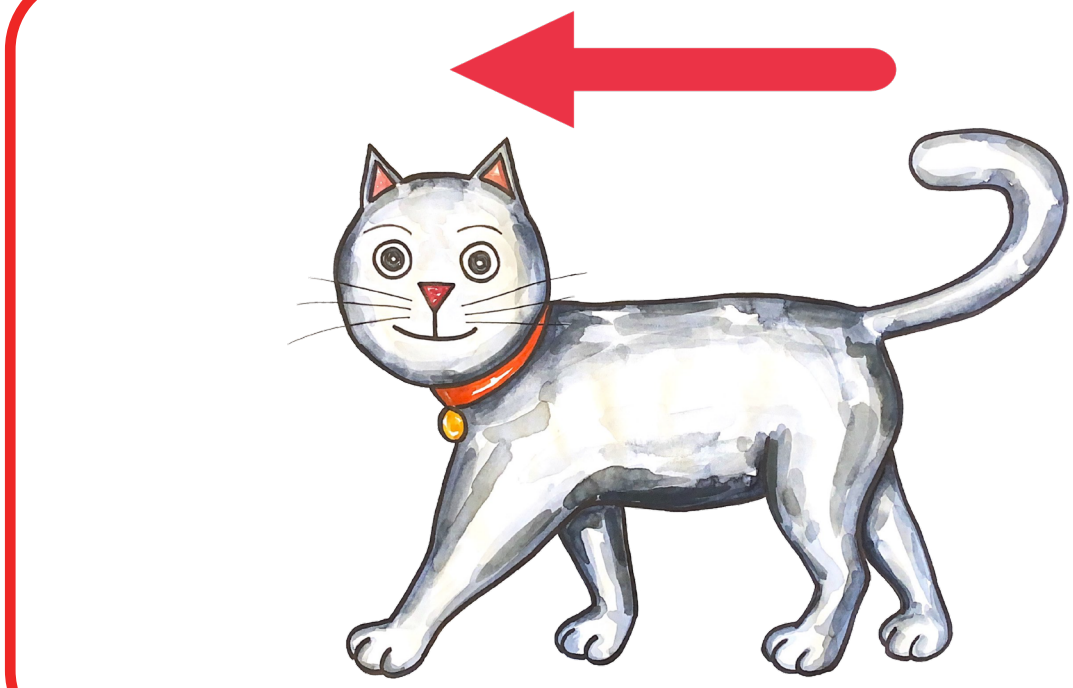
			

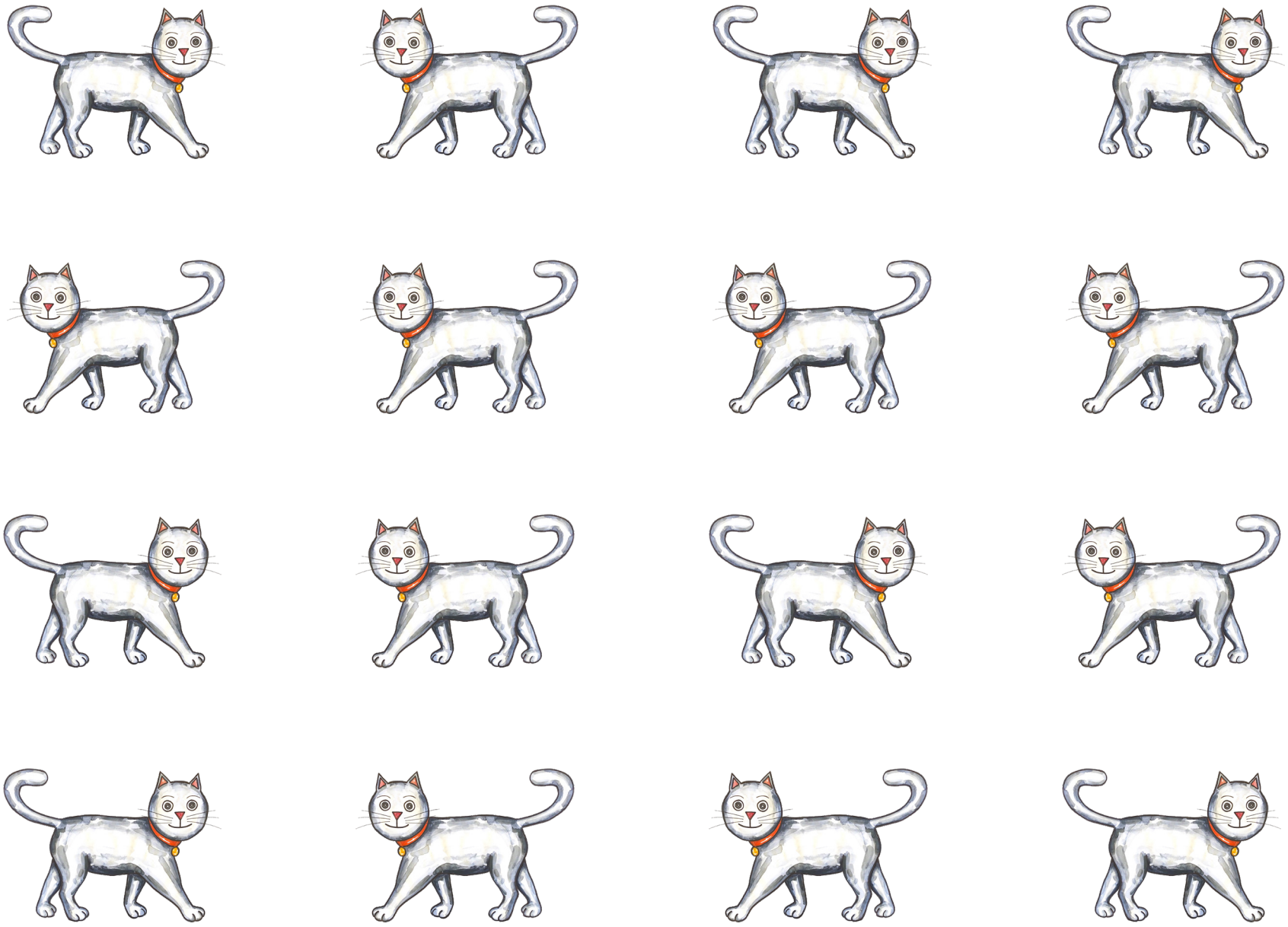


Verilen görseldeki meyveleri işaretli yerlerden keselim. Sudoku tablosunu inceleyip eksik olan yerlere uygun olan meyveleri yapıştıralım.

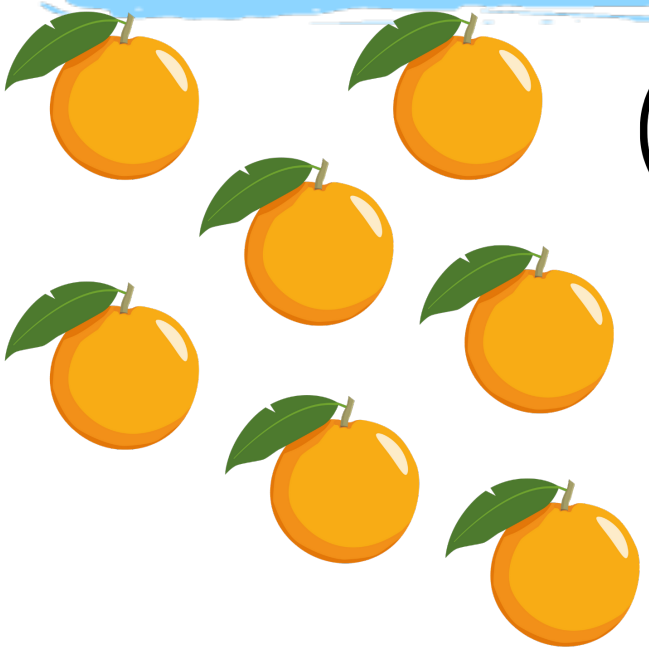
Kodlama (Geri)

