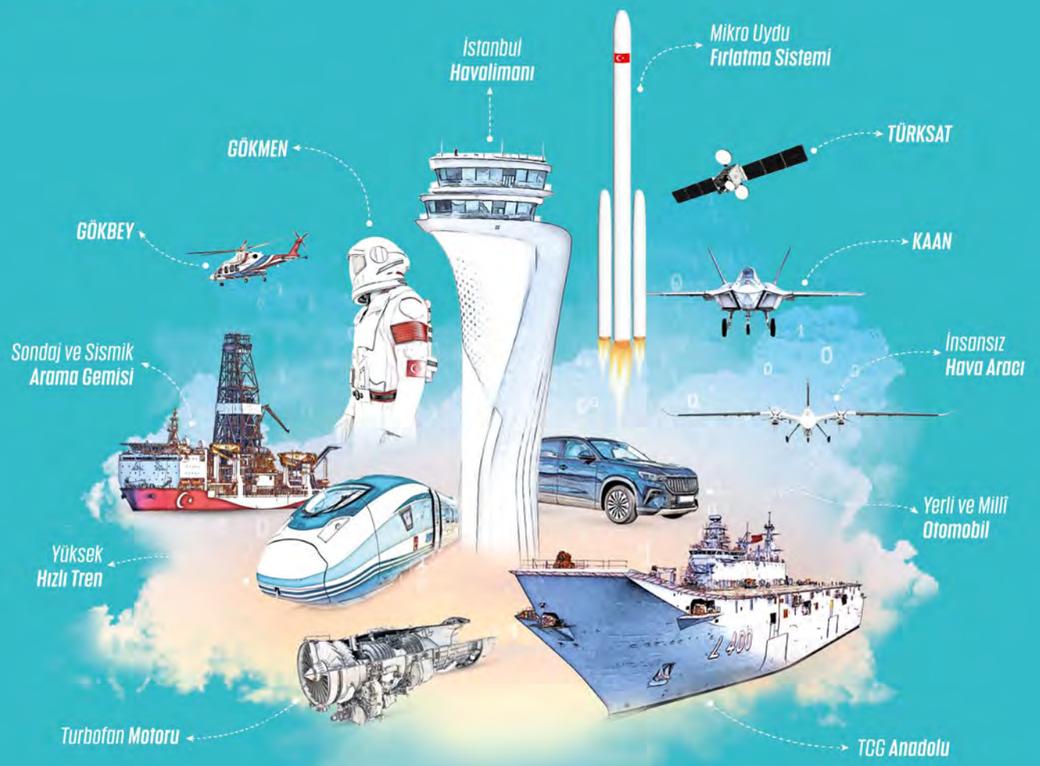
Bu kitaba sığmayan daha neler var!

eba
www.eba.gov.tr

Karekodu okut, bu kitapla ilgili EBA içeriklerine ulaş!

Teknoloji Yolculuğumuz



BU DERS KİTABI MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞINCA ÜCRETSİZ OLARAK VERİLMİŞTİR.
PARA İLE SATILAMAZ.

ISBN: 978-975-11-6221-2

Bandrol Uygulamasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmeliğin Beşinci Maddesinin İkinci Fıkrası Çerçevesinde Bandrol Taşıması Zorunlu Değildir.

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ALANI
OYUN VE OYUNCAK ATÖLYESİ 10
DERS MATERYALİ

MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ

10

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ALANI

OYUN VE OYUNCAK ATÖLYESİ

Ders Materyali



MESLEKİ VE TEKNİK ANADOLU LİSESİ
ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ALANI

OYUN VE OYUNCAK ATÖLYESİ 10

DERS MATERYALİ

YAZARLAR

Feryal YILDIZ
Nazlı PATIR ERKEK
Şirin YAMAN
Yıldız EMEKTAR AKMAN

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI YAYINLARI .....: 8022
YARDIMCI VE KAYNAK KİTAPLAR DİZİSİ .....: 1950

Her hakkı saklıdır ve Millî Eğitim Bakanlığına aittir. Ders materyalinin metin, soru ve şekilleri kısmen de olsa hiçbir surette alınıp yayımlanamaz.

HAZIRLAYANLAR

Dil Uzmanı	Gülhan TATBAK
Program Geliştirme Uzmanı	Ergül SIRKINTI
Ölçme ve Değerlendirme Uzmanı	Günay DURUCAN
Rehberlik Uzmanı	Davut ŞENYÜREK
Görsel Tasarım Uzmanı	Recep KILIÇ

ISBN: 978-975-11-6221-2

Millî Eğitim Bakanlığının 24.12.2020 gün ve 18433886 sayılı oluru ile Meslekî ve Teknik Eğitim Genel Müdürlüğünce ders materyali olarak hazırlanmıştır.



İSTİKLÂL MARŞI

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.

Ben ezelden beridir hür yaşadım, hür yaşarım.
Hangi çılgın bana zincir vuracakmış? Şaşarım!
Kükremiş sel gibiyim, bendimi çiğner, aşarım.
Yırtarım dağları, enginlere sığmam, taşarım.

Garbın âfâkını sarmışsa çelik zırhlı duvar,
Benim iman dolu göğsüm gibi serhaddim var.
Ulusun, korkma! Nasıl böyle bir imanı boğar,
Medeniyyet dediğin tek dişi kalmış canavar?

Arkadaş, yurduma alçakları uğratma sakın;
Siper et gövdeni, dursun bu hayâsızca akın.
Doğacaktır sana va'dettiği günler Hakk'ın;
Kim bilir, belki yarın, belki yarından da yakın.

Bastığın yerleri toprak diyerek geçme, tanı:
Düşün altındaki binlerce kefensiz yatanı.
Sen şehit oğlusun, incitme, yazıktır, atanı:
Verme, dünyaları alsan da bu cennet vatanı.

Kim bu cennet vatanın uğruna olmaz ki feda?
Şüheda fışkıracak toprağı sıksan, şüheda!
Cânı, cânânı, bütün varımı alsın da Huda,
Etmesin tek vatanımdan beni dünyada cüda.

Ruhumun senden İlâhî, şudur ancak emeli:
Değmesin mabedimin göğsüne nâmahrem eli.
Bu ezanlar -ki şehadetleri dinin temeli-
Ebedî yurdumun üstünde benim inlemeli.

O zaman vecd ile bin secde eder -varsa- taşım,
Her cerîhamdan İlâhî, boşanıp kanlı yaşım,
Fışkırır ruh-ı mücerret gibi yerden na'şım;
O zaman yükselerek arşa değer belki başım.

Dalgalan sen de şafaklar gibi ey şanlı hilâl!
Olsun artık dökülen kanlarımın hepsi helâl.
Ebediyyen sana yok, ırkıma yok izmihlâl;
Hakkıdır hür yaşamış bayrağımın hürriyyet;
Hakkıdır Hakk'a tapan milletimin istiklâl!

Mehmet Âkif Ersoy

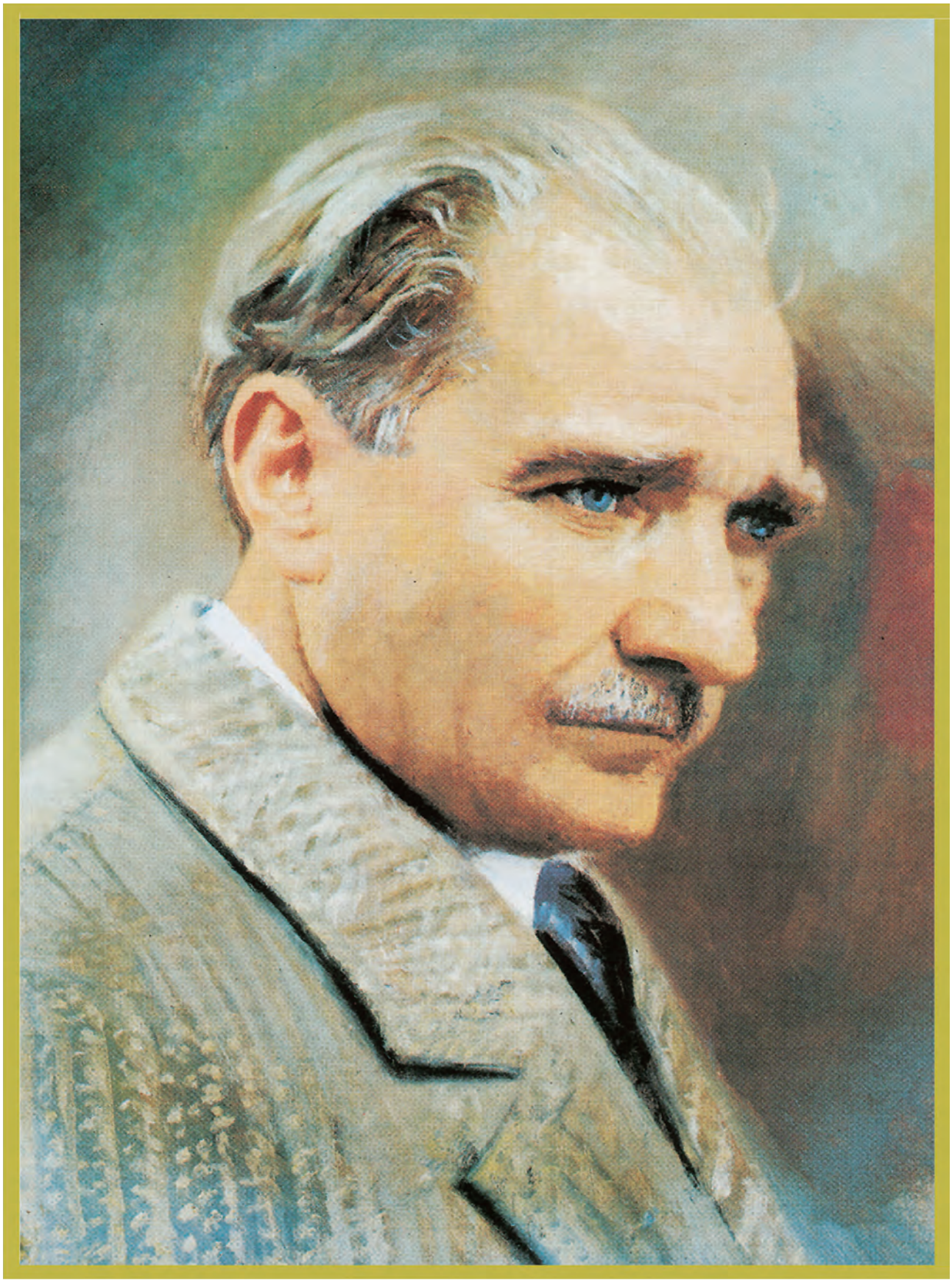
GENÇLİĞE HİTABE

Ey Türk gençliği! Birinci vazifen, Türk istiklâlini, Türk Cumhuriyetini, ilelebet muhafaza ve müdafaa etmektir.

Mevcudiyetinin ve istikbalinin yegâne temeli budur. Bu temel, senin en kıymetli hazinendir. İstikbalde dahi, seni bu hazineden mahrum etmek isteyecek dâhilî ve hâricî bedhahların olacaktır. Bir gün, istiklâl ve cumhuriyeti müdafaa mecburiyetine düşersen, vazifeye atılmak için, içinde bulunacağın vaziyetin imkân ve şeraitini düşünmeyeceksin! Bu imkân ve şerait, çok namüsait bir mahiyette tezahür edebilir. İstiklâl ve cumhuriyetine kastedecek düşmanlar, bütün dünyada emsali görülmemiş bir galibiyetin mümessili olabilirler. Cebren ve hile ile aziz vatanın bütün kaleleri zapt edilmiş, bütün tersanelerine girilmiş, bütün orduları dağıtılmış ve memleketin her köşesi bilfiil işgal edilmiş olabilir. Bütün bu şeraitten daha elîm ve daha vahim olmak üzere, memleketin dâhilinde iktidara sahip olanlar gaflet ve dalâlet ve hattâ hıyanet içinde bulunabilirler. Hattâ bu iktidar sahipleri şahsî menfaatlerini, müstevlîlerin siyasî emelleriyle tevhit edebilirler. Millet, fakr u zaruret içinde harap ve bîtap düşmüş olabilir.

Ey Türk istikbalinin evlâdı! İşte, bu ahval ve şerait içinde dahi vazifen, Türk istiklâl ve cumhuriyetini kurtarmaktır. Muhtaç olduğun kudret, damarlarındaki asil kanda mevcuttur.

Mustafa Kemal Atatürk



MUSTAFA KEMAL ATATÜRK

İÇİNDEKİLER

1. ÖĞRENME BİRİMİ
0-36 AY OYUN VE OYUNCAK

İÇİNDEKİLER 9
DERS MATERYALİNİN TANITIMI 12
1. ÖĞRENME BİRİMİ: 0-36 AY OYUN VE OYUNCAK 16
1.1. OYUN YOLUYLA ÇOCUĞUN GELİŞİM ALANLARINI DESTEKLEME 18
1.1.1. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Motor Gelişimine Etkileri ve Motor Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri 19
1.1.1.1. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Motor Gelişimine Etkileri 19
1.1.1.2. 0-36 Ay Çocuğunun Motor Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri 20
1.1.2. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimine Etkileri ve Bilişsel Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri 25
1.1.2.1. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimine Etkileri 25
1.1.2.2. 0-36 Ay Çocuklarının Bilişsel Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri 26
1.1.3. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Dil Gelişimine Etkileri ve Dil Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri 28
1.1.3.1.Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Dil Gelişimine Etkileri 28
1.1.3.2. 0-36 Ay Çocuğunun Dil Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri 29
1.1.4. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimine Etkileri ve Sosyal-Duygusal Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri 31
1.1.4.1. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimine Etkileri 31
1.1.4.2. 0-36 Ay Çocuklarının Sosyal-Duygusal Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri 32
1.1.5. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerine Etkileri ve Özbakım Becerilerini Destekleyen Oyun Örnekleri 34
1.1.5.1.Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerine Etkileri 34
1.1.5.2. 0-36 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerini Destekleyen Oyun Örnekleri 34
1.1.6. 0-36 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Seçerken Dikkat Edilecek Noktalar 36
1.1.7. 0-36 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Seçme ve Uygulama 36
1.1.8. 0-36 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Oluştururken Dikkat Edilecek Noktalar 40
1.1.9. 0-36 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Oluşturma ve Uygulama 40
1.2. ETKİNLİKLERDE OYUNU KULLANMA 45
1.2.1. Etkinliklerde Oyunu Kullanırken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar 45
1.2.2. Okul Öncesi Eğitim Etkinliklerinde Oyunun Kullanımı 45
1.3. 0-36 AY ÇOCUĞUNUN OYUN GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNCAKLAR 52
1.3.1. 0-36 Ay Çocukları İçin Oyuncak Yapımında Kullanılacak Malzemeler ve Özellikleri 54
1.3.2. 0-36 Ay Çocukları İçin Oyuncak Yaparken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar 55
1.3.3. 0-36 Ay Çocuğuna Uygun Oyuncak Yapımı 55
1.3.3.1. Dekoratif Amaçlı Dolgu Oyuncak 55
1.3.3.2. Oyun Amaçlı Dolgu Oyuncak 61
1.3.3.3. Oyun Amaçlı Örgü Oyuncak 63
1.3.3.4. 0-36 Ay Çocuğuna Uygun Kuklalar 69
1.3.3.5. Eğitici Oyuncak 74
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 93

İÇİNDEKİLER

2.
ÖĞRENME BİRİMİ
37-72 AY OYUN VE OYUNCAK

2. ÖĞRENME BİRİMİ: 37-72 AY OYUN VE OYUNCAK	98
2.1. 37-72 AY ÇOCUĞUNUN GELİŞİM ALANLARINI DESTEKLEYEN OYUN ÖRNEKLERİ	100
2.1.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Motor Gelişimine Etkileri ve Motor Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri	101
2.1.1.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Motor Gelişimine Etkileri	101
2.1.1.2. 37-72 Ay Çocuğunun Motor Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri	103
2.1.2. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimine Etkileri ve Bilişsel Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri	105
2.1.2.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimine Etkileri	105
2.1.2.2. 37-72 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri	106
2.1.3. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Dil Gelişimine Etkileri ve Dil Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri	107
2.1.3.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Dil Gelişimine Etkileri	107
2.1.3.2. 37-72 Ay Çocuğunun Dil Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri	107
2.1.4. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimine Etkileri ve Sosyal-Duygusal Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri	108
2.1.4.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimine Etkileri	108
2.1.4.2. 37-72 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri	109
2.1.5. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerine Etkileri ve Özbakım Becerilerini Destekleyen Oyun Örnekleri	110
2.1.5.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerine Etkileri	110
2.1.5.2. 37-72 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerini Destekleyen Oyun Örnekleri	111
2.1.6. 37-72 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Seçerken Dikkat Edilecek Noktalar	112
2.1.7. 37-72 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Seçme ve Uygulama	113
2.1.8. 37-72 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Oluştururken Dikkat Edilecek Noktalar	118
2.1.9. 37-72 Ay çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Oluşturma ve Uygulama	118
2.2. 37-72 AY ÇOCUĞUNA UYGUN OYUN ETKİNLİKLERİ	125
2.2.1. Etkinliklerde Oyunu Kullanırken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar	125
2.2.2. Okul Öncesi Eğitim Etkinliklerinde Oyunun Kullanımı	125
2.2.2.1. Türkçe Etkinliklerinde Oyunu Kullanma	125
2.2.2.2. Matematik Etkinliklerinde Oyunu Kullanma	127
2.2.2.3. Okuma Yazmaya Hazırlık Etkinliklerinde Oyunu Kullanma	127
2.2.2.4. Fen Etkinliklerinde Oyunu Kullanma	128
2.2.2.5. Sanat Etkinliklerinde Oyunu Kullanma	130
2.2.2.6. Drama Etkinliklerinde Oyunu Kullanma	131
2.2.2.7. Müzik Etkinliklerinde Oyunu Kullanma	132
2.2.2.8. Hareket Etkinliklerinde Oyunu Kullanma	133
2.2.3. 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Etkinliklerde Kullanılacak Örnek Oyun Uygulamaları	133
2.3. 37-72 AY ÇOCUĞUNUN GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNCAKLAR	139
2.3.1. 37-72 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Çeşitleri	139
2.3.2. 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Oyuncak Yapımında Kullanılacak Malzemeler ve Malzemelerin Özellikleri	141
2.3.3. 37-72 Ay Çocukları İçin Oyuncak Hazırlarken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar	142

İÇİNDEKİLER

2.3.4. 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Oyuncak Yapımı 142
2.3.4.1. Dekoratif Amaçlı Dolgu Oyuncak 142
2.3.4.2. Oyun Amaçlı Dolgu Oyuncak 146
2.3.4.3. Oyun Amaçlı Örgü Oyuncak 151
2.3.4.4. 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Kuklalar 155
2.3.4.5. Eğitici Oyuncaklar 172
2.3.4.6. Oyuncakların Etkinliklerde Kullanımı 199
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 204

3. ÖĞRENME BİRİMİ
ANİMASYON ÇALIŞMALARI

3. ÖĞRENME BİRİMİ: ANİMASYON ÇALIŞMALARI 208
3.1. ANİMASYON 210
3.1.1. Animasyonun Tanımı ve Faaliyet Türüne Göre Çeşitleri 210
3.1.2. Animasyonla İlgili Temel Kavramlar 211
3.1.2.1. Çocuk Animasyonu 211
3.1.2.2. Animatör 211
3.1.2.3. Organizasyon 212
3.1.2.4. Rekreasyon 213
3.1.3. Animasyonun Çocuğun Gelişimine Etkileri 214
3.1.4. Animasyonun Yararları 215
3.1.5. Çocuk Animasyonunun Uygulama Alanları 216
3.1.5.1. Doğum Günü Animasyonları 216
3.1.5.2. Sünnet Düğünleri 225
3.1.5.3. Özel Gün ve Hafta Kutlamaları 225
3.1.5.4.Tatil Köyleri ve Oteller 226
3.1.5.5. Çocuklar İçin Hizmet Veren Kurumlar 231
3.1.5.6. Animasyon Etkinliği Planlama 234
3.2. 0-72 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK ÖZGÜN YÜZ VE VÜCUT BOYAMA 239
3.2.1. Yüz ve Vücut Boyamanın Önemi, Bireyler Üzerindeki Etkisi 239
3.2.2. Yüz ve Vücut Boyamada Kullanılan Araç Gereç, Malzemeler 240
3.2.2.1. Yüz ve Vücut Boyamada Malzeme Seçerken ve Kullanırken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar 240
3.2.3. Yüz ve Vücut Boyamada Kullanılan Teknikler 241
3.2.4. Yüz ve Vücut Boyama Etkinlikleri 242
3.3. ÖZGÜN KOSTÜMLER VE AKSESUARLAR 250
3.3.1. Animasyonda Kostüm ve Aksesuarın Önemi ve Bireyler Üzerindeki Etkileri 250
3.3.2. Animasyonda Kostüm, Aksesuar Yapımında Malzeme Seçimi ve Kullanımında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar 251
3.3.3. Kostüm ve Aksesuar Hazırlamada Kullanılan Teknikler 252
3.3.3.1. Temel Dikiş Teknikleri 252
3.3.3.2. Kesme-Yapıştırma Tekniği 258
3.3.3.3. Bağlama Tekniği 259
3.3.3.4. Kolaj Tekniği 260
3.3.4. Kostüm ve Aksesuar Örnekleri 261
3.3.4.1. Kostüm Örnekleri 261
3.3.4.2. Aksesuar Örnekleri 271
3.3.5. Kostüm ve Aksesuar Yapımı 278
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME 281
CEVAP ANAHTARI 286
KAYNAKÇA 289

DERS MATERYALİNİN TANITIMI

Her öğrenme birimi farklı bir renge sahiptir. Öğrenme birimi giriş sayfası renkleri, sayfa başlarındaki birim numaraları, isimleri ve sayfa numaraları bu renkle gösterilir.

Öğrenme birimi giriş kapağı görseli burada yer alır.



Öğrenme birimi numarası burada yer alır.

Öğrenme biriminde-deki konular bu bölümde yer alır.

Öğrenme biriminde öğrenilecekler bu bölümde yer alır.

Öğrenme birimi ismi burada yer alır.

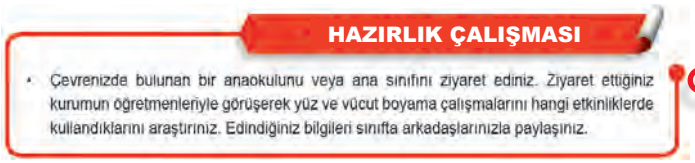
kitap.eba.gov.tr adresine yönlendiren karekod bu bölümde yer alır.

Öğrenme birimi kavramları bu bölümde yer alır.

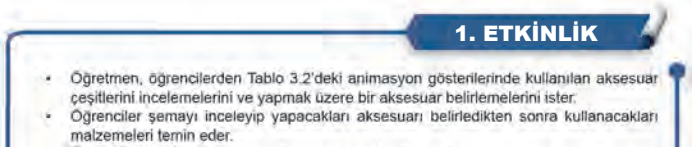


Sayfa numarası, öğrenme birimi ismi ve numarası burada yer alır.

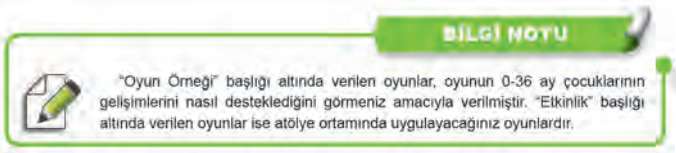
DERS MATERYALİNİN TANITIMI



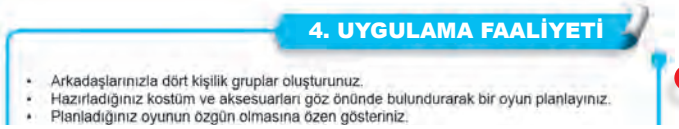
Konuyla ilgili hazırlık çalışmaları bu bölümde yer alır.



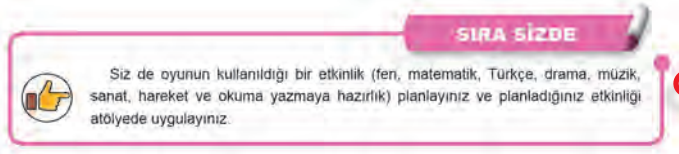
Konuyla ilgili etkinlikler bu bölümde yer alır.



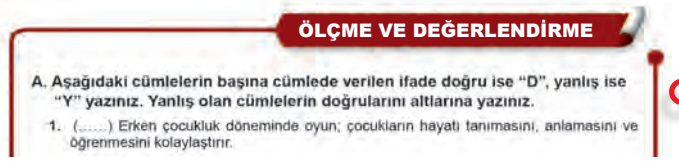
Konuyla ilgili destekleyici bilgiler bu bölümde yer alır.



Konuyla ilgili değerlendirme yapılacak uygulamalar bu bölümde yer alır.



Öğrencilerden konuyla ilgili yapmaları istenenler bu bölümde yer alır.



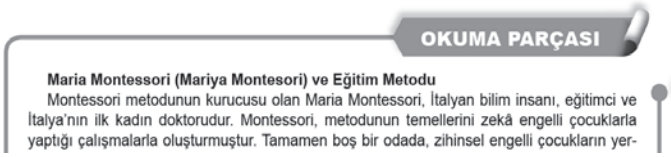
Öğrenme birimi ile ilgili ölçme ve değerlendirme soruları bu bölümde yer alır.



Her öğrenme birimi sonunda yer alan ölçme ve değerlendirme sorularının cevapları bu bölümde yer alır.

* Bu ders materyalinde ölçü birimlerinin uluslararası kısaltmaları kullanılmıştır.

DERS MATERYALİNİN TANITIMI

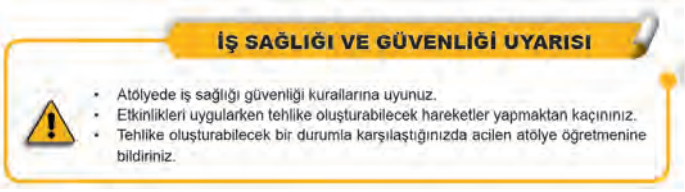


OKUMA PARÇASI

Maria Montessori (Mariya Montesori) ve Eğitim Metodu

Montessori metodunun kurucusu olan Maria Montessori, İtalyan bilim insanı, eğitimci ve İtalya'nın ilk kadın doktorudur. Montessori, metodunun temellerini zekâ engelli çocuklarla yaptığı çalışmalarla oluşturmuştur. Tamamen boş bir odada, zihinsel engelli çocukların yer-

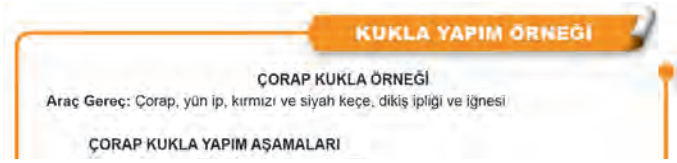
Konuyu destekleyici okuma parçaları bu bölümde yer alır.



İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ UYARISI

- Atölyede iş sağlığı güvenliği kurallarına uyunuz.
- Etkinlikleri uygularken tehlike oluşturabilecek hareketler yapmaktan kaçınınız.
- Tehlike oluşturabilecek bir durumla karşılaştığınızda acilen atölye öğretmenine bildiriniz.

Atölyede ve öğrenciler için tehlike oluşturabilecek ortamlarda uygulanması planlanan etkinliklerle ilgili iş sağlığı ve güvenliği uyarıları bu bölümde yer alır.



KUKLA YAPIM ÖRNEĞİ

ÇORAP KUKLA ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Çorap, yün ip, kırmızı ve siyah keçe, dikiş ipliği ve iğnesi

ÇORAP KUKLA YAPIM AŞAMALARI

Konuyla ilgili kukla yapım örnekleri bu bölümde yer alır.

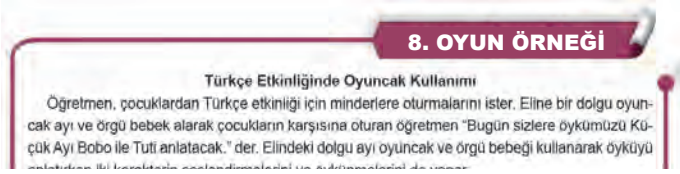


OYUNCAK YAPIM ÖRNEĞİ

DEKORATİF AMAÇLI DOLGU OYUNCAK ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Uygun bir kumaş, dikiş iğnesi, dikiş ipliği, dolgu malzemesi (elyaf vb.), bulut kalıbı, toplu iğne, kalın kâğıdı, makas

Konuyla ilgili oyuncak yapım örnekleri bu bölümde yer alır.



8. OYUN ÖRNEĞİ

Türkçe Etkinliğinde Oyuncak Kullanımı

Öğretmen, çocuklardan Türkçe etkinliği için minderlere oturmalarını ister. Eline bir dolgu oyuncak ayı ve örgü bebek alarak çocukların karşısına oturan öğretmen "Bugün sizlere öykümüzü Küçük Ayı Bobo ile Tuti anlatacak." der. Elindeki dolgu ayı oyuncak ve örgü bebeği kullanarak öyküyü

Konuyla ilgili oyun örnekleri bu bölümde yer alır.

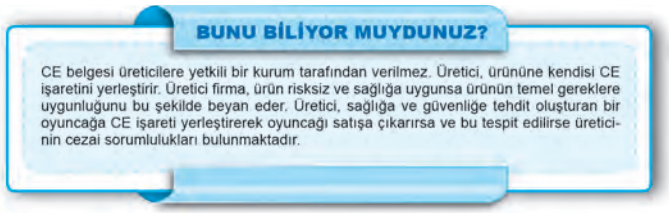


"Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür. İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir."

Friedrich Fröbel

Görsel 1.11: Çocuk ve oyun

Konuyla ilgili önemli kişilerin sözleri bu bölümde yer alır.



BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

CE belgesi üreticilere yetkili bir kurum tarafından verilmez. Üretici, ürününe kendisi CE işaretini yerleştirir. Üretici firma, ürün risksiz ve sağlığa uygunsa ürünün temel gereklere uygunluğunu bu şekilde beyan eder. Üretici, sağlığa ve güvenliğe tehdit oluşturan bir oyuncağa CE işareti yerleştirerek oyuncağı satışa çıkarırsa ve bu tespit edilirse üreticinin cezai sorumlulukları bulunmaktadır.

Öğrenciler için destekleyici kısa bilgiler bu bölümde yer alır.

DERS MATERYALİNİN TANITIMI

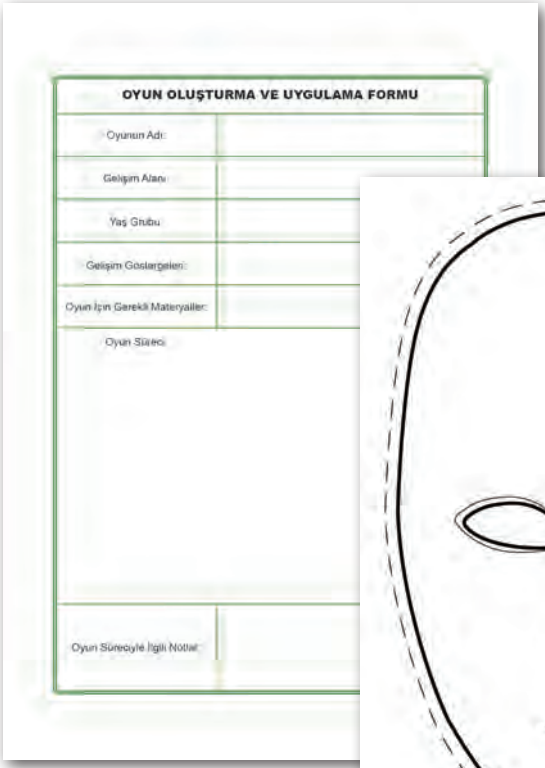
İÇİNDEKİLER

KAYNAKÇA

Öğrenme birimleri dışında kalan içindekiler, ders materyalinin tanıtımı, cevap anahtarı ve kaynakça gibi bölümler bu başlıklar altında yer alır.

Bazı etkinliklere ait kitap.eba.gov.tr adresindeki dijital materyal içeriklerine yönlendiren karekod ve linki bu şekilde verilmiştir.

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=22317


OYUN OLUŞTURMA VE UYGULAMA FORMU

Oyunun Adı:

Gelişim Alanı:

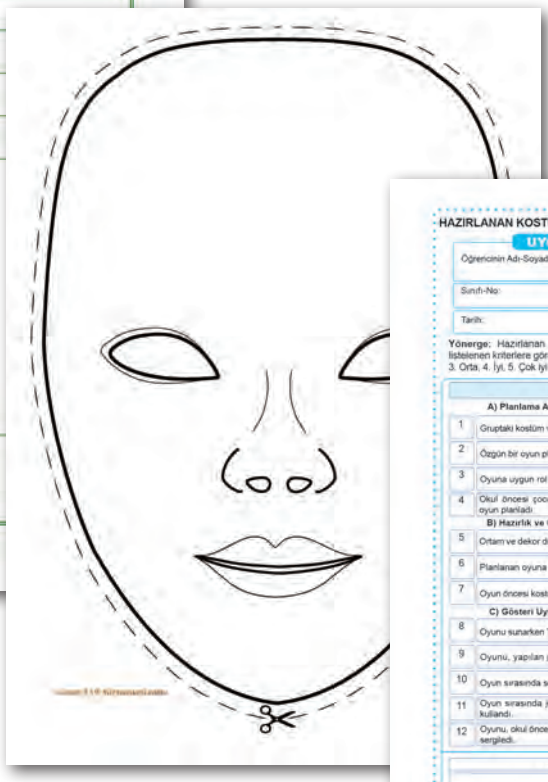
Yaş Grubu:

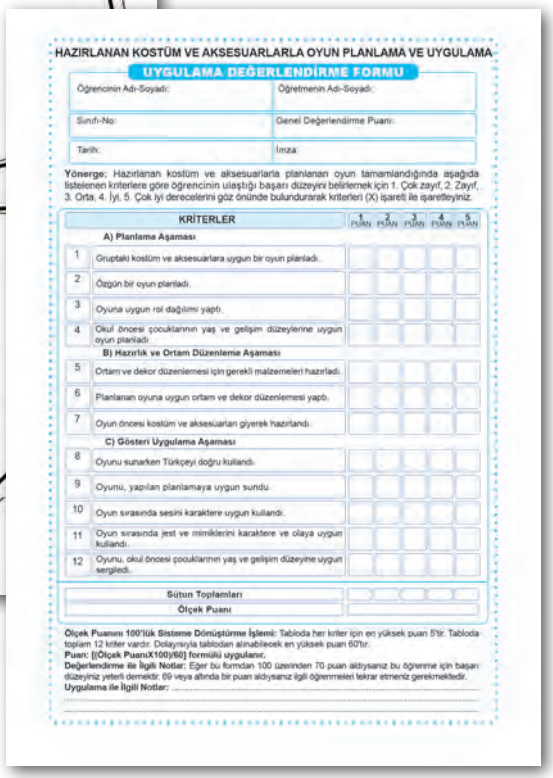
Gelişim Göstergeleri:

Oyun İçin Gerekli Materyaller:

Oyun Süresi:

Oyun Süreciyle İlgili Notlar:




HAZIRLANAN KOSTÜM VE AKSESUARLARLA OYUN PLANLAMA VE UYGULAMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı: | Öğretmenin Adı-Soyadı:

Sınıfı-No: | Genel Değerlendirme Puanı:

Tarih: | İmza:

Yönerge: Hazırlanan kostüm ve aksesuarlarla planlanan oyun tamamlandığında aşağıda listelenen kriterlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak kriterleri (X) işareti ile işaretleyiniz.

	KRİTERLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Planlama Aşaması					
1	Gruptaki kostüm ve aksesuarlara uygun bir oyun planladı.					
2	Özgün bir oyun planladı.					
3	Oyuna uygun rol dağılımı yaptı.					
4	Okul öncesi çocuklarının yaş ve gelişim düzeylerine uygun oyun planladı.					
	B) Hazırlık ve Ortam Düzenleme Aşaması					
5	Ortam ve dekor düzenlemesi için gerekli malzemeleri hazırladı.					
6	Planlanan oyuna uygun ortam ve dekor düzenlemesi yaptı.					
7	Oyun öncesi kostüm ve aksesuarları giyerek hazırlandı.					
	C) Gösteri Uygulama Aşaması					
8	Oyunu sunarken Türkçeyi doğru kullandı.					
9	Oyunu, yapılan planlamaya uygun sundu.					
10	Oyun sırasında sesini karaktere uygun kullandı.					
11	Oyun sırasında jest ve mimiklerini karaktere ve olaya uygun kullandı.					
12	Oyunu, okul öncesi çocuklarının yaş ve gelişim düzeyine uygun sergiledi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her kriter için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 12 kriter vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 60'tır.
Puan: [(Ölçek Puanı X100)/60] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz gerekmektedir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....


GÖRSEL KAYNAKÇA

için karekodu cihazınıza okutunuz ya da aşağıdaki görsel ağ adresine gidiniz.

290 | OYUN ve OYUNCAK ATÖLYESİ 10

Ders materyalinin kitap.eba.gov.tr adresinde yer alan görsel kaynakçasına yönlendiren karekod son bölümde verilmiştir.

Form, örnek çizim gibi kopyası alınarak çoğaltılabilecek sayfalar ders materyalinin genelindeki sayfa standartlarından farklı olarak sayfa altı bilgisi ve sayfa numaraları olmadan verilmiştir.



1.

ÖĞRENME BİRİMİ

0-36 AY OYUN VE OYUNCAK



KONULAR

1.1. ÇOCUĞUN GELİŞİM ALANLARINI OYUN YOLUYLA DESTEKLEME

1.2. ETKİNLİKLERDE OYUNU KULLANMA

1.3. 0-36 AY ÇOCUĞUNUN OYUN GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNCAKLAR

KAVRAMLAR

Kukla

Eğitici oyuncak

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Oyun kavramı
- 0-36 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyun örnekleri
- 0-36 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyun seçme, oluşturma ve uygulama
- Okul öncesi eğitim etkinliklerinde oyunun kullanımı
- 0-36 ay çocuğunun oyun gelişimini destekleyen oyuncaklar
- 0-36 ay çocuğuna uygun oyuncak yapımı

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

1. **Ebeveynlerinizden 0-36 aylık dönemde oynadığınız oyunlar hakkında bilgi alınız. Edindiğiniz bilgileri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.**
2. **Oyunun 0-36 aylık çocuklarının gelişimi üzerindeki etkileri neler olabilir? Fikirlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.**

1.1. OYUN YOLUYLA ÇOCUĞUN GELİŞİM ALANLARINI DESTEKLEME

Oyun; çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, belli bir amacı olan ya da olmayan, kurallı veya kuralsız gerçekleştirilebilen, çocuğun tüm gelişim alanlarının temeli olan, eğlenerek öğrenme fırsatı sunan etkinliklerdir. Çocukların öğrenmek için büyük merakları vardır ve oyun içinde keyifle öğrenirler.



Görsel 1.1: Bebeklik döneminde oyun

Oyun tüm çocukların evrensel dilidir. Doğumdan yaklaşık bir ay sonra bebeğin yaşadığı çevreyi keşfetmesiyle oyunun temeli atılır ve yaşamın her döneminde türleri değişse de oyun devam eder. Erken çocukluk döneminde çocuklar hayatı tanımak, anlamak ve öğrenmek için oyunu kullanırlar. Oyunun bu amaçla kullanılması, bebeklik döneminde oyunu özel ve vazgeçilmez yapmaktadır.

Bir etkinliğin oyun olarak tanımlanabilmesi için belirli özellikleri taşıması gerekmektedir. Bu özellikler şunlardır:

- Oyun sınırlandırılmış bir zamanda ve belirli bir mekânda oynanır.
- Oyun içten güdümlüdür. Oyunda başkaları tarafından yönlendirilme söz konusu olmaz. Çocuk oyuna özgürce katılır ve oyunu sürdürür.
- Oyunun belirli bir amacı olmayabilir. Oyunun süreci ve çocuğun oyundan elde ettiği kazanımlar önemlidir.
- Oyunda hareketli, yaratıcı ve özgür bir ortam vardır.
- Oyunda gerçek yaşamdan farklı bir konumda olma durumu vardır.
- Çocuk oyun oynarken eğlenmeli ve hoş vakit geçirmelidir.
- Oyunda gerçek ya da hayalî her şey mümkündür. Olaylar bir sıra takip etmek zorunda değildir. Çocuklar olay örgüsünü özgürce oluşturabilirler.
- Oyunun kesin olmayan kuralları vardır. Oyunu oynayanlar yeni kuralları kabul ettiği takdirde kurallar değiştirilebilir.
- Oyunun nasıl gelişeceği ve sonuçlanacağı önceden belli değildir. Oyun doğaçlama gelişir.
- Oyunda çevreyi ve hayatı araştırma, inceleme ve tanıma söz konusudur.
- Oyunda çocuğun bedensel, sosyal-duygusal ve zihinsel gelişimi bir bütün içerisinde desteklenir.
- Oyun, çocuğun yeteneklerinin ortaya çıkmasına ve gelişmesine zemin hazırlar.
- Oyunda kullanılan materyaller çocuğun motivasyonunu arttırır (Görsel 1.1).



Görsel 1.2: Kaba motor becerilerin gelişimi

1.1.1. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Motor Gelişimine Etkileri ve Motor Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri

Motor beceriler, ince motor beceriler ve kaba motor beceriler olmak üzere ikiye ayrılır. **Kaba motor beceriler,** hareket etmek için büyük kasların kullanılmasıdır (Görsel 1.2). Emeklemek, yürümek, zıplamak kaba motor becerilere örnek olarak verilebilir. **İnce motor beceriler** ise el ve parmak kasları kullanılarak belirli hareketlerin yapılmasıdır. Küçük nesneleri parmaklarla tutmak, kâğıt yırtmak, düğme iliklemek, fermuar açıp kapatmak ve yazı yazmak ince motor becerilerin gelişmesi sayesinde gerçekleşir.

1.1.1.1. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Motor Gelişimine Etkileri

Çocukların motor becerileri hayatın ilk iki yılında hızlı gelişim gösterir. Oyunlar sırasında belirli hareketlerin tekrarlanması çocuğun kas gelişimini hızlandırır. Örneğin bebek, yaşamın ilk aylarında bir nesneyi avucuyla yakalarken kasların gelişmesi sonucu baş ve işaret parmağı arasında tutar.

Fiziksel oyunlar, çocukların motor gelişimlerinin desteklenmesinde büyük öneme sahiptir. Bebekler kısıtlı becerilerini kullanarak fiziksel oyunlara başlayabilirler. Kendi kasları üzerinde kontrolü artan bebekler çevrelerini keşfetmeye odaklanırlar. İlk aylarda başını ve boynunu kontrol etmeye başlayan bebeklerin büyük kaslarını desteklemeye yönelik oyunlar sayesinde kazandıkları gelişimsel beceriler şunlardır:

- Sırtüstü uzanırken ayakları havada tutma
- Dizleri karna çekme
- Başı küçük açılarla kaldırma
- Göğsü kaldırma
- Yan dönme
- Destekli ve desteksiz oturma
- Ayaklarla kendini öne itme, sürünme, emekleme
- Ayağa kalkma, ayakta durma
- Adımlama, destekli ve desteksiz yürüme
- Topa vurma
- Destekli ve desteksiz merdiven çıkma ve inme
- Tırmanma
- Zıplama
- Koşma
- Tek ayağının üstünde dengede durma
- Bisiklet sürme
- Dans etme ve belirli bir yükseklikten atlama

İlk aylarda sadece ellerine bakabilen bebeklerin küçük kaslarını desteklemeye yönelik oyunlar sayesinde kazandıkları gelişimsel beceriler ise şunlardır:

- Elleri ağza sokma
- El ve ayaklarla oynama
- Avuca verilen nesneyi kavrama
- Uzaktaki bir nesneyi yakalamak için hamle yapma, hedeflenen nesneye ulaşma
- Nesneleri elden ele geçirme
- Nesneleri parmaklarla tutma
- Nesneleri üst üste dizme
- Kalemi önce avuçla sonra parmaklarla tutma, karalama ve boyama yapma
- Çatal ve kaşık kullanma
- Bardağı kulpundan tutma
- Makas tutma ve kesme
- İpe boncuk dizme (Görsel 1.3)
- Katlama yapma



Görsel 1.3: İnce motor becerilerin gelişiminin desteklenmesi

BİLGİ NOTU

Uygulamalarda jest ve mimiklerin kullanılarak bebekle konuşulması, cesaretlendirici sözcüklerin (çok güzel, aferin vb.) söylenmesi, bebeği / çocuğu motor hareketleri yapmada istekli olmaya ve tekrar etmeye teşvik edecektir. Bebeğin / çocuğun motivasyonu açısından bu tür davranışlara özen gösterilmelidir. Her çocuğun motor gelişim becerilerini kazanma hızı aynı değildir. Dolayısıyla çocuklar kendi becerileri içinde değerlendirilmeli ve destek programlar, bu durum dikkate alınarak planlanmalıdır.

(Millî Eğitim Bakanlığı, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (2013). 0-36 Aylık Çocuklar İçin Eğitim Programı. Ankara.)

1.1.1.2. 0-36 Ay Çocuğunun Motor Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

BİLGİ NOTU

"Oyun Örneği" başlığı altındaki oyunlar, oyunun 0-36 ay çocuklarının gelişimlerini nasıl desteklediğini görmeniz amacıyla verilmiştir. "Etkinlik" başlığı altındaki oyunlar ise atölye ortamında uygulayacağınız oyunlardır.

1. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Benim Güzel Oyuncaklarım
Gelişim Alanı: Kaba Motor Gelişimi
Yaş Grubu: 0-3 ay
Gelişim Göstergeleri: Başını ve boynunu kısa süreli kontrol etmeye çabalar.
Yüzüstü yatarken başını 45° kadar kaldırır.
Araç Gereç: Yumuşak bir minder, bebeğin sevdiği birkaç oyuncak

- Bebeği yüzüstü yatırınız ve minderi bebeğin göğsünün altına koyarak boynunu ve başını dik tutması için destekleyiniz.
- Bebeğin karşısına geçiniz. Yumuşak ve neşeli bir ses tonuyla bebeğin adını söyleyerek ondan size bakmasını isteyiniz. Örneğin "Elif, merhaba! Buradayım. Haydi, bana bak!
- Bebek başını kaldırıp size baktığında ona oyuncaklarını gösteriniz. Oyuncaklarla sesler çıkararak ve oyuncakları konuşturarak bebeğin dikkatini oyuncaklara çekiniz.



Görsel 1.4: Yüzüstü yatma

- Yorulup başını mindere bıraktığında dinlenmesi için bebeğe bir süre müsaade ediniz. Bu sürede onunla konuşmaya devam ediniz. Örneğin bebeğin ellerine dokunup "Ne kadar güzel ellerin var, parmakların da minicik. Haydi, onlara tek tek dokunalım!" gibi güzel sözler ve temasla dinlenmesini sağlayınız.
- Bebeğin dikkatini tekrar oyuncaklara çekiniz ve başını kaldırmasını sağlayınız. Başını kaldırıp oyuncaklarla ilgilendiği zaman "Aferin sana! Ne güzel de başını kaldırdın, oyuncaklarına ne güzel bakıyorsun." gibi cümlelerle bebeğin davranışını pekiştiriniz.

2. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Küçük Adımlar
Gelişim Alanı: Kaba Motor Gelişimi
Yaş Grubu: 18-24 ay
Gelişim Göstergeleri: Yardımsız yürür.
Geri geri yürür.
Araç Gereç: Yürüyüş yapmaya uygun yavaş tempoda bir müzik

- Çocuğun size alışabilmesi için oyuna başlamadan önce çocukla iletişim kurunuz. Bunun için çocuk oyun oynadığı sırada çocuğun oyununa dâhil olabilir ya da yanınızda götürdüğünüz bir oyuncağı gösterip ilgisini çekebilirsiniz.
- Çocukla bir süre vakit geçirdikten sonra müziği açınız.
- Çocuğun yanına gidip elini tutunuz ve ona "Haydi, birlikte yürüyüş yapalım!" deyiniz.
- Müziğe uygun tempoda ve çocuğun hızına uygun şekilde küçük adımlarla ileri doğru yürüyünüz.
- Bir süre sonra adımlarınızı geri geri atmaya başlayınız ve çocuğu da geri adım atması için yönlendiriniz.
- Size uyum sağladığında çocuğun adını söyleyerek "Aferin!" deyiniz ve ne kadar güzel yürüdüğünü ifade ediniz.
- Kısa süreli, ileri ve geri adımlar atarak dans ediniz ve çocuğun da size uygun adımlar atması için onu yönlendiriniz.
- Oyunun sonunda çocuğa ileri ve geri çok güzel yürüdüğünü, dans ettiğini söyleyerek onu takdir ediniz.

3. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Çevir, Tut, Topla
Gelişim Alanı: İnce Motor Gelişimi
Yaş Grubu: 6-12 ay
Gelişim Göstergeleri: Kabın içindeki nesneleri kabı ters çevirerek boşaltır.
Nesneleri parmaklarıyla tutar.
Tuttuğu nesneyi bir kabın içine atar.
Araç Gereç: Bir kova ya da oyuncak sepeti, çeşitli oyuncaklar

- Bebeği rahat edeceği bir yere oturtunuz ve içi oyuncak dolu sepeti alarak siz de bebeğin karşısına oturunuz.
- Sepetin içinden sırayla birkaç oyuncağı alıp, bebeğe gösterip oyuncağı tekrar sepete koyunuz.
- Sepeti ters çevirerek boşaltınız. Bebeğe bakarak "Oyuncaklar döküldü. Haydi, birlikte toplayıp sepete koyalım!" deyiniz ve oyuncaklardan birini elinize alıp bebeğe göstererek sepete koyunuz.
- "Haydi, şimdi sıra sende! Sen de bir oyuncak al ve sepetin içine at." diyerek bebeği yönlendiriniz.
- Bebek, oyuncaklardan alıp sepete atmazsa bir oyuncağı alıp ona uzatınız ve sepete koyması için rehberlik ediniz.
- Bebek, desteksiz bir şekilde oyuncakları sepete koyduğu zaman onu alkışlayınız ve ona "Aferin!" deyiniz.
- Tüm oyuncaklar sepete koyulduktan sonra "Haydi, sepeti ters çevir!" diyerek sepeti boşaltması ve tekrar doldurması için bebeği yönlendiriniz.
- Oyunun sonunda bebeğe "Aferin, bütün oyuncakları sepete doldurdun!" diyerek pekiştireç veriniz.

4. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Benim Kulem
Gelişim Alanı: İnce Motor Gelişimi
Yaş Grubu: 18-24 ay
Gelişim Göstergeleri: Nesneleri dengeli bir şekilde üst üste koyar.
En az dört küpten (5x5 cm) kule yapar.
Araç Gereç: Küp ya da blok



Görsel 1.5: Küplerden kule yapma

- Küpleri çocukla rahatça kule yapabileceğiniz bir masaya ya da zemine koyunuz.
- Çocukla karşılıklı oturunuz ve çocuğa "Bu rengârenk küplerle birlikte kule yapalım mı?" diyerek onu oyuna yönlendiriniz.
- Bebeğin kule yapması için kısa bir süre bekleyiniz. Oyuna başlarsa yaptığı kule hakkında bebekle konuşunuz. "Ne kadar uzun bir kule, çok güzel yaptın!" gibi pekiştireçler veriniz.
- Oyuna başlamazsa siz birkaç küpü üst üste koyarak kule yapınız ve bebeğe model olunuz.
- Daha sonra "Haydi, şimdi sen de kendi kuleni yap!" diyerek bebeği yönlendiriniz.
- Oyunun sonunda bebeğin yaptığı kuleyi çok beğendiğinizi ifade ederek onu takdir ediniz.

BİLGİ NOTU



"Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü 0-36 Aylık Çocuklar İçin Eğitim Programı" kitabını temin ediniz. Programda her gelişim alanı için gelişim göstergeleri açıklamalarıyla birlikte verilmiştir. Göstergeleri ve açıklamalarını dikkatlice inceleyiniz.

NOT: Çocuklar için oyun seçerken ve oluştururken gelişim göstergelerine ihtiyaç duyacağınız için derslerde Okul Öncesi Eğitim Programı'nı yanınızda bulundurunuz.

İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ UYARISI



- Kendi güvenliğiniz ve arkadaşlarınızın güvenliği için daima dikkatli ve sorumlu hareket ediniz.
- Daima işinize uygun ve güvenli araç gereç kullanınız. Atölyedeki araçları bozmayınız ve araçlara zarar vermeyiniz.
- İşe başlamadan önce kullanacağınız araçları daima kontrol ediniz. İşiniz bittiğinde kullandığınız araçları güvenli ve düzenli olarak yerlerine kaldırınız.
- Güvenli kullanım konusunda öğretmeninizden bilgi almadığınız araçları ve maddeleri asla kullanmayınız. Araç ve maddeleri kullanmadan önce uyarılara dikkat ediniz. Daha önce bilmediğiniz araç gereç ve malzemelerin kullanımı hakkında mutlaka öğretmeninizden bilgi alınız.
- Çalıştığınız alanı temiz ve düzenli tutunuz.
- Malzemeleri ve araç gereci güvenli bir şekilde taşıyınız.
- Kesici, delici araç gereç ve elektrikli aletlerle çalışırken dikkatli olunuz.
- Atölye içinde ve dışında koşmayınız, dikkatsiz hareket etmeyiniz, kaygan zeminlere dikkat ediniz.
- Merdivenleri daima güvenli ve dikkatli inip çıkınız.
- Dikkat ve konsantrasyon isteyen işlerde birbirinizi asla rahatsız etmeyiniz ve arkadaşlarınızın dikkatlerini dağıtmayınız.
- Atölyede asla el şakası yapmayınız.
- Sağlığınız için aldığınız geçici ve sürekli ilaçlar hakkında öğretmeninize mutlaka bilgi veriniz.
- Tehlike oluşturan ve kaza ihtimali olan durumları atölye öğretmeninize bildiriniz.
- Atölyenin son kontrollerini yapmadan atölyeyi terk etmeyiniz.

1. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilere bahçeye çıkıp oyun oynayacaklarını ancak bu oyun için hazırlık yapmaları gerektiğini söyler.
- Eline bir kutu alır ve öğrencilerden kendilerine ait bir nesneyi (kalem kutusu, defter, kalem vb.) kutunun içine koymalarını ister.
- Kutu hazırlandıktan sonra öğrencilere, oyunda engel olarak kullanabilecekleri çeşitli yükseklikteki kutu, blok gibi nesnelere ihtiyaçları olduğunu söyler. Öğrenciler, engel olarak kullanılacak nesneleri atölyeden temin ederler.
- Oyun materyallerini alarak bahçeye çıkarlar.
- Öğretmen bahçede engelleri belirli aralıklarla düz bir şekilde dizer. Engellerin sonuna içinde nesnelerin olduğu kutuyu koyar.
- Ortamı hazırladıktan sonra öğrencilere oyunu anlatır.
- "Şimdi herkes sıraya girecek. En öndeki kişiden başlamak üzere herkes, engellerin üzerinden sırayla atlayacak ve içinde nesnelerin olduğu kutuya gidecek. Herkes, kutunun içinden kendisine ait nesneyi aldıktan sonra tekrar engellerin üzerinden atlayarak geri gelecek ve sıranın en arkasına geçecek. Sırası gelen kişi oyuna devam edecek." der.
- Tüm öğrenciler oyunu oynadıktan sonra öğrencilere "Oynadığımız bu oyun çocuğun hangi gelişim alanını destekler?" sorusunu yöneltir.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun motor gelişimini desteklediğini açıklar.

2. ETKİNLİK



Görsel 1.6: Oyun hamuruna ellerle şekil verme

- Öğretmen, öğrencilerden bir hafta önceden oyun hamuru ister.
- Öğrencilere oyun hamurlarını çıkarmalarını ve yoğurmalarını söyler.
- Öğrencilere oyun hamurlarıyla istedikleri şekilleri yapabileceklerini açıklar.
- Daha sonra öğrencilere oyun hamurlarını tekrar yoğurmalarını ve hamurlarıyla bir kompozisyon oluşturmalarını söyler. Örneğin orman, denizaltı, gökyüzü.
- Öğretmen, öğrenciler çalışmalarını tamamladıktan sonra "Yaptığımız bu etkinlik çocuğun hangi gelişim alanını destekler?" diye sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

1.1.2. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimine Etkileri ve Bilişsel Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri

Bebek, dünyaya geldiği andan itibaren çevreye uyum sağlamaya çalışır. Zamanla kendi bedenini, ailesini, yakın çevresindeki insanları ve nesneleri tanımaya, olayları anlamlandırmaya başlar. Tüm bu süreç içerisinde çocuğun bilişsel yetenekleri gelişir.

1.1.2.1. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimine Etkileri

Yaşamın ilk günlerinde uyaranlara yalnızca refleksleriyle tepki veren bebek, zaman içerisinde duyusal yeteneklerini kullanmaya başlar. Motor becerilerini koordine etmeyi öğrenmesiyle de çevresini tanımaya çalışır. Bilişsel süreçlerin gelişmesinde bebeğin çevresindeki insanlarla etkileşim içerisinde olması çok önemlidir. Bu etkileşimlerde çocuğa oyun ve oyuncaklarla zengin, uyarıcı bir çevre hazırlanmalıdır.

6-12 aylar arasında bebekler; nesneleri dokunarak, ağızlarına götürerek, koklayarak, sallayarak, yere ya da birbirlerine vurarak, belirli özelliklerine dikkat ederek keşfederler (Görsel 1.7). Bu keşif sırasında duyularını kullanırlar. Her keşfettikleri nesneyi oyunlarına dâhil ederler. 12. aydan önce bebekler görüş alanı dışında kalan nesnelerin yok olduğunu sanırlar. Nesne devamlılığının kazanılmasıyla taklide dayalı oyunlar oynarlar. Yetişkinin yaptığı el ve vücut hareketlerini, çıkardığı sesi taklit ederler. Bilişsel becerileri geliştikçe kaybolan oyuncağı arama, problemlere çözüm üretme, aynı olan nesneleri eşleştirme, basit sınıflandırmalar yapma ve rol oynama oyunlarına ilgi duymaya başlarlar.

Bilişsel gelişim sürecine refleksleriyle başlayan bebek; oyunlar aracılığıyla nesnelere bakmayı, hareket eden nesneyi izlemeyi, nesnelere uzanmayı, nesnelerle oynamayı, kaybolan nesneyi aramayı, nesneleri amacına uygun bir şekilde kullanmayı, isimlendirmeyi, sınıflandırmayı öğrenir. Nesneler kadar insanlarla da etkileşim hâlinde olan bebek; sürecin başında çevresindeki kişileri yalnızca izlerken süreç içerisinde o kişileri tanır, taklit eder ve onların rollerine bürünür. Oyunlar aracılığıyla problem çözme, parça-bütün ve neden-sonuç ilişkisi kurma, verilen yönergeleri yerine getirme becerilerini kazanır.



Görsel 1.7: Nesnelerin keşfi

1.1.2.2. 0-36 Ay Çocuklarının Bilişsel Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

5. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Keşif Zamanı
Gelişim Alanı: Bilişsel Gelişim
Yaş Grubu: 3-6 ay
Gelişim Göstergeleri: Parlak renkli ve hareketli nesneyi 180° izler.
Eline verilen nesneyle oynar.
Çeşitli kokuları ayırt eder.
Nesneyi eliyle keşfetmeye çalışır.
Araç Gereç: Bebeğin dokunma, görme, işitme ve koklama duyularına hitap eden materyallerin bulunduğu duyu sepeti



Görsel 1.8: Duyu sepeti

- Bebeğin duyusal yeteneklerini geliştirmek amacıyla bir duyu sepeti hazırlayınız.
- Sepete farklı dokularda hazırlanmış oyuncak ve nesneler (polar, saten, keçeden dikilmiş oyuncaklar, farklı dokudaki toplar, diş kaşıyıcıları vb.), ses çıkaran oyuncak ve nesneler (çıngırak, zil, zilli top vb.), ışıklı oyuncak ve nesneler (ışıklı toplar, el feneri vb.), kokusu olan gıda ve nesneler (lavanta, vanilya gibi koku keseleri, portakal, çubuk tarçın vb.) koyunuz. Sepetinize yerleştireceğiniz nesneleri belirlerken bebeğin bu nesnelere alerjisi olmadığından emin olunuz.
- Bebek destekle oturabiliyorsa onu destekleyerek oturtunuz ve hazırladığınız duyu sepetini bebeğin önüne koyarak siz de karşısına geçiniz.
- Bebek oturamıyorsa bebeğin oyunu rahatça oynayabileceği şekilde yüzüstü ya da sırtüstü uzanmasını sağlayınız. Duyu sepetini bebeğin yanına koyarak siz de yanına geçiniz.
- Bebeğin nesnelere dokunmasına, nesneleri keşfetmesine fırsat veriniz.
- Sesli nesneleri sallayarak bebeğin nesnelere dikkatini çekiniz daha sonra o nesneyi bebeğe uzatarak “Bak ne güzel ses çıkarıyor, al sen de salla.” deyiniz ve nesneleri tutmasına rehberlik ediniz. Bebek nesneyi alıp salladığında “Aferin, çok güzel ses çıkarıyorsun!” diyerek davranışını pekiştiriniz.
- Farklı dokudaki nesneleri de bebeğe gösteriniz ve bu nesneleri bebeğin ayak, bacak, el ve kollarına dokundurarak dokunma duyusunu uyarınız. Nesneleri bebeğin eline verip incelemesine fırsat veriniz.
- Koku duyusu için hazırladığınız nesneleri elinize alıp bebeğe gösteriniz ve burnunuza götürerek koklayınız. Örneğin “Bu bir portakal ve farklı bir kokusu var, sen de koklamak ister misin?” diyerek portakalı bebeğin burnuna götürünüz ve tutması için ona uzatınız.
- Işıklı nesnelerin ışığını aktif hâle getirerek bebeğe gösteriniz ve “Görüyor musun ne güzel ışık yanıyor? Haydi, birlikte bakalım! Bak burada ışıklar var.” gibi cümlelerle bebeğin dikkatini çekiniz ve nesneleri incelemesi için veriniz.
- Bebeğin ilgisi doğrultusunda sepetteki tüm nesneleri incelemesi için yeterli süre veriniz

6. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Kayıp Oyuncak
Gelişim Alanı: Bilişsel Gelişim
Yaş Grubu: 9-12 ay
Gelişim Göstergeleri: Gözünün önünden kaldırılan nesneyi ilk saklanılan yerde arar.
Bir grup nesne arasından adı söylenen nesneyi gösterir.

Araç Gereç: Bebeğin sevdiği 4-5 adet oyuncak, küçük bir örtü, küçük bir yastık, küçük bir kutu

- Bebeğin rahat bir şekilde oturmasını sağlayınız.
- Bebeğin önüne sevdiği oyuncaklarını koyunuz. Yanınıza örtü, kutu ve minderi alınız.
- Bebeğe oyuncaklarıyla oynaması için fırsat veriniz.
- Oyuncaklardan birinin adını söyleyip bebekten o oyuncağı size vermesini isteyiniz. Bebek doğru oyuncağı verdiğinde "Aferin sana, istediğim oyuncağı verdin! Oyuncağını benimle paylaştığın için teşekkür ederim." deyiniz ve oyuncakla bir süre oynadıktan sonra diğer oyuncakların arasına koyunuz.
- Belirli aralıklarla değişik oyuncakları bebekten isteyiniz.
- En son istediğiniz oyuncakla bebeğin dikkatini çekerek oynayınız ve oyuncağı alıp örtünün altına saklayınız. Hemen sonrasında oyuncağı alıp minderin altına koyunuz. Bunları yaparken bebeğin sizi izlemesini sağlayınız.
- Bebeğin oyuncağı ilk sakladığınız yerde yani örtünün altında aramasını bekleyiniz. Oyuncağı bulması için bebeğe zaman veriniz. Bebek bulamazsa minderin altındaki oyuncağı ona siz gösteriniz.
- Oyuncakları değişik yerlere saklayarak oyuna devam ediniz. Oyuncağı bulduğunda bebeğe pekiştireç vermeyi unutmayınız.

3. ETKİNLİK

- Öğretmen; öğrencilerden bir hafta önceden bardak, tabak, mandal, kavanoz kapakları gibi tahta ve plastik ev aletleri ister.
- Öğrencilerden sınıf mevcuduna göre ikişerli ya da üçerli gruplara ayrılmalarını ve öğrencilerin getirdikleri materyalleri masanın üzerine koymalarını ister.
- Öğretmen "Şimdi kendinizi iki, üç yaşlarında küçük bir çocuk olarak düşünün. Arkadaşlarınız da sizinle aynı yaştalar ve getirdiğiniz nesnelerle birlikte bir oyun oynuyorsunuz. Nesneleri istediğiniz gibi kullanabilir ve oyununuzu istediğiniz gibi oluşturabilirsiniz." diyerek öğrencilere yönerge verir.



Görsel 1.9: Rol oynama oyunları

- Öğrencilere oynamaları için yeterli süreyi verir. "Oynadığınız bu oyun çocuğun hangi gelişim alanını destekler?" diye sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.



Görsel 1.10: Kukla ve çocuk

1.1.3. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Dil Gelişimine Etkileri ve Dil Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

Yaşamın ilk günlerinde bebeğin iletişim yolu ağlamadır. Bebek; acıktığında, uykusu geldiğinde ve kucağa alınmak istediğinde aynı tonda ağlar. Birinci ayın sonunda bebeğin ağlamadaki ses tonu değişir ve her ihtiyacı için farklı tonda ağlamaya başlar daha sonra sesler üretir. Altı ay civarında "ba, ma, de, me" gibi sesleri çıkarır ve tekrar eder. Bebekler dokuzuncu aydan itibaren dillerini öğrenmeye hazırdırlar. Yetişkinleri de taklit ederek ilk kelimelerini kullanırlar ve zamanla tek kelimeyle isteklerini anlatmaya başlarlar. Örneğin "baba" kelimesi "baba bak, babam geldi, babamla oynamak istiyorum ya da baba beni kucağına al" anlamında olabilir. İki yaş civarında ise çocuklar birkaç kelimeyi birleştirerek ekleri kullanmadan basit cümleler kurarlar. Üç yaş civarında ise dilin ögelerini kullanarak cümleler kurar ve kendilerini ifade ederler.

1.1.3.1.Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Dil Gelişimine Etkileri

Çocuğun dil gelişiminin desteklenmesinde ona zengin uyarıcılar sunmak önemlidir (Görsel 1.10). Çocuklarla oynanan oyunlar ve oyunlarda kullanılan dil; çocuğun dili kazanmasına, duygu ve düşüncelerini çeşitli şekillerde ifade etmesine, kelime dağarcığının gelişmesine, kelimeleri doğru bir şekilde kullanmasına ve dikkat becerilerinin gelişmesine yardımcı olur. Oyun sayesinde çocuk sohbete katılmayı, sohbet başlatmayı, soru sormayı ve cevaplamayı öğrenir.

Çocuklar dile hâkim olmaya başladıktan sonra dil oyunlarına da ilgi duymaya başlarlar. Şiir, tekerleme, bilmecelerdeki tekrarlar ve kelime uyumları çocuğa farklı ifade biçimlerinin olduğunu gösterir. Dramatik oyunlarda kullanılan kukla, maske ve aksesuarlar çocuklarda büyük bir merak uyandırır. Bu merak çocukların dile dayalı birçok ayrıntıyı keşfetmelerini sağlar.



Görsel 1.11: Çocuk ve oyun

"Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür. İnsanın en güzel ve en olumlu yetenekleri orada yükselir."

Friedrich Fröbel

1.1.3.2. 0-36 Ay Çocuğunun Dil Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

7. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Hangi Ses Hangi Hayvan?
Gelişim Alanı: Dil Gelişimi
Yaş Grubu: 6-9 ay
Gelişim Göstergeleri: Dinlediği sesleri taklit eder.
Kendisiyle konuşan kişiye farklı sesler çıkararak cevap verir.
Araç Gereç: Çocuğun yakın çevresinde görebileceği kedi, köpek, kuş, tavuk, horoz ve kuzu gibi hayvanların resimleri

- Bebeği rahat edeceği bir şekilde oturtunuz ve bebeğin karşısına geçiniz.
- Önceden hazırladığınız hayvan kartlarınızı yanınıza alınız. Kartları tek tek bebeğe göstererek, kartlardaki hayvanların isimlerini söyleyerek onların nasıl göründüklerini anlatınız ve seslerini taklit ediniz. Örneğin "Arda bak bu bir köpek. Siyah benekleri ve uzun bir kuyruğu var. Bak burada iki kulağı var. Kırmızı, uzun dilini dışarı uzatmış. Hav hav hav diyor ve yemek istiyor." deyiniz.
- Gösterdiğiniz her karttan sonra karttaki hayvanın nasıl ses çıkardığını bebeğe sorunuz. Bebeğin sizinle iletişim kurma çabasını gördüğünüzde "Aferin sana! Evet, doğru söylüyorsun. Köpekler hav hav der." şeklinde bebeğe geri bildirimde bulununuz.
- Bebeğin ilgisine göre oyunu tekrarlayınız.

8. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Resimler ve Benim Gördüklerim
Gelişim Alanı: Dil Gelişimi
Yaş Grubu: 24-36 ay
Gelişim Göstergeleri: Anlaşılır şekilde konuşur.
Üç ve daha fazla sözcüklü cümleler kurar.
Resimde gördüğü olayları anlatır.
Araç Gereç: 3 yaş çocuklarına uygun resimli çocuk kitabı

- Çocukla yan yana oturunuz.
- Getirdiğiniz kitabı çocuğa göstererek "Bak gelirken yanımda senin için bir kitap getirdim. Haydi, birlikte okuyalım!" deyiniz ve çocuğun ilgisini kitaba çekiniz.
- Kitabı çocuğa veriniz ve size okumasını isteyiniz.
- Çocuk resimlere bakarak gördüklerini size anlattığında çocuğa onu dinlediğinizi belli eden tepkiler veriniz.
- Çocuk, kitabı anlatmayı bitirdiğinde çocuğun size anlattıklarını ona kısaca ifade ediniz ve çok güzel anlattığını söyleyerek teşekkür ediniz.



Görsel 1.12: Kitap okuma

4. ETKİNLİK

- Öğretmen sınıftan gönüllü bir öğrenci seçer.
- Öğretmen ve gönüllü öğrenci, tüm sınıfın onları görebileceği şekilde karşılıklı otururlar.
- Öğretmen, öğrenciye 12-18 aylar arasında bir bebek olduğunu ve buna göre oyunu oynamasını söyler.
- Öğretmen, öğrenciye sırayla "Gözlerin nerede? Kulakların nerede? Saçların nerede? Ellerin nerede?" gibi sorular sorarak öğrenciden vücudunun bölümlerini göstermesini ister.
- Öğretmen kendi vücudunun bölümlerini öğrenciye göstererek "Bu ne?" diye sorar. Öğrenci "el, göz, ağız, kulak, kol" vb. cevapları verdiğinde öğretmen "Aferin sana, doğru cevap verdin!" diyerek öğrenciye geri bildirimde bulunur.
- Daha sonra öğrencilere aşağıdaki parmak oyununu oynatır.
- Oyunun sonunda öğrenciye "Aferin sana, çok güzel oynadın!" der.
- Öğrencilerden ikişerli gruplara ayrılmalarını ister. Öğrencilerden biri bebek olur ve öğretmenin oynadığı oyunu öğrenciler de arkadaşlarıyla oynarlar.
- Parmak oyununa kol, el, ayak, göz gibi vücudun çeşitli bölümleri eklenerek oyun uzatılabilir.
- Öğretmen oyunun sonunda öğrencilere "Oynadığımız bu oyun çocuğun hangi gelişim alanını destekler?" diye sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

ÜÇ KÜÇÜK PARMAK

Bir küçük parmak **(Bir parmağınızı gösteriniz.)**,
İki küçük parmak **(Birinci parmağın yanındaki ikinci parmağı açınız.)**,
Üç küçük parmak **(İki parmağın yanındaki üçüncü parmağı açınız.)**,
Tak tak tak **(Parmaklarınızı büküp parmak boğumlarıyla başınıza vurunuz.)**.
Parmak yukarı **(Parmağınızla yukarıyı gösteriniz.)**,
Parmak aşağı **(Parmağınızla aşağıyı gösteriniz.)**,
Şimdi de başına,
Dokun bakalım **(Başınıza dokununuz.)**!
Baş **(Tekrar başınıza dokununuz.)**.

Bir küçük parmak,
İki küçük parmak,
Üç küçük parmak,
Tak tak tak.
Parmak yukarı,
Parmak aşağı,
Şimdi de burnuna,
Dokun bakalım!
Burun.

Bir küçük parmak,
İki küçük parmak,
Üç küçük parmak,
Tak tak tak.
Parmak yukarı,
Parmak aşağı,
Şimdi de çenene,
Dokun bakalım!
Çene.



Görsel 1.13: Parmak oyunu oynama

1.1.4. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimine Etkileri ve Sosyal-Duygusal Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri

Yaşamın ilk yılları, sosyal-duygusal gelişim açısından büyük öneme sahiptir. Çocuğun tüm yaşamını etkileyen öz güven duygusunun temeli bu dönemde atılır. Bebeklerin ilk sosyal oyunu annesiyle ya da ona bakan kişiyle etkileşime girmesiyle başlar. Bebeklerin ilk oyunlarında dokunma, gülümseme ve ses çıkarma davranışları gözlemlenir (Görsel 1.14). Bebeğin büyük ve küçük kaslarının üzerindeki kontrolünün artması sonucu, sosyal oyunlara kişilerle birlikte çeşitli nesneler ve oyuncaklar da dâhil olur.

1.1.4.1. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimine Etkileri



Görsel 1.14: İlk sosyal oyunlar

Yaşamın ilk günlerinde sosyal bir anlam içermeden yalnızca refleks olarak gülümseyen bebek; sosyal-duygusal gelişimini desteklemeye yönelik oynanan oyunlar sayesinde sosyal gülümsemeye başlar, jest ve mimiklere tepki verir. Kucağa alınmak ister, onu kucağına alan kişiye sarılır, müzik dinler ve dinlediği müziğe tepkiler verir. Tanımadığı kişilerden utanır, sevdiği kişiler yanından ayrıldığında ayrılık kaygısı yaşar ve ağlar. Duygularını jest ve mimikleriyle ifade eder, akranlarına ilgi gösterir ve onlarla oynar, sosyal iletişim kalıplarını kullanır, cinsiyetini bilir, eşyalarını paylaşır, kurallara uyar ve grupla uyumlu hareket eder (Görsel 1.15).



Görsel 1.15: Akranla oyun

1.1.4.2. 0-36 Ay Çocuklarının Sosyal-Duygusal Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

9. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Bana Cevap Ver
Gelişim Alanı: Sosyal-Duygusal Gelişim
Yaş Grubu: 3-6 ay
Gelişim Göstergeleri: Farklı jest ve mimiklere tepki verir.
Farklı yüz ifadelerine tepki verir.
Yumuşak sese ve gülümseyen yüze gülme, mutlu sesler çıkarma gibi davranışlarla tepki verir.

Araç Gereç: Bebeği otururken desteklemek için minder

- Oyun oynayacağınız bebek destekle oturabiliyorsa bebeği minderlerle destekleyerek oturtunuz. Bebek henüz oturamıyorsa bebeğin sizi rahatça görebileceği şekilde uzanmasını sağlayınız.
- Bebeğin sizi görebileceği şekilde karşısına geçiniz, belirgin jest ve mimiklerle onunla konuşmaya başlayınız. Örneğin "Merhaba! Ben Aslı, bugün buraya seninle oyun oynamaya geldim, bunun için çok mutluyum ve heyecanlıyım." gibi ifadelerle mutlu ve heyecanlı olduğunuzu hem sözel hem de beden dilinizle bebeğe ifade ediniz.
- Daha sonra çeşitli hayvan, taşıt sesleri, doğaya ait rüzgâr ve yağmur sesi çıkarınız. Bu sesleri çıkarırken eğlendiğinizi bebeğe gösteriniz. Örneğin kuş sesi çıkarıp kanat çırpar gibi kollarınızı oynatınız ve kuş, bebeğin başına konuyor gibi başına dokununuz.
- Uygulama sırasında ses tonunuzu değiştiriniz. Bebeğin ellerine, ayaklarına, saçına, yanaklarına, parmaklarına ve göbeğine dokunarak bebekle temas kurunuz.
- Oyun sırasında bebeğin size verdiği tepkileri gözlemleyiniz.

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

Çocukların oyun hakkının uluslararası sözleşmelerle koruma altına alındığını biliyor muydunuz?

20 Kasım 1989 tarihinde Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından onaylanan Çocuk Haklarına Dair Sözleşme, Taraf Devletlerce onaylanarak kabul edilmiştir. Sözleşmenin 31. Maddesinde şu ifadeler yer almaktadır.

Madde 31

1. Taraf Devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar.
2. Taraf Devletler, çocuğun kültürel ve sanatsal yaşama tam olarak katılma hakkını saygı duyarak tanırlar ve özendirirler ve çocuklar için, boş zamanı değerlendirmeye, dinlenmeye, sanata ve kültüre ilişkin (etkinlikler) konusunda uygun ve eşit fırsatların sağlanmasını teşvik ederler.

(UNICEF. Çocuk Haklarına Dair Sözleşme. Ankara, 2004:13)

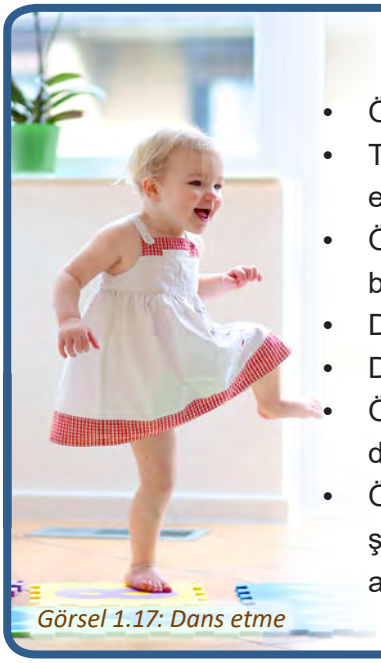
5. ETKİNLİK



Görsel 1.16: Duyguları taklit etme

- Öğretmen, öğrencilerden ikişerli gruplara ayrılmalarını ister. Öğrencilerden biri 12-18 aylık bir bebeğin rolünü üstlenir. Diğer öğrenci onunla oyun oynayan ebeveyn rolündedir.
- Öğretmen, ebeveyn rolünde olan öğrencilere "Bebeğinizi sizi görebileceği şekilde karşınıza oturtun ve bebeğe yakın mesafede oturun. El ve yüz hareketleri yapın. Gülün, şaşırın, kızın, çeşitli sesler çıkarın ve yüzünüzün çeşitli yerlerine dokunun. Bebeğinizden sizin yaptığınız her hareketi taklit etmesini isteyin. Taklide başlamazsa onu siz yönlendirin. Örneğin kendi burnunuza dokunup "biip" deyin daha sonra bebeğinizin burnuna dokunup "biip" diyerek aynı hareketi tekrarlayın." der.
- Öğretmen, öğrencilere oyunu oynamaları için beş dakika süre verir.
- Oyunun sonunda ebeveyn rolündeki öğrencilerden oynadıkları oyunu değerlendirmelerini ister ve öğrencilere oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

6. ETKİNLİK



Görsel 1.17: Dans etme

- Öğretmen akıllı tahtadan "Cuckoo (Kuukoo)" adlı ritim müziğini açar.
- Tüm öğrencileri atölyenin ortasına davet eder ve birlikte dans edeceklerini söyler.
- Öğrencilere istedikleri gibi dans etmekte özgür olduklarını, isterlerse birbirlerine dokunarak el ele ya da kol kola dans edebileceklerini söyler.
- Dans etmeleri için öğrencilere yeterli süre verir.
- Dansın sonunda öğrenciler kendilerini alkışlarlar.
- Öğretmen, yaptıkları bu etkinliğin çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

1.1.5. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerine Etkileri ve Özbakım Becerilerini Destekleyen Oyun Örnekleri

Özbakım becerileri, çocuğun temel ihtiyaçlarını yetişkin desteği olmadan yerine getirebilme becerisidir. Çocuklar; yemek yeme, beslenmeyle ilgili araç gereci kullanma, el yıkama, diş fırçalama, giyinip soyunma ve tuvalet ihtiyacını giderme gibi becerileri süreç içerisinde kazanırlar.

1.1.5.1. Oyunun 0-36 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerine Etkileri

Oyunlar erken çocukluk döneminde çocuğa özbakım becerilerinin kazandırılmasında önemlidir. Çocuk, oyunlar sayesinde yaşam becerilerini kazanır, uygulama imkânı bulur. Doğaçlama oynanan oyunlar ve yapılandırılmış oyunlar sayesinde beslenmeyle ilgili araçları kullanma, giysileri giyme ve çıkarma, fermuar çekme, iri düğmeleri ilikleme ve ayakkabının yapışkanını kapatıp açma becerilerini kazanır. El yıkamanın, diş fırçalamanın, vücudu temiz tutmanın, tehlikelerden uzak durmanın önemini kavrar ve bu davranışları sergileyebilmek için gerekli becerileri edinir (Görsel 1.18).