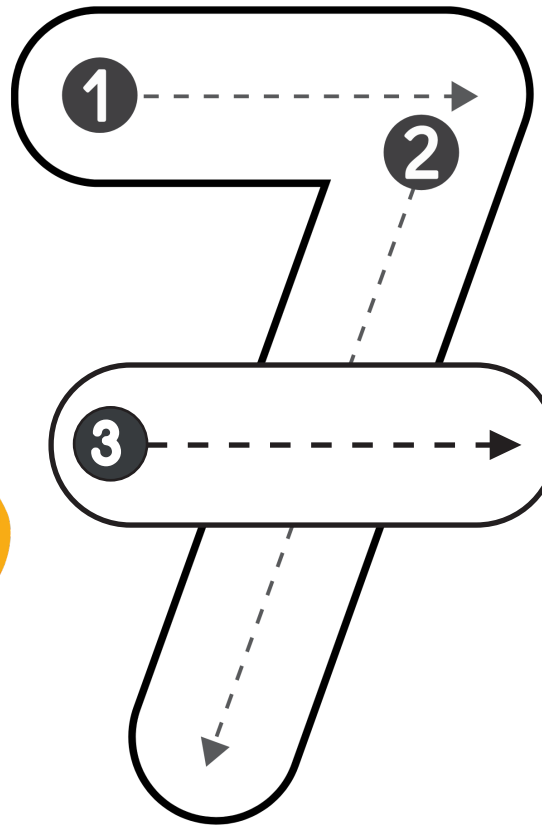




Yukarıdaki ok yönünde giden Bami görsellerini bulup çember (O) içine alalım.

7 Rakamı

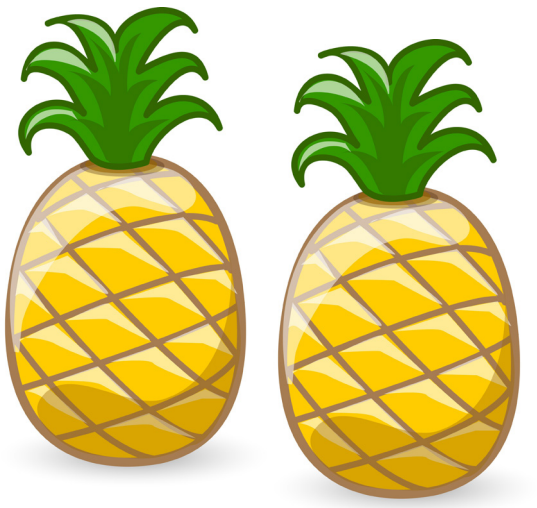


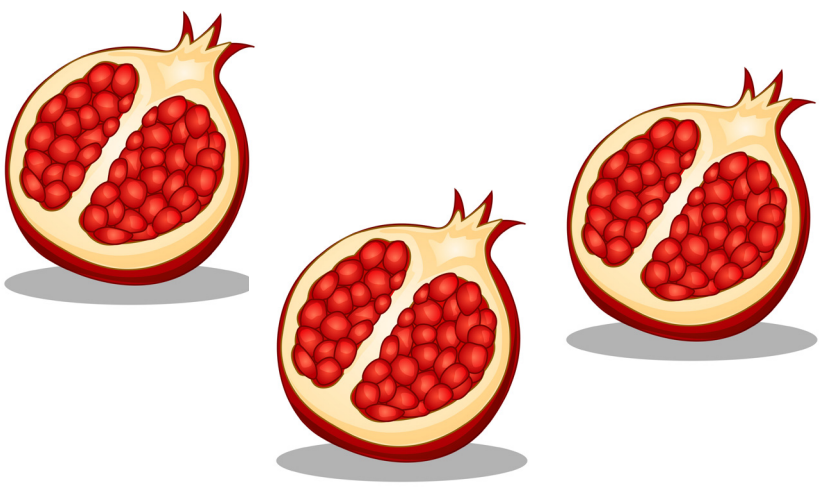


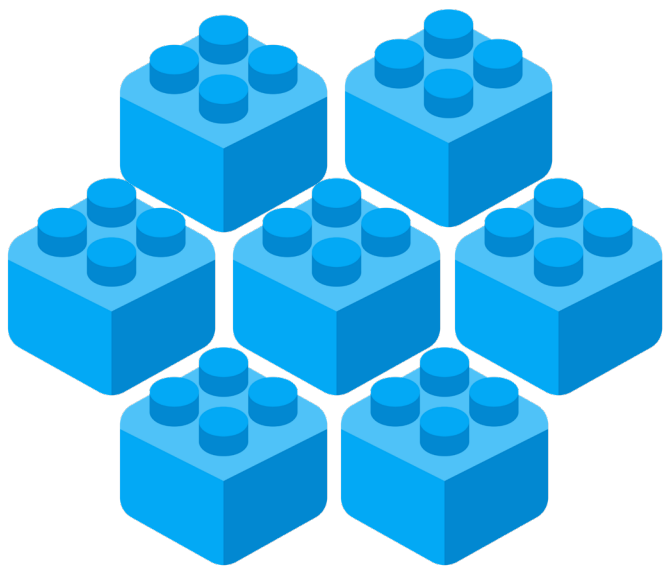
Yedi

Kaç tane portakal var? Parmağımızla sayalım. 7 rakamının içindeki okları parmağımızla takip ederek 7 rakamını çizelim.



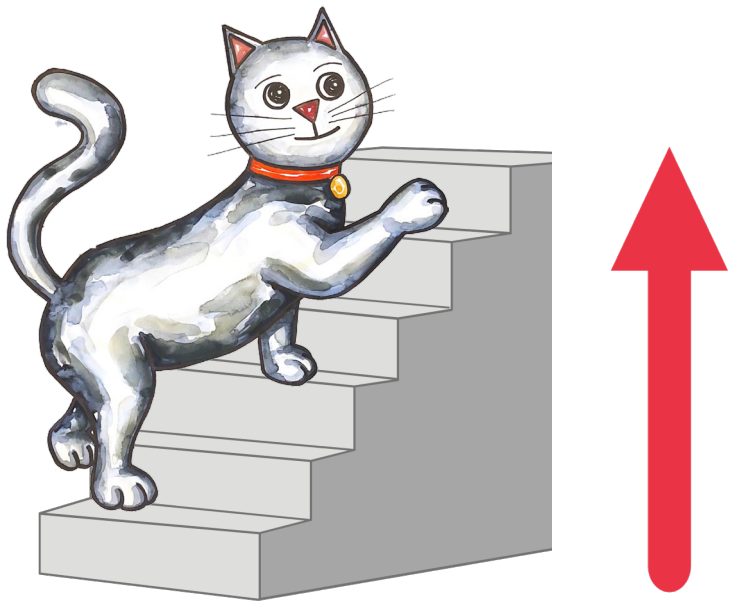


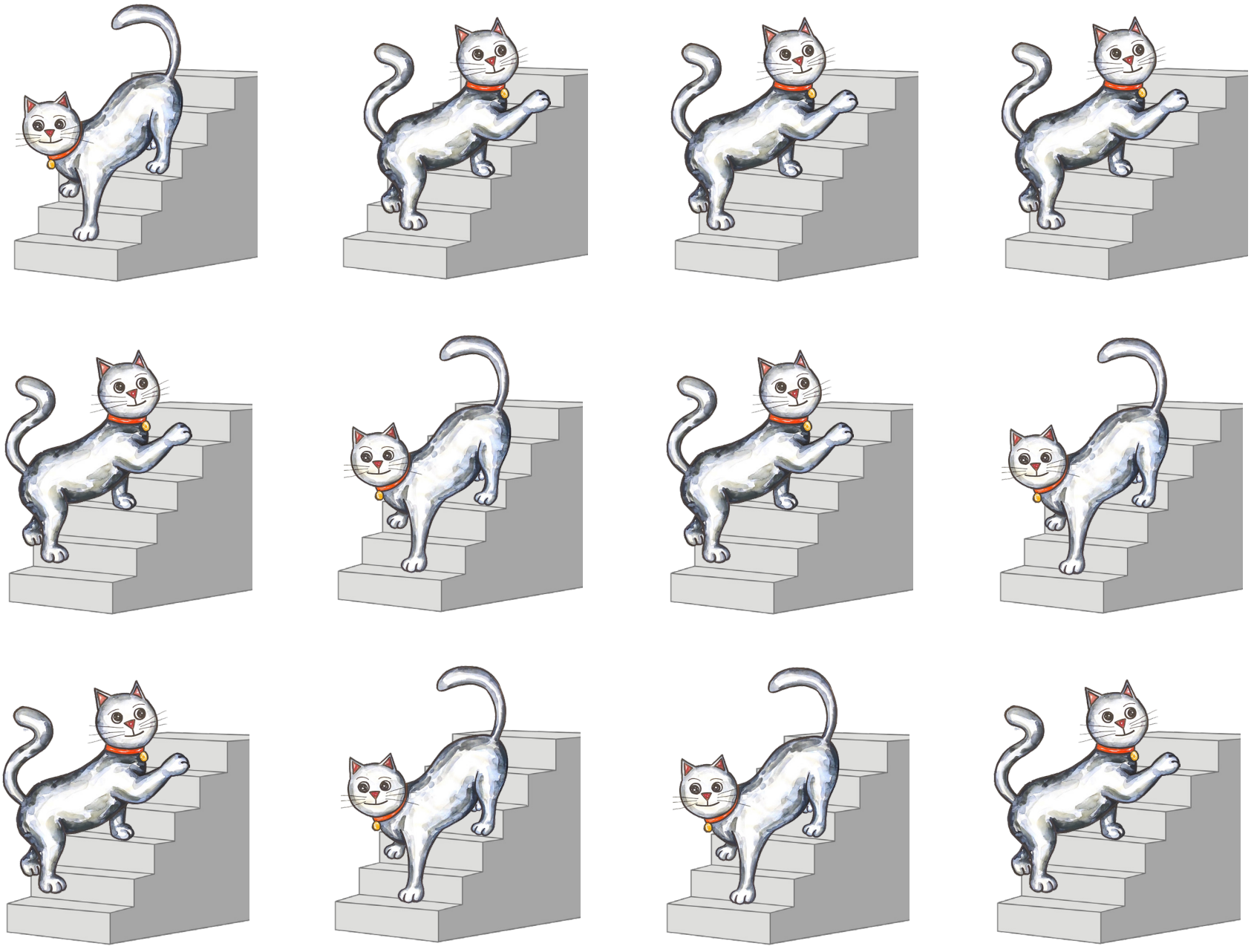




Yukarıdaki görsellerden yedi tane olanları bulalım, çember (O) içine alalım.

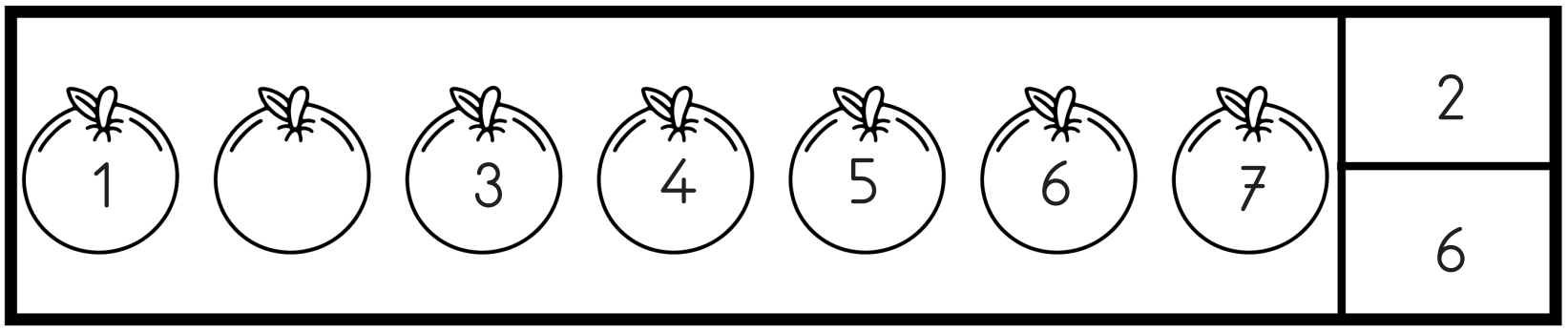
Kodlama (Yukarı)