Görsel 1.18: Kaşığı ağzına götürme

1.1.5.2. 0-36 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerini Destekleyen Oyun Örnekleri

10. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Eğlenceli Çoraplar
Gelişim Alanı: Özbakım Becerileri
Yaş Grubu: 12-18 ay
Gelişim Göstergeleri: Çorabını çıkarır.
Araç Gereç: Çocuğa ait 2-3 çift çorap, size ait 2 çift çorap

- Kendinize ait 2 çift çorabı üst üste giyiniz.
- Çocuğa ait 2-3 çift çorabı da üst üste giydiriniz ve çocuğun pantolonunun paçalarını sıyırarak çoraplarını kolaylıkla görmesini sağlayınız.
- Çocuğun karşısına geçiniz ve dikkatini ayaklarınıza çekerek önce sağ ayağınızdaki bir çorabı sonra sol ayağınızdaki bir çorabı çıkarınız. Daha sonra sağ ayağınızdaki diğer çorabı ve sol ayağınızdaki diğer çorabı çıkarınız. Ayaklarınızı sallayarak çocuğa gösteriniz ve "Bak bunlar benim ayaklarım ve benim parmaklarım, senin ayakların nerede?" deyiniz.
- Çocuk ayaklarını gösterdiğinde "Haydi, sen de çoraplarını çıkar!" diyerek çocuğu yönlendiriniz.
- Çocuk çoraplarını çıkarmaya çalıştığında ihtiyaç duyduğu yerlerde çocuğa fiziksel yardım sağlayınız.
- Çocuk çorabını her çıkardığında ona pekiştireç veriniz ve diğer çorabını çıkarmasını söyleyiniz.
- Çocuk, çoraplarının hepsini ayağından çıkardığında çoraplardan iki tanesini kukla gibi kullanarak konuşturunuz.



Görsel 1.19: Çorap çıkarma

11. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Benim Eşyalarım Nerede?
Gelişim Alanı: Özbakım Becerileri
Yaş Grubu: 24-36 ay
Gelişim Göstergeleri: Kendi eşyalarını bilir.
Araç Gereç: Çocuğa ve evdeki diğer aile bireylerine ait eşyalar, çamaşır sepeti

- Oyuna başlamadan önce çocuktan evde yaşayan bireylere ait çeşitli eşyaları (giysi, gözlük, bardak, kitap vb.) bir çamaşır sepetine koymasını isteyiniz.
- Siz de bu sırada çocukla onun istediği oyunları oynayınız.
- Sepet hazır olduğunda sepeti alınız ve çocuğa göstererek "Evdeki herkesin eşyaları bu sepette ve ben senin eşyalarını bulamıyorum. Bana yardım eder misin?" deyiniz. Sepeti çocuğun önüne koyunuz.
- Kendi eşyalarını arayıp bulması için çocuğa fırsat veriniz. Ara ara sepetten bir eşyayı alıp çocuğa göstererek o eşyanın kime ait olduğunu sorunuz. Doğru cevap verdiğinde "Aferin!" deyiniz.
- Çocuk kendine ait tüm eşyaları ayırdığında o eşyalarla oyun oynayınız. Örneğin çocuğa ait şapkayı bir bebeğe takınız ya da çocuğun çoraplarını bir ayıcığa giydirerek konuşturunuz.
- Oyunun sonunda çocuğa eşyalarını tek tek göstererek eşyaların yerlerini öğreniniz ve eşyaları çocukla birlikte yerlerine yerleştiriniz.
- Tüm eşyaları yerleştirdikten sonra "Aferin, eşyalarını çok güzel topladın!" diyerek çocuğu takdir ediniz.

7. ETKİNLİK

- Öğretmen, bir hafta önceden öğrencileri ikişerli gruplara ayırır ve her grubun bir sonraki derse bir tarak ve saçları olan bir bebek getirmesini ister.
- Sınıftan gönüllü bir öğrenci seçer. Öğrenciye iki yaşlarında bir çocuk olduğunu söyler. Eline bir bebek ve tarak alarak öğrencinin yanına geçer.
- "Bak bebeğin saçları birbirine karışmış. Haydi, onun saçlarını tarayalım!" diyerek bebeği ve tarağı öğrenciye uzatır.
- Çocuk rolündeki öğrenci bebeğin saçlarını taradığında "Aferin sana, bebeğin saçlarını çok güzel taradın! Şimdi de kendi saçlarını tara." diyerek çocuğu kendi saçlarını taramaya yönlendirir.



Görsel 1.20: Saç tarama

- Çocuk kendi saçlarını taradığında "Aferin sana! Kendi saçlarını da çok güzel taradın." der.
- Her gruptan bir kişinin çocuk, bir kişinin ebeveyn rolüne girmesini ve aynı oyunu oynamalarını ister. Öğrenciler oyunu ikinci kez tekrarladıktan sonra rollerini değiştirmelerini söyler.
- Oyunun sonunda öğretmen, oynadıkları oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

1.1.6. 0-36 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Seçerken Dikkat Edilecek Noktalar

Oyun çocuk için ciddi bir iştir. Çocuğun kaliteli deneyimler yaşayabilmesi ve bu deneyimlerin, gelişimine faydalı olabilmesi için çocuklarla oynanacak oyunların titizlikle seçilmesi gerekmektedir.

Çocukların gelişim alanlarını destekleyen oyunları seçerken şu noktalar göz önünde bulundurulmalıdır:

- Oyunlar eğlenceli olmalı ve çocuğun hoş vakit geçirmesini sağlamalıdır.
- Oyunlar çocukların yaşlarına ve gelişim düzeylerine uygun olmalıdır.
- Oyun çocuğun ilgisini çekmelidir.
- Seçilen oyunlar önce basit olmalı sonra karmaşık oyunlara geçilmelidir.
- Kazandırılması planlanan gelişim alanına ve gelişim özelliğine uygun oyunlar seçilmelidir.
- Oyunun süresi çocuğun yaş ve gelişim seviyesine uygun olmalıdır. Uzun süreli oyunlar çocukların dikkatinin dağılmasına ve yorulmalarına neden olmaktadır.
- Oyunlar eğitici, eğlendirici, rahatlatıcı, merak ve heyecan uyandırıcı özellikler taşımalıdır.
- Seçilen oyun çocuğun hayal gücünü zenginleştirmelidir.
- Çocuk için güvenli ortam oluşturulmalıdır.
- Seçilen oyunda kullanılacak araç gerecin çocuğa zarar vermeyeceğinden emin olunmalıdır.

1.1.7. 0-36 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Seçme ve Uygulama

Bu bölümde yer alan etkinlikleri dikkatlice okuyunuz ve yönergeler doğrultusunda etkinlikleri atölyede uygulayınız.

8. ETKİNLİK

- Öğretmen; tahtaya sürahi, bardak, limon, limon sıkacağı, kova, kürek, vazo, çiçek, diş fırçası, diş macunu, askı, gömlek, tencere, kapak, kalem ve defter gibi birbirleriyle ilişkili çeşitli nesnelerin resimlerini karışık bir şekilde asar ya da akıllı tahtada bu resimleri gösterir.
- Öğrencilerden kendilerini iki, üç yaşlarında bir çocuk gibi düşünmelerini ve sorulara bu doğrultuda cevap vermelerini ister.
- Öğrencilere “Çocuklar bu resimlere dikkatlice bakınız. Sizce bu resimler arasındaki ilişki nedir? Bu nesnelerden hangileri birbirleriyle ilişkilidir?” diye sorar ve öğrencilerden soruların cevaplarını alır.
- Daha sonra öğrencilere “Limon ne ile sıkılır? Deftere ne ile yazı yazılır? Tencere ne ile kapatılır? Diş macunu nereye sürülür? Gömlek nereye asılır?” gibi sorular sorarak öğrencilerin nesneler arasındaki ilişkiyi düşünmeleri için fırsat verir.
- Öğrenciler doğru cevap verdiğinde “Aferin sana, doğru bildin! Limon, limon sıkacağı ile sıkılır. Hatta istersek mandalina ve portakalı bile limon sıkacağı ile sıkabiliriz.” “Evet, doğru bildin. Gömlek askıya asılır. Peki, askıya başka neler asılır? Pantolon, kazak, tişört gibi çeşitli giysilerimizi de askıya asabiliriz.” gibi cümlelerle, açıklayıcı ifadelerle verilen cevapları destekler.
- Öğrencilerle birlikte etkinlikteki ifadelerin öykünmesini yaparak etkinliği oyunlaştırır. Örneğin askıya gömlek asıyor gibi yapmak.
- Öğretmen etkinliğin sonunda öğrencilere “Sizce ben bu oyunu neden seçtim? Benim amacım çocuğun hangi gelişim alanlarını desteklemekti? Çocuğa hangi davranışları kazandırmayı hedeflemiş olabilirim?” sorularını sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

9. ETKİNLİK

- Öğretmen bir ders öncesinden öğrencilerden derse gelirken birer mandalina ya da muz ve bir keçeli kalem getirmelerini ister.
- Öğrencilerden meyveleri ile kalemlerini çıkarmalarını ve meyvelerinin üzerine bir karakter çizmelerini ister.



Görsel 1.21: Meyve soyma

- Öğrencilerden çizimlerini tamamladıktan sonra yanlarındaki arkadaşlarıyla bu karakterlere uygun bir öykü, şiir, şarkı ya da tekerleme oluşturmalarını daha sonra etkinliği sınıfta arkadaşlarına sunmalarını ister.
- Oyunun sonunda öğrencilere meyvelerini soyarak yiyebileceklerini söyler.
- Öğrenciler meyvelerini yedikten sonra öğrencilere "Sizce ben bu oyunu neden seçtim? Benim amacım çocuğun hangi gelişim alanını desteklemekti ve çocuğa hangi becerileri kazandırmayı hedeflemiş olabilirim?" diye sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanlarını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

10. ETKİNLİK

- Öğretmen aşağıdaki "Cevizler ve Nohutlar" oyununu öğrencilere okur.

CEVİZLER VE NOHUTLAR

Oyun öncesinde cevizleri kavanoza doldurup kavanozun kapağını kapatınız. Haşlanmış nohutları da pet şişeye doldurarak şişenin ağzını kapatınız. Çocuğunuzla masada karşılıklı oturunuz. İçi ceviz dolu kavanozu sallayarak çocuğunuzun dikkatini kavanoza çekiniz. Kavanozu çocuğunuza uzatınız ve ondan cevizleri kavanozdan çıkarmasını isteyiniz. Kavanozun kapağını çocuğun açabilmesi için gevşek bırakınız. Çocuk kapağı açınca "Aferin sana, şimdi de kavanozun içindeki cevizleri çıkar!" diyerek çocuğu yönlendiriniz. Çocuk cevizlerin tamamını çıkardıktan sonra "Aferin sana, cevizlerin hepsini çıkardın!" diyerek içi nohut dolu pet şişeyi sallayınız ve çocuğunuzun dikkatini pet şişeye çekiniz. Pet şişeyi çocuğunuza uzatarak "Nohutları çıkarmam için de bana yardımcı olur musun?" deyiniz. Çocuk, şişenin kapağını açtıktan sonra önce parmaklarını şişenin içine sokmaya sonra şişeyi sallayıp ters çevirerek nohutları şişeden çıkarmaya çalışacaktır. Şişeyi boşaltan çocuğa "Aferin sana, cevizler gibi nohutların da hepsini çıkardın!" diyerek çocuğun davranışını pekiştiriniz.

- Öğretmen, oyunun çocuğun hangi gelişim alanlarını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanlarını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

11. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden kendisini dikkatli bir şekilde izlemelerini ister ve "Sar Sar Sar Ne Var Orada?" adlı parmak oyununu oynar.
- Oyunu öğrencilerle tekrar eder ve öğrenciler oyunu öğrenene kadar birkaç kez oynatır.

SAR SAR SAR NE VAR ORADA?

Sar sar sar ne var orada **(Eller sarıldıktan sonra iki yana açılır.)**?
Bir tırtıl yürür işte yollarda **(Parmakla 1 gösterilip ileri doğru yürüme hareketi yapılır.)**.
Sar sar sar ne var orada **(Eller sarıldıktan sonra iki yana açılır.)**?
Bir tavşan zıplar işte kırlarda **(Parmakla 2 gösterilip baş üzerinde kulak yapılır.)**.
Sar sar sar ne var orada **(Eller sarıldıktan sonra iki yana açılır.)**?
Bir kedi çıktı işte karşına **(Parmakla 3 gösterilip iki el ile dudak yanlarında bıyık işaret edilir.)**.
Sar sar sar ne var orada **(Eller sarıldıktan sonra iki yana açılır.)**?
Bir kartal uçar işte havada **(Parmakla 4 gösterilip kollar iki yana açılarak uçuyor gibi yapılır.)**.
Sar sar sar ne var orada **(Eller sarıldıktan sonra iki yana açılır.)**?
Bir kaplan geldi oynamaya **(5 parmak gösterilerek pençe hareketi yapılır.)**.

- Öğretmen, oyun bittikten sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanlarını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

12. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden aşağıdaki oyun örneğini incelemelerini ister. Öğrencilere oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi gelişim göstergelerini kazandırmaya yönelik olduğunu bularak ilgili boşluğa yazmalarını söyler.

Oyunun Adı: Sürpriz Kitap
Gelişim Alanı: .....
Yaş Grubu: 18-24 ay
Gelişim Göstergeleri: .....
.....
.....
Araç Gereç: 0-3 yaş çocukları için hazırlanmış resimli kitap

- Çocukla yan yana oturunuz ve yanınızda götürdüğünüz kitabı çocuğa uzatıp "Senin için bir kitap getirdim." deyip kitabı çocuğa veriniz.
- Kitabı birlikte incelerken "Kedi nerede? Çiçek nerede? Bana bulutu gösterir misin?" gibi sorularla çocuktan sayfalardaki çeşitli nesneleri ve hayvanları size göstermesini isteyiniz.
- Çocuğa, gösterdiği resimlerle ilgili kısa sorular sorunuz. Örneğin "Kedi nasıl ses çıkarır? Buluttan nasıl yağmur yağar? Tavşan nasıl zıplar?" vb.
- Çocuğun sorularınıza verdiği her doğru cevabı pekiştiriniz, yanlış cevaplarda ise doğru cevabı bulması için çocuğu yönlendiriniz.
- Öyküde geçen hayvanların çıkardıkları sesleri ve hareketlerini canlandırarak oyunlaştırınız.

- Öğretmen, öğrenciler ilgili boşlukları doldurduktan sonra öğrencilere boşlukları nasıl doldurduklarını ve neden bu şekilde doldurduklarını sorar. Öğretmen sınıfta bir tartışma ortamı oluşturur. Her öğrenciye fikirlerini paylaşması için fırsat verir.

13. ETKİNLİK

- Öğretmen aşağıdaki iki oyun örneğini öğrencilere okur.
- Oyunlardan hangisinin çocuğun bilişsel gelişimini desteklediğini öğrencilere sorar ve öğrencilerden nedenleriyle birlikte açıklamalarını ister.
- Diğer oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi beceriler kazandırdığını öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra hangi oyunun bilişsel gelişimi desteklediğini ve diğer oyunun hangi gelişim alanını desteklemeye yönelik olduğunu, oyunların çocuklara hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

CE-EE OYUNU

Bebeği rahat edeceği şekilde oturtunuz ya da bebeğin uzanmasını sağlayınız. Bebeğin sizi görebileceği şekilde karşısına geçiniz ve ellerinizi yüzünüzle kapatarak onunla ce-ee oynayınız. Yüzünüzü açtığınızda bebek size tepki verecektir. Siz de gülerek ona karşılık veriniz. Birkaç kez daha ce-ee yapınız. Daha sonra bebeğin ellerini tutunuz ve elleriyle onun yüzünü kapatarak ce-ee yapınız. Oyunu oynarken bebekle konuşunuz ve bebeğe gülümseyiniz. Yüzünü kapatıp açarken "Mert gitmiş, aaa neredeymiş? İşte buradaymış." gibi cümlelerle oyunu sözel olarak da ifade ediniz. Oyunun sonunda "Aferin sana, çok güzel oynadın!" diyerek bebeğe dönüt veriniz.

OYUNCAĞINI AL

Bebeğin sevdiği birkaç oyuncağını bebekten biraz uzak bir mesafede yere koyunuz. Siz de bebekle yere oturunuz ve bebeğin oyuncaklarını işaret ederek "Defne bak orada ne var? Haydi, gidip oyuncaklarını alalım ve onlarla oynayalım!" diyerek bebeği emekleyerek gidip oyuncağını almaya yönlendiriniz. Emeklemeye başlarsa siz de emekleyerek onunla ilerleyiniz. Emeklemeye başlamazsa siz emekleyerek gidip oyuncakların yanına geçiniz. Oyuncaklarla ses çıkararak bebeğin dikkatini çekiniz ve size doğru emeklemesi için onu cesaretlendiriniz. Oyuncaklarına ulaştığında "Aferin sana, çok güzel emekledin!" diyerek bebeği alkışlayınız.

14. ETKİNLİK

0-36 aylık çocukların gelişim alanlarını destekleyen oyun örneklerini çeşitli kaynaklardan araştırınız. Bulduğunuz oyunları inceleyiniz. Bu oyunlardan 1 tanesini atölyede uygulayınız.

Seçtiğiniz ve uyguladığınız oyunlar şu şekilde olmalıdır:

- Her oyun farklı gelişim alanını desteklemelidir.
- Oyunların yaş grupları birbirinden farklı olmalıdır (3-6 ay, 9-12 ay, 12-18 ay, 18-24 ay, 24-36 ay gibi).
- Oyun uygulanmadan önce öğretmenin onayı alınmalıdır.
- Oyun uygulandıktan sonra diğer öğrencilerle değerlendirilmelidir.
- Oyunları araştırmak ve seçmek için bir sonraki "Oyun ve Oyuncak Atölyesi" dersine kadar süreniz bulunmaktadır.

1.1.8. 0-36 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Oluştururken Dikkat Edilecek Noktalar

Oyunların çocuklar için heyecan verici, eğlendirici, gelişimi destekleyici ve eğitici özellikleri vardır. Gelişimi destekleyici ve eğitici oyunlar uygulanmadan önce bir hazırlık ve planlama gerektirmektedir.

Çocukların gelişim alanlarını destekleyen oyunları oluştururken şu noktalar göz önünde bulundurulmalıdır:

- Oyun planlanmadan önce çocuğun hangi gelişim alanının destekleneceğine ve çocuğa hangi gelişimsel davranışın kazandırılacağına karar verilmeli ve oyun bu doğrultuda planlanmalıdır.
- Oyunu oynayacak çocukların yaşları, gelişim düzeyleri ve ilgileri iyi bilinmelidir.
- Oyunun oynanacağı zaman belirlenmelidir. Uyku öncesi gibi çocuğun yorgun olduğu zamanlarda aşırı hareketli oyunlar tercih edilmemelidir.
- Oyun oluşturulurken oyunun oynanacağı ortam göz önünde bulundurulmalıdır. Oyunun açık ya da kapalı ortamda oynanmasına, oyunun oynanacağı ortamın genişliğine, ortamda bulunan eşyalara dikkat edilmelidir.
- Oyunlarda çocukların özgür olmaları ve yaratıcılıklarının desteklenmesi önemlidir.
- Oyun oluşturulurken oyunda kullanılacak araç gereç belirlenmelidir.
- Oyunu oynayacak çocukların dikkat süreleri göz önünde bulundurularak oyunun süresi belirlenmelidir.
- Çocukların dikkatlerinin oyuna nasıl çekileceği, oyun sırasında ve sonunda nasıl geri bildirimler verileceği oyun oluşturulurken planlanmalıdır.

1.1.9. 0-36 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Oluşturma ve Uygulama

Bu bölümde yer alan etkinlikleri dikkatlice okuyunuz ve etkinlikleri yönergeler doğrultusunda atölyede uygulayınız.

15. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden aşağıdaki oyun örneğini incelemelerini ister.
- Öğrenciler, oyunu inceledikten sonra oyunun çocuğun bilişsel gelişimini desteklediğini ve çocuğa basit ritim kalıplarını tekrar etme becerisi kazandırmaya yönelik olduğunu söyler.
- Daha sonra öğretmen "Bu incelediğimiz oyunu geliştirmenizi istiyorum. Şimdi hep birlikte düşünelim. Bu oyunu nasıl değiştirirsek oyun çocuğun hem bilişsel gelişimini hem de dil gelişimini destekler?" şeklinde bir soru yöneltir.
- Öğretmen, öğrencilerden cevapları aldıktan sonra her öğrencinin oyunu dil gelişimini de destekleyecek şekilde yeniden yazmasını ister.
- Tüm öğrenciler oyunlarını oluşturduktan sonra gönüllü öğrenciler oyunlarını okurlar ve yeni oyunlar üzerinde tartışırlar.

Oyunun Adı: Vur Bir İki Üç
Gelişim Alanı: Bilişsel Gelişim
Yaş Grubu: 24-36 ay
Gelişim Göstergeleri: Basit ritim kalıplarını tekrar eder.
Araç Gereç: Masa

- Çocukla masaya karşılıklı oturunuz.
- Ellerinizi birbirine vurarak basit bir ritim tutunuz. Çocuğun da aynı ritmi tutmasını isteyiniz.
- Sırayla çocuğun ve ailesindeki diğer bireylerin isimlerini, çeşitli sebze, meyve, hayvan, nesne isimlerini söyleyerek ellerinizle ve masayla ritim tutunuz. Çocuğun da aynı ritmi tekrarlaması için ona model olunuz.
- Çocuk doğru ritmi vuramazsa aynı ritmi tekrar ediniz ve yeniden denemesi için ona fırsat veriniz.
- Ritmi doğru vurduğunda "Aferin sana, ritmi doğru vurdun!" diyerek çocuğa geri bildirimde bulununuz.
- Daha sonra çocuktan ritim tutmasını isteyiniz ve onun tuttuğu ritimleri siz tekrar ediniz.

OYUN OLUŞTURMA VE UYGULAMA FORMU

Oyunun Adı	
Gelişim Alanı	
Yaş Grubu	
Gelişim Göstergeleri	
Oyun İçin Gerekli Materyaller	
Oyun Süreci:	
Oyun Süreciyle İlgili Notlar	

16. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden aşağıdaki oyun örneğini incelemelerini ister.
- Öğrenciler, oyunu inceledikten sonra oyunun çocuğun kaba motor gelişimini desteklediğini ve çocuğa oturarak top oynama becerisi kazandırmaya yönelik olduğunu söyler.
- Öğretmen "Bu incelediğimiz oyunu geliştirmenizi istiyorum. Şimdi hep birlikte düşünelim. Bu oyunu nasıl değiştirirsek oyun çocuğun hem kaba motor hem de sosyal-duygusal gelişimini destekler?" sorusunu öğrencilere yöneltir.
- Öğretmen, öğrencilerden cevapları aldıktan sonra her öğrencinin oyunu sosyal-duygusal gelişimi de destekleyecek şekilde yeniden yazmasını ister.
- Tüm öğrenciler oyunlarını oluşturduktan sonra gönüllü öğrenciler oyunlarını okurlar ve yeni oyunlar üzerinde tartışırlar.

Oyunun Adı: Yuvarlanan Top
Gelişim Alanı: Kaba Motor Gelişimi
Yaş Grubu: 9-12 ay
Gelişim Göstergeleri: Yetişkin ile oturarak top oynar.
Araç Gereç: Çocuğun rahat kavrayabileceği büyüklükte bir top



Görsel 1.22: Top yuvarlama

- Çocukla aranızda belli bir mesafe bırakarak karşılıklı oturunuz.
- Topu yerde yuvarlayarak çocuğa gönderiniz.
- Topu yakaladığında çocuğa "Aferin sana! Yakaladığın topu şimdi bana at." diyerek topu çocuktan geri isteyiniz.
- Topu size attığında "Çok güzel yuvarladın topu, şimdi ben sana tekrar atacağım." diyerek topu tekrar çocuğa gönderiniz.
- Çocuğun ilgisi doğrultusunda oyuna devam ediniz. Oyunun sonunda çocuğun topla istediği gibi oynamasına fırsat veriniz.

17. ETKİNLİK

- Öğretmen aşağıdaki gelişim alanını ve gelişim göstergelerini tahtaya yazar.
  Bilişsel Gelişim Göstergeleri: Sorulduğunda zıt kavramları söyler.
  İki nesneyi belirli bir özelliğe göre sıralar.

- Öğretmen, öğrencilere "Şimdi sizlerle bir oyun oluşturacağız. Oluşturduğumuz oyun çocuğun bilişsel gelişimini destekleyecek ve çocuğa zıt kavramları söyleme ve iki nesneyi belirli bir özelliğe göre sıralama becerisi kazandıracak. Nasıl bir oyun oluşturabiliriz? Düşünmeniz için biraz süre veriyorum." der.
- Daha sonra öğrencilerin fikirlerini tek tek alır ve tüm sınıf ortak bir oyun oluşturur.
- Öğretmen oyunun ismini tahtaya yazar ve öğrenciler oyunun hangi aşamalarında çocuğa gelişim göstergelerinin kazandırıldığı tartışırlar.

18. ETKİNLİK

- Öğretmen aşağıdaki gelişim alanlarını ve gelişim göstergelerini tahtaya yazar.
  Motor Gelişim Göstergesi: Kutunun içindeki nesneleri tek tek çıkarır.
  Sosyal-Duygusal Gelişim Göstergesi: Yeni karşılaştığı durumlarda duygularını ifade eden sesler çıkarır.
- Öğretmen, öğrencileri beşerli gruplara ayırır ve öğrencilere "Şimdi sizlerden çocuklara kutunun içindeki nesneleri tek tek çıkarma ve yeni karşılaştığı durumlarda duygularını ifade eden sesler çıkarma becerisi kazandıracak ve çocukların hem motor gelişimini hem sosyal-duygusal gelişimini destekleyecek bir oyun oluşturmanızı istiyorum. Çocuğun gelişimini bu yönde destekleyecek nasıl bir oyun oluşturabiliriz?" der. Öğrencilere düşünmeleri için süre verir. Gruplardan oluşturdukları oyunu sınıfta uygulamalarını ister. Hedeflenen davranışların çocuğa bu oyunla kazandırılıp kazandırılamayacağını tartışırlar.



Görsel 1.23: Kutunun içinden nesne çıkarma

19. ETKİNLİK

- Öğretmen aşağıdaki gelişim alanını ve gelişim göstergelerini tahtaya yazar.
  Dil Gelişimi Göstergeleri: Resmini gördüğü nesneyi isimlendirir.
  Bildiği şarkı ya da tekerlemelere eşlik eder.
- Öğretmen, öğrencilere "Tahtaya yazdığım gelişim alanını ve gelişim göstergelerini dikkatli bir şekilde okuyunuz. Hepinizden çocuğun dil gelişimini destekleyen bir oyun oluşturmanızı istiyorum. Oluşturduğunuz oyun, çocuğa nesneleri isimlendirme, şarkı ya da tekerlemelere eşlik etme becerisi kazandırmalı." der. Öğrencilere oyunlarını oluşturmaları ve yazmaları için yeterli süre verir.
- Öğretmen, tüm öğrenciler oyunlarını oluşturduktan sonra gönüllü öğrencilerden başlayarak tüm öğrencilerin oyunlarını okumalarını ister.
- Öğrenciler, okunan her oyunu sınıfta konuşurlar. Oyunların dil gelişimini destekleyip desteklemediği ve hedeflenen davranışları çocuğa kazandırıp kazandırmadığını, uygun olmayan oyunların nasıl değiştirilebileceğini tartışırlar.

20. ETKİNLİK

Derste edindiğiniz bilgiler ve yaptığınız uygulamalar doğrultusunda 0-36 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyunlar oluşturunuz. Oyunları oluştururken ihtiyaç duyacağınız bilgilere "0-36 Aylık Çocukların Eğitim Programı"ndan ulaşabilirsiniz.

- Oluşturduğunuz oyunlar 0-36 aylık çocukların;
  - » Büyük kas gelişimini destekleyen 1 oyun,
  - » Küçük kas gelişimini destekleyen 1 oyun,
  - » Bilişsel gelişimini destekleyen 1 oyun,
  - » Dil gelişimini destekleyen 1 oyun,
  - » Sosyal-duygusal gelişimini destekleyen 1 oyun,
  - » Özbakım becerilerini destekleyen 1 oyun olmak üzere toplam 6 oyun olmalıdır.
- Oluşturduğunuz oyunların yaş gruplarının farklı olmasına (3-6 ay, 9-12 ay, 12-18 ay, 18-24 ay, 24-36 ay gibi) dikkat ediniz.
- Oyunları oluştururken örneği verilmiş olan "Oyun Oluşturma ve Uygulama Şablonu"nu çoğaltarak kullanınız.
- Oyunlarınızdan birini sınıfta arkadaşlarınızla oynayınız.
- Oyunlarınızı oluşturmanız için 6 ders saati süreniz bulunmaktadır.
- Oyunlarınızı uygulamanız için 1 hafta süreniz bulunmaktadır.



Görsel 1.24: Oyun oluşturma

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

1. **Çevrenizde bulunan bir kreş ve gündüz bakımevini ziyaret ediniz. Ziyaret ettiğiniz kurumun öğretmenleriyle görüşerek 0-36 ay çocukları için etkinlikleri nasıl oyunlaştırdıkları ve ne tür oyunlar oynadıkları hakkında bilgi alınız.**
   Edindiğiniz bilgileri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
2. **Okul öncesi eğitimde öğrenmeyi kolaylaştırmak için oyun nasıl kullanılabilir? Fikirlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.**

1.2. ETKİNLİKLERDE OYUNU KULLANMA

Oyun; çocuğa yaparak, yaşayarak ve eğlenerek öğrenme fırsatı sunan bir aktivitedir. 0-36 aylık dönemde çeşitli etkinliklerde oyunun kullanılması, çocuğa kazandırılması hedeflenen gelişimsel amaçlara ulaşmanın en kolay, en kalıcı ve en eğlenceli yoludur. Çocukların, enerjilerini harcamak, eğlenmek ve güzel vakit geçirmek için de oyun oynamaya ihtiyaçları vardır. Çocukların oyun oynama ihtiyaçlarını karşılayabilmek için günlük eğitim akışı içerisinde farklı kazanımlara hizmet edecek çeşitli oyun oynama fırsatları sunmak önemlidir.

0-36 aylık çocuklar için hazırlanan etkinlikler oyun temellidir. 0-36 aylık dönemde çocuk oyun aracılığıyla öğrenir, kendini ve çevresini oyunla tanır, kendini en iyi oyun oynarken ifade eder. Okul öncesi eğitimde etkinliklerde oyunu kullanarak çocukların gelişimlerini desteklemek mümkündür.

1.2.1. Etkinliklerde Oyunu Kullanırken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Öğretmenin çocuklara kazandırmak istediği bilgi, beceri ve davranışların çocuklar tarafından kazanılması için etkinliklerin oyunlaştırılması gerekir.

Okul öncesi eğitim kurumlarında etkinliklerde oyunu kullanırken şunlara dikkat edilmelidir:

- Etkinliklerde oyun, bir amaç doğrultusunda planlanmalı ve oynanmalıdır.
- Çocukların yaş grubu ve gelişim düzeyleri göz önünde bulundurulmalıdır.
- Gerekli araç gereç ve çevre düzenlemesi önceden yapılmalıdır.
- Oyunlarda çocukların yaratıcılıkları ön plana çıkarılmalıdır.
- Oyunun hem eğlenceli hem de eğitici olmasına özen gösterilmelidir.
- Etkinliklerde oyunu kullanırken sonuçtan çok sürece odaklanılmalıdır.
- Çocukların ilgi, istek ve ihtiyaçları göz önünde bulundurulmalı ve tüm çocukların katılımı için imkân sağlanmalıdır.
- Her etkinlik türü oyunlaştırılarak çocukların çeşitli bilgi ve becerileri kazanması hedeflenmelidir.

1.2.2. Okul Öncesi Eğitim Etkinliklerinde Oyunun Kullanımı

Çocuklar yüksek düzeyde bir enerji potansiyeline ve merak duygusuna sahiptirler. Bu enerji ve merak, özellikle küçük çocukların sürekli hareket hâlinde olmalarına sebep olur. Oyun sayesinde çocukların enerjilerini ve merak duygularını avantaja çevirmek mümkündür. Oyunlar çocukların eğlenerek aktif katılımda bulunmaları üzerine kuruludur. Oyunlaştırılan etkinlikler sırasında çocuklar etkin bir role sahip olduklarını hissederler. Bu his çocukların öğrenmeye ilişkin olumlu duygular geliştirmelerini ve keyif almalarını sağlar.

Bir etkinliğin oyunlaştırılması; çocuğun o etkinliğe fiilen katılmasına, hareket hâlinde olmasına ve birden fazla duyusunu kullanmasına fırsat verir. Oyunlaştırılmış etkinliklerde çocuklar etkinliğin içinde yer alır, hareket eder, eğlenirler.

Okul öncesi eğitimde fen, matematik, Türkçe, drama, müzik, sanat, okuma yazmaya hazırlık oyun ve hareket etkinlikleri uygulanmaktadır. "0-36 Aylık Çocuklar İçin Eğitim Programı"nda gelişim göstergeleri doğrultusunda planlanan etkinlikler oyunlaştırılarak verilir.

"0-36 Aylık Çocuklar İçin Eğitim Programı" incelendiğinde 0-36 aylık çocukların günlük eğitim akışında tüm etkinliklerin "planlı oyun" ve "serbest oyun" başlığı altında toplandığı görülmektedir. Bu nedenle öğretmen çocukların yaşlarına, gelişim düzeylerine ve kazanımlara uygun olarak seçtiği her etkinliği oyunlaştırarak planlamalıdır.

Bu bölümde yer alan etkinlikleri dikkatlice okuyunuz ve hangi etkinlik türü olduğunu tartışınız. Yönergeler doğrultusunda etkinlikleri atölyede uygulayınız.

21. ETKİNLİK



Görsel 1.25: Şarkı öykünmesi

- Öğretmen, öğrencilere kendilerini 24-36 aylık bir çocuk gibi düşünmelerini ve etkinliğe bu doğrultuda dâhil olmalarını ister.
- Öğretmen "Çocuklar şimdi ben size bir şarkı söyleyeceğim. Beni dikkatli bir şekilde dinlemenizi ve izleminizi istiyorum." der.
- Öğretmen "Küçük Jimnastikçiler" şarkısını söyler ve öykünmelerini yaparak atölyede gezinir.
- Öğrencilerden atölyenin ortasına gelmelerini ister "Benimle birlikte şarkıyı söylemenizi ve benim yaptığım hareketleri yapmanızı istiyorum." der.
- Tüm sınıf şarkıyı söyleyerek atölyede gezinir ve hareketleri yapar.
- Öğretmen, öğrenciler şarkıyı öğrenene kadar etkinliği birkaç kez tekrarlar.

KÜÇÜK JİMNASTİKÇİLER

Küçük jimnastikçileriz **(Eller önde yumruk yapılır, koşmaya hazırlanılır.)**,
Hem koşar hem gezeriz **(Yavaş adımlarla koşulur.)**.
Yalnız belimizi büker **(Bel öne doğru bükülür.)**,
Yerden havuç toplarız **(Bel öne bükülü şekilde havuç toplama öykünmesi yapılır.)**.
Bir iki, bir iki şu jimnastik ne iyi **(Yavaş adımlarla koşulur.)**.
Bir iki, bir iki şu jimnastik ne iyi **(Yavaş adımlarla koşulur.)**.
Küçük jimnastikçileriz **(Eller önde yumruk yapılır, koşmaya hazırlanılır.)**,
Zıplamayı severiz **(Bulunulan yerde zıplanır.)**.
Yalnız yerimizde zıplar **(Bulunulan yerde zıplanır.)**,
Ağaçtan elma toplarız **(Zıplayarak elma toplama öykünmesi yapılır.)**.
Bir iki, bir iki şu jimnastik ne iyi **(Yavaş adımlarla koşulur.)**.
Bir iki, bir iki şu jimnastik ne iyi **(Yavaş adımlarla koşulur.)**.
Küçük jimnastikçileriz **(Eller önde yumruk yapılır, koşmaya hazırlanılır.)**,
Denizi çok severiz **(Yüzme öykünmesi yapılır.)**.
Sandallarımıza atlar **(Yere oturulur.)**,
Böyle kürek çekeriz **(Kürek çekme öykünmesi yapılır.)**.
Bir iki, bir iki şu jimnastik ne iyi **(Yavaş adımlarla koşulur.)**.
Bir iki, bir iki şu jimnastik ne iyi **(Yavaş adımlarla koşulur.)**.

22. ETKİNLİK

- Öğretmen bir ders öncesinden öğrencilerden on tane kuru fasulye, bir kap, biraz pamuk ve su getirmelerini ister.
- Öğretmen, öğrencilere “Pamuğunuzun yarısını plastik kabınıza ince bir tabaka hâlinde yerleştirin. Üzerine fasulyelerinizi aralarında boşluk kalacak şekilde dizin. Kalan pamuğunuzla fasulyelerinizin üzerini kapatın. Fasulyelerinizin üzerine çok olmayacak şekilde su dökün.” yönergelerini verir.
- Tüm öğrenciler etkinliklerini bitirdikten sonra fasulye kaplarını cama yakın bir yere koyarlar. Öğretmen, her gün fasulyeleri kontrol ederek pamuk kuruduğunda azar azar ıslatacaklarını ve fasulyelerin büyümesini gözlemleyeceklerini öğrencilere söyler.
- Öğrencilere “Sizce fasulyeler nasıl büyüyecek? Fasulyelerde nasıl değişiklikler olacak?” sorularını yöneltir. Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra “Şimdi sizlerle 'Fasulye Büyüdü' oyununu oynayacağız. Beni izlemenizi istiyorum.” der.
- Öğretmen, oyunun sözlerini söylerken öykünmelerini yapar.
- “Şimdi oyunu birlikte oynayacağız. Herkes atölyenin ortasına gelsin. Kimin adını söylersem tırmanma hareketini o yapacak.” der ve oyunu başlatır.

FASULYE BÜYÜDÜ

Fasulye büyüdü **(Eller havaya kaldırılarak büyüme hareketi yapılır.)**.
Fasulye büyüdü **(Eller havaya kaldırılarak büyüme hareketi yapılır.)**.
Bulutlara kadar.
..... tırmandı **(Öğrencilerden birinin adı söylenir. O öğrenci tırmanma hareketi yapar.).**
..... tırmandı **(Başka bir öğrencinin adı söylenir. O öğrenci tırmanma hareketi yapar.).**
Çıktı tepeye kadar.
Yukarıda dev var **(İşaret parmağı ile yukarı gösterilir.)**.
Yukarıda dev var **(İşaret parmağı ile yukarı gösterilir.)**.
Kahkahalar atar.
Ha hah ha ha hah ha **(Eller göbeğe koyulur gülme hareketi yapılır.)**!

23. ETKİNLİK

- Öğretmen bir hafta önceden her öğrenciden temiz bir çift çorap getirmesini ister.
- Öğretmen elinde bir kutu ile sınıfta dolaşarak öğrencilerden çorapları eşlerinden ayırarak kutuya atmalarını ister.
- Öğretmen, “Çorapları kutudan çıkarıp karışık hâlde atölyenin ortasına bırakacağım. Dans etmeniz için size müzik açacağım. Müzik çaldığı süre boyunca dans edeceksiniz. Müzik durduğunda herkes ortadan bir çorap teki alacak. Müzik tekrar başladığında dans etmeye devam edeceksiniz. Müzik durduğunda elinizdeki çorabın eşini bulacaksınız. Çorabın teki yerde değil ise arkadaşlarınızdan birinde olabilir. O zaman o arkadaşınızla kol kola gireceksiniz. Müzik başladığında çorabının eşini bulanlar oturacak bulamayanlar dans etmeye devam edecek ve müzik tekrar durduğunda çoraplarının eşini tekrar arayacaklar.” der.
- Öğretmen akıllı tahtadan “Are Mama O Fetita Frumusica Foc (Are Mama O Fetita Frumusika Fok)" adlı müziği açar. Öğrenciler dans ederek etkinliği uygular.
- Öğretmen, öğrencilerin oyuna ilgilerine göre çorapları karıştırtıp oyunu tekrar oynatır.

24. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden kaplumbağa rolüne girmelerini ve ellerini yere koyarak kaplumbağa gibi yürümelerini ister.
- Atölyede bulunan minder, dolgu oyuncak gibi nesneleri öğrencilerin sırtına koyar ve bunların kaplumbağaların kabukları olduğunu söyler. Öğrencilerden kabuklarını düşürmeden kaplumbağa gibi atölyede gezinmelerini ister.
- Öğrenciler bir süre taklit yürüyüşü yaptıktan sonra öğretmen, kısa bir öykü anlatacağını söyler ve öğrencilere "Ben öyküyü anlatırken öyküde geçen olayları canlandırmanızı istiyorum." der.
- "Ormanda çok büyük bir kaplumbağa ailesi varmış. Bu aile eğlenmeyi çok severmiş ama çok yavaş dans edermiş. Bu kaplumbağalar kendilerine doğru bir tehlike geldiğinde kollarını, bacaklarını ve başlarını kabuklarının içine çekerlermiş. Tehlike geçince başlarını kabuklarından çıkarır, sağa sola bakarlarmış. Hemen anne babalarının yanına gider, kaybolmamak için anne babalarının arkasında sıra olup evlerine doğru yola çıkarlarmış."
- Öğretmen öğrencileri iki gruba ayırır. Her bir grup için öğrencilerin geçebileceği genişlikte birbirine paralel iki çizgi çizer. Öğrencilerden sırtlarındaki minderi düşürmeden sırayla kaplumbağa gibi yürüyerek yolun sonuna kadar gitmelerini, yolun sonundaki yuvada arkadaşlarının gelmesini beklemelerini ister. Öğretmenin yönergesi ile yarış başlar. Yarışı ilk bitiren grup oyunu kazanır.
- Yarışın ardından öğretmen, öğrencilerden sırtlarındaki minderi yere koyup minderin üzerine oturmalarını ister. Öğrencilere "Daha önce hiç kaplumbağa gördünüz mü? Kaplumbağa gibi yavaş yürümek hoşunuza gitti mi? Tehlike anında kabuğunuza çekildiğinizde ne hissetiniz? Kaplumbağalar neden anne babalarının arkasına sıra oldular? Sizce kaplumbağalar neden yavaş yürür? Kaplumbağadan daha yavaş yürüyen bir hayvan var mıdır? Sizce en hızlı olan hayvan hangisidir?" gibi sorular sorar. Öğretmen ve öğrenciler etkinliğin değerlendirmesini yaparlar.

25. ETKİNLİK

- Öğretmen ve öğrenciler el ele tutuşup büyük bir halka oluşturur.
- Öğretmen, öğrencilere birer tavşan olduklarını, tavşanların en sevdiği şeyin spor yapmak olduğunu söyler ve aşağıdaki yönergeleri verir.
  - » Kollarımızı yukarı kaldıralım.
  - » Belimizi bükerek dizlerimize dokunalım.
  - » Kollarımızı iki yana açalım.
  - » Kollarımızı kapatıp kendimize sıkı sıkı sarılalım.
  - » Önce bir ayağımızı sallayalım.
  - » Sonra diğer ayağımızı sallayalım.
  - » Parmak uçlarımızda yükselelim.
  - » Şimdi çömelelim.
  - » Tavşan gibi zıplayarak gezelim.
  - » Zıplayabildiğimiz en yüksek seviyeye kadar zıplamaya çalışalım.
- Etkinliğin sonunda eller ve kolları hafif hafif sallayarak rahatlama çalışması yaparlar.

26. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden atölyenin ortasındaki boş alana birer sandalye getirmelerini ister. Sandalyeler karşılıklı yerleştirir. Bu iki sıra arasında yaklaşık bir buçuk metre boşluk bırakır ve öğrencilere istedikleri sandalyeye oturabileceklerini söyler.
- Daha sonra öğretmen oyunu anlatır.
- "Siz sandalyelerinizde otururken ben bir müzik açacağım. Müzik çalarken herkes iki defa el çırpacak, iki defa da dizlerine vuracak. Müzik durduğunda herkes sandalyesinden kalkıp başka bir sandalyeye geçecek. Tekrar müzik çalmaya başladığında aynı hareketler tekrar edilecek. Müzik durduğunda ben kimin adını söylersem o kişi nerede olduğunu söyleyecek. Örneğin Naz ve Deren'in yanında, Asya'nın karşısındayım diyecek. Müzik başladığında tekrar aynı ritimle oyuna devam edeceğiz." der.
- Öğretmen akıllı tahtadan "Doudlebska Polka (Dabıl pışka polka)" ritim müziğini açar ve öğrenciler oyunu oynar.
- Öğrencilerin ilgileri doğrultusunda oyunu tekrar oynatır.

27. ETKİNLİK

- Öğretmen, eline çocukların tutabileceği yumuşak bir top alır ve öğrencilerden daire şeklinde yerleştirilmiş minderlere oturmalarını ister.
- Öğretmen dairenin ortasındaki mindere oturur ve öğrencilere "Ben size kendimi tanıtacağım ve elimdeki bu topu sizden birine atacağım. Topu alan kişi de kendini tanıtacak ve o da topu başka bir arkadaşına atacak. Atölyedeki herkes sırayla topu alacak ve kendini tanıtacak." der.
- Öğretmen; adını, soyadını, en sevdiği hayvanı (en sevdiği renk, yemek, meyve vb.) söyleyerek kendini tanıtır ve topu bir öğrenciye atarak oyunu başlatır.
- Bütün öğrenciler kendini tanıttıktan sonra top tekrar öğretmene ulaştığında öğretmen etkinliği sonlandırır.

28. ETKİNLİK

- Öğretmen bir hafta öncesinden öğrencilerden bir adet pinpon topu, guaj boya, fırça, su kabı ve kâğıt havlu ister.
- Öğretmen atölyenin ortasına yan yana iki masa yerleştirir, masaların üzerini beyaz kâğıtla kaplar ve öğrencileri iki gruba ayırır.
- Öğrencilere getirdikleri pinpon toplarını istedikleri renge boyayabileceklerini söyler.
- Öğrencilerden sırayla masanın yanına gelmelerini, toplarını masanın ucuna koyup üflemelerini ister.
- Topu üfleyerek kâğıdı boyayan öğrenciler toplarını kâğıt havluyla siler ve yeni bir renge boyarlar. Tekrar masanın yanına gelip topu üfleyerek kâğıdı boyarlar.
- Yuvarlanan toplarla boyadıkları kâğıtları masalardan kaldırılıp duvara asarlar.
- Öğretmen ve öğrenciler kâğıtlarda hangi renklerin daha çok, hangi renklerin daha az olduğu, nasıl görüntüler oluştuğu hakkında sohbet ederler.

29. ETKİNLİK

Öğretmen bir hafta önceden her bir öğrencinin üç kırmızı, üç mavi ponpon ve bir maşa getirmesini ister. Öğrencileri kırmızı ve mavi isminde iki gruba ayırır. Öğrencilerin atölyeye getirdiği kırmızı ve mavi renkteki ponponları atölyenin zeminine dağınık olarak yerleştirir. Daha sonra atölyenin bir köşesine kırmızı ve mavi renkte iki sepet koyar. Öğrencilerden maşalarını almalarını ve müzik başladığında kendi gruplarının rengindeki ponponları bu maşaları kullanarak toplamalarını ve aynı renkteki sepete atmalarını söyler. Öğrenciler müzik başladığında maşalarını kullanarak kendi gruplarına ait renkteki ponponları toplayıp aynı renkteki sepete atarlar ve gruplama yaparlar. Müzik durduğunda her iki grup ponponlarını sayar. En çok ponpon toplayan grup oyunu kazanır.

SIRA SİZDE



Siz de oyunun kullanıldığı bir etkinlik (fen, matematik, Türkçe, drama, müzik, sanat, hareket ve okuma yazmaya hazırlık) planlayınız ve planladığınız etkinliği atölyede uygulayınız.

1. UYGULAMA FAALİYETİ

0-36 Ay Çocuklarının Gelişim Alanlarına Uygun Oyun Albümü Oluşturma

Derste öğrendiğiniz bilgiler doğrultusunda 0-36 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyun kitaplarını, basın yayın araçlarını ve diğer kaynakları tarayınız. Kaynak taramada elde ettiğiniz oyunları çocukların gelişim alanlarına göre gruplandırınız, "Oyun Oluşturma ve Uygulama Şablonu"na göre bir oyun albümü hazırlayınız.

Oyun albümünüzde 0-36 ay çocuğunun;

- Kaba motor gelişimini destekleyen 5 oyun,
- İnce motor gelişimini destekleyen 5 oyun,
- Bilişsel gelişimini destekleyen 5 oyun,
- Dil gelişimini destekleyen 5 oyun,
- Sosyal-duygusal gelişimini destekleyen 5 oyun,
- Özbakım becerilerini destekleyen 5 oyun yer almalıdır.

Her gelişim alanı için ayırdığınız bölümde fazladan boş sayfalar bırakınız (Ayırdığınız bu boş sayfalara daha sonra öğreneceğiniz oyunları ekleyebileceksiniz.).

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

0-36 AY ÇOCUKLARININ GELİŞİM ALANLARINI DESTEKLEYEN OYUNLARDAN OLUŞAN OYUN ALBÜMÜ HAZIRLAMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Oyun albümü hazırlama uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Kaynak Tarama Aşaması					
1	Oyun albümü oluşturmak için kaynak tararken en az 5 oyun kitabı inceledi.					
2	Oyun oluşturmak için kaynak tararken basın yayın araçlarından yararlandı.					
3	Oyun oluşturmak için kaynak tararken internet ortamındaki eğitim sitelerinden yararlandı.					
	B) Oyunları Gruplama ve Albüm Oluşturma Aşaması					
4	Oyunları gelişim alanlarına göre gruplara ayırdı.					
5	Oyunları yaşlara göre grupladı.					
6	Oyunları "Oyun Oluşturma ve Uygulama Şablonu"na göre hazırladı.					
7	Oyun albümünde, 0-36 ay çocuğunun kaba motor gelişimini destekleyen 5 oyuna yer verdi.					
8	Oyun albümünde, 0-36 ay çocuğunun ince motor gelişimini destekleyen 5 oyuna yer verdi.					
9	Oyun albümünde, 0-36 ay çocuğunun bilişsel gelişimini destekleyen 5 oyuna yer verdi.					
10	Oyun albümünde, 0-36 ay çocuğunun dil gelişimini destekleyen 5 oyuna yer verdi.					
11	Oyun albümünde, 0-36 ay çocuğunun sosyal-duygusal gelişimini destekleyen 5 oyuna yer verdi.					
12	Oyun albümünde, 0-36 ay çocuğunun özbakım becerilerinin gelişimini destekleyen 5 oyuna yer verdi.					
13	Albümün sayfa düzenine ve temizliğine özen gösterdi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 13 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 65'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/65] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

1. **Çevrenizdeki 0-36 aylık çocukların oyuncaklarını araştırınız. Dikkatinizi en çok çeken oyuncağı atölyeye getirerek arkadaşlarınızla inceleyiniz. Oyuncağın dikkatinizi çekme sebebini arkadaşlarınızla paylaşınız.**
2. **Oyuncakların 0-36 aylık çocukların gelişimi üzerindeki etkileri neler olabilir? Fikirlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.**

1.3. 0-36 AY ÇOCUĞUNUN OYUN GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNCAKLAR

Çocuklar oyun oynarken oyunda üstlendikleri role uygun gerçek bir nesneye ya da bu nesnenin yerini alabilecek bir eşyaya ihtiyaç duyarlar. İhtiyaç duyulan oyun materyallerine **oyuncak** denir. Oyunun uygun bir ortamda ve yeterli oyuncakla oynanması çocuğun gelişimini olumlu yönde etkiler. Bu açıdan bakıldığında okul öncesi dönemde oyun kadar oyuncaklar da büyük bir öneme sahiptir.

Oyuncaklar yaşamın ilk yıllarında öğrenmenin ve gelişimin en temel araçlarıdır. Çocuklar dünyayı oyuncaklarla oynayarak keşfederler. Bu nedenle çocuğun oynadığı oyuncağın niteliği ve oyuncakla nasıl bir oyun kurduğu önemlidir.

► 0-6 Ay Çocuğunun Oyun Gelişimini Destekleyen Oyuncaklar

Bebeğin yatağının üstüne monte edilmiş dönen sesli mobiller, çıngıraklar, süt dişlerinin çıkmaya başlamasıyla bebeğin eline verilen diş kaşıyıcıları, hareket eden figürlerin olduğu müzik kutuları bebeğin ilgisini çeken ilk oyuncaklardır. Müziğin ve hareket eden nesnenin beraber olduğu müzik kutuları da bebeklerin ilgisini çeker (Görsel 1.26).

Bebekler ayak ucunda veya üzerinde küçük ziller bulunan sesli çoraplara, el ve ayak bileklerine takılan, üzerinde küçük kuş zilleri bulunan bilekliklere ilgi gösterirler. Bu oyuncaklar, bebek el ve ayaklarını hareket ettirdiğinde ses çıkararak işitme duyusunu uyarır. Bebeğin el ve ayaklarını fark etmesinde, el ve göz koordinasyonu kazanmasında önemli rol oynar.



Görsel 1.26: 0-6 ay çocuğunun oyun gelişimini destekleyen oyuncak örnekleri

► 6-12 Ay Çocuğunun Oyun Gelişimini Destekleyen Oyuncaklar

Bu dönemde bebekler büyük resimleri olan kitaplar okunmasından hoşlanırlar. Kitaplar gibi kuklalar da bu dönemde bebeklerin dil gelişimlerinin desteklenmesinde önemli oyuncaklardır. Bebeğin tutup kavrayabileceği ve sarılabileceği bez bebekler, dolgu oyuncaklar dil gelişimi ve duygusal gelişim açısından önemlidir. İçi farklı dokunsal malzemelerle doldurulmuş, insan, hayvan vb. figürlerde hazırlanmış dolgu oyuncaklar, bebeklere güven duygusu vererek onların duygusal gelişimlerini desteklemektedir. Bebeğin banyo saatini daha keyifli geçirmesini ve su oyunları yoluyla rahatlamasını sağlayan banyo oyuncakları da bu dönem çocuklarının ilgisini çekmektedir.

Bebeğin, üzerine yatarak veya oturarak oyun oynaması için hazırlanmış oyun battaniyeleri bebeğin görme, işitme ve dokunma duyularını uyarmaktadır. Takmalı-geçirmeli oyuncaklar, küpler, iç içe geçen kutular ve kumaş, keçe, sünger gibi malzemelerden yapılmış toplar motor gelişimi, bilişsel gelişimi destekleyen eğlendirici oyuncaklardandır (Görsel 1.27).



Görsel 1.27: 6-12 ay çocuğunun oyun gelişimini destekleyen oyuncak örnekleri

► 12-24 Ay Çocuğunun Oyun Gelişimini Destekleyen Oyuncaklar

Bir önceki döneme göre içeriği biraz daha zengin, daha fazla sayfa sayısından oluşan iyi düzenlenmiş kitaplar, bebekler, kuklalar, maskeler, başlıklar ve giysiler çocukların bilişsel ve dil gelişimini destekleyen önemli araçlardır.

Müzik aletleri, çeşitli mesleklere ait aletler, evde bulunan eşyaların küçük maketleri gibi gerçek yaşamdaki nesnelerin oyuncakları çocukların gerçek yaşama ilişkin alıştırmalar yapmalarını sağlayarak çocukların bilişsel, dil ve sosyal gelişimlerini desteklemektedir (Görsel 1.28).

Çocukların yürüme becerilerinin gelişimini destekleyen ipinden tutulup çekilen arabalar, sapından tutulup itilen tekerlekler ve taşıt araçları bu dönem çocuklarının severek oynadıkları oyuncaklardandır.



Görsel 1.28: 12-24 ay çocuğunun oyun gelişimini destekleyen oyuncak örnekleri

► 24-36 Ay Çocuğunun Oyun Gelişimini Destekleyen Oyuncaklar

Bu dönemde yapbozlar, tombalalar, dominolar, bellek geliştirici oyuncaklar, renk, şekil, sayı vb. gibi birçok kavramı öğreten eğitici oyuncaklar çocukların bilişsel gelişimlerini destekleyen önemli materyallerdir. Bunlarla birlikte çeşitli büyüklükteki blok, lego, noper gibi birçok parçadan oluşan ve parçalar birleştirilerek bir ürün oluşturulabilen yapı inşa oyuncakları çocukların yaratıcılık ve hayal güçlerini desteklemektedir.

Bisiklet, araba, sallanan at gibi üzerine ve içine binilip oynanan oyuncaklar; salıncak, tahterevalli, kaydırak, tırmanma merdiveni gibi bahçe oyuncakları çocukların hoş vakit geçirmelerini sağlarken onların hareket becerilerinin gelişimine de yardımcı olan oyuncaklardır (Görsel 1.29).

Bu dönemde yastık, minder, tencere, tabak gibi gerçek nesneler ve su, kil, çamur gibi doğal malzemeler çocukların hem yaratıcılık ve hayal güçlerini desteklemekte hem de duygusal olarak rahatlamalarını ve gerçek yaşama ait canlandırmalar yapmalarını sağlamaktadır.



Görsel 1.29: 25-36 ay çocuğunun oyun gelişimini destekleyen oyuncak örnekleri

1.3.1. 0-36 Ay Çocukları İçin Oyuncak Yapımında Kullanılacak Malzemeler ve Özellikleri

0-36 aylık dönemde çocuklar oyuncaklara dokunarak, oyuncakları ağızlarına alarak, bozarak, kırarak, parçalarına ayırarak hem meraklarını giderir hem de nesneleri keşfederler. Bu keşif sırasında çocuklar çeşitli tehlikelerle karşı karşıya kalabilmektedir. Bu nedenle oyuncak yapımında kullanılan malzemeler oldukça önemlidir.

Oyuncak yapımında kullanılacak malzemeler hazırlanacak oyuncağın türüne göre farklılık göstermektedir. Dolgu ve örgü oyuncak yapımında kumaş, elyaf, keçe, polar, pelüş, havlu, pazen, şönil, deri, pamuk, yün, sünger, çıtçıt, cırtcırt, kurdele, değişik renklerde ve cinslerde ip, oyuncak kalıbı, tığ, örme şişleri ve fermuar en çok kullanılan malzemelerdir. Kukla yapımında kumaş çeşitleri, keçe, eva, havlu, pelüş, deri, dikiş seti, silikon ve silikon yapıştırma aleti, karton, süsleme malzemeleri, boya çeşitleri, kukla kalıpları ve makas kullanılmaktadır. Eğitici oyuncak yapımında; ahşap, mukavva, karton, deri, vinleks, pazen, boya çeşitleri, kalem çeşitleri gibi malzemelerden yararlanılmaktadır. Oyuncak yapımında kutu, makara, rulo gibi artık materyallerden de yararlanılabilir.

0-36 ay çocukları için oyuncak yapımında kullanılacak malzemeler şu özellikleri taşımalıdır:

- Alerjen olmamalıdır.
- Kimyasal ve zehirli madde içermemelidir.
- Kullanılan malzemelerin sivri, keskin uç ve kenarları olmamalıdır.
- Sağlık açısından kullanılan kumaşlar yıkanabilir, kolay temizlenebilir, yumuşak ve dayanıklı olmalıdır. Çocuğun ilgisini çekmesi açısından parlak, canlı renklere sahip olmalı ve boyasını akıtmamalıdır.

- Kullanılacak yünler tüysüz, yıkanabilir, sağlam, canlı ve parlak renklerden seçilmelidir.
- Dolgu oyuncaklarda kullanılacak dolgu malzemesi yıkanabilir, hafif ve yumuşak olmalıdır.
- Oyuncak yapımında kolay çıkmayan ve zehirli olmayan boyalar kullanılmasına dikkat edilmelidir.
- Oyuncak yapımında sağlam malzemeler kullanılmalıdır. Malzemelerin dayanıklı olması oyuncakla birçok çocuğun uzun süre oynayabilmesi açısından önemlidir.

1.3.2. 0-36 Ay Çocukları İçin Oyuncak Yaparken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

- Oyuncaklar 0-36 ay çocuklarının gelişim özellikleri dikkate alınarak hazırlanmalıdır.
- Oyuncağın çocuğun ilgi, istek ve ihtiyaçlarına uygun olmasına özen gösterilmelidir.
- Çocuğun oyuncağa ilgi göstermesi için oyuncağın şekil, renk ve diğer özellikler açısından çekici olmasına dikkat edilmelidir.
- Yapılacak oyuncak çok karmaşık olmayıp çocuğun tek başına kullanabileceği özellikte olmalıdır.
- Yapılacak oyuncağın çocuğun hangi gelişim alanını destekleyeceği belirlenmelidir.
- Oyuncağın güvenli olmasına dikkat edilmelidir. Örneğin oyuncağın parçaları çocuğun yutacağı kadar küçük olmamalıdır.
- Oyuncağın göz, ağız, burun, saç gibi parçalarını yaparken yapıştırma malzemeler yerine renkli yün ipler, kumaşlar tercih edilmeli ve dikiş tekniği kullanılarak parçalar yapılmalıdır.
- Oyuncak yapılırken iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uyulmalıdır.
- Oyuncak yapılırken bir iş planı hazırlanmalı ve oyuncak bu iş planındaki yapım aşamalarına uygun olarak tamamlanmalıdır.
- Yapılacak oyuncak için gerekli malzemeler önceden hazırlamalıdır. Malzemelerin yapılacak oyuncağa uygun olmasına dikkat edilmelidir.
- Seçilen oyuncağın türüne göre yapım tekniği belirlenmelidir. Örneğin örgü oyuncak yapılacaksa örgü teknikleri gözden geçirilmelidir.
- Oyuncaklarda boya kullanılacaksa renk uyumuna dikkat edilmeli ve çok fazla renk bir arada kullanılmamalıdır.

1.3.3. 0-36 Ay Çocuğuna Uygun Oyuncak Yapımı

0-36 ay çocukları için yapılabilecek oyuncaklar; dekoratif amaçlı dolgu oyuncaklar, oyun amaçlı dolgu oyuncaklar, oyun amaçlı örgü oyuncaklar,kuklalar ve eğitici oyuncaklardır.

1.3.3.1. Dekoratif Amaçlı Dolgu Oyuncak

Oynama işlevinden çok dekor amaçlı oyuncaklardır. Evlerde, çocuk odalarında, okul öncesi eğitim kurumlarında bulunan dikkat çekici, ortamın daha hoş ve güzel görünmesini sağlayan, içi doldurularak yapılan mobiller, yastıklar, minderler, dolgulu duvar süsleri, dolgulu kapı girişi süsleri örnek verilebilir.

Dekoratif dolgu oyuncaklardan olan **mobil;** üzerinde bebek oyuncakları veya nesneler bulunan, asılabilen, görsel uyaran özelliği olan ve bebeklerde duyu gelişimini destekleyen bir oyuncaktır (Görsel 1.30). Mobiller sadece duyu gelişimine yönelik oyuncaklar değildir. Bebekler mobile uzanmaya, kendini ona doğru kaldırmaya çalıştıkça motor becerileri de desteklenir. Küçük bebekler mobili sırtüstü yatarken göreceği için mobilin sadece üstten veya yanlardan nasıl göründüğü değil alttan görünüşü de önemlidir. Bu nedenle nesneler mobil üzerine biraz eğimli ve farklı uzunluklarda yerleştirilmelidir. Mobiller ışıklı, sesli ve aynalı parçalarla dönebilen ya da aşağı, yukarı yöne hareket edebilen yapıda hazırlanabilir. Bu da mobilin çocuğun farklı duyularına hitap etmesini sağlar.



Görsel 1.30: Dolgu mobil örneği



Görsel 1.31: Dolgu kapı süsü örneği

Dolgu kapı ve duvar süsleri; farklı malzemeler kullanılarak hazırlanan, bebek odalarının kapı ve duvarlarının dekorasyonu için kullanılan süslerdir. Günümüzde kapı ve duvar süsleri doğumda, doğum günlerinde ya da bebek odalarının dekorasyonunda sıkça kullanılmaktadır (Görsel 1.31).

Dolgulu kapı altı ve pencere önü süsleri; kapının çarpmasını engellemek, kapı altından ve pencere altından soğuk gelmesini önlemek amacıyla kullanılan dekoratif oyuncaklardır (Görsel 1.32).

Dekoratif minderler; hayvan, insan, bitki, araç gibi farklı figürlerde hazırlanan, bebek odalarını dekore etmenin yanında bebeği yatarken ya da otururken desteklemek amaçlarıyla kullanılan minderlerdir (Görsel 1.33).



Görsel 1.32: Dolgu kapı altı ve pencere önü süsü örneği

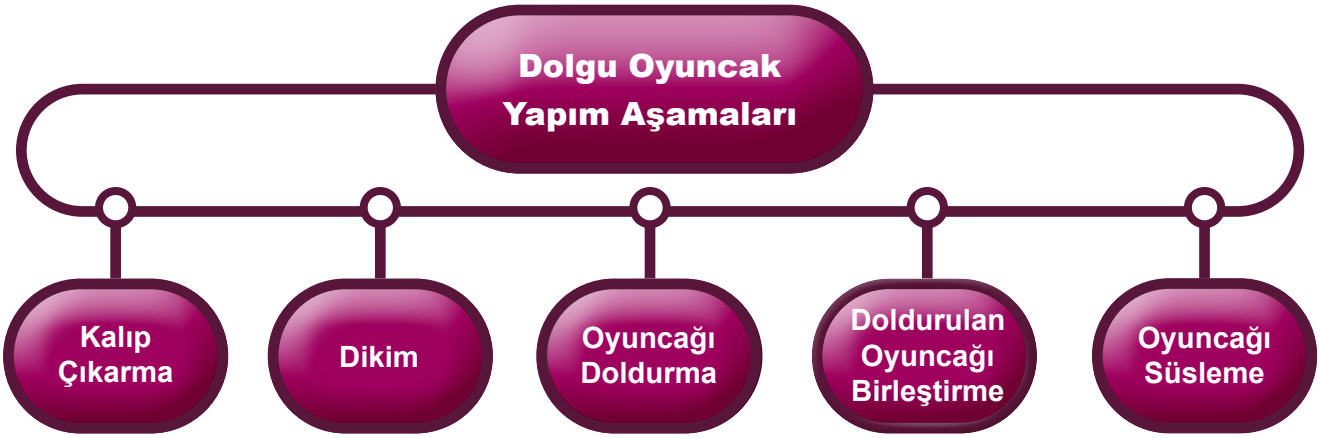


Görsel 1.33: Dekoratif minder örnekleri

BİLGİ NOTU

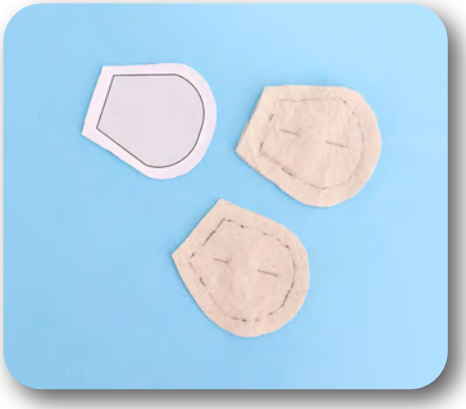
"Oyuncak Yapım Örneği" başlığı altındaki oyuncaklar, 0-36 ay çocuklarına uygun bir oyuncağın nasıl yapıldığını örneklendirmek amacıyla verilmiştir. "Uygulama Faaliyeti" başlığı altındaki oyuncaklar, atölye ortamında yapmanız istenen oyuncaklardır.

Dekoratif ve oyun amaçlı dolgu oyuncaklar aynı yapım aşamaları takip edilerek hazırlanır. Dolgu oyuncak yapımı Şema 1.1'de görüldüğü gibi beş aşamadır.



Şema 1.1: Dolgu oyuncak yapım aşamaları

► Kalıp Çıkarma



Görsel 1.34: Kalıp çıkarma

- Dolgu oyuncak modelleri genel ağdan, kalıp dergilerinden ve hobi kitaplarından araştırılır.
- Kalıbın çıkarılacağı dekoratif model belirlenir (mobil, yastık, minder, dolgulu duvar ya da kapı süsü vb.).
- Kalıp istenilen ölçülerde fotokopi yoluyla büyütülüp küçültülebilir.
- Oyuncak kalıbı, kalıp kâğıdına çizilir ve kesilir.
- Seçilen kumaş yıkanıp ütülenir.
- Dolgu oyuncak kalıbı, kullanılacak kumaş üzerine kumaşın dokuma yönü dikkate alınarak yerleştirilir.
- Kumaşa yerleştirilen kalıp parçaları toplu iğne ile kumaşa tutturulur.
- Kumaşa tutturulan kalıbın kenarlarından en az 0,5 cm dikiş payı bırakılır ve kalıp makasla kesilip çıkartılır (Görsel 1.34).

► Dikim

- Kalıp parçaları kumaşın tersinden ve bırakılan 0,5 cm dikiş payından elde ya da dikiş makinesinde dikilir (Görsel 1.35, Görsel 1.36).



Görsel 1.35: Dikiş makinesinde dikiş



Görsel 1.36: Elde dikiş

► Oyuncağı Doldurma

- Temizlenip yıkanabilen hafif bir dolgu malzemesi (elyaf, sünger vb.) seçilir.
- Tersinden dikilmiş kumaş düz kısmına çevrilir.
- Oyuncak uç kenarlarından başlanarak dolgu malzemesi ile doldurulur. Uç kısımlar tığ gibi ucu sivri aletlerle itilerek yerleştirilir.
- Dolgu malzemesinin oyuncağa eşit şekilde dağıtılmasına dikkat edilir.

► Doldurulan Oyuncağı Birleştirme

- Dolgu oyuncak tek parçadan oluşuyorsa doldurulduktan sonra kapama yerinden dikilir.
- Dolgu oyuncak birden fazla parçadan oluşuyorsa tüm parçalar ana gövdenin etrafında olması gereken yerde dikilerek birleştirilir.

► Oyuncağı Süsleme

- Bu aşamada dikilip doldurulan dolgu oyuncak süslenerek hazır hâle getirilir.
- İhtiyaç hâlinde kalıp çıkarma tekniği oyuncağın süslenmesinde de kullanılır.
- Süslemede çeşitli boyama ve dikiş teknikleri kullanılabilir.
- 0-36 ay çocukları için hazırlanan dolgu oyuncakların gözleri, ağızları ve saçları mutlaka dikilerek ya da işlenerek yapılmalıdır. Yapıştırılan ya da silikonla tutturulan parçalar çocuklar için tehlike yaratabilmektedir.

1. OYUNCAK YAPIM ÖRNEĞİ

DEKORATİF AMAÇLI MOBİL

Araç Gereç: Renkli keçeler, 30 cm çapında ahşap kasnak, dikiş ipi, makas, dikiş iğnesi, elyaf, misina, parşömen kâğıdı

Dolgu Mobil Yapım Aşamaları

- Mobilde yer alması istenen figürler boyama kitaplarından ve oyuncak yapımı kaynak kitaplarından araştırılır.
- Belirlenen figürler parşömen kâğıdına çizilerek kalıp hazırlanır ve kalıplar ikiye katlanmış keçe kumaşa yerleştirilerek kesilir.
- Kesilen her parça (gövde, baş, kol, bacak vb.) eşiyle birbirine dikilir. Dikim esnasında her parçada, doldurmada kullanılmak üzere açıklık bırakılır.
- Bütün parçalar ince bir katman oluşturacak şekilde elyafla doldurulur ve açık kısımları dikilerek kapatılır. Daha sonra parçalar birleştirilir.
- Mobilde yer alacak figürler hazırlandıktan sonra bir misina yardımıyla ahşap kasnağa bağlanır.
- Ahşap kasnağın üst kısmına mobili asmak için misina, ip ya da kurdeleden askı yapılarak mobil tamamlanır. Mobil askısı olarak ahşap kasnak yerine ahşap, plastik ya da metal çubuklardan ve elbise askılarından da faydalanılabilir.



Görsel 1.37: Dolgu mobiller

2. OYUNCAK YAPIM ÖRNEĞİ

DEKORATİF AMAÇLI DOLGU OYUNCAK ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Uygun bir kumaş, dikiş iğnesi, dikiş ipliği, dolgu malzemesi (elyaf vb.), bulut kalıbı, toplu iğne, kalıp kâğıdı, makas

BULUT YASTIK YAPIM AŞAMALARI



Görsel 1.38: Bulut yastık

1. Dekoratif dolgu oyuncak için seçilen bulut şekli kalıp kâğıdına çizilir.
2. Çizilen kalıp makasla kesilir.
3. Kumaş düz tarafı içeride kalacak şekilde ikiye katlanır ve kumaşın dokuma yönüne dikkat edilerek kalıp iğnelenir.
4. Kumaşa yerleştirilen kalıpta en az 0,5 cm dikiş payı bırakılarak kumaş kesilir.
5. Kesilen bulut teyellenir.
6. Teyellenen bulut doldurma payı bırakılarak elde ya da dikiş makinesinde dikilir.
7. Bulut şeklinde dikilen yastık düz tarafına çevrilir.
8. Uçlardan başlanarak dolgu malzemesi ile doldurulur.
9. Doldurma işlemi sona erdikten sonra doldurma payı dikilir.

2. UYGULAMA FAALİYETİ

Dekoratif Amaçlı Dolgu Oyuncak Yapma

Derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda 0-36 ay çocuğuna uygun dekoratif amaçlı bir dolgu oyuncak hazırlayınız.

Oyuncağınızı hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Oyuncağınızı 0-36 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun hazırlayınız.
- Oyuncağınızı yaparken çocuklara uygun malzemeler kullanınız.
- Dekoratif dolgu oyuncak olarak mobil, yastık, minder, dolgulu duvar ya da kapı süsünden birini seçiniz.
- Oyuncağınızı "Dekoratif Amaçlı Dolgu Oyuncak Yapım Aşamaları"nı takip ederek hazırlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

0-36 AY ÇOCUKLARINA UYGUN DEKORATİF AMAÇLI DOLGU OYUNCAK YAPMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı Soyadı:	Öğretmenin Adı Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Dekoratif amaçlı dolgu oyuncak yapma uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Yapılacak Oyuncağın Belirlenmesi Aşaması					
1	Yapmak için dekoratif amaçlı kullanıma uygun bir dolgu oyuncak modeli seçti.					
2	0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun oyuncak modeli seçti.					
3	0-36 ay çocuğunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun oyuncak modeli seçti.					
4	Yapacağı oyuncağa uygun malzemeleri belirledi.					
	B) Dikim Öncesi Hazırlık Aşaması					
5	Yapacağı oyuncağa uygun malzemeleri hazırladı.					
6	Yapacağı oyuncağın kalıbını çıkardı.					
7	Kumaşı yıkayıp ütüleyerek hazırladı.					
8	Kalıbı kumaşın dokuma yönünü dikkate alarak kumaşa yerleştirdi.					
9	Kumaşı kalıba uygun, dikiş payı bırakarak kesti.					
	C) Dikim Aşaması					
10	Oyuncağın kalıbını çıkardığı parçalarını tersinden dikti.					
11	Oyuncağın dikilen parçalarını uygun dolgu malzemesiyle tekniğine uygun doldurdu.					
12	Doldurulan parçaları estetik şekilde modele uygun birleştirdi.					
	Ç) Süsleme Aşaması					
13	Süslemede kullanacağı malzemeleri hazırladı.					
14	Oyuncağı 0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine ve süslemede dikkat edilmesi gereken noktalara uygun süsledi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 14 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 70'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/70] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

1.3.3.2. Oyun Amaçlı Dolgu Oyuncak

Çocukların oynadığı bebek, hayvan, popüler çizgi film kahramanları gibi figürlerden oluşan, bilişsel, dil ve sosyal-duygusal gelişimi destekleyen, içi doldurularak yapılan oyuncaklardır.

Oyun amaçlı dolgu oyuncak yapım aşamaları, dekoratif amaçlı yapılan dolgu oyuncak aşamaları ile aynıdır (Şema 1.1: Dekoratif Amaçlı Dolgu Oyuncak Yapım Aşamaları). Oyun amaçlı dolgu oyuncak yaparken "Oyuncağın Süslenmesi" aşaması eklenir.

3. OYUNCAK YAPIM ÖRNEĞİ

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=22314

OYUN AMAÇLI DOLGU OYUNCAK YAPIMI ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Uygun bir kumaş, dikiş iğnesi, dikiş ipliği, dolgu malzemesi (elyaf vb.), tavşan kalıbı, toplu iğne, kalıp kâğıdı, makas, siyah keçe, kurdele

OYUNCAK TAVŞAN YAPIM AŞAMALARI

1. Tavşan kalıbı, kalıp kâğıdına çizilir.
2. Çizilen kalıp makasla kesilir.
3. Kumaş düz tarafı içeride kalacak şekilde ikiye katlanır ve kalıp kumaşın üstüne iğnelenir.
4. Kumaşa yerleştirilen kalıpta en az 0,5 cm dikiş payı bırakılarak kumaş kesilir.
5. Kesilen parçalar teyellenir.
6. Kalıbı çıkarılan tavşanın her parçası doldurma payı bırakılarak elde ya da dikiş makinesinde dikilir.
7. Dikilen baş, gövde, kol, bacak, kulak, kuyruk parçaları düze çevrilir.
8. Her parça dolgu malzemesi ile doldurulur.
9. Doldurma işlemi sona erdikten sonra tüm parçalar gövdede birleştirilir.
10. Siyah keçeden göz ve burun kesilerek dikilir.
11. Kurdele tavşanın boynuna bağlandıktan sonra dikilerek sabitlenir.

3. UYGULAMA FAALİYETİ

Oyun Amaçlı Dolgu Oyuncak Yapma

Derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda 0-36 ay çocuğuna uygun oyun amaçlı bir dolgu oyuncak hazırlayınız.

Oyuncağınızı hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Oyuncağınızı 0-36 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlayınız.
- Oyuncağınızı yaparken çocuklara uygun malzemeler kullanınız.
- Dolgu oyuncak olarak bebek, hayvan, meyve, sebze ya da çizgi film karakterlerinden birini seçiniz.
- Oyuncağınızı "Oyun Amaçlı Dolgu Oyuncak Yapım Aşamaları"nı takip ederek hazırlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

0-36 AY ÇOCUKLARINA UYGUN OYUN AMAÇLI DOLGU OYUNCAK YAPMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Oyun amaçlı dolgu oyuncak yapma uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Yapılacak Oyuncağın Belirlenmesi Aşaması					
1	Yapmak için oyun amaçlı kullanıma uygun bir dolgu oyuncak modeli seçti.					
2	0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun oyuncak modeli seçti.					
3	0-36 ay çocuğunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun oyuncak modeli seçti.					
4	Yapacağı oyuncağa uygun malzemeleri belirledi.					
	B) Dikim Öncesi Hazırlık Aşaması					
5	Yapacağı oyuncağa uygun malzemeleri hazırladı.					
6	Yapacağı oyuncağın kalıbını çıkardı.					
7	Kumaşı yıkayıp ütüleyerek hazırladı.					
8	Kalıbı kumaşın dokuma yönünü dikkate alarak kumaşa yerleştirdi.					
9	Kumaşı kalıba uygun, dikiş payı bırakarak kesti.					
	C) Dikim Aşaması					
10	Oyuncağın kalıbını çıkardığı parçalarını tersinden dikti.					
11	Oyuncağın dikilen parçalarını uygun dolgu malzemesiyle tekniğine uygun doldurdu.					
12	Doldurulan parçaları estetik şekilde modele uygun birleştirdi.					
	Ç) Süsleme Aşaması					
13	Süslemede kullanacağı malzemeleri hazırladı.					
14	Oyuncağı 0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine ve süslemede dikkat edilmesi gereken noktalara uygun süsledi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 14 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 70'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/70] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

1.3.3.3. Oyun Amaçlı Örgü Oyuncak

Çocukların oynadığı bebek, hayvan, çizgi film kahramanları gibi figürlerden oluşan, çocuğun bilişsel, dil, motor ve sosyal-duygusal gelişimini destekleyen, farklı örgü teknikleri kullanılarak yapılan oyuncaklardır.

Oyun amaçlı örgü oyuncaklar, örgü şişleri ve farklı örgü teknikleri kullanılarak yapıldığı gibi örgü tığı ile sık iğne tekniği kullanılarak da (amigurumi) yapılabilir.

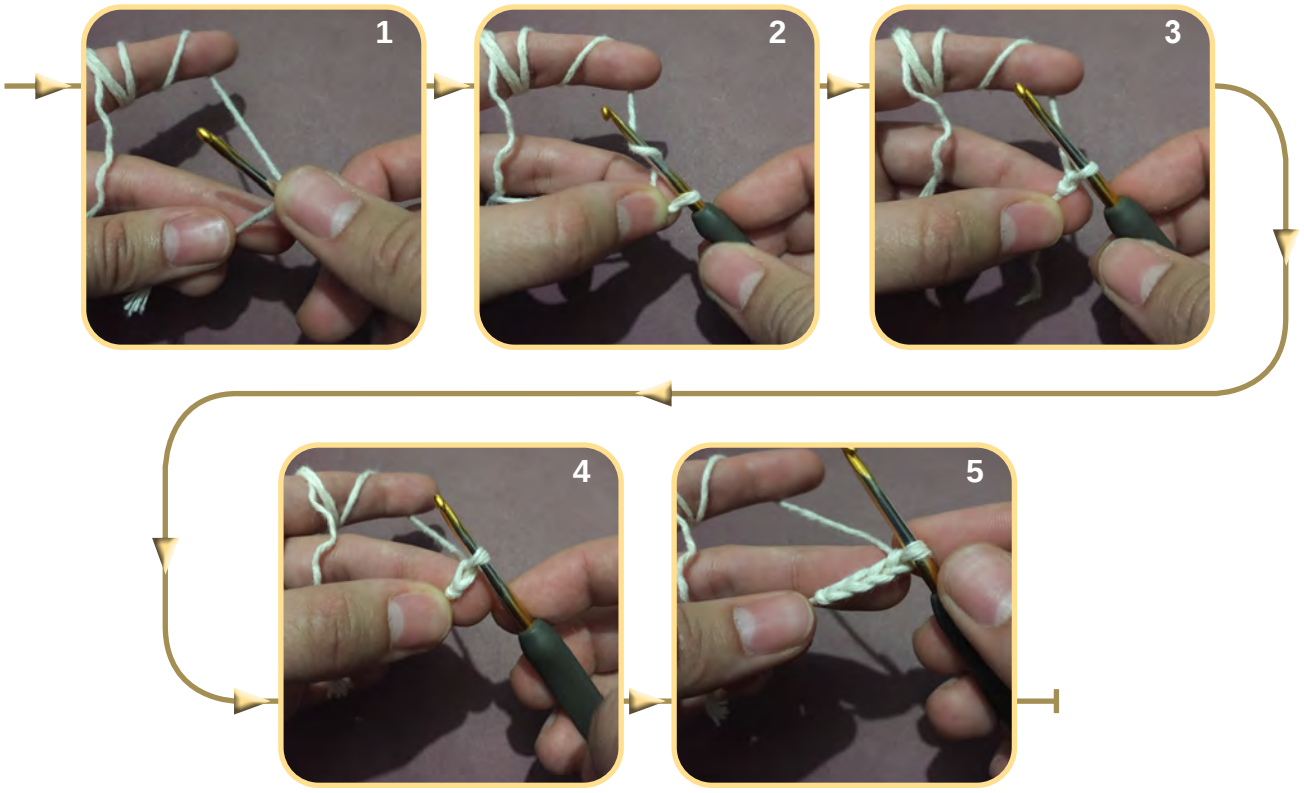
► Oyun Amaçlı Örgü Oyuncak Yapım Aşamaları

1. Örgü oyuncak modelleri araştırılır.
2. İncelenen örnekler üzerinden bir model belirlenir.
3. Seçilen model için uygun ip araştırılır.
4. Seçilen model için örgü tekniği (şiş veya tığ ile örme) belirlenir.
5. Oyuncak, seçilen örgü tekniğine göre örülür.
6. Astarlama gerekiyorsa oyuncağın rengine uygun yapılır.
7. Oyuncak, uç kısımlarından başlanarak dolgu malzemesi ile (pamuk, elyaf, sünger vb.) doldurulur.
8. Oyuncak, istenilen dolgunluğa ulaşınca uçları kapatılarak dikilir.
9. Dikilen örgü oyuncak, örgü ya da çeşitli kumaşlarla süslenir.

Amigurumi Bebek Yapımında Kullanılan Tığ Örme İşleri

Zincir

Tığ ile ip ele alınır, ip bir kez birbirine dolanır ve oluşturulan halkadan tığ geçirilir. Tığ diğer eldeki ipe takılır ve halkanın içinden çekilir (Görsel 1.39). Yapılmak istenen zincir uzunluğu tamamlanana kadar aynı işem tekrar edilir.



Görsel 1.39: Zincir çekme

Sihirli Halka

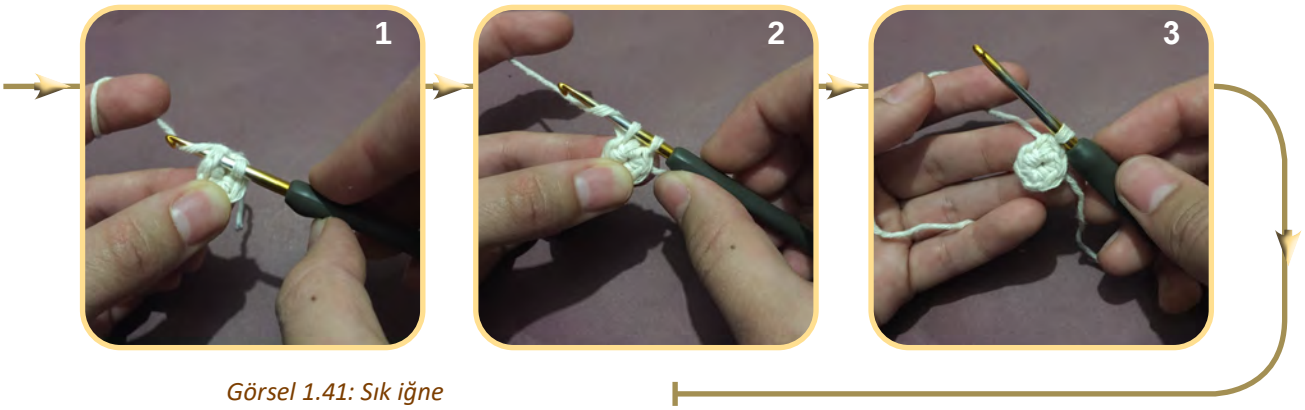
İp iki parmak arasında tutulur ve ipin ucu 1/2 cm geriye doğru çevrilerek birleştirilir. Tığ, oluşturulan bu halkadan geçirilerek parmağa dolanmış ipe takılır ve halkanın içinden çekilir. Aynı işlem halkanın tüm çevresi dolanana kadar tekrarlanır (Görsel 1.40).



Görsel 1.40: Sihirli halka

Sık İğne

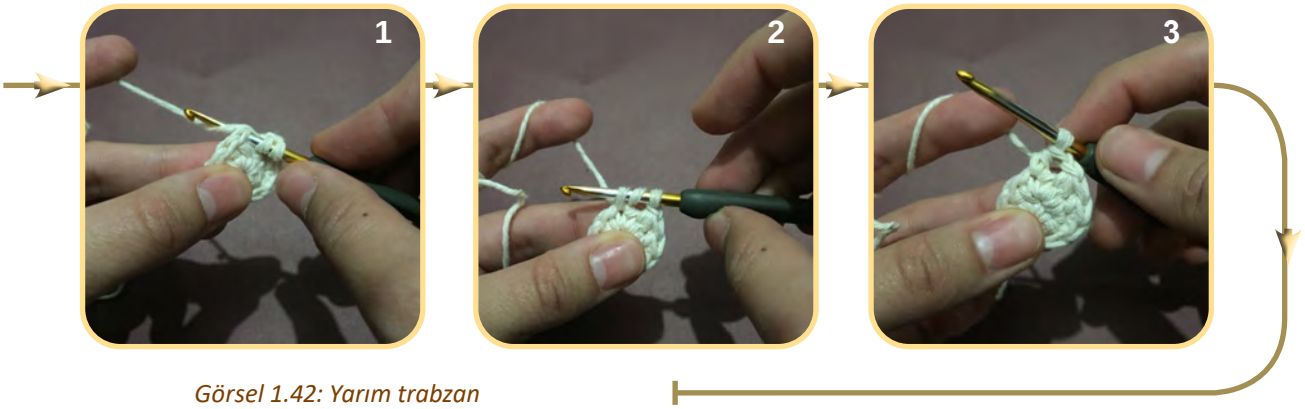
Sihirli halka yapılır. Tığ sihirli halkanın üzerine yapılmış ilk ilmeğe batılır. Diğer taraftan çıkan tığ parmaktaki ipe dolanarak aynı yerden geri çekilir (Görsel 1.41).



Görsel 1.41: Sık iğne

Yarım Trabzan

Sihirli halka yapılır. Parmaktaki ip tığa bir kez dolanır ve sihirli halkanın üzerine yapılmış olan ilk ilmeğe batılır. Diğer taraftan çıkan tığ parmaktaki ipe tekrar dolanarak aynı yerden, sadece tığa dolanmış ipin içinden geçecek şekilde çıkarılır. Daha sonra tığa tekrar diğer parmaktaki ip dolanır ve tığa takılı olan halkadan geçirilir (Görsel 1.42).



Görsel 1.42: Yarım trabzan

4. OYUNCAK YAPIM ÖRNEĞİ

OYUN AMAÇLI ÖRGÜ OYUNCAK YAPIMI ÖRNEĞİ

Araç Gereç: 3 adet baby cotton ip (istenilen renkte), siyah nakış ipi, 2 mm tığ, elyaf, 10 mm amigurumi göz

AMİGURUMİ AYICIK YAPIM AŞAMALARI

Kısaltmalar: **Sh:** Sihirli halka **x:** Sık iğne **v:** Artırma **a:** Azaltma

Bacaklar (2 adet)

(Oyuncağın gövdesini, başını ve bacaklarını hangi renk ile yapmak istiyorsanız oyuncak yapımına o renk iple başlayınız.)

1) Sh içine 7x (7)
2) 7v (14)
3) (1x, 1v)*7 (21)
4-15) 21x
2. bacak 3 zincir çekip ilkiyle birleştirilir.

Gövde

16) Birinci bacak 21x, 3zn üstüne 3x, ikinci bacak 21x, 3zn üstüne 3x (48)
17-28) 48x
Birkaç sıra örüldükten sonra bacaklar ve gövdenin alt kısmı elyafla doldurulur.
29-40) Her sırada iki yandan birer tane eksiltilir. 40. sırada 24x kalacaktır.
Geri kalan kısım elyafla doldurulur.

Kafa

İpi kesilmeden devam edilir.
41) (1x, 1v)*12 (36)
42) (5x, 1v)*6 (42)
43) (6x, 1v)*6 (48)
44) (7x, 1v)*6 (54)
45) (8x, 1v)*6 (60)
46) (9x, 1v)*6 (66)
47-57) 66x
51 ve 52. sıralar arasına arada 7 ilmek bırakılarak amigurumi gözleri takılır.
58) (9x, 1a)*6 (60)
59) (8x, 1a)*6 (54)
60) (7x, 1a)*6 (48)
61) (6x, 1a)*6 (42)
62) (5x, 1a)*6 (36)
63) (4x, 1a)*6 (30)
Kafa elyafla doldurulur.
64) (3x, 1a)*6 (24)
65) (2x, 1a)*6 (18)
66) (1x, 1a)*6 (12)
67) 6a (6)
İğneyle kapatılıp bitirilir.



Görsel 1.43: Örgü

Ağız

(Ağız kısmını hangi renk ile yapmak istiyorsanız o renk ip kullanınız.)
1) Sh içine 6x (6)
2) 6v (12)
3) (1x, 1v)*6 (18)
4) (2x, 1v)*6 (24)
5-6) 24x
Dikmek için uzun ip bırakılır ve içine biraz elyaf doldurularak gözlerin altına dikilir.



Görsel 1.44: Amigurumi ayıcık

Kulaklar (2 adet)

(Gövdeyi ördüğünüz ipi kullanınız.)
1) Sh içine 6x (6)
2) 6v (12)
3) (1x, 1v)*6 (18)
4) 18x
Elyaf doldurulmadan kafaya dikmek için ip bırakılır.

Kollar (2 adet)

(Gövdeyi ördüğünüz ipi kullanınız.)
1) Sh içine 6x (6)
2) 6v (12)
3-4) 12x

5) 8x, 2a (10)
6) 8x, 1a (9)
7) 7x, 1a (8)
8-15) 8x
Elyaf doldurulmadan gövdeye dikmek için ip bırakılır.

Papyon

(Papyonu hangi renk ile yapmak istiyorsanız o renk ipi kullanınız.)
1) 7 zincir çekip 2. zincirden itibaren 6x
2-6) 4 sıra boyunca blo (arka ilmekten) 6x örülür.
Bitirilip ortasına sıkıca ip dolanır ve ucundan biraz ip bırakılarak boyuna bağlanır. Son olarak ağız kısmına siyah nakış ipi ile burun işlenir.

4. UYGULAMA FAALİYETİ

Oyun Amaçlı Örgü Oyuncak Yapma

Derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda 0-36 ay çocuğuna uygun oyun amaçlı örgü oyuncak hazırlayınız (Görsel 1.45).

Oyuncağınızı hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Oyuncağınızı 0-36 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlayınız.
- Oyuncağınızı yaparken çocuklara uygun malzemeler (tüylü olmayan ipler, kolayca deforme olmayacak süsleme malzemeleri, yumuşak dolgu malzemeleri vb.) kullanınız.
- Oyun amaçlı örgü oyuncak olarak istediğiniz bir karakteri ve figürü seçebilirsiniz.
- Oyuncağınızı "Oyun Amaçlı Örgü Oyuncak Yapım Aşamaları"nı takip ederek hazırlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.



Görsel 1.45: Örgü oyuncak örnekleri

0-36 AY ÇOCUKLARINA UYGUN OYUN AMAÇLI ÖRGÜ OYUNCAK YAPMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Oyun amaçlı örgü oyuncak yapma uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Yapılacak Oyuncağın Belirlenmesi Aşaması					
1	Yapmak için oyun amaçlı kullanıma uygun bir örgü oyuncak modeli seçti.					
2	0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun oyuncak modeli seçti.					
3	0-36 ay çocuğunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun oyuncak modeli seçti.					
4	Yapacağı oyuncağa uygun malzemeleri belirledi.					
	B) Örgü Öncesi Hazırlık Aşaması					
5	Yapacağı oyuncağa uygun malzemeleri hazırladı.					
6	Yapacağı oyuncağın hangi parçalardan oluşacağını belirledi.					
7	Yapacağı oyuncağa ve örgü tekniğine uygun ölçü ve ilmek sayılarını belirledi.					
	C) Örme Aşaması					
8	Oyuncağın parçalarını tekniğine uygun ördü.					
9	Oyuncağın parçalarını eksiksiz olarak hazır hâle getirdi.					
	Ç) Doldurma Aşaması					
10	Oyuncağın örülen parçalarını uygun dolgu malzemesiyle tekniğine uygun doldurdu.					
11	Doldurulan parçaları birleştirdi.					
	D) Süsleme Aşaması					
12	Süslemede kullanacağı malzemeleri hazırladı.					
13	Oyuncağı, 0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine ve süslemede dikkat edilmesi gereken noktalara uygun süsledi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 13 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 65'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/65] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

1.3.3.4. 0-36 Ay Çocuğuna Uygun Kuklalar

Elle, iple, parmaklarla ya da çeşitli nesnelerin ucuna takılarak hareket ettirilen ve konuşturularak oynatılan, çeşitli malzemelerden yapılmış (kumaş, pelüş, yün, deri, kâğıt, karton vb.) figürlerin geneline **kukla** denir (Görsel 1.46, Görsel 1.47, Görsel 1.48, Görsel 1.49, Görsel 1.50, Görsel 1.51, Görsel 1.52, Görsel 1.53, Görsel 1.54).



Şema 1.2: Kukla çeşitleri



Görsel 1.46: Parmak kukla



Görsel 1.47: Parmak kukla



Görsel 1.48: Gölge kukla



Görsel 1.49: El kukla



Görsel 1.50: Eldiven kukla



Görsel 1.51: Yüzük kukla



Görsel 1.52: Kaşık kukla



Görsel 1.53: İpli kukla



Görsel 1.54: Çomak kukla



Görsel 1.55: Çorap kuklalar

Yapılacak etkinliğe göre kukla oyunlarının sahnelenmesi için kukla sahnesine ihtiyaç duyulmaktadır. Okul öncesi eğitim kurumlarında yapılan çeşitli etkinliklerde kukla sahnesi kullanılmaktadır (Görsel 1.56).



Görsel 1.56: Kukla sahnesi

► Kukla Yapım Aşamaları

1. Yapılacak kuklanın çeşidine karar verilir.
2. Yapılmasına karar verilen kukla çeşidinin örnekleri araştırılır.
3. Kukla yapımında kullanılacak malzemeler belirlenir.
4. Kuklanın kalıbı, kalıp kâğıdına çıkarılır.
5. Hazırlanan kalıp ve malzemelerle kukla hazırlanır.
6. Kukla, çeşidine göre malzeme ve tekniklerle süslenir.

1. KUKLA YAPIM ÖRNEĞİ

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=22317

ÇORAP KUKLA ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Çorap, yün ip, kırmızı ve siyah keçe, dikiş ipliği ve iğnesi

ÇORAP KUKLA YAPIM AŞAMALARI

1. Kırmızı keçeye dil kalıbı çıkarılır ve kesilir.
2. Siyah keçeye göz kalıbı çıkarılır ve kesilir.
3. 30-40 cm uzunluğunda kalın bir tutam yün ip bir araya getirilir ve tam ortadan bir ip bağlanır.
4. Saçın iki yanı örülür ve uçları bağlanır.
5. Çorap ele geçirilir ve tam avuç içine gelen kısma dil koyulup çorap elden çıkarılır.
6. Dil çoraba dikilir.
7. Çorap tekrar ele geçirilir ve parmakların üzerinde gözlerin yerleri belirlenir.
8. Kesilen göz kalıpları çorabın üstüne dikilir.
9. Çorap tekrar ele geçirilir ve saçların yeri belirlenir.
10. Çorap elden çıkarılıp saçlar dikilir.
11. Çorap ele geçirildiğinde kukla, oynatmaya hazır hâle gelir (Görsel 1.57).



Görsel 1.57: Çorap kukla

5. UYGULAMA FAALİYETİ

0-36 Ay Çocuğuna Uygun kukla Yapma

Derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda 0-36 ay çocuğuna uygun bir kukla hazırlayınız. Kuklanızı hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Kuklanızı 0-36 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun hazırlayınız.
- Kuklanızı çocuklara uygun malzemeler kullanarak hazırlayınız.
- Kukla çeşitlerinden birini seçiniz.
- Kuklanızı "Kukla Yapım Aşamaları"nı takip ederek hazırlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

0-36 AY ÇOCUKLARINA UYGUN KUKLA YAPMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Kukla yapma uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Yapılacak Kuklanın Belirlenmesi Aşaması					
1	Yapacağı kuklanın karakterini belirledi.					
2	Yapacağı kuklayı 0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun belirledi.					
3	Kuklanın yapımı için uygun malzemeleri belirledi.					
	B) Hazırlık Aşaması					
4	Kuklayı yapmak için uygun malzemeleri hazırladı.					
5	Yapacağı kuklanın kalıbını çıkardı.					
6	Kalıbı, kukla yapacağı malzemeye uygun şekilde yerleştirdi.					
	C) Kuklanın Yapım Aşaması					
7	Kuklada kullanacağı malzemeyi kalıba uygun kesti.					
8	Kuklanın parçalarını, çıkardığı kalıba ve tekniğine uygun, estetik şekilde birleştirdi.					
	Ç) Süsleme Aşaması					
9	Süslemede kullanacağı malzemeleri hazırladı.					
10	Kuklayı 0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun süsledi.					
	D) Kuklayı Uygulama Aşaması					
11	Hazırladığı kuklayı özelliğine uygun olarak uyguladı.					
12	Kuklayı uygularken Türkçeyi doğru kullandı.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 12 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 60'tır.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/60] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

1.3.3.5. Eğitici Oyuncak

Çocuklara kazandırılmak istenen kavramları eğitici ve eğlendirici yöntemlerle öğretmeye yardımcı olan, sistemli bir şekilde geliştirilmiş oyuncaklara **eğitici oyuncak** denir. Eğitici oyuncaklar ağırlıklı olarak bilişsel gelişimi desteklemeye yönelik oyuncaklardır. Eğitici oyuncaklar; oyuncağın özelliğine ve kullanım amacına göre motor gelişimin, sosyal-duygusal gelişimin, dil gelişiminin ve özbakım becerilerinin desteklenmesinde de kullanılırlar (Görsel 1.58).



Görsel 1.58: Bilişsel gelişim ve motor gelişimi destekleyen eğitici oyuncak

Eğitici oyuncak örnekleri şunlardır:

- Nesneleri, canlıları, olayları, duyguları tanıtan resimli figür kartları
- Dikkat ve algıyı geliştiren renkli, sesli ve ışıklı oyuncaklar, dönenceler
- Özbakım becerilerini geliştiren oyuncaklar
- Eşleştirme kartları, hafıza oyunları (memory), dominolar ve tombala
- İlişkilendirme, gruplama ve sıralama kartları, örüntü kartları ve oyuncakları
- Parça-bütün oyuncakları ve yapbozlar (puzzle)
- Sayı ve renk kavramlarına yönelik oyuncaklar (kart ve ahşap oyuncaklar)
- Tak çıkar oyuncakları (legolar ve nopperler)
- Değişik büyüklükte ve renkte ahşap bloklar
- Değişik büyüklükte renkli küpler
- Zarlı oyuncaklar
- Tangram
- Zaman kavramı ile ilgili oyuncaklar
- Oyuncak tartım ve ölçüm araçları
- Basit toplama çıkarma oyuncakları

Eğitici oyuncaklar çocuğa uygulanırken basitten karmaşığa doğru bir yol izlenmeli, belli aşamalarla uygulanmalıdır. Eğitici oyuncaklar Şema 1.3'te görüldüğü gibi beş aşamada uygulanır.



Şema 1.3: Eğitici oyuncak geliştirme basamakları

► Eşleştirme

Eğitici oyuncak geliştirme basamaklarının ilki olan **eşleştirme**, tamamen aynı olan iki nesneyi ya da resmi bir araya getirme becerisidir. Çocuklardan karışık olarak verilen resimli kartlar ya da objeler arasından aynı olan iki resimli kartı ya da objeyi bulup bir araya getirmeleri istenir. Eşleştirme basamağında çocuğun kartları ya da objeleri dikkatlice incelemesi, tüm özellikler açısından aynı olanları seçmesi ve eşleştirmesi gerekmektedir (Görsel 1.59).



Görsel 1.59: Eşleştirme kartları

Eşleştirmenin bir üst basamağı hafıza kartı (memory cards) oyunlarıdır. Hafıza kartının eşleştirmeden farkı, kartların karışık olarak arka yüzeyleri görülecek şekilde dizilmesidir. Çocuk, kartlardan birini açar ve o kartta bulunan resmin aynısının kapalı olan kartlardan hangisinde olduğunu tahmin etmeye çalışır. Çocuğun açtığı ikinci karttaki resim ilk karttaki resmin aynısıysa çocuk iki kartı da alır. Kartlardaki resimler aynı değilse çocuk, kartları tekrar ters çevirir ve oynama sırası diğer çocuğa geçer. Burada önemli olan her açılan karta dikkat etmek ve o kartın yerini hafızada tutabilmektir (Görsel 1.61). Kart sayısı ne kadar çok olursa oyun o kadar zorlaşır.



Görsel 1.60: Eşleştirme kutusu



Görsel 1.61: Hafıza kartları (Memory cards)

Dominolar ise eşleştirme oyuncaklarının daha stratejik olan şeklidir. Domino, bir çizgiyle ikiye bölünmüş dikdörtgen kartlardan oluşur. Her kartta iki resim bulunur. Bu resimler aynı ya da farklı olabilir. Kartlar oyunculara eşit sayıda dağıtılır. Oyunda amaç; kartın sağında ya da solunda bulunan, sayı veya şekli ortak olan kartları eşleştirerek dizmektir.

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

Domino; iki ya da en fazla dört kişi ile oynanan, üzerlerinde sayı değeri noktalarla belirtilmiş olan, 28 karttan oluşan bir masa oyunudur. Her kart enlemesine bir çizgiyle ayrılmıştır. Çizginin iki tarafında da sayı değerini belirten noktalar vardır. Üzerinde nokta olmayan kartların sayı değeri sıfırdır. Oyun, sayıları aynı olan kartların birbirleriyle eşleştirilmesi şeklinde oynanır.



Görsel 1.62: Domino oyunu



Görsel 1.63: Okul öncesi eğitim için domino

Domino oyunu, okul öncesi eğitimde eğitici oyuncak olarak kullanılır. Noktalarla hazırlanan dominoların yanı sıra rakamlar, renkler, şekiller, nesneler ya da figürlerle hazırlanmış dominolar da kullanılır.

► Benzer ve Farklı Olanı Bulma

Benzer olanı bulma, çocuğun bir grup resimli kart ya da nesne arasından bir veya birkaç özelliği aynı ya da benzer olan kart ya da nesneyi bulmasıdır. Görsel 1.64'de 1 ve 2 numaralı kartlardaki arabalar renkleri aynı olduğu için benzerdir. **Farklı olanı bulma** ise çocuğun resimli kartlar ya da nesneler içinden diğerleriyle benzer özelliği olmayan kart ya da nesneyi bulmasıdır. Örneğin Görsel 1.65'te ilk üç resimde bebekler mutluyken 4 numaralı resimdeki bebek mutsuz olduğu için diğerlerinden farklıdır.



Görsel 1.64: Benzer olanı bulma



Görsel 1.65: Farklı olanı bulma

► Bağlantı ve İlişki Kurma

İlişki kurma önemli bir zihinsel beceridir. İlişki kurma becerisine dayalı oyuncaklarda çocuktan belli bir özellik açısından verilen ilişkiyi algılaması ve ayırt etmesi istenir (Görsel 1.66). Şema 1.4'te görüldüğü gibi üç tür bağlantı ve ilişki kurma vardır:



Şema 1.4: Bağlantı ve ilişki kurma türleri



Görsel 1.66: Bağlantı ve ilişki kurma

- Fonksiyonuna göre ilişki kurma, işlev olarak birbiriyle bağlantılı olan nesne ya da nesnelerin resimlerinin ilişkilendirilmesidir. Örneğin çatal-kaşık, diş macunu-diş fırçası, çorap-ayak vb. (Görsel 1.67)



Görsel 1.67: Fonksiyonuna göre ilişki kurma

- Kavramsal ilişki kurma; nesne ya da resimlerin renk, şekil, sayı ve büyüklük gibi kavramsal yönden ilişkilendirilmesidir. Bu ilişki aynı özellikten ya da zıt özellikten kurulabilir. Örneğin renkli kartları o kartlarla aynı renkte olan nesnelerle ilişkilendirme aynı renk özelliğine göre ilişkilendirmedir, uzun bir nesne ile o nesnenin kısa olanını ilişkilendirme ise zıt kavram ilişkilendirmesidir (Görsel 1.68, Görsel 1.69, Görsel 1.70,Görsel 1.71,Görsel 1.72, Görsel 1.73, Görsel 1.74).



Görsel 1.68: Renk ilişkisi



Görsel 1.69: Renk ilişkisi



Görsel 1.70: Zıt kavram ilişkisi



Görsel 1.71: Rakam ve sayı ilişkisi



Görsel 1.72: Şekil ilişkisi



Görsel 1.73: Renk ve şekil ilişkisi



Görsel 1.74: Rakam, nesne ve sayı ilişkisi

- Parça-bütün ilişkisi kurma, bir bütünün parçalarının bir araya getirilerek bütünün tekrar oluşturulmasıdır. Yapbozlar ve parça-bütün kartları bu oyuncaklara örnek verilebilir. Normal gelişim gösteren çocuklarda, 24 aylık çocuklar için 4-6 parçalı, 36 aylık çocuklar içinse 9-12 parçalı yapbozlar kullanılabilir (Görsel 1.75, Görsel 1.76, Görsel 1.77, Görsel 1.78).



Görsel 1.75: Parça-bütün ilişkisi



Görsel 1.76: Parça-bütün ilişkisi



Görsel 1.77: Parça-bütün ilişkisi



Görsel 1.78: Çok parçalı yapboz

► Gruplama

Nesne ya da resimlerin renk, şekil, büyüklük, işlev gibi özelliklerine göre ayırt edilmesi ve verilen yönergeye göre gruplara ayrılmasıdır (Görsel 1.79, Görsel 1.80, Görsel 1.81, Görsel 1.82). Meyveleri renklerine göre gruplama, deniz taşıtlarını diğer taşıtlar arasından seçerek gruplama, şekilleri gruplama buna örnek verilebilir.



Görsel 1.79: Gruplama



Görsel 1.80: Gruplama



Görsel 1.81: Renklerine göre gruplama



Görsel 1.82: Denizde ve karada bulunan varlıkları gruplama

24-48 aylık çocuklar basit gruplama yaparlar. Nesneleri ya da resimleri belirgin bir özelliğe göre gruplayabilirler. Örneğin aynı özellik ve aynı büyüklükteki topları renklerine göre gruplayabilirler (Görsel 1.80).

► Sıralama ve Serileme

Nesneleri ya da resimleri herhangi bir özelliğine göre sıraya koyma (seri yapma) esasına dayanan uygulama aşamasıdır. Örneğin nesneleri büyükten küçüğe veya küçükten büyüğe, olayları oluş sırasına göre, renkleri tonlarına göre sıralamak (Görsel 1.83, Görsel 1.84,Görsel 1.85, Görsel 1.86).



Görsel 1.83: Boyuta göre sıralama



Görsel 1.84: Rakam sıralama



Görsel 1.85: Büyükten küçüğe sıralama



Görsel 1.86: Olay sıralama kartları

Sıralamanın en zor aşaması örüntü tamamlamadır. **Örüntü;** nesnelerin, sayıların veya şekillerin belli bir kurala göre sıralanması ve sıralamanın tekrar ettirilmesidir (Görsel 1.87). **Örüntü tamamlama;** verilen belli bir sıralama tekrarında, sıralamanın nasıl devam edeceği ile ilgili akıl yürütme, stratejik düşünme ve problem çözme durumudur.



Görsel 1.87: Örüntü

A. 0-36 Ay Çocukları İçin Eğitici Oyuncak

Bebekler; ilk aylarda parmak emerek, ellerini sallayarak, ayaklarını yakalamaya çalışarak kendi bedenleri ile oynar, eğlenir ve çevreyi algılamaya çalışırlar. Doğumdan sonraki birkaç ayda ses, renk ve şekiller bebeklerin ilgisini çeker. Bu nedenle ilk aylarda bebeklerin oyuncakları duyularına yöneliktir. Bebekler için hazırlanan eğitici oyuncaklar; bebeklerin zekâ gelişimini, konuşma ve nesneleri tanıma becerisini, görsel ve işitsel hafızasını kuvvetlendiren, merak uyandıran renkli, sesli, hareketli oyuncaklardır. Sesli, ışıklı ve renkli dönenceler buna örnek verilebilir. Bebek oturmayı ve oyuncağı tutmayı öğrendiğinde ilgisini çekecek oyun halkaları, sesli figürler, doku oyuncakları, resimli kumaş kitaplar, iç içe geçebilen renkli kutular verilmelidir (Görsel 1.88, Görsel 1.89).



Görsel 1.88: Kumaş kitap



Görsel 1.89: Doku kitabı

12. aydan itibaren geometrik şekilli bloklar, bul-tak oyuncakları, iri ve az parçadan oluşan yapboz (puzzle) oyuncaklar, sade çizimli hayvan ve nesne figürlü kartlar, renkli küpler, eşleştirme kartları, basit ilişki kurma oyuncakları ve geçmeli bloklar kullanılabilir.



Görsel 1.90: Figürlü kartlar



Görsel 1.91: Renkli ahşap bloklar



Görsel 1.92: Tak çıkar oyuncaklar



Görsel 1.93: Renkli halkalar



Görsel 1.94: Özbakım becerilerini geliştiren eğitici oyuncaklar

0-36 ay çocuğu için seçilen ve tasarlanan eğitici oyuncaklar şu özelliklere sahip olmalıdır:

- **Fiziksel** olarak uygun büyüklükte, az parçalı ve sağlam (Görsel 1.90)
- **Bilişsel** olarak 0-36 ay çocuğunun bilişsel becerilerine uygun (Görsel 1.91, Görsel 1.92)
- **Renk ve şekil** olarak ilgi çekici (Görsel 1.93)
- **Kullanım** açısından çok yönlü kullanım imkânı olan, çocuğun tek başına da kullanabileceği, ilgi, istek ve ihtiyaçlarına uygun (Görsel 1.94)
- **Kimyasal** açıdan sağlığa zarar vermeyen malzemelerden yapılmış
- **Mekanik** açıdan basit olmalıdır.

Oyuncak alırken dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta da oyuncağın CE işaretli olmasıdır. Bu işaret; oyuncağın ülkemizin, AB'nin güvenlik ve standart konusundaki ortak kurallarına uygun üretildiğine dair oyuncak üreticisinin verdiği garanti anlamına gelir.

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

CE belgesi üreticilere yetkili bir kurum tarafından verilmez. Üretici, ürününe kendisi CE işaretini yerleştirir. Üretici firma, ürün risksiz ve sağlığa uygunsa ürünün temel gereklere uygunluğunu bu şekilde beyan eder. Üretici, sağlığa ve güvenliğe tehdit oluşturan bir oyuncağa CE işareti yerleştirerek oyuncağı satışa çıkarırsa ve bu tespit edilirse üreticinin cezai sorumlulukları bulunmaktadır.

B. 0-36 Ay Çocukları İçin Eğitici Oyuncak Yapımında Kullanılan Malzemeler

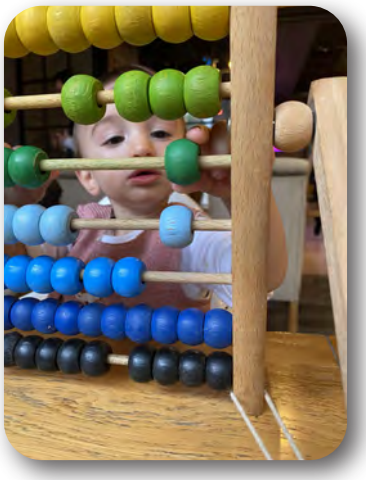
0-36 aylık çocuklar, hemen her şeyi olduğu gibi oyuncakları da sık sık ağızlarına alırlar. Bu nedenle oyuncağın yapımında kullanılan malzeme ve boya çok önemlidir. Eğitici oyuncak yapımında ahşap, plastik, keçe, kumaş, eva ve mukavva gibi materyaller kullanılabilmektedir.



Görsel 1.95: Plastik malzemeden yapılmış eğitici oyuncak

Günümüzde ucuz ve işlenmesi daha kolay ham maddelere ilginin artmasıyla birlikte, oyuncak yapımında diğer malzemelere göre plastik malzeme kullanımı daha çok tercih edilmektedir (Görsel 1.95). Plastiğin farklı çeşitleri bulunmaktadır. Bunların içerisinden sağlıklı olanı bulabilmek tüketiciler için oldukça zordur. Bu nedenle plastik malzemeden yapılmış bir eğitici oyuncak alırken kötü koku yaymayan, birleşim yerleri düzgün olan, dokusu sağlam olan, homojen renk dağılımı olan, aseton ve benzen gibi maddeler içermeyen oyuncaklar seçilmelidir.

Ahşap malzeme, eğitici oyuncak yapımında kullanılan en sağlıklı ve en dayanıklı malzemelerdir (Görsel 1.96). Ancak bu ürünlerin pahalı olması ailelerin tercihini etkilemektedir. Zımparalanmış, sivri köşeleri yuvarlatılmış, sağlıklı boyalarla çizimleri yapılmış ve cilalanmış ahşap eğitici oyuncaklar çok uzun süre kullanılabilir. 0-36 ay için çok kalın ve ağır olmayan, ahşap malzemeden yapılan eğitici oyuncaklar tercih edilmelidir (Görsel 1.97).



Görsel 1.96: Ahşap abaküs



Görsel 1.97: Şekil ve renk kavramına yönelik ahşap eğitici oyuncak

Keçe, kumaş, eva ve mukavva gibi malzemeler daha kısa süre kullanımlı oyuncaklar için uygundur. Kumaş ve keçe, eva ve mukavvaya göre daha dayanıklı malzemelerdir. Bebeklik döneminde çocukların, oyuncaklarını sık sık ağızlarına aldıkları, dişlerini kaşımak için kullandıkları düşünüldüğünde; ıslanabilen, parçalanarak kopabilen eva ve mukavva gibi malzemeler sağlıklı ve kullanışlı olmayacaktır. Bu nedenle oyuncak yapımında bu malzemeler tercih edilmemelidir.

► Artık Materyallerle Eğitici Oyuncak Yapımı

Çocuklar için her zaman hazır satılan eğitici oyuncaklar kullanılmayabilir. Evde ya da okulda bulunan, kullanım süresi dolmuş zararsız artık malzemelerden de eğitici oyuncak yapmak mümkündür. Ebeveynlerin ve öğretmenlerin yaratıcılıklarıyla çok faklı oyuncaklar hazırlanabilir.

Plastik şişeler, kapaklar, karton bardak ve tabaklar, kumaş parçaları, deriler, düğmeler, kutular, ipler, keçeler, eva, mukavva ve daha birçok materyal eğitici oyuncak yapmak için kullanılabilir (Görsel 1.98, Görsel 1.99, Görsel 1.100).



Görsel 1.98: Havlu kâğıt rulosu ve plastik raptiyelerden eğitici oyuncak



Görsel 1.99: Artık materyallerle yapılmış, sayı-rakam ilişkilendirme oyuncağı



Görsel 1.100: Örgüden yapılmış gruplama oyuncağı

30. ETKİNLİK



Görsel 1.101: Eğitici oyuncak

- Öğretmen, öğrencilerden 1'den 5'e kadar olan rakamların 5 cm büyüklüğünde kalıplarını çıkarmalarını ister.
- Parşömen kâğıda rakamların kalıplarını çıkaran öğrenciler, bu kalıpları kullanarak renkli keçelerden rakamlar keserler. İki kat Kesilen rakamların katlarını birbirine dikerler.
- Öğretmen, öğrencilere daha sonra dil çubukları, renkli lastikler dağıtır ve "Bu oyuncak yapım etkinliğimizde sizden keçeden yapılan rakam kadar renkli lastiği dil çubuğuna takmanızı istiyorum." der. Yapılan oyuncağın çocukların bilişsel gelişimini ve ince motor becerilerini desteklediğini söyler. Oyuncağı öğrencilerin çevrelerinde bulunan 36 aylık bir çocuğa uygulamalarını ve uygulamalarının sonuçlarını raporlaştırmalarını ister. Öğrenciler bir sonraki hafta derste raporlarını sınıfta arkadaşlarıyla paylaşırlar.

31. ETKİNLİK

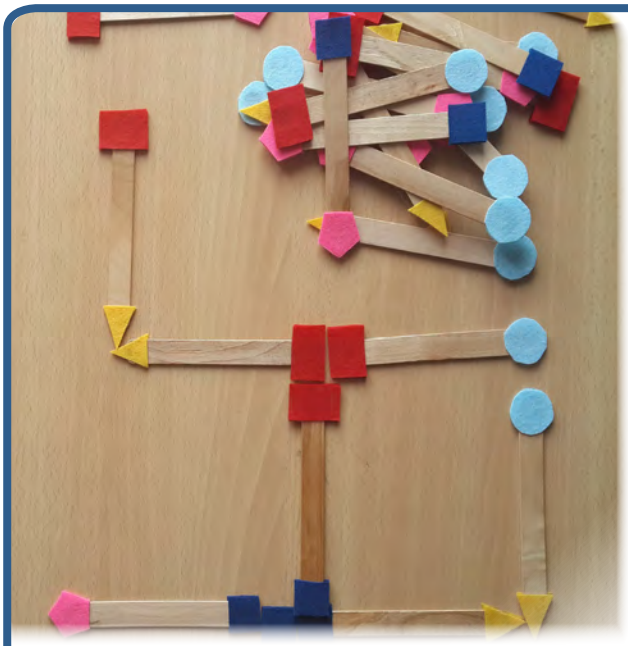


Görsel 1.102: Rakam sayı ilişkisi

- Öğretmen; öğrencilerden 15 adet plastik kapak, 30x30 cm büyüklüğünde mukavva, 30x30 cm büyüklüğünde renkli fon kartonu ve renkli küçük ponponlar getirmelerini istenir.
- Öğrencilerin 30x30 cm büyüklüğündeki mukavvanın üzerine aynı ölçüdeki fon kartonunu yapıştırmaları nı ister.
- Hazırlanan plakanın üzerine sol üst taraftan başlayarak 1'den 5'e kadar rakamları alt alta çizmelerini ister. Öğrenciler rakamları aynı büyüklükte ve eşit aralıklarla çizmeye özen gösterirler.
- Her bir rakamın yanına rakam kadar kapak yapıştırırlar.

Rakam kadar ponponun kapakların içine yerleştirilmesi şeklinde oynanan bu oyuncakta ponpon yerine iri ahşap boncuklar da kullanılabilir.

32. ETKİNLİK



Görsel 1.103: Renkli geometrik şekillerle domino

- Öğretmen, öğrencilere yirmişer adet dil çubuğu dağıtır. "Dil çubuklarını kullanarak domino yapacağız. Dominolarımızın zeminini bu çubuklar oluşturacak. Çubukların uçlarına renkli geometrik şekiller, sebze, meyve ya da hayvan figürleri yerleştireceğiz. Şekillerinizi ya da figürlerinizi atölyede bulunan keçeleri kullanarak oluşturabilirsiniz." der.
- Öğrenciler, dominolarını hangi şekil ya da figürle (renk, şekil, nesne vb.) oluşturmak istediklerine karar verdikten sonra bu figürleri keçelerden keserek oluştururlar. Kestikleri figürleri sıcak silikon yardımıyla dil çubuklarına yapıştırırlar. Daha sonra ikişerli gruplara ayrılan öğrenciler hazırladıkları oyuncağın uygulamasını yaparlar.

33. ETKİNLİK





Görsel 1.104: Hafıza kartları

Öğretmen; öğrencilerden artık keçe parçaları getirmelerini, keçelerden 6x6 cm ebatlarında kare ya da 6 cm çapında yuvarlak 10 parça keserek hazırlamalarını, bu parçalardan 5 tanesine artık keçelerden farklı figürler oluşturmalarını ve figürleri zemine dikmelerini, kalan 5 keçe parçaya da bu figürlerin eşlerini hazırlamalarını söyler. Öğrenciler, hayvan ve nesne figürleri ya da renkli geometrik şekiller (üçgen, kare, daire) kullanarak hazırladıkları keçe kartlarının arka yüzeylerini de aynı renk keçe ile kapatırlar. Öğrenciler, hazırladıkları hafıza kartlarını sınıfta arkadaşlarına uygular.

Bu etkinlik fon kartonları ve mukavva kullanılarak da yapılabilir.

6. UYGULAMA FAALİYETİ

Eğitici Oyuncak Yapma

Keçe, eva ve artık malzemeler kullanarak 0-36 ay çocuklarına uygun bir eğitici oyuncak tasarlayınız. Tasarladığınız oyuncağı atölyede yapınız.

Etkinliği planlarken ve uygularken şu noktaları dikkate alınız:

- Oyuncağınızı "Eğitici Oyuncak Uygulama Aşamaları"ndan birine uygun olarak tasarlayınız.
- Eğitici oyuncağınızı 0-36 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlayınız.
- Oyuncağınızı, oyuncağınızın özelliğine uygun olan keçe, eva ve diğer artık materyallerden bir ya da birkaçını kullanarak yapınız.
- Oyuncağınız için açık ve anlaşılır bir yönerge hazırlayınız. Yönergenizde Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösteriniz.
- Tasarlayacağınız oyuncağı 120 dakikada tamamlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

KEÇE, EVA VE ARTIK MALZEMELER KULLANARAK 0-36 AY ÇOCUKLARINA UYGUN BİR EĞİTİCİ OYUNCAK TASARLAMA VE YAPMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Eğitici oyuncak tasarlama ve yapma uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Tasarım Aşaması					
1	Eğitici oyuncağını 0-36 ay çocuğunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun belirledi.					
2	Keçe, eva ve artık malzemeler kullanarak yapacağı özgün bir eğitici oyuncak tasarımı hazırladı.					
3	Tasarımını, belirlediği eğitici oyuncak uygulama aşamasına uygun yaptı.					
4	Oyuncağını 0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun tasarladı.					
	B) Hazırlık Aşaması					
5	Tasarladığı eğitici oyuncağa uygun yapıda (ebat, doku vb.) malzemeleri (keçe, eva, artık materyal) hazırladı.					
6	Malzemeleri uygun ölçülerde kesti.					
7	Çizimleri hazırladığı malzemeye orantılı şekilde çizdi.					
8	Eğitici oyuncak yapımı için seçtiği malzemeleri kullanarak oyuncağın parçalarını oluşturdu.					
	C) Birleştirme Aşaması					
9	Oyuncağında yer alan figürleri tekniğine uygun şekilde birleştirdi.					
	Ç) Yönerge Hazırlama Aşaması					
10	Oyuncağın uygulama yönergesini açık ve anlaşılır şekilde hazırladı.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 10 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 50'dir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/50] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

► Boya ve Ahşap Malzeme ile Eğitici Oyuncak Yapımı

Ahşap; sağlığa zarar vermeyen, işlenmesi kolay, dayanıklı, yapılacak oyuncağa göre yumuşaklığına ve ağırlığına karar verilebilen, istenen renge kolaylıkla getirilebilen bir malzemedir. Ahşap, birçok oyuncağın yapımında rahatlıkla kullanılabilir. Ahşaba birtakım kurutma ve koruma yöntemleri (vernikleme, boyama vb.) uygulanarak ahşabın dayanıklılığı artırılabilir.

Oyuncak yapımı için en sağlıklısı, ham tomruktan biçilerek elde edilen (masif) ahşaptır. Ahşap oyuncak yapımında kayın, gürgen, ladin, huş, kavak, ıhlamur ve akçaağaç gibi ağaç çeşitleri kullanılmaktadır. Kullanımı kolay olduğu için işlenmiş ahşap olan kereste ve kontrplak da kullanılabilir. Üzeri lake gibi malzemelerle kaplanmış ahşaplar, boya tutmadığı için eğitici oyuncak yapımında tercih edilmemektedir. Eğitici oyuncak yapımında kullanılacak ahşap malzeme; yapılacak oyuncağa uygun kesildikten sonra kolay boyanması, pürüzsüz olması, estetik görünmesi, deforme olmaması ve çocuğa zarar vermemesi için zımparalanmalıdır.

Ahşap oyuncaklarda renkli çizimler yapabilmek için ahşap boyası kullanılır. El yapımı ahşap oyuncaklarda her zaman ahşap boyası temin edilemeyebilir. Ahşap zeminlerde su bazlı akrilik boyaların yanı sıra yağlı boya da kullanılabilir. Ahşap oyuncakta su bazlı boyalar kullanıldığında ahşabın üzeri mutlaka vernikle kaplanmalıdır. Ahşaptan yapılmış eğitici oyuncak yapımında, oyuncak zemininin tamamen boyayla kaplanması yerine sadece oyuncaktaki figürlerin boyanması oyuncağa daha estetik bir görünüm kazandırır. Ahşap malzeme üzerine doğrudan boyama yapıldığında (özellikle su bazlı boya kullanıldığında) renkler olması gerektiği kadar canlı görünmez. Bu nedenle figürler renklendirilmeden önce figürlerin içleri tamamen beyaz su bazlı boya ile boyanır. Beyaz boya kuruduktan sonra renklendirme yapıldığında daha canlı ve istenilen tonda renkler elde edilir. Boyamaya en açık ton renklerle başlanır. Eşleştirme kartı gibi birebir aynı figürlerin kullanıldığı eğitici oyuncaklar hazırlanırken birkaç rengin karışımından oluşan renkler kullanılacaksa renkleri her iki karta da yetecek kadar hazırlamak önemlidir.

Ahşap eğitici oyuncak yapım aşamaları şu şekildedir:

- Eğitici oyuncak uygulama aşamalarına uygun tasarımın yapılması
- Tasarlanan oyuncağa uygun ebat ve özellikte ahşap malzeme belirlenmesi
- Ahşap malzemenin kesilmesi ve zımparalanması
- Eğitici oyuncakta figürler kullanılacaksa çocukların yaşlarına, gelişim özelliklerine ve oyuncağın ölçülerine uygun figürlerin belirlenmesi
- Figürlerin kalıbının çıkarılması
- Figürlerin ahşap üzerine çizilmesi
- Figürlerin beyaz boya ile boyanması
- Figürlerin orijinaline uygun renklerde boyanması ve figür renginde ya da bir ton koyusu ile kontör çekilmesi
- Oyuncağın verniklenmesi

34. ETKİNLİK

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=22323



Görsel 1.105: Ahşap eşleştirme kartları

- Öğretmen, öğrencilere birer tabaka kontrplak vererek öğrencilerden kıl testere yardımıyla bu tabakalardan 5x5 cm ebatlarında 14 adet kare parça kesmelerini ister.
- Kesilen parçaların kenarları, köşeleri ve yüzeylerini ince zımpara yardımıyla zımparalarlar.
- Öğretmen, öğrencilere "Kestiğimiz bu parçalardan 36 ay çocukları için eşleştirme kartları yapacağız. Kartlarınızın üzerine çizeceğiniz figürleri boyama kitaplarından örnekler alarak çizebilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken nokta figürlerin açık, anlaşılır, sade olması ve kartların eşleriyle aynı özellikte olmasıdır. Kartlarınıza çizeceğiniz figürleri önce parşömen kâğıtlara çiziniz. Çizdiğiniz figürleri ahşap parçaların tam ortasına gelecek şekilde yerleştirerek çizimi ahşaba geçiriniz." der.
- Öğrenciler çizimleri tamamladıktan sonra ahşap üzerinde daha kalıcı renkler elde etmek için figürlerin içini beyaz akrilik boya ile boyarlar. Boyanan parçaları kurumaya bırakırlar.
- Beyaz boya kuruduktan sonra figürleri gerçek renklerinde boyarlar.
- Boyalar tamamen kuruduktan sonra oyuncakları atölyenin dışında, açık alanda sprey vernik ile verniklerler.
- Öğretmen, öğrencilere bu eşleştirme kartlarını karıştırıp ters çevirerek hafıza kartı (memory card) olarak da kullanabileceklerini açıklar.

7. UYGULAMA FAALİYETİ

0-36 Ay Çocuğuna Uygun Eğitici Oyuncak Yapma

Boya ve ahşap malzeme kullanarak 0-36 ay çocuklarına uygun, özgün bir eğitici oyuncak tasarlayınız. Tasarladığınız oyuncağı atölyede yapınız.

Etkinliği planlarken ve uygularken şu noktalara dikkat ediniz:

- Oyuncağınızı "Eğitici Oyuncak Uygulama Aşamaları"ndan birine uygun olarak tasarlayınız.
- Eğitici oyuncağınızı 0-36 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlayınız.
- Oyuncağınızı uygun ahşap ve boya malzemesi kullanarak hazırlayınız.
- Oyuncağınız için açık ve anlaşılır bir yönerge hazırlayınız. Yönergenizde Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösteriniz.
- Oyuncağınızı 6 ders saati içinde tamamlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

BOYA VE AHŞAP MALZEMELER KULLANARAK 0-36 AY ÇOCUKLARINA UYGUN EĞİTİCİ OYUNCAK TASARLAMA, YAPMA VE UYGULAMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Eğitici oyuncak tasarlama, yapma ve uygulama çalışması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Tasarım Aşaması					
1	Eğitici oyuncağını 0-36 ay çocuğunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak belirledi.					
2	Ahşap malzeme ve boya kullanarak yapacağı özgün bir eğitici oyuncak tasarımı hazırladı.					
3	Oyuncak tasarımını, belirlediği eğitici oyuncak uygulama aşamasına uygun yaptı.					
4	Oyuncağını 0-36 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun tasarladı.					
	B) Hazırlık Aşaması					
5	Tasarladığı eğitici oyuncağa uygun yapıda (ebat, doku vb.) ahşap hazırladı.					
6	Ahşap malzemeyi tasarladığı oyuncağa uygun ölçülerde kesti.					
7	Ahşap malzemeyi zımparaladı.					
8	Çizimlerini ahşap malzemeye orantılı yaptı.					
9	Eğitici oyuncak yapımı için uygun boya malzemesi hazırladı.					
	C) Boyama Aşaması					
10	Ahşaba çizdiği figürleri su bazlı beyaz boya ile boyadı.					
11	Oyuncağında yer alan figürleri orijinaline uygun renklerde ve tekniğine uygun boyadı.					
12	Oyuncağında yer alan figürlerin kenarına uygun renkte ince kontur çizdi.					
13	Boya kuruduktan sonra oyuncağını vernikledi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 13 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 65'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/65] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

ÇOCUKLUĞUN GÜCÜ OYUN OYUNUN GÜCÜ MUTLU BİREY

'Çocuk' denilince aklınıza ilk gelen nedir? Peki 'oyun' denilince aklınıza ilk gelen nedir? Böyle bazı sözcükler vardır, biri hemen diğerini akla getirir. Tıpkı 'Oyun ve çocuk' gibi. Oyun ve çocuk birbirinden ayrılmaz bir bütünün iki parçasıdır. Çocuğun bulunduğu her ortam, orada bir oyun performansının gözlenebileceğini bize işaret eder. Oyunu tanımlayan ortak bir tanım yapmak oldukça zor olmakla birlikte yapılan birçok farklı tanımın ortak noktası oyunun çocuğun sağlıklı gelişimi için "önemli ve gerekli" olduğudur, Oyun çocuğun bitmek tükenmek bilmez bir enerji ile üzerinde büyük bir ciddiyetle çalıştığı "işidir".

Oyun, çocuğun düşünme yolu, araştırma, deneme-sınama ortamı, gelişimin kendisi, çocukların kendilerini oluşturma, değiştirme ve geliştirme süreci, kendi deneyimlerinden öğrenme yolu, kendini ifade etme yollarından en etkili olanı, çocuğun ne düşündüğünü, nasıl düşündüğünü anlamanın en güvenli yolu, çocuğun çevresine uyum sağlama yolu, hayal ve gerçek arasında kurulan bir köprü, bilinç dışı, bilinçaltı, bilincin somut dünyaya yansıması, çocuğun iç dünyası ile dış dünyanın bütünleştiği serbest bir aktivite, kültürel değerlerin korunduğu, nesillere aktarıldığı sosyolojik bir süreçtir (Tuğrul, 2007).

Oyun oynamak, çocuğun doğuştan getirdiği doğal bir yatkınlıktır. Çocuklar oyun oynamaya yatkın zihinsel sosyal ve fiziksel bir donanımla doğarlar. Yaşlarıyla paralel olarak bu oyun oynama kapasitesi ortaya çıkar ve giderek değişerek gelişmeye devam eder. Değişen sadece oynanan oyun tipleri, oyunların içerikleri ve oynanan oyun materyalleri olur.

Oyun çocuğun mizacının ayrılmaz bir parçasıdır. Tabi ki çocukların bireysel farklılıkları onların oyun tercihlerinde belirleyici ve ayırt edici olacaktır. Ancak, oyuna olan ilgi ve oyun oynama eğilimi evrenseldir. Bu nedenle, çocukların oyuna olan bu doğal ve evrensel ilgisini, onları tanımak, onlarla daha etkili bir iletişim ortamı sunabilmek için kullanmak gerekir.

Birbirini hiç tanımayan çocuklar için oyun; kaynaşma, anlaşma alanıdır, farklı kültürlerle yaşayan, farklı dillerde konuşan çocuklar bile anlaşabilirler, çünkü onların arasında kullandıkları ortak bir dil vardır, o da oyun dilidir, oyun çocuklar arasındaki tüm farklılıkları ortadan kaldıran barış ortamı sunar.

Oyun aynı zamanda bir durum, bir araç, bir amaç ve bir eylemdir. Bir başka deyişle oyun, karmaşık bir insan davranışıdır. Oyun birçok davranış örüntüsünü içerir, sürekli değişir, gelişir yani dinamiktir. Çocuklar her yerde her zaman ve her şeyle oynarlar, bu nedenle oyunun mekân, zaman ve nesne ilişkisi olmaksızın kendine özgü bir formu vardır. Oyunun kendine özgü olan bu formu her çocuk için de farklıdır, yani çocuklar için de oyunları özgündür. Oyun çocuk tarafından başlatılır ve çocuk tarafından yönetilen bir süreçtir. Oyun sırasında çocuk hem oyunu hem de kendini yönetir. Bu anlamda oyun kişilik gelişim sürecinin en etkili elemanıdır.

'Oynamayan tay at olmaz' atasözümüz de oyunun yaşamsal önemini vurgulamak açısından son derece dikkat çekicidir. Oyun bir çocuğun var oluş yolculuğunun ta kendisidir. Sanıldığının aksine oyun sadece hoş vakit geçirmek yöneldiğimiz bir boş zaman doldurma aracı değildir. Oyun çocuğun hem şimdisi hem de geleceği açısından düşünüldüğünde sağlıklı büyüme ve gelişiminin bir garantisidir. Oyun oynayarak geçirilen çocukluk yıları, ruh, beden ve akıl sağlığı düzgün yetişkinler olma yolundaki en güvenli referans yıllarıdır.

Oyun sağlıklı büyüme, gelişme ve öğrenme için en güvenli yoldur. Ve her çocuk mutlaka bu yoldan geçme şansı bulabilmelidir.

Prof. Dr. Belma TUĞRUL

(Okul Öncesi Eğitim Genel Müdürlüğü. (2010). Geçmişten Geleceğe Okul Öncesi Eğitim. Ankara.)

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A. Aşağıdaki cümlelerin başına cümlede verilen ifade doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız. Yanlış olan cümlelerin doğrularını altlarına yazınız.

1. (……) Erken çocukluk döneminde oyun; çocukların hayatı tanımasını, anlamasını ve öğrenmesini kolaylaştırır.

……

2. (……) 0-36 ay çocukları için birden fazla gelişim alanını destekleyen karmaşık oyunlar seçmeye özen gösterilmelidir.

……

3. (……) Çocuklar için seçilen oyunların yalnızca eğitsel boyutları olmalıdır.

……

4. (……) Oyun seçerken veya oluştururken çocukların dikkat süreleri göz önünde bulundurulmalıdır.

……

5. (……) Uyku öncesi gibi çocuğun yorgun olduğu zamanlarda hareketli oyunlar tercih edilmelidir.

……

6. (……) Oyun oluşturulurken çocukların dikkatlerini oyuna çekmek için neler yapılacağı, oyun esnasında ve oyun bitiminde çocuğa verilecek geri bildirimler planlanmalıdır.

……

7. (……) Oyunların kuralları kesin değildir. Tüm oyuncular kabul ederse kurallar değiştirilebilir.

……

8. (……) Oyunda süreç ve eylem öğretmen tarafından yönetilir.

……

9. (……) Okul öncesi eğitim etkinliklerinde müzik ve oyun etkinliği birlikte kullanılamaz.

……

10. (……) Sistemli bir şekilde geliştirilmiş olan ve çocuklara kazandırılmak istenen kavramların eğitici ve eğlendirici yöntemlerle öğretilmesini sağlayan oyuncaklara "eğitici oyuncak" denir.

……

11. (……) Bir grup resimli kart ya da nesne arasından bir ya da birkaç özelliği aynı olanı bulma işlemi, eğitici oyuncak uygulama aşamalarından benzer olanı bulma aşamasıdır.

……

12. (……) Örüntü, sıralamanın en basit aşamasıdır.

……

B. Aşağıdaki soruları okuyunuz ve doğru seçeneği işaretleyiniz.

13. Aşağıdakilerden hangisi oyunla ilgili <u>yanlış</u> bir bilgidir?

A) Çocuk oyuna isteyerek katılır.
B) Oyun kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilir.
C) Oyunun belli bir amacı olmalıdır.
D) Çocuğun oyunda eğlenmesi önemlidir.
E) Oyun çocuğun tüm gelişim alanlarını destekler.

14. I. Oyunun nasıl gelişeceği ve sonuçlanacağı önceden bellidir.
II. Oyunda gerçek ya da hayalî her şey mümkündür.
III. Oyun çocuğun yeteneklerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlar.
IV. Oyunda kullanılan materyaller çocuğun motivasyonunu arttırır.

Oyunun özellikleriyle ilgili yukarıda verilenlerden hangileri doğrudur?

A) I ve III B) II ve III C) II ve IV D) I, II ve IV E) II, III ve IV

15. İpek'in oynadığı oyunda saklanan nesneyi araması, basit problemleri çözmesi, vücuduna ait parçaları göstermesi ve basit sınıflandırmalar yapması bekleniyorsa hangi gelişim alanı destekleniyordur?

A) Büyük kas gelişimi
B) Bilişsel gelişimi
C) Dil gelişimi
D) Sosyal-duygusal gelişimi
E) Özbakım becerileri

16. Sevinç, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü 10. sınıf öğrencisidir. Oyun ve oyuncak atölyesi dersinde öğretmeni Sevinç'ten çocukların gelişimini destekleyen bir oyun oluşturmasını istemiştir. Sevinç oluşturduğu oyunda aşağıdaki gelişim göstergeleriyle çocuğun gelişimini desteklemeye çalışmıştır.

Küçük nesneleri toplamak için baş ve işaret parmağını kullanır.
Oyunlarda her iki elini eş güdümlü kullanır.
İri boncukları çubuğa dizer.

Buna göre Sevinç, çocuğun hangi gelişim alanını desteklemeyi hedeflemiştir?

A) Özbakım becerileri
B) Bilişsel gelişim
C) Büyük kas gelişimi
D) Dil gelişimi
E) Küçük kas gelişimi

17. Kaan'dan oyun sırasında annesinin çıkardığı sesleri taklit etmesi ve annesinin konuşmasındaki tonlara benzer sesler çıkarması bekleniyorsa Kaan'ın hangi gelişim alanı destekleniyordur?

A) Sosyal-duygusal gelişim
B) Özbakım becerileri
C) Küçük kas gelişimi
D) Dil gelişimi
E) Bilişsel gelişim

18. Dilara'nın annesi okul öncesi öğretmenidir, kızının gelişimini desteklemek için bazı oyunlar planlamıştır. Oyunlarda aşağıdaki gelişim göstergelerini kızına kazandırmayı hedeflemiştir.

Evde basit işlere yardım eder.

Kendine ait nesneleri paylaşır.

Yaşıtlarıyla birlikte oyun oynar.

Buna göre Dilara'nın annesi Dilara'nın hangi gelişim alanını desteklemektedir?

A) Sosyal-duygusal gelişim
B) Özbakım becerileri
C) Dil gelişimi
D) Bilişsel gelişim
E) Motor gelişim

19. Öğretmen tüm çocukların sınıf ayakkabılarını çıkarmalarını ister. Topladığı ayakkabıları eşlerinden ayırarak karışık bir şekilde sınıfın ortasına koyar ve bir müzik açar. Çocuklara müzik çaldığı süre boyunca dans etmelerini, müzik durunca yerdeki ayakkabıların içinden kendi ayakkabılarını bulup giymelerini söyler.

Öğretmenin oluşturduğu bu oyunda çocuğun hangi gelişim alanı desteklenmektedir?

A) Motor gelişim
B) Dil gelişimi
C) Özbakım becerileri
D) Bilişsel gelişim
E) Sosyal-duygusal gelişim

20. Hakan Bey, kızıyla oyun oynarken ayağa kalkıp kızının koltuk altlarından tutar ve ona "Haydi bakalım, şimdi yürüyerek oyuncağını almaya gidiyoruz!" der ve kızının adımlayarak oyuncağa doğru yürümesini ister.

Buna göre Hakan Bey'in amacı kızının hangi gelişim alanını desteklemektir?

A) Özbakım becerileri
B) Küçük kas gelişimi
C) Büyük kas gelişimi
D) Dil gelişimi
E) Sosyal-duygusal gelişim

21. Ana renkleri, sayıları, basit geometrik şekilleri (üçgen, kare, daire) içeren oyuncaklar 24-36 ay çocuklarının <u>en çok</u> hangi gelişim alanını destekleyen oyuncaklardır?

A) Motor gelişim
B) Bilişsel gelişim
C) Özbakım becerileri
D) Sosyal-duygusal gelişim
E) Dil gelişimi

22. Aşağıdaki malzemelerden hangisi dolgu oyuncak yapımına uygun değildir?

A) Havlu B) Keçe C) Pazen D) Polar E) Saten

23. Aşağıdakilerden hangisi 0-36 ay çocukları için kullanılabilecek dekoratif amaçlı oyuncaklardandır?

A) Çıngıraklar
B) Fasulye torbası
C) Legolar
D) Yapbozlar
E) Yastıklar

24. Ele takılarak oynatılan kukla aşağıdakilerden hangisidir?

A) İpli kukla
B) Parmak kukla
C) El kuklası
D) Çomak kukla
E) Yüzük kukla

25. Aşağıdakilerden hangisinde kukla yapım aşamalarının ilki verilmiştir?

A) Yapılacak kuklanın karakteri belirlenir.
B) Yapılacak kuklanın kalıbı veya modeli çıkarılır.
C) Kuklanın çeşidine karar verilir.
D) Kukla için uygun malzemeler seçilir.
E) Yapılacak kuklanın malzemesine karar verilir.

26. Aşağıdakilerden hangisi eğitici oyuncaklara örnek değildir?

A) Yapboz
B) Oyuncak bebek
C) Hafıza kartları
D) Değişik büyüklükte renkli küpler
E) Eşleştirme kartları

27. Tamamen aynı olan iki nesneyi ya da resmi bir araya getirme becerisi aşağıdakilerden hangisidir?

A) Eşleştirme
B) Gruplama
C) İlişki kurma
D) Serileme
E) Sıralama

28. Arı ile bal, tavşan ile havuç, köpek ile kemik resimlerinin bir araya getirilmesinin istendiği oyuncak, eğitici oyuncak uygulama aşamalarından hangisine göre hazırlanmıştır?

A) Eşleştirme
B) Gruplama
C) Sıralama
D) İlişki kurma
E) Benzer olanı bulma

29. "Kartlar oyunculara eşit sayıda dağıtılır. Oyunda amaç, kartın sağında ya da solunda bulunan, sayı veya şekli ortak olan kartları eşleştirerek dizmektir." şeklinde ifade edilen oyun aşağıdaki oyuncaklardan hangisinin oynanış şeklidir?

A) Domino
B) Hafıza kartı
C) Lego
D) Puzzle
E) Tangram

30. Oyuncağın ülkemizin, AB'nin güvenlik ve standart konusundaki ortak kurallarına uygun üretildiğine dair oyuncak üreticisinin verdiği garanti anlamına gelen işaret aşağıdakilerden hangisidir?

A) BE B) CE C) TS D) TSE E) UNI



2.

ÖĞRENME BİRİMİ

37-72 AY OYUN VE OYUNCAK



KONULAR

2.1. 37-72 AY ÇOCUĞUNUN GELİŞİM ALANLARINI DESTEKLEYEN OYUN ÖRNEKLERİ

2.2. 37-72 AY ÇOCUĞUNA UYGUN OYUN ETKİNLİKLERİ

2.3. 37-72 AY ÇOCUĞUNUN GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNCAKLAR

KAVRAMLAR

Örüntü

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- 37-72 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyun örnekleri
- 37-72 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyunları seçme, oluşturma ve uygulama
- 37-72 ay çocuğu için planlanan okul öncesi eğitim etkinliklerinde oyunun kullanılması
- 37-72 ay çocuğunun oyun gelişimini destekleyen oyuncaklar
- 37-72 ay çocuğuna uygun oyuncak yapımı

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

1. **Aile büyüklerinizle görüşerek çocukken oynadıkları oyunlar hakkında bilgi edininiz. Aile büyüklerinizden öğrendiğiniz oyunları atölyede arkadaşlarınızla paylaşınız**
2. **Geçmişteki oyunların mı, günümüzdeki oyunların mı daha eğlenceli olduğunu atölyede arkadaşlarınızla tartışınız.**

2.1. 37-72 AY ÇOCUĞUNUN GELİŞİM ALANLARINI DESTEKLEYEN OYUN ÖRNEKLERİ



Görsel 2.1: Oyunda rol üstlenme

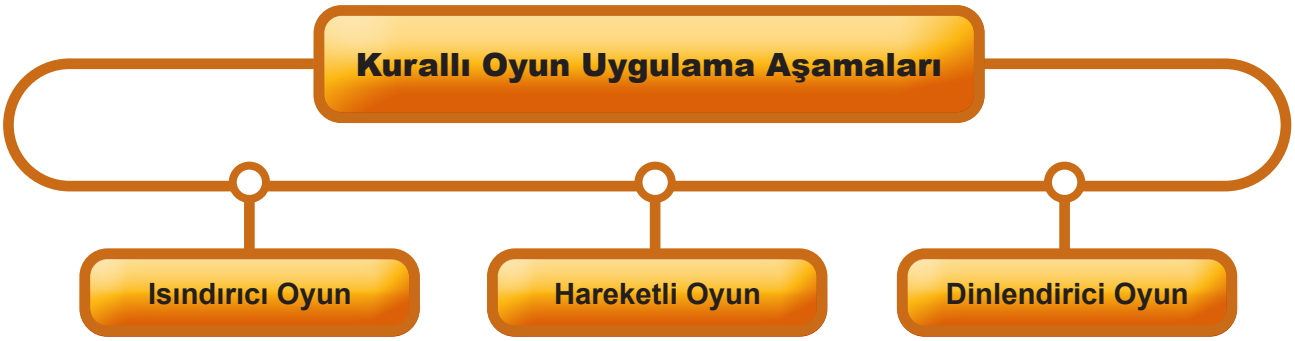
Çocukların gelişimlerinin desteklenebilmesi için beslenme ve uyku kadar oyuna da ihtiyaç duyulmaktadır. Çocuklar oyun aracılığıyla yaratıcılıklarını özgürce ortaya koyarlar. Oyun sayesinde kendilerini tanır, bir şeyler yapma, yeteneklerini keşfetme ve kullanma fırsatını elde ederler. Oyun sayesinde kendileriyle ilgili olumlu duygular geliştirmeyi öğrenirler.

Oyun oynarken çocuklar heyecanlanır, mutlu olur ve duygusal açıdan rahatlarlar. Bu rahatlama sayesinde öğrenme kolaylaşır ve kalıcı olur. Çocuklar oyun sırasındaki etkileşim sayesinde insanlar hakkında bilgi edinirler. Oyunda üstlendikleri roller aracılığıyla taklit etmeyi, kendisini ve karşısındakini anlamayı öğrenirler (Görsel 2.1).

Oyunlar çocukların hareket ihtiyaçlarını karşılar, beden koordinasyonlarını geliştirir ve kas gelişimlerini destekler. Çocuklar oyun yoluyla keşif yapar, yeni bilgiler edinir ve edindikleri bilgileri kullanmayı öğrenirler.

37-72 aylık çocukların yaşlarına, gelişimsel ihtiyaçlarına ve ilgilerine göre oyunlar oynatılmalıdır. Oyunlar için farklı mekânlar kullanılması ve çocuklara yeni oyunlar üretebilecekleri çeşitli materyaller sunulması çocukların oyuna olan ilgisini artırır. Eğitsel materyal olarak tasarlanmış oyuncakların yanı sıra gerçek nesneler (tencere, tabak, sepet vb.) ve doğal malzemelerle (su, kil, çamur vb.) çocukların öğrenme deneyimlerini destekleyen, uyarıcılar yönünden zenginleştirilmiş çevreler oluşturmak mümkündür.

Erken çocukluk eğitim kurumlarında oynanan kurallı oyunlar, Şema 2.1'de görüldüğü gibi üç aşamada uygulanır.



Şema 2.1: Kurallı oyunda uygulama aşamaları

Isındırıcı oyun, çocukları hareketli oyunlara hazırlamak için oynanan oyunlardır. Parmak oyunları, basit beden hareketleri, insan, hayvan ve taşıt öykünmeleri ısındırıcı oyunlara örnektir. **Hareketli oyun,** belirli kurallar çerçevesinde oynanan ve hareket özelliği ağır basan oyunlardır. Halka oyunları, şarkılı oyunlar, top oyunları, geleneksel çocuk oyunları ve yarışmalar hareketli oyunlara örnektir. **Dinlendirici oyun,** hareketli oyunların ardından yorulan çocukların dinlenmesi amacıyla oynanan oyunlardır. Parmak oyunları, oturarak oynanan halka oyunları, dramatize oyunlar ve az hareketli şarkılı oyunlar dinlendirici oyunlara örnektir.

2.1.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Motor Gelişimine Etkileri ve Motor Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri

Çocuklar, oyun sırasında bedenlerini çalıştırarak ve kaslarını çeşitli şekillerde kullanarak motor becerilerde yeterlilik kazanırlar. 37-72 aylar, çocukların hareket ihtiyacının ve hareket enerjisinin yoğun olduğu bir dönemdir. Çocuklar bu dönemde bedenlerini daha aktif kullanmaya başladıkları için daha fazla motor beceriye sahiptirler. Oyun, bu becerilerin geliştirilmesi için en iyi ve en etkili araçtır.

2.1.1.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Motor Gelişimine Etkileri

Çocukların oyunlarda koşma, atlama, zıplama, sekme, tırmanma, dengede durma, sürünme, yakalama gibi eylemleri tekrarlaması ile kaba motor gelişimi desteklenir. Koparma, kesme, yırtma, tutma, bırakma, delme, boyama, yoğurma gibi eylemleri tekrarlaması ile de ince motor gelişimi desteklenir (Görsel 2.2). Oyunlar çocukların ince ve kaba motor becerilerinin gelişmesini ve vücut bölümlerini koordineli kullanmalarını sağlamaktadır. Oyun aracılığıyla çocuğun dikkati, hızı, tepki becerisi, bedensel esnekliği gelişir ve gücü artar. Kazanılan bu motor beceriler sayesinde çocuk kendine güven duyar.



Görsel 2.2: Tırmanma

37-72 ay çocuğunda oyunlar yoluyla gelişen kaba motor beceriler şunlardır:

- Tek ayak üzerinde, giderek artan sürelerde dengede durma
- Tek ve çift ayak zıplama
- Denge tahtası üzerinde yürüme
- Pedal çevirerek bisikletle ilerleme
- Komutla koşma ve yön değiştirme
- Yerde top sektirme
- Belirli bir yükseklikteki engelin üzerinden atlama
- Galop hareketi yapma
- İp atlama
- Vücudunun farklı bölümlerini kullanarak dengede durma (Görsel 2.3)
- Müzik ve ritim eşliğinde çeşitli hareketleri ardı ardına yapma



Görsel 2.3: Dengede durma

37-72 ay çocuğunda oyunlar yoluyla gelişen ince motor beceriler şunlardır:

- Nesneleri kaptan kaba boşaltma
- Basit şekilleri kesme
- Hamur gibi yumuşak malzemelere elle şekil verme
- Baskı ve yapıştırma yapma
- Giderek artan sayıda küp kullanarak kule yapma
- Tek elle top atma ve atılan topu tutma
- Raket ve sopa ile topa vurma
- Kalemi doğru tutma
- Örneğe bakarak model ve şekil çizme
- Çeşitli çizgiler çizme
- Nesneleri ipe dizme (Görsel 2.4)
- Kâğıt katlama



Görsel 2.4: Nesneleri ipe dizme

BİLGİ NOTU

"Oyun Örneği" başlığı altındaki oyunlar, oyunun 37-72 ay çocuklarının gelişimlerini nasıl desteklediğini görmeniz amacıyla verilmiştir. "Etkinlik" başlığı altındaki oyunlar ise atölye ortamında uygulayacağınız oyunlardır.

2.1.1.2. 37-72 Ay Çocuğunun Motor Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

1. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Hedefi Devir
Gelişim Alanı: Motor Gelişim (Kaba Motor Beceriler)
Yaş Grubu: 36-48 ay
Gelişim Özellikleri: Durduğu yerde sabit topa tek ayakla vurur.
Araç Gereç: 5-6 adet pet şişe, su, top

- Pet şişeleri az miktarda su ile doldurunuz.
- Şişeleri duvardan 30 cm uzağa yan yana diziniz.
- Çocuğa topa ayakla vurarak şişeleri devirmeye çalışacağınızı söyleyiniz.
- Şişelerin 15-20 adım ilerisinde durunuz.
- Topa ayağınızla vurarak şişeleri deviriniz.
- Şişeleri düzeltiniz ve çocuğa "Haydi, şimdi sıra sende! Topa ayağınla vurarak şişeleri devirmeni istiyorum." diyerek topu çocuğun önüne koyunuz.
- Tüm şişeleri devirene kadar oyuna devam ediniz.
- Çocuk oyunu tamamladığında ona "Aferin sana, tüm şişeleri devirdin!" diyerek çocuğun davranışını pekiştiriniz.
- Çocuğun ilgisi doğrultusunda oyunu tekrarlayınız.

2. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Takı Yapıyoruz
Gelişim Alanı: Motor Gelişim (İnce Motor Beceriler)
Yaş Grubu: 48-60 ay
Gelişim Özellikleri: Nesneleri ipe dizer.
Araç Gereç: Geniş delikli boncuklar, tabak, çocuğun rahat tutabileceği kalınlıkta ip

- Çocuğu masaya oturması için yönlendiriniz.
- Siz de tabağa koyduğunuz boncukları ve ipleri alarak çocuğun karşısına oturunuz.
- Boncukları incelemesi için çocuğa fırsat veriniz.
- Çocuğa "Bu boncukları ipe dizip takı yapmaya ne dersin? Bileklik, kolye, yüzük yapabilirsin. Takıları, istersen kendin için yapabilirsin ya da birine hediye edebilirsin." diyerek boncukları ve ipi çocuğun önüne koyunuz.
- Takıları yapması için çocuğa fırsat veriniz.
- Çocuk takıları tamamladığında ipi bağlayınız ve çocuğun takmasına yardımcı olunuz. Yapılan takıları çok beğendiğinizi ifade ediniz.

BİLGİ NOTU

Birinci öğrenme biriminde temin etmiş olduğunuz "Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü Okul Öncesi Eğitim Programı" kitabında her gelişim alanı için gelişim özellikleri verilmiştir. Bu özellikleri dikkatlice inceleyiniz.

NOT: Çocuklar için oyun seçerken ve oluştururken gelişim özelliklerine ihtiyaç duyacağınız için programı derslerde yanınızda bulundurunuz.

İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ UYARISI



- Atölyede iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uyunuz.
- Etkinlikleri uygularken tehlike oluşturabilecek hareketler yapmaktan kaçınınız.
- Tehlike oluşturabilecek bir durumla karşılaştığınızda acilen atölye öğretmenine bildiriniz.

1. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrenci sayısı kadar sandalyeyi atölyenin ortasına yerleştirir.
- Sandalyelere sarı, mavi, kırmızı, yeşil, turuncu ve mor kâğıtlar yapıştırır.
- Öğrencilere "Şimdi müziği açıp hep birlikte dans edeceğiz. Müzik durduğunda herkes bir sandalyeye oturacak. Her renk için bir yönergemiz olacak. Söylenen renk sandalyede oturanlar verilen yönerge doğrultusunda istenilen hareketi yapacak." der.
- "La Raspa (La Rrasspa)" adlı müziği açar ve öğrencilerden müziği dinleyerek içlerinden geldiği gibi dans etmelerini ister.
- Müziği durdurur ve renklere göre çeşitli yönergeler verir.
  - Sarı sandalyede oturanlar ayaklarını havaya kaldırsın.
  - Mavi sandalyede oturanlar ayaklarını yere vursun.
  - Kırmızı sandalyede oturanlar bisiklet sürüyor gibi pedal çevirsin.
  - Yeşil sandalyede oturanlar çift ayakla ileri zıplasın.
  - Turuncu sandalyede oturanlar tek ayakla ileri zıplasın.
  - Mor sandalyede oturanlar tek ayak üzerinde dengede dursun.
- Öğrenciler hareketleri yaptıktan sonra öğretmen, müziği tekrar başlatır ve değişik yönergelerle oyunu sürdürür.
- Oyun bittiğinde öğretmen "Oynadığımız bu oyun çocuğun hangi gelişim alanını destekler?" sorusunu öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

2. ETKİNLİK

- Öğretmen bir hafta öncesinden öğrencilerden kâğıt peçete ve birer mandal ister.
- İki masayı aralarında boşluk bırakarak tahtanın önüne yerleştirir ve kâğıt peçeteleri masaların üzerine yan yana dizer.
- Öğrencileri iki gruba ayırır ve "Her grup masaların karşısında sıraya girecek. Sırayla her gruptan birer kişi koşarak karşısındaki masaya gidecek ve elindeki mandalla bir peçeteyi tutacak. Mandalın arasındaki peçeteyi düşürmeden geri gelecek. Gruptaki herkes sırayla bir peçete alacak. Masadaki peçeteler bitene kadar oyuna devam edilecek. Oyunun sonunda hangi grubun kaç peçete topladığını birlikte sayacağız." diyerek oyunu açıklar.
- Öğrenciler oyuna başlar ve tüm peçeteleri toplayana kadar oyun devam eder.
- Oyun bittiğinde öğretmen, öğrencilere "Oynadığımız bu oyun çocuğun hangi gelişim alanını destekler?" sorusunu sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.



Görsel 2.5: Ağırlık kavramı

2.1.2. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimine Etkileri ve Bilişsel Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri

Çocuk, oyun için gerekli ortamı ve araç gereci bulduğunda oyununu istediği gibi yönlendirerek yaratıcılık becerisini geliştirir. Oyunlarına çevresinden gördüklerini aktarır, yeteneğini ve yaratıcılığını kullanarak yeni durumlar oluşturur. Oyun sayesinde araştırma yapma, nesneleri tanıma ve problem çözme becerisi kazanır. Büyüklük, ağırlık, renk, şekil, boyut, ölçme, sayma, zaman, mekân gibi birçok kavramı da oyunla öğrenir (Görsel 2.5).