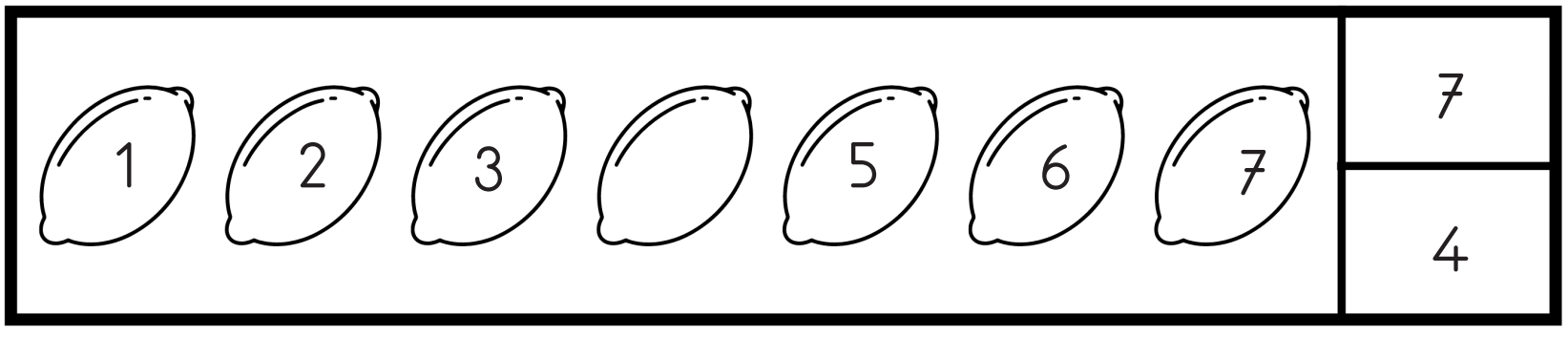


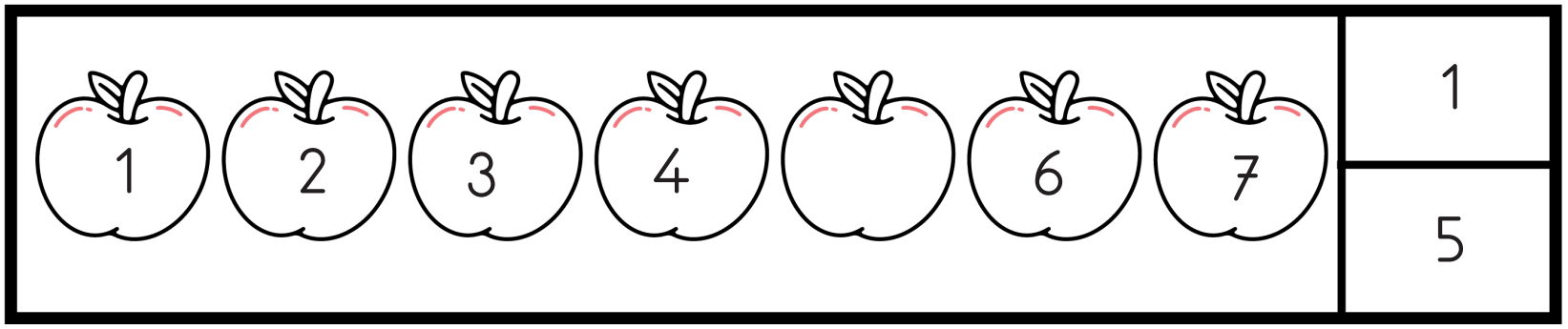


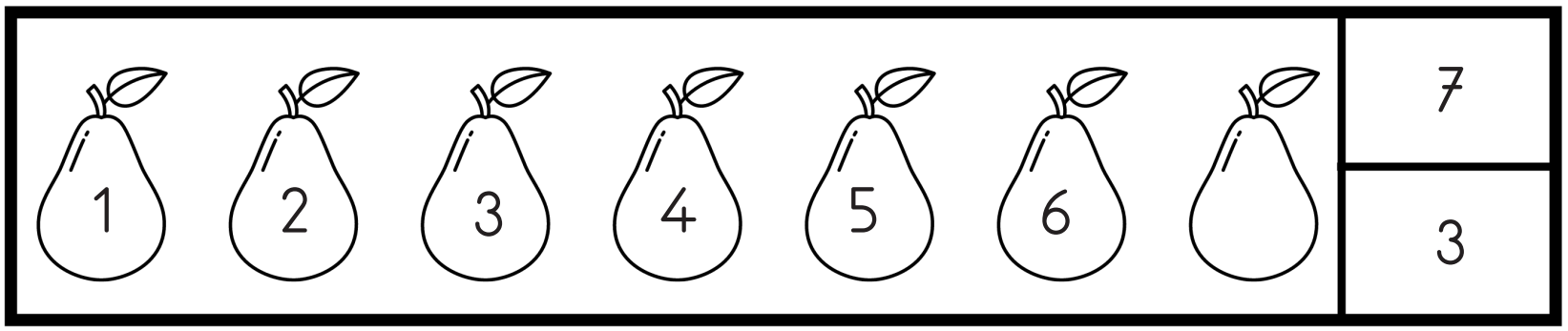
Yukarıdaki ok yönünde giden Bami görsellerini bulup çember (O) içine alalım.

Eksik Sayıyı Bul









Her sırada eksik olan rakamı bulup sıranın sonundaki doğru sayının kutucuğunu istediğimiz renge boyayalım.

Dikdörtgen









Dikdörtgenin iki uzun kenarı, iki kısa kenarı vardır. Peki, senin sınıfında dikdörtgene benzeyen hangi eşyalar var?



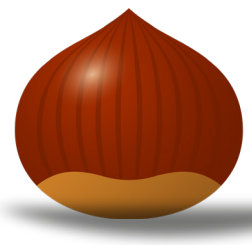
Yukarıdaki kesik çizgileri kalemimizle birleştirerek dikdörtgen şeklini oluşturalım. Oluşturduğumuz bu dikdörtgen ile neler yapabileceğimizi konuşalım.

Kahverengi

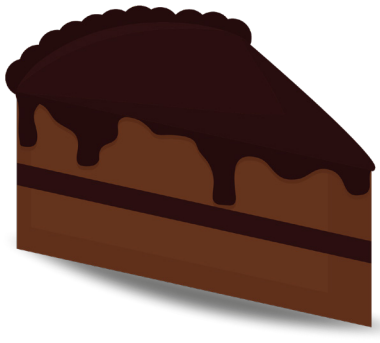


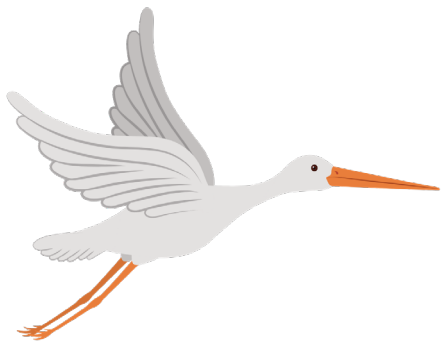














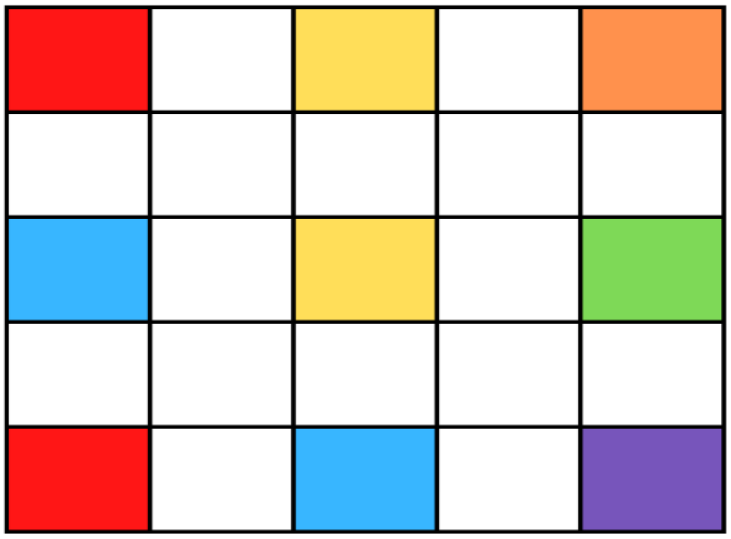
Görseldeki varlıklardan kahverengi olanları işaretleyelim. Sınıftaki kahverengi eşyaları bulalım.