2.1.2.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimine Etkileri

Çocuk oyun oynarken çevresini ve dünyayı keşfeder, yeni bilgiler edinir ve merak duygusunu giderir. Algılama, akılda tutma, hatırlama, problem çözme, dikkatini toplama ve belirli bir amaca yöneltme, neden ve sonuç ilişkisi kurma, mantık yürütme gibi birçok bilişsel beceriyi de oyun yoluyla kazanır ve geliştirir.

Çocuklar bilişsel becerileri desteklemeye yönelik oyunlar aracılığıyla şunları öğrenirler:

- Kavramları
- Eşleştirme yapmayı
- Nesneler ve rakamlar arasında ilişki kurmayı
- Sınıflandırma, gruplama ve sıralama yapmayı
- Mekânda konum ile ilgili yönergeleri yerine getirmeyi
- Nesne, kişi ve olaylarla ilgili sorulara cevap vermeyi
- Çeşitli özelliklerine göre nesneleri karşılaştırmayı
- Olaylarla ilgili tahminde bulunmayı

2.1.2.2. 37-72 Ay Çocuğunun Bilişsel Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

3. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Kayıp Oyuncak
Gelişim Alanı: Bilişsel Gelişim
Yaş Grubu: 48-60 ay
Gelişim Özellikleri: Algıladıklarını hatırlar.
Eksilen veya eklenen nesneyi söyler.
Araç Gereç: Çocuğun odasındaki çeşitli oyuncak ve nesneler

- Oyuncak ve nesneleri (boncuk, kalem, tencere kapağı, tarak vb.) masanın üzerine yerleştiriniz ve masaya çocukla karşılıklı oturunuz.
- Çocuğa "Masada neler var? Bu nesnelerle neler yaparız? Bu oyuncaklarla nasıl oyunlar oynarız?" gibi sorular yönelterek masanın üzerinde bulunan oyuncakları ve nesneleri incelemesi için fırsat veriniz.
- Çocuktan ayağa kalkıp arkasını dönmesini isteyiniz ve masadaki nesnelerden birini saklayınız.
- Sonra çocuktan size doğru dönmesini isteyiniz.
- Çocuğa "Masadaki oyuncaklardan hangisi kayıp?" sorusunu yönelterek ondan kayıp nesneyi tahmin etmesini isteyiniz.
- Çocuk kayıp nesneyi doğru tahmin ettiğinde "Aferin!" diyerek onu alkışlayınız.
- Doğru tahmin edemezse kayıp nesnenin özellikleri hakkında çocuğa ipucu vererek nesneyi hatırlamasına yardımcı olunuz.
- Masadaki nesneleri değiştirerek veya nesnelerin sayısını artırarak oyunu tekrarlayabilirsiniz.

3. ETKİNLİK

- Öğretmen, tüm öğrencilerden atölyenin ortasına gelmelerini ister ve onlara birlikte dans edeceklerini söyler.
- "7 Adım Dansı" adlı müziği açar ve öğrencilere "Bir dans yarışmasına katıldınız ve çok güzel dans ediyorsunuz." diyerek oyunu başlatır.
- Dans etmeleri için öğrencilere biraz süre verir.
- Müziği durdurur ve öğrencilere "Çok güzel dans ediyorsunuz ama ayakkabınız yırtıldı ve ayağınızda durmuyor. Jüri sizi çok beğendi, birinci olacaksınız ve bunun farkındasınız o yüzden dans etmeyi bırakamıyorsunuz. Siz dans etmeye çalıştıkça ayakkabınız ayağınızdan çıkıyor. Böyle bir durumda ne yapardınız?" diyerek öğrencilerin bu problem durumunda ne yapacaklarını düşünmelerini ve o anı canlandırarak dans etmelerini ister.
- Öğretmen müziği tekrar açar ve öğrenciler, bu problem durumunda ne yapacaklarını göstererek dans etmeye devam ederler.
- Dansın sonunda öğrencilere problemi nasıl çözdüklerini ve yarışmayı kazanıp kazanmadıklarını sorar.
- Öğretmen, öğrencilere "Oynadığımız bu oyun çocuğun hangi gelişim alanını destekler?" sorusunu yöneltir.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

2.1.3. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Dil Gelişimine Etkileri ve Dil Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

Çocuklarla oynanan oyunların çoğu dil kullanımını gerektirir ve çocuğun dil gelişimini destekler. Oyun sırasında çocuğun sağlıklı iletişim kurabilmesi için kendini iyi ifade etmesi ve karşısındakini doğru anlaması gerekmektedir (Görsel 2.6). Özellikle sembolik oyunlar dil gelişiminde büyük bir öneme sahiptir. Çocuklar hayallerini, duygu ve düşüncelerini karşı tarafa aktarırken dili kullanırlar.



Görsel 2.6: İletişim kurma

2.1.3.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Dil Gelişimine Etkileri

Çocukların dile hâkim olmasıyla dil gelişimini destekleyen oyunlara olan ilgileri artmaktadır. Bilmece, tekerleme, parmak oyunu, sayışmalardaki tekrarlar, sözcükler arasındaki uyum dilin dinamik bir araç olduğunu çocuğa gösterir ve çocuğun kelime hazinesinin gelişmesini sağlar. Oyun sırasında çocuk; rahat konuşma, duygu ve düşüncelerini ifade etme, soru sorma, sorulara cevap verme ve bildiklerini karşı tarafa aktarma fırsatını yakalar. Oyun, çocuğa nesneleri isimlendirmeyi, nesnelerin işlevlerini kavramayı ve onları kullanmayı öğretir.

Dil gelişimini desteklemeye yönelik oyunlar aracılığıyla çocuklar; dili kurallarına uygun kullanmayı, sorulan sorulara uygun cevaplar vermeyi, ardı ardına verilen yönergeleri yerine getirmeyi öğrenir. Oyunlar aracılığıyla sesleri tanıyan çocuklar seslerin özelliklerini, benzerliklerini, farklılıklarını ifade etmeyi ve konuşurken sesinin tonunu, hızını, şiddetini ayarlamayı öğrenir.

2.1.3.2. 37-72 Ay Çocuğunun Dil Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

4. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Bu Ses Ne?
Gelişim Alanı: Dil Gelişimi
Yaş Grubu: 48-60 ay
Gelişim Özellikleri: Sesin kaynağının ne olduğunu söyler.
Araç Gereç: Ses çıkaran çeşitli nesneler (anahtarlık, zil, marakas, davul, metal bir tabak ve kaşık vb.), örtü ya da karton

- Nesneleri masanın üzerine koyunuz ve incelemesi için çocuğa fırsat veriniz.
- Nesnelerin görünmesini engellemek amacıyla onları bir örtü ya da kartonla kapatınız.
- Çocuğun göremeyeceği şekilde örtünün arkasında bulunan nesnelerle ses çıkarınız ve sesin hangi nesneye ait olduğunu çocuğa sorunuz.
- Çocuk doğru cevap verdiğinde "Aferin, doğru bildin!" diyerek ona geri bildirimde bulununuz.
- Çocuk yanlış cevap verirse aynı sesi tekrar çıkarınız. Yine yanlış cevap verirse çocuğa nesne hakkında ipuçları vererek sesi tekrar çıkarınız ve sesin hangi nesneye ait olduğunu çocuğun ifade etmesine yardımcı olunuz.
- Tüm nesnelerle ses çıkardıktan sonra çocukla rolleri değiştirip oyunu tekrarlayınız.

4. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilere öykünmelerini yaparak bir hikâye anlatacağını söyler ve aşağıdaki hikâyeyi öğrencilere anlatır.
- Öğrencilere "Şimdi hikâyeyi tekrar anlatacağım, bu kez hareketleri yaparken sizden bana eşlik etmenizi istiyorum." der.
- Öğretmen hikâyeyi anlatır ve öğrencilerle birlikte hikâyenin öykünmeleri yapar.
- Etkinliğin sonunda öğrencilere, uyguladıkları etkinliğin çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini sorar. Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

ORMANDAKİ ATLAR

*Atlar ormanda yavaş yavaş yürüyormuş **(Ellerle dizlere yavaş yavaş vurulur.)**. Uzaktaki yüksek bir dağın tepesinde yemyeşil otları görmüşler **(İki el alına koyularak uzağa bakma hareketi yapılır.)**. Karınlarını bir an önce doyurmak isteyen atlar hızlanmaya başlamışlar **(Eller dizlere daha hızlı vurulur.)**. Bir süre koşmuşlar. Daha sonra karşılarına taşlık bir yol çıkmış. Taşlıkta koşmaya devam etmişler **(İki el göğse vurulur.)**. Sonunda çimenliğe ulaşmışlar. Rahat rahat koşmuşlar **(İki elin avucu birbirine sürtülür.)**. Şimdi de çamurlu bir yol karşılarına çıkmış. Buradan yavaş yavaş geçmeye karar vermişler **(Dil damağa vurularak lak lak sesi çıkarılır.)**. Nihayet çamurlu yolu bitirmişler ki… O da ne? Kocaman bir çukur **(Eller yanaklara koyularak şaşırma hareketi yapılır.)**! Dağın tepesindeki otlara ulaşmak için çukuru geçmek zorundalarmış. Atlar çukurun üstünden atlamışlar **(Eller havaya kaldırılır hoooppp gümm denilerek dizlere vurulur.)**. Dağın eteklerine ulaştıklarında derin bir nefes almışlar **(Eller göğse koyulup derin bir nefes alınır.)**. Ardından hızla dağa tırmanmaya başlamışlar **(Eller dizlere hızlı hızlı vurulur.)**. Bir süre sonra yorulmuşlar ve yavaşlamışlar **(Eller dizlere yavaş yavaş vurulur.)**. Yavaş yavaş ilerleyerek sonunda otlara ulaşmışlar. Koşmak onları iyice acıktırmış **(Ellerle karın ovulur.)**. Başlamışlar otları yemeye **(Çiğneme ve yutma hareketi yapılır.)**. Karınlarını güzelce doyurmuşlar. Birden uyku bastırmış **(El ağza götürülerek esneme hareketi yapılır.)**. Dalmışlar derin bir uykuya **(İki el birleştirilip yanağın altına koyularak uyuma hareketi yapılır.)**.*

2.1.4. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimine Etkileri ve Sosyal-Duygusal Gelişimi Destekleyen Oyun Örnekleri

Çocukların en doğal anlaşma ve sosyalleşme yöntemi oyundur. Çocuklar birbirlerini tanımadan bir araya geldiklerinde bile kolaylıkla bir oyuna başlayabilirler. Oyunda birbirlerini tanır, birbirleriyle arkadaşlık kurar ve sosyalleşmeyi öğrenirler. Oyunlar aracılığıyla başkalarının haklarına saygı duyma, paylaşma, iş birliği yapma, sırasını bekleme, kurallara uyma, başkalarına yardım etme gibi toplumsal alışkanlıklar kazanırlar (Görsel 2.7).

2.1.4.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimine Etkileri

Sosyal-duygusal gelişimi destekleyen oyunlar sayesinde çocuklar; mutluluk, sevme ve sevilme, güven, ayrılık, kaygı, acıma, korku, öfke, nefret gibi birçok duyguyu ve bu duyguları kontrol etmeyi öğrenirler. Olumsuz duygularını oyunlarına yansıtarak ifade ederler ve oyunlar sayesinde olumsuzluklardan sıyrılarak rahatlarlar. Oyun sırasında kontrolün çocukta olması, alınması gereken kararları çocuğun kendisinin vermesi öz denetim duygusunun gelişimini destekler.



Görsel 2.7: Yardımlaşma

2.1.4.2. 37-72 Ay Çocuğunun Sosyal-Duygusal Gelişimini Destekleyen Oyun Örnekleri

5. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Sorumluluk Yapbozu
Gelişim Alanı: Sosyal-Duygusal Gelişim
Yaş Grubu: 36-48 ay
Gelişim Özellikleri: Basit sorumlulukları yerine getirir.
Araç Gereç: Kâğıt, kalem, 8-12 parçalı yapboz

- Küçük kâğıtlara bazı sorumluluklar yazınız. Örneğin çantanı dolaba koy, kirli çoraplarını çamaşır sepetine at, yerdeki oyuncaklarını yerlerine yerleştir, boş bardağı mutfağa götür vb.
- Kâğıtları çocuğa gösteriniz ve kâğıtta yazılanlarla ilgili açıklama yapınız.
- Kâğıtları odada saklayacağınızı söyleyerek çocuktan odadan çıkmasını isteyiniz.
- Çocuk odadan çıktığında kâğıtları saklayınız.
- Çocuk odaya girdiğinde ondan saklanan kâğıtları bulmasını ve size getirmesini isteyiniz.
- Çocuk kâğıdı size getirdiğinde ondan sorumluluğunu okuyarak yerine getirmesini isteyiniz.
- Yerine getirdiği her sorumluluk için bir yapboz parçasını çocuğa veriniz.
- Son sorumluluğu da yerine getirdiğinde yapbozun son parçasını çocuğa vererek yapbozu onun tamamlamasını isteyiniz.
- Oyunun sonunda tüm sorumluluklarını yerine getirdiği ve yapbozu tamamladığı için çocuğu alkışlayarak “Aferin!” deyiniz.

5. ETKİNLİK



Görsel 2.8: Grup oyunları

- Öğretmen ve öğrenciler çember şeklinde oturur.
- Öğretmen öğrencilerden, sevdikleri bir kişiyi ve bu kişiyi neden sevdiklerini düşünmelerini ister.
- Daha sonra öğretmen, sevdiği bir kişinin adını ve bu kişiyi neden sevdiğini söyler.
- Elindeki topu öğrencilerden birinin adını söyleyerek o öğrenciye atar.
- Öğrenciler, sevdikleri kişilerin isimlerini ve bu kişileri neden sevdiklerini söyleyerek topu başka arkadaşlarına atarlar.
- Tüm öğrenciler söz hakkı alana kadar oyun devam eder.
- Oyunun sonunda öğretmen ve öğrenciler duyguların ifade edilmesinin önemi hakkında sohbet ederler.
- Öğretmen, oynadıkları oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

6. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden çember şeklinde ayakta durmalarını ister.
- Eline bir balon alır ve öğrencilere "Şimdi size bir sorumluluk vereceğim. Çemberin ortasına geçip elimdeki balonu havaya atacağım, herkes sırayla ortaya geçip balona vuracak ve balonun yere düşmesini engelleyecek. Herkes bir kez ortaya geçecek ve balona bir kez vuracak. Eğer balon sizin olduğunuz yere gelirse olduğunuz yerden bir kere daha balona vurma hakkınız var. Tüm sınıfın balona vurması tamamlanana kadar balon yere değmezse oyunu sınıfça kazanacağız." der ve çemberin ortasına geçip balonu havaya atar.
- Oyun bittiğinde öğretmen, oynadıkları oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini öğrencilere sorar. Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediği ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

2.1.5. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerine Etkileri ve Özbakım Becerilerini Destekleyen Oyun Örnekleri

37-72 aylar çocukların bağımsızlaştığı ve öz güveninin arttığı dönemdir. Kendi kendine birçok şeyi başarabildikleri bu dönemde çocukların özbakım becerilerini destekleyici oyunlar ve etkinlikler düzenlenmelidir.

2.1.5.1. Oyunun 37-72 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerine Etkileri

37-72 aylık çocuklarda oyunlar yoluyla özbakım becerilerinin gelişimini desteklemek mümkündür.

Oyun ve oyun materyalleri aracılığıyla çocuklarda desteklenebilecek özbakım becerileri şunlardır:

- Hava şartlarına uygun giysi seçme, giysilerini yardımla ve yardımsız giyip çıkarma, giysilerinin önünü ve arkasını ayırt etme, düğme ya da çıtçıtları iliikleme ve açma, ayakkabılarının bağcıklarını bağlama ve çözme becerisi (Görsel 2.9)
- Ellerini, yüzünü yıkama ve kurulama, dişlerini fırçalama, saçlarını tarama becerisi
- Günlük işlerde sorumluluk alma ve aldığı sorumluluğu yerine getirme, tehlike yaratabilecek durumlardan kendini koruma becerisi
- Sofra kurallarına uyma, yemekle ilgili araç gereci kullanma becerisi



Görsel 2.9: Giysi seçme



Görsel 2.10: Jean Piaget

"Ne zaman biri, bir çocuğa erkenden bir şey öğretse o çocuk onu bizzat icat etmekten ve dolayısıyla onu tamamen anlamaktan alıkonulmuş olur."

Jean Piaget (Jan Piyaje)

2.1.5.2. 37-72 Ay Çocuğunun Özbakım Becerilerini Destekleyen Oyun Örnekleri

6. OYUN ÖRNEĞİ

Oyunun Adı: Temiz mi, Kirli mi?
Gelişim Alanı: Özbakım Becerileri
Yaş Grubu: 48-60 ay
Gelişim Özellikleri: Yaşam alanlarında gerekli düzenlemeler yapar.
Araç Gereç: Kartondan yapılmış giysi dolabı ve çamaşır makinesi, kartondan ya da keçeden hazırlanmış temiz ve kirli görünümlü giysiler

- Kartondan hazırladığınız giysi dolabını ve çamaşır makinesini masanın üzerine yan yana koyunuz.
- Hazırladığınız giysileri küçük bir sepet içerisine karışık bir şekilde yerleştiriniz.
- Çocuğa "Bugün biraz temizlik yapmam gerekiyor ama tüm işleri tek başıma yetiştiremem. Bu sepette temiz ve kirli giysiler birbirine karışmış. Sen bunları ayırır mısın? Temiz giysileri dolaba, kirli giysileri çamaşır makinesine koyman gerekiyor." diyerek oyunu başlatınız.
- Çocuk tüm giysileri ayırdıktan sonra çocuğun doğru yerleştirip yerleştirmediğini birlikte kontrol ediniz. Yanlış yere konulan giysiler varsa o giysinin temiz mi yoksa kirli mi olduğunu çocuğa sorup düşünmesi için fırsat veriniz.
- Oyunun sonunda giysileri doğru bir şekilde ayırdığını çocuğa söyleyiniz ve size yardım ettiği için teşekkür ediniz.

7. ETKİNLİK

- Öğretmen bir ders sonrası için öğrencilerden farklı mevsimlerde giydikleri iki veya üç parça giysiyi (mont, yelek, şapka, atkı) derse getirmelerini ister.
- Kendisi de farklı hava durumlarına (yağmurlu, rüzgârlı, güneşli, bulutlu vb.) ait, öğrenci sayısı kadar kart hazırlar.
- Öğrenciler getirdikleri giysileri atölyenin ortasına yerleştirilen masanın üzerine koyarlar.
- Öğretmen hazırladığı kartları resimler görünmeyecek şekilde masaya dizer ve her öğrenci bir kart seçer.
- Öğretmen, öğrencilere "Arkadaşlarınızla oynamak için dışarı çıkacaksınız. Dışarıda elinizdeki kartlarda gördüğünüz gibi bir hava var. Bu havada dışarı çıkarken neler giyersiniz?" diyerek öğrencileri masadan giysi seçmeye yönlendirir.
- Öğrenciler giysilerini seçtikten sonra üzerilerine giyerler ve yerlerine otururlar.
- Öğrenciler ve öğretmen sırayla öğrencilerin kartlarına ve giydiklerine bakarlar, giydiklerinin o günkü hava durumuna uygun olup olmadığı tartışırlar.
- Oyun bittiğinde öğretmen, oynadıkları oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

2.1.6. 37-72 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Seçerken Dikkat Edilecek Noktalar

37-72 ay çocukları için seçilen oyunların çocukların gelişim alanlarına, yaşlarına ve çocuklara kazandırılması hedeflenen davranışa uygun olması gerekir.

Çocukların gelişim alanlarını destekleyen oyunlar seçilirken şu noktalar göz önünde bulundurulmalıdır:

- Oyun seçilirken oyunun çocuğa o gün kazandırılması planlanan kazanım ve göstergelere uygun olmasına dikkat edilmelidir.
- Sınıftaki çocukların yaşları, gelişim özellikleri, bireysel farklılıkları, ilgi ve ihtiyaçları göz önünde bulundurulmalı ve bu doğrultuda oyun seçilmelidir.
- Çocuğun ilgisini çekecek ve iyi vakit geçirmesini sağlayacak oyunlar seçilmelidir.
- Çocukların birden fazla gelişim alanını destekleyecek oyunlar seçilmelidir.
- Seçilen oyunun günün hangi zaman diliminde oynanacağı göz önünde bulundurulmalıdır.
- Oyun mekânı, seçilen oyun için uygun olmalı ya da gerekli düzenlemeler yapılarak mekân oyuna uygun hâle getirilmelidir.
- Oyunda kullanılacak araç gereç çocuğa uygun ve güvenli olmalıdır.
- Oyun seçilirken sınıftaki çocuk sayısı göz önünde bulundurulmalı, gerekirse çocuk sayısına göre oyunda düzenlemeler (yeni rollerin eklenmesi vb.) yapılmalıdır.

2.1.7. 37-72 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Seçme ve Uygulama

Bu bölümde yer alan etkinlikleri okuyunuz ve yönergeler doğrultusunda atölyede uygulayınız.

8. ETKİNLİK

- Öğretmen oyundan önce sarı, mavi, turuncu, kırmızı, yeşil renklerde evalardan dörder tane daire şekli keser.
- Üzerinde renkli dairelerin yerdeki dizilimi ve daireler üzerinde nasıl ilerleneceğini gösteren işaretlerin yer aldığı el kartları hazırlar.
- Öğretmen daireleri beş sıra hâlinde ve aynı renk daireler yan yana olacak şekilde yere dizer.
- Hazırladığı kartları karıştırır ve öğrencilerden birer kart seçmelerini ister.
- Öğrencilerden sıraya girmelerini ve sırayla ellerindeki kartlara bakarak daireler üzerinde ilerlemelerini ister.
- Öğretmen, kartlara bakarak öğrencilerin doğru ilerleyip ilerleyemediklerini kontrol eder.
- Öğrenciler yanlış yöne gittiklerinde ellerindeki kartları dikkatli incelemelerini ister.
- Oyunu tamamlayan öğrenciler yerine oturur.



Görsel 2.11: Yönerge doğrultusunda ilerleme

- Tüm öğrenciler oyunu tamamladıktan sonra öğretmen, öğrencilere “Sizce ben bu oyunu neden seçtim? Benim amacım çocuğun hangi gelişim alanını desteklemekti? Çocuğa hangi davranışları kazandırmayı hedeflemiş olabilirim?” sorularını sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

9. ETKİNLİK



Görsel 2.12: Kuyruk yakalama oyunu

- Öğretmen, öğrencilerden arka arkaya sıra olarak iki elleriyle birbirlerinin belinden tutmalarını ister. "İşaretimle birlikte sıranın en önünde olan kişi en arkada olan arkadaşını yakalamaya çalışacak. Bu arada diğerleri de arkadaşlarının belinden tutarak birbirlerinden kopmamaya çalışacaklar." der.
- Öğretmenin işaretiyle oyun başlar. En arkadaki öğrenci yakalanırsa yakalanan öğrenci, sıra koparsa sırayı koparan öğrenci sıranın en önüne geçer ve oyun bu şekilde devam eder.

10. ETKİNLİK



Görsel 2.13: Balık tutma oyunu

- Öğretmen şönilleri kıvırarak balık şekli verir ve yere serdiği mavi çöp poşetlerinin üzerine karışık bir şekilde dizer. Çöp poşetinin yanına iki küçük kutu ya da sepet koyar.
- Şönillerin ucunu kıvırıp çubuklara bağlayarak iki adet olta hazırlar.
- Öğretmen sayışmayla öğrencileri iki gruba ayırır.
- Öğrencilere "Şimdi her gruptan birer kişi gelip oltayla balık tutmaya çalışacak ve tuttuğu balığı hemen yanındaki kutunun içine bırakacak. Oltasını yere bırakıp arkadaşlarının yanına geçecek ve sıradaki kişi gelip balık tutacak. Yerdeki balıklar bitene kadar oyun devam edecek. Tüm balıklar tutulduktan sonra grupların kaçar balık tuttuğunu birlikte sayacağız." diyerek oyunu açıklar.
- Öğretmenin "Başla!" komutuyla oyun başlar.
- Öğrenciler tüm balıkları tuttuktan sonra hangi grubun kaç balık tuttuğunu sayar ve gruplar birbirlerini alkışlar.
- Öğretmen, oyunun sonunda "Sizce ben bu oyunu neden seçtim? Benim amacım çocuğun hangi gelişim alanını desteklemekti? Çocuğa hangi davranışları kazandırmayı hedeflemiş olabilirim?" sorularını öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

11. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerle birlikte bahçeye çıkar ve zemine düz bir çizgi çizerek öğrencileri iki gruba ayırır. Öğrencilerden grupların önündeki çizginin arkasında sıra olmalarını ister. Daha sonra çizgiden 3 adım ileriye her grubun hizasına birer lobut ya da plastik koni yerleştirir.
- Grupların başındaki öğrencilere birer hulahoop veren öğretmen "Sizden çizgiyi geçmeden elinizdeki hulahoopu grubunuza ait lobuta geçirmenizi istiyorum. Lobutun üzerine geçirmeyi başaran öğrenci koşarak lobutun yanına gelerek hulahoopu alacak ve grubunun yanına gelerek sıradaki arkadaşına verecek. Hulahoopu lobuta geçiremeyen ise attığı hulahoopu alarak lobuta geçirene kadar atış yapacak. İlk tamamlayan grup oyunu kazanır." açıklamasını yapar.
- Öğretmen, oyunun sonunda "Sizce ben bu oyunu neden seçtim? Benim amacım çocuğun hangi gelişim alanını desteklemekti? Çocuğa hangi davranışları kazandırmayı hedeflemiş olabilirim?" sorularını öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.



Görsel 2.14: Hedefe hulahoop atma

12. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden aşağıdaki oyun örneğini incelemelerini ister. Öğrencilere, oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi gelişim özelliklerini kazandırmaya yönelik olduğunu bularak ilgili boşluğa yazmalarını söyler.

Oyunun Adı: Çoraplarım ve Ayakkabılarım
Gelişim Alanı:…….....……
Yaş Grubu: 48-60 ay
Gelişim Özellikleri: ……
……
……
Araç Gereç: Çocukların çorapları ve sınıf ayakkabıları

- Öğretmen sınıfın ortasına yan yana iki daire çizer.
- Çocuklardan ayakkabılarını çıkarıp ilk dairenin içine koymalarını daha sonra çoraplarını çıkarıp ikinci dairenin içine koymalarını ister.
- Öğretmen çorap ve ayakkabıların eşlerini birbirinden ayırır.
- Çorap ve ayakkabılarını çıkaran çocuklar dairelerin etrafında çember oluştururlar.
- Öğretmen bir müzik açar ve çocuklar dans ederler.
- Müzik durduğunda çocuklar ikinci dairenin içine girip, çoraplarını bulup giyerler.
- Müzik tekrar başlatılır ve çocuklar dans etmeye devam ederler.
- Müzik durduğunda çoraplarını giyemeyen çocuklar ikinci dairede çoraplarını giymeye çalışır. Çoraplarını giyen çocuklar birinci dairede ayakkabılarını bulup giyerler.
- Çorap ve ayakkabılarını giyen çocuklar sandalyelerine otururlar.
- Öğretmen, çorap ve ayakkabılarını giyemeyen çocuklar için müziği tekrar başlatır. Tüm çocuklar çorap ve ayakkabılarını bulup giyene kadar oyun devam eder.

- Öğrenciler ilgili boşlukları doldurduktan sonra öğretmen, fikrini paylaşması için her öğrenciye fırsat verir.

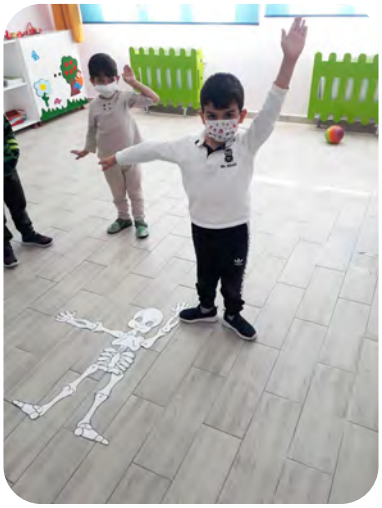
13. ETKİNLİK



Görsel 2.15: Ponpon dizme

- Öğretmen masaların üzerine tahta kalemiyle düz, dairesel, eğik ve spiral çizgiler çizer.
- Öğrenciler masaların etrafına yan yana otururlar. Her öğrenci önündeki çizgilerin üzerinden önce parmaklarıyla geçer. Öğretmenin bir hafta önceden getirmelerini istediği ponponlarını çıkarıp çizgilerin üzerine dizer.
- Öğrenciler ponponları dizdikten sonra öğretmen "Şimdi bir müzik açacağım, müzik çaldığı süre boyunca herkes dizdiği ponponları üfleyerek masanın kenarına kadar götürecek. Müzik durduğunda herkes masanın kenarındaki ponponlarını sayacak. Yere düşen ponponlar sayılmayacak." der.
- Öğrenciler, öğretmenin yönergesi doğrultusunda oyunu oynar.
- Öğretmen, oyunun sonunda "Sizce ben bu oyunu neden seçtim? Benim amacım çocuğun hangi gelişim alanını desteklemekti? Çocuğa hangi davranışları kazandırmayı hedeflemiş olabilirim?" sorularını öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.

14. ETKİNLİK



Görsel 2.16: Hareket çalışması

- Öğretmen beyaz kartondan, eklemleri oynayan bir iskelet hazırlar.
- Öğrencilerden ayağa kalkmalarını ister.
- Öğretmen, iskeleti yere koyar ve iskelete duruş pozisyonu verir. Öğrencilerin de ayakta aynı şekilde durmalarını ister.
- Öğretmen, iskelete birkaç farklı duruş pozisyonu oluşturduktan sonra "Şimdi iskeleti size bırakacağım. Herkes sırayla gelip iskelete istediği şekli verecek ve iskeletin yanına uzanıp kendi vücuduna da aynı şekli verecek." der.
- Öğrenciler,öğretmenin yönergesi doğrultusunda oyunu oynar.
- Öğretmen, vücutlarına iskeletle aynı şekli verdiklerinde neler hissettiklerini öğrencilere sorar.

- Öğretmen, oyunun sonunda "Sizce ben bu oyunu neden seçtim? Benim amacım çocuğun hangi gelişim alanını desteklemekti? Çocuğa hangi davranışları kazandırmayı hedeflemiş olabilirim?" sorularını öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra oyunun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.



Görsel 2.17: Bedenine şekil verme

15. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencileri iki gruba ayırır ve her grup için aynı özellikte birer parkur hazırlar. Parkurun başlangıç noktasında, masa üzerinde 5 adet lego bulunmaktadır. Masadan yaklaşık 1-2 metre ileriye üzerinde üçgen şekli çizilmiş bir kâğıt ve kâğıdın yanına kürdanlar yerleştirir. Bu kâğıdın yan tarafına ise bir tabure üzerine içine pipet yerleştirilmiş kâğıt bardak ve kartondan hazırlanmış halkalar koyar.
- Öğretmen "Her grubun başındaki öğrenci, masadaki legoları birbirine taktıktan sonra koşarak yerdeki kâğıdın yanına gelecek ve kâğıttaki üçgeni kürdanlarla oluşturacak. Daha sonra yan tarafta bulunan taburenin üzerindeki halkalardan birini pipete geçirip koşarak grubunun yanına dönecektir. Gruptaki tüm öğrenciler sırayla parkurdaki işlemleri tamamlayacaktır. İşlemleri ilk tamamlayan grup oyunu kazanacaktır." açıklamasını yapar ve bir örnek uygulamayla oyunun nasıl oynanacağını gösterir.

16. ETKİNLİK

37-72 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyun örneklerini çeşitli kaynaklardan araştırınız. Bulduğunuz oyunları inceleyiniz ve her gelişim alanı için bir oyun seçiniz. Seçtiğiniz oyunlardan bir tanesini atölyede uygulayınız.

Oyunlarınızı seçerken ve uygularken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Her oyun farklı gelişim alanını desteklemelidir.
- Oyunların yaş grupları farklı olmalıdır (37-48 ay, 48-60 ay, 60-72 ay).
- Oyun uygulanmadan önce öğretmenin onayı alınmalıdır.
- Oyun uygulandıktan sonra diğer öğrencilerle değerlendirilmelidir.
- Oyunları araştırmak ve seçmek için bir hafta süreniz bulunmaktadır.

2.1.8. 37-72 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Oluştururken Dikkat Edilecek Noktalar

Oyunun çocuğun gelişimine katkı sağlayabilmesi için oyun sürecinin titizlikle planlanması gerekmektedir. Çocuklar için oyun oluşturulurken sınıftaki her çocuk iyi tanınmalı, çocukların gelişimsel ve bireysel özellikleri dikkate alınmalıdır. Sınıfta kaynaştırma eğitimi alan çocuklar varsa oyun oluşturma sürecinde bu çocukları oyuna dâhil edebilmek için planlamalar yapılmalıdır.

Oyun oluşturulmadan önce oyunun çocuğun hangi gelişim alanlarını destekleyeceğine karar verilmeli ve çocuğa kazandırmayı hedeflediği kazanım ve göstergeler belirlenmelidir. Oyun oluşturulurken farklı gelişim alanlarını destekleyecek şekilde küçük ve büyük grup oyunları planlanmalı ve oyun ortamları da çeşitlendirilmelidir.

Oyun oluşturulurken oyun ortamıyla ilgili de gerekli planlamalar yapılmalıdır. Planlama aşamasında oyunun açık havada mı salon ya da sınıfta mı oynanacağına karar verilmeli ve oyuna göre ortamda düzenlemeler yapılmalıdır. Ortamın genişliği oyuna katılacak çocuk sayısına uygun olmalı ve ortamın çocuklar için güvenli olması sağlanmalıdır.

Oyun planlanırken oyunda hangi araç gerecin kullanılacağına karar verilmeli ve oyuna başlamadan önce yeterli miktarda araç gereç hazırlanmalıdır. Oyunda kullanılacak araç gerecin sağlam ve güvenli olmasına dikkat edilmelidir.

Oyun oluşturulurken oyunun süresi ve oynanacağı zaman belirlenmelidir. Çocukların yorgun, aç ya da uykulu olduğu zamanların oyun için uygun olmadığı unutulmamalıdır. Kurallı oyunlar ısındırıcı, hareketli ve dinlendirici olarak üç aşamada planlanmalıdır. Planlama aşamasında ısındırıcı oyun için beş dakika, hareketli oyun için on beş dakika, dinlendirici oyun için on dakika belirlenmelidir. Çocukların ilgisini çeken oyunlarda süre uzatılabilir, çocukların ilgisini çekmeyen bir oyunda ise süre kısaltılmalıdır.

2.1.9. 37-72 Ay çocuğunun Gelişim Alanlarını Destekleyen Oyun Oluşturma ve Uygulama

Bu bölümde yer alan etkinlikleri okuyunuz ve yönergeler doğrultusunda atölyede uygulayınız.

17. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden aşağıdaki oyun örneğini incelemelerini ister.
- Öğrenciler, oyunu inceledikten sonra oyunun çocuğun ince motor gelişimini desteklediğini ve çocuğa nesneleri çekme ve kontrol etme becerisi kazandırmaya yönelik olduğunu söyler.
- Öğretmen, öğrencilere "Bu incelediğimiz oyunu geliştirmenizi istiyorum. Şimdi hep birlikte düşünelim. Bu oyunu nasıl değiştirirsek oyun, çocuğun hem ince motor gelişimini hem de bilişsel gelişimini destekler?" şeklinde bir soru yöneltir.
- Öğrencilerden cevapları alır ve her öğrencinin, oyunu bilişsel gelişimi de destekleyecek şekilde yeniden yazmasını ister.
- Tüm öğrenciler oyunlarını oluşturduktan sonra gönüllü öğrenciler oyunlarını okurlar. Öğrenciler yeni oyunlar üzerinde tartışırlar.

Oyunun Adı: Sar Sar Çek
Gelişim Alanı: İnce Motor Gelişimi
Yaş Grubu: 48-60 ay
Gelişim Özellikleri: Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder.
Nesneleri çeker.
Araç Gereç: 2 rulo tuvalet kâğıdı, 2 adet karton bardak

- Öğretmen çocukları iki gruba ayırır.
- Gruplar sıraya girer ve her gruptaki ilk çocuk oyun alanına geçer.
- Öğretmen her iki çocuğun önünde tuvalet kâğıtlarını iki metre uzunluğunda açar ve kâğıtların üzerine boş bardakları koyarak ruloları çocuklara verir.
- Çocuklara "Kâğıdı yavaş yavaş ruloya sararak bardağı yanınıza çekmeye çalışacaksınız. Bardak size ulaştığında bardağı elinize alıp ayağa kalkacaksınız ve sıra arkadaşınıza geçecek. Kâğıdı çekerken bardağı düşürürseniz ben bardağı düzelteceğim ve siz oyuna devam edeceksiniz. Fakat bardağı iki defadan fazla düşürürseniz oyun sırası arkadaşınıza geçecek." der.
- Öğrenciler, oyunu yönerge doğrultusunda oynarlar.



Görsel 2.18: Nesne kontrolü

18. ETKİNLİK

- Öğretmen aşağıdaki gelişim alanını ve gelişim göstergelerini tahtaya yazar.

Bilişsel Gelişim Göstergeleri: Resimdeki eksik parçaları örneğe bakarak tamamlar.
Gösterilen resimlerden öykü oluşturur.

- Öğretmen, öğrencilere "Tahtaya yazdığım gelişim alanını ve gelişim özelliklerini okuyunuz ve bu gelişim özelliğine uygun bir oyun oluşturunuz. Oluşturacağınız oyun, çocuğa resimdeki eksik parçaları tamamlama ve resimlerden öykü oluşturma becerisi kazandırmalı." der. Öğrencilerin oyunlarını oluşturmaları ve yazmaları için yeterli süre verir.
- Bütün öğrenciler oyunlarını oluşturduktan sonra gönüllü öğrencilerden başlayarak öğrencilerin oyunlarını okumalarını ister.
- Öğrenciler, okunan oyunların bilişsel gelişimi destekleyip desteklemediği ve hedeflenen davranışları çocuğa kazandırıp kazandırmadığını tartışırlar. Uygun olmayan oyunların nasıl değiştirilebileceği konusunda beyin fırtınası yaparlar.

19. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden aşağıdaki oyun örneğini incelemelerini ister.
- Öğrenciler oyunu inceledikten sonra oyunu atölyede oynarlar.
- Öğretmen oynanan oyunun çocuğun bilişsel ve dil gelişimini destekleyen kurallı bir oyun olduğunu açıklar.
- Öğretmen, öğrencilere "Bu oyunun çocuğun sosyal-duygusal gelişimini de desteklemesi için oyunda ne gibi değişiklikler yapmalıyız?" sorusunu yöneltir.
- Öğretmen, öğrencileri beşerli gruplara ayırır ve her grubun sosyal-duygusal gelişimi de destekleyecek şekilde oyunu yeniden yazmasını ister.
- Tüm öğrenciler oyunlarını oluşturduktan sonra gönüllü öğrenciler oyunlarını okurlar. Öğrenciler yeni oyunlar üzerinde tartışırlar.

Oyunun Adı: Hayvanat Bahçesi
Gelişim Alanı: Bilişsel Gelişim ve Dil Gelişimi
Yaş Grubu: 60-72 ay
Gelişim Özellikleri: Dikkat edilmesi gereken nesne, durum, olaya odaklanır.
Nesne, durum, olayla ilgili tahminini söyler.
Sesin kaynağının ne olduğunu söyler.
Araç Gereç: Hayvan seslerinin yer aldığı ses kayıtları

- Çocuklar sandalyeleriyle bir halka oluşturup sandalyelerine otururlar.
- Öğretmen çocuklardan kendilerine bir hayvan ismi seçmelerini ister.
- Çocuklar karar verdikten sonra öğretmen, çocuklara hangi hayvanı seçtiklerini sorar.
- Bir hayvanı birden fazla çocuk seçebilir.
- Öğretmen "Şimdi ben karışık olarak hayvan isimlerini söyleyip yattı kalktı diyeceğim. O hayvanı seçenler de yatıp kalkma hareketi yapacaklar. Şaşıran olursa sandalyesini çemberden çıkaracak." der ve oyunu başlatır.
- Kedi yattı kalktı, fil yattı kalktı, aslan yattı kalktı gibi yönergelerle oyun oynanır.
- Oyun bir süre oynandıktan sonra öğretmen çemberden çıkan çocukların bir grup, çemberde kalan çocukların ayrı bir grup olduğunu söyler.
- İki grup kendi arasında toplanır.
- Öğretmen, grupların ortak kararla bir hayvan seçmelerini ve bunu karşı grupla paylaşmamalarını söyler.
- Çocuklar karar verirken öğretmen, aralarında 4-5 metre olacak şekilde karşılıklı iki düz çizgi çizer.
- Gruplardan çizgilerin üzerinde yüzleri karşı gruba bakacak şekilde durmalarını ister.
- Hangi grubun oyuna başlayacağını sayışma yoluyla belirler.
- Öğretmen oyuna başlayacak gruba "Çizgi üzerinden başlayıp karşı gruba doğru beş adım atacaksınız. Beş adım sonra hepiniz ses çıkarmadan seçtiğiniz hayvanın taklidini yapacaksınız. Karşı grup seçtiğiniz hayvanı bulursa sizi yakalamaya çalışacak. Siz geldiğiniz çizginin üzerine koşacaksınız. Yakalanan kişi karşı gruba geçecek." der.
- Öğretmenin açıklamasından sonra oyun oynanır. Sıra diğer gruba geçer.
- Oyun birkaç kez tekrarlandıktan sonra öğretmen çocukların çember olmasını ister.
- Öğretmen, öğrencilere "Şimdi size bazı hayvan sesleri dinleteceğim. Sesin hangi hayvana ait olduğunu tahmin edenler söz alıp tahminini söyleyecek. Siz doğru tahmin ettikçe ben başka bir hayvanın sesini dinleteceğim." der.
- Öğretmen hayvan seslerini dinletir. Çocuklar tahminde bulunarak oyunu oynarlar.

20. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden aşağıdaki oyun örneğini incelemelerini ister.
- Öğrenciler, oyunu inceledikten sonra oyunu atölyede oynarlar.
- Öğretmen oynanan oyunun kurallı bir oyun olduğunu, çocuğun sosyal-duygusal ve motor gelişimini desteklediğini söyler.
- Öğretmen, öğrencilere "Bu oyunun çocuğun özbakım becerilerini de desteklemesi için oyunda ne gibi değişiklikler yapmalıyız?" sorusunu yöneltir.
- Her öğrencinin oyunu özbakım becerilerini de destekleyecek şekilde yeniden oluşturarak yazmasını ister.
- Tüm öğrenciler oyunlarını oluşturduktan sonra gönüllü öğrenciler oyunlarını okurlar. Öğrenciler yeni oyunlar üzerinde tartışırlar.

Oyunun Adı: Top Gezdirme
Gelişim Alanı: Sosyal-Duygusal Gelişim ve Motor Gelişim
Yaş Grubu: 48-60 ay
Gelişim Özellikleri: Sıraya girer.
Sırasını bekler.
Basit sorumlulukları yerine getirir.
Yönerge doğrultusunda yürür.
Bireysel ve eşli olarak nesneleri kontrol eder.
Araç Gereç: 10 adet kâğıt havlu rulosu, 2 adet top

- Öğretmen çocuklardan çember olmalarını ister ve eline bir top alıp çemberin ortasına geçer.
- "Elimdeki topu havaya attığımda hep birlikte güleceğiz. Topu yakaladığımda herkes susacak. Top havadayken gülmeyen ya da topu yakaladıktan sonra gülmeye devam eden olursa olduğu yere oturacak." der.
- Öğretmen topu havaya atarak oyunu başlatır.
- Oyun bir süre oynandıktan sonra öğretmen, sayışma yaparak çocukları iki gruba ayırır ve çocukların sıraya girmesini ister.
- Öğretmen her grup için beşer tane kâğıt havlu rulosunu aralarında 50-60 cm boşluklar olacak şekilde dizer. Grupların ön sıralarında olan çocukların tek ellerini düz bir şekilde açmalarını ister ve avuçlarının içine birer top koyar. Çocuklardan topu düşürmeden ruloların arasından geçerek arkadaşlarının yanına gelmelerini ve topu sıradaki arkadaşlarına vermelerini ister. "Yürürken topu düşürürseniz alıp tekrar yerine koyacak ve en kısa sürede arkadaşlarınızın yanına ulaşmaya çalışacaksınız." der.
- Öğretmenin "Başla!" komutuyla oyun başlar.
- Tüm çocuklar oyunu tamamladıktan sonra gruplar birbirlerini alkışlar.
- Öğretmen, çocuklardan sandalyelerle yarım ay şeklinde oturmalarını ister.
- Öğretmen de sandalyesini alarak çocukların karşısına geçer ve "Kardeşimin Topu" adlı parmak oyununu oynar.
- Öğretmen ve çocuklar oyunu tekrar ederler.

KARDEŞİMİN TOPU

Kardeşimin bir topu var **(İki elin bütün parmakları karşılıklı birleştirilerek top yapılır.)**,
Yumuşacık ve yuvarlak **(Top hâlindeki eller yanağa değdirilir.)**.
Bir de çekici var **(Bir el yumruk yapılıp sallanır)**,
Bak vuruyor tak tak **(Yumruk olan el diğer elin avcuna vurulur.)**!
Düdüğünü düt düt diye **(Eller boru gibi yapılıp ağza götürülür.)**
Öttürür de öttürür **(Ağızdaki eller sağa sola çevrilir.)**.
Bazen de ceee yapıp **(İki el ile yüz kapatılıp açılır.)**
Herkesi güldürür **(Gülme hareketi yapılır.)**.

21. ETKİNLİK

- Öğretmen aşağıdaki gelişim alanını ve gelişim özelliklerini tahtaya yazar.
  Bilişsel Gelişim Göstergeleri: 4-10 parçalı yapbozu tamamlar.
  Mekânda konum ile ilgili yönergeleri uygular.
  Motor Gelişim Göstergeleri: Küçük topu tek elle atar.
  Atılan topu elleriyle tutar.
  Çeşitli hareketleri müzik ve ritim eşliğinde ardı ardına yapar.
- Öğretmen, öğrencilere "Tahtaya yazdığım gelişim alanlarını ve gelişim özelliklerini okuyunuz. Hepinizden çocuğun bu gelişim alanlarını destekleyen ve hedeflenen davranışları çocuğa kazandıran kurallı bir oyun oluşturmanızı istiyorum." der. Oyunlarını oluşturmaları ve yazmaları için öğrencilere yeterli süre verir.
- Öğrenciler oyunlarını oluşturduktan sonra gönüllü öğrencilerden başlayarak tüm öğrenciler oyunlarını okur.
- Öğrenciler, okunan oyunların bilişsel gelişimi destekleyip desteklemediği ve hedeflenen davranışları çocuğa kazandırıp kazandırmadığını tartışırlar. Uygun olmayan oyunların nasıl değiştirilebileceği konusunda beyin fırtınası yaparlar.

1. UYGULAMA FAALİYETİ

37-72 Ay Çocuğunun Gelişimlerine Uygun Isındırıcı, Hareketli ve Dinlendirici Oyun Albümü Oluşturma

Derste öğrendiğiniz bilgiler ve yaptığınız uygulamalar doğrultusunda 37-72 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen kurallı oyunların yer aldığı bir oyun albümü oluşturunuz. Oyunlarınızı oluşturmadan önce oyun kitaplarını, basın yayın araçlarını ve diğer kaynakları tarayınız. Oyunları oluştururken ihtiyaç duyacağınız bilgilere "Millî Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programı"ndan ulaşabilirsiniz.

Oyun albümünüzde;

- 37-48 ay çocukları için 5 kurallı oyuna,
- 48-60 ay çocukları için 5 kurallı oyuna,
- 60-72 ay çocukları için 5 kurallı oyuna, toplam 15 kurallı oyuna yer veriniz.
- Oyunlarınızı çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyecek şekilde oluşturunuz.
- Oyunları oluştururken "Oyun Oluşturma ve Uygulama Form Örneği"ni çoğaltarak kullanınız.
- Oyunlarınızdan birini atölyede arkadaşlarınızla oynayınız.

Her yaş grubu için ayırdığınız bölümde fazladan boş sayfalar bırakınız (Ayırdığınız bu boş sayfalara daha sonra öğreneceğiniz oyunları ekleyebileceksiniz.).

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

37-72 AY ÇOCUĞUNUN GELİŞİM ALANLARINI DESTEKLEYEN OYUNLARDAN OLUŞAN OYUN ALBÜMÜ HAZIRLAMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Oyun albümü hazırlama uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Kaynak Tarama Aşaması					
1	Oyun albümü oluşturmak için en az 5 farklı kaynak inceledi.					
	B) Oyunları Gruplama ve Albüm Oluşturma Aşaması					
2	Oyunları yaşlara göre grupladı.					
3	Oyunları "Oyun Oluşturma ve Uygulama Form Örneği"ne göre hazırladı.					
4	Oyun albümünde 37-48 ay çocuğunun motor gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
5	Oyun albümünde 37-48 ay çocuğunun bilişsel gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
6	Oyun albümünde 37-48 ay çocuğunun dil gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
7	Oyun albümünde 37-48 ay çocuğunun sosyal-duygusal gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
8	Oyun albümünde 37-48 ay çocuğunun özbakım becerilerini destekleyen oyunlara yer verdi.					
9	Oyun albümünde 48-60 ay çocuğunun motor gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
10	Oyun albümünde 48-60 ay çocuğunun bilişsel gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
11	Oyun albümünde 48-60 ay çocuğunun dil gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
12	Oyun albümünde 48-60 ay çocuğunun sosyal-duygusal gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
13	Oyun albümünde 48-60 ay çocuğunun özbakım becerilerini destekleyen oyunlara yer verdi.					
14	Oyun albümünde 60-72 ay çocuğunun motor gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					

15	Oyun albümünde 60-72 ay çocuğunun bilişsel gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
16	Oyun albümünde 60-72 ay çocuğunun dil gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
17	Oyun albümünde 60-72 ay çocuğunun sosyal-duygusal gelişimini destekleyen oyunlara yer verdi.					
18	Oyun albümünde 60-72 ay çocuğunun özbakım becerilerini destekleyen oyunlara yer verdi.					
	C) Oyun Uygulama Aşaması					
19	Uyguladığı oyunun uygulama yönergesini açık ve anlaşılır şekilde ifade etti.					
20	Oyunu aşamalarına uygun şekilde uyguladı.					

Sütun Toplamları					
Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 20 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 100'dür.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/70] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....
.....

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

1. **Çevrenizde bulunan bir okul öncesi eğitim kurumunu ziyaret ediniz. Ziyaret ettiğiniz kurumda öğretmenlerin 37-72 aylık çocuklar için etkinlikleri nasıl oyunlaştırdıkları, ne tür oyunlar oynadıkları ve oyunlarda kullandıkları oyuncaklar hakkında bilgi alınız. Edindiğiniz bilgileri atölyede arkadaşlarınızla paylaşınız.**
2. **0-36 aylık çocukların oyunlarıyla 37-72 aylık çocukların oyunları arasında ne tür farklılıklar olduğunu düşünüyorsunuz? Fikirlerinizi atölyede arkadaşlarınızla paylaşınız.**

2.2. 37-72 AY ÇOCUĞUNA UYGUN OYUN ETKİNLİKLERİ

Çocuklarda öğrenmeyi etkili ve verimli hâle getirebilmek için öğrenme süreçlerinin çocukların ilgisini çekebilecek biçimde hazırlanması gerekir. Erken çocukluk dönemi çocukları için en uygun öğrenme yöntemi oyundur. Erken çocukluk döneminde uygulanan her etkinlik oyunlaştırılabilir. Gelişim düzeylerine uygun şekilde oyunlaştırılmış etkinlikler, çocukları eğlendirmesinin yanı sıra çocukların öğrenmesini de kolaylaştırır.

2.2.1. Etkinliklerde Oyunu Kullanırken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

37-72 ay çocuklarının bilişsel, sosyal-duygusal, motor ve dil gelişimlerini, özbakım becerilerini desteklemenin en kolay ve kalıcı yolu etkinliklerin oyunlaştırılmasıdır.

37-72 ay çocukları için etkinlikleri oyunlaştırırken şunlara dikkat edilmelidir:

- Oyunlar, etkinliklere uygun şekilde ve belirli bir amaç doğrultusunda planlanmalıdır.
- Etkinlikler planlanırken çocukların yaşları ve gelişim düzeyleri göz önüne alınmalıdır.
- Bu etkinliklerle çocukların gerekli bilgi ve beceriyi edinmeleri hedeflenmelidir.
- Etkinliklerde kullanılacak araç gereç ve etkinliğin yapılacağı mekân, önceden belirlenmeli ve hazırlanmalıdır.
- Etkinliklerde sürece dikkat edilerek tüm çocukların etkinliklere katılımı sağlanmalıdır.
- Etkinliklerde çocukların eğlenerek öğrenmesi hedeflenmelidir.
- Etkinlikler, çocuklar tarafından anlaşılabilir olmalı ve çocukların yaratıcılığını desteklemelidir.

2.2.2. Okul Öncesi Eğitim Etkinliklerinde Oyunun Kullanımı

Çocuklar oyun aracılığıyla eğlenir ve öğrenirler. Kendilerini ve dünyayı oyunla tanır, duygu ve düşüncelerini oyun sırasında rahat ifade ederler. Çocuklara kazandırılmak istenen bilgi, beceri ve davranışlar oyun sayesinde geliştirilebilir. Bu nedenle "2013 Okul Öncesi Eğitim Programı" oyun temelli hazırlanmıştır.

“Millî Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programı”nda, kazanım ve göstergeler ele alınırken oyunun bir yöntem ve etkinlik olarak kullanılması önerilir. Oyunla öğrenme yöntemi, içinde diğer öğrenme yöntemlerini de barındırır. Oyun temelli öğrenmede çocukların ilgi, istek ve ihtiyaçları öğrenme sürecinin en önemli noktasıdır. Oyun; öğrenme sürecinde çocukların birbirleriyle etkileşim hâlinde olmalarını, tüm duyularını kullanmalarını ve öğrenmekten keyif almalarını sağlar.

2.2.2.1. Türkçe Etkinliklerinde Oyunu Kullanma

Türkçe etkinliğinin amacı; çocukların Türkçeyi düzgün kullanmasını, dinleme becerisi kazanmasını, duygu ve düşüncelerini sözel ya da sözel olmayan yollarla ifade etmesini sağlamaktır. Türkçe etkinlikleri; tekerleme söyleme, parmak oyunu oynama, şiir okuma, bilmece sorma, sohbet etme, resimli kitap okuma, öykü anlatma, deyimleri ve atasözlerini anlama ve kullanma becerileridir. Türkçe etkinliğinin oyunlaştırılması için hikâye öncesi, hikâye ve hikâye sonrası etkinliklerinden herhangi biri ya da tamamı kullanılabilir. Hikâye öncesi etkinlikler arasında yer alan parmak oyunları, Türkçe etkinliğinin daha eğlenceli ve kalıcı olması için keyifli bir başlangıçtır. Düz anlatım tekniği kullanarak hikâye anlatırken öğretmenin hikâyede geçen öykünmeleri yapması ve çocukların da öğretmenle birlikte aynı öykünmeleri yaparak etkinliğe katılması oyunlaştırmaya bir örnektir. Türkçe etkinliğine oyunla başlamak isteyen bir öğretmen, örnekteki gibi bir parmak oyunu seçebilir.

BİLGİ NOTU

"Etkinlik örneği" başlığı altındaki etkinlikler, Okul Öncesi Eğitim Etkinliklerinde Oyunun Kullanımını görmeniz amacıyla verilmiştir. "Etkinlik" başlığı altındaki etkinlikler ise atölye ortamında uygulamanız içindir.

1. ETKİNLİK ÖRNEĞİ

48-60 Ay Çocukları İçin Oyunlaştırılmış Türkçe Etkinliği Örneği

- Öğretmen, çocuklardan yarım ay şeklinde yerleştirdiği minderlere oturmalarını ister ve öyküye başlamadan önce aşağıdaki parmak oyununu çocuklarla birlikte oynar.

SAAT
Kolumdaki saat **(Bilek gösterilir.),**
Tık tık, tık tık ses çıkarır **(Baş hafifçe sallanır.).**
Masadaki saat **(Parmaklar kenetlenip kollar ileri doğru itilir.),**
Tik tok, tik tok yapar **(İşaret parmağı sağa sola sallanır.).**
Duvardaki saat **(İşaret parmağı ile duvar gösterilir.),**
Ding dong, ding dong der **(Baş iki yana sallanır.).**
Meydandaki saat **(Eller iki yana açılır.),**
Don don, don don öter **(Baş öne arkaya sallanır.).**
Benim için zaman,
Hep mutlu geçer **(Eller iki yana açılıp gülümsenir.)**.



Görsel 2.19: Parmak oyunu

- Öğretmen, parmak oyununun ardından çocuklara "Ormanda Doğum Günü Partisi" öyküsünü okuyacağını söyler.
- "Ben öyküyü okurken öyküde yer alan hayvanları canlandıracak çocuklara ihtiyacım var." der.
- Çocuklar istedikleri hayvan rolünü alırlar.
- Öğretmen, canlandırma yapacak çocuklara "Ben öyküyü okurken dikkatlice dinlemenizi ve rollerinizi canlandırmanızı istiyorum." der.
- Öğretmen öyküyü okumaya başlar. Öykünün akışına göre çocuklar rollerini canlandırırlar.
- Öğretmen, öyküden sonra çocuklara şu soruları sorar:
  - Ormanda neler yaşadık?
  - Partide neler oldu ve siz neler hissettiniz?
  - Rolüne büründüğünüz hayvanı canlandırırken neler hissettiniz?
  - Hangi yolda yürürken zorlandınız? Neden?
  - Bir doğum günü partisine katıldığınızda orada neler yapıyorsunuz?

2.2.2.2. Matematik Etkinliklerinde Oyunu Kullanma

Okul öncesinde matematik etkinlikleri kavram geliştirmeye yöneliktir. Bu kavramlar, temelini çocuğun günlük yaşamından alır. Matematik; sayılar, şekiller, boyut, ağırlık, renkler gibi kavramları ve eşleştirme, ilişki kurma, gruplama, sıralama gibi işlemleri içerir. Çocuğun matematikle ilişkisi erken çocukluk döneminde başlar. Oyun yoluyla uygulanacak matematik etkinlikleri, çocuğun matematiğe karşı olumlu bir tutum geliştirmesini sağlar.

2. ETKİNLİK ÖRNEĞİ

48-60 Ay Çocukları İçin Oyunlaştırılmış Matematik Etkinliği Örneği

- Öğretmen 1'den 10'a kadar sayıları büyük boy fon kartonuna çizerek sınıfın zeminine yapıştırır.
- Sayıların yaklaşık 2 m uzağında atış noktası belirler.
- Çocuklardan zemindeki sayılara topla tek tek atış yapmalarını ister.
- Çocuk isabet ettirdiği sayıyı yüksek sesle söyler ve ellerini, isabet ettirdiği sayı kadar birbirine vurur.
- Tüm çocuklar oynayana kadar oyun devam eder.

2.2.2.3. Okuma Yazmaya Hazırlık Etkinliklerinde Oyunu Kullanma

Okuma yazmaya hazırlık çalışmaları, çocukların ilkokula geçişini kolaylaştırmak ve hazır bulunuşluk düzeylerini artırmak amacıyla yapılan etkinliklerdir. Kalem kullanma becerisi, çizgi çalışmaları, rakam yazma, şekil çizme, görsel algı çalışmaları gibi etkinlikler okuma yazmaya hazırlık çalışmalarındandır. Oyun yoluyla verilen okuma yazmaya hazırlık etkinlikleri ise çocuğun ilkokula geçişinin daha rahat ve eğlenceli olmasını sağlar.

3. ETKİNLİK ÖRNEĞİ



Görsel 2.20: Çizgi oyunu

Oyunlaştırılmış, Okuma Yazmaya Hazırlık Etkinliği Örneği

- Öğretmen, çocukları iki gruba ayırır ve her grubun üyelerini ikişerli eşleştirir.
- Öğretmen, gruplar için yere, zikzak ve düz çizgilerden oluşan dik ve yatay çizgiler çizer.
- Grubun başındaki iki çocuk, liderin komutuyla el ele tutuşur ve biri zikzak çizginin diğeri de dik ve yatay düz çizginin üzerinden yürür.
- Öğretmen, yürürken ellerini birbirlerinden ayırmamaları ve çizgiden dışarı çıkmamaları gerektiğini çocuklara söyler.
- Her iki grubun tüm üyeleri, kendileri için çizilen çizgilerde yürümeyi bitirene kadar oyuna devam ederler.
- Oyunu ilk tamamlayan grup, yarışı kazanır.
- Öğretmen, oyunun sonunda çocuklara farklı uzunluklarda ipler verir ve onlardan bu ipleri kullanarak kendi çizgilerini oluşturmalarını ister.

2.2.2.4. Fen Etkinliklerinde Oyunu Kullanma

Fen etkinlikleri; çocukları soru sormaya, merak etmeye, gözlem yapmaya, araştırmaya, incelemeye ve keşfetmeye yönlendiren etkinliklerdir. Doğayı, canlı cansız varlıkları gözlemleme, keşifler ve icatlar hakkında bilgi edinme, deney ve koleksiyon yapma, büyüteç, mıknatıs, basit mikroskop ve teleskop gibi materyalleri kullanma etkinliklerini içerir. Fen etkinliklerinde oyunu kullanmak, öğrenmenin kalıcı olmasını sağlar ve çocukların meraklarını eğlenceli bir şekilde gidermelerine yardımcı olur.

4. ETKİNLİK ÖRNEĞİ

1. Oyunlaştırılmış Fen Etkinliği Örneği

- Öğretmen; masanın üzerine küçük kâselerde limon, şeker, tuz, un, tarçın, su, nane vb. koyar.
- Daha sonra çocuklardan birini yanına çağırır ve diğer çocuklara göstermeden masadaki malzemelerden birini ona tattırır.
- Çocuktan tadına baktığı malzemeyi jest ve mimiklerini kullanarak arkadaşlarına anlatmasını ve diğer çocuklardan da anlatılan malzemeyi tahmin etmelerini ister.
- Öğretmen, çocuklar malzemeyi bilemediğinde basit ipuçları vererek onlara yardımcı olur.
- Tüm çocuklar anlatım yapana kadar oyun devam eder.
- Daha sonra öğretmen, çocuklara "Masada gördüğünüz bu malzemeleri nelerde kullanıyoruz?" sorusunu yöneltir.
- Çocuklardan cevapları alır ve onlara "Bugün sizlerle limonata yapacağız. Sizce limonata yapmak için bu malzemelerden hangilerini kullanacağız?" sorusunu yöneltir.
- Çocuklardan cevapları aldıktan sonra limonata yapımında limon, şeker ve su kullanılacağını söyler.
- Çocuklardan örtü serilmiş masalara geçmelerini ister.
- Önceden ailelerden istenen limon sıkacakları ve ortadan kesilerek hazırlanmış limonları çocuklara verir. Melodik olarak vereceği "Bir sağa, bir sola, işte limonata. Bir sağa, bir sola, işte limonata." yönergesi ile her çocuğun kendine ait limonu sıkmasına fırsat verir.
- Çocuklar öğretmenin kontrolünde sıktıkları limon sularını büyük bir sürahiye boşaltır. Sürahiye şeker ve su ilave edip limonatayı karıştırır ve bardaklara koyar.
- Öğretmen, masalardan birini limonata reyonu şekline getirir.
- Reyona gelen öğrenciler, yaptıkları limonatayı "Li li limonata, biri sana biri bana, içelim doya doya." diyerek içerler.



Görsel 2.21: Limon sıkma

5. ETKİNLİK ÖRNEĞİ

2. Oyunlaştırılmış Fen Etkinliği Örneği

- Öğretmen çocuklarla beraber bahçeye çıkar ve çocuklardan sonbahar mevsiminde çevrede olan değişikleri gözlemlemelerini ister.
- Çocukların dikkatini dalların üstündeki ve bahçeye dökülen yapraklara çeker.
- Yapraklara bastıklarında çıkan sesleri dinlemelerini ister.
- Yaprakların neden döküldüğü, renklerinin neden değiştiği sorularını sorar. Çocuklardan gelen cevapları aldıktan sonra sonbahar mevsiminde yaprakların dökülme ve renklerinin değişme nedenlerini açıklar.
- Her bir çocuğun dökülen yapraklardan en az bir tane almasını ister. Öğretmen ve çocuklar sınıfa geçerler.
- Yaprakları sınıfta masaların üzerine koyup incelerler.
- Öğretmen; yaprakların büyüklüklerine, şekillerine, damar yapılarına, düz veya dalgalı kenarlı oluşlarına dikkat çeker.
- Yapraklar incelendikten sonra öğretmen, çocuklara "Şimdi bir müzik açacağım. Herkes müzik eşliğinde dans edecek. Müzik durduğunda yerden birer yaprak alacaksınız. Yaprak bulamayan oyundan çıkacak, çıkarken de bir yaprak alıp duvardaki ağaç resminin üzerine yapıştıracak." der.
- Öğretmen çocuk sayısından bir eksik sayıda yaprağı yere karışık bir şekilde koyar ve müziği açar.
- Çocuklar, öğretmenin yönergesi doğrultusunda oyunu oynar.
- Oyundan en son çıkan çocuk da yaprak yapıştırdığında oyun biter.
- Çocuklar, oyunu kazanan arkadaşlarını alkışlarlar.
- Çocukların yapıştırdığı yapraklarla oluşturulan sonbahar ağacı sınıfta sergilenir.





Görsel 2.22: Fen etkinliği

2.2.2.5. Sanat Etkinliklerinde Oyunu Kullanma

Sanat etkinlikleri; çocukların kâğıt, boya, artık materyal çalışmalarını ve yoğurma maddeleri ile yaptıkları çalışmaları içeren etkinliklerdir.

6. ETKİNLİK ÖRNEĞİ

Oyunlaştırılmış Sanat Etkinliği Örneği

- Öğretmen her çocuğa kullanılmış A4 kâğıtlarından beşer tane dağıtır ve "Çocuklar elinizdeki kâğıtları sıkıştırıp top hâline getirin, bakalım bu sıkıştırıp top hâline getirdiğimiz kâğıtlar size neleri anımsatacak?" der ve çocuklardan cevapları alır.
- Öğretmen, çocuklara "Bunların birer kartopu olduğunu hayal etmenizi istiyorum. Şimdi kartoplarını birbirimize atarak oyun oynayacağız. Kartopu kime çarparsa o, oyundan çıkacak." der ve kartopu oyununu başlatır.
- Tüm çocuklar kartopu ile vurulup oyundan çıkana kadar oyuna devam eder.
- Kartopu oyunundan sonra öğretmen "Çocuklar acaba bu kâğıttan kartoplarımızı kullanarak başka neler yapabiliriz?" sorusunu sorar.
- Çocukların tahminlerini aldıktan sonra onlara "Şimdi kartoplarımızı kullanarak bir kardan adam yapacağız." der. Çocuklar kardan adam yapmak için masalara geçer.
- Öğretmen, önceden hazırladığı iki beyaz poşetin içine çocuklardan ellerindeki kartoplarını atmalarını ister.
- Poşetlerin ağızları sıkıca bantlanarak biri büyük, biri küçük iki adet yuvarlak beyaz poşet elde edilir. Çocuklar ve öğretmen, iki yuvarlak beyaz poşeti üst üste bantlarlar.
- Öğretmen "Çocuklar şimdi kardan adamın neleri eksik bir bakalım." der. Çocukların verdiği cevaplara göre kardan adamın eksik parçaları olan gözler, burun, atkı, süpürge ve şapkayı sınıftaki artık materyalleri kullanarak tamamlarlar.
- Kardan adam yapılırken aşağıdaki "Kardan Adam" şarkısını söylerler.

KARDAN ADAM

Kardan adam yapalım, burnuna havuç takalım.
Üşüyor bu havada, boynuna atkı saralım.
Kardan adam yapalım, gözüne kömür takalım.
Üşüyor bu havada, şapkayı geçir başına.
Kardan adam gülüyor, öğretmenimiz geliyor.
Bitti artık işimiz, çok güzel oldu bahçemiz.

2.2.2.6. Drama Etkinliklerinde Oyunu Kullanma

Çocuk; drama etkinliklerinde farklı rollerle yeni keşiflerde bulunur, günlük yaşamda kullanacağı deneyimler edinir, dramada aktiftir, arkadaşları ve nesnelerle etkileşim hâlindedir. Planlı etkinliklerde ya da serbest oyun etkinliklerinde çocuğun kullanabilmesi için sınıf içerisinde mutlaka bir dramatik oyun merkezi oluşturulmalı ve bu merkezde kostüm ve aksesuarlara yer verilmelidir.

7. ETKİNLİK ÖRNEĞİ

Oyunlaştırılmış Drama Etkinliği Örneği

- Öğretmen, drama etkinliği hazırlık çalışması için çocukların minderlere oturmasını ister.
- "Çocuklar, hepiniz birer ipli kuklasınız. Elimdeki tefe her vurduğumda ritmin hızına ve yönergelerime uygun hareket edeceksiniz." açıklamasını yapar.
- Tefe yavaş ritimlerle vurarak çocuklara "Minderlerden kalkmanızı istiyorum, şimdi bebek gibi emekleyin, ayağa kalkın. Tavşan gibi zıplayın, sağa ve sola sallanarak yürüyün, bir adım öne, bir adım geri yürüyün, etrafınızda dönün." gibi yönergeler verir ve farklı ritimlerde yavaş ve hızlı yürüme çalışması yaptırır.
- Daha sonra öğretmen, tekrar ritmi yavaşlatarak çocuklardan minderlere oturmalarını ister.



Görsel 2.23: Drama etkinliği

2.2.2.7. Müzik Etkinliklerinde Oyunu Kullanma

Okul öncesi dönemde çocuklarla yapılacak müzik etkinlikleri; nefes açma, sesleri dinleme ve ayırt etme, sesleri tekrar etme, şarkı söyleme, ritim tutma, müzik eşliğinde hareket etme, yaratıcı dans, müzikli öykü oluşturma, müzikli dramatizasyon çalışmalarıdır. Müzik etkinlikleri, oyunlaştırmaya en uygun etkinliklerdendir.

8. ETKİNLİK ÖRNEĞİ

Oyunlaştırılmış Müzik Etkinliği Örneği

- Öğretmen, daha önceden hazırladığı ve içinde ritim aleti olan torbayı masaya getirir, torbanın içindeki ritim aletlerini çıkararak çocuklara tek tek tanıtır.
- Çocuklara "Şimdi sizlerle bir oyun oynayacağız. Hepiniz kocaman bir ormanı oluşturan ağaçlarsınız." der, her çocuğun sınıf ortasında kollarını açmasını ve ağaç gibi durmasını ister.
- Sonra öğretmen, elinde torbasıyla çocukların arasında dolaşarak "Bir varmış bir yokmuş, evvel zaman içinde bir orman varmış. Bu ormanın çok güzel ağaçları varmış, torbasının içinde birçok müzik aleti olan bir müzisyen günün birinde ormandan geçiyormuş. Bu müzisyen ağaçlara birer müzik aleti hediye etmek istemiş (Her çocuğa sırayla bir ritim aleti verir.). Bu arada rüzgâr, o müzik aletlerinin nasıl ses çıkardığını merak etmiş ve esmeye başlamış." açıklamasını yapar.
- Öğretmen, rüzgâr sesi çıkararak bir eşarpla veya kumaş parçası ile rüzgâr gibi esinti yapar. Çocuklara, rüzgâr yavaş estiğinde ritim aletleri ile az ses, kuvvetli estiğinde çok ses çıkarmalarını söyler.
- Her çocuğun ritim aletini kullanmasına fırsat verir.
- Oyunun sonunda bütün çocuklar ellerindeki aletlerle yavaş ve hızlı ritim tutup dans adımları yaparak yürür.





Görsel 2.24: Müzik etkinlikleri

2.2.2.8. Hareket Etkinliklerinde Oyunu Kullanma

Çocukların yer değiştirme, nesne kontrolü, denge, hız becerileri gibi hareket becerilerinin geliştirilmesini içeren etkinliklerdir. Öğretmen, etkinlikte materyal kullanacaksa bu materyalleri önceden hazırlamalıdır.

9. ETKİNLİK ÖRNEĞİ



Görsel 2.25: Lobut devirme oyunu

Hareket Etkinliklerinde Oyunu Kullanma Örneği

- Öğretmen sınıf zeminine birer adım aralıklarla lobutları, lobutların aralarına da birer lego yerleştirir.
- Çocuklardan arka arkaya sıra olmalarını ister.
- Sıranın başındaki çocuğa "Yerinde üç kere zıpla, zıplayarak lobutların üzerinden atla, her lobuttan atladıktan sonra aradaki legoyu al. Lobutların sonuna geldiğinde tekrar üzerlerinden zıplayıp aralarına legoları yerleştirerek geri dön." yönergesini verir.
- Tüm çocuklar, sırayla aynı hareketleri yaptıktan sonra etkinliği tamamlarlar.

2.2.3. 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Etkinliklerde Kullanılacak Örnek Oyun Uygulamaları

1. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden aşağıdaki oyun örneğini incelemelerini ister.
- Oyun atölyede öğrencilerle oynanır.
    - Öğretmen "Haydi çocuklar! Şimdi iki elimizi kaldıralım, iki defa alkışlayalım, iki defa zıplayalım, iki kalem getirelim, iki lego getirelim, vb." yönergelerini verir ve çocuklardan uygulamalarını ister.
    - "2 rakamını sınıfta nerelerde görüyoruz?" sorusunu çocuklara yöneltir. Çocuklardan cevapları alır, 2 rakamının sınıfta bulunduğu yerler (saat, afiş, poster vb.) hakkında çocuklarla sohbet eder.
    - Halat kullanarak 2 rakamını sınıf zeminine çizer.
    - Çocuklardan ikişerli grup olmalarını ister.
    - Eş olan çocukların kol kola girerek çizginin üzerinde, 2 rakamının yazım yönüne uygun bir şekilde yürümelerini ister.
    - Bütün çocuklar yürüyüşlerini tamamladıktan sonra etkinlik biter.
- Oyun bittiğinde öğretmen, oyunlaştırılmış olan bu etkinliğin türünü ve bu etkinliğin çocuğun hangi gelişim alanlarını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra etkinliğin türünü ve çocuğun hangi gelişim alanlarını desteklediğini açıklar.

2. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden aşağıdaki oyun örneğini incelemelerini ister.
- Oyun atölyede öğrencilerle oynanır.
    - Öğretmen önceden hazırladığı, farklı nesne ve canlıların bulunduğu resimli kartları bir torbaya koyar.
    - Çocukları sayışma yöntemiyle beşerli gruplara ayırır.
    - Her çocuğun resimli kartların bulunduğu torbadan bir kart çekmesini ister.
    - Daha sonra gruplardan bu kartlarda bulunan görsellerle ilgili öykü oluşturmalarını ister.
    - Gruplara öykülerini oluşturmaları için 5 dakika süre verir.
    - Her gruptan öykülerini arkadaşlarına anlatmalarını ister.
- Oyun bittiğinde öğretmen, oyunlaştırılmış olan bu etkinliğin türünü ve bu etkinliğin çocuğun hangi gelişim alanlarını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra etkinliğin türünü ve çocuğun hangi gelişim alanlarını desteklediğini açıklar.

3. ETKİNLİK

- Öğretmen, sınıfın zeminine mavi çöp poşetlerini açarak serer ve zeminde deniz görüntüsü oluşturur. Çocukları sayışma yöntemiyle ikişerli gruplara ayırır, her gruba bir karton koli (ya da yarım plaka mukavva) verir. Çocuklara "Bu karton koliler sandallarınız olacak, hep birlikte denize açılacağız." der.
- Çocuklar kutuların içine oturup sandalla gezintiye çıkma öykünmesi yaparlar.
- Öğretmen, havanın çok güzel olduğunu söyler ve rüzgârın esintisini hissedip hissetmediklerini çocuklara sorar. Sandaldayken birden havanın bulutlandığı, denizin dalgalandığı, yağmurun yağmaya başladığını söyler.
- Çocuklar rüzgârın ve dalgaların etkisiyle sandalın sallanması ve su alması öykünmesi yaparlar. Sandaldan denize atlama canlandırması yaparlar.
- Öğretmen, ileride karanın göründüğünü ve hep birlikte karaya doğru yüzülmeleri gerektiğini çocuklara söyler. Çocukların sınıfta daha önce belirlenen yere sürünerek ve yüzme hareketi yaparak gitmelerini sağlar.
- Çocuklar, karaya ulaşınca kumlara uzanıp dinlenme canlandırması yaparlar.
- Çocuklara buranın küçük bir ada olduğu söyleyen öğretmen "Birazdan bir gemi gelip adadan sizi kurtaracak. Gemi gelene kadar adayı gezebilirsiniz." der ve fark ettirmeden yere küçük taşlar bırakır.
- "Bakın çocuklar, gemi geliyor. Adadan ayrılmadan önce hatıra olarak yerdeki küçük taşlardan yanınıza alabilirsiniz." der.
- Çocuklar gemiye binme hareketleri yaparlar ve etkinlik biter.



Görsel 2.26: Canlandırma

4. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencileri dörder kişilik gruplara ayırır ve masalara içinde her çocuk için ince kum olan tabakları koyar. Her gruba üzerinde geometrik şekiller çizili olan kartlar verir.
- Öğrencilere "Masalarda bulunan kartlardaki geometrik şekilleri, parmaklarınızı kullanarak kuma çizmenizi istiyorum." der. Öğrenciler sırayla her şekli kuma çizer.
- Daha sonra gruplardan bu geometrik şekillerden birini seçmelerini ve vücutlarını kullanarak bu şekli oluşturmalarını ister.
- Oyun bittiğinde öğretmen, oyunlaştırılmış olan bu etkinliğin türünü ve bu etkinliğin çocuğun hangi gelişim alanlarını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra etkinliğin türünü ve çocuğun hangi gelişim alanlarını desteklediğini açıklar.

5. ETKİNLİK

- Öğretmen, çocuklara bir ritim yolculuğu yapacaklarını söyleyerek ritim treni oluşturur.
- Ritim treni değişik ritimlerle tempolu bir şekilde sınıfın içinde dolaşır.
- Ritim treni durur ve öğretmen çocuklara bedenleri ile de ritim tutup ses çıkarabilecekleri söyler. Bunun için çocukların bir süre düşünmelerine fırsat verir.
- Çocuklar düşündükten sonra öğretmen, çocukların isimlerinin yazılı olduğu torbadan bir kâğıt çeker.
- Torbadan adı çıkan çocuk grubun önüne gelir, ileri geri veya yan yan yürüyerek hareket eder, bedenini kullanarak bir ses çıkarır.
- Bütün çocuklar, arkadaşlarının yaptığı hareketi yapar ve çıkardığı sesi tekrar eder (Tavuk gibi gıdaklama ve tavuk hareketi gibi).
- Torbada bulunan isimler bittikten sonra öğretmen; çocuklardan sınıf içindeki oyuncakları, legoları, müzik aletlerini ve blokları kullanarak sesler çıkarıp ritim tutmalarını ister.
- Sözsüz bir müzik açar ve çocuklarla dans hareketlerini belirler. Belirlenen ha
- reketlerle sınıfın dansını oluştururlar.
- Belirlenen hareket ve ritimleri müzik eşliğinde tekrarlarlar.
- Oyun bittiğinde öğretmen, oynadıkları oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra etkinliğin türünü, çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.



Görsel 2.27: Tren öykünmesi

6. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden sınıftaki farklı dokulara sahip nesneleri bulup masaya koymalarını ister.
- Öğrencilerin masaya getirdiği nesneleri incelerler. Nesnelerin dokuları hakkında sohbet ederler (Pelüş oyuncağın yumuşak, tahta bloğun sert, plastik legonun kaygan ve pürüzsüz olduğu vb.).
- Öğretmen; önceden hazırladığı ve içinde ponpon, patates, yaprak, pinpon topu, sünger gibi nesnelerin olduğu torbayı öğrencilere gösterir ve onlardan, torbanın içine bakmadan sadece dokunarak bir materyal seçmelerini ister.
- Öğrenciler seçtikleri malzemeleri inceler ve seçtikleri malzemelerin dokuları hakkında konuşurlar.
- Öğretmen, öğrencilerin ellerindeki nesnelerle baskı çalışması yapacaklarını söyler.
- Öğrenciler, seçtikleri malzemeleri kullanarak önlerindeki kâğıda sulu boya ile baskı çalışması yaparlar.
- Öğretmen, yapılan baskıların kurumasından sonra öğrencilerin baskıların bir resmin parçası olduğunu düşünmelerini ve buna göre resimlerini tamamlamalarını söyler.
- Oyun bittiğinde öğretmen, oynanan oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra etkinliğin türünü, çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.