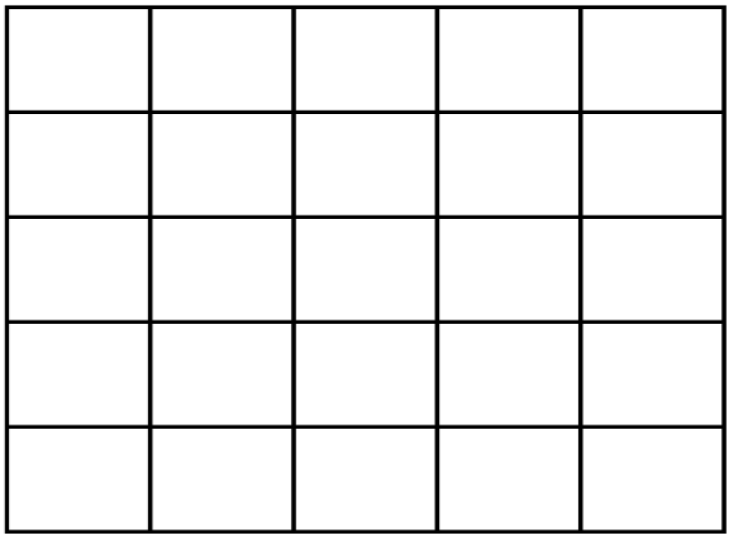
Boyayalım

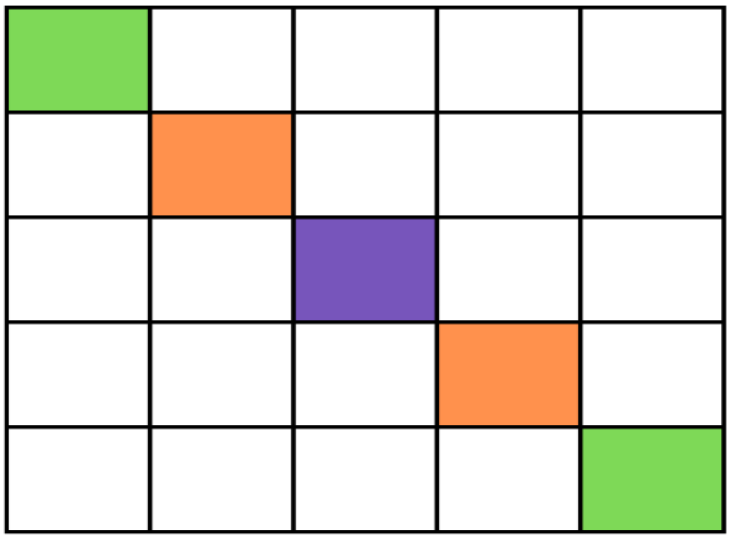


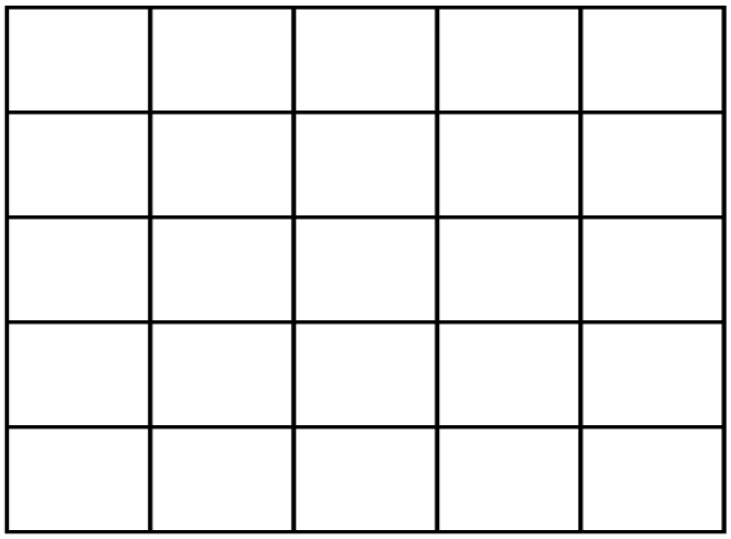
Bami'nin yumağını kahverengi kalemimizle boyayalım.

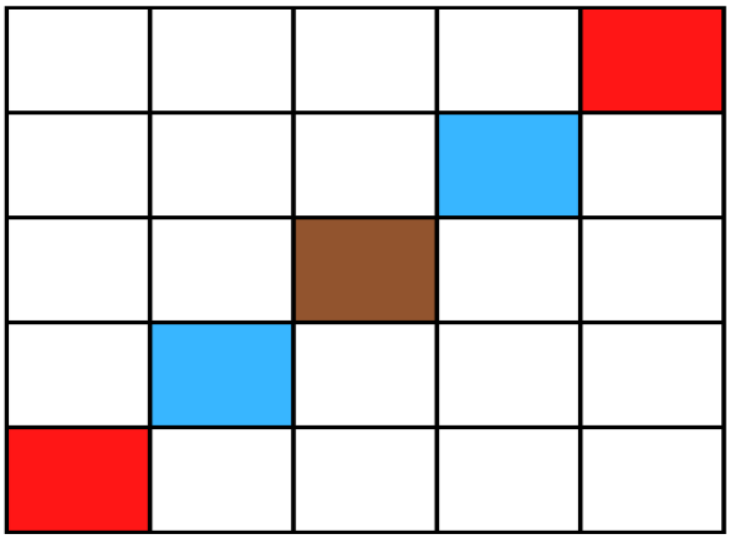
Simetri

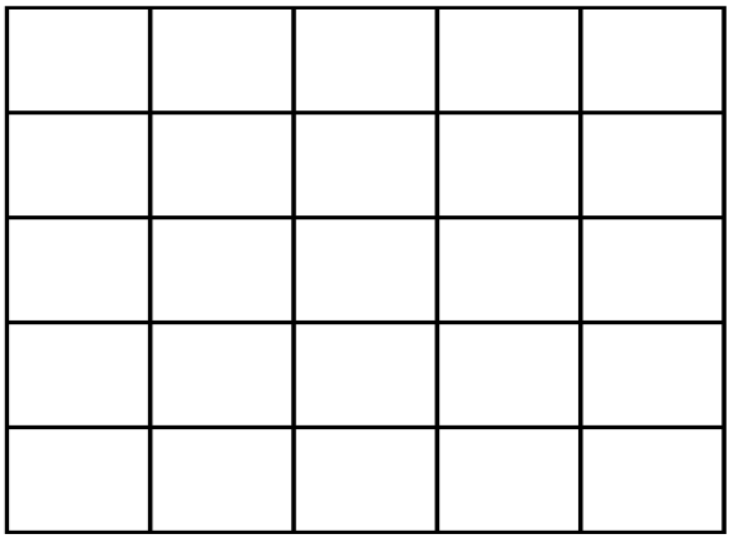












Yukarıdaki şekilde, simetri doğrusunun sol tarafında boyalı olan karelerin simetrisini sağ tarafta oluşturmak için uygun kareleri aynı renklerle boyayalım.

Deney Zamanı: Taze - Bayat

Malzemeler



Su



Çiğ Yumurta



Kavanoz

→ Kavanozlar eşit miktarda su ile doldurulur.

→ Su dolu kavanozlara yumurtalar atılarak gözlemlenir.

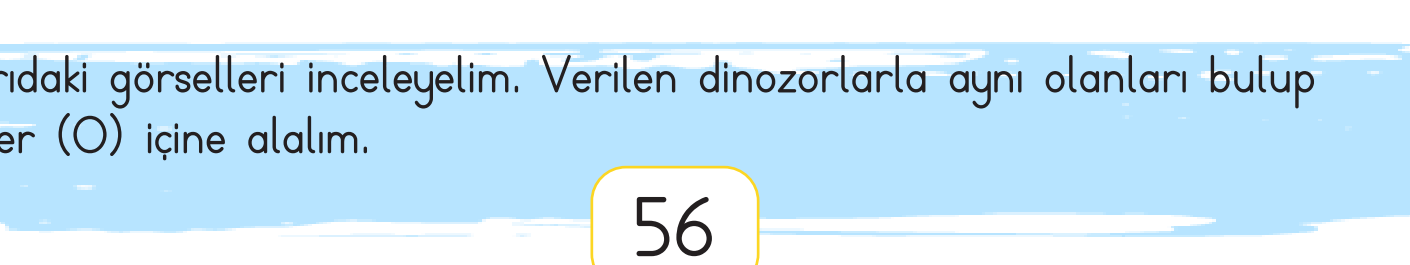
→ Yumurtalar kavanozun neresinde duruyor? Gözlemleyelim.



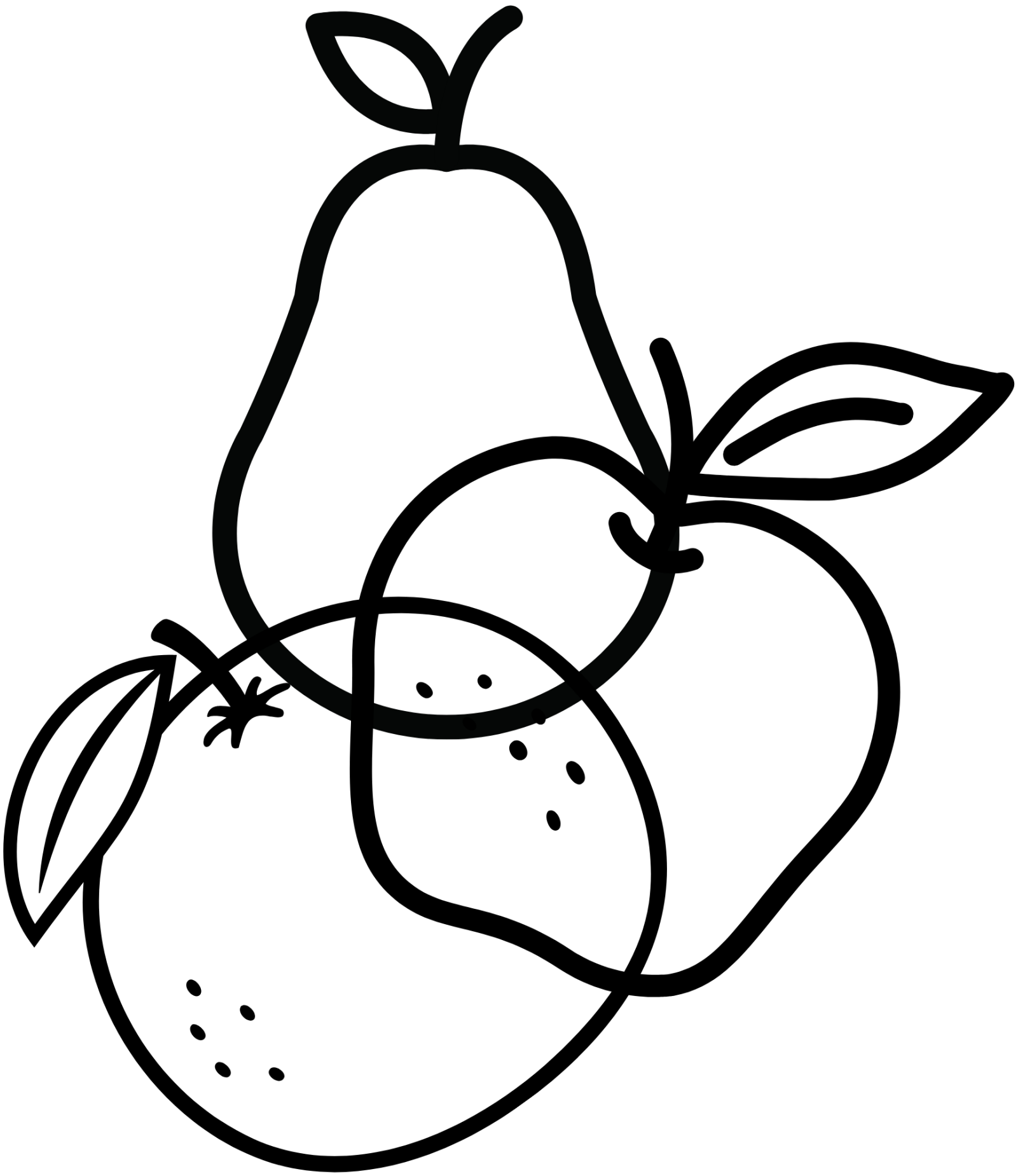
!! Yumurta, su dolu kavanozun en altına iniyorsa taze, dibe inmiyor ve su yüzeyinde kalıyorsa bayattır. Bu deneyi ailenin yardımıyla yapabilirsin.

Görsel Algılama





Yukarıdaki görselleri inceleyelim. Verilen dinozorlarla aynı olanları bulup çember (O) içine alalım.



Yukarıda iç içe geçmiş olan meyve resimlerinden elma resmini kırmızı renkle boyayalım.

Marmara Bölgesi

Ayçiçeği Tarlaları

Mısır Tarlaları

Ayçiçeği Tarlaları

Ezine Peyniri

Üzüm Bağları

Buğday Tarlaları



Çanakkale Şehitler Abidesi

Zeytin

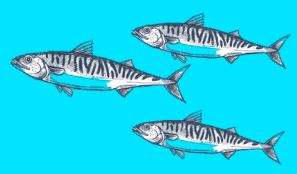
Ezine Peyniri

Zeytin Ağaçları

Zeytin

Marmara Bölgesi

Lüfer Balıkları



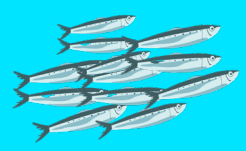
Galata Kulesi



Boğaz Köprüsü



Sardalya Balıkları



Kız Kulesi



Patates





Lüfer Balıkları



Zeytin

Pancar





Şeftali



İpek Böceği

Öğretmenimizle birlikte görselleri inceleyelim. Marmara bölgesi hakkında sohbet edelim.

Doğru - Yanlış



Görseldeki kapı dikdörtgen şeklindedir.



Mavi mum incedir.



Dondurma sıcaktır.



At "A" harfiyle başlar.



Gece, gökyüzünde güneş görünür.



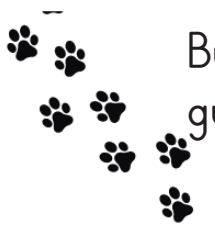
Görseldeki rakam yedidir.



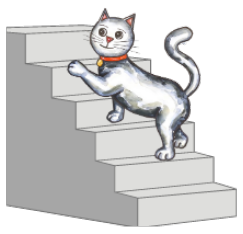
Kırmızı ve mavi rengi karıştırırsak kahverengi oluşur.



El feneri bir aydınlatma aracıdır.



Bu ayak izi güvercine aittir.



Bami, merdivenden aşağı iniyor.

Altı rakamından sonra yedi rakamı gelir.





Kız Kulesi Marmara bölgesindedir.

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

Nefes Egzersizleri



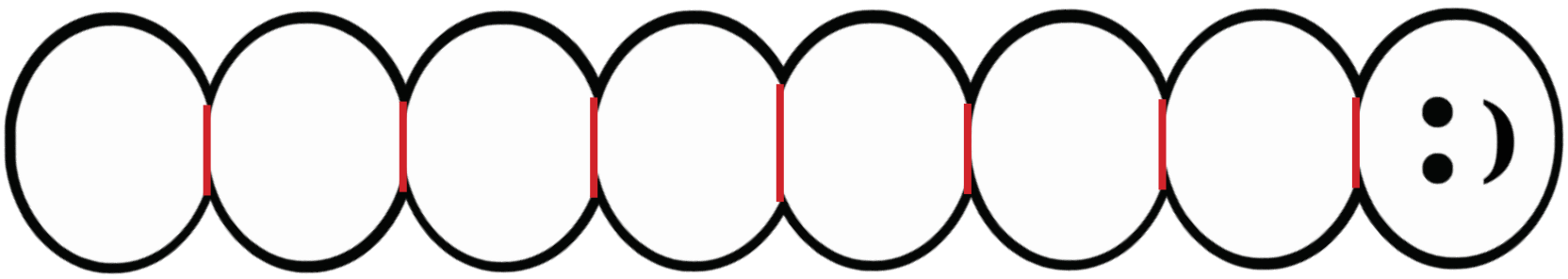
Malzemeler

1 adet pipet
1 adet kâğıt









Yukarıdaki görsele benzeyen bir tırtılı kâğıt üzerine çizelim. Tırtılı kesip kırmızı çizgili yerlerden katlayalım. Daha sonra pipet ile yavaş yavaş üflemeye başlayalım. Tırtıl hareket etmeye başladı değil mi? Şimdi nefes egzersizlerini yapmaya başlayalım.

- Birinci görevin tırtılı pipetle hızlıca üfleyerek en uzağa ulaştırmak.
- İkinci görevin, pipetle üfleyerek tırtılı en yavaş şekilde hareket ettirmek.
- Üçüncü ve son görevin ise nefesini tutup bırakarak tırtılı yavaş yavaş ilerletmek.

Ailecek tırtıllar hazırlayıp evde tırtıl yarışı yapabilirsiniz.



Bir çocuğa, "Yalan söyleme" demeyin.
"Doğruyu söyle", deyin.
Birincisinde suçlamış, ikincisinde yol göstermiş olursunuz.
VICTOR HUGO

Merhaba Değerli Anne ve Babalar,

Anne–baba olacağınızı öğrendiğiniz andan itibaren şüphesiz ki sevincinizle birlikte korku, kaygı ve endişe duygularını yaşadınız. "Nasıl çocuk yetiştireceksiniz?", "Nasıl ebeveyn olacaksınız?", "Olumlu-olumsuz davranışlar karşısında hangi tutum ve davranışları sergileyeceksiniz?" gibi cevabını bilmediğiniz ancak yaşayarak tecrübe edineceğiniz yaşantıya hazır mısınız?

Çocuk yetiştirmek emek, sabır, sorumluluk isteyen keyifli bir uğraştır. Biricik ve özel çocuğunuzu yetiştirirken davranış kalıplarının oluşmasında, istendik davranışların kazandırılmasında en etkili dönem kuşkusuz 0-6 yaş dönemidir. Bu dönemde çocuklara çeşitli olumlu davranışlar kazandırmaya çalışırken veya var olan olumsuz davranışları söndürüp olumlu davranışa dönüştürmeye çalışırken ebeveynler olarak dikkat etmemiz gereken önemli noktaları sizlerle paylaşmak istiyoruz.