Görsel 2.28: Sanat etkinliği

7. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencileri sayışma yöntemiyle iki gruba ayırır.
- Dört sandalyeyi sınıfın uzun tarafına ikişer olarak yerleştirir.
- İkişer sandalye arasına çamaşır ipi asar.
- İki tarafta da birer sandalyenin üzerine mandal sepeti koyar.
- Sıranın başındaki öğrenciler, başlama işareti ile aynı anda başlayarak sepetteki mandallardan bir tanesini alıp çamaşır ipine asar ve hızlıca sıranın sonuna geçer.
- Tüm mandallar ipe asılana kadar oyuna devam eder.
- Oyun bittiğinde öğretmen, oynanan oyunun çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini öğrencilere sorar.
- Öğrencilerden cevapları aldıktan sonra etkinliğin türünü, çocuğun hangi gelişim alanını desteklediğini ve çocuğa hangi becerileri kazandırdığını açıklar.



Görsel 2.29: Mandal takma oyunu

2. UYGULAMA FAALİYETİ

Farklı Etkinliklerde Oyunu Kullanma

Derste öğrendiğiniz bilgiler doğrultusunda, 37-72 ay çocuğunun günlük eğitim akışında yer alan etkinlikleri kitaplardan, basın yayın araçlarından ve diğer kaynaklardan tarayınız. Kaynak taramada elde ettiğiniz etkinlikleri oyunlaştırınız.

37-72 ay çocuğu için oyunlaştırdığınız etkinliklerde;

- 1 Türkçe etkinliğine,
- 1 matematik etkinliğine,
- 1 fen etkinliğine,
- 1 sanat etkinliğine,
- 1 okuma yazmaya hazırlık etkinliğine,
- 1 drama etkinliğine,
- 1 müzik etkinliğine,
- 1 hareket etkinliğine yer veriniz.

Her etkinlik için ayırdığınız bölümde fazladan boş sayfalar bırakınız (Ayırdığınız bu boş sayfalara daha sonra öğreneceğiniz oyunları ekleyebileceksiniz.).

Hazırladığınız oyunlaştırılmış etkinliklerden birini seçerek atölyede uygulayınız. Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan kontrol listesindeki ölçütlere göre yapılacaktır.

Hazırladığınız oyunlaştırılmış etkinliklerden birini seçerek atölyede uygulayınız. Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan kontrol listesindeki ölçütlere göre yapılacaktır.

37-72 AY ÇOCUĞUNUN GÜNLÜK EĞİTİM AKIŞINDAKİ ETKİNLİKLERİNİN OYUNLAŞTIRILMASI

KONTROL LİSTESİ

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Numarası:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Günlük eğitim akışındaki etkinliklerin oyunlaştırılması uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
	A) Kaynak Tarama Aşaması		
1	Oyun oluşturmak için kaynak tararken en az 5 oyun kitabı inceledi.		
2	Oyun oluşturmak için kaynak tararken basın yayın araçlarından yararlandı.		
3	Oyun oluşturmak için kaynak tararken genel ağ ortamındaki eğitim sitelerinden yararlandı.		
	B) Etkinlikleri Oyunlaştırma Aşaması		
4	Oyunları "Oyun Oluşturma ve Uygulama Şablonu"na göre hazırladı.		
5	37-72 ay çocuğu için oyunlaştırılmış 1 Türkçe etkinliğine yer verdi.		
6	37-72 ay çocuğu için oyunlaştırılmış 1 matematik etkinliğine yer verdi.		
7	37-72 ay çocuğu için oyunlaştırılmış 1 fen etkinliğine yer verdi.		
8	37-72 ay çocuğu için oyunlaştırılmış 1 sanat etkinliğine yer verdi.		
9	37-72 ay çocuğu için oyunlaştırılmış 1 okuma yazmaya hazırlık etkinliğine yer verdi.		
10	37-72 ay çocuğu için oyunlaştırılmış 1 drama etkinliğine yer verdi.		
11	37-72 ay çocuğu için oyunlaştırılmış 1 müzik etkinliğine yer verdi.		
12	37-72 ay çocuğu için oyunlaştırılmış 1 hareket etkinliğine yer verdi.		
	C) Oyun Uygulama Aşaması		
13	Oyunu uygulama aşamalarına uygun şekilde uyguladı.		

Değerlendirme: Değerlendirme sonunda 3 ve 3'ten fazla ölçüt "HAYIR" ise öğrenmeler öğrenci tarafından bir kez daha gözden geçirilmeli ve uygulama tekrar edilmelidir.

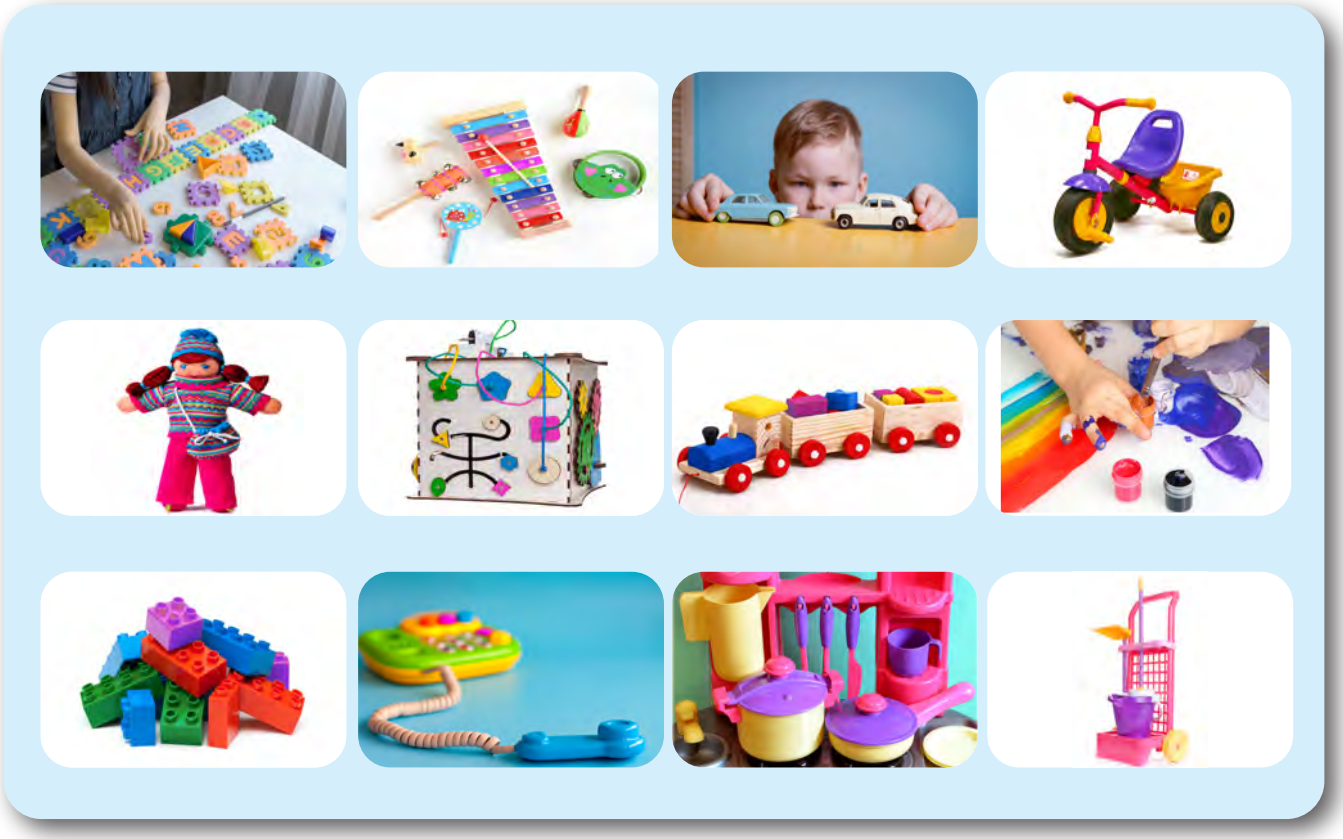
2.3. 37-72 AY ÇOCUĞUNUN GELİŞİMİNİ DESTEKLEYEN OYUNCAKLAR

37-72 ay çocuklarının hareketleri arttıkça ilgileri ve deneyimleri de artar, dikkat süreleri uzar. Çocuklar bir yandan dünyayı anlamak için sorularına merakla cevap ararken bir yandan da çevrelerine uyum sağlamaya çalışırlar. Hızlıca büyüyen çocuğun çevresine daha kolay uyum sağlayabilmesi için oyuncaklar çok önemlidir. Gelişim alanları dikkate alınarak yapılan ya da alınan oyuncakla çocukların hem iyi vakit geçirip eğlenmesi hem de gelişimlerinin desteklenmesi mümkündür.

2.3.1. 37-72 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Çeşitleri

► 37-48 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Çeşitleri

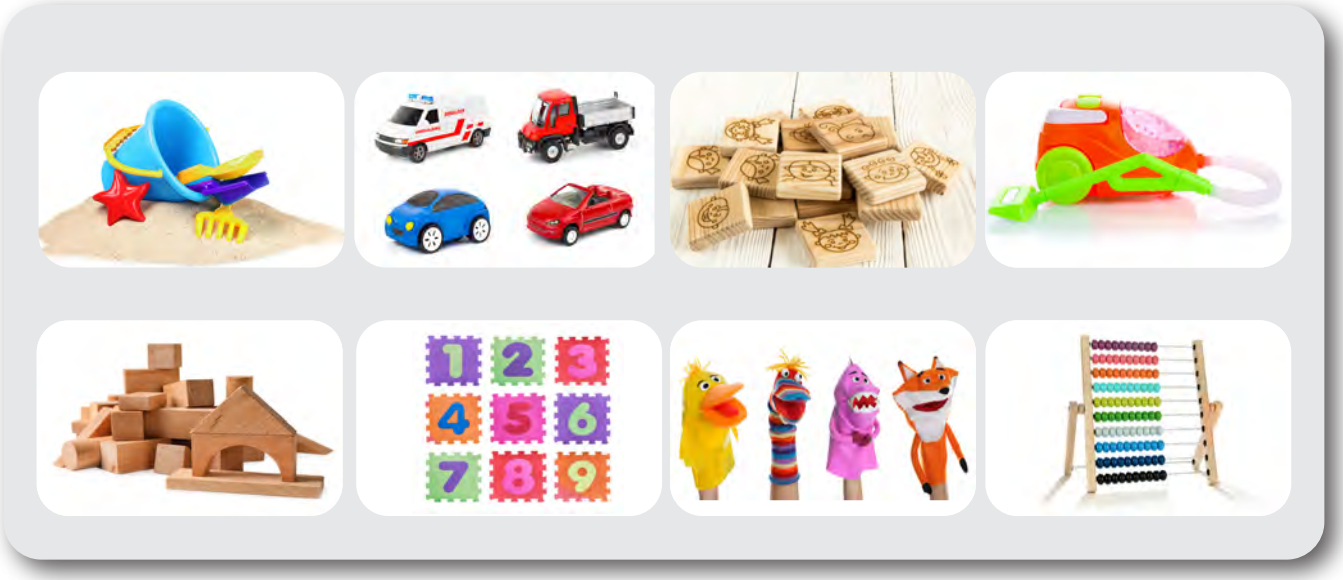
37-48 ay çocuğunun bilişsel gelişimini destekleyebilmek için sınıflama, eşleştirme, sıralama becerilerini geliştiren ve mıknatıslı da olabilen eşleştirme, sayı ve renk kartlarından, 4-6 parçalı yapbozlardan yararlanılır. Çocuğun dil gelişim süreçlerini destekleyebilmek için gelişimine uygun büyük resimli kitaplar, müzik aletleri, kuklalar, evcilik oyuncakları, oyuncak telefonlar, bebekler ve karakterlerden yararlanılır. Çocuğun ince motor becerilerini geliştirebilmek için oyun hamurları, ipe dizilebilen boncuklar, pastel boyalar, parmak boyaları ve iri legolardan yararlanılır. Çocuğun kaba motor becerilerini geliştirebilmek için elleriyle kavrayabileceği toplar, itmeli çekmeli arabalar ve dört tekerlekli bisikletlerden yararlanılır (Görsel 2.30). Çocuğun sosyal-duygusal gelişimini destekleyebilmek için duygularını rahatça ifade edebilmelerini sağlayan kuklalar, dolgu oyuncaklar, oyuncak bebek ve karakterlerden, duyguları tanıyabilmek ve adlandırabilmek için duygu görsellerini içeren kart ve kitaplardan yararlanılır. Çocuğun özbakım becerilerini destekleyebilmek için üzerinde düğme, fermuar, çıtçıt, bağcık vb. olan beceri küpleri ve kitaplarından, oyuncak ev gereçlerinden yararlanılır.



Görsel 2.30: 37-48 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyuncak örnekleri

► 48-60 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Çeşitleri

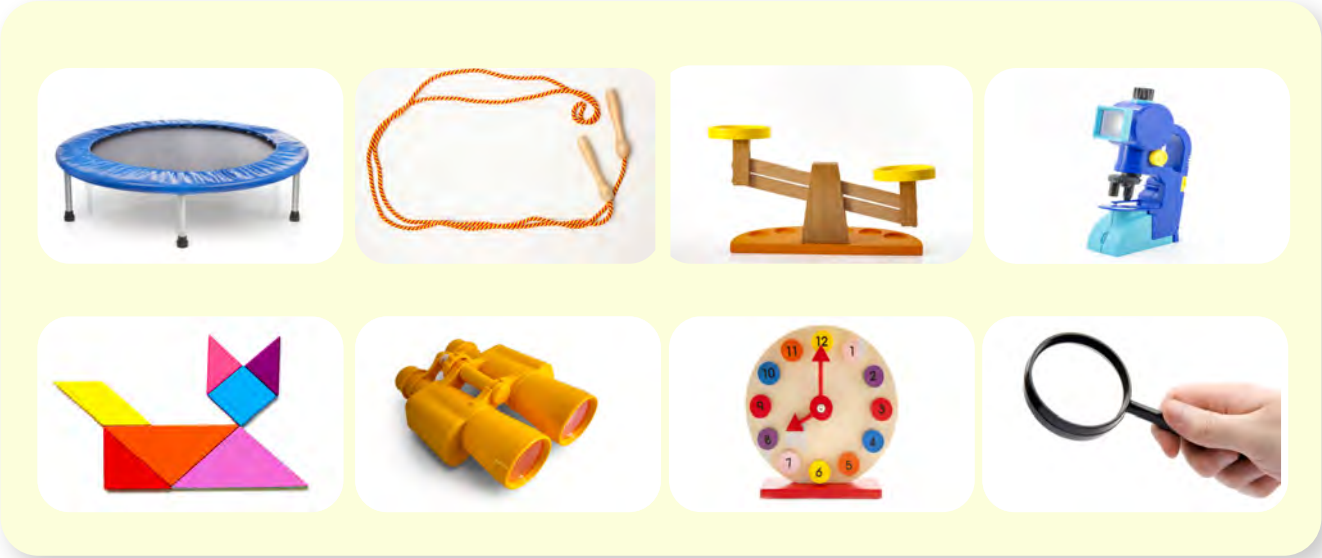
48-60 ay çocuğunun bilişsel gelişimini desteklemek için neden-sonuç ilişkisini, problem çözme becerisini geliştiren takmalı-sökmeli yapı oyuncakları, legolar, 10-15 parçadan oluşan yapbozlar, boncuklu hesap tahtası ve hatırlama becerilerine yönelik hafıza kartlarından yararlanılır. Çocuğun dil gelişimini desteklemek için sayfa sayısı artmış resimli kitaplar, sonu tamamlanmamış hikâye kartları ve kuklalardan yararlanılır. Çocuğun ince motor becerilerini geliştirmek için oyun hamurları, kum, kum oyunları oynamak için gerekli eşyalar (kova, su ve kalıplar), boya kalemleri, fırçalar ve bir önceki döneme nazaran daha küçük ve temalı arabalardan yararlanılır (Görsel 2.31). Çocuğun kaba motor becerilerini desteklemek için üç tekerlekli bisiklet, blok yapı oyuncakları, tırmanma aletleri, resimli ve rakamlı yer matlarından yararlanılır. Çocuğun sosyal-duygusal gelişimini desteklemek için oyuncak ev gereçleri ve kuklalardan yararlanılır. Çocuğun özbakım becerilerini geliştirmek için evcilik malzemeleri, oyuncak temizlik araçları, ütü, tamir gereçleri, yetişkin giysileri, oyuncak ayakkabılar, kurdele, ip ve boncuklardan yararlanılır.



Görsel 2.31: 48-60 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyuncak örnekleri

► 60-72 Ay Çocuğunun Gelişim Alanlarına Göre Oyuncak Çeşitleri

Zihinsel süreçlerin hızlı geliştiği bu dönemde çocuğun merak duygusu, akıl yürütme becerilerini geliştirmek ve bilişsel gelişimini desteklemek için büyüteçler, mıknatıslar, dürbünler, basit mikroskoplar, basit teraziler, tangramlar, dikkat ve algı becerilerine yönelik kavram kartları, saatler, hava ve mevsim grafikleri, 20'den fazla parçası olan yapbozlar ve kitaplardan yararlanılır. Çocuğun dil gelişimini desteklemek için bir önceki döneme göre daha uzun kitaplar, kuklalar ve oyuncak karakterlerden yararlanılır. Çocuğun kaba motor becerilerini geliştirmek için atlama ipleri, toplar, lobutlar ve tramplenden; ince motor becerilerini geliştirmek için oyuncak tamir setleri, kalemler, makaslar ve tehlike içermeyen hobi setlerinden yararlanılır (Görsel 2.32). Çocuğun sosyal-duygusal gelişimini desteklemek için rol oynamasını ve canlandırma yapabilmesini sağlayan kostümler, maskeler, yetişkin giysileri ve aksesuarlarından, fırın ve yemek seti gibi ev gereçlerinden yararlanılır. Çocuğun özbakım becerilerini geliştirmek için oyuncak ayakkabılardan ve yine oyuncak ev gereçlerinden yararlanılır.



Görsel 2.32: 60-72 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyuncak örnekleri

2.3.2. 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Oyuncak Yapımında Kullanılacak Malzemeler ve Malzemelerin Özellikleri

► 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Oyuncak Yapımında Kullanılacak Malzemeler

Yapılacak oyuncak türüne göre oyuncak malzemeleri çeşitlilik göstermektedir.

- Dekoratif ve oyun amaçlı dolgu oyuncak yapımında keçe, pelüş, kadife, kumaş, polar, havlu, pazen, deri, elyaf, pamuk, sünger, çıtçıt, cırtcırt, oyuncak kalıbı, fermuar, düğme, ip, iğne, makas ve kurdele kullanılır.
- Örgü oyuncak yapımında çeşitli renklerde ve türde yün, şiş, tığ, ip, iğne, örgü oyuncak kalıbı, cırtcırt, çıtçıt, pamuk, elyaf kullanılır.
- Kukla oyuncakları yapımında keçe, eva, çorap, eldiven, karton, havlu, pelüş, silikon, silikon tabancası, kukla kalıpları, makas, süsleme malzemeleri, çeşitli boyalar kullanılır.
- Eğitici oyuncak yapımında ahşap, ahşap oyuncak için kalıp, ahşap oyuncak için vernik, çeşitli boyalar ve kalemler, mukavva, karton ve çocuklara uygun her türlü rulo, kutu, taş, pet şişeler gibi artık malzemeler kullanılır.

► 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Oyuncak Yapımında Kullanılacak Malzemelerin Özellikleri

- Oyuncak yapımında dayanıklı malzemeler seçilmeli, parçalar çocuğun nispeten uzun süreli kullanabileceği şekilde bir araya getirilmelidir.
- Seçilen malzemeler kimyasal, zehirli madde içermemeli, alerjen olmamalı, sağlığa zarar vermemelidir.
- Dolgu, kukla ve örgü oyuncakların yapımında seçilen malzemeler yıkanabilir olmalıdır.
- Eğitici oyuncaklardan olan ahşap oyuncak yapımında kimyasal olmayan vernik kullanılmalı ve oyuncak sık sık temizlenebilecek şekilde olmalıdır.
- Kullanılan malzemeler çocuk için tehlike arz etmemeli, oyuncağın kenar ve köşeleri keskin ve sivri olmamalıdır.
- Kullanılacak malzemeler canlı renkler içermeli ve oyuncak, çocukların ilgisini çekebilecek şekilde güncel karakterlerden oluşturulmalıdır.

2.3.3. 37-72 Ay Çocukları İçin Oyuncak Hazırlarken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

- 37-72 ay çocuğunun yaşına ve gelişimine uygun modeller kullanılmalıdır.
- Yapılacak oyuncağın hangi gelişim alanını destekleyeceği önceden belirlenmeli, mümkünse birden fazla gelişim alanını destekleyebilecek olan oyuncaklar daha çok tercih edilmelidir.
- Yapılacak oyuncağın türü belirlenmelidir (Dekoratif amaçlı dolgu, oyun amaçlı dolgu, örgü, eğitici oyuncak ya da kukla türlerinden biri seçilmelidir.).
- Oyuncak yapımı için iş planı oluşturulmalı, bu plan dâhilinde oyuncak yapılmalıdır.
- Oyuncak yaparken iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uyulmalıdır.
- Yapılacak oyuncak için gerekli malzemeler önceden hazırlanmalıdır.
- Yapılacak oyuncağın kalıbı için araştırma yapılmalıdır.
- Oyuncak, çocuğun tek başına kullanabileceği büyüklükte yapılmalıdır.

2.3.4. 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Oyuncak Yapımı

37-72 ay çocukları için yapılabilecek oyuncaklar; dekoratif amaçlı dolgu oyuncaklar, oyun amaçlı dolgu oyuncaklar, oyun amaçlı örgü oyuncaklar, kuklalar ve eğitici oyuncaklardır. Bu oyuncakların ebatları, içerikleri ve uygulama zorluk dereceleri 37-72 ay çocuklarının gelişimsel özelliklerine göre hazırlanır.

2.3.4.1. Dekoratif Amaçlı Dolgu Oyuncak



Görsel 2.33: Dekoratif dolgu oyuncak

DEKORATİF AMAÇLI DOLGU OYUNCAK ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Uygun bir kumaş, dikiş iğnesi, dikiş ipliği, dolgu malzemesi (sünger, elyaf vb.), ayı kafası kalıbı, toplu iğne, kalıp sabun, kalıp kâğıdı ve makas

AYICIKLI MİNDER YAPIM AŞAMALARI

1. Dekoratif dolgu oyuncak için seçilen ayıcık kafasının şekli, parçalar hâlinde (kafa, kulak, burun) kalıba çizilir.
2. Çizilen kalıp makasla kesilir.
3. Kumaş düz tarafı içeride kalacak şekilde ikiye katlanır ve kumaşın dokuma yönüne dikkat edilerek kalıp kumaşa iğnelenir.
4. Kumaşa yerleştirilen kalıpta en az 0,5 cm dikiş payı bırakılarak kumaş kesilir.
5. Kesilen ayıcık kafası teyellenir.
6. Teyellenen ayıcık kafası düze çevrilerek kafanın içi doldurulur.
7. İçi doldurulan ayıcık kafasına düğme gözler dikilir ve ağız iplikle işlenir.
8. Dikilen burun parçası doldurularak yüze dikilir.
9. Yüzü, kulakları ve burnu tamamlanan ayıcık kafası, daha önceden hazırlanmış, uygun büyüklükteki yastığın baş kısmına ortadan dikilir.



Görsel 2.34: Dekoratif dolgu oyuncak, ayıcık kafalı minder yapım aşamaları

3. UYGULAMA FAALİYETİ

37-72 Ay Çocuğuna Uygun Dekoratif Amaçlı Dolgu Oyuncak Yapma

Derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda 37-72 ay çocuğuna uygun dekoratif amaçlı bir dolgu oyuncak hazırlayınız (Görsel 2.35).

Oyuncağınızı hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Oyuncağınızı 37-72 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun hazırlayınız.
- Oyuncağınızı yaparken çocuklara uygun malzemeler kullanınız.
- Dekoratif dolgu oyuncak olarak yastık, minder, dolgulu duvar ya da kapı süsünden birini seçiniz.
- Oyuncağınızı hazırlarken "Dekoratif Amaçlı Dolgu Oyuncak Yapım Aşamaları"nı takip ediniz.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.



Görsel 2.35: Dekoratif amaçlı dolgu oyuncak örnekleri

37-72 AY ÇOCUKLARINA UYGUN DEKORATİF AMAÇLI DOLGU OYUNCAK YAPMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Dekoratif amaçlı dolgu oyuncak yapma uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Yapılacak Oyuncağın Belirlenmesi Aşaması					
1	Yapmak için dekoratif amaçlı kullanıma uygun bir dolgu oyuncak modeli seçti.					
2	37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun oyuncak modeli seçti.					
3	37-72 ay çocuğunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun oyuncak modeli seçti.					
4	Oyuncağı için uygun malzemeleri belirledi.					
	B) Dikim Öncesi Hazırlık Aşaması					
5	Oyuncağı için uygun malzemeleri hazırladı.					
6	Oyuncağın kalıbını çıkardı.					
7	Kumaşı yıkayıp ütüleyerek hazırladı.					
8	Kalıbı, kumaşın dokuma yönünü dikkate alarak kumaşa yerleştirdi.					
9	Kumaşı kalıba uygun, dikiş payı bırakarak kesti.					
	C) Dikim Aşaması					
10	Oyuncağın kalıbını çıkardığı parçalarını tersinden dikti.					
11	Oyuncağın dikilen parçalarını uygun dolgu malzemesiyle tekniğine uygun doldurdu.					
12	Doldurulan parçaları estetik şekilde modele uygun birleştirdi.					
	Ç) Süsleme Aşaması					
13	Süslemede kullanacağı malzemeleri hazırladı.					
14	Oyuncağı 37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine ve süslemede dikkat edilmesi gereken noktalara uygun süsledi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 14 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 70'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/70] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

2. OYUNCAK YAPIM ÖRNEĞİ

DOLGU OYUNCAK ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Uygun bir kumaş, dikiş iğnesi, dikiş ipliği, dolgu malzemesi (sünger, elyaf vb.), tilki kalıbı, toplu iğne, kalıp sabunu, kalıp kâğıdı, makas

TİLKİ OYUNCAK YAPIM AŞAMALARI

1. Dolgu oyuncak için seçilen tilki şekli parçalar hâlinde (kafa, gövde, kuyruk, üstündeki alacaları) kalıba çizilir.
2. Çizilen kalıp makasla kesilir.
3. Kumaş, düz tarafı içeride kalacak şekilde ikiye katlanır ve kumaşın dokuma yönüne dikkat edilerek kalıp kumaşa iğnelenir.
4. Kumaşa yerleştirilen kalıpta en az 0,5 cm dikiş payı bırakılarak kumaş kesilir.
5. Kesilen tilki kafası, gövdesi, kuyruğu teyellenir.
6. Tilkinin üzerinde açık kahverengi ile gösterilen alacaları, kızıl kahverengi ile gösterilen kumaşın üzerine gelecek şekilde dikilir.
7. Dikilen tilki parçaları düze çevrilerek parçaların içi doldurulur.
8. İçi doldurulan oyuncak tilkinin parçaları, uygun şekilde birleştirilerek dikilir.
9. Tilkinin gözü, burnu, ağzı, uygun bir kalemle çizilerek ya da iple işlenerek süslenir.





Görsel 2.36: Tilki dolgu oyuncak yapım aşamaları

3. OYUNCAK YAPIM ÖRNEĞİ

DOLGU OYUNCAK ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Bir adet eldiven, oynar göz, pamuk, kahverengi keçe, silikon ve silikon tabancası, makas

ELDİVENDEN DOLGU FİL OYUNCAK YAPIM AŞAMALARI

1. Eldivenin içi parmakların içine de dikkat edilerek pamukla doldurulur.
2. Oynar göz, doldurulan eldivenin uygun yerine silikon tabancası ile yapıştırılır.
3. Kahverengi keçeden kesilen kulak, eldivenin uygun bölgesine dikilir.



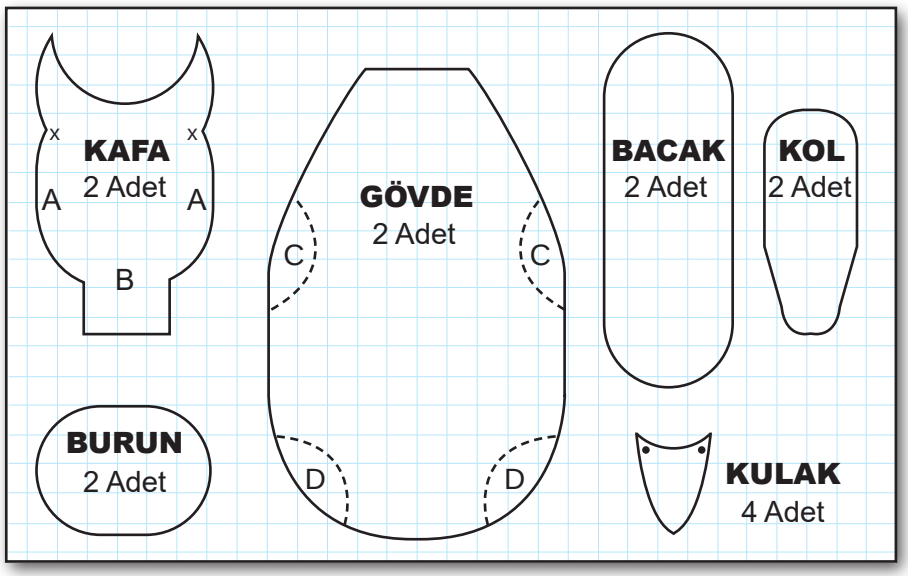
Görsel 2.37: Eldiven dolgu oyuncak

DOLGU OYUNCAK ÖRNEĞİ

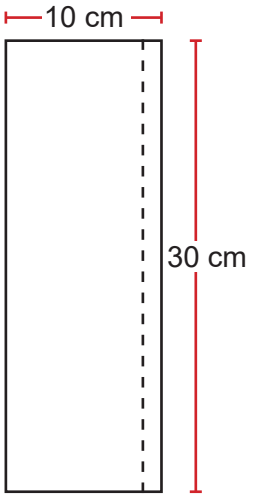
Araç Gereç: 40 cm polar kumaş (kahverengi ya da beyaz renkte), 5 cm sarı kumaş (istenilen dokuda), dikiş ipi, dikiş iğnesi, toplu iğne, parşömen kâğıdı, makas, boncuk elyaf
Elbise için 30 cm eninde, 15 cm boyunda, istenilen renk ve desende kumaş

OYUNCAK İNEK YAPIM AŞAMALARI

1. Şekil 2.1'de yer alan kalıp, parşömen kâğıdına çıkarılır ve istenilen boyutta büyütülür.
2. Polar kumaş, ters yüzeyi dışa gelecek şekilde ikiye katlanır. Kalıp, kumaşın dokuma yönüne dikkat edilerek kumaşa yerleştirilir ve toplu iğne ile kumaşa sabitlenir.
3. Polar kumaş, 0,5 cm dikiş payı bırakılarak kesilir ve 2 adet baş, 2 adet gövde, 4 adet kol ve 4 adet bacak elde edilir.
4. Gövde parçaları, boyun kısmı hariç birbirine dikilir. Gövde parçası düzüne çevrilir ve açık bırakılan kısımdan boncuk elyafla doldurulur.
5. Başı oluşturan iki parça, Şekil 2.1'de görülen B yüzeyi hariç birbirine dikilir, düzüne çevrilerek boncuk elyafla doldurulur ve açık kalan kısım da dikilir. İneğin gözleri, baş doldurulmadan önce işlenerek ya da vidalı hazır göz kullanılarak yapılmalıdır.
6. İneğin ağız bölümü bir tarafı açık bırakılacak şekilde dikilir, ters çevrilerek doldurulur. Ağzın fazla doldurulmamasına özen gösterilmelidir.
7. Ağız, yanak bölümlerine hizalanarak ara dikişle başa dikilir.
8. Baş, boyun kısmından ve gövdede açık bulunan bölümden içeri yerleştirildikten sonra dikilerek gövdeyle birleştirilir.
9. Kollar ikişerli birleştirilir ve birer parmak açıklık bırakacak şekilde eşlerine dikilerek düze çevrilir ve doldurulur. Aynı işlem bacaklara da uygulanır. Doldurma işlemi tamamlandıktan sonra açık bırakılan kısımlar dikilerek kapatılır.
10. Kollar, gövdenin iki yanına hizalanarak yerleştirilir ve ara dikişle gövdeye dikilir. Bacaklar da gövdenin alt kısmına hizalanarak ara dikişle gövdeye dikilir.
11. Kulaklar, bir kat gövde renginde ve diğer kat sarı olacak şekilde ikişer adet kesilir ve tersinden birbirine dikilerek düze çevrilir. Kulaklar, kalıpta (●) ile belirtilen yerlerden birbirlerine tutturulur. Daha sonra boynuzun altına gelecek şekilde ara dikişle başa dikilir.
12. Elbise için belirlenen kumaşın kenarları sürfile baskı yapılır. Kumaşın Şekil 2.2'de kesik çizgilerle belirtilen uzun kenarına boydan boya teyel alınır ve kumaş büzdürülür. Büzme işlemi, elbisenin ineğin gövdesinden geçebileceği kadar yapılmalıdır. Büzme işlemi tamamlandıktan sonra kumaşın iki kısa kenarı dikişle birleştirilir. Elbise ineğin üzerine geçirilir. Kurdele ya da kumaş parçalarından askılar dikilerek oyuncak tamamlanır.



Şekil 2.1: İnek dolgu oyuncak kalıbı



Şekil 2.2: Elbise kumaşı teyel noktası

4. UYGULAMA FAALİYETİ

37-72 Ay Çocuğuna Uygun Oyun Amaçlı Dolgu Oyuncak Yapma

Derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda 37-72 ay çocuğuna uygun oyun amaçlı dolgu oyuncak hazırlayınız.

Oyuncağınızı hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Oyuncağınızı 37-72 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlayınız.
- Oyuncağınızı yaparken çocuklara uygun malzemeler kullanınız.
- Dolgu oyuncak olarak bebek, hayvan, meyve, sebze ya da çizgi film karakterlerinden birini seçiniz.
- Oyuncağınızı "Oyun Amaçlı Dolgu Oyuncak Yapım Aşamaları"nı takip ederek hazırlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.



Görsel 2.38: İnek dolgu oyuncak

37-72 AY ÇOCUKLARINA UYGUN OYUN AMAÇLI DOLGU OYUNCAK YAPMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Oyun amaçlı dolgu oyuncak yapma uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Yapılacak Oyuncağın Belirlenmesi Aşaması					
1	Yapmak için oyun amaçlı kullanıma uygun bir dolgu oyuncak modeli seçti.					
2	37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun oyuncak modeli seçti.					
3	37-72 ay çocuğunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun oyuncak modeli seçti.					
4	Yapacağı oyuncak için uygun malzemeleri belirledi.					
	B) Dikim Öncesi Hazırlık Aşaması					
5	Yapacağı oyuncak için uygun malzemeleri hazırladı.					
6	Yapacağı oyuncağın kalıbını çıkardı.					
7	Kumaşı yıkayıp ütüleyerek hazırladı.					
8	Kalıbı kumaşın dokuma yönünü dikkate alarak kumaşa yerleştirdi.					
9	Kumaşı kalıba uygun, dikiş payı bırakarak kesti.					
	C) Dikim Aşaması					
10	Oyuncağın kalıbını çıkardığı parçalarını tersinden dikti.					
11	Oyuncağın dikilen parçalarını uygun dolgu malzemesiyle tekniğine uygun doldurdu.					
12	Doldurulan parçaları estetik şekilde modele uygun birleştirdi.					
	Ç) Süsleme Aşaması					
13	Süslemede kullanacağı malzemeleri hazırladı.					
14	Oyuncağı 37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine ve süslemede dikkat edilmesi gereken noktalara uygun süsledi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 14 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 70'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/70] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

2.3.4.3. Oyun Amaçlı Örgü Oyuncak

5. OYUNCAK YAPIM ÖRNEĞİ

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=22328

ÖRGÜ OYUNCAK ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Vücut için ten rengi amigurumi ip (elbise, tişört ve saç için özgün renk seçimi), ipin kalınlığına göre 2,50 veya 3,00 numara tığ, vidalı oyuncak göz, boncuk elyaf, parça birleştirmek için yorgan iğnesi, makas

AMİGURUMİ BEBEK YAPIM AŞAMALARI

Kısaltmalar: SH: Sihirli halka ZN: Zincir X: Sık iğne V: Artırma A: Azaltma HDC: Yarım trabzan

Kafa (Ten rengi ip)

1. Sh 8x
2. 8v=16
3. 1x,1v=24
4. 2x,1v=32
5. 3x,1v=40
6. 4x,1v=48
7. 5x,1v=56
8. 6x,1v=64
9. 7x,1v=72
10-19. 72x (10 sıra artırma, eksiltme yapılmadan örülür.)
20. 29x, 1zn, 1x atla, 12x, 1zn, 1x atla 29x= 72
21. 29x, 1zn üzerine 1x, 12x, 1 zn üstüne 1x, 29x= 72
22- 29. 72x (8 sıra artırma, eksiltme yapılmadan örülür.)
30. 7x, 1A =64
31. 6X, 1A=56
32. 5X, 1A=48
33. 4X, 1A=40
34. 3X, 1A=32
35. 2X, 1A=24
36. 2X, 1A=18
37. 1X, 1A=12



Görsel 2.39: Amigurumi bebek başı

Zincir çekilerek kafa bitirilir. Dikmek için 30 cm ip bırakılır. Gözler, 20.sırada 1 zincir boşluk yapılan yere takılır.

Ayaklar ve Bacaklar (Beyaz ip)

6 zincir çekilir, ikinci zincirden itibaren;

1. 4X aynı ilmeğe, 4x, 3x, v=13
2. V, 3X, 4V, 3X, 2V =20
3. V, 6X, (V, X)*3, 5X, 2V=26
4-5. 26X
6. 6X, (A, X)*5, 5X=21
7. A, 3X, 5A, 4X, A=14
8. 4X, 3A, 4X=11
9-10. 11X
11. (Ten rengine geçilir.) 10X, 1V= 12
12-13.12X
14. 11X, 1V=13



Görsel 2.40: Amigurumi ayak ve bacaklar

15-16.13X
17. 12X, 1V=14
18-19.14X
20. 13X, 1V=15
21-22. 15X
23. 14X, 1V=16
24-25.16X
26. 15X, 1V=17
27-28.17X
29. 17X, 1V=18
30. 18X

Gövde

En son örülen bacağın en yakın kenarına sık iğne yapılarak gelinir. Bacak, 4 zincir çekilerek diğer bacakla birleştirilir. Bir tur tamamlanana kadar 44x yapılır.

2-4. 44X
5. 10X, 1A=40
6-8. 40X
(Tişört için seçilen renge geçilir.)
9-13. 40X
14. 6X, 1A=36
15. 5X, 1A=30
16. 4X, 1A=24
17. 3X, 1A=18
18- 23. 18X
24. 2X, 1A=12
25. 12X
(Ten rengine geçilir.)
26-28. 12X zincir çekilir ve bitirilir.



Görsel 2.41: Amigurumi bebek gövdesi

Kollar (Ten Rengi)

1. SH 7X
2. 7V=14
3-6. 14X
7. A, 5X=12
8. A, 4X=10
9.10
10. V, 4X=12
11-20. 12X
21-26. (Tişört için seçilen renge geçilir.) 12X

KIZ BEBEK ELBİSE

Etek

55 zincir çekilip birleştirilir.
1-4. 54X
5. 12X, 1V=58
6-15. 58X zincir çekilir ve bitirilir.

Askılar

37 zincir çekilip dönülür, 1 zincir atlanıp E 38 HDC yapılır. Zincir çekilip askı bitirilir, bebeğe giydirilerek askıların dikiş yerleri belirlenir.



Görsel 2.42: Amigurumi kız bebek

ERKEK BEBEK TULUM

55 zincir çekilerek birleştirilir.

1-13. 54X

14. sırada ortasından başlanır ve 25 sıra örülür. Karşıdaki sık iğneye batılarak tulumun bir bacağı örülür.

10 sıra 25x, zincir çekilerek bitirilir. Bacak arasına karşılıklı 2 sık iğne (toplam 4x) bırakılarak diğer bacak birleştirilir ve örülür.

10 sıra 25x, zincir çekilerek bitirilir. Bacak arası dikilir.

Askılar

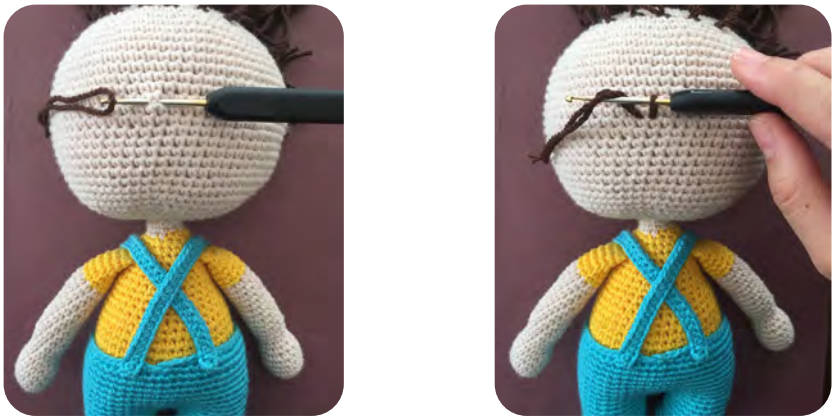
37 zincir çekilerek dönülür. 1 zincir atlanarak E 38 HDC yapılır. Zincir çekilerek bitirilir. Bebeğe giydirerek askıların dikiş yerleri belirlenir.

Saç

Bebeğin saçı için ne kadar uzunluk isteniyorsa o uzunlukta ip ikiye katlanarak hazırlanır. Her saç teli için ortadan katlanarak hazırlanmış bir ip, tığ yardımı ile bebeğin başından geçirilir ve bağlanır. Saç ekim işi bittikten sonra saça istenilen şekil verilir.



Görsel 2.43: Amigurumi erkek bebek



Görsel 2.44: Amigurumi bebek saç ekimi

5. UYGULAMA FAALİYETİ

37-72 Ay Çocuğuna Uygun Örgü Oyuncak Yapma

Derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda 37-72 ay çocuğuna uygun oyun amaçlı örgü oyuncak hazırlayınız.

Oyuncağınızı hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Oyuncağınızı 37-72 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlayınız.
- Oyuncağınızı yaparken çocuklara uygun malzemeler kullanınız.
- Oyun amaçlı örgü oyuncak olarak istediğiniz bir karakteri ve figürü seçebilirsiniz.
- Oyuncağınızı "Oyun Amaçlı Örgü Oyuncak Yapım Aşamaları"nı takip ederek hazırlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

37-72 AY ÇOCUKLARINA UYGUN OYUN AMAÇLI ÖRGÜ OYUNCAK YAPMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Oyun amaçlı örgü oyuncak yapma uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Yapılacak Oyuncağın Belirlenmesi Aşaması					
1	Yapmak için oyun amaçlı kullanıma uygun bir örgü oyuncak modeli seçti.					
2	37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun oyuncak modeli seçti.					
3	37-72 ay çocuğunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun oyuncak modeli seçti.					
4	Yapacağı oyuncağa uygun malzemeleri belirledi.					
	B) Örgü Öncesi Hazırlık Aşaması					
5	Yapacağı oyuncağa uygun malzemeleri hazırladı.					
6	Yapacağı oyuncağın hangi parçalardan oluşacağını belirledi.					
7	Yapacağı oyuncağa ve örgü tekniğine uygun ölçü ve ilmek sayılarını belirledi.					
	C) Örme Aşaması					
8	Oyuncağın parçalarını tekniğine uygun ördü.					
9	Oyuncağın parçalarını eksiksiz olarak hazır hâle getirdi.					
	Ç) Doldurma Aşaması					
10	Oyuncağın örülen parçalarını uygun dolgu malzemesiyle tekniğine uygun doldurdu.					
11	Doldurulan parçaları birleştirdi.					
	D) Süsleme Aşaması					
12	Süslemede kullanacağı malzemeleri hazırladı.					
13	Oyuncağı 37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine ve süslemede dikkat edilmesi gereken noktalara uygun süsledi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 13 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 65'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/65] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

2.3.4.4. 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Kuklalar

37-72 ay çocukları, kukla oyunlarını izlemekten ve kukla oynatmaktan büyük keyif almaktadırlar. Kuklalar, çocuklara kendilerini özgürce ifade etme olanağı sunduğundan bu aylarda çocuklar kuklalar aracılığıyla olumsuz tepki alma korkusu yaşamadan duygu ve düşüncelerini rahatlıkla ifade etmektedirler. Kuklalar aracılığıyla yaratıcılıklarını ve hayallerini ortaya çıkarır, sesinin tonunu, hızını ve şiddetini ayarlamayı öğrenirler (Görsel 2.46, Görsel 2.47, Görsel 2.48, Görsel 2.49).

1. KUKLA YAPIM ÖRNEĞİ

KAŞIK KUKLA ÖRNEĞİ

Araç Gereç: 2 adet plastik kaşık, iki adet yuvarlak pamuk, kırmızı, beyaz ve yeşil karton, 20 cm kadar sert güpür kumaş, sıvı yapıştırıcı, siyah ve pembe renkli keçeli kalem, makas

PLASTİK KAŞIKTAN KUKLA YAPIM AŞAMALARI

1. Horoz kukla yapımı için gaga ve ibik, kırmızı kartona çizilerek kesilir.
2. Güpür kumaştan eşit iki kanat kesilir.
3. Kesilen kanatlar, yuvarlak pamuğa sıvı yapıştırıcı ile simetrik yapıştırılır.
4. Elde edilen şekil, ters çevrili olan plastik kaşığa ortalanarak yapıştırılır.
5. İbik ve gaga uygun olarak yerleştirildikten sonra yüz süslemesi siyah keçeli kalem ile yapılır.
6. Ters çevrili hâlde olan kaşığa önce tavşan yüzü çizilir ve kaşığın üst kısmına yuvarlak pamuk yapıştırılır.
7. Tavşanın beyaz karton üstüne çizilen kulak ve papyonları, pembe keçeli kalemle renklendirilerek uygun yerlere yapıştırılır.
8. Yeşil kartondan kesilen çimenler, figürlerin alt kısmına gelecek şekilde yuvarlak pamuğa yapıştırılır.



Görsel 2.45: Plastik kaşıklardan kukla yapımı

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

Türklerde Kukla

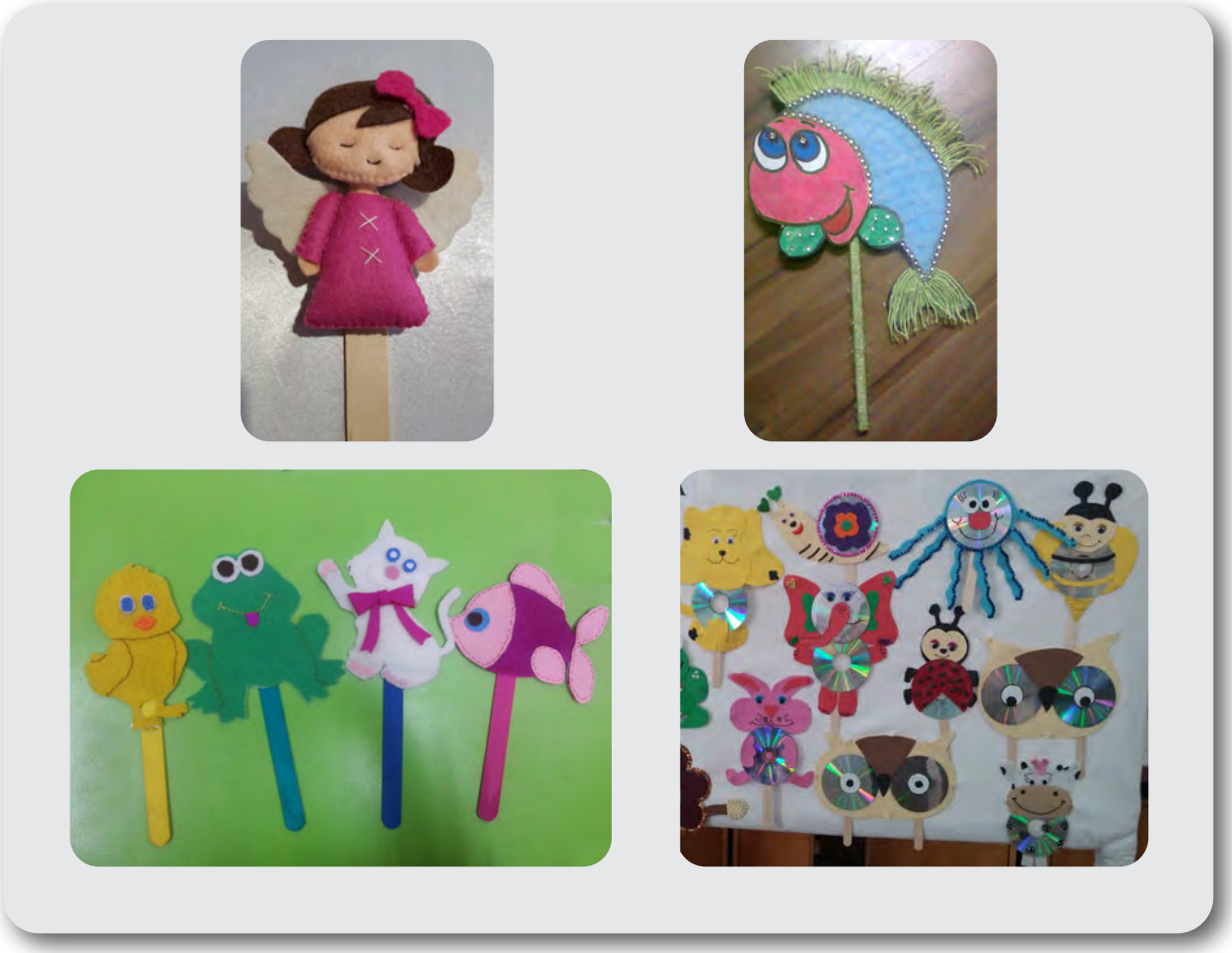
Türkçede oyuncak bebek anlamına gelen kukla, Anadolu'da korçak, kudurcuk, kaburcuk ve ninik gibi isimlerle de kullanılmaktadır. Orta Asya kültürünün bir kalıntısı olan kukla sanatı birçok Türk boyunda kendine özgü tekniklerle yer almıştır ve 17. yüzyıldan beri Türkiye'de şehirlerde kukla adı ile bilinmektedir. Kukla sanatının ipli kukla, el kuklası, araba kuklası, iskemle kuklası, yer kuklası, ayak kuklası, baş kuklası gibi türleri bulunmaktır. 19. yüzyıl sonlarında önceki dönemlere göre önemini kaybetmeye başlayan kukla sanatı, günümüzde sınırlı sayıda sanatçı tarafından yaşatılmaktadır.

https://tr.wikipedia.org/wiki/Kukla 19.01.2022-17.30





Görsel 2.46: Kaşık kuklalar



Görsel 2.47: Çomak kuklalar



Görsel 2.48: Çomak kukla sahnesi



Görsel 2.49: El kukla sahnesi



Görsel 2.50: Gölge kukla sahnesi



Görsel 2.51: İpli kukla sahnesi

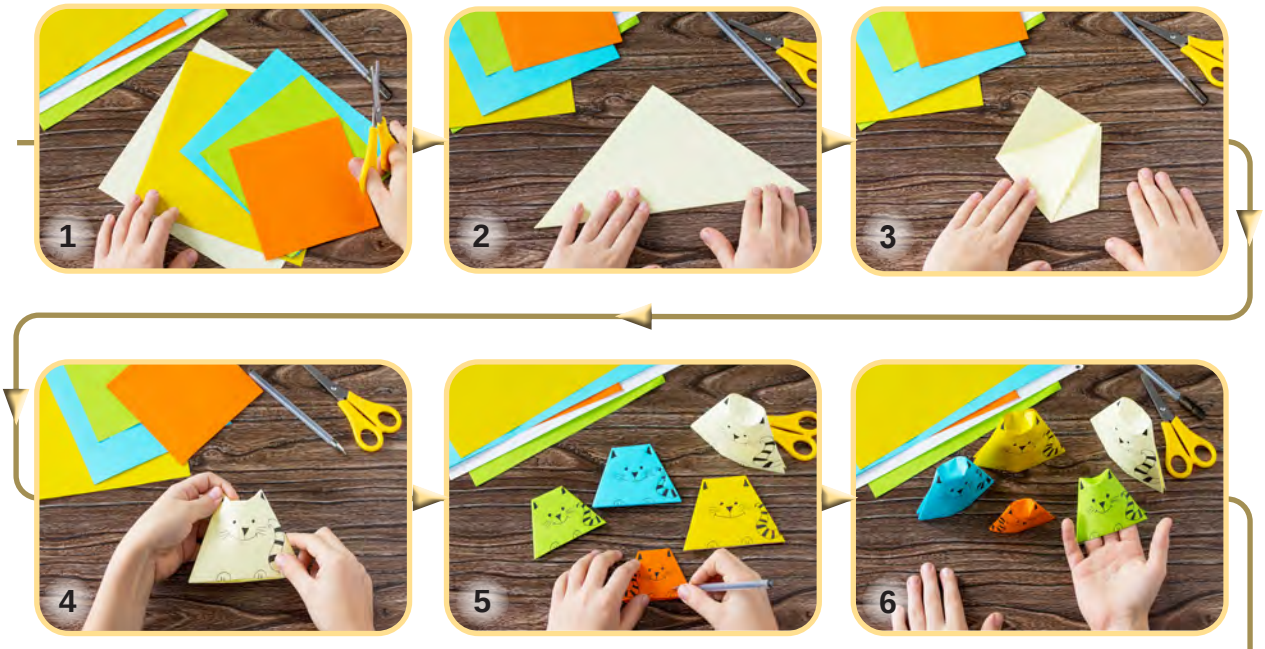
2. KUKLA YAPIM ÖRNEĞİ

PARMAK KUKLA ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Renkli el işi kâğıtları, siyah keçeli kalem, makas

EL İŞİ KÂĞIDINDAN PARMAK KUKLA YAPIM AŞAMALARI

1. Değişik renklerdeki el işi kâğıtları kare olarak kesilir.
2. Kare şeklinde kesilen el işi kâğıtları, üçgen elde edilecek şekilde ikiye katlanır.
3. Üçgen, görseldeki gibi uçları birleşecek şekilde çapraz katlanır.
4. Elde edilen şekil ters çevrilerek uç kısımlardan kulak yapılacak şekilde çekilir.
5. Görseldeki gibi keçeli kalemle yüz çizilen kukla, istenilen şekilde süslenir.



Görsel 2.52: El işi kâğıdından parmak kukla yapım aşamaları



Görsel 2.53: Şönil ve keçeden parmak kuklalar

3. KUKLA YAPIM ÖRNEĞİ

PARMAK KUKLA ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Renkli keçeler, renkli ipler, iğne, hayvan kalıpları, makas

HAYVAN FİGÜRLERİNDEN PARMAK KUKLA YAPIM AŞAMALARI

1. Yapılacak kuklanın kalıbı kâğıda çıkarılır. Örnekte gösterilen kurt, tilki, tavşan, ayı ve kurbağadan herhangi biri ya da hepsi bu aşamalar takip edilerek yapılabilir.
2. Kukla kalıbı, seçilen renkteki keçenin üzerine geçirilir ve makasla kesilir.
3. Çıkarılan kalıplar, terse çevrilmeyerek dikişleri görülebilecek şekilde, seçilen keçenin tonlarına uygun renk iple dikilir.
4. Kuklanın karakterine uygun olarak kulak, burun, kuyruk gibi parçalar uygun kumaştan ya da keçeden kesilerek gövde üzerindeki yerine dikilir.
5. Gözler siyah iplikle işlenir, parmak kukla tamamlanır.



Görsel 2.54: Parmak kuklalar

4. KUKLA YAPIM ÖRNEĞİ

PARMAK KUKLA ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Renkli keçeler, kozalak, pinpon topu, silikon tabancası, silikon, makas, asetat kalemi

KOZALAKTAN PARMAK KUKLA YAPIM AŞAMALARI

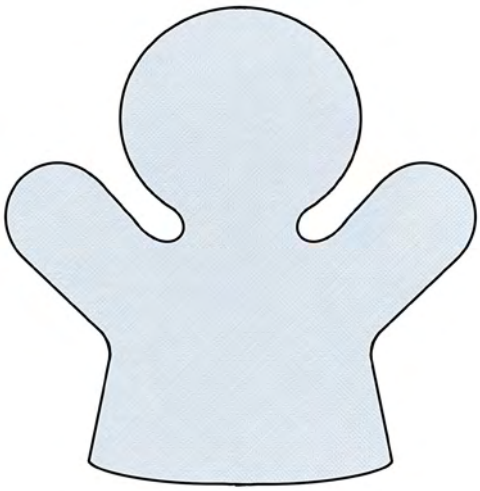
1. Kuklanın ellerinin ve ayaklarının kalıbı keçeye çıkarılır ve kesilir.
2. Atkı kalıbı keçeye çıkarılır ve kesilir.
3. Parmakları tutması için 1 cm kalınlığında keçe kesilir.
4. Şapka için keçeye daire çizilir ve kesilir.
5. Kesilen daire, koni şeklinde kıvrılır ve dikilir.
6. Kozalağın sivri kısmı alt tarafa gelecek şekilde koyulur ve iki kenara eller ve ayaklar yapıştırılır.
7. Hazırlanan koni şapka, pinpon topuna yapıştırılır.
8. Pinpon topu, kozalağın düz kısmına yapıştırılır.
9. Kozalağın üst kısmına atkı yapıştırılır.
10. Asetat kalemiyle pinpon topuna yüz ifadesi çizilir.
11. Parmakları tutması için kesilen keçe, kozalağın arkasına yapıştırılarak parmak kukla tamamlanır.
12. Hazırlanan kukla, kozalağın arkasına çomak yapıştırılıp çomak kukla olarak da kullanılabilir.



Görsel 2.55: Kozalaktan parmak kukla

5. KUKLA YAPIM ÖRNEĞİ

EL KUKLA ÖRNEĞİ



Şekil 2.3: El kukla kalıbı

CİVCİV KUKLA

Araç Gereç: Sarı renk pelüş ya da polar kumaş, turuncu renk keçe, siyah ve sarı renkte ipler, dikiş iğnesi, el kuklası kalıbı, makas

EL KUKLA YAPIM AŞAMALARI

1. El kukla kalıbı çıkarılır.
2. Çıkarılan kalıp tersinden sarı renkteki pelüşe çizilir.
3. Kalıp, 0,5 cm dikiş payı bırakılarak kesilir.
4. Çıkarılan kalıp tersinden dikilir ve düz tarafına çevrilir.
5. Civcivin ibiği ve gagası, turuncu renkteki keçeye, dik durabilmeleri için çizilir.
6. İbik ve gaga kesilerek çıkarılır.
7. Kesilen ibik ve gaga, kuklanın uygun bölgelerine turuncu renkteki iplikle dikilir.
8. Gözler siyah iplikle işlenerek el kuklası tamamlanır.



Görsel 2.56: El kukla

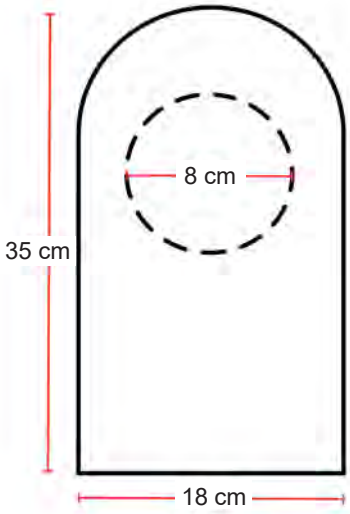
6. KUKLA YAPIM ÖRNEĞİ

PENGUEN EL KUKLA ÖRNEĞİ

Araç Gereç: Büyük boy sünger, siyah ve beyaz kumaş, pembe sulu boya, iğne, ip, parşömen kâğıdı, makas

PENGUEN EL KUKLA YAPIM AŞAMALARI

1. Aşağıda verilen kukla kalıbı parşömen kâğıda çıkarılır, iki kat siyah kumaşın ters yüzüne yerleştirilir ve 0,5 cm dikiş payı bırakılarak kesilir. Kesilen kalıp alt tarafı açık kalacak şekilde birbirine dikilir ve kumaş düze çevrilir.
2. Büyük boy temizlik süngerinin bir yüzeyi pembe sulu boya ile boyanır ve kurumaya bırakılır. Süngerin iki ucu sivriltilerek kesilir.
3. Kesilen kumaş katlarının birine kalıptaki daire şeklinde 8 cm çapında bir delik açılır. İkiye katlanan sünger bu delikten geçirilir. Süngerin katlanmış olan kısmı elle tutulacak kadar içeride kalmalıdır.
4. Daha sonra sünger ve kumaş birleşim yerinden birbirine dikilir.
5. Ön yüzeydeki siyah kumaşta süngerin altında kalan bölüme penguenin beyaz kumaştan gövde parçası dikilir.
6. Siyah ve beyaz kumaşlar kullanılarak gözler hazırlanır ve gaganın üstünde kalan bölüme dikilir.



Şekil 2.4: Penguen el kukla kalıbı



Görsel 2.58: Sünger gagalı penguen kukla



Görsel 2.57: Katlanmış sünger

GÖLGE KUKLA ÖRNEĞİ

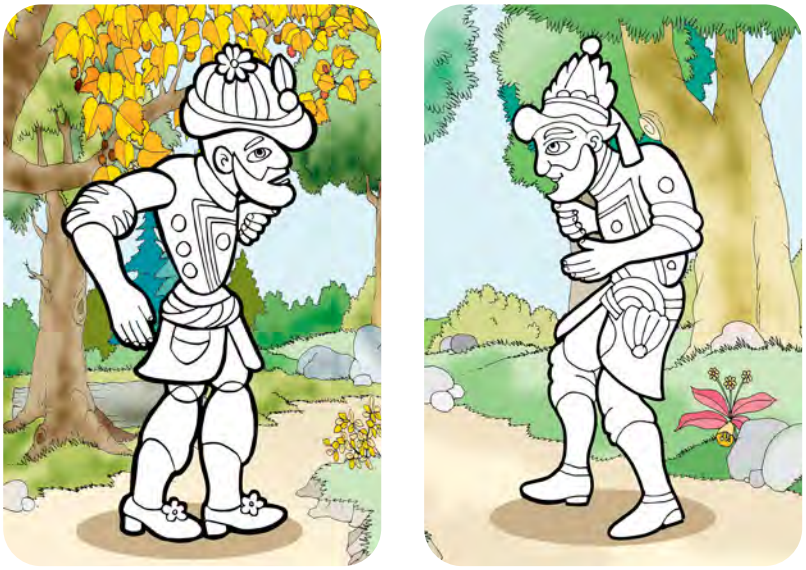
Araç Gereç: Kalın beyaz resim kâğıdı, karbon kâğıdı, renkli keçeli kalemler, 15 cm uzunluğunda iki adet çubuk, makas, Hacivat ve Karagöz kalıpları, maket bıçağı, 2 adet çift uçlu raptiye, 60 cm uzunluğunda 2 ince çıta, 40 cm uzunluğunda 2 ince çıta, 60x100 cm ebatlarında parşömen kâğıdı, cam çivisi, çekiç

YAPIM AŞAMALARI

1. Görsel 2.60'ta yer alan Hacivat ve Karagöz kalıpları büyütülerek çıkarılır ve kalıbın çizgileri üzerinden kurşun kalemle geçilir.
2. Kalıp, kalın beyaz resim kâğıdının üzerine ters şekilde yerleştirilir.
3. Kalıbın üzerinden bastırılarak geçilir.
4. Beyaz resim kâğıdı üzerine beliren Hacivat ve Karagöz figürleri, keçeli kalemlerle renklendirilir. Renklendirme su bazlı akrilik boya ile de yapılabilir.
5. Figürler kesilerek çıkarılır. Kol eklem yerinden, gövde ise bel birleşim yerinden kesilerek ayrılır. Daha sonra bu parçalar çift uçlu raptiye ile tekrar yerlerine eklenir.
6. Gözler ve kıyafetlerin üzerindeki çizgiler, maket bıçağı yardımıyla oyularak çıkarılır.
7. Tahta ve ince çubuklardan biri kol birleşim yerinin hemen üzerine, diğeri ise gövde birleşim yerinin üst kısmına gelecek şekilde figürlerin arkasından yapıştırılır.



Görsel 2.59: Çift uçlu raptiye



Görsel 2.60: Hacivat ve Karagöz kalıpları

Gölge Kukla Sahnesi

İnce çıtalar; 60 cm uzunluğunda ve 40 cm yüksekliğinde bir çerçeve oluşturacak şekilde birbirine cam çivisi ile çakılır. Parşömen kâğıdı bu çerçeveye gerilerek kenarlarından yapıştırılır. Hazırlanan bu sahnenin arkasından ışıklandırma yapılarak kuklalar oynatılır.



Görsel 2.61: Hacivat-Karagöz

Araç Gereç: Hacivat-Karagöz kuklası, tef, kukla sahnesi

Davul Bahşişi

Hacivat - Aman Karagöz'üm, beni bazen kızdırsan da seni görünce rahatlıyorum, Nasılsın?
Karagöz - Teşekkür ederim, iyiyim Hacı Cav Cav!
Hacivat - Hayrola, kendi kendine niye gülüp duruyorsun?
Karagöz - Başıma gelenleri hatırladıkça gülmeden edemiyorum. Hah hah hah! (Tef Çalınır.)
Hacivat - Hah hah hah! Demek seni bu kadar çok güldürecek kadar tuhaf şeyler oldu.
Karagöz - Pataklarım ha, sen gülme! (Tef Çalınır.)
Hacivat - Canım nasıl gülmeyeyim, baksana çok komikmiş.
Karagöz - Köftehor, daha beni dinlemeye başlamadan neye gülüyorsun?
Hacivat - Tamam efendim, gülmüyorum. Haydi anlat!
Karagöz - Biliyorsun, Ramazan gelince benim dededen kalma davulu köşesinden çıkarıyorum.
Hacivat - İyi yapıyorsun Karagöz'üm! Davulsuz Ramazan tuzsuz yemeğe benziyor.
Karagöz - İyi ya, ben de ilk günden davulumu gümbürdettim ki Ramazan şenlenir oldu.
Hacivat - Aferin, eline koluna sağlık! Sonra?
Karagöz - Dinleyeceksen çeneni kapat Hacı Cav Cav! (Tef Çalınır.)
Hacivat - Kapattım!
Karagöz - Dün de davulumu sırtlayıp düştüm yollara... Komşu mahallede kapı numarası ile başlayıp salladım tokmağı... (Tef Çalınır.)
Hacivat - Aman çal davulu Karagöz'üm, çal ki şu güzel Ramazan âdetimiz unutulmasın!
Karagöz - Pataklarım ha, yine çenen açıldı! (Tef Çalınır.)
Hacivat - Canım efendim, verdiğin bilgilere senin adına seviniyorum da konuşmadan edemiyorum.
Karagöz - Davulun sesi bir güzel çıkıyor ki Hacı Cav Cav, keyfime değme gitsin!
Hacivat - Oh oh, maşallah, gelsin bahşişler!
Karagöz - Bahşişler geldi de... Evin birinde başıma bilsen ne işler geldi!
Hacivat - Aman Karagöz'üm, yanlışlık mı oldu?
Karagöz - Yanlışlık falan olmadı da... Huysuz Haydar beyin kapısında işler karıştı. Evde sesler var, bekle bekle bahşiş yok...
Hacivat - Efendim yoksa geç öteki kapıya... Herkes zorla para vermek zorunda değil ki...
Karagöz - Bana bak, alamadığım bahşişleri sonra senden isterim ha! Köftehor, vermeyeceklerse önceden söylesinler de boşuna tokmak sallamayayım.
Hacivat - Sen de haklısın Karagöz'üm! Pekâlâ, bekleyince ne oldu?
Karagöz - Ne olacak, ben davul çalmaya devam edince üstüme pencereden bir kova suyu boşalttı.
Hacivat - Çok ayıp etmiş ama bir şeye mi sinirlenmiş?
Karagöz - Ben kapısında davul çalmadan az evvel evini soyan hırsıza sinirlenmiş Hacı Cav Cav!
Hacivat - Canım olsun, hırsıza kızıp davulcunun başına su boşaltılır mı?
Karagöz - Hay hay, boşaltılmaz ya! Huysuz Haydar Bey'in bütün parası çalınmış da bana verecek bahşiş bile kalmamış...
Hacivat - Vah vah vah! Pekâlâ sen ne yaptın?
Karagöz - Ne bileyim? Kafama su boşaltacağına pencereden soyulduğunu söylesene, topladığım bahşişleri de verirdim.
Hacivat - Aferin Karagöz'üm! Eeee, sonra?
Karagöz - Ben inadına kapıda çalmaya devam ediyorum.
Hacivat - Şey, davulun ıslanmamış mı?
Karagöz - Önce ıslanmamıştı. Çalıp söylediğim mâniyi duyunca kafama bir kova daha su boşalttı.
Hacivat - Ne mânisi söyledin bakayım?
Karagöz - Yarım kaldı uykusu, sardı bahşiş korkusu, Haydar Bey pencereden, başıma boşalttı su.
Hacivat - Allah iyiliğini versin Karagöz'üm! (Konuşarak yürümeye devam ederler.)

https://www.egitimsistem.com/cok-komik-hacivat-ve-karagoz-diyaloglari-62831h.htm 03.12.2020-16.50

8. ETKİNLİK

Öğretmen; bir hafta önce öğrencilerden aşağıdaki malzemeleri ister ve dersten bir önceki gün öğrencilere, 2 rulo tuvalet kâğıdını küçük parçalara bölerek plastik bir leğene koymalarını ve kâğıtların üzerini örtecek kadar su ekleyerek bir gün bekletmelerini, ertesi gün yumuşayan kâğıtların avuç içinde suyunu sıkıp kâğıtları başka bir kaba aktararak okula getirmelerini söyler.

Kukla Başı Yapımı İçin Araç Gereç: 0.33 cc plastik su şişesi, ince kısa pantolon çorabı, 2 rulo tuvalet kâğıdı, 2 fincan un, 2 su bardağı ağaç tutkalı, tel süzgeç, 2cm çapında ve 15 cm uzunluğunda ahşap sopa

Kukla Gövdesi, Kolu ve Bacakları Yapımı İçin Araç Gereç: 50 cm patiska, ½ paket pamuk ya da yaklaşık iki avucu dolduracak kadar elyaf, cam çivisi, bir küçük rulo misina, 10x5 cm ebatlarında ve 2 cm kalınlığında 2 adet ahşap blok

Kukla Oynatma Çubuğu Yapımı İçin Araç Gereç: 1 adet 15 cm ahşap çıta, 2 adet 13 cm ahşap çıta, ince uçlu matkap

KUKLANIN YAPILIŞI

Öğrencilerden önceden ıslatarak hazırladıkları kâğıtların üzerine ½ fincan un ve 1,5 su bardağı ağaç tutkalını yavaş yavaş ekleyerek pürüzsüz, yumuşak ve ele yapışmayan bir hamur elde edene kadar yoğurmaları istenir. Hamur katı olursa az miktarda su, cıvık olursa da un eklenerek istenilen kıvama getirilir.

İnce, kısa pantolon çorabı 0.33 cc plastik su şişesinin üzerine geçirilir ve su şişesi ağız kısmından 2 cm çapında ve 15 cm uzunluğunda bir sopaya takılır. Şişenin üzerine geçirilen çorabın tüm yüzeyi ağaç tutkalı ile ıslatılır. Hazırlanan hamurdan bir parça alınır, Görsel 2.62'de görüldüğü gibi kuklanın yüzü, burun kısmından başlanarak su şişesinin üzerinde oluşturulur.

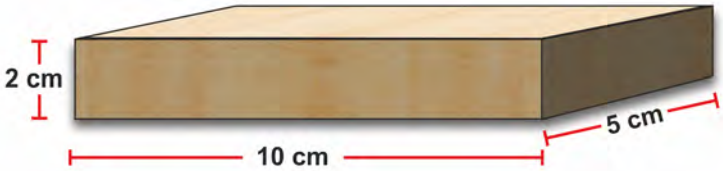


Görsel 2.62: Kâğıt hamurundan ipli kukla başı

Göz çukurları da oluşturulduktan sonra el yordamıyla kuklanın yanak, burun, kulak ve göz çukurlarını oluşturan hamurlar birbirine birleştirilir.

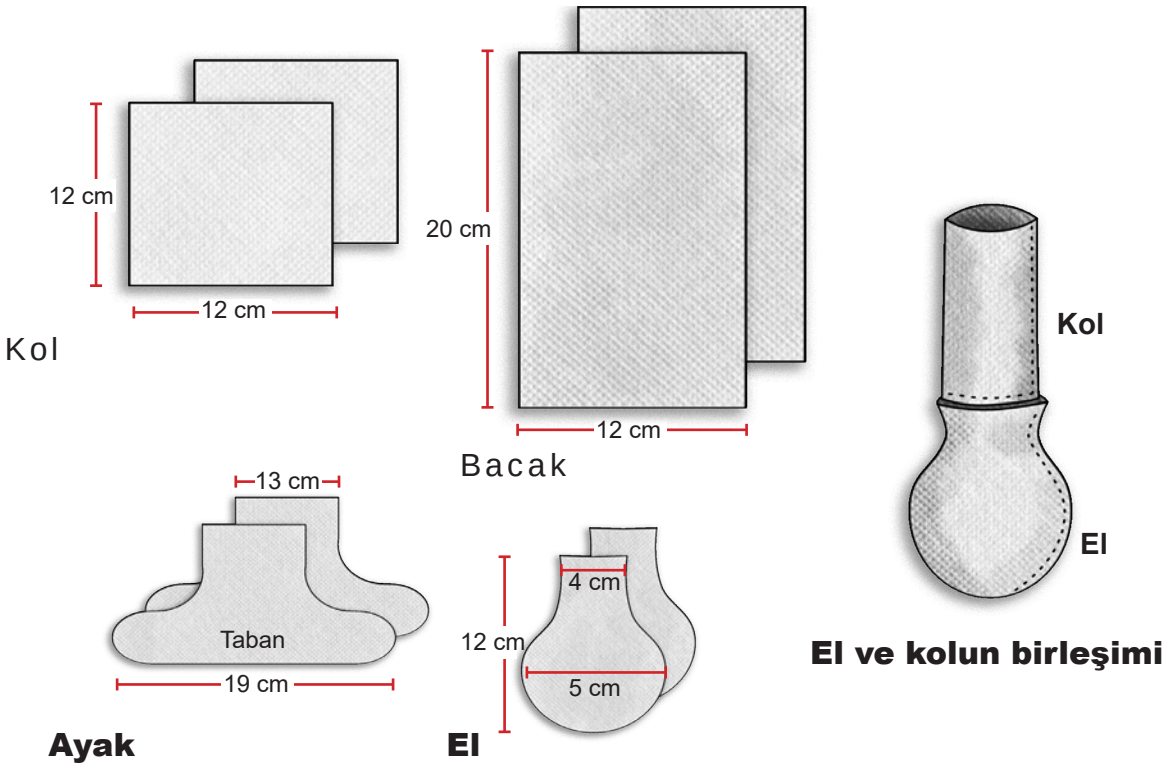
Kuklanın kafasının tamamı şekillendirildikten sonra şişenin ağzına geçirilmiş olan sopa, vidalı bir kaide üzerine ya da daha büyük bir şişenin içine konularak kuklanın başı kurumaya bırakılır. Ertesi gün kuklanın başı kurumuş olacaktır. Daha sonra bir miktar ağaç tutkalı ve çok az unla cıvık bir hamur hazırlanır. Kuklanın kuruyan başının tamamı, bu cilt hamuruyla kaplanır ve tekrar kurumaya bırakılır.

Kuklanın başı kurutulurken gövde yapımına geçilir. Patiska kumaştan 31x16 cm ebatlarında bir parça kesilir. Daha önceden 10x5 cm ebatlarında, 2 cm kalınlığında kesilip zımparalanarak hazırlanmış 2 adet ahşap blok, gövdenin alt ve üst bölümünü oluşturacaktır.



Şekil 2.5: Kukla gövde bloğu

Patiska kumaş, hazırlanan ahşap bloklardan birinin uzun kenarından başlanarak bloğu dolanacak şekilde cam çivisiyle bloğa çakılır. İşlem tamamlandığında ahşap blok tabanlı bez bir kutu görünümü ortaya çıkacaktır. Hazırlanan bu kumaş kutunun içi elyaf ya da pamukla doldurulur. Dolgu malzemesinin fazla olmamasına özen gösterilmelidir. Doldurma işlemi tamamlandıktan sonra kumaşın açık kalan kısmına diğer ahşap blok yerleştirilir ve patiska, cam çivisi ile ahşaba çivilenir. Ahşap bloklardan üstte kalanın tam ortasına bir çivi çakılır. Çivinin tamamen ahşaba gömülmemesine özen gösterilir. Bu çivi, daha sonra misina yardımıyla baş ve gövdeyi birleştirmede kullanılacaktır.





Şekil 2.6: İpli kukla kalıbı ve gövdenin oluşturulması

Gövde tamamlandıktan sonra kalan patiskadan Şekil 2.6'da verilen ölçülerde ikişer adet kol, bacak, el ve ayak parçaları kesilir. Kolun iki uzun kenarı dikilir, kısa kenarlarından biri dikilerek kapatılır ve tersten ütülendikten sonra çevrilir. Aynı işlem diğer kola ve bacaklara da uygulanır.



Görsel 2.63: Ayağın bacakla birleştirilmesi

Kol ve bacaklar dolgu malzemesiyle doldurulur. Ayak ve eller ikişer adet kesilir. Ayak parçalarının her biri ikiye katlanarak bilek kısımları hariç dikilir ve ters çevrilir. Eller ise iki parça üst üste gelecek şekilde yerleştirilir ve bilekleri hariç birbirine dikilir. Eller ve ayaklar fazla olmayacak şekilde doldurulur. Kol parçası ellerden birinin içine yerleştirilir ve bilekten dikilir. Aynı işlem diğer ele ve ayaklara uygulanır.

Vücut parçalarının dikimi ve doldurulması tamamlandıktan sonra doldurulan kolların açık bırakılan ucu, gövdenin üst kısmındaki tahtanın yan yüzeyine cam çivisiyle çakılır. Bacaklar ise açık bırakılan uçlarından gövdenin alt kısmına çakılır.

Daha sonra patiskadan 4 adet 6x5 cm ebatlarında kumaş kesilir. Kumaşlardan ikisi birbirlerine üç kenarından dikilir ve doldurulur. Doldurulan parçanın açık kalan bölümü de dikilerek kapatılır. Aynı işlem diğer iki parçaya da uygulanır. Hazırlanan bu parçalar kuklanın omuzlarını oluşturmak üzere üstte kalan ahşap bloğun üzerindeki patiska kumaşın iki tarafına dikilir.

Vücut parçalarının dikimi ve doldurulması tamamlandıktan sonra doldurulan kolların açık bırakılan ucu, gövdenin üst kısmındaki tahtanın yan yüzeyine cam çivisiyle çakılır. Bacaklar ise açık bırakılan uçlarından gövdenin alt kısmına çakılır.

Daha sonra patiskadan 4 adet 6x5 cm ebatlarında kumaş kesilir. Kumaşlardan ikisi birbirine üç kenarından dikilir ve doldurulur. Doldurulan parçanın açık kalan bölümü de dikilerek kapatılır. Aynı işlem diğer iki parçaya da uygulanır. Hazırlanan bu parçalar kuklanın omuzlarını oluşturmak üzere üstte kalan ahşap bloğun üzerindeki patiska kumaşın iki tarafına dikilir.



Görsel 2.64: Bacağın gövdeye çakılması



Görsel 2.65: Kuklanın omuzları



Görsel 2.66: İpli kukla vücudu

Kuklanın başı kuruduktan sonra kukla, boyama işlemine alınır. Boya paletine su bazlı beyaz boya ve az miktarda sarı ile kırmızı boya eklenerek ten rengi oluşturulur. Boya, kukla başının tümünü boyayacak miktarda hazırlanmalıdır. Aksi takdirde daha sonradan hazırlanacak ek boyanın tonunu tutturmak zor olacaktır.

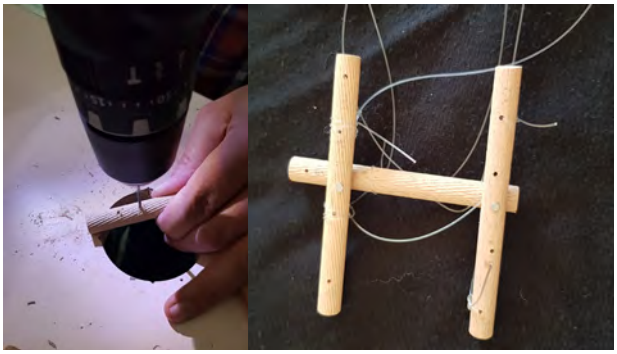


Görsel 2.67: Kukla başının boyanması

Kuklanın başı, göz çukurları hariç ten rengi boya ile boyanır. Yapılacak karaktere göre ağız, elmacık kemikleri, gözler, kaşlar, bıyık gibi bölümler su bazlı boya ile boyanarak oluşturulur. Boya tamamen kuruduktan sonra kuklanın başı sprey vernikle verniklenir ve kurumaya bırakılır.



Görsel 2.68: Örnek ipli kukla karakterleri



Görsel 2.69: İpli kukla oynatma çubuğu

Kuklanın oynatma çubuğunu hazırlamak için 15 cm ahşap çıtanın alt ve üst bölümlerine 13 cm uzunluğunda ahşap çıtalar cam çivisi ile çakılır. 13 cm'lik çıtaların üzerlerine Görsel 2.69'daki gibi ince uçlu matkap yardımıyla 3 cm aralıklarla dörder delik açılır. Bu delikler misinaların bağlanması için kullanılacaktır.

Kukla başının boyanması tamamlandıktan sonra kuklanın tepe kısmının ortasından ince uçlu matkap ile bir delik delinir. Gövde bloğundaki çiviye bağlanan 45 cm uzunluğundaki misinanın diğer ucu, başın içinden geçirilerek tepede açılan bu delikten dışarı çıkarılır. Bu misinanın ucu, oynatma çubuğunun ortasına bağlanır.

Kuklanın hareketini sağlamada kullanılacak kol için 2 adet 50 cm uzunluğunda misina, bacaklar için de 2 adet 90 cm uzunluğunda misina hazırlanır. 50 cm uzunluğundaki misinanın ucuna sıkıca iki düğüm atılır ve misina, yorgan iğnesi yardımıyla kuklanın elinin ortasından geçirilir. Geçirilen bu misina, kukla oynatma çubuğuna bağlanır. Aynı işlem diğer ele ve 90 cm olarak hazırlanan misinalar kuklanın dizlerine bağlanarak uygulanır.



Görsel 2.70: Misina takılmış kukla eli



Görsel 2.71: Baş kontrolü için çivi

Kuklanın ana yapısı oluşturulduktan sonra karaktere uygun kıyafet, ip ya da pamuktan saç hazırlanır. Kukla oynatılırken başın kontrolünün sağlanabilmesi için kuklanın şakaklarına birer cam çivisi çakılır ve bu çivilere bağlanan misina, diğer misinaların uzunluklarına göre ayarlanır. Misinanın diğer ucu ise oynatma çubuğuna bağlanır. Bu sayede kukla oynatılmaya hazır hâle getirilir.



Görsel 2.72: İpli kuklalar

6. UYGULAMA FAALİYETİ

37-72 Ay Çocuğuna Uygun Kukla Yapma

Derste edindiğiniz bilgiler doğrultusunda 37-72 ay çocuğuna uygun bir kukla hazırlayınız.

Kuklanızı hazırlarken şu noktaları göz önünde bulundurunuz:

- Kuklanızı 37-72 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlayınız.
- Kuklanızı çocuklara uygun malzemeler kullanarak hazırlayınız.
- Kukla çeşitlerinden birini seçiniz.
- Kuklanızı "Kukla Yapım Aşamaları"nı takip ederek hazırlayınız.
- Farklı çeşitlerde kukla yapan öğrencilerle beşerli gruplar oluşturunuz.
- Gruplardaki kuklalara uygun birer öykü oluşturunuz.
- Oluşturduğunuz öyküyü, kuklalarınızı kullanarak atölyede canlandırınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.



Görsel 2.73: İpli kukla

37-72 AY ÇOCUKLARINA UYGUN KUKLA YAPMA VE YAPILAN KUKLALARDAN KUKLA OYUNU HAZIRLAMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Kukla yapma ve yapılan kuklalardan kukla oyunu hazırlama uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

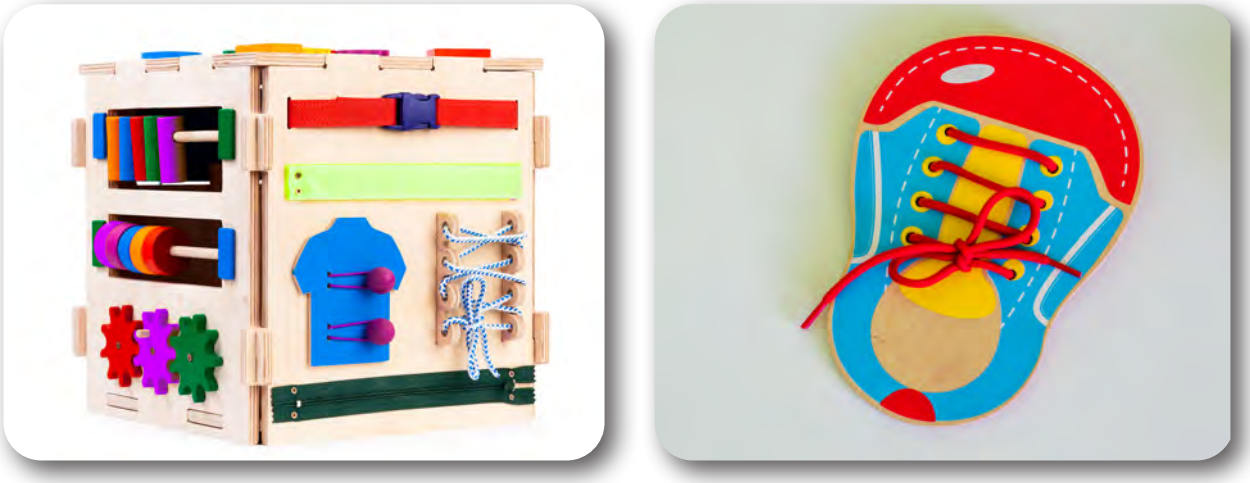
	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Yapılacak Kuklanın Belirlenmesi Aşaması					
1	Yapacağı kuklanın karakterini belirledi.					
2	Yapacağı kuklayı 37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun belirledi.					
3	Kuklanın yapımı için uygun malzemeleri belirledi.					
	B) Hazırlık Aşaması					
4	Kuklayı yapmak için uygun malzemeleri hazırladı.					
5	Yapacağı kuklanın kalıbını çıkardı.					
6	Kalıbı, kukla yapacağı malzemeye uygun şekilde yerleştirdi.					
	C) Kuklanın Yapım Aşaması					
7	Kuklanın parçalarını, çıkardığı kalıba ve tekniğine uygun, estetik şekilde birleştirdi.					
	Ç) Süsleme Aşaması					
8	Süslemede kullanacağı malzemeleri hazırladı.					
9	Kuklayı 37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun süsledi.					
	D) Öykü Oluşturma Aşaması					
10	Gruptaki kuklalara uygun bir öykü oluşturdu.					
11	37-72 ay çocuklarının yaş ve gelişim özelliklerine uygun öykü oluşturdu.					
	E) Kukla Oynatma Aşaması					
12	Kukla oynatmak için kukla sahnesini hazırladı.					
13	Oluşturulan öyküye uygun canlandırma yaptı.					
14	37-72 ay çocuğunun yaş ve gelişim özelliklerine uygun canlandırma yaptı.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 14 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 70'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/70] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

2.3.4.5. Eğitici Oyuncaklar

Çocuklar 36 aydan sonra bağımsızlaşır ve çok meraklı olur. Araştırır, inceler, etkinliklere katılır ve artık birçok zihinsel beceriyi gerçekleştirebilirler. Çocuğun var olan zihinsel becerileri, yeterli uyarana sahip olması ve kavram geliştirici etkinliklere katılma imkânının bulunması bilişsel gelişiminde önemli rol oynar. Uyaranların olmadığı ve beceri geliştirebileceği etkinliklerin yapılmadığı bir ortamda büyüyen çocuğun bazı zihinsel becerileri sınırlı kalabilir.

48 aydan itibaren çocukların kavram oluşturma yeteneği gelişir. Kavramların oluşması için nesne ve olayların özelliklerine dikkat etmek ve bunları ayırt edebilmek gerekir. Kavram gelişimi, bir dizi özel bilişsel süreci içerir. Benzerlik ve farklılıkları algılama, yeni kavramlar oluşturma, hatırlama, akılda tutma, analiz ve sentez yapma, sıraya dizme, sınıflama, genelleme, bir grubun özelliklerini söyleme ve problem çözme bu bilişsel süreçlere örnektir. Çocukların bu bilişsel süreçleri gerçekleştirebilmesinde eğitici oyuncaklar oldukça etkili materyallerdir. Eğitici oyuncaklar, çocukların bilişsel yönden gelişimini desteklemesinin yanı sıra motor, dil, sosyal-duygusal gelişimlerine ve özbakım becerisi kazanmalarına yardımcı olur (Görsel 2.74).



Görsel 2.74: Özbakım becerisine yönelik eğitici oyuncaklar

37-72 ay çocuğunun gösterdiği bilişsel beceriler şunlardır:

- 37-48 ay çocuğu ezbere sayma yapabilir. 1'den 20'ye kadar birer ritmik sayabilir. Çocuklar bu yaşlarda sayının karşılığını kavram olarak kazanmamışlardır. 60-72 ay çocuğu; 1-20 arası sayıları anlamlarını bilerek sayar ve nesnelerin kaç tane olduğunu sayarak söyleyebilir, 1-10 arasındaki rakamları tanır, isimlendirir ve doğru sıraya dizebilir.
- 10 küple kule yapabilir (Görsel 2.75).



Görsel 2.75: Küplerle kule yapımı

- Renkli bloklardan yapılar inşa edebilir (Görsel 2.76).



Görsel 2.76: Renkli ahşap bloklar

- 4-10 parçalı yapboz (puzzle) yapabilir. Çocukların yaşları ve deneyimleri arttıkça yapabildikleri yapbozun parça sayısında da artış görülür. Sık sık yapbozlarla oynayan 5-6 yaşlarındaki çocuklar; 20-30 parçalı yapbozu tamamlayabilir, her yüzeyinde farklı resim olan küp yapbozları yapabilir, parçalı 3D oyuncakları yetişkin yardımıyla tamamlayabilirler (Görsel 2.77,Görsel 2.78, Görsel 2.79).



Görsel 2.77: 20 parçalı yapboz



Görsel 2.78: 3D Yapboz



Görsel 2.79: Küp yapboz

- Ana ve ara renkleri isimlendirir.
- İki yarımı birleştirerek bütün oluşturabilir.
- Nesnelerle rakamlar arasında ilişki kurabilir (Görsel 2.80).



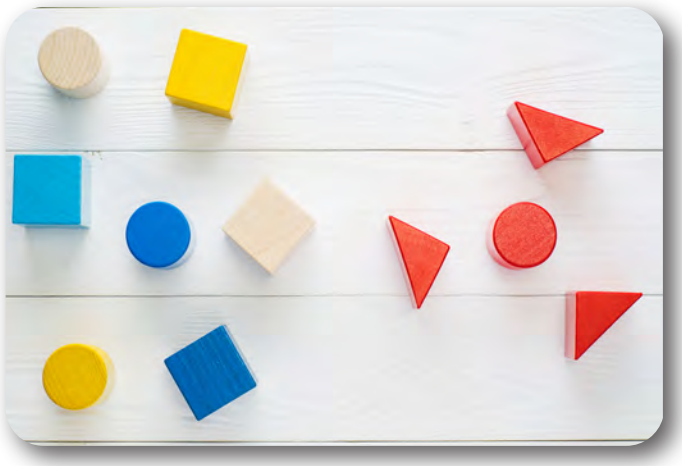
Görsel 2.80: Nesne rakam ilişkisi

- Farklı dokulardaki nesneleri ayırt edebilir.
- Kısa süre gördüğü resimlerle ilgili sorulan sorulara cevap verebilir.
- 37-48 ayda modele bakarak örüntüyü devam ettirebilir. 48-60 ayda iki nesneden oluşan örüntü, 60-72 ayda ise üç nesneden oluşan örüntü yapabilir (Görsel 2.81).



Görsel 2.81: Üç farklı nesneden oluşan örüntü

- 60-72 ay çocuğu birden fazla özelliğe göre gruplama yapabilir. Örneğin farklı renk ve şekildeki ahşap bloklar arasından kırmızı olanları gruplaması istendiğinde bunu gerçekleştirebilir (Görsel 2.82). Yine farklı şekil ve renkteki geometrik şekiller arasından mavi renkteki kareleri gruplaması istendiğinde diğer geometrik şekillerin rengi mavi olsa bile onları dâhil etmeden sadece mavi olan kareleri gruplayabilir.
- Geometrik şekilleri birleştirerek yeni şekiller oluşturabilir.
- Bir olaydan sonra ne olabileceğini tahmin edebilir.



Görsel 2.82: Şekilleri farklı, renkleri aynı olan nesneleri gruplama

- Nesneleri çeşitli özelliklerine göre karşılaştırabilir.
- 1'den 10'a kadar olan nesneleri kullanarak basit toplama ve çıkarma işlemlerini yapabilir (Görsel 2.83, Görsel 2.84).



Görsel 2.83: Nesnelerle basit toplama çıkarma



Görsel 2.84: Sayı küpleri

- Zaman kavramı, 48-72 aylarda zihinsel gelişime ve tecrübeye bağlı olarak şekillenmeye başlar. Bu dönemde çocuklar zaman ve mekân kavramlarını bilgi olarak öğrenebilir ama kavramsal olarak algılayamaz. Bugün, sabah, akşam gibi kavramları algılamaya başlayan 48-72 aylık çocuk, bu kavramları kullanırken karıştırabilir. Zaman ve mekân kavramlarının çocuklarda oluşması için eğitici oyuncaklar ve yapılacak etkinlikler faydalı olur.

Eşleştirme

37-72 ay çocukları için hazırlanan eşleştirme kartlarında daha çok çeşitte nesne kullanılır. Bu ay çocukları klasik eşleştirme çalışmasının yanı sıra daha fazla dikkat gerektiren eşleştirme oyunlarını da başarabilirler (Görsel 2.85, Görsel 2.86, Görsel 2.87, Görsel 2.88). Örneğin resimli tombala oyunlarıyla çocukların hem eşleştirme hem de dikkat becerileri gelişir.



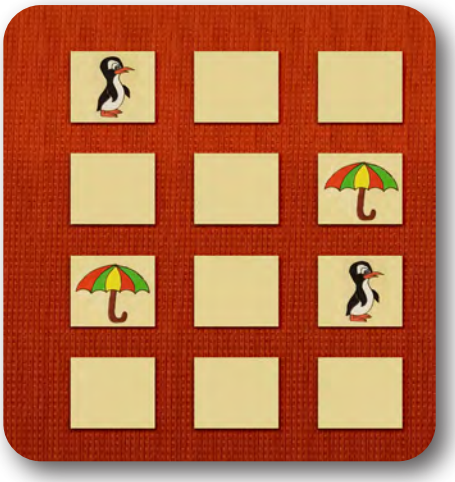
Görsel 2.85: Resimli tombala eşleştirme



Görsel 2.86: Doku eşleştirme



Görsel 2.87: Eşleştirme oyunu



Görsel 2.88: Hafıza kartı (Memory card)

Benzer ve Farklı Olanı Bulma

Kavramları algılama ve kullanma becerileri gelişmeye başlayan 37-72 ay çocuklarının dokular, olaylar, duygular, figürler, canlı ve cansız varlıklar arasındaki benzer ve farklı yönleri fark etme becerisi de gelişmeye başlar. Görsel 2.89'da bulunan kartlardaki nesnelerin benzer özelliği, hepsinin ağaç olmasıdır. Ancak 3 numaralı karttaki ağaç daha ince ve uzun olduğu için diğerlerinden farklıdır.

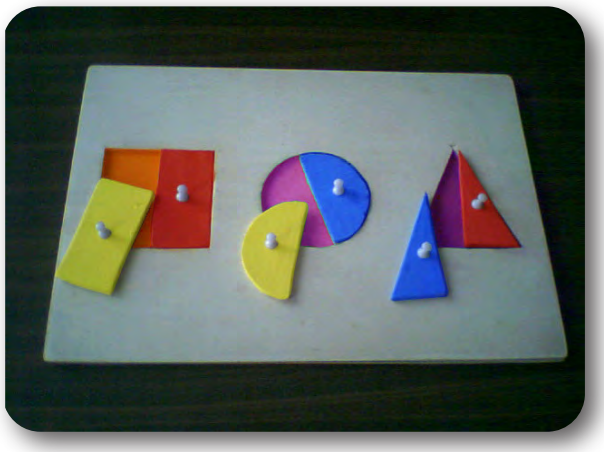
37-72 ay çocukları birden fazla benzerlik ve farklılığı algılamaya başlarlar, eğitici oyuncak yaparken veya satın alırken çocukların bu becerileri göz önünde bulundurulmalıdır.



Görsel 2.89: Farklı olanı bulma

İlişki Kurma

37-72 ay çocukları nesneleri özelliklerine göre karşılaştırabilir ve yarım-bütün kavramını fark edebilirler. Bu aylarda parça-bütün ilişkisinde daha karmaşık ilişkilendirmeler yapmak ve çocukların kavramları pekiştirmelerini sağlamak mümkündür (Görsel 2.90, Görsel 2.91, Görsel 2.92, Görsel 2.93, Görsel 2.94, Görsel 2.95, Görsel 2.96, Görsel 2.97).



Görsel 2.90: Renk, şekil ve parça-bütün ilişkisi



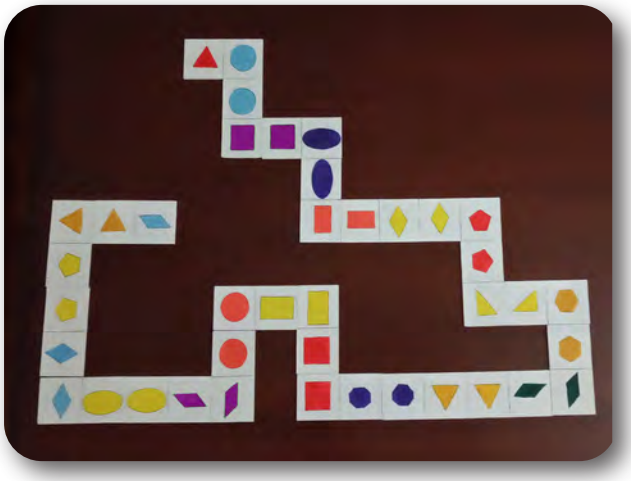
Görsel 2.91: Kavramsal ilişki kurma (nesne-rakam ilişkisi)



Görsel 2.92: Kavramsal ilişki kurma (şekil ilişkisi)



Görsel 2.93: Kavram ilişkisi



Görsel 2.94: 48-72 ay çocukları için domino



Görsel 2.95: Fonksiyonuna göre ilişki kurma



Görsel 2.96: Fonksiyonuna göre ilişki kurma



Görsel 2.97: Parça-bütün ilişkisi

9. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilere “Acaba Ben Neyim?” oyunu için üzerinde çeşitli nesne ve canlıların resimlerinin olduğu kartlar hazırlayacaklarını söyleyerek oyun ve oyuncak hakkında aşağıdaki bilgiyi verir.

“'Acaba Ben neyim?' oyununda üzerlerinde farklı nesnelerin ya da canlıların (sandalye, kelebek, buzdolabı vb.) resimlerinin bulunduğu bir dizi kart ve bir adet kafa bandı kullanılır. Bu oyun, nesneler ile nesnelerin özellikleri ve fonksiyonları arasında ilişki kurma becerisine dayanan bir tahmin oyunudur. Oyunculardan biri, ters olarak sıralanmış resimli kartlardan birini rastgele seçer ve kartı, başına taktığı kafa bandına yerleştirir.
Oyuncu karşındaki rakibine sorular sorarak karttaki resmin ne olduğunu bulmaya çalışır.”

- Öğretmen, oyunu tanıttıktan sonra öğrencilerden resim kâğıtlarını kullanarak 10x5 cm ebatlarında 10 adet kart hazırlamalarını ister.
- Öğrenciler, oyuncaklarında kullanacakları resimleri seçmek için boyama kitaplarından görsel araştırması yaparlar. Her bir görseli, resim kâğıtlarından hazırlanan kartlardan birine çizerler ve çizimi su bazlı boya ile boyarlar. Daha sonra esnek dokulu kumaştan 2 cm eninde ve baş çevrelerinin uzunluğunda kafa bandı hazırlarlar. Bütün öğrenciler oyuncaklarını tamamladıktan sonra ikişerli grup oluşturur ve oyunu oynar.



Görsel 2.98: “Acaba Ben neyim?” oyunu

Gruplama

48 ay çocukları nesneleri açıkça tanımlanmış gruplara ayırabilirler. Örneğin 48 ay çocuğunun farklı renkteki çubuklar içerisinden mavi çubukları gruplaması istendiğinde çocuk bunu gerçekleştirebilir. Ancak çocuğa grupta bulunan çubuklardan daha kalın ve daha uzun bir mavi çubuk verilerek “Bu çubuk da o gruba ait mi?” sorusu sorulduğunda çocuk “Hayır” cevabını verecektir. Kalın ve uzun olan mavi çubuk, gruptaki çubukların tüm özelliklerine sahip olmadığı için bu çubuğu gruplama dışında bırakacaktır (Dışarıda bırakıcı sınıflama). Çünkü çocuk, grubun öğelerinin mutlak büyüklüklerine odaklanmıştır (Görsel 2.99).

60-72 ay çocukları ise gruplamada daha sistematiktir, nesneleri birden fazla özelliğe göre gruplayabilirler.



Görsel 2.99: Renkli çubuklar

Sıralama ve Serileme

Sıralama, nesnelerin herhangi bir özelliğe göre sıraya dizilmesidir. Nesneleri büyükten küçüğe, uzundan kısaya, azdan çoğa, rengi açıktan koyuya, bir olayı oluş sırasına göre dizmek sıralamaya örnek verilebilir (Görsel 2.100). Sayılar da küçükten büyüğe doğru sıralandığı için sıralama, sayı sisteminin ve matematiksel sonuç çıkarmanın temelini oluşturmada etkilidir.



Görsel 2.100: Olay sıralama kartları

48-60 ay çocukları, başlangıçta rastgele bir nesne alarak bir seriyi deneme-yanılma yoluyla oluşturabilir. 60-72 ay çocukları ya en kısa ya da en uzun nesneyi başlangıç olarak seçer ve serinin geri kalanını sistematik olarak oluşturabilir. 72 ay çocukları, sıralama işleminde bir nesnenin grup içindeki konumunu söyleyebilir (Görsel 2.101, Görsel 2.102). Örneğin "Sıradaki en uzun" ya da "Sıradaki 4. uzun" der.



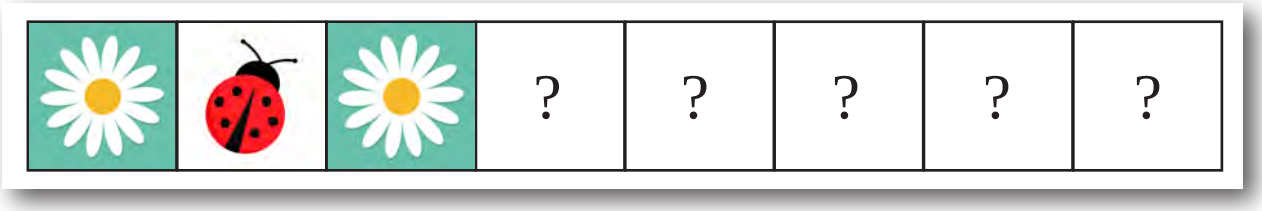
Görsel 2.101: Boyuta, renge ve şekle göre sıralama



Görsel 2.102: Renk ve boyuta göre sıralama

Sayı, şekil, olay veya nesnelerin bir kurala göre düzenli bir biçimde tekrar edilerek sıralanmasına **örüntü** denir. Örüntü oluşturabilme becerisinin kazanılması; örüntüyü fark edebilme, var olan örüntüyü tekrar edebilme ve yeni bir örüntü oluşturabilme süreçlerini içermektedir. 37-72 ay çocukları, en fazla 3 ögeden oluşan örüntüleri gerçekleştirebilirler.

Çocuklarla örüntü tamamlama çalışması yapılacağı zaman örüntü dizilimindeki ilk seri tamamlanıp ikinci seriye geçildiğinde sadece ilk serinin ilk figürünü yerleştirip devamını çocuğun tamamlaması istenmelidir (Şekil 2.7, Görsel 2.103).



Şekil 2.7: Doğru hazırlanmış örüntü uygulaması



Görsel 2.103: Dört farklı örüntüden oluşan eğitici oyuncak

Örüntüyü oluşturup çocuğun sadece son figürü tamamlamasını istemek doğru değildir (Şekil 2.8). Böyle bir uygulamada çocuğun doğru figürü tesadüfen bulmuş olabileceği unutulmamalıdır.



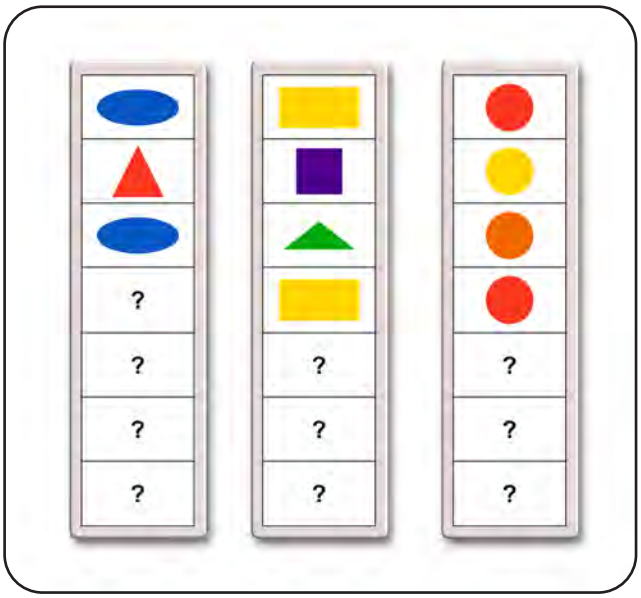
Şekil 2.8: Yanlış hazırlanmış örüntü uygulaması

İŞ SAĞLIĞI VE GÜVENLİĞİ UYARISI

- Atölyede iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uyunuz.
- Etkinlikleri uygularken tehlike oluşturabilecek hareketler yapmaktan kaçınınız.
- Kesici ve delici aletlerle çalışırken dikkatli olunuz.
- Tehlike oluşturabilecek bir durumla karşılaştığınızda acilen atölye öğretmenine bildiriniz.

10. ETKİNLİK

- Öğretmen; öğrencilerden farklı şekillerde (üçgen, kare, elips vb.) renkli, ahşap ve büyük boncuklar, bu boncukların deliklerinden geçebilecek kalınlıkta 50 cm ip, 5 cm'lik şeritler hâlinde kesilmiş 3 adet resim kâğıdı, sulu boya fırçaları ve su bazlı boyalar getirmelerini ister.
- Öğrencilere şeritler hâlinde kesilerek hazırlanmış resim kâğıtlarına örüntü çizimleri yapacaklarını söyler ve "Her bir resim kâğıdına farklı bir örüntü dizilimi oluşturacağız. Bu oyuncağı uygularken çocuklara, farklı geometrik şekillerdeki renkli boncukları ve ipleri vererek çizeceğimiz örüntü kartlarından birini çocuğun rastgele seçmesini isteyeceğiz. Çocuktan beklentimiz boncukları ipe dizerek seçtiği karttaki dizilimi oluşturması ve örüntüyü devam ettirebilmesidir." der.
- Öğrenciler şerit hâlinde keserek hazırladıkları resim kâğıtlarına 37-72 ay çocuğunun örüntü oluşturma becerisine uygun örüntü çizimlerini yaparlar ve çizimleri su bazlı boya ile boyarlar.
- Oyuncaklarını tamamlayan öğrenciler ikişerli eş olurlar. Her öğrenci kendi hazırladığı örüntü oyuncağını eş olduğu arkadaşına uygular.



Şekil 2.9: Örüntü kart örnekleri



Görsel 2.104: Renkli boncuklarla örüntü oluşturma

A) 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Eğitici Oyuncaklar

37-48 aylık dönemde çocuklar, bir nesnenin ya da insanın sadece dikkat çeken bir özelliğine odaklanırlar. Bu nedenle 37-48 ay çocuklarına oyuncak seçerken kavramların karmaşık şekilde verildiği oyuncaklar seçmemeye özen gösterilmelidir. 37-48 ay çocukları için ana ve ara renkleri, sayıları, geometrik şekilleri, rakamları, zıt kavramları, mekânda konum ile ilgili yönergeleri içeren oyuncakları tercih etmek faydalı olacaktır.

48-60 ay çocukları için 1'den 10'a kadar saymayı, sayı, olay ve nesne sıralamayı, bir özelliğe göre farklı ya da benzer olanları gruplamayı, karşılaştırma yapmayı, ana ve ara renkleri isimlendirmeyi, akılda tutmayı, neden-sonuç ilişkisi kurmayı gerektiren oyuncaklar tercih edilmelidir.

60-72 ay çocukları; birden fazla özelliğe göre ilişki kurmayı, gruplandırmayı, eşleştirmeyi ve sıralamayı yapabilir ve nasıl yaptığını açıklayabilirler. 60-72 ay çocukları; neden-sonuç ilişkisi kurma, akılda tutma, akıl yürütme, nesnelerin birbirine göre konumlarını söyleme, strateji geliştirme becerisi gerektiren oyuncaklarla oynayabilirler.

B) 37-72 Ay Çocuğu İçin Eğitici Oyuncak Yapımında Kullanılan Malzemeler

37-72 ay çocukları için tercih edilecek eğitici oyuncakların çocuğun yaşına ve gelişim düzeyine uygun, dayanıklı, ilgi çekici ve sağlığa zarar vermeyen özellikte olması gerekir. Oyuncağın dış görünüşü, 37-72 aylık dönemde çocukların oyuncak tercihlerini etkileyen faktörlerin başında gelmektedir. Eğitici oyuncakların estetik görünümlü ve kaliteli malzemeden yapılması önemlidir.

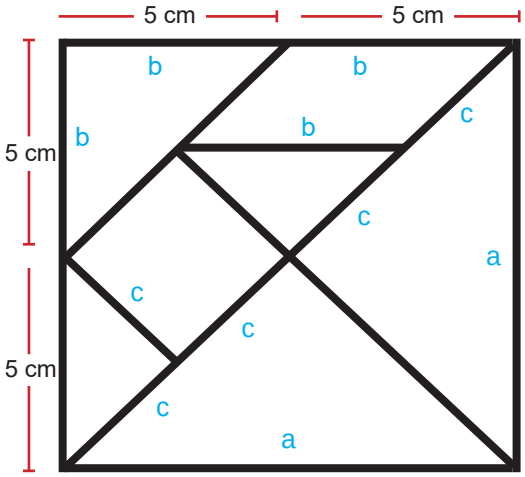
37-72 ay çocukları için eğitici oyuncak yapımında kullanılabilecek en sağlıklı, kullanışlı ve dayanıklı malzeme ahşaptır. Ancak günümüzde çoğu oyuncak yapımında olduğu gibi eğitici oyuncak yapımında da seri üretim kolaylığı ve ucuz olması nedeniyle plastik malzeme kullanımı artmıştır. Oyuncak sanayiinin yanı sıra aileler ve okul öncesi öğretmenleri de çocukların bilişsel gelişimini desteklemeye yönelik eğitici oyuncaklar tasarlamakta ve yapmaktadırlar. Bu oyuncakların yapımında çoğunlukla ahşap ve kontrplak tercih edilmekte ayrıca keçe, eva, mukavva, karton, plastik şişeler, düğme, boncuk, dil çubukları, mandallar, kumaş ve deri parçaları gibi artık malzemeler de kullanılmaktadır (Görsel 2.105).



Görsel 2.105: Eğitici oyuncak yapımında kullanılan materyaller

11. ETKİNLİK

Öğretmen, öğrencilere keçe kullanarak 5 adet üçgen, 1 adet kare, 1 adet paralelkenardan oluşan ve bir çeşit puzzle olan tangram oyuncağı yapacaklarını söyler.



Şekil 2.10: Tangram oyuncak ölçüleri

Öğretmen, tangram ölçülerini tahtaya çizer ve her bir şeklin farklı renk keçeden kesilerek oluşturulması gerektiğini söyler. Öğrencilerden oluşturdukları tangramda kullandıkları renklerden farklı renklerde keçeler kullanarak bu şekillerin eşlerini kesmelerini ve her şekli, farklı renkteki eşiyle birbirine dikmelerini ister. Daha sonra öğrencilerden yaptıkları tangram şekillerini kullanarak figürler oluşturmaları istenir.



Görsel 2.106: Tangramla figür oluşturma



Görsel 2.107: Tangramla oyun



Görsel 2.108: Tangram

12. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden ana ve ara renklerdeki evaları kullanarak kare, üçgen, dikdörtgen, daire ve elips şekillerini şu ölçülerde kesmelerini ister:
- En büyüğü 8 cm, en küçüğü 3 cm çapında 6 farklı boyda daire şekli (Her bir daireden 2 adet, toplamda 12 adet daire şekli) En büyüğü 8x8 cm, en küçüğü 3x3 cm ebatlarında 6 farklı boyda kare şekli (Her bir kareden 2 adet, toplamda 12 adet kare şekli) En büyüğü 8x8 cm, en küçüğü 3x3 cm ebatlarında 6 farklı boyda üçgen (Her bir üçgenden 2 adet, toplamda 12 adet üçgen)
- Öğretmen, öğrencilere "Hazırladığınız bu renkli geometrik şekillerden oluşan evalarla aynı boyutta ve aynı renkte olan geometrik şekilleri bir araya getirerek eşleştirme, aynı renkte olan geometrik şekilleri bir araya getirerek gruplama, büyükten küçüğe ya da küçükten büyüğe sıralama, örüntü oluşturma, geometrik şekillerden kompozisyon oluşturma çalışması yapılabilir. Uygulayacağınız yaş grubuna göre geometrik şekilleri ve renk çeşitlerini artırabilirsiniz. Bu oyuncakta da gördüğünüz gibi bir eğitici oyuncakla birden fazla kavramı vermek ve birden fazla eğitici oyuncak uygulama basamağını uygulayabilmek mümkündür." açıklamasını yapar.
- Öğrenciler renkli evalardan geometrik şekilleri ölçülere uygun olarak keserler. Geometrik şekiller hazırlandığında öğrenciler beşer kişilik gruplara ayrılarak oyuncağın uygulamasını yaparlar.



Görsel 2.109: Sıralama (Renk ve şekil kavramları)

13. ETKİNLİK

- Öğretmen; bir hafta önceki derste öğrencilerden yeşil, kahverengi, kırmızı ve sarı renkte keçeler, cırtcırt, makas, keçelere uygun renklerde dikiş ipi ve dikiş iğnesi getirmelerini ister.
- Kahverengi keçelerden ağaçların gövdeleri, yeşil keçelerden de ağaçların yapraklı kısımları çizilerek kesilir.
- Sarı keçelerden, ağaçların gövdesine sığacak büyüklükte 1'den 10'a kadar rakamlar, kırmızı keçelerden ise her ağaç gövdesindeki rakam kadar elma kesilir.
- Öğretmen, kesilen rakamların ağaçların gövdelerine dikilmesini ister. Daha sonra ağaç gövdelerinin üst kısmına, rakamları kapatmayacak büyüklükte cırtcırt dikilir. Yeşil keçeden hazırlanan ağaçların yapraklı kısımları, cırtcırtlar yardımıyla ağaç gövdesine birleştirilir.



Görsel 2.110: Rakamların ve elmaların dikilmesi

- Ağacın gövdesindeki rakam kadar elma, yeşil keçenin üzerine dikilir.
- Daha sonra ağaçların gövdeleri ile yeşil kısımları cırtcırtlarından ayrılarak karıştırılır. Tüm ağaçların gövdelerindeki rakamlar ve rakam kadar elmanın olduğu yapraklı bölüm birleştirilerek kavram ilişkisi etkinliği tamamlanır.



Görsel 2.111: Kavram ilişkisi oyuncağı

14. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden atölyede bulunan ana ve ara renklerdeki keçeleri kullanarak her bir renkten 18 cm çapında altışar tane daire kesmelerini ister.
- Aynı renkte olan daireler, ikişerli olarak ve bir parmaklık kısım açık bırakılacak şekilde birbirine dikilir. Böylece kullanılan her renkten üçer tane daire oluşturulur. Toplamda 6 renkten 18 daire elde edilir. Her bir dairenin bir yüzünün orta kısmına küçük bir cırtcırt dikilir.
- Daha sonra daireler, dikilirken açık bırakılan kısımlarından, boncuk elyaf ile fazla olmayacak şekilde doldurulur. Doldurma işlemi tamamlandıktan sonra açık bırakılan kısımlar dikilerek kapatılır.
- Dairelerden bir tanesine keçelerden ağız, burun, göz, anten gibi kısımlar dikilerek tırtılın yüzü oluşturulur.



Görsel 2.112: Tırtılın parçalarını oluşturma

- Daha sonra öğrencilerden tırtılın parçalarını renklerine göre üçerli birleştirerek gruplama yapmaları, ana renklerden ara renklerin oluşumuna göre sıralamaları, parçaları kullanarak örüntü tamamlamaları, basit toplama çıkarma işlemleri yapmaları istenir.



Görsel 2.113: Çok amaçlı tırtıl

15. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilere atölyede bulunan dil çubuklarını ve artık keçeleri kullanarak basit toplama çıkarma oyuncağı yapacaklarını söyler.
- "Dil çubuklarının üzerine kurşun kalemle basit toplama ve çıkarma işlemleri hazırlamanızı istiyorum. Ancak hazırlayacağınız işlemlerin sonucu en fazla 10 olmalıdır. Sayıları dil çubuklarına orantılı ve düzgün yazdığınızdan emin olduğunuzda pilot kalemle sayıların üzerinden tekrar geçmelisiniz." der.
- Daha sonra öğrenciler, atölyede bulunan artık keçeleri kullanarak dil çubuklarının alt kısmına yapıştırılmak için okların tüy görünümlü bölümünü keserler. Her ok için 2 adet tüy şekli kesilmelidir. Kesilen bir parça tüy şekli, dil çubuğunun alt kısmına yapıştırılır. Çubuğun alt kısmının diğer yüzeyine de aynı renk keçeden hazırlanan ikinci tüy yapıştırılır.
- Okların gövdeleri hazırlandıktan sonra üzerlerinde dil çubuklarındaki işlemlerin sonuçları olan ok uçlarının yapımına geçilir.



Görsel 2.114: Matematik işlem okları

- Öğrenciler renkli keçelerden her ok için iki adet üçgen parça keserler. Kestikleri üçgenleri ikişerli olarak alt yüzeyi açık kalacak şekilde birbirine dikerler. Keçeden hazırlanan ve dil çubuklarında yer alan işlemlerin sonucunu gösteren sayılar, ok uçlarının üzerine yapıştırılır.



Görsel 2.115: Matematik işlem okları

- Bu oyuncak çocuğa verildiğinde çocuğun dil çubuklarından birini alarak çubuk üzerindeki işlemi incelemesi, işlemin sonucunu gösteren ok ucunu bularak dil çubuğuna takması ve işlemi tamamlaması istenecektir.



Görsel 2.116: Basit toplama çıkarma oyuncağı

7. UYGULAMA FAALİYETİ

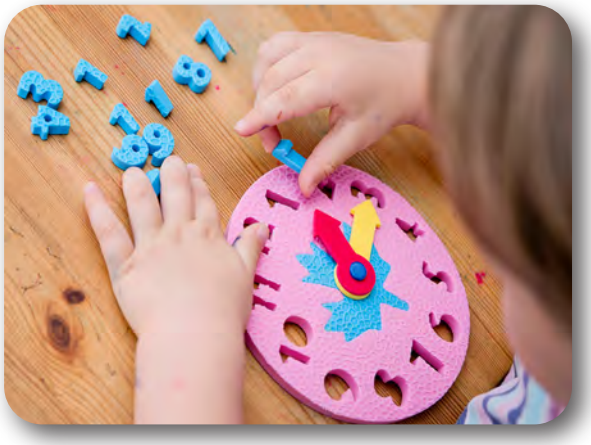
Keçe ve Artık Materyallerle 37-72 Ay Çocuğuna Uygun Eğitici Oyuncak Yapma

Keçe ve artık materyaller kullanarak 37-72 ay çocuğuna uygun, özgün bir eğitici oyuncak tasarlayınız. Tasarladığınız oyuncağı atölyede yapınız.

Etkinliği planlarken ve uygularken şu noktalara dikkat ediniz:

- Oyuncağınızı "Eğitici Oyuncak Uygulama Aşamaları"ndan birine uygun olarak tasarlayınız.
- Eğitici oyuncağınızı 37-72 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlayınız.
- Oyuncağınızı, oyuncak yapmaya uygun artık materyaller ya da keçe kullanarak hazırlayınız.
- Oyuncağınız için açık ve anlaşılır bir yönerge hazırlayınız. Yönergenizde Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösteriniz.
- Oyuncağınızı 6 ders saati içinde tamamlayınız.

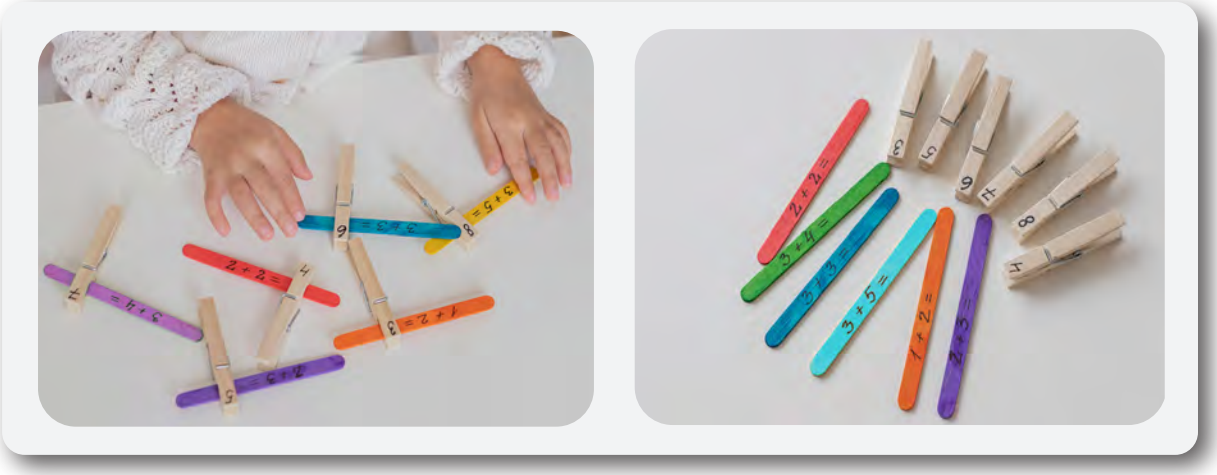
Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan kontrol listesindeki ölçütlere göre yapılacaktır.



Görsel 2.117: Foamboard'dan (Fombord) saat



Görsel 2.118: Şişe kapakları ve mukavvadan eşleştirme oyuncağı



Görsel 2.119: Artık materyallerle basit toplama ve çıkarma oyuncağı

37-72 AY ÇOCUĞU İÇİN KEÇE VE ARTIK MATERYALLERLE EĞİTİCİ OYUNCAK YAPIMI

KONTROL LİSTESİ

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı:	Numarası:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Aşağıdaki formda yer alan ölçütlere göre öğrencinin kazanabildiğini gözlediğiniz beceriler ve davranışlar için "EVET", kazanamadığını gözlediğiniz beceriler ve davranışlar için "HAYIR" kutucuğuna "X" işareti koyunuz.

	ÖLÇÜTLER	EVET	HAYIR
	A) Tasarım Aşaması		
1	Eğitici oyuncak yapımı için eğitici oyuncak uygulama aşamalarından birini belirledi.		
2	Keçe, eva ve artık malzemeler kullanarak özgün bir eğitici oyuncak tasarımı hazırladı.		
3	Oyuncak tasarımını, belirlediği eğitici oyuncak uygulama aşamasına uygun yaptı.		
4	Oyuncağı 37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun tasarladı.		
	B) Hazırlık Aşaması		
5	Tasarladığı eğitici oyuncağa uygun yapıda (ebat, doku vb.) malzemeleri (keçe, eva, artık materyal) hazırladı.		
6	Malzemeleri uygun ölçülerde kesti.		
7	Çizimleri hazırladığı malzemeye orantılı şekilde çizdi.		
8	Eğitici oyuncak yapımı için seçtiği malzemeleri kullanarak oyuncağın parçalarını oluşturdu.		
	C) Birleştirme Aşaması		
9	Oyuncakta yer alan figürleri tekniğine uygun şekilde birleştirdi.		
	Ç) Yönerge Hazırlama Aşaması		
10	Oyuncağın uygulama yönergesini açık ve anlaşılır şekilde hazırladı.		

Değerlendirme: Değerlendirme sonunda, 3 ve 3'ten fazla ölçüt "HAYIR" ise öğrenmeler öğrenci tarafından bir kez daha gözden geçirilmeli ve uygulama tekrar edilmelidir.

16. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden ahşap plakadan 6x6 cm ebatlarında 20 adet parça kesmelerini ister ve bu ahşapları kullanarak ilişki kurma kartları yapacaklarını öğrencilere söyler.

- Öğrenciler, ahşap plakadan kestikleri 20 adet parçanın kenar, köşe ve yüzeylerini ince zımpara ile zımparalayarak parçaları boyamaya hazır hâle getirirler.

- Öğrenciler atölyede bulunan boyama kitaplarından ve genel ağdan kartlarında kullanmayı planladıkları görsellerle ilgili araştırma yaparlar. Uygun buldukları görselleri kurşun kalemle önce parşömen kâğıdına çizer sonra parşömen kâğıdını çizim altta kalacak şekilde ahşap parçalar üzerine yerleştirirler.

- Parşömen kâğıdının arkasından, görselin çizgileri üzerinden tekrar geçtiklerinde çizim ahşap zemine geçecektir. Öğrenciler figürlerin içini beyaz boya ile boyar ve oyuncağı kurumaya bırakırlar. Oyuncağın zeminini tamamen beyaza boyamak isteyen öğrenciler, ahşabı boyama işlemini çizimi yapmadan önce gerçekleştirmelidir.

- Beyaz boya kuruduktan sonra figürleri aslına uygun olarak renklendirirler. Daha sonra oyuncağı sprey vernikle vernikleyerek tamamlarlar.



Görsel 2.120: Fonksiyonuna göre ilişki kurma



Görsel 2.121: Kavramsal ilişki kurma

OKUMA PARÇASI

Maria Montessori (Mariya Montesori) ve Eğitim Metodu

Montessori metodunun kurucusu olan Maria Montessori, İtalyan bilim insanı, eğitimci ve İtalya'nın ilk kadın doktorudur. Montessori, metodunun temellerini zekâ engelli çocuklarla yaptığı çalışmalarla oluşturmuştur. Tamamen boş bir odada, zihinsel engelli çocukların yerdeki ekmek kırıntılarını sıraya dizerken sakinleştiğini görmüş, sıra dışı bir gözlem ve değerlendirme yeteneği ile zihinsel engelli çocuklarla çalışmaya başlamıştır. Elde ettiği başarılar sonucunda da bu yöntemi normal çocukların eğitiminde de kullanmaya karar vermiştir. Montessori metodu, daha çok okul öncesi kurumlarında ve lise dâhil olmak üzere tüm eğitim seviyelerinde uygulanmaktadır.

Montessori kuramı, bireysel becerileri ve ilgi alanlarına uygun olacak şekilde her çocuğun farklı öğrenme hızına sahip olduğunu kabul eden, özgür eğitim metodudur. **"Kendim yapabilmem için bana yardım et."** cümlesi, Montessori eğitiminin ana fikridir.

Montessori eğitiminde çocuklar, karma yaş şeklinde aynı sınıfta beraber eğitim görürler. Karma yaş eğitimi, sınıf içindeki küçük çocuğun büyük çocuğu çalışırken izlemesine ve böylece ileride yapacağı çalışmalar hakkında fikir edinmesine fırsat verir. Hatta çocuğun potansiyeline göre ileri derecedeki çalışmalara daha erken geçmesini sağlar. Büyük çocukların da küçük çocuklara yardım etmesini, böylece öğrendiklerini pekiştirmesini ve liderlik vasfını kazanmasını sağlar. Bir çocuğun başka bir çocuğa bildiklerini aktarması iki tarafın da daha iyi öğrenmesini kolaylaştırır. Montessori metodunda çocuk, bir çalışma üzerinde uzmanlaşmadan diğer çalışmaya geçmez, böylece başarısızlık duygusunu yaşamamış olur.

http://www.montessoridunyasi.com/montessori-felsefesi/ 14.01.2021-16.00
https://montessori.kapadokya.edu.tr/dr-maria-montessori-kimdir 14.01.2021-16.30
http://www.montessori.org.tr/montessori/montessori-pedagojisi/ 14.01.2021-17.00

17. ETKİNLİK



Görsel 2.122: Okul öncesi eğitim için domino

- Öğretmen, öğrencilerden kontrplaktan 10x5 cm ebatlarında 28 adet parça kesmelerini ister ve öğrencilere "Bu parçaları kullanarak domino yapacağız. Dominonuzu figürler ya da şekiller kullanarak renk, şekil ve sayı gibi kavramları çocuklara kazandırmaya yönelik olarak hazırlamalısınız." der.
- Öğrenciler belirtilen ebatlarda domino kartlarını hazırlar. Kartların ortalarından kartları iki eşit parçaya bölecek şekilde bir çizgi çizerler. Domino ile kazandırmayı hedefledikleri kavramı belirleyen öğrenciler, genel ağdan ve boyama kitaplarından bu kavramı kazandırmaya yönelik görselleri araştırırlar. Öğretmen, öğrencilere "Yapacağınız dominoda kullanılmak üzere 6 farklı figür hazırlamalısınız. Her karttaki iki figür aynı ya da farklı olabilir. 6 figürü 28 kartta eşit oranda kullanmalısınız." der.
- Kontrplaktan hazırladıkları kartlara figürleri çizen öğrenciler, figürlerin içini beyaz akrilik boya ile boyayarak kartları kurumaya bırakırlar. Daha sonra figürleri aslına uygun renklere boyayıp sprey vernikle verniklerler.
- Dominolarını tamamladıktan sonra ikişerli eş olur ve hazırladıkları dominoların uygulamasını yaparlar.

18. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden kontrplak ya da ahşaptan 6x6 cm ebatlarında 12 adet parça hazırlamalarını ister ve bu parçaları kullanarak gruplama oyuncağı yapacaklarını söyler. Öğrenciler, ahşap parçaların tüm yüzeylerini, kenar ve köşelerini zımparalayarak parçaları boyamaya hazır hâle getirirler.
- Öğrenciler gruplamada kullanacakları kavram, nesne ya da figürleri belirlerler. Şekil, renk, boyut, sayı, mekânda konum, zaman gibi kavramlardan ya da sebze, meyve, taşıt, hayvan ve eşyalar gibi varlıklardan hangisi ile ilgili gruplama oyuncağı yapacaklarını belirlerler. Gruplama oyuncağının içeriğine karar veren öğrenciler, boyama kitapları ya da genel ağdan oyuncaklarında kullanabilecekleri görselleri araştırır ve seçerler.
- Öğretmen, öğrencilerden kartlarda kullanacakları görselleri parşömen kâğıdına çizdikten sonra çizimleri ahşaba geçirmelerini ister.
- Çizimleri ahşaba geçiren öğrenciler, figürlerin içini beyaz boya ile boyar, ahşabı kurumaya bırakırlar. Oyuncağın zeminini tamamen beyaza boyamak isteyen öğrenciler, ahşabı boyama işlemini çizimi yapmadan önce gerçekleştirmelidir.
- Daha sonra öğrenciler, figürleri aslına uygun renklerde su bazlı boya ile boyar ve ince uçlu fırça yardımıyla figürlere kontur çekerler. Oyuncağı, son olarak sprey vernikle vernikleyerek tamamlarlar.



Görsel 2.123: Resimlerin ahşaba çizilmesi



Görsel 2.124: Resimlerin boyanması



Görsel 2.125: Taşıt gruplama kartları



Görsel 2.126: Kavram ilişkisi



Görsel 2.127: Sayı, renk ve şekil kavram ilişkisi



Görsel 2.128: Küp gruplama oyuncağı



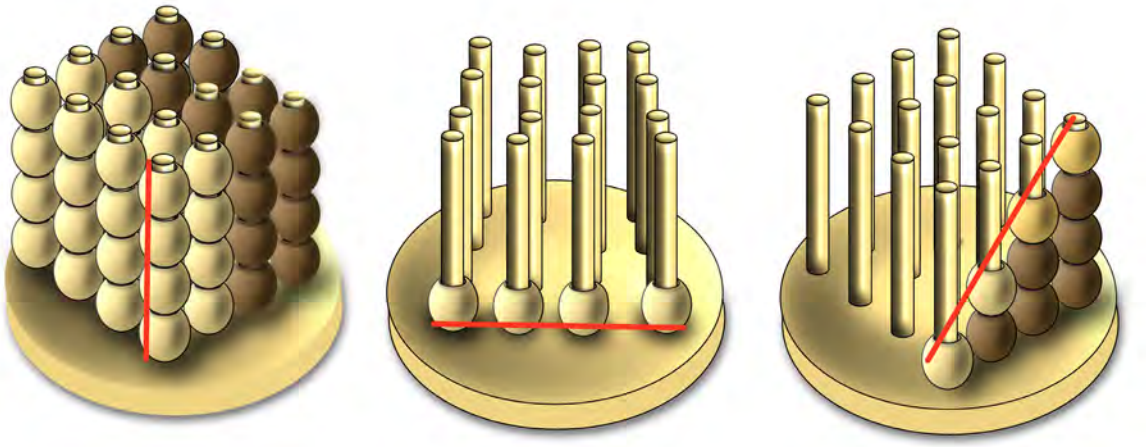
Görsel 2.129: Basit toplama çıkarma oyuncakları



Görsel 2.130: Renk, sayı, az ve çok kavramları

19. ETKİNLİK

- Öğretmen, bir hafta sonrası için öğrencilerden 32 adet açık renk ve 32 adet koyu renk ahşap boncuk getirmelerini ister. Ahşap boncukların deliklerinin 1 cm çapındaki çubuklara geçecek büyüklükte olması gerektiğini söyler.
- Öğrencilere "Dikey tıc tac toe (tik tak too) oyunu, daire şeklinde bir kaide üzerine dörderli dört sıra hâlinde sıralanmış dikey çubuklar ve 32'si açık renk, 32'si koyu renk olmak üzere toplam 64 boncuktan oluşan bir oyundur. İki oyuncuyla oynanan bu sıralama oyununda oyunculardan biri açık renk boncukları, diğeri koyu renk boncukları alır. İlk oyuncu çubuklardan birine bir boncuk takar ve sıra diğer oyuncuya geçer. Sırayla her oyuncu istediği çubuğa bir boncuk takar. Burada amaç oyuncunun elindeki boncuğun renginden oluşan dikey, yatay ya da verev bir sıra oluşturabilmesi, diğer oyuncunun da elindeki boncuklar yardımıyla rakibinin hamlelerini engellemesidir." açıklamasını yapar.



Şekil 2.11: Dikey tic tac toe oyunu

- Öğrenciler, ahşap plakadan 20 cm çapında birer daire şekli ve ahşap çubuklardan ya da plastik elektrik borularından 1 cm çapında ve 15 cm uzunluğunda 16 adet çubuk keserler. Çubukları ahşap plakanın üzerine 3 cm aralıklarla dörderli sıralar hâlinde ve dik şekilde, Japon yapıştırıcısı ile yapıştırırlar.
- Öğrenciler oyuncaklarını tamamladıktan sonra ikişerli eş olurlar ve oyuncağı uygularlar.



Görsel 2.131: Dikey tıc tac toe (tik tak too)

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

Oyuncakların seri üretimi 18. yüzyılda başlamıştır. İlk olarak tahta oyuncaklar sonra da sırayla kâğıt, teneke, kurmalı, buharlı, elektrikli ve pilli oyuncaklar, oyuncak sanayiinde yerini almıştır. Batı ülkeleri arasında, oyuncağı düzenli sanayi ürünü hâline dönüştüren ilk ülke Almanya olduğu için oyuncak tarihinde Alman oyuncakçılığının önemli bir yeri vardır.
Dünyada geçmişten günümüze oyuncak örneklerinin yer aldığı oyuncak müzeleri vardır. Bunlardan en bilinenleri; Nuremberg Oyuncak Müzesi (Almanya), Pollock'ın Oyuncak Müzesi (İngiltere), Liliput Antik Bebek ve Oyuncak Müzesi (İngiltere), Poissy Oyuncak Müzesi (Fransa), Milano Oyuncak Müzesi (İtalya), Japonya Oyuncak Müzesi, Rusya Sanat Eğitimi Oyuncak Müzesi'dir.

SIRA SİZDE

Dünyada olduğu gibi ülkemizde de oyuncak müzeleri bulunmaktadır. Ülkemizdeki oyuncak müzelerini araştırarak edindiğiniz bilgileri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.

20. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden ahşap plakalardan 20 cm çapında 9 adet daire kesmelerini, daha sonra 14 cm, 10 cm, 8 cm ve 6 cm yüksekliğinde birer silindir blok ve 12 cm yüksekliğinde iki silindir blok hazırlamalarını ister. Hazırlanacak silindir blokların çaplarının 3 cm olması ve silindir blokların hepsinin farklı renge boyanması gerektiğini söyler.
- Öğrenciler, 20 cm çapında kesilen dairelerden birinin üzerinde silindir blokların yerleştirileceği yerleri belirlerler ve çizerler. Bu çizimi bir parşömen kâğıdı yardımıyla diğer dairelerin üzerine de geçerler.
- Boyası kuruyan silindir blokları daire şeklinde kesilmiş ahşap plakalardan birinin üzerine (önceden çizilerek belirlenen noktalara) Japon yapıştırıcısıyla yapıştırır ya da matkapla vidalarlar.
- Daire şeklinde kesilmiş ahşapların üzerine panç (Görsel 2.132) ile delikler açarak ahşapların bu silindirlerden geçmesini sağlarlar. Her silindirin yüksekliği farklı olduğu için her katta açılacak delik sayısı eksilecektir.
- Kalan dairelerden ilk üçünün üzerine zemindeki blokların yerleşim düzenine uygun olacak şekilde 6 delik açarlar. Dördüncü kata geldiklerinde sadece 5 silindir bir üst kata çıkacak boyutta olduğu için daireye 5 delik açarlar. Bu şekilde her katta bir delik eksik açarak oyuncağın kesim işlemini tamamlarlar. Son katın deliklerini de açıp deliklerin kenarını silindirlere uygun renge boyadıktan sonra oyuncağı vernikler ve kurumaya bırakırlar.

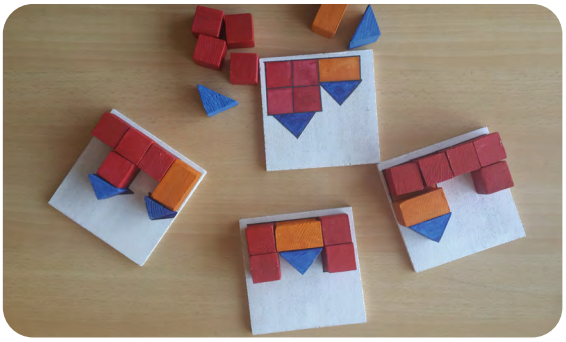


Görsel 2.132: Panç



Görsel 2.133: Renk ve şekil ilişkisi

21. ETKİNLİK



Görsel 2.134: Ahşap eşleştirme küpleri

- Öğretmen, öğrencilerden düz ve ahşap plakadan 15x15 cm ebatlarında 4 adet ahşap kesmelerini, ahşabı beyaza boyamalarını ister. Daha sonra öğrencilerden 3 cm kalınlığındaki ahşaplardan 3x3 cm ebatlarında 20 küp, 3x5 cm ebatlarında 20 dikdörtgen prizma ve 3x5 cm ebatlarında 20 üçgen prizma kesmelerini ister. Öğrenciler kestikleri küpleri kırmızı, dikdörtgen prizmaları turuncu, üçgen prizmaları mavi renge boyarlar. İsteyen öğrenciler ana ve ara renklerden kendi seçtikleri renkleri kullanabilirler.
- Öğrenciler daha önceden 15x15 cm ebatlarında kesip beyaza boyadıkları dört ahşap plaka üzerine Görsel 2.134'te görüldüğü gibi kare, dikdörtgen ve üçgenlerin farklı biçimde yerleştirildiği çizimleri yapar ve kareleri kırmızıya, dikdörtgenleri turuncuya ve üçgenleri maviye boyarlar. Boya kuruduktan sonra öğrenciler ikişerli gruplara ayrılarak oyunu uygularlar.

8. UYGULAMA FAALİYETİ

37-72 Ay Çocuğuna Uygun Ahşap Eğitici Oyuncak Yapma

Boya ve ahşap malzeme kullanarak 37-72 ay çocuğuna uygun, özgün bir eğitici oyuncak tasarlayınız. Tasarladığınız oyuncağı atölyede yapınız.

Etkinliği planlarken ve uygularken şu noktalara dikkat ediniz:

- Oyuncağınızı "Eğitici Oyuncak Uygulama Aşamaları"ndan birine uygun olarak tasarlayınız.
- Eğitici oyuncağınızı 37-72 ay çocuğunun yaşına, gelişim düzeyine, ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak hazırlayınız.
- Oyuncağınızı uygun ahşap ve boya malzemesi kullanarak hazırlayınız.
- Oyuncağınız için açık ve anlaşılır bir yönerge hazırlayınız. Yönergenizde Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösteriniz.
- Oyuncağınızı 6 ders saati içinde tamamlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

BOYA VE AHŞAP MALZEMELER KULLANARAK 37-72 AY ÇOCUĞUNA UYGUN EĞİTİCİ OYUNCAK TASARLAMA VE YAPMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Boya ve ahşap malzemeler kullanarak 37-72 ay çocuğuna uygun eğitici oyuncak tasarlama ve yapma uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Tasarım Aşaması					
1	Eğitici oyuncağını 37-72 ay çocuğunun ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olarak belirledi.					
2	Ahşap malzeme ve boya kullanarak yapacağı özgün bir eğitici oyuncak tasarımı hazırladı.					
3	Oyuncak tasarımını, belirlediği eğitici oyuncak uygulama aşamasına uygun yaptı.					
4	Oyuncağını 37-72 ay çocuğunun gelişim özelliklerine uygun tasarladı.					
	B) Hazırlık Aşaması					
5	Tasarladığı eğitici oyuncağa uygun yapıda (ebat, doku vb.) ahşap hazırladı.					
6	Ahşap malzemeyi tasarladığı oyuncağa uygun ölçülerde kesti.					
7	Ahşap malzemeyi zımparaladı.					
8	Çizimlerini ahşap malzemeye orantılı yaptı.					
9	Eğitici oyuncak yapımı için uygun boya malzemesi hazırladı.					
	C) Boyama Aşaması					
10	Ahşaba çizdiği figürleri su bazlı beyaz boya ile boyadı.					
11	Oyuncağında yer alan figürleri orijinaline uygun renklerde ve tekniğine uygun boyadı.					
12	Oyuncağında yer alan figürlerin kenarına ince kontur çizdi.					
13	Boya kuruduktan sonra oyuncağını vernikledi.					
	Ç) Yönerge Hazırlama Aşaması					
14	Oyuncağı için açık ve anlaşılır bir yönerge hazırladı.					
15	Hazırladığı yönergede Türkçeyi doğru kullandı.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 15 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 75'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/75] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

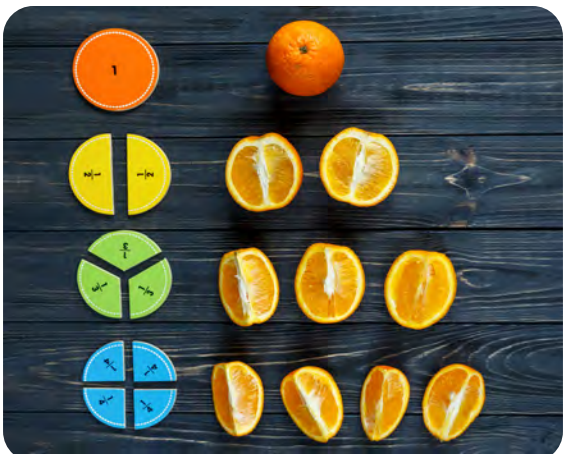
2.3.4.6. Oyuncakların Etkinliklerde Kullanımı

7. OYUN ÖRNEĞİ

Matematik ve Sanat Etkinliğinde Eğitici Oyuncak Kullanımı

Öğretmen çocukları bir masa etrafında toplar. Masanın üzerine tam, yarım, çeyrek kavramlarını gösteren ahşap eğitici oyuncak kartlarını yerleştirir. Elinde tuttuğu portakalı çocuklara göstererek "Elimdeki portakal bu kartlardaki şekillerden hangisine benziyor?" sorusunu sorar. Çocuklardan cevaplarını aldıktan sonra portakalın tam olduğunu ve karttaki şeklin adının tam olduğunu söyler. Portakalı meyve bıçağı ile ortadan iki eşit parçaya ayırır ve bu portakalın kartlardaki hangi şekle benzediğini sorar. Çocuklardan cevapları alır ve bir bütünün iki eşit parçaya bölündüğünde iki yarım elde edildiği açıklamasını yapar.

Daha sonra öğretmen, yarım portakalları da eşit ikişer parçaya böler ve "Bu kestiğim portakallar masadaki hangi şekle benzedi?" der. Çocuklardan cevapları alır ve masadaki kartları karşılaştırır. "Bir bütünü ikiye böldüğümüzde ortaya çıkan parçaya yarım, yarımları ikiye böldüğümüzde elde edilen her bir parçaya çeyrek denir." açıklamasını yapar (Görsel 2.135).



Görsel 2.135: Parça-bütün ilişkisi

- Öğretmen tam, yarım, çeyrek kavramlarının uygulamasını ve açıklamasını eğitici oyuncak kartları ve portakalı kullanarak yaptıktan sonra çocuklardan dörderli gruplar hâlinde masalara geçmelerini ister.
- Her masaya tam, yarım, çeyrek kavramlarını gösteren kartlar yerleştirir. Her çocuğa oyun hamuru ve birer plastik bıçak verir.
- Çocuklardan oyun hamurlarından tam, yarım, çeyrek şekilleri oluşturmalarını ve masadaki kartlarla eşleştirmelerini ister.
- Etkinlik tamamlandıktan sonra da çocuklardan oyun hamurlarından yaptıkları tam, yarım, çeyrek şekillerini kullanarak bir kompozisyon oluşturmalarını ister.



Görsel 2.136: Oyun hamuru

8. OYUN ÖRNEĞİ

Türkçe Etkinliğinde Oyuncak Kullanımı

Öğretmen, çocuklardan Türkçe etkinliği için minderlere oturmalarını ister. Eline bir ayı ve bebek dolgu oyuncağı alarak çocukların karşısına oturur Oyuncakları çocuklara göstererek "Sizce bu oyuncaklarla ne yapacağım?" der. Çocuklardan cevaplarını aldıktan sonra oyuncakları tanıtır. Oyuncak ayının adının Bobo, örgü bebeğin adının Tuti olduğunu söyler. “Bugün sizlere öykümüzü Küçük Ayı Bobo ile Bebek Tuti anlatacak.” der. Oyuncak ayı ve bebeği kullanarak öyküyü anlatırken iki karakterin seslendirmelerini ve öykünmelerini de yapar.

Öğretmen öykü anlatımını tamamladıktan sonra gönüllü çocukların, Ayı Bobo ve arkadaşı Tuti karakterlerini kullanarak öyküyü anlatmalarını ister.



Görsel 2.137: Oyuncaklarla öykü anlatımı

9. OYUN ÖRNEĞİ

Drama Etkinliğinde Oyuncak Kullanımı

Öğretmen, drama etkinliğinde ısındırıcı çalışma için çocuklara "Şimdi hepiniz birer araba kullanıyorsunuz. Arabalarınızı benim yönergelerime göre kullanmanızı istiyorum." der. Daha sonra "Arabalar yolda çok yavaş ilerliyor, o kadar yavaş ilerliyor ki neredeyse duracak. Şimdi hızlanmaya başladı, yavaş yavaş hızını artırıyor. Kırmızı ışık yandı, arabalar durdu, tekrar hareket etti. Hızlandı, hızlandı, şimdi tekrar yavaşlamaya başladı ve durdu." yönergelerini verir. Çocuklar yönergelere uygun hareket ederler. Isınma çalışmasından sonra öğretmen, çocukları minderlere alır ve onlara "Daha hızlı gitseydik, kırmızı ışıkta durmasaydık ne olurdu?" sorusunu sorar, çocuklardan cevapları alır.

Daha sonra Kukla Mini'yi eline alan öğretmen "Bugün Mini sizlere ambulans gelene kadar yapılacak ilk yardımı gösterecek." der. Çocukların arasından gönüllü iki kişi seçer. Seçilen çocuklardan biri hasta diğeri de ilk yardımı uygulayan kişi olacaktır. Öğretmen, Kukla Mini'yi kullanarak çocuklara ilk yardım hakkında bilgi verir ve ilk yardımın uygulamasını gösterir. Gönüllü olan çocuklar, Kukla Mini'nin yaptığı uygulamayı canlandırırlar. Daha sonra diğer çocuklar da ikişerli eş olurlar. Çocuklardan biri hasta diğeri ilk yardımı uygulayan kişi rolünü alır. Öğretmen, rolleri değiştirerek tüm çocukların hastayı ve ilk yardımı uygulayan kişiyi canlandırmasını sağlar.

Esas çalışma tamamlandıktan sonra çocuklar minderlere otururlar. Öğretmen, Kukla Mini'yi kullanarak çocuklara "İlk yardım denilince ne anlıyoruz? Bir kaza ya da ani hastalık durumunda ilk olarak ne yapmalıyız? Sağlık ekiplerini çağırmak için hangi numarayı aradık? Herkes ilk yardım yapabilir mi? Hiç ilk yardım yapan birini gördünüz mü?" sorularını sorar ve çocuklarla drama etkinliğinin değerlendirmesini yapar.

Öğretmen, çocuklara "Kukla Mini'nin size başka hangi konularda bilgi vermesini istersiniz?" sorusunu sorarak çocuklardan önerilerini alır. Kukla Mini ile daha sonra yapılacak etkinliklerde bu önerileri dikkate alır.



Görsel 2.138: Kukla ile ilk yardım canlandırması



Görsel 2.139: Dolgu oyuncakla drama etkinlikleri

SIRA SİZDE

Derste edindiğiniz bilgiler ve size verilen "etkinliklerde oyuncakları kullanma örnekleri" ni göz önünde bulundurarak 37-72 ay çocukları için hazırladığınız oyuncaklardan bir ya da birkaçını kullanabileceğiniz bir okul öncesi etkinliği hazırlayınız.

10. OYUN ÖRNEĞİ

Müzik Etkinliğinde Oyuncak Kullanımı

Öğretmen, müzik etkinliğinde çocuklara "Ali Babanın Çiftliği" şarkısını ezgisiyle öğretir. Daha sonra şarkıda geçen hayvanların kuklalarını çocuklara dağıtır. Çocuklardan bu kuklaları kullanarak şarkıyı söylemelerini ve şarkının öykünmelerini yapmalarını ister. Daha sonra çocuklar kuklaları birbirleriyle değiştirerek şarkıyı bir kez daha söylerler.



Görsel 2.140: Müzik etkinliğinde kukla

1. OYUN ÖRNEĞİ



Görsel 2.141: Hulahoop parkuru

Hareket Etkinliğinde Oyuncak Kullanımı

Öğretmen 10 adet hulahoopu arka arkaya dizerek yerde bir parkur oluşturur. Çocuklardan, parkura 10 adım mesafede tek sıra olmalarını isteyen öğretmen sayışma yoluyla iki çocuk seçer. Seçilen çocuklar, yere dizilmiş holahoop parkurunun hemen önünde durur ve kendilerine verilen hulahoopu yerden yaklaşık 20 cm yukarıda tutarlar.

Öğretmen, tek sıra olan çocuklardan sırayla koşarak gelip arkadaşlarının tuttuğu hulahoopun içinden atlamalarını ardından da parkurdaki hulahopların her birinin içine basarak parkuru tamamlamalarını ister. Daha sonra hulahoop tutan çocuklar değiştirilerek etkinlik tekrar edilir.



Görsel 2.142: Hareket etkinliğinde hulahoop kullanımı

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A. Aşağıdaki cümlelerin başına cümlede verilen ifade doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız. Yanlış olan cümlelerin doğrularını altlarına yazınız.

1. (……) Doğal malzemeler ve gerçek nesneler de oyun materyali olarak çocuklara sunulabilir.

……

2. (……) Kurallı oyunlar hareketli ve dinlendirici olarak iki aşamada planlanır ve uygulanır.

……

3. (……) Öğretmen, çocuklar için oyun seçerken çocukların gelişimsel özelliklerini ve bireysel farklılıklarını göz önünde bulundurmalıdır.

……

4. (……) Parmak oyunu, bir öykü anlatma tekniğidir.

……

5. (……) Kâğıt işleri ve artık materyal çalışmaları, okul öncesi eğitimde uygulanan sanat etkinlikleridir.

……

6. (……) 37-48 ay çocuğu 1'den 50'ye kadar ritmik sayar.

……

7. (……) 48-60 ay çocuğu iki nesneden oluşan örüntüyü yapabilir.

……

8. (……) 60-72 ay çocuğu nesneleri birden fazla özelliğine göre gruplayabilir.

……

B. Aşağıdaki soruları okuyunuz ve doğru seçeneği işaretleyiniz.

9. Özden öğretmen oyunlarını sınıfındaki çocukların esneklik, hız, tepki ve koordinasyon becerilerini destekleyecek şekilde oluşturmuştur. **Buna göre öğretmenin amacı çocukların hangi gelişim alanını desteklemektir?**

A) Motor gelişim
B) Dil gelişimi
C) Özbakım becerileri
D) Bilişsel gelişim
E) Sosyal-duygusal gelişim

10. Şule'nin oynadığı oyunda denge tahtası üzerinde yürümesi, tek ayaküstünde zıplaması ve yönerge doğrultusunda koşması bekleniyorsa çocuğun hangi gelişim alanı destekleniyordur?

A) Bilişsel gelişim
B) Dil gelişimi
C) Motor gelişim
D) Sosyal-duygusal gelişim
E) Özbakım becerileri

11. Enes Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü 10. sınıf öğrencisidir. Oyun ve oyuncak atölyesi dersinde öğretmeni Enes'ten çocukların gelişimini destekleyen bir oyun oluşturmasını istemiştir. Enes, "Geometrik şekilleri birleştirerek yeni şekiller oluşturur." ve "Nesneler arasındaki benzerlik ve farklılıkları söyler." kazanımlarına yönelik etkinlik hazırlamıştır.

Buna göre Enes, çocuğun hangi gelişim alanını desteklemeyi hedeflemiştir?

A) Özbakım becerileri
B) Bilişsel gelişim
C) Büyük kas gelişimi
D) Dil gelişimi
E) Küçük kas gelişimi

12. Öğretmen, öğrencileri iki gruba ayırır ve her grup için bir bardak, bir su dolu ve bir boş kova hazırlar. Öğrencilerin sırayla dolu kovaya gidip bardaklarına su doldurup suyu boş kovaya dökmelerini ister.

Öğretmenin oluşturduğu bu oyunda çocuğun hangi gelişim alanı desteklenmektedir?

A) Özbakım becerileri
B) Bilişsel gelişim
C) Dil gelişimi
D) Sosyal-duygusal gelişim
E) Motor gelişim

13. Öğretmen, öğrettiği tekerlemeyi çocuklardan söylemelerini istiyorsa çocukların hangi gelişim alanını destekliyordur?

A) Sosyal-duygusal gelişim
B) Özbakım becerileri
C) Bilişsel gelişim
D) Dil gelişimi
E) Motor gelişim

14. Öğretmen, çocukların paylaşma, iş birliği, yardımlaşma davranışlarını geliştirmek istiyorsa çocukların hangi gelişim alanını desteklemeye yönelik oyunlar oluşturmalıdır?

A) Sosyal-duygusal gelişim
B) Özbakım becerileri
C) Dil gelişimi
D) Bilişsel gelişim
E) Motor gelişim

15. Mehmet, akşam eve gittiğinde babasına okulda ayakkabı bağcıklarını bağlamayla ilgili oynadıkları oyunu anlatmıştır.

Mehmet'in öğretmeni bu oyunu oynatmakla çocukların hangi gelişim alanını desteklemeyi hedeflemiştir?

A) Özbakım becerileri
B) Küçük kas gelişimi
C) Büyük kas gelişimi
D) Dil gelişimi
E) Sosyal-duygusal gelişim

16. 37-72 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyunları seçerken dikkat edilecek noktalarla ilgili aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

A) Seçilen oyun, çocuğa kazandırılması planlanan kazanım ve göstergelere uygun olmalıdır.
B) Seçilen oyun, çocuğun ilgisini çekmeli ve çocuğun iyi vakit geçirmesini sağlamalıdır.
C) Oyun seçilirken oyunun oynanacağı zaman dilimi göz önünde bulundurulmalıdır.
D) Oyun seçilirken sınıftaki çocuk sayısı göz önünde bulundurulmalıdır.
E) Seçilen farklı oyunlarla çocuğun tek gelişim alanı desteklenmelidir.

17. 37-72 ay çocuğunun gelişim alanlarını destekleyen oyun oluştururken dikkat edilecek noktalarla ilgili aşağıdakilerden hangisi yanlıştır?

A) Öğretmen, oyunu oluşturmaya başlamadan önce oyunun hangi gelişim alanını destekleyeceğine karar vermelidir.
B) Kurallı oyunlar ısındırıcı, hareketli ve dinlendirici olarak üç aşamada planlanmalıdır.
C) Oyun süresi ve oynama zamanıyla ilgili gerekli planlama oyun oluşturulduktan sonra yapılmalıdır.
D) Oyun oluşturulurken oyunda kullanılacak araç gerece de karar verilmeli ve araç gereçle ilgili gerekli hazırlıklar yapılmalıdır.
E) Oyun oluşturma sürecinde bireysel farklılıkları olan çocukları oyuna dâhil edebilmek için planlamalar yapılmalıdır.

18. Çocukların ilkokula geçiş sürecini kolaylaştıran ve hazır bulunuşluklarını artıran kalem kullanma becerileri, çizgi çalışmaları gibi çalışmalar aşağıdaki etkinlik türlerinden hangisinde yer alır?

A) Okuma yazmaya hazırlık çalışmaları
B) Fen etkinlikleri
C) Sanat etkinlikleri
D) Türkçe etkinlikleri
E) Matematik etkinlikleri

19. "Bir üçgen, bir kare, bir üçgen" dizilimini başlatarak devamını çocuğun getirmesini istediğimiz işlem aşağıdakilerden hangisidir?

A) Gruplama yapma
B) Örüntü tamamlama
C) Eşleştirme
D) İlişki kurma
E) Domino tamamlama

20. Öğretmen "dün, bugün" bilgisini içeren bir etkinlik planladığında çocuklara aşağıdaki kavramlardan hangisini kazandırmayı amaçlamıştır?

A) Mekânda konum kavramı
B) Sayı kavramı
C) Boyut kavramı
D) Zaman kavramı
E) Zıtlık kavramı

21. Domino, yapboz, eşleştirme kartı gibi oyuncaklar, çocukların hangi gelişim alanlarını desteklemeye yöneliktir?

A) Dil gelişimi
B) Sosyal-duygusal gelişim
C) Bilişsel gelişim
D) Motor gelişim
E) Özbakım becerileri



3.

ÖĞRENME BİRİMİ

ANİMASYON ÇALIŞMALARI



KONULAR

3.1. ANİMASYON

3.2. 0-72 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK ÖZGÜN YÜZ VE VÜCUT BOYAMA

3.3. ÖZGÜN KOSTÜMLER VE AKSESUARLAR

KAVRAMLAR

Animasyon
Çocuk animasyonu
Animatör
Çocuk animatörü
Organizasyon
Rekreasyon
Aksesuar

NELER ÖĞRENECEKSİNİZ?

- Animasyon ile ilgili temel kavramlar
- Animatörün özellikleri
- Animasyonun çocuğun gelişimine olan etkileri
- Animasyonun yararları ve çocuk animasyonunun uygulama alanları
- Yüz ve vücut boyamanın önemi ve bireyler üzerindeki etkileri
- Yüz ve vücut boyamada kullanılan araç gereç ve teknikler
- Tekniğine uygun yüz ve vücut boyama yapma
- Animasyonda kostüm ve aksesuarın önemi
- Kostüm ve aksesuar hazırlama
- Kostüm ve aksesuarları uygun etkinliklerde kullanma

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

1. **Çevrenizdeki ailelerle görüşerek çocuklarının özel günlerinde (doğum günü, sünnet düğünü, mezuniyet vb.) ne tür kutlama etkinlikleri yaptıklarını, bu etkinlikler için profesyonel destek alıp almadıklarını araştırınız. Edindiğiniz bilgileri sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.**
2. **Bir doğum günü organizasyonu planlamanız istenseydi organizasyon için ne tür etkinlikler planlardınız?**
3. **Çocuk animasyonlarını diğer etkinliklerden ayıran özellikler nelerdir? Fikirlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.**

3.1. ANİMASYON

3.1.1. Animasyonun Tanımı ve Faaliyet Türüne Göre Çeşitleri

İnsan gruplarının boş zamanlarını değerlendirmek, onları görsel ve işitsel etkinliklerle eğitmek, eğlendirmek ve onlara mesaj vermek amacıyla planlanıp yapılan canlandırma ve performans gösterilerine **animasyon** denir. Animasyon etkinlikleri; bu alanda hizmet veren kurumlar ile turizm sektöründe konaklama işletmelerinin animasyon departmanı tarafından planlanır, hazırlanır ve sunulur.