- ÇOCUKLARINIZI DİNLEYİN

Etkin dinleme, çocukta değer verildiği hissini oluşturur. Çocuğunuzu dinlerken onun göz hizasına inmeli ve çocuğunuzla konuşurken göz teması kurmalısınız. Çocuğunuzu etkili ve etkin dinlediğinize dair dönütler vermelisiniz. Çocuk etkili dinlendiğini hissederse kendisinin önemsendiğini düşünerek duygu ve düşüncelerini daha iyi ifade eder.

- OLUMLU DAVRANIŞLARI YAKALAYIN VE DESTEKLEYİN

Çocuğunuzun olumsuz ve zorlayıcı davranışlarından daha çok olumlu davranışlarına odaklanın. Olumlu davranışları anında takdir etmek, "Hayır, yapma!" gibi uyarıcı kelimelerden daha etkili olacaktır. Takdir edilmek çocuğu mutlu edeceği için olumlu davranışın tekrarlanmasını sağlayacaktır.

- ÇOCUĞUNUZU İYİ TANIYIN

Anne–baba olarak çocuklarınızı yakından tanıyın. Çocuklarınızın nelerden hoşlandığını, neleri sevdiğini veya nelerden hoşlanmadığını bilmeniz önemlidir. Çünkü okul öncesi dönemdeki çocuklar, kendilerini tam olarak tanıyamazlar ve kendilerini ifade etmede yetersiz kalabilirler. Çocukları tanımanın etkili ve bilinçli bir şekilde yapılması gerekmektedir. Bu nedenle çocuğa gelişim özelliklerine uygun eğitim vermeli ve problemlerinin nedenlerini öğrenmeliyiz.

- OLUMLU ÖRNEK OLUN

Model olmak önemlidir. Çünkü çocuklar görerek öğrenir. Çocuklar söylenen sözlerden çok davranışlara odaklanırlar. Bu yüzden anne ve babanın olumlu model olması çok önemlidir. Eğer ki çocuğunuzda olumlu bir davranışı kalıcı hâle getirmek istiyorsanız, bunu en iyi öğretme şekli ona rol model olmaktır.

- PROBLEMLERİ KENDİ KENDİNE ÇÖZMESİNE FIRSAT TANIYIN

Çocuğunuzun bağımsız bir birey olabilmesi için yaşadığı olumlu ve olumsuz duygularla baş etmeyi öğrenmesine olanak tanıyın. Üzüntüsünü, sevincini, öfkesini ve kızgınlığını göstermesine ve bu duygularla nasıl baş edebileceğini öğrenmesini sağlayın. Çocuğunuz bir problemle karşılaştığında problemi siz çözmeye çalışmayın. Çocuğunuza problemleri çözmesi için zaman ve fırsat tanıyın. Onlara problemi çözmeleri için rehberlik edin.

- ÇOCUKLA OLAN İLİŞKİLERİNİZDE TUTARLI OLUN

Anne-babanın tutarsız tutum ve davranışları çocuğu olumsuz etkiler. Örneğin çocuğa bir gün izin verilen bir davranışa diğer bir gün izin vermemek, çocuğu şaşırtır. Konulan sınırlar çocuğun tepkide bulunmasına ve olumsuz davranışlar göstermesine sebep olur. Bu yüzden çocuğunuza bir kuralı ya da yöntemi uygulayacaksanız zamanlamaya dikkat etmeli ve anne-baba olarak birlikte hareket etmelisiniz.

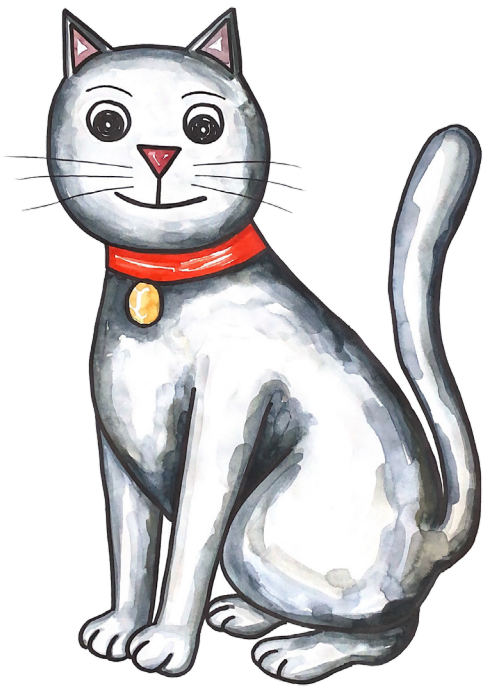
- SINIRLAR, KURALLAR

Çocuklara kural koymak anne-babalar için genellikle zorlayıcı bir süreçtir. Unutmayın ki kurallar ve sınırlar çocuklarınızın sağlıklı gelişim göstermeleri için çok gereklidir. Tutarlı, gerçekçi ve çocuğun yaşına uygun kurallar belirleyin. Kuralları belirlerken çocuğunuzla birlikte karar verin. Bu bu süreçte anne–babalar ortak tutum sergilemeli ve kararlı olmalıdır.

- GEREKTİĞİNDE UZMAN DESTEĞİ ALIN

0-6 yaş döneminde anne ve babalar bazen davranış problemleri ile karşı karşıya kalabilirler. Karşılaşılan davranış probleminin şiddetine ve süresine bağlı olarak gerektiğinde uzman yardımına ihtiyaç duyulabilir. Alınan uzman yardımı ile yaşamın bundan sonraki yıllarında olabilecek sorunlar önlenebilir.

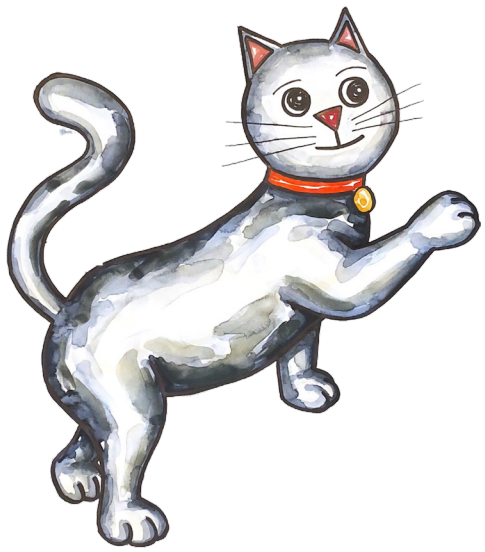
Çocuk görür, çocuk yapar. Çocuk, ailenin aynasıdır. Bu yüzden çocuklarınıza sevgi ve saygı gösterin, değerli ve biricik olduklarını hissettirin. Unutmayın, sevildiğini ve değerli olduğunu hisseden çocuk, çevresiyle olumlu ilişkiler kurabilir.



Eğer bir çocuk,

- Sürekli eleştirilmişse **kınama ve ayıplamayı,**
- Kin ortamında büyümüşse **kavga etmeyi,**
- Alay edilip aşağılanmışsa **sıkılıp, utanmayı,**
- Utanç duygusuyla eğitilmişse **kendini suçlamayı,**
- Hoşgörüyle yetiştirilmişse **sabırlı olmayı,**
- Desteklenip yüreklendirilmişse **kendine güven duymayı,**
- Övülmüş ve beğenilmişse **takdir etmeyi,**
- Hakkına saygı gösterilerek büyütülmüşse **adil olmayı,**
- Güven ortamı içinde yetişmişse **inançlı olmayı,**
- Kabul ve onay görmüşse **kendini sevmeyi,**
- Aile içinde dostluk ve arkadaşlık görmüşse **bu dünyada mutlu olmayı** öğrenir.

DOROTY NOLTE



3 TAŞ OYUNU

Nasıl Oynanır?

Ahşap zemin üzerindeki çizgiler üzerinde taşlar hareket ettirilerek oyanan bir zeka oyunu olan 3 taş oyununa kura ile başlanır. Oyunda amaç; her oyuncu yatay veya dikey olarak 3 taşını yan yana getirmeye çalışırken rakibinin 3 taşını yan yana getirmesini engellemektir.