Faaliyet Türüne Göre Animasyon Hizmetlerinin Çeşitleri

A) Sportif Animasyonlar: Animasyon ekibi tarafından müşteriler için düzenlenmiş vadi ve tepe yürüyüşleri, binicilik, voleybol, futbol, basketbol, golf, su sporları, kayak gibi sportif etkinliklerdir.

B) Turizm ve Seyahat Animasyonları: Turistik değerlere yönelik çevre gezileri, sportif etkinlikler, otel ve konaklama yerlerinde dans, illüzyon, komedi gösterileri, kostümlü gösteriler, tiyatro, konserler, karaoke, yarışmalar ve yöresel geceler düzenleme vb. etkinliklerdir (Görsel 3.1).

C) Sağlıklı Yaşam Animasyonları: Doğa yürüyüşleri, sportif faaliyetler, termal ve klimatizm tesislerinde düzenlenen etkinliklerdir.

Ç) Sosyal-Kültürel Animasyonlar

- **Özel gün animasyonları:** Doğum günü, düğün, yıl sonu gösterileri, mezuniyet gibi özel günler için düzenlenen etkinlikler, yarışmalar, oyunlar, kostümlü sunumlar vb. etkinliklerdir.
- **Şenlik animasyonları:** Şişme oyuncaklar, yarışmalar, dans ve sahne gösterileri vb. etkinliklerdir (Görsel 3.2).



Görsel 3.1: Su sporlarından rafting (sal yarışı)



Görsel 3.2: Şişme sumo güreşi oyunu

- **Açılış, motivasyon ve reklam animasyonları:** İş yeri çalışanları ve öğrenciler için motivasyon sağlamak amacıyla düzenlenen piknikler, turistik geziler, doğa yürüyüşleri, bir marka ya da ürün tanıtımında düzenlenen gösteriler ve yemek organizasyonları, yarışmalar, kostümlü sunumlar, promosyon dağıtımı, çekiliş gibi etkinliklerdir.
- **Fuar, sergi, panayır animasyonları:** Fuar, sergi ve panayır alanlarındaki katılımcıları eğlendirmek için yapılan yarışmalar, kostümlü gösteri ve tanıtımlar, şişme oyuncaklar, promosyon dağıtımı, çekiliş, müzikli gösteriler vb. etkinliklerdir.

3.1.2. Animasyonla İlgili Temel Kavramlar

3.1.2.1. Çocuk Animasyonu

Çocukların boş zamanlarını gönüllü katılımlarıyla ve doyum sağlayıcı etkinlikler ile geçirebilmeleri için turizm işletmeleri ya da animasyon etkinlikleri hizmeti veren kurumlar tarafından düzenlenen ve pedagojik yeterliliğe sahip kişiler tarafından yürütülen etkinliklere **çocuk animasyonu** denir.

3.1.2.2. Animatör

Animasyon etkinlikleri ile ilgili araç gereci hazırlayan, uygulanacak etkinliklerin tanıtımını yaparak bunlara katılımı sağlayan, animasyon etkinliklerini uygulayan, alanında eğitim alarak yetişen, mesleki becerilere sahip kişilere **animatör** denir.

Çocuk animasyonunda görev alan animatörlere **çocuk animatörü** denir. Çocuk animatörü çocukları sevmeli, sabırlı olmalı ve çocukların gelişimsel özelliklerini iyi bilmelidir. Çocukların yaşlarına ve ilgilerine göre yapılabilecek etkinlikleri takip etmeli, yaratıcı fikirler sunabilmelidir.

Animatörler; eğlence hizmetleri ve turizm sektörlerinde, özel organizasyonlarda, konaklama tesislerinde konukların hoş, eğlenceli vakit geçirmeleri için oyunlar, spor etkinlikleri, sahne gösterileri, dans ve müzik etkinlikleri gerçekleştirirler.

Animatörün görevleri şunlardır:

- Sahne, spor ve oyun etkinlikleri planlamak
- Etkinlikler için gerekli araç gereci hazırlamak, uygun ortamlarda saklayarak korumak, araç gerecin bakımını yapmak
- Etkinliklerin tanıtımını yaparak katılım sağlamak ve etkinlikleri uygulamak

Animatörün özellikleri: Bir animatörün görevlerini yerine getirebilmesi ve işinde başarılı olabilmesi için bazı özelliklere sahip olması gerekir. Animatörlük ile ilgili bilgi ve becerilerin çoğu bu alanda eğitim veren kuruluşlardan alınabilir ancak animatörlük için sadece bu alanda eğitim almış olmak yeterli değildir. Bu mesleği yapacak kişilerin bazı özelliklere de sahip olması gerekir.

Animatör şu özelliklere sahip olmalıdır:

- Coşkulu ve enerjik
- Estetik ve yaratıcı
- Güler yüzlü, samimi, içten ve sabırlı
- Etkili iletişim kurma ve ikna etme becerisine sahip
- Akıcı, düzgün ve dil bilgisi kurallarına uygun konuşan
- En az bir yabancı dil bilen

- Koordinasyon ve organizasyon yapabilen
- İnsanların duygu, inanç ve ihtiyaçlarına duyarlı, farklılıklara saygılı
- Pratik çözümler üretebilen
- Drama, müzik, dans ve eğlence etkinlikleri konusunda geniş bir dağarcığa sahip
- Ekip çalışması ve bireysel çalışma disiplinine sahip
- Hafta sonu ya da akşam gibi farklı mesai saatlerinde çalışabilecek
- Bedenen güçlü, sağlıklı ve iyi bir görünüme sahip

1. ETKİNLİK

Öğretmen, öğrencileri iki gruba ayırır ve gruplarla konuşma halkası oluşturacaklarını söyler. ilk gruptaki öğrencilerin bir çember oluşturmasını, diğer gruptaki öğrencilerin de ilk grubun çevresini saracak şekilde bir çember oluşturmasını ister. Böylelikle iç içe iki çember oluşur. İç çemberdeki öğrencilerin yüzleri dış çemberdeki öğrencilere dönük olur.

Öğretmen, öğrencilere "Her birinizin karşısında diğer çemberden bir arkadaşınız var. İç çemberdeki öğrenci, dış çemberde tam karşısında duran arkadaşına animatörün özelliklerinden birini söyleyecek. Dış çemberde öğrencinin karşısında duran arkadaşı da kendisine söylenen özelliği tekrar edip sağına doğru bir adım atacak. Bu sayede dış çemberdeki her öğrenci iç çemberde bulunan başka bir arkadaşının karşısına gelmiş olacak. İç çemberde olanlar, karşısına her yeni gelen arkadaşına animatörün başka bir özelliğini söyleyecek. Dış çemberdekiler, iç çemberdeki arkadaşlarının hepsiyle konuşup bir turu tamamlayana kadar aynı şekilde devam edeceksiniz. İlk tur tamamlanmadan animatörün bütün özellikleri sayılmış olursa iç çemberdekiler daha önceden söylediği bir özelliği tekrar söyleyebilirler." açıklamasını yapar.

Bir tur tamamlandıktan sonra iç çemberdeki öğrencilerle dış çemberdeki öğrencilerin yerleri değişir ve etkinlik tekrar yapılır.

3.1.2.3. Organizasyon

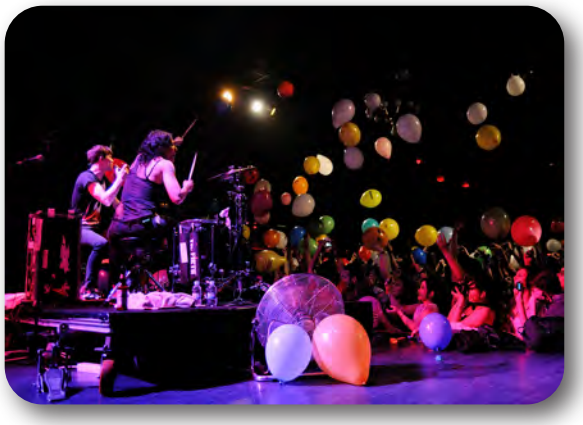
Her tür etkinlikte (yemek, düğün, tanıtım, doğum günü, konser, toplantı vb.) yapılacak işler ve etkinliklerle ilgili planlama, düzenleme ve hazırlıkların yapılması, önlemlerin alınmasına **organizasyon** denir (Görsel 3.3, Görsel 3.4, Görsel 3.5, Görsel 3.6).



Görsel 3.3: Yemek organizasyonu



Görsel 3.4: Açılış organizasyonu



Görsel 3.5: Konser organizasyonu



Görsel 3.6: Doğum günü organizasyonu

3.1.2.4. Rekreasyon

İnsanların günlük rutin etkinlikleri (yemek yemek, okula gitmek, temizlik yapmak vb.) dışındaki boş zamanlarında gönüllü olarak katıldıkları ve katılmaktan keyif aldıkları etkinliklere **rekreasyon** denir. Rekreasyon etkinlikleri dinlenmek için değil etkin olmak için yapılan eylemlerdir. Düzenli olarak yapılan etkinlikler rekreasyon değildir. Örneğin her gün düzenli olarak koşu yapmak rekreasyon değildir.

Her animasyon etkinliği bir rekreasyondur fakat her rekreasyon etkinliği animasyon değildir. Bir firma ya da kurum tarafından planlanarak sunulan veya kişilerin kendi kendilerine planlayarak yaptıkları boş zaman değerlendirme etkinlikleri rekreasyondur. Ancak bir rekreasyon etkinliğinin animasyon olarak değerlendirilmesi için bir firma ya da kurum tarafından bir amaç için planlanıp kişilere sunulmuş olması gerekir. Örneğin turistik bir otelde kalan müşterilerin eğlenceli vakit geçirmesi, otelin daha çok tercih edilmesi amacıyla otelin animasyon departmanı tarafından günü, saati, kaç kişi ile yapılacağı, hangi personelin görevli olacağı önceden planlanarak hazırlanan spor ya da eğlence etkinlikleri animasyondur. Bu animasyon etkinlikleri aynı zamanda bir rekreasyondur. Bireylerin kendi aralarında karar vererek kendi kendilerine spor yapmaları, orman yürüyüşü yapmaları ya da tiyatro izlemeleri ise animasyon değil rekreasyondur (Görsel 3.7, Görsel 3.8).



Görsel 3.7: Rekreasyon spor etkinliği



Görsel 3.8: Animasyon spor etkinliği

2. ETKİNLİK

Tek Kelime Etkinliği

Öğretmen; dersin sonunda öğrencilerden animasyon, animatör, çocuk animatörü, organizasyon ve rekreasyon kavramlarını en iyi şekilde özetlediğini düşündükleri birer kelime ile ifade etmelerini ister. Öğrenciler seçtikleri kelimeleri bir kâğıda yazar. Daha sonra her öğrenci hangi kavramı anlatmak için hangi kelimeyi seçtiğini söyler ve neden bu kelimeyi seçtiğini açıklar.

3.1.3. Animasyonun Çocuğun Gelişimine Etkileri

Animasyon etkinlikleri eğlenceli etkinliklerdir. Bu nedenle kişiler, animasyon etkinliklerine kendi istekleriyle ve hoş vakit geçirmeye programlanmış olarak katılırlar. Çocukların animasyon etkinliklerine katıldıkları ortamlar çoğunlukla turistik tesisler, özel gün kutlamaları ve şenliklerdir. Çocuklar için hazırlanan animasyon etkinliklerinde yer alan animatörler, alanları ile ilgili yeterli donanıma sahip olmanın yanı sıra çocuk gelişimi ve çocuk psikolojisi konularında da bilgi sahibi olan çocuk animatörleridir (Görsel 3.9). Çocuk animatörleri; planladıkları animasyon etkinlikleriyle çocukların eğlenceli zaman geçirmesini sağlamakla birlikte kendilerini rahatlıkla ifade edebilmelerine, yeni bilgiler edinmelerine, vücutlarını doğru ve aktif kullanabilmelerine yardımcı olmayı da amaçlar. Bu nedenle animatörler etkinliklerinde çocuklar için en etkili öğrenme metodu olan yaparak, yaşayarak ve oyunla öğrenme yöntemlerini kullanırlar (Görsel 3.10).



Görsel 3.9: Çocuk animatörü



Görsel 3.10: Çocuk animasyonu

Animasyon etkinlikleri, çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyen zengin uyarıcı bir çevre sağlar. Animasyon etkinliklerinin eğlenceli etkinlikler olması, bu etkinliklerde katı kurallar ve zorunluluk olmaması, çocukların etkinliklere isteyerek katılmalarına yardımcı olur. Kişilerin isteyerek katıldıkları etkinlikler en kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirir. Çocukların etkinliklere aktif katılımları sayesinde yaratıcılıkları, ilgi ve yetenekleri ortaya çıkar. Animasyon etkinlikleri grupla yapılan etkinlikler olduğu için çocuklara bir gruba ait olma fırsatı vererek sosyalleşme imkânı tanır. Çocukların duygu ve düşüncelerini daha rahat ifade edebilmelerine olanak sağlar. Çocuklar animasyon etkinlikleriyle düzgün ve doğru konuşmayı, konuşurken ses tonunu, jest ve mimiklerini doğru kullanmayı öğrenirler. Animasyon etkinlikleri sırasında yaşadıkları deneyimler; çocuklara hoşgörü, sabır, kurallara uyma gibi alışkanlıklar kazandırır. Yapılan etkinliklerle bedenlerini etkin olarak kullanma fırsatı bulan çocuklar öz güven kazanırlar ve bu çocukların çok yönlü düşünme, problem çözme, empati kurma becerileri gelişir (Görsel 3.11).

Okul öncesi eğitimde animasyon etkinliklerinin kullanılması, özellikle çekingen olan çocukları cesaretlendirir. Animasyon gösterilerine çocukların da katılmalarını ve katkıda bulunmalarını sağlamak; onların çevreleriyle iletişim kurma, tercih yapma ve karar alma yeteneklerini geliştirir, boş zamanlarını ve enerjilerini olumlu, hoş ve eğlenceli bir şekilde geçirmelerini sağlar.

Animasyon etkinlikleri, okul öncesi dönemdeki çocukların ilgileri, istekleri, ihtiyaçları, dikkat süreleri ve gelişimsel özellikleri doğrultusunda hazırlanırsa animasyonun amacına ulaşması daha kolay olur.



Görsel 3.11: Çocuk animasyonu

3.1.4. Animasyonun Yararları

Animasyonun yararları 3 grupta ele alınabilir. Bunlar; animasyonun katılımcılar açısından yararları, animasyonun işletmeler açısından yararları, animasyonun sosyal açıdan yararlarıdır.

A) Animasyonun Katılımcılar Açısından Yararları

Animasyon katılımcıların;



Görsel 3.12: Sportif animasyon faaliyeti

- Boş vakitlerini eğlenceli, aktif ve yararlı şekilde geçirmelerini,
- Fiziksel ve ruhsal olarak rahatlamalarını, doyum sağlamalarını ve öz güven duygularının gelişmesine yardımcı olmayı,
- Eğlenceli faaliyetlerle hayata olan bağlılıklarını güçlendirmeyi,
- Farklı gruplarla tanışma, iletişim kurma ve kaynaşmalarını,
- Grup etkinlikleri ile iş birliği ve paylaşma duygularını geliştirmeyi,
- Fiziksel etkinlikte bulunmalarına, bedensel zindelik kazanmalarına yardımcı olmayı,
- Kendilerini özgürce ifade edebilecekleri bir ortam oluşturmayı,
- Yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini geliştirmeyi,
- Bir gruba ait olma ihtiyaçlarının karşılanmasını,
- Farklı kültürlere karşı ön yargılarını ortadan kaldırmayı,
- Sportif faaliyetler, oyunlar ve yarışmalarla enerjilerini olumlu yönde harcamalarını, nefes kontrolü kazanmalarını sağlar (Görsel 3.12).

B) Animasyonun İşletmeler Açısından Yararları

Animasyonun işletmeler açısından yararları şunlardır:

- İşletmenin tanınırlığını artırır.
- İşletmenin olumlu bir imaj sağlamasına yardım eder.
- İşletmenin tercih edilir olmasında avantaj sağlar.
- İşletmenin satışlarının artmasına destek olarak işletmede gelir artışı sağlar.
- Katılımcıların (çalışan, turist, öğrenci vb.) kendilerini rahat ve mutlu hissetmelerini, konuk memnuniyetini sağlar.
- İşletme ve müşteri arasındaki ilişkileri kuvvetlendirir.

C) Animasyonun Sosyal Açıdan Yararları

Animasyonun sosyal açıdan yararları şunlardır:

- Kültürel faaliyetler yapılmasıyla (geleneksel ve yöresel eğlenceler, halk oyunları gösterileri, kültür gezileri vb.) gelecek kuşaklara kültür aktarımını gerçekleştirir.
- İnsanların pozitif düşünmeye yönelmesini sağlar.
- İnsanlara fiziksel, zihinsel ve ruhsal güç kazandırır, kendilerini değerli hissetmelerine yardım eder ve sorumluluk duygusu kazandırır. Bu sayede de sağlıklı bir toplum oluşmasına destek olur.
- Arkadaşlık, takım ruhu, paylaşma duygularını geliştirerek toplumda iletişimi ve sosyal uyumu destekler.

3.1.5. Çocuk Animasyonunun Uygulama Alanları

Çocuklara yönelik animasyon uygulamaları farklı amaçlarla farklı mekânlarda kullanılabilir. Çocuk animasyonunun en çok kullanıldığı alanlar şunlardır:

- Doğum günleri
- Sünnet törenleri
- Özel gün ve hafta kutlamaları
- Tatil köyleri, oteller
- Çocuklar için hizmet veren kurumlar

3.1.5.1. Doğum Günü Animasyonları

Animasyon etkinlikleri evde, bahçede ya da bu amaç için kiralanan mekânlarda düzenlenen doğum günü kutlamalarında uygulanır. Doğum günü animasyonları için öncelikle aile ve doğum günü kutlanacak çocukla görüşme yapılmalıdır. Doğum günü kutlanacak çocuğun yaşına ve uygulamanın yapılacağı mekâna göre uygulanabilecek animasyon etkinlikleri hakkında aileye bilgi verilmelidir.

Doğum günlerinde en çok tercih edilen animasyon uygulamaları; parti mekânının dekorasyonu, yüz boyama, geçici dövme, kostümlü animatörlerle gösteri ve oyun etkinlikleridir. İllüzyon gösterileri, köpük balon şovu, sosis balon süslemeleri, pinyata, açık alanlarda şişme oyuncaklar da doğum günlerinde kullanılabilecek animasyon uygulamalarıdır.

A) Parti Mekânının Dekorasyonu

Doğum günü olan çocuğa ve aileye mekân düzenleme konusunda yapılabilecekler hakkında bilgi verildikten sonra ailenin ve çocuğun tercihleri doğrultusunda bir konsept belirlenir. Belirlenebilecek konseptler arasında deniz, çizgi film kahramanları, renkler ve çiçekler sayılabilir. Daha sonra örtüler, süslemeler, tabaklar ve bardaklar bu konsepte uygun hazırlanarak mekânın yapısına göre yerleştirilir (Görsel 3.13, Görsel 3.14).



Görsel 3.13: Mickey Mouse (Miki Maus) temalı doğum günü



Görsel 3.14: Deniz temalı doğum günü

B) Kostümlü Gösteriler ve Oyunlar

Çizgi film kahramanı, palyaço ya da yöresel kostüm giyen animatörlerin hazırladıkları komik gösteriler, eğlenceli, hareketli yarışmalar ve oyunlar çocukların doğum günlerinde severek katıldıkları animasyon uygulamalarıdır (Görsel 3.15, Görsel 3.16).



Görsel 3.15: Pandomim gösterisi



Görsel 3.16: Kostümlü animatörle oyunlar

C) İllüzyon Gösterileri

İllüzyon kelimesinin anlamı yanılsamadır. **İllüzyon,** gerçek bir nesnenin duyular üzerindeki izlenimlerinin yanlış değerlendirilmesidir. Doğum günlerinde yapılan illüzyon gösterileri; animatörlerin kolay sihirbazlık numaraları ile çocukların eğitici, öğretici ve keyifli dakikalar geçirmesini sağladıkları etkinliklerdir.

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

İllüzyon Müzesi

İlk İllüzyon Müzesi 2015 yılında Hırvatistan'ın başkenti Zagreb'de açılmıştır. Avrupa'nın birçok ülkesinde İllüzyon Müzesi bulunmaktadır. Ülkemizde de İstanbul'da İstiklal caddesinde yer alan İllüzyon Müzesi, üç kattan oluşmaktadır. Bu illüzyon müzesini ziyaret edenler müzede yapılan aktivitelere katılabilmektedir. İstanbul İllüzyon Müzesi, çocuklar kadar yetişkinlerin de ilgisini çekmektedir. Müzede birbirinden farklı oyun odaları yer almaktadır. Çocukların ilgisini en çok çeken bölümler; Tepetaklak Oda, Vortex Tüneli, Sonsuzluk Odası ve Karmaşık Silindirdir. Vortex isimli tünele girmeye cesaret eden kişiler, silindirik bir yapının içerisinde dönerler, hareket eden bu silindir içerisinde adım atmak çok zordur. Sonsuzluk Odası'nda ise yer çekimine karşı bir duruş vardır. İstanbul İllüzyon Müzesi'nde çocuklar için akıllı oyun odaları bulunmaktadır. Burada çocukların düşünme becerilerini geliştirmek hedeflenmektedir.

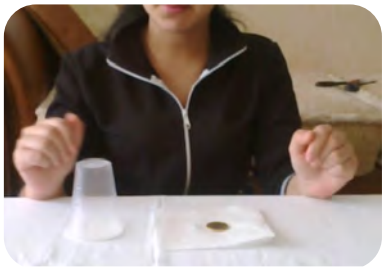
https://www.aliskanorganizasyon.com/istanbul-illuzyon-muzesi-hakkinda-genel-bilgiler/ 14.01.2021-14.30
http://kentimistanbul.com/2019/11/21/istanbulun-ilk-illuzyon-muzesi/ 14.01.2021-15.00

ETKİNLİK ÖRNEĞİ

İllüzyon Gösteri Örneği
Bardakla Para Yok Etme

Araç Gereç: Cam ya da plastik su bardağı, bir adet A4 kâğıdı, bozuk para, yapıştırıcı

- Bardak masanın üzerine ağzı aşağıda olacak şekilde yerleştirilir. Bardağın yan tarafına, yarım A4 kâğıdının üzerine bozuk para koyulur. İzleyicilerin dikkati paraya çekilir ve izleyicilere bir sihirle paranın yok olacağı söylenir.



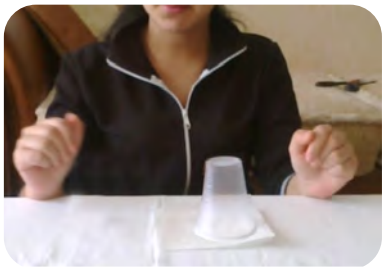
Görsel 3.17: Bardak ve paranın masaya yerleştirilmesi

- Sağ elle bardağın izleyiciye bakan yüzeyi kapatılır ve bardak diğer elle tutulup kaldırılarak paranın üzerine koyulur. Sağ el hâlâ bardağı kapatırken sol el bardağın üzerinde gezdirilerek sihir sözcükleri (abra kadabra, hokus pokus) söylenir.



Görsel 3.18: Sihir sözcüklerinin söylenmesi

- Daha sonra iki el de bardağın üzerinden çekilir. Paranın yerinde olmadığı görülür.



Görsel 3.19: Paranın kaybolması

İllüzyonun Sırrı

- Gösteriye başlamadan önce su bardağının ağzı genişliğinde daire şeklinde kesilen A4 kâğıdı bardağın ağzına, dışa taşmayacak şekilde yapıştırılır. Gösteri sırasında bardak elle kapatılarak hareket ettirildiği için izleyiciler bardağın ağzındaki kâğıdı görmeyecektir.



Görsel 3.20: Bardağa kâğıt yapıştırma

SIRA SİZDE

Genel ağ ve animasyonla ilgili kaynak kitaplardan araştırarak bir illüzyon gösterisi hazırlayınız, gösteriyi atölyede sergileyiniz.

Ç) Jonglör Gösterileri

Jonglör, belirli bir sayıdaki nesneyi havaya atıp tutan, bu esnada en az bir adet nesnenin havada olmasını sağlayan gösteri sanatçısıdır. Jonglörlük; dikkat, hız, esneklik ve koordinasyon gerektirir (Görsel 3.21).



Görsel 3.21: Jonglör

D) Köpük Balon Şovu

Sıvı deterjan ve gliserin ile hazırlanan köpük balon sıvısı ile değişik büyüklüklerde baloncuklar oluşturmak mümkündür. Animatörler doğum günlerinde hazırlayacakları köpük sıvılarını baloncuk yapmaları için küçük kapların içine koyarak çocuklara dağıtılabilirler. 5 yaşın altındaki çocukların sıvıyı yutma ihtimali olabileceğinden onlara baloncuk sıvısı verilmemelidir.

Animatörler baloncuk sıvısıyla dev köpük balonları yaparak gösteriler de sunabilirler. Dev baloncuk gösterileri, çocukların keyifle izledikleri uygulamalardandır. Bu gösterilerde uygulamanın yapıldığı alan ıslandığı ve kayganlaştığı için gösterilerin bahçede yapılmasında fayda vardır.

Bebek Havuzunda Dev Baloncuk Hazırlamak İçin Malzemeler: Kapaklı, büyük boy 3 adet plastik kap, 6 su bardağı bulaşık deterjanı, 3 bardak mısır şurubu, 3 paket jelatin, su, huni, hulahoop

Dev Baloncuk Hazırlama

Deterjan, mısır şurubu ve jelatin bir huni yardımıyla kapaklı bir şişeye dökülür. Şişenin içine biraz su eklenip şişe iyice çalkalanır. Hazırlanan dev baloncuk sıvısı bir gece bekletilir. Elde edilen sıvı, kapaklı 3 adet plastik kaba eşit miktarda boşaltılır ve kaplar su ile doldurulur. Sıvı çözelti bebek havuzuna dökülerek birkaç saat bekletilir. Hulahoop bebek havuzundaki sıvıya batırılıp kaldırılarak dev balon oluşturulur (Görsel 3.22).



Görsel 3.22: Köpük balon şovu

E) Sosis Balon

Sosis balonlar; ince, uzun ve değişik renklerde, kolay şekil alan animasyon balonlarıdır. Pompa sayesinde şişirildikten sonra kıvrılıp bükülerek hayvan figürleri ya da objeler elde edilir. Animatörler, doğum günü organizasyonlarında sosis balonlardan yaptıkları bu figürleri çocukların isteğine göre hazırlayarak dağıtırlar.

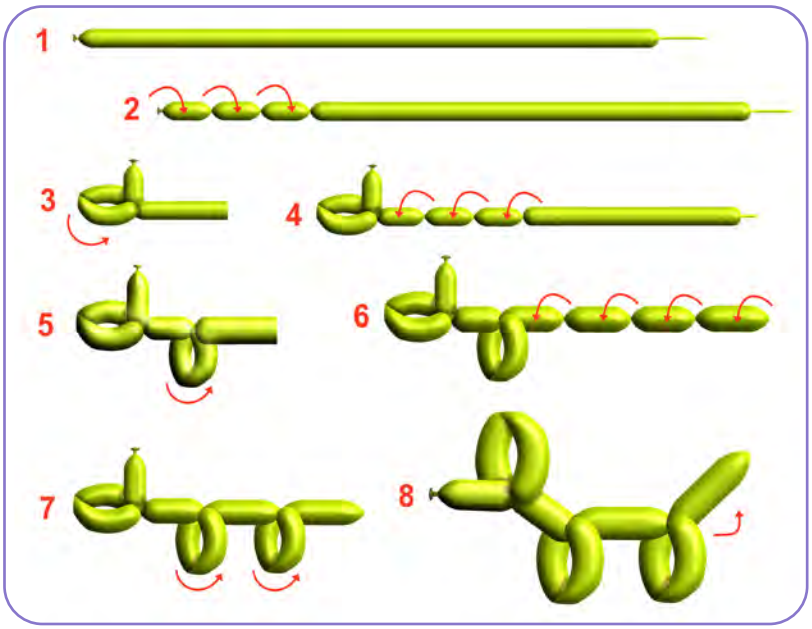
3. ETKİNLİK

Sosis Balondan Köpek Yapımı

Araç Gereç: Sosis balon, otomatik balon pompası, ip

Öğretmen, öğrencilere sosis balonları dağıtır ve bu balonlardan köpek figürü yapacaklarını söyler. Öğretmen, sosis balondan köpek figürü yapım aşamalarını aşağıdaki şekilde anlatarak uygulamasını yapar. Daha sonra öğrencilerden bu yapım aşamalarına göre sosis balondan köpek figürü yapmalarını ister.

- Sosis balonun ağzı balon pompasına takılır. Pompa çalıştırıldıktan sonra balon bir elle diğer ucundan tutularak çekilir. Bu hareket balonun her tarafının eşit şekilde şişmesini sağlayacaktır.
- Şişen balonun ağzı ince bir iple bağlanarak ya da balonun ağız kısmı kıvrılıp düğüm atılarak kapatılır. Şekil 3.1'de 2 no.lu çizimde görüldüğü gibi balonun ağız kısmından dört parmak ilerisindeki bölüm iki el kullanılarak birkaç kez çevrilir ve bir boğum oluşturulur. Ardından dörder parmak arayla iki boğum daha oluşturulur.
- Daha sonra ilk boğum, sondaki boğuma getirilir ve boğum yerleri birbirine dolanır (Şekil 3.1'de 3 no.lu çizim).
- Oluşturulan bu birleşim yerinden sonraki bölüme üç boğum daha yapılır (Şekil 3.1'de 4 no.lu çizim). Yeni oluşturulan bu boğumlardan sonuncusu, bu bölümün ilk boğumuna getirilir ve boğumlar birbirine dolanarak birleştirilir (Şekil 3.1'de 5 no.lu çizim). Bu sayede köpeğin ön ayakları yapılmış olur.
- Balonun geride kalan uzun kısmına da üç boğum yapılır (Şekil 3.1'de 6 no.lu çizim).
- Balonun bitiminden önceki boğum kısmı bu bölümün ilk boğumuna getirilir ve boğumlar birbirine dolanarak birleştirilir (Şekil 3.1'de 7 no.lu çizim).
- Daha sonra iki el kullanılıp, figürün kuyruk kısmını oluşturacak olan balonun sonu esnetilerek yukarı doğru kaldırılır. Baş ve kulaklara da yine esnetilerek şekil verilir (Şekil 3.1'de 8 no.lu çizim) ve sosis balon köpek hazır hâle getirilir.



Şekil 3.1: Sosis balondan köpek yapımı

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=22345



Görsel 3.23: Sosis balonda boğum oluşturma



Görsel 3.24: Sosis balon figürler

SIRA SİZDE

Genel ağ ve animasyonla ilgili kaynak kitaplardan sosis balonla yapılan başka figürleri araştırınız. Seçtiğiniz bir figürün yapılışını öğrenerek atölyede uygulayınız.

F) Pinyata

Karton, ince kil veya kolalanmış kâğıttan hazırlanmış, içi şeker, sakız gibi tatlı yiyeceklerle ya da oyuncaklarla doldurulan, bir hayvana, çocukların sevdiği bir figüre benzetilerek oluşturulan, Meksika kültürüne ait bir kukla oyuncaktır.

Hazırlanan ya da satın alınan pinyata belli bir yükseklikten aşağı sallanacak şekilde asılır. Çocuklardan birinin gözleri bağlanır. Çocuk, grubun çevresinde 3 kez döndükten sonra elindeki sopanın yardımıyla pinyataya vurmaya ve onu düşürmeye çalışır. Pinyata düştüğünde açılır ve pinyatanın içinde bulunan şekerler, oyuncaklar çocuklar tarafından bölüşülür (Görsel 3.25).



Görsel 3.25: Pinyatalar

4. ETKİNLİK

Kaktüs Pinyata Yapımı

Araç Gereç: 2 tabaka beyaz karton, bant, yapıştırıcı, makas, yeşil ve pembe grapon kâğıdı, ip

Öğretmen, öğrencilere pinyata yapacaklarını söyler, ikişer tabaka karton dağıtır ve "Yapacağınız pinyata kaktüs şeklinde olduğu için özel bir kalıp kullanmanıza gerek yok. Göz kararı bir çizim yapabilirsiniz. İsteyenler kalıp çıkararak başka figürlerde pinyatalar hazırlayabilir." açıklamasını yapar. Daha sonra öğrenciler aşağıdaki yapım aşamalarına uygun olarak pinyatalarını hazırlarlar.

- Beyaz kartonlardan biri ikiye katlanır ve kartonun üzerine istenilen büyüklükte kaktüs çizilip iki kat birlikte kesilir. Kesilen bu iki parça, kaktüsün gövdesini oluşturur.
- Diğer beyaz karton tabakasından 10 cm eninde şeritler kesilir. Kesilen şeritler, kaktüs pinyatanın gövde parçalarından birine boyut oluşturmak için bantlanarak yapıştırılır. Şeritler kaktüsün dört tarafını dolanacak şekilde bantlanır (Görsel 3.27). Daha sonra kaktüsün diğer ana gövdesi, bu şeritlerin açıkta kalan kısmını kapak gibi kapatacak şekilde yapıştırılır. Kaktüsün kollarından birinde içini doldurabilmek için küçük bir açıklık bırakılır.



Görsel 3.26: Kaktüs gövdesinin çizimi



Görsel 3.27: Kaktüs gövdesi ve şeritlerin bantla birleştirilmesi

- Bırakılan açıklıktan kaktüsün içine şeker, sakız ve konfetiler doldurulur (Görsel 3.28). Kaktüsün tepe kısmına iki küçük delik açılır. Kaktüsü asmak için hazırlanan ip deliklerden geçirilip bağlanır.



Görsel 3.28: Pinyatanın doldurularak bağlanması

- Yeşil grapon kâğıdından 3 parmak kalınlığında şeritler kesilir. Bu şeritlerin açık olan uçlarından kâğıdın yarısına kadar kesikler atılarak saçak oluşturulur. Daha sonra saçak şeklinde kesilen grapon kâğıtları açılır ve pinyatanın tüm yüzeyine sıralar hâlindeyapıştırılır (Görsel 3.29).



Görsel 3.29: Grapon kâğıtlarının kesilmesi ve yapıştırılması

- En son, pembe grapon kâğıdından 15 cm kalınlığında kesilen bir şeridin iki ucundan da saçak kesimi yapılıp ortasından büzülen şerit, pinyatanın üst tarafına kaktüsün çiçeği olarak yapıştırılır (Görsel: 3.30).



Görsel 3.30: Kaktüs pinyata

G) Açık Alanlarda Şişme Oyuncaklar

Şişme oyuncakların kullanılabilmesi için geniş alanlara ihtiyaç vardır bu nedenle çoğunlukla açık alanlarda kullanılır (Görsel 3.31, Görsel 3.32). Şişme oyuncaklar maliyetli olduğu için doğum günlerinde çok nadir kullanılır.



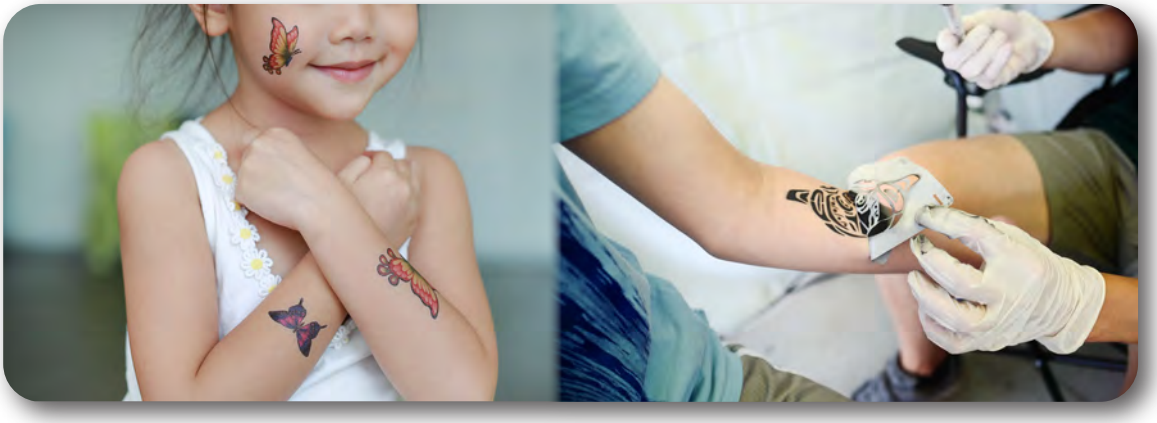
Görsel 3.31: Şişme oyuncaklar



Görsel 3.32: Şişme su balonu oyunu

H) Yüz Boyama ve Geçici Dövme

Yüz boyama ve geçici dövme, sadece doğum günlerinde değil çocukların bulunduğu organizasyonların çoğunda kullanılan uygulamalardandır. Uygulamada çocukların tercih ettikleri karakter ve figürlerin boyamaları yapılmalıdır. Yüz boyama uygulamaları, yüz boyamak için hazırlanan ve cilt üzerinde kullanılmaya uygun kalem ya da likit boyalarla yapılmalıdır. Yüz boyama ve geçici dövme uygulaması yapılmadan önce çocuğun alerjisinin olup olmadığı ebeveynlerinden mutlaka öğrenilmelidir (Görsel 3.33, Görsel 3.34). Geçici dövme uygulamalarında cilde zarar vermeyecek boyalarla hazırlanmış çıkartma ya da şablon şeklindeki geçici dövmelerin kullanılması, uygulamanın kısa sürmesini sağlar.



Görsel 3.33: Geçici dövmeler



Görsel 3.34: Yüz boyama örnekleri

3.1.5.2. Sünnet Düğünleri

Sünnet düğünlerinde animasyon etkinlikleri, sünnet olan çocuk ve düğüne katılan çocukların eğlenceli vakit geçirmeleri amacıyla düzenlenir. Doğum günü organizasyonlarında da kullanılan iç ve dış mekân süslemeleri, illüzyon gösterileri, jonglör, kostümlü animatörlerin gösterileri, animatörlerle gerçekleştirilen oyunlar, kukla gösterileri ve sünnet yatağı süslemeleri sünnet düğünlerinde en çok tercih edilen animasyon uygulamalarıdır (Görsel 3.35).



Görsel 3.35: Sünnet düğünü kapı süsü

3.1.5.3. Özel Gün ve Hafta Kutlamaları

Mezuniyet partileri, lansman (tanıtım) partileri, açılışlar, gala gecesi partileri (özel gösterim partisi), hoş geldin ya da güle güle partisi, ödül partisi, motivasyon etkinlikleri, yılbaşı partileri, yıl partileri (10. yıl–50. yıl vb.), bağımsızlık günleri, şehirlere ya da ülkelere özel dönemlik panayırlar ve şenlikler (23 Nisan Şenliği, Özel Eğitim Şenliği vb.), festivaller özel gün kutlamalarına örnek verilebilir (Görsel 3.36).



Görsel 3.36: Adana portakal çiçeği festivali animasyon etkinliği

Özel gün ve haftalarda yapılacak animasyon etkinlikleri; özel günün çeşidine, kişi sayısına, katılımcıların yaş grubuna, mekâna ve finansal duruma göre belirlenir. Örneğin çocuk kıyafetleri satan bir mağazanın açılışında en çok tercih edilen animasyon etkinlikleri dış mekânın süslenmesi, kostümlü animatörler tarafından küçük, komik gösteriler yapılması, firma logolu balon ya da promosyon ürün dağıtılması ve yüz boyamasıdır (Görsel 3.37). Bir firmanın çalışanlarına ve çalışanların ailelerine yönelik düzenleyeceği bir motivasyon pikniğinde ise kostümlü animatör gösterileri, patlamış mısır ve pamuk şeker dağıtımı yapan animatörler, jonglör, çekilişler, yarışmalar (çuval yarışı, yumurta taşıma yarışı, yoğurt yeme yarışı vb.), şişme oyuncaklarla oyunlar düzenleme gibi animasyon etkinlikleri uygulanabilir.



Görsel 3.37: Mağaza açılışında palyaço gösterisi



Görsel 3.38: Çuval yarışı

3.1.5.4.Tatil Köyleri ve Oteller

Animasyon etkinliklerinin en yoğun kullanıldığı yerler tatil köyleri ve oteller gibi konaklama işletmeleridir. Özellikle turizm sezonunda tatil köyleri ve oteller, müşterilerin memnuniyetini sağlamak ve tercih edilirliği artırmak amacıyla farklı, birçok animasyon etkinlikleri düzenler.

Konaklama işletmelerinde, yetişkinlerin aktif olarak katılımlarıyla gerçekleştirilen animasyon etkinliklerinin yanı sıra sadece izleyici olarak katıldıkları animasyon etkinlikleri de düzenlenmektedir. Doğa gezileri, sportif etkinlikler, turnuvalar (tavla turnuvası, voleybol turnuvası, paintball turnuvası vb.), oyunlar, yarışmalar, danslar, ülke ya da bölge kültürünü tanıtmaya yönelik özel geceler (Türk gecesi, Karadeniz gecesi, vb.), karaoke gibi etkinlikler müşterilerin aktif katılımlarıyla gerçekleştirilen animasyon etkinlikleridir (Görsel 3.38). Eğlenceli sunumlar, gösteriler, müzik, dans ve lazer ışık şovları ise müşterilerin pasif katılımıyla gerçekleşen etkinliklerdendir.

Konaklama işletmelerinde çocukların eğlenceli zaman geçirmeleri için düzenlenen animasyon etkinlikleri, çocuk kulübü etkinlikleri adı altında gerçekleştirilir. Çocuk kulübü animatörleri; pedagojik eğitim almış, farklı dilleri konuşabilen, çocukları seven, güçlü iletişim becerilerine sahip, güler yüzlü ve sabırlı kişiler olmalıdır.

Çocuk kulübü etkinlikleri 4 ana başlıkta toplanabilir.

- ► Fiziksel (spor) etkinlikler
- ► Oyunlar (eğlendirici oyunlar, beceri geliştirmeye odaklı oyunlar)
- ► İletişim ve sosyal beceri etkinlikleri
- ► Yaratıcılık etkinlikleri

Çocuklar; animasyon etkinliklerine yaşları, ilgileri, fiziksel uygunlukları göz önünde bulundurularak ve etkinliğin zorluk seviyesine dikkat edilerek dâhil edilmelidir. Bu etkinlikler, alanında eğitimli çocuk kulübü animatörleri ile ve sertifikalı uzmanlardan destek alınarak, açık ya da kapalı alanda ve gerekli güvenlik önlemleri alınarak gerçekleştirilir.



Görsel 3.39: Limbo



Görsel 3.40: Yoga



Görsel 3.41: Zumba



Görsel 3.42: Turistik tesiste mini golf

Fiziksel (Spor) Etkinlikler

- Jimnastik
- Basketbol
- Voleybol
- Aerobik
- Step
- Mini futbol
- Mini golf
- Zumba
- Yoga
- Limbo
- Binicilik
- Boccia (booca)
- Dart
- Havuz oyunları
- Su topu
- Trambolin

Şema 3.1: Çocuk Kulübü Fiziksel Etkinlik Örnekleri

- Zekâ oyunları
- Masa oyunları
- Kutu oyunları
- Plaj oyunları
- Bahçe oyunları
- Salon oyunları
- Şişme su oyunları
- Twister (Tivistır) oyunu
- Paintball (Peyntbol)
- Su savaşı
- Turnuva ve yarışmalar
- Çocuk müziği ve dans
- Çocuk diskosu
- Karaoke
- Çocuk karnavalı
- Kostüm partisi

Oyunlar (Eğlendirici Oyunlar, Beceri Geliştirmeye Odaklı Oyunlar)

Şema 3.2: Çocuk Kulübü Oyun Etkinlik Örnekleri



Görsel 3.43: Twister



Görsel 3.44: Paintball



Görsel 3.45: Pizza günü



Görsel 3.46: Sosyal beceri etkinliğinde drama

İletişim ve Sosyal Beceri Etkinlikleri

- Drama etkinlikleri
- Yüz ve vücut boyama
- Kukla gösterisi
- Pizza-pasta günü
- Meyve salatası hazırlama
- Piknik
- Çevre gezileri

Şema 3.3: Çocuk Kulübü İletişim ve Sosyal Beceri Etkinlik Örnekleri



Şema 3.4: Çocuk Kulübü Yaratıcılık Etkinlik Örnekleri



Görsel 3.47: Renkli kum etkinliği

5. ETKİNLİK

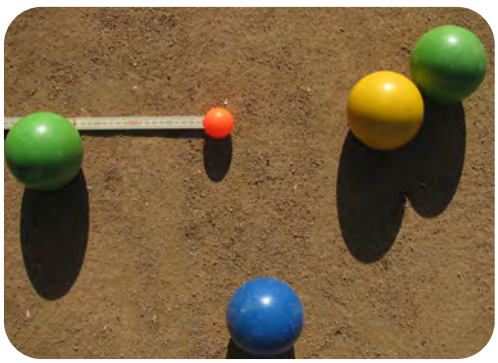
Fiziksel Etkinlik Boccia (Booca)

Araç Gereç: Her öğrenci için 4-5 cm çapında 2 adet yumuşak top ve bir adet 2 cm çapında hedef topu

Öğretmen "Kökeni İtalya'ya dayanan bu spor, olimpiyatların "paralimpik oyunlar" adı altında yer almaktadır." açıklamasını yaptıktan sonra öğrencilere boccia oyununun oynanışını aşağıdaki şekilde anlatır.

- Boccia oyunu tekli, ikili ve üçlü gruplar hâlinde oynanır. Tek kişilik oyunlarda her oyuncu 4 topla, 2 ve 3 kişilik oyunlarda ise her oyuncu 2 topla oyuna katılır. Oyunda bir de diğer toplardan daha küçük olan ve pallino adı verilen bir hedef top vardır.
  Hedef olan top, oyuna başlayan ilk takım tarafından diğer takımların ulaşması zor olan bir noktaya atılır. Daha sonra her takım sırayla birer atış yapar. Bu atışlardaki amaç hedef topa yakın olan ve diğer takımın hedefe yaklaşmasını engelleyecek bir noktaya atış yapmaktır.
  Gruplar ilk atışlarını tamamladıktan sonra ikinci tur atışlar yapılır. Bütün gruplar top atışlarını tamamladıktan sonra topların hedef topa olan mesafeleri ölçülür. Hedef topa en yakın atışı gerçekleştiren grup oyunu kazanır.

Öğretmen, öğrencileri üçer kişilik gruplara ayırır ve bahçeye çıkarır. Oyunda her grubun atış yapmasına fırsat verir. Öğrenciler atışları tamamlar. Öğretmen ve öğrenciler atılan topların mesafesini ölçer ve kazanan grubu belirler.



Görsel 3.48: Boccia topları

6. ETKİNLİK

Yumurta ve Taş Boyama

Araç Gereç: Her öğrenci için el büyüklüğünde ve düz yüzeyli 1 adet taş, 2 adet yumurta, yorgan iğnesi, çöp şiş, akrilik ya da guaj boya, ince ve orta kalınlıkta sulu boya fırçaları, su kabı, sprey vernik, kurşun kalem

Öğretmen dersten bir gün önce öğrencilerden, yorgan iğnesini yumurtalardan birinin sivri ucundan batırarak diğer ucundan çıkarmalarını ve bu deliklerden yumurtanın içini boşaltmalarını, diğer yumurtayı da haşlamalarını ister. Öğrencilere "İçi boşalan yumurtayı su ile temizleyiniz ve kırılmayacak şekilde bir kapta muhafaza ederek okula getiriniz." der.
Daha sonra öğrencilere, yumurta boyama uygulamasının aşamalarını aşağıdaki şekilde anlatarak uygular.

- İlk olarak yumurtanın üzerine yapılacak olan desen, figür ya da karakter belirlenir. Boyama için hazırlanan yumurtanın deliklerinden çöp şiş geçirilir. Çöp şiş, boyama sırasında yumurtayı tutmayı ve çevirmeyi kolaylaştıracaktır. Daha sonra ince ve orta kalınlıkta sulu boya fırçası ve boya ile yumurta, seçilen desene uygun renkler kullanılarak boyanır.



Görsel 3.49: Yumurta boyama

- Diğer bir uygulama ise haşlanmış yumurta boyamasıdır. Yumurtanın katı olması kırılma riskini ortadan kaldıracağı için çocuklarla yapılan çalışmanın daha kolay gerçekleşmesini sağlar. Bu uygulamada da ince ve orta kalınlıkta sulu boya fırçası ve boya kullanılarak yumurta istenilen renk ve desende boyanır. Boyama işlemi tamamlandıktan ve boyalar kuruduktan sonra yumurtalar sprey vernikle verniklenir. Sprey verniğin partiküllerinin solunmaması için vernikleme işlemi açık havada ve maske takılarak gerçekleştirilmelidir. Uygulama çocuklarla yapılırken vernikleme işlemi bir yetişkin tarafından yapılmalıdır.



Görsel 3.50: Taş boyama

- Taşların yüzeyleri önce ıslak sonra kuru bezle temizlenir. Taş boyama için desen, figür ya da karakter belirlenir. Belirlenen desen, figür ya da karakter taş üzerine kurşun kalemle çizilir, ince ve orta kalınlıkta sulu boya fırçasıyla boyanır. Taş, boya kuruduktan sonra sprey vernikle verniklenir.

3.1.5.5. Çocuklar İçin Hizmet Veren Kurumlar

Anaokulları, kreşler, çocuk ürünleri satan mağazalar, parti evleri, hastanelerin çocuk servisleri gibi çocuklar için hizmet veren kurumlarda animasyon etkinlikleri yapılmaktadır (Görsel 3.51).



Görsel 3.51: Anaokulu açılış partisinde animatörlerle oyun

Anaokulu, kreş, parti evi gibi kurumlarda yapılan animasyon etkinlikleri çoğunlukla özel gün kutlamaları için yapılan etkinliklerdir. Animasyon organizasyonu yapan firmalar tarafından bu kurumlarda en çok yapılan animasyon etkinlikleri; mekân süslemesi, yüz boyama, kostümlü gösteriler, kostüm balosu, oyunlar ve yarışmalardır.

Hastanelerin çocuk servislerinde düzenlenen animasyon etkinlikleri diğer mekânlardakine göre bazı farklılıklar gösterir. Hastane ortamında hijyen kurallarının çok daha önemli olması, servislerdeki çocukların hastalıklarının ve hastalık derecelerinin farklı olması düzenlenebilecek animasyon etkinliklerini de kısıtlamaktadır (Görsel 3.52).



Görsel 3.52: Hastanede oyuncaklarla oyun

Hastanelerde yapılan animasyon etkinlikleri, hasta çocukların moral kazanmaları ve hasta psikolojisinden uzaklaşmaları açısından oldukça önemlidir. Büyük hastanelerin çoğunda çocuk hastalar için bir oyun odası bulunur ve animasyon etkinlikleri genellikle bu odalarda gerçekleştirilir. Yatan hastalarla yapılacak animasyon etkinlikleri ise doktorların iznine bağlı olarak bu çocukların odalarında gerçekleştirilir (Görsel 3.53).



Görsel 3.53: Hastane odasında boyama etkinliği



Görsel 3.54: Hastanede palyaço gösterisi

Hastanelerde yapılan animasyon etkinlikleri; sanat etkinlikleri (boyama, oyun hamuru vb.), kostümlü gösteriler, müzik ve dans etkinlikleri, illüzyon gösterileri, oyuncaklarla oyunlar, çocukların sağlık durumlarına uygun yarışmalar gibi etkinliklerdir (Görsel 3.54).

1. UYGULAMA FAALİYETİ

Çocuk Animasyonu Uygulama Alanlarını Gösteren Broşür Hazırlama

Derste öğrendiğiniz bilgiler doğrultusunda çocuk animasyonu uygulama alanlarını gösteren bir broşür hazırlayınız.

- Broşürünüzde çocuk animasyonu uygulama alanlarından her biri için ayrı başlık açınız ve bilgilere maddeler hâlinde yer veriniz.
- Broşürünüzü resim ve çizim gibi en az 5 görselle zenginleştiriniz.
- Broşürünüzü 2 ders saatinde tamamlayınız.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

ÇOCUK ANİMASYONU UYGULAMA ALANLARINI GÖSTEREN BROŞÜR HAZIRLANMASI

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Çocuk animasyonu uygulama aşamalarını gösteren broşür hazırlama uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Hazırlık Aşaması					
1	Broşür için gereken kâğıt, makas, yapıştırıcı vb. malzemeleri hazırladı.					
2	Broşürün kâğıdını uygun boyutlarda katladı.					
3	Çocuk animasyonu uygulama alanlarını eksiksiz listeledi.					
4	Broşürde kullanmak üzere en az 5 görsel hazırladı.					
	B) Yapım Aşaması					
5	Hazırladığı broşürde doğum günü animasyonlarına yer verdi.					
6	Hazırladığı broşürde sünnet töreni animasyonlarına yer verdi.					
7	Hazırladığı broşürde özel gün ve hafta kutlama animasyonlarına yer verdi.					
8	Hazırladığı broşürde tatil köyleri ve otellerde uygulanan animasyonlara yer verdi.					
9	Hazırladığı broşürde çocuklar için hizmet veren kurumlarda uygulanan animasyonlara yer verdi.					
10	Broşürde en az 5 görsel kullandı.					
11	Broşürü temiz ve düzenli olarak hazırladı.					
12	Broşürü estetik görünümde hazırladı.					
13	Zamanı verimli kullandı.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 13 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 65'tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/65] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....
.....

3.1.5.6. Animasyon Etkinliği Planlama

Başarılı bir animasyon etkinliği iyi bir planlamayla gerçekleşir. Yapılacak etkinliğin öncelikle organizasyon planı yapılmalıdır. Bir organizasyonda gerçekleştirilecek animasyon etkinliklerinin planlanması ise organizasyonun planlanması esnasında gerçekleştirilir. Animasyonun çeşidine, amacına, mekâna, katılımcı özelliklerine ve katılımcı sayısına göre yapılacak olan düzenlemeler organizasyon ve animasyon planlarında belirlenir.



Şema 3.5: Organizasyon planlama aşamaları

Animasyon Etkinliklerinin Yapılacağı Bir Organizasyon Planlarken İzlenecek Aşamalar

Konseptin Belirlenmesi: Konsept organizasyonun konusudur ve konunun içeriği bu aşamada belirlenir. Örneğin 5 yaşında bir erkek çocuğu için doğum günü kutlamasında konunun ne olacağının (Örümcek Adam, Transformers, arabalar, deniz vb.) belirlenmesidir.

Zaman ve Mekân Belirlenmesi: Yapılacak etkinliğin hangi tarihte, saat kaçta ve ne kadar sürede gerçekleştirileceği belirlenir. Ayrıca organizasyonun açık alanda mı, kapalı alanda mı, evde mi yoksa bu iş için özel kiralanacak bir alanda mı gerçekleştirileceği bu aşamada netleştirilir.

Etkinlikleri Belirleme: Düzenlenecek olan organizasyonun özelliğine, mekâna, yaş grubuna, tarihe göre ne tür etkinlikler (kostümlü gösteri, illüzyon, sosis balon, yarışma vb.) yapılacağı bu aşamada belirlenir. Hazırlanacak animasyon etkinliklerinin planlanması da bu aşamada gerçekleştirilir.

Yardımcı Hizmetleri Belirleme: Nakliye hizmetleri, yiyecek ve içecek ikramı için pastane ya da catering (ketring) hizmetleri, ses ve ışık düzeni hizmetleri vb. yardımcı hizmetlerdir. Yapılacak olan organizasyon için bu tür ekiplerden yararlanılacaksa hangi firma ve kişilerle çalışılacağı belirlenmelidir.

Ekipmanlar: Organizasyonda yapılacak her tür etkinlik için hangi araç gerecin (masa, sandalye, mikrofon, projeksiyon aleti, süslemeler vb.) ne miktarda gerekli olduğu belirlenir. Planlanan her etkinlik için gereken donanım en ince ayrıntısına kadar hesaplanmalıdır (Görsel 3.55).

Taslak Bütçe Belirleme: Mekân, etkinlikler, ekipmanlar belirlendikten sonra her kalem için yapılacak harcamaların listesi yapılarak taslak bir bütçe hazırlanmalıdır. Mekân düzenlemesi, ikramlar, gösteriler, dağıtılacak hediyeler, nakliye gibi yapılan bütün düzenlemelerin donanım listesi ve bütçesi çıkarılmalıdır.



Görsel 3.55: Animasyon etkinlikleri için planlama

Dosya Hazırlama ve Sunma: Bu aşamada organizasyon sorumlusu, yapılması planlanan tüm çalışmaları bir dosya ile etkinliği düzenlemek isteyen kişi ya da kuruma sunar.

Olağan Dışı Durumlar İçin Yedek Plan Oluşturma: Her organizasyonda olağan dışı bir durumla karşılaşmak mümkündür. Böyle durumlar için önceden plan yapılarak tedbirlerin alınması gereklidir. Açık havada yapılacak bir doğum günü kutlaması için yağmur yağması ihtimaline karşı portatif büyük çadırların hazır bulundurulması, doğum günü pastasının nakliyesinde çıkabilecek sorunlar için yakında bulunan pastanelerin telefon listesinin hazırlanması alınabilecek tedbirlere örnek verilebilir (Görsel 3.55).

Organizasyon planının "etkinliklerin belirlenmesi" aşamasında yapılmasına karar verilen animasyon etkinliklerinin ayrıntıları, animasyon etkinlik planında belirtilir (Tablo 3.1, Tablo 3.2).

Tablo 3.1: Animasyon Etkinlik Planı Formu Örneği

Animasyon Etkinlik Planı Formu

Etkinliğin Adı	Bir ya da birden fazla etkinlik gerçekleştirilebilir. Etkinlik sayısı birden fazla ise her etkinliğin adı bu bölüme yazılmalıdır.
Etkinliğin Amacı	Etkinliğin çocuk animasyonu uygulama alanlarından hangisi için ne amaçla yapıldığı bu bölüme yazılmalıdır.
Etkinliğin Yapılacağı Alan	Etkinliğin yapılacağı mekân ve varsa mekânın önemli özellikleri bu bölüme yazılır.
Sorumlu Personel	Etkinliği gerçekleştirecek personelin kim olduğu bu bölüme yazılır. Birden fazla etkinlik gerçekleşecekse hangi etkinlikten kimin sorumlu olduğu belirtilmelidir.
Hedef Kitle	Etkinliğin uygulanacağı kişilerin yaş grubu bu bölüme yazılır.
Katılımcı Sayısı	Etkinliğe katılacak kişi sayısı bu bölüme yazılır.
Etkinlik İçin Gereken Ekipmanlar	Etkinliklerin uygulanabilmesi için gereken her türlü malzeme (kostüm, müzik sistemi, örtü, bardak, ip vb.) bu bölüme yazılır.
Etkinlik Kuralları	Animatörün ve katılımcıların etkinliğin uygulanması ile ilgili uymaları gereken kurallar bu bölüme yazılır.
Güvenlik Önlemleri	Etkinlik ile ilgili karşılaşılabilecek tehlikeli durumlarla ilgili alınacak önlemler bu bölüme yazılır.
Değerlendirme	Animasyon etkinliği; animatör açısından, etkinlik açısından ve katılımcı açısından üç aşamada değerlendirilerek bu bölüme yazılır.

Tablo 3.2: Animasyon Etkinlik Planı Örneği

Animasyon Etkinlik Planı

Etkinliğin Adı	İllüzyon gösterisi (kaşık bükme, para kaybetme, şapkadan çiçek çıkarma, sihirli yazı vb.)
Etkinliğin Amacı	Doğum gününe katılan çocukların göz yanılgısı ile eğlenceli zaman geçirmelerini sağlamak.
Etkinliğin Yapılacağı Alan	Anaokulu bahçesi
Sorumlu Personel	Burak Dağcı, Hanife Eren
Hedef Kitle	5-6 yaş çocuk grubu
Katılımcı Sayısı	12
Etkinlik İçin Gereken Ekipmanlar	Sihirbaz kostümü, palyaço kostümü, demir para, bardak, kâğıt, mum, yapıştırıcı, sihirbaz şapkası
Etkinlik Kuralları	Animatör etkinlikten yarım saat önce mekânda bulunarak gerekli hazırlıkları tamamlayacaktır. İzleyicilerin gösteri esnasında izin almadan yerlerinden kalkmamaları gerektiği kuralı hatırlatılacaktır.
Güvenlik Önlemleri	Gösterinin yapılacağı masanın sağlamlığı kontrol edilecektir. İkinci animatör gösteri esnasında olası bir probleme müdahale edebilmek için çocukların yakınında bulunacaktır.
Değerlendirme	

Tatil köyü, otel gibi konaklama tesislerinde haftanın her günü farklı saatlerde çocuklara yönelik animasyon etkinlikleri düzenlenmektedir. Bu nedenle bu tür tesislerde organizasyon planı, konaklama tesisinde yapılacak tüm çalışmalar için hazırlanır. Çocuk kulübü etkinlikleri için haftalık animasyon etkinlik programı yapılır (Tablo 3.3, Tablo 3.4). Haftalık animasyon etkinliklerinin her biri için günlük animasyon planı hazırlanır.

Tablo 3.3: Çocuk Kulübü Haftalık Animasyon Etkinlik Program Formu Örneği

Çocuk Kulübü Haftalık Animasyon Etkinlik Program Formu

Saat / Gün			
Pazartesi			
Salı			
Çarşamba			
Perşembe			
Cuma			
Cumartesi			
Pazar			
Notlar			

Tablo 3.4: Çocuk Kulübü Haftalık Animasyon Etkinlik Programı Örneği

Çocuk Kulübü Haftalık Animasyon Etkinlik Programı

Saat / Gün	10.30	14.00	19.30
Pazartesi	Jimnastik Su topu	Paintball Dart	Dans partisi
Salı	Voleybol Mini golf	Twister (Tivistır) Tişört boyama	Palyaço gösterisi
Çarşamba	Limbo Havuz oyunları	Pizza saati Taş boyama	Kostüm partisi
Perşembe	Step Yoga	Yumurta taşıma yarışı Akvaryum gezisi	Zumba
Cuma	Havuz jimnastiği Mini futbol	Deniz bisikleti Meyve salatası yapımı	İllüzyon gösterisi
Cumartesi	Aerobik Plaj oyunları	Oyun hamuru Aksesuar atölyesi	Çocuk diskosu
Pazar	Sandalye kapmaca Havuz oyunları	Origami Bahçe oyunları	Şarkı ve dans saati
Notlar			

1. UYGULAMA FAALİYETİ

Çocuklara Yönelik Animasyon Planı Hazırlama ve Uygulama

Derste öğrendiğiniz bilgiler doğrultusunda "Çocuklara Yönelik Animasyon Etkinlik Planı" hazırlayarak atölyede uygulayınız.

Animasyon planınızı hazırlarken şu noktalara dikkat ediniz:

- Animasyon plan çizelgesi hazırlayınız.
- Çocuk animasyonu uygulama alanlarından birine yönelik plan hazırlayınız. Hangi uygulama alanına yönelik plan hazırladığınızı, animasyonun amacını yazdığınız bölümde belirtiniz.
- Animasyon etkinlik planında yer alması gereken bölümlere yer verdiğinizden emin olunuz.
- Animasyon etkinlik planında yer alan bölümlerin hepsine gereken bilgileri açık ve net şekilde yazmaya özen gösteriniz.
- "Çocuklara Yönelik Animasyon Etkinlik Planı"nızı hazırlamanız için 1 ders saati süreniz vardır.
- Planını yaptığınız animasyon etkinliğinin uygulanması 1 hafta sonraki derste yapılacaktır. Bu süre zarfında hazırlıklarınızı (kostüm, aksesuar, materyal vb.) yapınız.
- Animasyon planınızda yer alan etkinlik ya da etkinlikleri atölyede uygularken Türkçeyi düzgün kullanmaya özen gösteriniz.

  Tüm öğrencilerin planladıkları animasyon etkinliklerini uygulamaları için toplam 6 ders saati süre verilecektir.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

ÇOCUKLARA YÖNELİK ANİMASYON PLANI HAZIRLAMA VE UYGULAMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Çocuklara yönelik animasyon planı hazırlama ve uygulama çalışması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Hazırlık Aşaması					
1	Animasyon plan çizelgesi hazırladı.					
	B) Planlama Aşaması					
2	Etkinliğin amacını, çocuk animasyonu uygulama alanlarından hangisine yönelik olduğunu belirterek yazdı.					
3	Yapacağı etkinliğe uygun mekân belirledi.					
4	Animasyon planında yaş grubuna ve katılımcı sayısına uygun sayıda sorumlu personel belirledi.					
5	Hedef konuk kitlesini planda belirtti.					
6	Etkinliğe uygun kuralları, açık ve anlaşılır şekilde plana yazdı.					
7	Etkinliğe, mekâna, yaş grubuna uygun alınacak güvenlik önlemlerini plana yazdı.					
8	Planda değerlendirme aşamasına yer verdi.					
	C) Uygulama Aşaması					
9	Animasyon etkinliği için gereken materyalleri hazırladı.					
10	Planını yaptığı animasyon etkinliğini tekniğine uygun uyguladı.					
11	Etkinliği uygularken Türkçeyi doğru kullandı.					
12	Zamanı verimli kullandı.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 12 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 60'tır.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/70] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

1. **Çevrenizde bulunan bir anaokulunu veya ana sınıfını ziyaret ediniz. Ziyaret ettiğiniz kurumun öğretmenleriyle görüşerek yüz ve vücut boyama çalışmalarını hangi etkinliklerde kullandıklarını araştırınız. Edindiğiniz bilgileri atölyede arkadaşlarınızla paylaşınız.**
2. **Çocuklara uygulanan yüz ve vücut boyamada figür seçimi neden önemlidir? Fikirlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.**



Görsel 3.56: El, yüz ve vücut boyama örnekleri

3.2. 0-72 AYLIK ÇOCUKLARA YÖNELİK ÖZGÜN YÜZ VE VÜCUT BOYAMA

Animasyonlarda etkinliğin ilgi çekiciliğini artırmak için yüz boyama malzemeleri, çıkartmalar, parlak taşlar, sim vb. kullanılarak yapılan karakter, motif, figür desenli yüz ve vücut boyama etkinliklerinin tamamı bu çalışmanın içeriğini oluşturmaktadır.

3.2.1. Yüz ve Vücut Boyamanın Önemi, Bireyler Üzerindeki Etkisi

Yüz ve vücut boyamada insan, hayvan, bitki, hayalî ve güncel karakterler, kültürel simgeler gibi istenilen her figür, motif ve karakteri uygulamak mümkündür (Görsel 3.56). Yüz ve vücut boyama, bireylerin yaratıcılıklarının gelişimine yardımcı olur, sosyal-duygusal gelişimlerine katkı sağlar.

Yüz ve Vücut Boyamanın Bireyler Üzerindeki Etkileri

- Yüzü boyanan birey, canlandırdığı karakteri benimser ve role daha rahat bürünür. Kendi yeteneklerinin farkına varır ve bireyin kendine olan güveni artar.
- Kendini ifade ederken eğlenir, iyi vakit geçirir ve duygusal olarak rahatlar.
- Beraber çalıştığı grupla bütünleşir ve bir grubun parçası olma duygusunu yaşar.
- Çevresinin ilgisini çeker ve bu ilgi karşılığında çevresiyle iletişime geçer.
- Birey, yüz ve vücut boyama sayesinde sadece kendi duygularını ve kendisini tanıma fırsatı bulmaz aynı zamanda başkalarının duygularını anlama becerisi yani empati davranışı da geliştirir.
- Birey, yeteneklerini sergileyebilecek bir ortam bulur.
- Birey, kendi kültürünü ve başka kültürleri tanıma ve tanıtma fırsatı bulur.

3.2.2. Yüz ve Vücut Boyamada Kullanılan Araç Gereç ve Malzemeler

- İçinde yüz ve vücut motiflerinin kalıplarının ya da yapılış aşamalarının olduğu kitaplar
- Genel ağdan bulunmuş yüz ve vücut boyama aşamalarının olduğu videolar
- Değişik renklerde makyaj kalemleri, pudra ve çeşitli renklerde göz farları, makyaj altı bazları
- Yüz ve vücut boyamak için özel yapılmış tüp, likit, sprey, kınalar ve krem boyalar
- Boyaları kullanmak ve yaymak için değişik büyüklük ve incelikte fırça ve boyanın çeşidine göre süngerler
- Yüz ve vücut için özel hazırlanmış çıkartmalar, taşlı süslemeler, dövme kalıpları
- Yüz ve vücut boyalarının çıkartılabilmesi için cilde zarar vermeyen krem, losyon, jeller ve bunları yüze uygulamak için pamuk ve süngerler (Görsel 3.57)



Görsel 3.57: Yüz ve vücut boyamada kullanılan araç gereç ve malzeme örnekleri

3.2.2.1. Yüz ve Vücut Boyamada Malzeme Seçerken ve Kullanırken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Yüz ve vücut boyamada her tür boya ve her makyaj malzemesi kullanılamaz.

Yüz ve vücut boyama için malzeme seçilirken ve bu malzemeler kullanılırken dikkat edilmesi gereken noktalar şunlardır:

- Yüz ve vücut boyama için kullanılan malzemelerin kimyasal olmamasına, organik olmasına özen gösterilmelidir.
- Boya malzemelerinin alerjen olmamasına dikkat edilmelidir. Boya, yüze ve vücuda uygulanmadan önce boyadan bir parça alınarak bileğin iç kısmına sürülmeli, 5 dakika beklendikten sonra herhangi bir alerjik reaksiyon olmadığı görüldüğünde uygulanmalıdır.
- Boyanacak bölge yüz ve vücut olduğu için kaliteli, kolayca uygulanabilecek, akmayacak ve gerektiğinde kremler ve suyla kolayca çıkabilecek boya çeşitleri seçilmelidir.
- Yüz ve vücut boyamada kullanılacak boyalar canlı ve parlak renklerden seçilmelidir.
- Hijyen faktörleri göz önüne alındığında boyayı uygulamak için kullanılan fırça ve süngerler kişiye özel olmalı, boyayı çıkarmak için kullanılan pamuk ya da sünger ise mutlaka tek kullanımlık olmalıdır.
- Boya malzemelerinin kullanımı bittikten sonra tekrar kullanılabilmeleri için hava almayacak şekilde kapatılmalı ve serin bir yerde muhafaza edilmelidir. Fırça, sünger gibi malzemeler yıkanmalı ve kuruduktan sonra sarılarak saklanmalıdır.

Yüz ve vücut boyamada dikkat edilmesi gerekenler noktalar şunlardır:

- Yüz ya da vücut boyamanın hangi etkinlikte kullanılacağı ve hangi karakter, figür ya da motifin uygulanacağı önceden belirlenmelidir.
- Yapılacak yüz veya vücut boyamaları çocukların yaş ve gelişim seviyesine uygun olmalıdır. Çocuklar için neşeli, eğlenceli karakter ve figürler seçilmeli, korku ve endişe verici karakter ve figürler kullanılmamalıdır.
- Çocukların uzun süre hareketsiz kalmaktan hoşlanmadıkları göz önünde bulundurularak basit modeller seçilmelidir.
- Ailelere etkinlik konusunda bilgi verilmeli ve ailelerin izinleri alınmalıdır.
- Seçilecek olan karakter, figür veya motifler yapılacak etkinliğe uygun olmalıdır.
- Karakter, figür, motif seçilirken toplumların değer yargıları ve kültürel özellikleri göz önünde bulundurulmalı, bu konuda hassas olunmalıdır.
- Boyamanın yapılacağı alan ile seçilen figür uyumlu olmalıdır.
- Seçilen boyama konusunun kalıbı, yapım aşamalarını içeren uygulama basamakları ya da videosu hazır bulundurulmalıdır.
- Yüz ve vücut boyama için seçilen karaktere ya da motife uygun malzemeler hazırlanmalıdır.
- Seçilen figüre, karaktere ya da motife uygun boya renkleri ve deseni seçilmelidir.
- Boyama; seçilen karaktere, motife ve varsa kostüme uygun bir şekilde yapılmalıdır.
- Yapılacak olan boyamanın estetik olmasına dikkat edilmelidir.
- Yüzde ya da boya uygulanacak alanda açık yara olup olmadığına dikkat edilmelidir.
- Yüz ve vücut boyarken iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uyulmalıdır.

3.2.3. Yüz ve Vücut Boyamada Kullanılan Teknikler

Yüz boyama, günlük hayatta görünüşü değiştirmek, yüzde kusurları örtmek ya da süslenmek amacıyla, sahne sanatlarında ise karakterin etkinliğini arttırmak amacıyla kullanılmaktadır.

Yüz ve vücut boyamada karaktere, yaşa, yüz şekline, ten rengine, boya uygulanacak bölgeye, boyama amacına (sahne sanatları, animasyon, kutlamalar, toplumsal ritüeller, problemli bir bölgeyi gizlemek vb.) göre farklı teknikler kullanılır.

Yüz ve Vücut Boyama Aşamaları

- Boyamanın amacı belirlenmelidir.
- Boyama için yapılacak karakter, figür ya da motife karar verilmelidir.
- Uygulama yapılacak bölge belirlenmelidir (yüz, el, kol vb.).
- Boyamada kalıp kullanılacaksa kalıp, aşamalar takip edilecekse model ya da video hazır bulundurulmalıdır.
- Geniş bir alan boyanacaksa boya türüne göre ıslak ya da kuru sünger kullanılmalıdır.
- Küçük ya da sınırlı alan boyanacaksa fırça kullanılmalıdır.
- Zemin renginin üzerine boya uygulanacaksa mutlaka zemin rengi kuruduktan sonra ikinci boya uygulanmalıdır. Örneğin palyaço makyajında zemin önce sünger yardımı ile beyaza boyanır, beyaz renk kuruduktan sonra ağız, göz ve burun fırça kullanılarak renklerine göre boyanır.
- Boya kuruduktan sonra karaktere, figüre ya da motife uygun olarak taş, sim, çıkartma uygulaması yapılabilir.
- Kontur için ince uçlu siyah yüz boyama kalemi ile şekil netleştirilerek yüz ya da vücut boyama çalışmasına son hâli verilmelidir.

3.2.4. Yüz ve Vücut Boyama Etkinlikleri

7. ETKİNLİK

El Boyama

Araç Gereç: Çeşitli renklerde yüz boyaları, sünger, fırça, ince uçlu siyah yüz boya kalemi

- Eller, sünger yardımıyla resimde görüldüğü gibi istenen renkte boyanır.
- Boyama uygulaması bittikten sonra boyanan zeminin kuruması beklenir.
- Zemin kuruduktan sonra elin iç tarafına istenen yüz formları siyah ve ince uçlu yüz boya kalemi kullanılarak çizilir.
- Desen formunda el boyama uygulanacaksa düz zemin uygulaması yukarıda anlatıldığı gibi önce sünger yardımıyla yapılmalıdır.
- Zebra deseninde zemin beyaza boyanmalı ve boyanın kuruması beklenmelidir. Zemin kuruduktan sonra fırça yardımıyla siyah renkle desen verilmelidir.
- Zürafa deseninde zemin sarıya boyanmalı ve boyanın kuruması beklenmelidir. Zemin kuruduktan sonra fırça yardımıyla kahverengi desen verilmelidir.



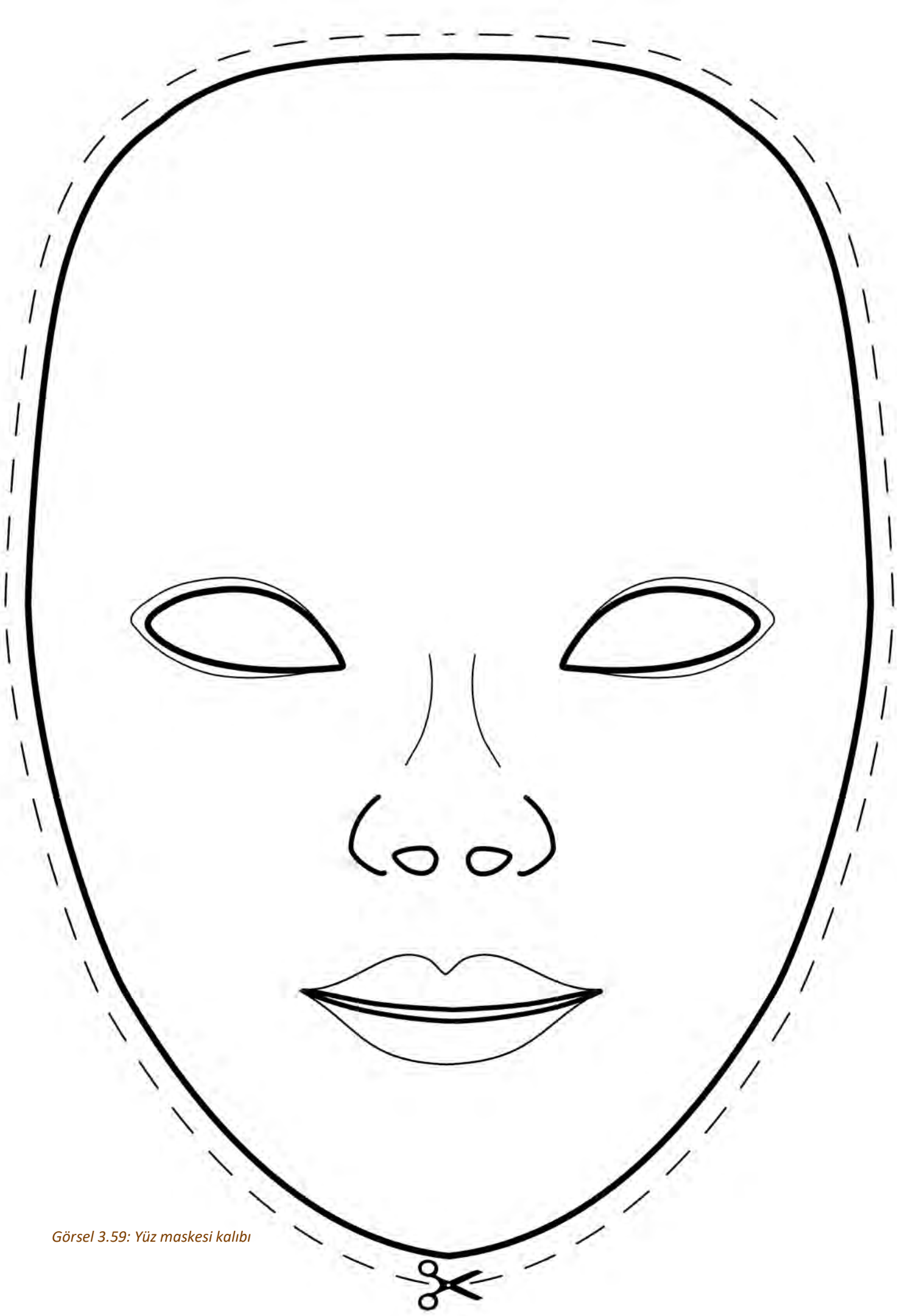
Görsel 3.58: El boyama

8. ETKİNLİK

Kâğıt Üzerinde Yüz Boyama Tekniklerinin Kullanılması

Araç Gereç: A4 büyüklüğünde resim kâğıdı, akrilik boya, fırça, karaktere göre sim ve taşlı çıkartmalar

- Öğretmen öğrencilerden genel ağ, kitaplar ve dergilerden yüz boyamada kullanacakları figür, karakter ya da motif örneklerini araştırmalarını ve uygulamak üzere bunlardan bir tanesini seçmelerini ister.
- Görsel 3.59'da verilen maske kalıbını kalın resim kâğıdına fotokopi çekerek çoğaltır.
- Öğrencilerden seçtikleri figür, karakter ya da motifi maske üzerine yumuşak uçlu kalemle bastırmadan çizmelerini ister.
- Daha sonra öğrencilere "Kâğıt maskeler üzerine seçtiğiniz figür, karakter ya da motifi yüz boyama tekniklerini kullanarak boyayınız." der.
- Öğrenciler boyadıkları maskeleri kurumaya bırakırlar. Maskeler kuruduktan sonra birbirlerinin maskelerini incelerler.