Çapraz olarak yapılan üçlü grup geçersizdir. Oyuna ilk başlayan oyuncu bir taşını istediği bir yere yerleştirir.

Ardından diğer oyuncu bir taş yerleştirir. Her iki oyuncunun elindeki 3 taş bitinceye kadar sırası ile taşları oyun tahtası üzerine koyarlar.

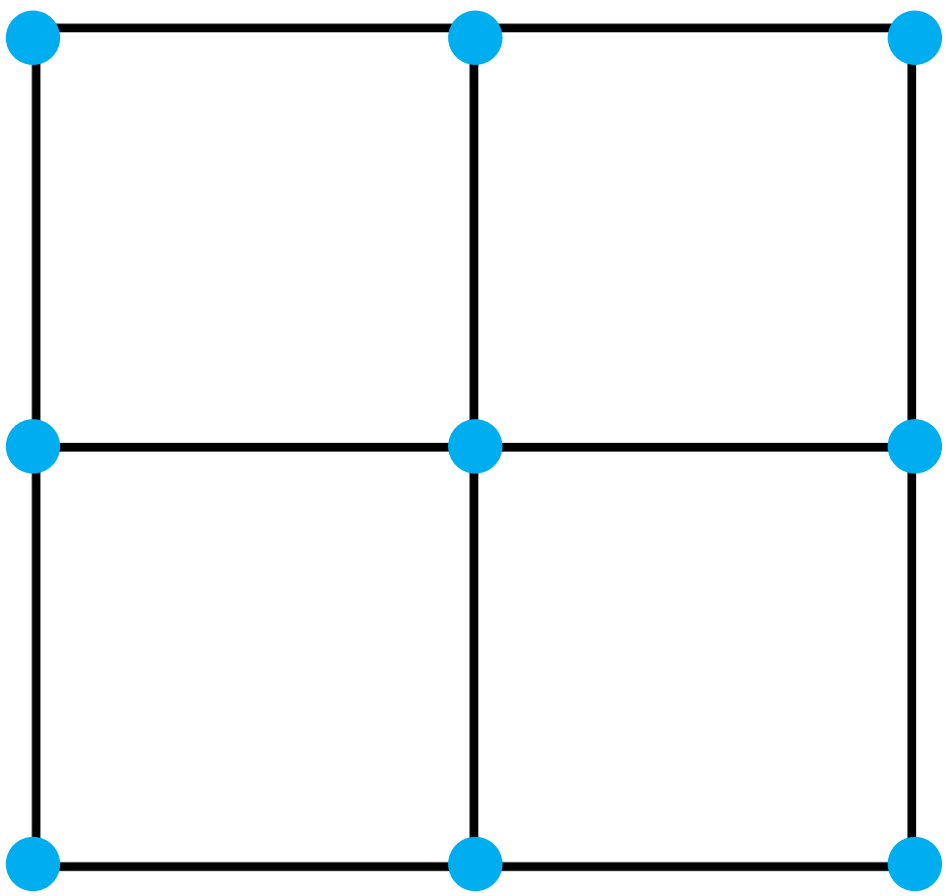
Eldeki taşlar bitene kadar hamle yapılmaz. Oyuncular taşlarını yerleştirince hamle yapılır.

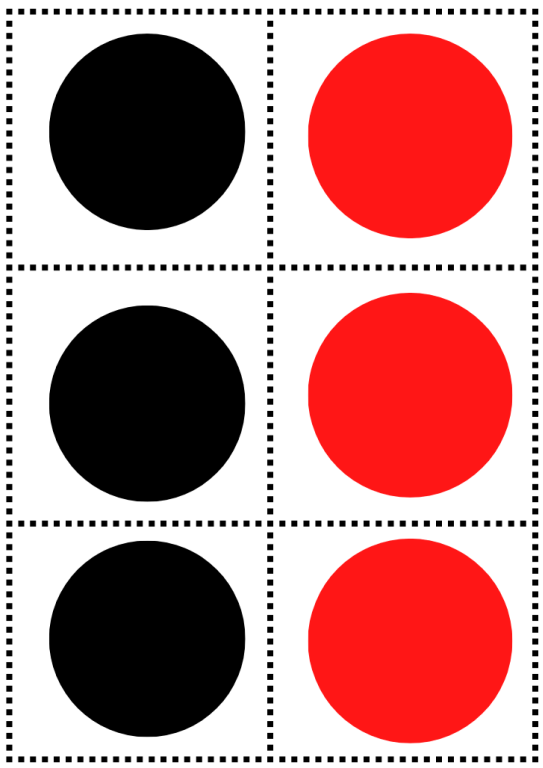
Sırası gelen oyuncu bir taşını en yakın ilk boş bölüme çizgi üzerinden kaydırarak hareket ettirir.

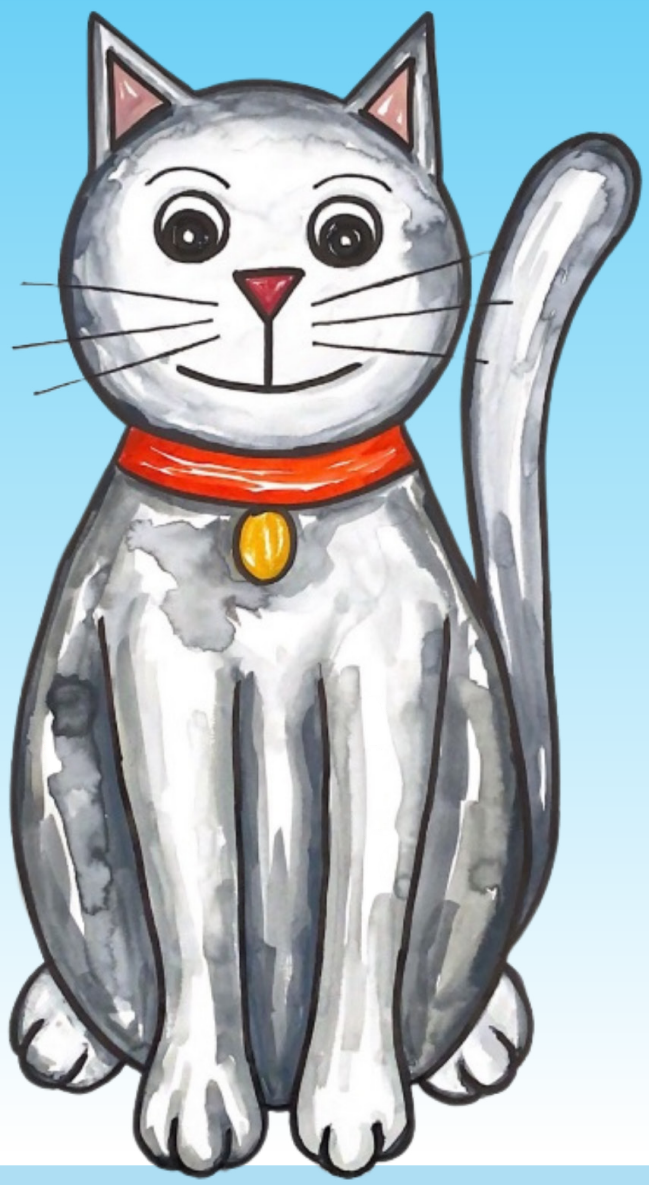
Taşlarını dikey ya da yatay yan yana dizen ilk oyuncu oyunu kazanır.

Oyunun Kuralları

- Oyuncular dokundukları taşı oynamak zorundadır.
- 2 taşı kalan oyuncu oyunu kaybeder.
- Oyuncular ellerindeki 3 taşı da oyun alanına bırakmadan oyun alanındaki hiçbir taşı oynatamazlar. Yani hamle yapılamaz.







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

bami.destek@meb.gov.tr