Görsel 3.59: Yüz maskesi kalıbı

9. ETKİNLİK

Maske Üzerine Yüz Boyama Çalışması

Araç Gereç: 2 adet tuvalet kâğıdı, 250 g beyaz tutkal, 1 küçük su bardağı un, plastik kap, su, streç film, alçıdan yüz kalıbı (Kırtasiyelerden bulunabilir.), maskeyi renklendirmek için guaj ya da sulu boya, siyah ince uçlu tahta kalemi, eldiven

- Tuvalet kâğıtlarını çok küçük parçalara ayırıp sıcak su dolu kabın içine koyunuz ve bir saat kadar suyun içinde bekletiniz.
- Bir saat sonra kabın içindeki suyu süzünüz.
- Suyu süzülmüş ve yumuşamış tuvalet kâğıtlarının üzerine 1 küçük su bardağı unu ve 1 su bardağı beyaz tutkalı ekleyip pürüzsüz bir kıvam elde edinceye kadar elinizle yoğurunuz.
- Hamur kıvamına geldikten sonra kâğıt hamurunu alçı maske kalıbının üzerine yayarak kurumaya bırakınız. Maskenin kurumadan önce lastiklerinin takılabilmesi için kulak hizasından iki küçük delik açınız.
- Kuruduktan sonra maskeye dilediğiniz şekilde motif ve figür uygulayınız. Maskeyi yüz boyama tekniklerine uygun renklendirip boyayınız.
- Boyama bittikten sonra maskeye ince uçlu siyah tahta kalemi ile kontur çiziniz.



Görsel 3.60: Kâğıt hamurundan maskeler



Görsel 3.61: Yüz boyama teknikleriyle maske boyama



Görsel 3.62: Boyanmış maskeler

http://kitap.eba.gov.tr/KodSor.php?KOD=22347

10. ETKİNLİK

Tavşan Karakteri Yüz Boyama Uygulaması

Araç Gereç: Pembe, kırmızı, turuncu, yeşil, beyaz ve siyah renklerde likit yüz boyaları, makyaj süngeri, ince ve orta kalınlıkta fırçalar, makyaj altı baz

Öğretmen, öğrencileri ikişerli gruplara ayırır. Her öğrencinin eş olduğu arkadaşına yüz boyama uygulaması yapacağını söyleyer. Öğrencilerden tavşan yüz boyamasını aşağıdaki işlem basamaklarına göre uygulamalarını ister.

- Yüzün tamamına makyaj altı baz sürülür ve birkaç dakika beklenir.
- İki gözün altı, üstü ve dudakla burun arasında kalan kısım beyaz likit yüz boyası ile boyanır. Beyaz boyanın üzerine makyaj süngeriyle hafif hafif bastırılarak beyaz boyanın yayılması sağlanır.
- Makyaj süngeri yardımıyla pembe likit boya kaşın hemen üzerine ve göz altındaki pembe boya ile yanak arasına sürülür. Boyanın kuruması için birkaç dakika beklenir.
- Daha sonra göz altına sürülen ve henüz tam kurumamış olan beyaz boya, pembe boyanın üzerine doğru orta kalınlıkta, kuru fırça ile darbeler yapılarak yayılır.
- Sürülen boyalar kuruduktan sonra siyah boya kullanılarak göz üzerine (gözün uç kısmını geçecek uzunlukta) bir kontur çekilir.
- Beyaz boya ve ince fırça kullanılarak alt dudak üzerine birbirinden ayrık şekilde iki diş çizilir.
- Burun ucu kırmızı boya ile boyanır.
- Dişlerin kenarına, burun ucundaki kırmızı boyaya siyah boyayla kontur çekilir.
- Siyah boyayla bıyıklar ve göz kenarındaki tüylerin çizgileri yapılarak yüz boyama tamamlanır.



Görsel 3.63: Tavşan karakteri yüz boyama uygulaması

Öğrencilerin yüz boyamaları tamamlandıktan sonra öğretmen, her öğrencinin kendi işaret parmağını havuç gibi turuncuya boyamasını, yeşil boya ile havucun yapraklarını ve siyah boya ile konturlerini çizmesini ister.

Öğrenciler boyama çalışmasını tamamladıktan sonra öğretmenle birlikte "Tavşan" şarkısını söyleyerek tavşan öykünmesi yaparlar.

11. ETKİNLİK

Kelebek Karakteri Yüz Boyama Uygulaması

Araç Gereç: Pembe, beyaz, mavi, sarı ve kırmızı renkte yüz boyaları, küçük ve orta kalınlıkta fırçalar, ince uçlu top fırça, ayna

Öğretmen, öğrencilerden aynaya bakarak kelebek yüz boyamasını aşağıdaki işlem basamaklarına göre kendi yüzlerine uygulamalarını ister.

- Yüz bölgesi, kaşlar dâhil edilerek simetrik olarak ikiye ayrılır.
- Yüzün her iki tarafına pembe renkli yüz boyası kullanılarak orta kalınlıkta fırça ile kelebek modeli şeklinde çerçeve yapılır.
- Yüz bölgesi, yüzün ortasında kelebek modeli çıkacak şekilde içe doğru, pembe renkli boya kullanılarak orta kalınlıkta fırça ile boyanır.
- Alın bölgesine pembe renk boya kullanılarak orta kalınlıkta fırça ile kelebeğin antenleri çizilir.
- Yanağın alt tarafında kalan bölge, kelebeğin kanat formu, beyaz renkte boya kullanılarak ince uçlu top fırça ile ince çizgi şeklinde boyanır.
- Mavi renk boya kullanılarak ince uçlu fırça ile kelebeğin dış çizgileri oluşturulur.
- Antenlerin olduğu bölge, sarı renkli boya kullanılarak ince uçlu fırça ile boyanır.
- Sarı renkli boya ile kelebeğin benekleri yapılarak süslemeler tamamlanır.



Görsel 3.64: Kelebek karakteri yüz boyama uygulaması

12. ETKİNLİK

Yüz Üzerine Motif Uygulaması

Araç Gereç: Koyu mavi renkte yüz boyası, ince ucu olan tüplü beyaz likit boya, orta ve ince kalınlıkta fırça, kar tanesi taşlı süsleme

Öğretmen, öğrencileri ikişerli gruplara ayırır. Her öğrencinin eş olduğu arkadaşına yüz üzerine motif uygulaması yapacağını söyler. Öğrencilerden yüz boyamasını aşağıdaki işlem basamaklarına göre uygulamalarını ister.

- Mavi çiçek motifi, göz kapaklarını da içine alabilecek şekilde alın ve çevresine koyu mavi renk kullanılarak orta kalınlıkta fırça ile resimdeki gibi çerçeve şeklinde çizilir.
- Palete bir miktar koyu mavi renk alınır ve boyanın içine birkaç damla likit beyaz boyadan damlatılır.
- Ortaya çıkan daha açık mavi tonundaki renk, göz kapaklarının ve kaşların üzerine sürülerek dolgu yapılır.
- Kaşların uç tarafından aşağıya doğru mavi çizgi uzatılır ve üzerine kendinden yapışkanlı kar tanesi taşları uygulanır (Dilenirse kar tanesi ince uçlu likit beyaz boya ile çizilebilir.).
- İsteğe bağlı olarak efekti arttırmak için dudak da çerçeve yapılan koyu mavi renk ile boyanabilir.
- Çizim ve boyama tamamlanıp kuruduktan sonra çiçeğin iç kısımlarına ince uçlu likit beyaz boya ile küçük damlalar oluşturulur.



Görsel 3.65: Yüz üzerine motif uygulaması

13. ETKİNLİK

Palyaço Makyajı

Araç Gereç: Yüz boyaları, yüz kalemi, fırça ve sünger

- Yapılacak palyaço makyajı için model belirlenir.
- İşlem basamakları için kitap, video vb. hazır edilir.
- Yüz, beyaz zemin elde edebilmek için sünger yardımıyla beyaza boyanır.
- Zemin kuruduktan sonra göz çevresi çizilir ve mavi, sarı, mor renkler kullanılarak boyanır.
- Ağız çevresi çizilir ve kırmızıya boyanır.
- Burun ucu kırmızıya boyanır.
- Boyama bittikten sonra siyah yüz kalemi ile göz çevresine kontur çekilerek palyaço makyajı tamamlanır.



Görsel 3.66: Palyaçolar

3. UYGULAMA FAALİYETİ

Yüz ve Vücut Boyama Örneklerini Tekniğe Uygun Olarak Uygulama

Derste öğrendiğiniz bilgiler doğrultusunda yüz ve vücut boyama örneklerini kitaplardan, basın yayın araçlarından ve diğer kaynaklardan tarayınız. İkişerli gruplara ayrılınız. Kaynak taramada elde ettiğiniz yüz boyama ve vücut boyama örneklerinden birer tane seçerek eşinize uygulayınız.

Yüz ve vücut boyama uygulamalarında şunlara dikkat ediniz:

- Kullanacağınız karakter, figür ya da motifi seçmek için araştırma yaparken en az 5 kaynak tarayınız.
- Seçtiğiniz karakter, figür ya da motifin okul öncesi çocuğunun yaş ve gelişim seviyesine uygun olmasına özen gösteriniz.
- Seçtiğiniz karakter, figür ya da motife uygun yüz ve vücut boyama malzemelerini kullanınız.
- Yüz ve vücut boyama tekniklerine uygun, temiz ve estetik boyama yapmaya özen gösteriniz.
- Uygulamanız esnasında hijyen kurallarına uygun çalışınız.
- Yaptığınız yüz ve vücut boyamasını fotoğraflayarak öğretmeninize teslim ediniz.

Öğrencilere yüz ve vücut boyamalarını tamamlamaları için toplam 2 ders saati süre verilecektir. Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

YÜZ VE VÜCUT BOYAMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Yüz ve vücut boyama uygulaması tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Hazırlık aşaması					
1	Yapacağı yüz ve vücut boyama uygulaması için en az 5 kaynak taradı.					
2	Yüz boyaması için okul öncesi çocuğunun yaş ve gelişim seviyesine uygun karakter, figür ya da motif seçti.					
3	Vücut boyaması için okul öncesi çocuğunun yaş ve gelişim seviyesine uygun karakter, figür ya da motif seçti.					
4	Yapacağı yüz ve vücut boyaması için gerekli malzemeleri hazırladı.					
	B) Boyama Aşaması					
5	Yüz boyaması için uygun boyaları kullandı.					
6	Vücut boyaması için uygun boyaları kullandı.					
7	Yüz boyaması için seçtiği karakteri, figürü ya da motifi arkadaşının yüzüne tekniğe uygun olarak uyguladı.					
8	Vücut boyaması için seçtiği karakteri, figürü ya da motifi arkadaşının yüzüne tekniğe uygun olarak uyguladı.					
9	Yüz boyaması için seçtiği karakteri, figürü ya da motifi boyadıktan sonra kontur çekti.					
10	Vücut boyaması için seçtiği karakteri, figürü ya da motifi boyadıktan sonra kontur çekti.					
11	Yüz boyaması yaparken temiz ve düzenli çalıştı.					
12	Vücut boyaması yaparken temiz ve düzenli çalıştı.					
13	Yüz boyaması yaparken hijyen kurallarına dikkat ederek çalıştı.					
14	Vücut boyaması yaparken hijyen kurallarına dikkat ederek çalıştı.					
15	Zamanı verimli kullandı.					
	C) Teslim Aşaması					
16	Yüz boyama uygulamasını fotoğraflayarak teslim etti.					
17	Vücut boyama uygulamasını fotoğraflayarak teslim etti.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 17 ölçüt vardır. Dolayısıyla alınabilecek en yüksek puan 85`tir.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/85] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....

HAZIRLIK ÇALIŞMASI

1. **Bir okul öncesi eğitim kurumunu ziyaret ederek kurumdaki kostüm ve aksesuarları inceleyiniz. Dikkatinizi çeken kostüm ve aksesuarları fotoğraflayarak sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.**
2. **Genel ağ üzerinden çocuk animasyon gösterilerini araştırınız. Gösterilerde kullanılan kostüm ve aksesuarların neler olduğunu inceleyiniz ve not alınız. Notlarınızı derste arkadaşlarınızla paylaşınız.**
3. **Animasyon gösterilerinin izleyici üzerindeki etkilerinde kostüm ve aksesuarların rolü nedir? Fikirlerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.**

3.3. ÖZGÜN KOSTÜMLER VE AKSESUARLAR

Kostüm, insanları eğlendirmek ve insanların rahatlamalarını sağlamak amacıyla hazırlanmış gösterilerde kullanılan giysilere verilen genel isimdir. İzleyicilerin anlatılan konuyu daha iyi anlamaları ve canlandırılan karakteri hayal edebilmeleri için kostümlerden yararlanılır. Kostüm ve aksesuarlar, canlandırmanın izleyici üzerinde güçlü bir etki bırakmasında büyük öneme sahiptir.

Özgün kostüm ve aksesuarları kullanmak kadar tasarlamak ve hazırlamak da çocukların ilgisini çekmektedir. Özgün özellikler taşıyan kostüm ve aksesuarlar, çocukların hayal gücünü beslediği gibi onlara farklı bakış açısı da kazandırmaktadır. Özellikle artık materyallerden hazırlanan, var olan karakterlerden bağımsız ve tamamen çocukların yaratıcılıklarına dayanan bu kostüm ve aksesuarlar, çeşitli oyunlarda kullanılabileceği gibi sergi, defile, çeşitli parti ve kutlamalarda da kullanılabilir.

3.3.1. Animasyonda Kostüm ve Aksesuarın Önemi ve Bireyler Üzerindeki Etkileri

Kostüm ve aksesuarlar günümüzde yalnızca eğlence amaçlı değil çocukların gelişimini destekleyen önemli bir eğitim materyali olarak da kullanılmaktadır. Çocuklar; kostüm ve aksesuarlar aracılığıyla tarihî karakterleri, meslekleri, farklı ülkeleri, kültürleri tanıma fırsatını elde eder ve farklı yaşamlar hakkında bilgi sahibi olurlar.

Animasyonda Kullanılan Kostüm ve Aksesuarların Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkisi

» Kostüm ve Aksesuarların Bilişsel Gelişime Etkisi

- Çocuğun yaratıcılığını ve hayal gücünü geliştirir.
- Çocuğa dikkatini belirli bir konu üzerinde toplama becerisi kazandırır.
- Çocuğun yeteneklerinin ortaya çıkmasına yardımcı olur.
- Çocuğa eleştirel bakış açısı kazandırır.
- Çocuğun problem çözme becerisini geliştirir.

» Kostüm ve Aksesuarların Dil Gelişimine Etkisi

- Çocuğun iletişim becerisini destekler.
- Çocuğa karaktere uygun konuşma becerisi kazandırır.
- Çocuğun düşüncelerini ifade etme becerisini geliştirir.
- Çocuğa grup önünde konuşma becerisi kazandırır.
- Çocuğa dinleme becerisi kazandırır.
- Çocuğa duygu, düşünce ve olayları bir bütünlük içinde ve sırayla ifade edebilme becerisi kazandırır.

» Kostüm ve Aksesuarların Sosyal-Duygusal Gelişime Etkisi

- Sanat ve estetiğin temellerinin atılmasını sağlar.
- Çocuğun rol alma ve oynama becerisi gelişir.
- Çocuğun grup içinde paylaşma, yardımlaşma, sırasını bekleme, kurallara uyma ve iletişim kurma becerileri gelişir.
- Çocuğun empati kurma becerisi gelişir.
- Çocuğun öz güven ve öz saygısı artar.
- Çocuk farklı duyguları hissetme fırsatını elde eder.
- Çocuğun duygusal tepkilerini kontrollü olarak ifade etme becerisi gelişir (Görsel 3.67).
- Çocuk; bir işe başlamayı, başladığı işi bitirmeyi ve bundan haz almayı öğrenir.
- Çocuk, eğlenceli ve hoş vakit geçirme fırsatı bulur.



Görsel 3.67: Kostümlerle duyguları ifade etme

» Kostüm ve Aksesuarların Motor Gelişime ve Özbakım Becerilerine Etkisi

- Çocuğun bedensel koordinasyonu gelişir.
- Çocuğun yaptığı hareketlerle dikkat, esneklik, denge ve tepki becerisi gelişir.
- Kostüm ve aksesuarları kullanırken çocuğun özbakım becerileri gelişir.

3.3.2. Animasyonda Kostüm, Aksesuar Yapımında Malzeme Seçimi ve Kullanımında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Okul öncesi dönemde animasyonda kullanılan kostüm ve aksesuarlar çocuklar için tasarlanacağı ve eğitici araç olarak da kullanılacağı için malzeme seçiminde ve kullanımında dikkatli olunmalı, teknik ayrıntılar atlanmamalıdır. Okul öncesi dönemde kullanılan kostüm ve aksesuar çeşidi oldukça fazladır. Bu çeşitlilik beraberinde malzeme çeşitliliğini de getirmektedir. Malzeme seçme ve kullanma süreci, kostüm ve aksesuarları tasarlama aşamasında başlar ve ürün hazır olana kadar devam eder.

Kostüm ve aksesuar yapımında malzeme seçerken ve kullanırken şunlara dikkat edilmelidir:

- Kostüm ve aksesuarlarda kullanılan tüm malzemeler güvenli olmalı, çocuğun hareketini ve nefes alıp verişini zorlaştırmamalıdır. Malzemelerin keskin ve sivri kenarları bulunmamalı, çocuğa alerji yapmayan, hijyenik olanları tercih edilmelidir.
- Malzemeler dayanıklı ve sağlam olmalı, çocuklar tarafından uzun süre kullanıma elverişli olmalıdır.
- Kostüm için ana malzeme olan kumaşı seçerken kumaşın modele ve amaca uygun olmasına dikkat edilmelidir. Kumaşı seçerken kostümün giyileceği mekân ve ortamın ısısı da göz önünde bulundurulmalıdır. Seçilen kumaş kolay temizlenmeli, rahat ve ekonomik olmalıdır. Seçilen kumaşın rengi ve deseni kostümün karakteristik özelliklerine uygun olmalıdır. Kumaşın dikiminde sağlam bir ip kullanılmalı ve doğru dikiş tekniğiyle kumaş dikilmelidir.
- Tüm vücudu kaplayan kostümler için malzeme seçerken çocuğu terletmeyen, kaşındırmayan, çocuğun vücudunu sıkmayan, çocuğa ağırlık yapmayan ve sentetik olmayan malzemeler seçilmelidir.
- Kostüm ve aksesuarlara lastik, düğme, cırtcırt gibi malzemeler eklenerek çocukların bedenlerine ayarlanabilir şekilde hazırlanmalıdır. Mümkünse pantolon bellerinde düğme yerine lastik kullanılarak aynı kostümün hem zayıf hem de kilolu çocuklar tarafından kullanımı sağlanmalıdır.

- Kostümün tamamlanabilmesi için kumaşa uygun fermuar, düğme, lastik, kurdele ve ip gibi malzemeler seçilmelidir. Seçilen fermuar ve düğmelerin çocuğun kolaylıkla açıp kapatabileceği boyutta olmasına dikkat edilmelidir. Seçilen lastik ve iplerin esnek olmasına ve çocuğu sıkmayacak yapıda olmasına özen gösterilmelidir.
- Karaktere ve kumaşa uygun süsleme malzemeleri seçilmeli ve seçilen malzemelerin çocuğa zarar vermeyeceğinden emin olunmalıdır.
- Aksesuar yapımında kullanılan boncuklar ve pullar hem renk hem de boyut olarak çocuklara uygun olmalı ve dikimlerinde sağlam ipler kullanılmalıdır.
- Özellikle aksesuar yapımında kullanılan derilerin ve keçelerin kokmadığından ve rengini akıtmadığından emin olunmalıdır.
- Aksesuarın hangi kostümle birlikte kullanılacağı göz önünde bulundurulmalı ve aksesuar hem renk hem boyut olarak kostümle bütünlük sağlamalıdır.
- Kostüm ve aksesuarlarda kullanılan tüylerin dökülmemesine dikkat edilmeli, renkler karaktere uygun olmalı, gerekirse akmayan ve ele renk vermeyen bir boya kullanılmalıdır.
- Kostüm ve aksesuar yapımında küçülmüş veya kullanılmayan gömlek ve tişörtler, bebek ve uyku tulumları, saç bantları ve taçlardan da yararlanılabilir. Bunların üzerinde yapılacak değişiklik ve süslemelerle amaca uygun kostüm ve aksesuarlar elde edilebilir.

3.3.3. Kostüm ve Aksesuar Hazırlamada Kullanılan Teknikler

Okul öncesi eğitim kurumlarında animasyon gösterilerinde kullanılacak kostüm ve aksesuarların yetişkin kostüm ve aksesuarlarındaki pek çok özelliği taşıması gerekmektedir. Bu nedenle kostüm ve aksesuarlar belirli ilkeler doğrultusunda ve doğru teknikler kullanılarak hazırlanmalıdır.

Kostüm ve Aksesuar Hazırlamada Kullanılan Teknikler

- Temel dikiş teknikleri
- Kesme-yapıştırma tekniği
- Bağlama tekniği
- Kolaj tekniği

3.3.3.1. Temel Dikiş Teknikleri

Kostüm ve aksesuar hazırlayabilmek için temel dikiş teknikleri konusunda bilgi sahibi olmak ve teknikleri doğru bir şekilde uygulamak gerekir. Temel dikiş teknikleri Şema 3.6'da görüldüğü gibi altı aşamada uygulanır.



Şema 3.6: Temel dikiş teknikleri

► Ölçü Alma Teknikleri

Hazırlanan kostümlerin vücuda uygun olabilmesi için ölçülerin iyi alınması gerekir. Hazırlanacak kostüm modelinin özelliğine göre alınması gereken ölçüler (bel, kalça, kol boyu, diz genişliği vb.) not edilmeli ve alınan her ölçü sırayla yazılmalıdır. Ölçüler, kişinin vücut yapısına göre ayna karşısında alınmalı ve ölçüm sırasında kişinin dik durduğundan emin olunmalıdır. Ölçü alınırken göğüs, bel ve kalça genişliği bolluk bırakmadan tam ölçülmelidir (Görsel 3.68). Yaka ölçüsü, bir parmak bolluk vererek alınmalıdır. Kol, pantolon ve etek boyları, diz ve paça genişliği kostüm modeline uygun bir şekilde ölçülmelidir.



Görsel 3.68: Kol boyu ölçme

► Kalıp Çıkarma Teknikleri

Kostüm ve aksesuarlar hazırlanırken kalıp çıkarmak çok önemlidir. Biçki (Kalıba uygun şekilde kumaşı kesme) yaparken kalıp kullanmak fazla kumaş kullanımını önlediği gibi zamandan ve enerjiden de tasarruf sağlar.

Biçki yapmak için genellikle hazır kalıplar kullanılır. Piyasada çeşitli model ve ölçülerde kalıplar bulunmaktadır. Seçilen kalıpların ölçü kontrolü yapıldıktan sonra gerekli düzenlemeler yapılmalıdır. Hazır kalıpların olmadığı durumlarda dikili giysilerden de yararlanılabilir. Kalıp olarak kullanılacak giysi, masa ya da manken üzerine yerleştirildikten sonra kalıbı çıkarılır. Kalıp çıkarmak için bir diğer yöntem ise pratik yolla kalıp çıkarmaktır. Bu yöntemde alınan ölçü doğrultusunda ya da göz kararı ile kalıp çıkarılır fakat hata olabileceği göz önünde bulundurularak kumaş kesilirken dikiş payı fazla bırakılır. Bu da fazla kumaş kullanımını gerektirir.

► Kalıbı Kumaşa Uygulama ve Biçki Teknikleri

Kalıp, kumaşa uygulanmadan önce kumaş kullanımına göre boydan ya da enden ters bir şekilde ikiye katlanır ve biçki masasına serilir. Dikiş payı da göz önünde bulundurularak kalıp en ekonomik şekilde kumaşa yerleştirilir ve kumaş, kalıpların kenarlarından sabunla çizilir (Görsel 3.69). Dikiş payları belirlenir ve kumaş dikiş paylarından kesilir. Kumaşın ters yüzündeki işaretlerin ön yüzünde de belli olması ve doğru dikim yapılabilmesi için bol teyel (ipin bol bırakılarak iğnenin kumaşa batırılıp çekilmesi) yapılır.



Görsel 3.69: Kalıbı kumaşa uygulama

► Kumaşı Dikme Teknikleri

Bol teyellerine dikkat edilerek kesilen parçalar üst üste getirilir. Teyellerin üzerinden dikiş makinesiyle geçilir. Kumaşa zarar vermeden bol teyeller sökülerek dikme işlemi tamamlanır. Dikim işlemi tamamlandıktan sonra yuvarlak ve kavisli dikişlerin olduğu yerlerde kumaşta bırakılan dikiş payına çıtlatma işlemi uygulanır (Görsel 3.70). Çıtlatma, dikiş payına, dikişe 1 mm kalana kadar 1 cm aralıklarla kesikler atılmasıdır. Çıtlatma işlemi yapılırken dikişin kesilmemesine özen gösterilmelidir. Dikildikten sonra dikişlerin kenarındaki payı çıtlatmak, dikişin ön yüzüne düzgün bir şekilde dönmesi için gerginliği azaltır.



Görsel 3.70: Dikiş payında çıtlatma

► Süsleme Teknikleri

Hazırlanan kostüm ve aksesuarların daha güzel görünmesi amacıyla süslemeler yapılır. Süslemede düğmeler, tüller, kurdeleler, dikiş armaları, kostüm süsleme taşları, boncuklar, pullar, dikiş, nakış ve boyama tekniklerinden yararlanılabilir. Süslemenin abartıya kaçmadan kostüme uygun bir şekilde yapılması önemlidir.

► Ütü Yapma Teknikleri

Kostüm tüm aşamalardan geçip süslendikten sonra ütülenerek hazır hâle getirilir. Ütüleme işlemine başlamadan ütünün sıcaklığı kontrol edilmeli ve sıcaklık kumaşa göre ayarlanmalıdır. Ütünün altının ve ütü yapılacak zeminin temizliği kontrol edilmelidir. Kostüm ters çevrilerek kumaşın tersinden ütü yapılmalıdır. Ütüleme işleminden sonra kostüm kullanıma hazır olur (Görsel 3.71).



Görsel 3.71: Ütü sonrası kullanıma hazır kostüm

14. ETKİNLİK

Öğretmen, öğrencilere Şekil 3.2'deki başlık kalıbını ve temel dikiş tekniklerini kullanarak kendi kafa ölçülerine uygun bir başlık hazırlayacaklarını söyler. Öğrencilerden hazırlamak istedikleri başlıkları planlayarak başlıkta kullanacakları malzemeleri bir sonraki derse getirmelerini ister.

Öğrenciler, kalıpları kendi kafa ölçülerine uygun olacak şekilde büyüterek derse getirirler. İsteyen öğrenci farklı kulak kalıpları da kullanabilir.

Öğretmen, öğrencilerin aşağıdaki işlemleri sırayla yapmalarını ister.

- Kalıplarının ölçülerini kontrol etmelerini daha sonra kumaşlarını ters bir şekilde ikiye katlayarak masaya sermelerini
- Kumaşın dokuma yönüne dikkat ederek kalıbı kumaşa yerleştirmelerini ve kumaşı kalıbın kenarlarından sabunla çizmelerini
- ½ cm dikiş payı bırakarak dikiş payından kumaşı kesmelerini
- Kesilen kumaşın arkasındaki çizgilerin ön yüzünde de belli olması için çizgiler üzerinde bol teyel yapmalarını
- İç kulak kumaş renginin dış kulak kumaş renginden daha açık olmasına dikkat ederek iç kulakları dış kulaklara dikerek kumaşı düz tarafına çevirmelerini
- Kulakların içini karton, mukavva, sünger ya da elyaf gibi uygun bir malzemeyle ağırlık yapmayacak şekilde doldurmalarını
- Başlık kalıbının ön ve yan parçalarını birbirine dikmelerini
- Dikim sırasında uygun yerlere kulakları ekleyerek dikim işlemini tamamlamalarını

Öğrenciler dikimi tamamladıktan sonra kumaşa zarar vermeden bol teyelleri sökerler. Yuvarlak, kavisli dikişlerin olduğu yerlere çıtlatma işlemi uygularlar. Başlığı kumaşa uygun ısıda tersinden ütülerler.

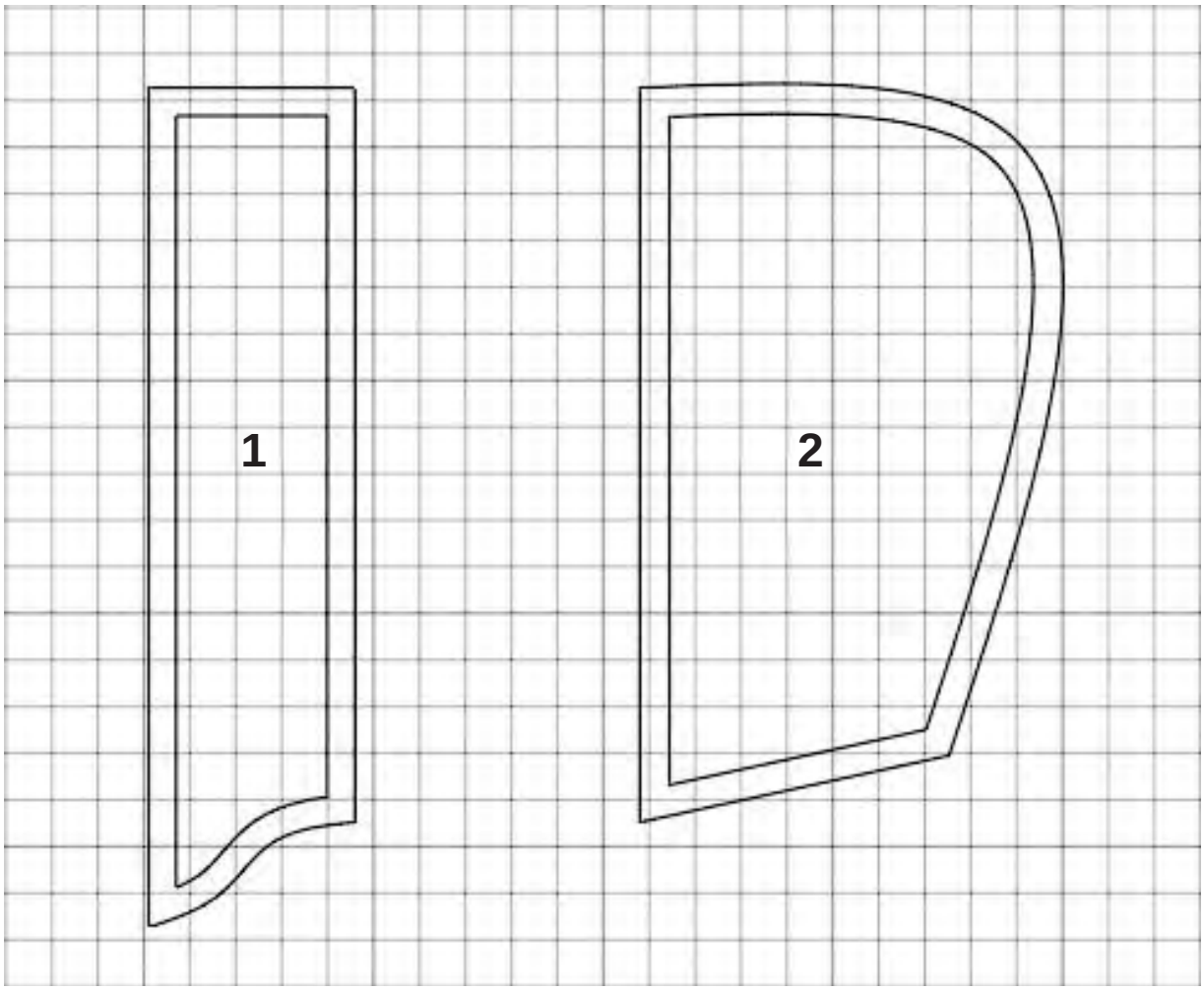
Kumaşın düz tarafını çevirip başlığın karakterine uygun süslemeler yaparlar.

Başlığı süsledikten sonra kumaşa uygun bir ısıda, kumaşın ters tarafından tekrar ütülerler.

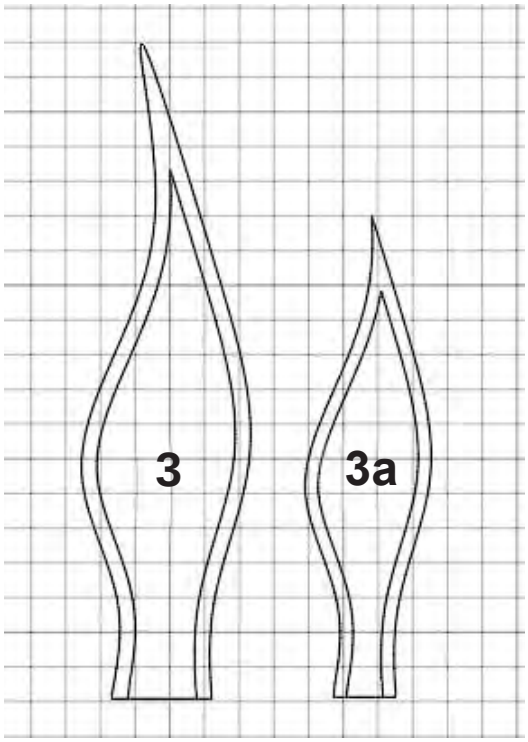
Tüm bu aşamalardan sonra temel dikiş teknikleri kullanılarak hazırlanan başlık kullanıma hazır hâle gelir.

Tablo 3.5: Kalıp İsim ve Parça Adetleri

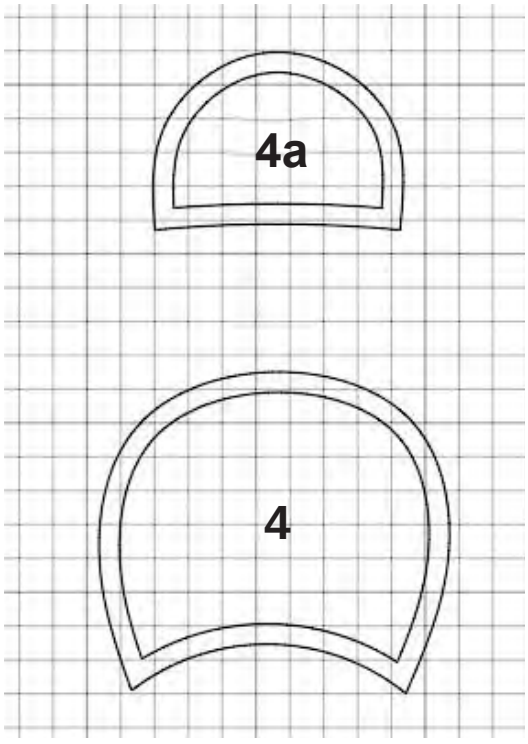
1.	Başlık ön parça	2 adet
2.	Başlık yan parça	2 adet
3.	Eşek dış kulak kalıbı	2 adet
3.a)	Eşek iç kulak kalıbı	2 adet
4.	Maymun dış kulak kalıbı	2 adet
4.a)	Maymun iç kulak kalıbı	2 adet
5.	İnek dış kulak kalıbı	2 adet
5.a)	İnek iç kulak kalıbı	2 adet
6.	Tavşan dış kulak kalıbı	2 adet
6.a)	Tavşan iç kulak kalıbı	2 adet
7.	Tavuk ibiği kalıbı	2 adet
8.	Horoz ibiği kalıbı	2 adet



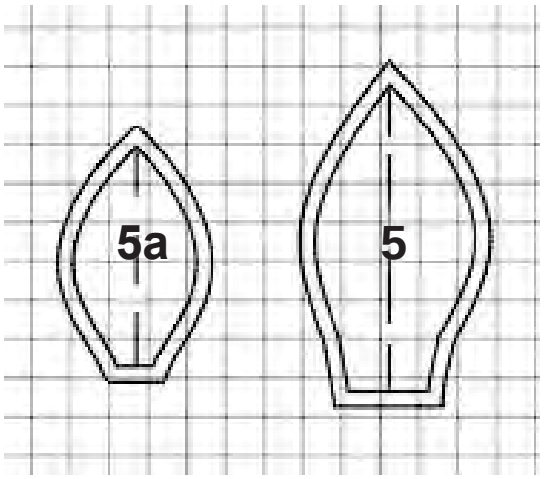
Şekil 3.2: Başlık kalıbı



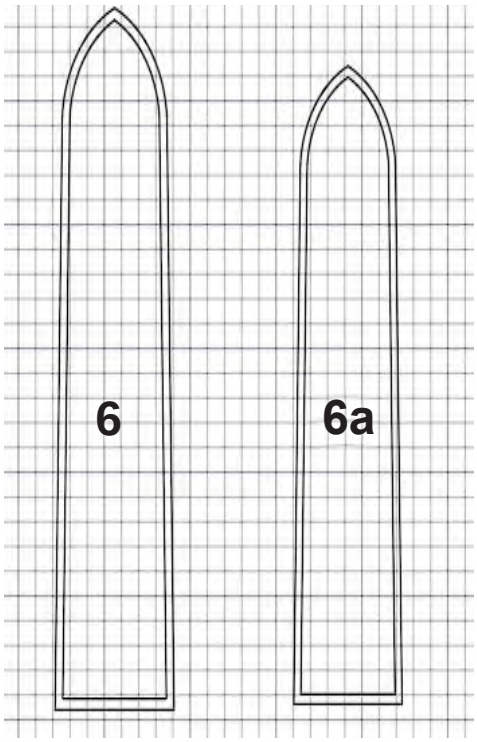
Şekil 3.3: Eşek kulağı kalıbı



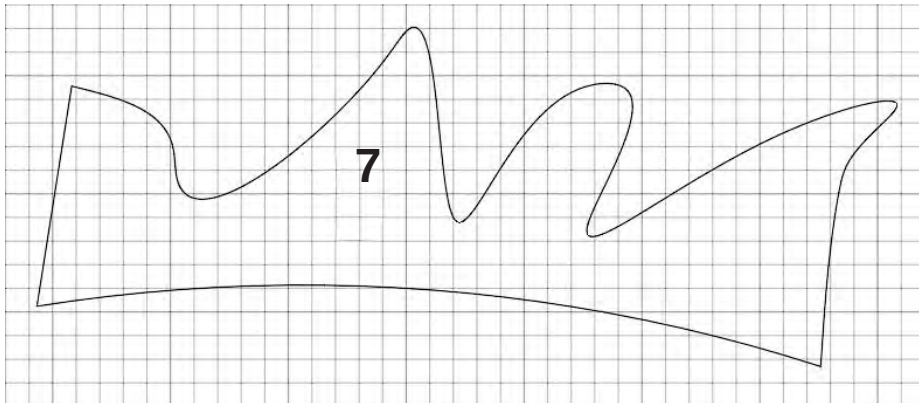
Şekil 3.4: Maymun kulağı kalıbı



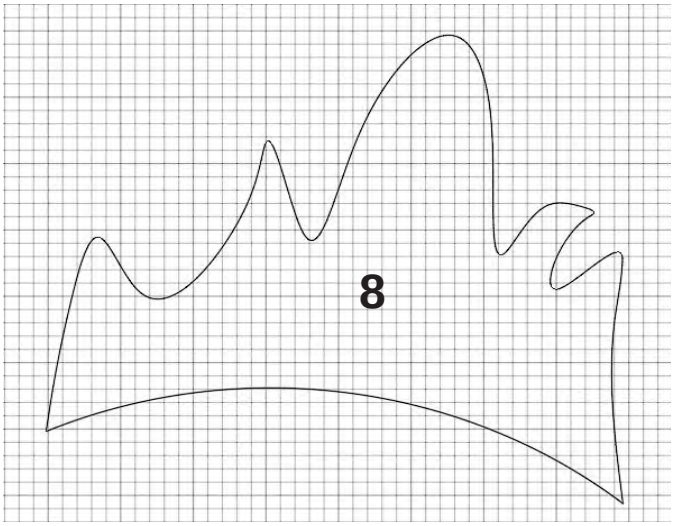
Şekil 3.5: İnek kulağı kalıbı



Şekil 3.6: Tavşan kulağı kalıbı



Şekil 3.7: Tavuk ibiği kalıbı



Şekil 3.8: Horoz ibiği kalıbı

3.3.3.2. Kesme-Yapıştırma Tekniği

Naylon, kraft kâğıdı, karton, desenli duvar kâğıtları ve eva gibi malzemelerle kostüm ve aksesuar hazırlanırken kesme-yapıştırma tekniğinden yararlanılır (Görsel 3.72). Hazırlanacak kostüme ve aksesuara uygun kalıp çıkarılarak kullanılacak malzemenin üzerine yerleştirilmeli ve yapıştırma payı bırakılarak malzeme kesilmelidir. Bu teknik ile hazırlanan kostümlerin ve aksesuarların giyilip çıkarılmasını kolaylaştırmak ve uzun süreli kullanımını sağlamak amacıyla kostüm ve aksesuarlar biraz bol hazırlanmalıdır.



Görsel 3.72: Kesme-yapıştırma tekniğiyle başlık hazırlama

15. ETKİNLİK

Öğretmen, öğrencilere Görsel 3.73'teki kostüm ve başlığı kesme-yapıştırma tekniğini kullanarak hazırlayacaklarını söyler. Öğrencilerin hazırlamak istedikleri kostüm ve başlığın karakterini planlayarak bir sonraki derse kullanacakları malzemelerle gelmelerini ister.

Öğrenciler, derse gelmeden önce kendi ölçülerinden biraz bol olacak şekilde kalıp çıkararak derse gelirler.

Öğretmen öğrencilerden şunları ister:

- Kalıpların ölçülerini kontrol etmelerini ve kartonlarını iç kısım üste gelecek şekilde masaya sermelerini
- Kalıbı kartona yerleştirmelerini ve kurşun kalemle kalıbın kenarlarından çizmelerini
- 1 cm yapıştırma payı bırakarak yapıştırma payından kartonu kesmelerini
- Yapıştırma payı üzerinde maket bıçağıyla çok ince bir çizgi çizerek yapıştırma paylarını belirlemelerini
- Yapıştırma paylarını içe doğru kıvırmalarını
- Kostüm ve başlığa uygun olacak şekilde yapıştırma paylarından kartonu yapıştırmalarını

Öğrenciler, yapıştırmayı tamamladıktan sonra karaktere uygun süsleme yaparlar.

Tüm bu aşamalardan sonra kesme yapıştırma tekniği kullanılarak hazırlanan kostüm ve başlık, kullanıma hazır hâle gelir.



Görsel 3.73: Kesme-yapıştırma tekniğiyle hazırlanmış kostüm ve başlık

3.3.3.3. Bağlama Tekniği

Tül, kurdele ve rafyalarla yapılan kostüm ve aksesuarlarda bağlama tekniği kullanılmaktadır (Görsel 3.74). Bu tekniğin kullanıldığı kostüm ve aksesuarların kullanılabilir ve estetik olması için parçaların birbirine yakın bir şekilde bağlanması gerekmektedir. Parçaların bağlandığı lastiğin esnekliği kontrol edilmeli ve çocuğu sıkmayacak ölçüde kesildiğinden emin olunmalıdır.



Görsel 3.74: Bağlama tekniğiyle hazırlanmış etek ve saç bandı

16. ETKİNLİK

Öğretmen, Görsel 3.75'teki tütü eteğini bağlama tekniğini kullanarak hazırlayacaklarını öğrencilere bir ders önceden söyler. Bir sonraki derse gelirken her öğrencinin bel ölçüsünün üçte ikisi uzunluğunda ve 1 cm genişliğinde lastik, istenilen renkte 3 m kristal tül, toplu iğne ve sabun getirmesini ister.



Görsel 3.75: Bağlama tekniğiyle hazırlanmış tütü etek

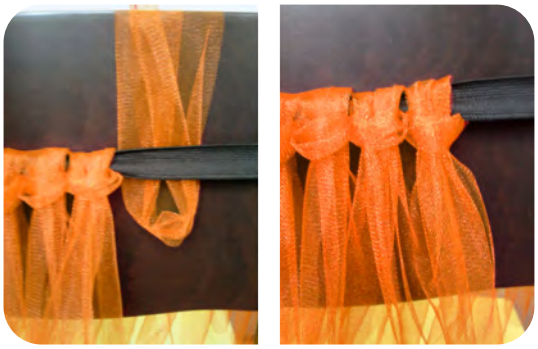
Öğretmen öğrencilerden şunları ister:

- Lastiğin iki ucunu birbirine dikerek çember oluşturmalarını
- Oluşturdukları çemberi atölyedeki bir sandalyenin sırt kısmına geçirmelerini
- Bel ve diz arasındaki bacak ölçülerini almalarını ve aldıkları ölçüyü ikiyle çarpmalarını (Bel ve bacak arası 40 cm ise 80 cm'lik şeritler kesilecektir.)
- Kumaşı boyu yönünde ikiye katlamalarını ve aldıkları bacak ölçüsünün iki katı uzunluğunda kesmelerini
- Katı açmadan iki kez daha katlamalarını ve kumaşa sabunla 8 cm'lik çizgiler çizmelerini
- Tülün kesim sırasında kaymaması ve şeritlerin eşit olması için kumaşı çizgilerin tam ortasından toplu iğneyle sabitlemelerini
- Çizgilerin üzerinden şeritleri kesmelerini
- Her bir şeridin katlı ucunu, sandalye sırtına taktıkları lastiğin altından geçirmelerini ve uçları, oluşan halkanın içinden geçirerek iyice sıkıştırıp şeritleri bağlamalarını
- Tüm şeritleri bu şekilde lastiğe bağlayarak etekleri hazırlamalarını

Tüm bu aşamalardan sonra bağlama tekniği kullanarak hazırlanan etek, kullanıma hazır hâle gelir.



Görsel 3.76: Şeritleri iğneleme ve kesme



Görsel 3.77: Şeritleri bağlama

3.3.3.4. Kolaj Tekniği

Artık materyallerle yapılan kostüm ve aksesuarlarda kolaj tekniği kullanılmaktadır. Gazete kâğıdı, köpük ya da karton tabak, alüminyum folyo, naylon poşet, strafor, çeşitli büyüklükteki karton kutular, pipet, kumaş parçaları ve eski giysiler kolaj tekniğiyle kostüm ve aksesuar hazırlamada kullanılan malzemelerden bazılarıdır (Görsel 3.78, Görsel 3.79, Görsel 3.80, Görsel 3.81, Görsel 3.82). Bu teknikle kostüm ve aksesuar hazırlanırken birbiriyle uyumlu parçaların doğru bir şekilde bir araya getirilmesi önemlidir.



Görsel 3.79: Kolaj tekniğiyle hazırlanmış şapka



Görsel 3.78: Artık materyallerle hazırlanmış maske



Görsel 3.80: Kolaj tekniğiyle hazırlanmış dinozor kostümü



Görsel 3.81: Kolaj tekniğiyle hazırlanmış etek ve tişört



Görsel 3.82: Kolaj tekniğiyle hazırlanmış dinozor kostümü ve ayakkabıları

ETKİNLİK 17

BURADA HERKES ÖĞRETMEN

- Öğretmen, öğrencilere, "Burada Herkes Öğretmen" tekniğiyle öğrendikleri bilgileri gözden geçireceklerini söyler.
- Öğretmen, öğrencilere küçük kartlar dağıtır ve "Kostüm ve aksesuar hazırlamada kullanılan teknikleri ayrıntılarıyla inceledik. Öğrendiğiniz bu konuyla ilgili sorulmasını istediğiniz soruları ya da tartışılmasını istediğiniz noktaları verdiğim kartlara yazmanızı istiyorum." der.
- Öğrencilere düşünmeleri ve sorularını yazmaları için yeterli süre verir.
- Tüm öğrenciler kartlarını hazırladıktan sonra öğretmen kartları toplar ve karıştırır. Kartları tekrar öğrencilere dağıtır.
- Öğretmen öğrencilerden kendilerine gelen karttaki soruları sırayla cevaplamalarını ve konuyla ilgili gerekli açıklamaları yapmalarını ister.
- Bütün kartlardaki sorular cevaplandıktan sonra etkinlik tamamlanır.

3.3.4. Kostüm ve Aksesuar Örnekleri

Erken çocukluk döneminde kostüm ve aksesuarlar; çocuğun drama, müzik, Türkçe etkinliği gibi etkinliklerde aldığı rolü benimsemesi, etkinliğe daha aktif katılmasında ve etkinliğin çocuk için cazip hâle gelmesinde önemli bir unsurdur. Çocukların ilgisini çeken, giymekten ve kullanmaktan hoşlandıkları çeşitli kostüm ve aksesuarlar bulunur. Çocuklar, canlandıracakları role uygun kostüm ve aksesuarı kullanarak yapılan etkinliklerden daha çok hoşlanırlar.

3.3.4.1. Kostüm Örnekleri

Animasyonda kullanılan kostümler gösteriyi tamamlayan önemli parçalardır. Yapılacak canlandırmanın içeriğinin daha kolay anlaşılması ve karakterlerin daha iyi ifade edilebilmesi için kostümlerden yararlanılmaktadır.

Animasyon gösterilerinde kullanılan kostümler Şema 3.7'de görüldüğü gibi dokuz başlık altında toplanabilir.



Şema 3.7: Animasyon gösterilerinde kullanılan kostümler

► Palyaço kostümleri

Palyaço kostümleri animasyon gösterilerinde en sık kullanılan, renkleri ve farklılıkları itibarıyla çocukların dikkatini en çok çeken kostümlerdendir. Bu kostümlerin en önemli özellikleri, abartılı ve çok renkli olmalarıdır. Palyaço kostümlerini tamamlayan detaylar ise kabarık ve renkli saçlar, büyük renkli bir şapka, kırmızı, yuvarlak, büyük bir burun, büyük ve renkli ayakkabılar ile gülümseme ifadeli boyanmış bir yüzdür (Görsel 3.83 ,Görsel 3.84, Görsel 3.85, Görsel 3.86, Görsel 3.87).



Görsel 3.83: Soytarı şapkalı palyaço kostümü



Görsel 3.84: Büyük papyonlu palyaço kostümü



Görsel 3.85: Kuyruklu ceketli palyaço kostümü



Görsel 3.86: Elbiseli palyaço kostümü



Görsel 3.87: Yamalı pantolonlu palyaço kostümü

► Ülkelere ve Kültürlere Ait Kostümler

Ülkelerin kendi kültürel özelliklerini yansıtan çeşitli kostümleri vardır. Ülkeler ve kültürlerle bütünleşmiş bu kostümler, kültürlerin tanınmasında ve tanıtılmasında önemli parçalardır.

Ülkelere ve kültürlere ait hazırlanabilecek kostümlerden bazıları şunlardır:

- Ülkemize ait farklı yöresel kostümler (Görsel 3.88)
- Kızılderili kostümü (Görsel 3.89)
- İspanyol kostümü (Görsel 3.90)
- Meksikalı kostümü (Görsel 3.91)
- Japon kostümü (Görsel 3.92)
- Hintli kostümü (Görsel 3.93)
- Eskimo kostümü
- Afrika ülkeleri kostümü vb.



Görsel 3.88: Ülkemiz yöresel kostümü



Görsel 3.89: Kızılderili kostümü



Görsel 3.90: İspanya kostümü



Görsel 3.91: Meksika kostümü



Görsel 3.92: Japonya kostümü



Görsel 3.93: Hindistan kostümü

► Masal ve Çizgi Film Kahramanlarına Ait Kostümler

Çocuklar masal ve çizgi film kahramanlarının rolüne bürünmeyi severler. Özellikle olumlu yönleriyle ön plana çıkan kahramanları temsil etmek çocuklar için çok önemlidir. Çocuklar bu kahramanlara ait kostümleri giydiklerinde o rolü daha çok benimser ve daha kolay canlandırırlar.

Kostümleri hazırlanabilecek masal ve çizgi film kahramanlarından bazıları şunlardır:

- Keloğlan
- Pamuk Prenses (Görsel 3.94)
- Rapunzel (Görsel 3.95)
- Kırmızı Başlıklı Kız (Görsel 3.96)
- Süperman (Görsel 3.97)
- Külkedisi (Görsel 3.98)
- Çizmeli Kedi (Görsel 3.99)
- Pinokyo (Görsel 3.100)
- Robin Hood (Görsel 3.101)
- Kurbağa Prens
- Hacivat ve Karagöz
- Nasrettin Hoca
- Kurşun Asker
- Batman
- Sünger Bob vb.



Görsel 3.94: Pamuk Prenses kostümü



Görsel 3.95: Rapunzel kostümü



Görsel 3.96: Kırmızı Başlıklı Kız kostümü



Görsel 3.97: Süperman kostümü



Görsel 3.98: Külkedisi kostümü



Görsel 3.99: Çizmeli Kedi kostümü



Görsel 3.100: Pinokyo kostümü



Görsel 3.101: Robin Hood kostümü

► Hayvan Kostümleri

Çocuk animasyonlarında hayvan karakterleri sıkça canlandırılmaktadır. Hayvanlara ait öykünmeler yapmak ve sesler çıkarmak çocukların ilgisini çekmektedir. Çocuklar, özellikle kostümle yapılan canlandırmalarda oldukça eğlenmektedir.

Kostümleri hazırlanabilecek hayvanlardan bazıları şunlardır:

- Maymun (Görsel 3.102)
- Baykuş (Görsel 3.103)
- Kuzu, keçi, koyun ve koç (Görsel 3.104)
- Ayı (Görsel 3.105)
- Ejderha (Görsel 3.106)
- Kaplan (Görsel 3.107)
- Uğur böceği (Görsel 3.108)
- Tavşan (Görsel 3.109)
- Ördek (Görsel 3.110)
- Panda (Görsel 3.111)
- Zürafa (Görsel 3.112)
- Tavus kuşu (Görsel 3.113)
- Aslan (Görsel 3.114)
- Kirpi (Görsel 3.115)
- Köpek (Görsel 3.116)
- Kelebek (Görsel 3.117)
- Penguen (Görsel 3.118)
- Köpek balığı (Görsel 3.119)
- Fare (Görsel 3.120)
- Kurbağa (Görsel 3.121)
- Arı (Görsel 3.122)
- Fil (Görsel 3.123)
- Horoz, tavuk ve civciv
- Örümcek
- Karga
- Kuş, papağan ve baykuş
- Kedi
- Deve
- Kanguru
- Dinozor
- Timsah
- Kaplumbağa
- Tırtıl
- Ahtapot vb.



Görsel 3.102: Maymun kostümü



Görsel 3.103: Baykuş kostümü



Görsel 3.104: Kuzu kostümü



Görsel 3.105: Ayı kostümü



Görsel 3.106: Ejderha kostümü



Görsel 3.107: Kaplan kostümü



Görsel 3.108: Uğur böceği kostümü



Görsel 3.109: Tavşan kostümü



Görsel 3.110: Ördek kostümü



Görsel 3.111: Panda kostümü



Görsel 3.112: Zürafa kostümü



Görsel 3.113: Tavus kuşu kostümü



Görsel 3.114: Aslan kostümü



Görsel 3.115: Kirpi kostümü



Görsel 3.116: Köpek kostümü



Görsel 3.117: Kelebek kostümü



Görsel 3.118: Penguen kostümü



Görsel 3.119: Köpek balığı kostümü



Görsel 3.120: Fare kostümü



Görsel 3.121: Kurbağa kostümü



Görsel 3.122: Arı kostümü



Görsel 3.123: Fil kostümü

► Ağaç ve Çiçek Kostümleri

Animasyon gösterilerinde ağaç ve çiçek kostümleri de sıkça kullanılmaktadır. Özellikle bir orman sahnesinin canlandırılmasında hayvan kostümlerinin yanında ağaç ve çiçek kostümleriyle sahne tamamlanmaktadır (Görsel 3.124).

Kostümleri hazırlanabilecek ağaç ve çiçeklerden bazıları şunlardır:

- Çam ağacı (Görsel 3.125)
- Meşe ağacı
- Meyve ağaçları
- Gül
- Papatya (Görsel 3.126)
- Lale
- Gelincik
- Ayçiçeği vb.



Görsel 3.124: Çiçek kostümleri



Görsel 3.125: Çam ağacı kostümü



Görsel 3.126: Papatya kostümü

► Tarihî Kostümler

Tarihî olayların ve konuların geçtiği canlandırmalarda o dönemdeki önemli kişilerin kostümleri kullanılarak çocukların dikkati oyuna çekilebilir ve hayal güçleri desteklenebilir (Görsel 3.127, Görsel 3.128, Görsel 3.129).

Tarihî kostümlere verilebilecek örneklerden bazıları şunlardır:

- Atatürk'ün askerî giysileri
- Padişah kostümleri
- Kral kostümleri
- Kraliçe kostümleri
- Devlet adamlarına ait kostümler
- Önemli işler yapmış komutanlara ait kostümler vb.



Görsel 3.127: Padişah kostümü



Görsel 3.128: Kraliçe kostümü



Görsel 3.129: Kral kostümü

► Meyve ve Sebze Kostümleri

Çocukların hikâyelerinde, oyunlarında ve günlük yaşamlarında meyve ve sebzeler büyük yer tuttuğu için çocuklar bu kostümlere ilgi duyarlar. Özellikle sevdikleri meyve ve sebzeleri canlandırmak, duygu ve düşünceleri aracılığıyla onları dile getirmek çocuklar için oldukça eğlencelidir.

Kostümleri hazırlanabilecek sebze meyvelerden bazıları şunlardır:

- Patlıcan (Görsel 3.130)
- Ananas (Görsel 3.131)
- Avokado (Görsel 3.132)
- Karpuz (Görsel 3.133)
- Bezelye (Görsel 3.134)
- Havuç (Görsel 3.135)
- Bal kabağı (Görsel 3.136)
- Mısır
- Lahana
- Elma ve armut
- Mandalina, portakal ve limon
- Kiraz ve vişne
- Çilek
- Üzüm
- Muz
- Şeftali, kayısı vb.



Görsel 3.130: Patlıcan kostümü



Görsel 3.131: Ananas kostümü



Görsel 3.132: Avokado kostümü



Görsel 3.133: Karpuz kostümü



Görsel 3.134: Bezelye kostümü



Görsel 3.135: Havuç kostümü



Görsel 3.136: Bal kabağı kostümü

► Mesleklere Ait Kostümler

Mesleklerin ve meslekleri icra eden kişilerin çocuklara tanıtılmasında meslek kostümleri kullanılır. Canlandırmanın yapılabilmesi için mesleklere ait aksesuarların kostümlerle birlikte kullanılması önemlidir.

Kostümleri hazırlanabilecek mesleklerden bazıları şunlardır:

- Aşçı (Görsel 3.137)
- Hemşire (Görsel 3.138)
- Astronot (Görsel 3.139)
- Doktor (Görsel 3.140)
- Ressam (Görsel 3.141)
- İtfaiyeci (Görsel 3.142)
- Asker (Görsel 3.143)
- Manav
- Mimar
- Mühendis vb.



Görsel 3.137: Aşçı kostümü



Görsel 3.138: Hemşire kostümü



Görsel 3.139: Astronot kostümü



Görsel 3.140: Doktor kostümü



Görsel 3.141: Ressam kostümü



Görsel 3.142: İtfaiyeci kostümü



Görsel 3.143: Asker kostümü

► Fantastik Kostümler

Gerçekte var olmayan, hayal ürünü karakterlerin canlandırılmasında fantastik kostümler kullanılır. Bu kostümler yaratıcılığa açıktır. Tasarımcı ya da çocuklar tarafından çeşitli özellikler, aksesuarlar kostüme eklenebilir.

Fantastik kostümlere verilebilecek örneklerden bazıları şunlardır:

- Korsan (Görsel 3.144)
- Uzaylı (Görsel 3.145)
- Deniz Kızı (Görsel 3.146)
- Noel Baba (Görsel 3.147)
- Cadı (Görsel 3.148)
- Peri Kızı (Görsel 3.149)
- Robot vb.



Görsel 3.144: Korsan kostümü



Görsel 3.145: Uzaylı kostümü



Görsel 3.146: Deniz Kızı kostümü



Görsel 3.147: Noel Baba kostümü



Görsel 3.148: Cadı kostümü



Görsel 3.149: Peri Kızı kostümü

18. ETKİNLİK

Öğretmen, öğrencilere Görsel 3.150'deki baykuş kostümü ve maskesini hazırlayacaklarını söyler. Öğrencilerden açık kahverengi, sarı, gri, beyaz renkte keçeler, iğne, iplik, makas, yapıştırıcı, parşömen kâğıdı ve kullanmadıkları eski bir bluzu bir sonraki derse getirmelerini ister.



Görsel 3.150: Baykuş kostüm ve maskesi



Görsel 3.151: Baykuş kostüm ve maskesinin kullanımı

Öğrenciler, derse gelmeden önce bluzlarını tersinden, kumaşa uygun ısıda ütüleyerek kullanıma hazır hâle getirirler.

Öğretmen, öğrencilerin aşağıdaki işlemleri sırayla yapmalarını ister.

- Baykuşun kanatları için keçeden tüyler kesmelerini
- Kestikleri tüyleri bluzun ön ve arka tarafına, kanatları oluşturacak şekilde dikmelerini
- Göz maskesi için parşömen kâğıdına kendi yüzlerine uygun şekilde bir kalıp hazırlamalarını
- Hazırladıkları kalıbı açık kahverengi keçeye yerleştirerek keçeyi kalıba uygun kesmelerini
- Baykuşun gözlerini oluşturmak için maskenin üzerine Görsel 3.150'de görüldüğü gibi beyaz
- ve sarı keçelerden daireler kesmelerini
- Kestikleri dairelerin ortalarına göz hizasında delikler açmalarını
- Keçeleri göz maskesini oluşturacak şekilde üst üste dikmelerini

Dikim işlemi tamamlandıktan sonra kostüm ve maske kullanıma hazır hâle gelir.

3.3.4.2. Aksesuar Örnekleri

Animasyon gösterilerinde karakterleri daha çekici hâle getirmek ve karakterin özelliklerini daha iyi yansıtmak amacıyla kullanılan nesnelere **aksesuar** denir. Aksesuarlar kostüme kıyasla daha küçük parçalardır fakat bazen kostüm olmadan çocuğun role bürünmesini sağlayabilmektedir. Örneğin Peri Kızı'nın değneği, kralın tacı, kaptanın şapkası kostüm olmadan kullanılabilecek ve çocuğun karakteri canlandırmasına yetecek aksesuarlardır. Bazı aksesuarlar ise ancak kostümle kullanıldığında bütünlük sağlayarak karakteri yansıtmaktadır. Örneğin bir çiçeğin başlığı, aslanın yelesi, palyaçonun saçları kostümü tamamlayan önemli parçalardır.

Animasyon gösterilerinde taç, kulak, şapka, bere, başlık, anten, peruk vb. başa takılarak kullanılan aksesuarlardır (Görsel 3.152).



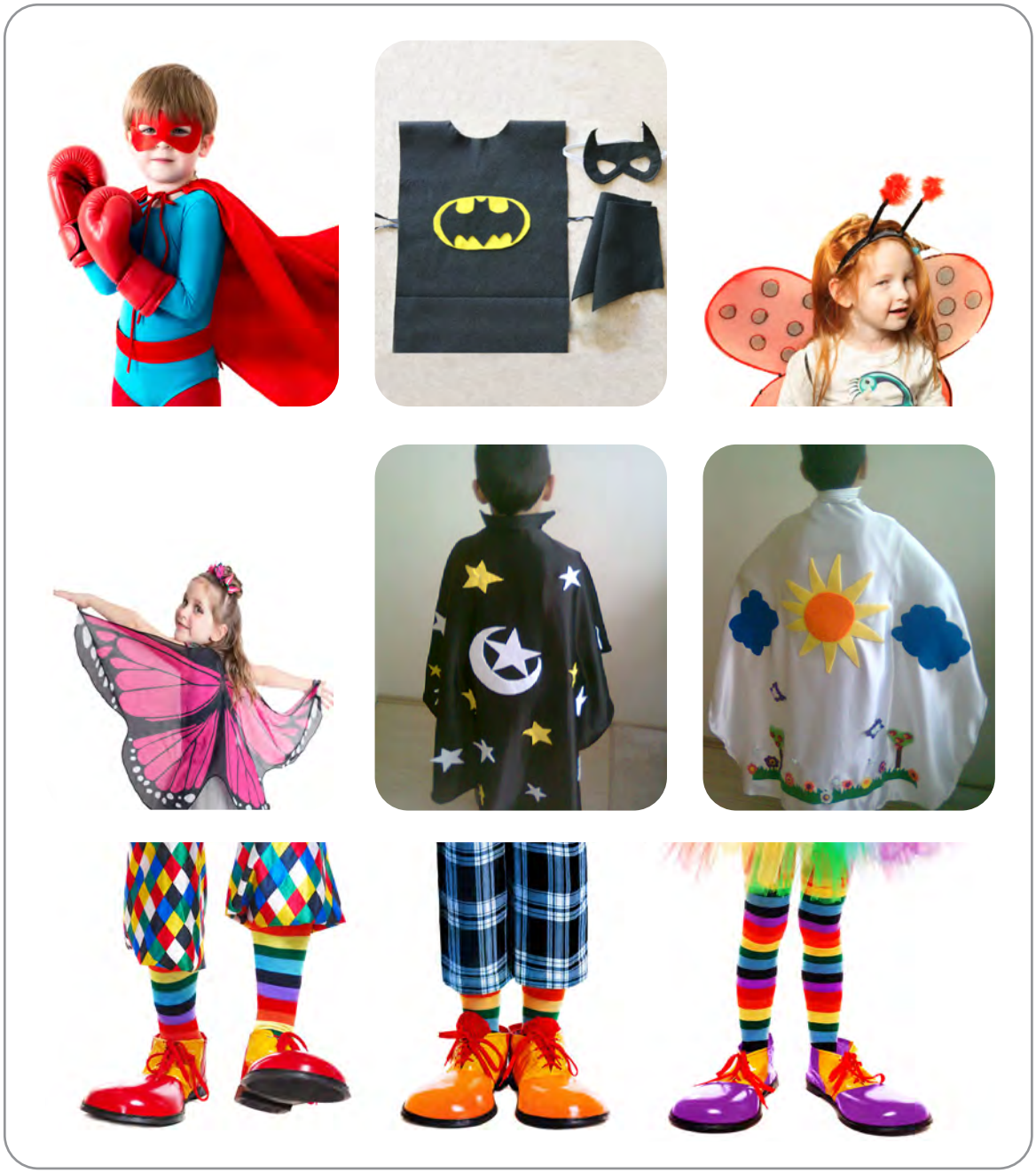
Görsel 3.152: Taç, başlık, şapka ve peruk örnekleri

Maske, sakal, bıyık, gözluk, burun yüze takılarak kullanılan aksesuarlara örnektir (Görsel 3.153).



Görsel 3.153: Takma burun ve maske örnekleri

Kanat, etek, pelerin, kolluk, eldiven, ayakkabı, takı, kuyruk, pençe, şemsiye, kemer, çanta, sepet, fular da animasyon etkinliklerinde kullanılan diğer aksesuarlara örnektir (Görsel 3.154).



Görsel 3.154: Eldiven, kanat, ayakkabı, pelerin örnekleri

SIRA SİZDE

Arkadaşlarınızla üçer kişilik gruplar oluşturunuz. Kostüm ve aksesuar çeşitlerini gruplar arasında paylaştırınız. Grup olarak size verilen kostüm ve aksesuar çeşitlerini araştırınız. Bulduğunuz görsellerle bir sunum hazırlayarak sunumunuzu atölyede arkadaşlarınıza sununuz.

19. ETKİNLİK

Öğretmen, öğrencilere Görsel 3.194'teki kanadı hazırlayacaklarını söyler. Öğrencilerin hazırlamak istedikleri karakteri (arı, kelebek, uğur böceği vb.) planlayarak kanat yapımında kullanacakları malzemeleri bir sonraki derse getirmelerini ister.



Görsel 3.155: Uğur böceği kanadı

Öğrenciler, derse gelmeden önce kendi omuzlarından bellerine kadar olan ölçülerini alırlar ve uğur böceği kanatlarını ölçülerine uygun şekilde mukavvadan keserler. Kumaşlarını kullanmadan önce kumaşa uygun bir ısıda tersinden ütüleyerek kullanıma hazır hâle getirirler.



Görsel 3.156: Kanat yapım aşamaları

Öğretmen, öğrencilerin aşağıdaki işlemleri sırayla yapmalarını ister.

- Kumaşı ters yüzünden ortadan ikiye katlamalarını ve mukavvadan kestikleri kanatları kumaşın üzerine yerleştirmelerini
- Kumaşı kalıbın kenarlarından sabunla çizmelerini
- Dikiş payı bırakmadan kumaşı kesmelerini
- Kumaşı düz çevirip mukavvayı iki kumaş parçasının arasına koymalarını ve kumaşın tüm kenarlarını ön yüzünden dikmelerini
- Kanatları karaktere uygun bir şekilde süslemelerini
- Hazır olan kanatları kenara ayırmalarını
- 10X15 cm uzunluğunda bir sünger kesmelerini
- Kestikleri süngeri tersinden katlanmış kumaşın üzerine yerleştirmelerini
- Kumaşı süngerin kenarından sabunla çizmelerini
- Dikiş payı bırakmadan kumaşı kesmelerini
- Kumaşı düz çevirip süngeri iki kumaş parçasının arasına koymalarını ve kumaşın tüm kenarlarını ön yüzünden dikmelerini
- Hazırladıkları ara parçayı kenara ayırmalarını

- 1 cm eninde, 60 cm uzunluğundaki lastiği ortadan ikiye kesmelerini
- 30 cm'lik her bir lastiği kumaşla kaplayarak kenarlarından dikmelerini



Görsel 3.157: Ara parçanın ve lastiklerin kanatlara dikilmesi

Öğrenciler tüm parçalar tamamladıktan sonra lastikleri Görsel 3.196'daki gibi iki ucundan ara parçaya dikerler. Kanatların üst iki ucunu birbirine değdirirler ve ara kanat da üst tarafına yakın olacak şekilde iki kanat arasına dikerler.

Dikim işlemi tamamlandıktan sonra kanatlar kullanıma hazır hâle gelir.

20. ETKİNLİK

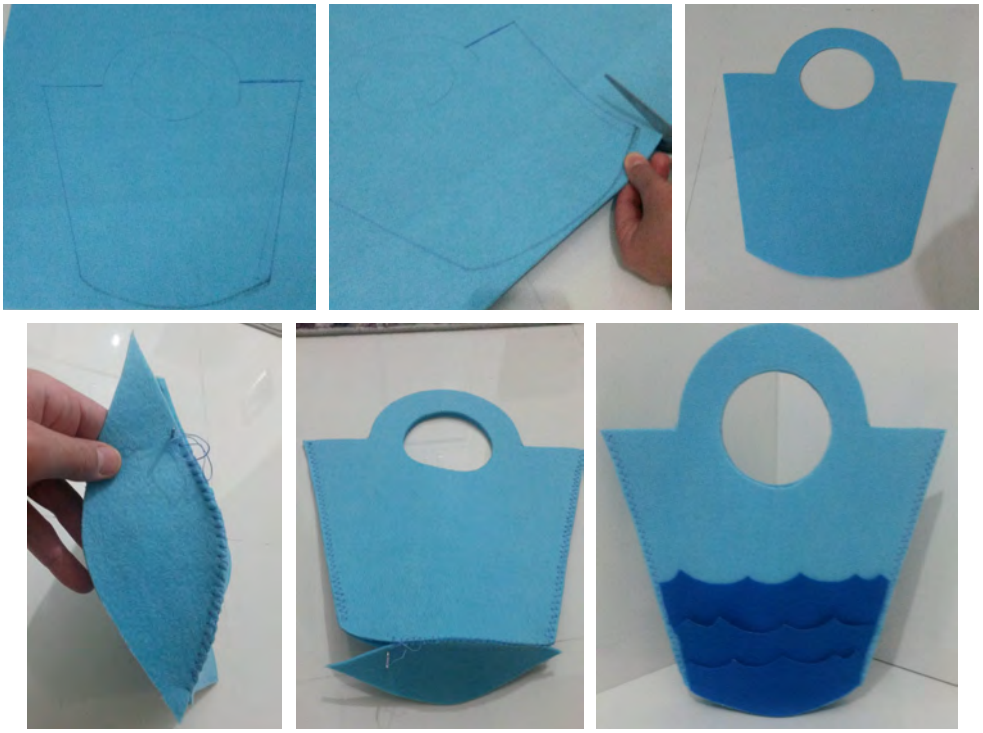
Öğretmen, öğrencilere Görsel 3.197'deki çantalardan hazırlayacaklarını, çantaları istedikleri gibi süsleyebileceklerini söyler. Öğrencilerin çanta yapımında kullanacakları malzemeleri bir sonraki derse getirmelerini ister.





Görsel 3.158: Keçeden yapılmış çantalar

Öğrenciler derse gelmeden önce çantanın yan yüzlerinin ve alt ara parçasının kalıbını parşömen kâğıdına çizdikten sonra çıkarırlar.



Görsel 3.159: Deniz temalı çanta yapım aşamaları



Görsel 3.160: Hanımefendi temalı çanta yapım aşamaları

Öğretmen, öğrencilerin aşağıdaki işlemleri sırayla yapmalarını ister.

- Keçeyi ters yüzü üste gelecek şekilde masaya sermelerini ve çanta kalıbını keçe üzerine yerleştirmelerini
- Keçeyi kalıbın kenarından sabunla çizmelerini
- Dikiş payı bırakmadan keçeyi kesmelerini
- Çantanın iki yüzünü keçenin ön yüzünden, yan kenarlarından birbirine dikmelerini
- Kestikleri ara parçayı zikzak dikişiyle çantanın yan yüzlerine alt tarafından dikmelerini
- Dikim işleminin ardından çantanın bir yüzünü süslemelerini

Süsleme işlemi tamamlandıktan sonra çanta kullanıma hazır hâle gelir.

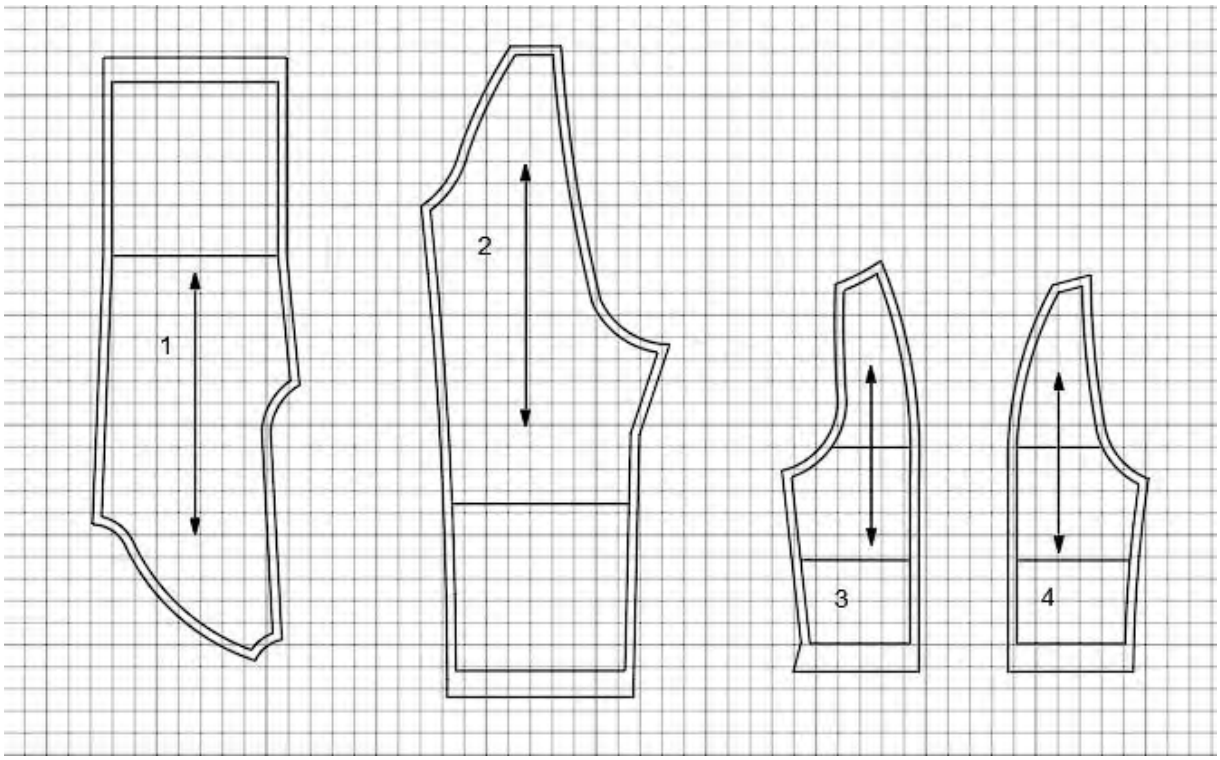
3.3.5. Kostüm ve Aksesuar Yapımı

21. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilere Şekil 3.10'daki tulum kalıbını incelemelerini söyler.
- Öğrenciler kalıbı inceledikten sonra öğretmen, aynı kalıbı kullanarak öğrencilerin farklı kostümler hazırlamalarını ister. Örneğin kahverengi polar kumaşla ayı tulumu dikilip bir ayı başlığı hazırlanabilir, beyaz pazen kumaşla bir tavşan tulumu dikilip, taçtan tavşan kulakları yapılıp, bir havuç sepeti hazırlanarak tavşan kostümü hazırlanabilir ya da saten kumaştan kral tulumu dikilip kuşak, pelerin, kürk ve taçla kostüm tamamlanabilir.
- Öğretmen kostümlerin hazırlanmasında temel dikiş tekniklerinin kullanılacağını açıklar.
- Öğretmen öğrencilerin kostümlerini, aksesuarlarını belirlemeleri ve kostüm kalıbını kendi bedenlerine göre büyütmeleri için onlara yeterli süre verir.
- Öğrenciler uygun malzemelerle temel dikiş tekniklerini kullanarak kostümlerini hazırlar ve giyerek atölyede sergiler.

Tablo 3.6: Kalıp İsim ve Parça Adetleri

1. Ön beden kalıbı	2 adet
2. Arka beden kalıbı	2 adet
3. Ön kol kalıbı	2 adet
4. Arka kol kalıbı	2 adet



Şekil 3.9: Tulum kalıbı

22. ETKİNLİK

- Öğretmen öğrencilerden artık materyalleri kullanarak özgün bir kostüm tasarlamalarını ister ve tasarım için öğrencilere yeterli süreyi verir.
- Öğrenciler tasarımlarını çizdikten sonra öğretmen tasarımları inceler ve varsa önerilerini sunar.
- Öğrenciler, öğretmenlerinin önerilerini de dikkate alarak tasarımlarında düzenlemeler yapar.
- Öğrenciler hazırladıkları kostüm tasarımlarını atölye panosunda sergiler.

23. ETKİNLİK

- Öğretmen bir ders önceden öğrencilerden çeşitli kaynaklardan artık materyallerle (kâğıt, karton, balon, naylon, plastik bardak, alüminyum folyo vb.) hazırlanmış kostümleri araştırmalarını ve kendi bedenlerine göre yapmak üzere bir kostüm seçmelerini ister.
- Öğrenciler seçtikleri kostümün görselini ve kostüm yapımında kullanacakları artık materyalleri atölyeye getirir.
- Öğretmen öğrencilerin seçtikleri kostüm görsellerini inceler ve varsa önerilerini sunar.
- Öğrenciler artık materyalleri kullanarak kendi kostümlerini hazırlar.
- Etkinliğin sonunda her öğrenci hazırladığı kostümü giyerek arkadaşlarına sergiler.

24. ETKİNLİK

- Öğretmen, öğrencilerden Tablo 3.2'deki animasyon gösterilerinde kullanılan aksesuar çeşitlerini incelemelerini ve yapmak üzere bir aksesuar belirlemelerini ister.
- Öğrenciler şemayı inceleyip yapacakları aksesuarı belirledikten sonra kullanacakları malzemeleri temin eder.
- Öğrenciler seçtikleri aksesuarı hazırlar ve atölyede sergiler.

4. UYGULAMA FAALİYETİ

Kostüm ve Aksesuarları Uygun Etkinliklerle Uygulama

- Arkadaşlarınızla dört kişilik gruplar oluşturunuz.
- Hazırladığınız kostüm ve aksesuarları göz önünde bulundurarak bir dramatik oyun planlayınız.
- Planladığınız oyunun özgün olmasına özen gösteriniz.
- Planladığınız oyunun rol dağılımını yapınız.
- Oyununuz için uygun ortam ve dekor düzenlemesi yapınız.
- Kostüm ve aksesuarlarınızı kullanarak yaptığınız planlama doğrultusunda oyununuzu atölyede uygulayınız.
- Hazırladığınız oyunu uygularken Türkçeyi doğru kullanmaya özen gösteriniz.

Hazırladığınız bu uygulama faaliyetinin değerlendirilmesi bir sonraki sayfada yer alan uygulama değerlendirme formundaki ölçütlere göre yapılacaktır.

HAZIRLANAN KOSTÜM VE AKSESUARLARLA OYUN PLANLAMA VE UYGULAMA

UYGULAMA DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrencinin Adı-Soyadı:	Öğretmenin Adı-Soyadı:
Sınıfı-No:	Genel Değerlendirme Puanı:
Tarih:	İmza:

Yönerge: Hazırlanan kostüm ve aksesuarlarla planlanan oyun tamamlandığında aşağıda listelenen ölçütlere göre öğrencinin ulaştığı başarı düzeyini belirlemek için 1. Çok zayıf, 2. Zayıf, 3. Orta, 4. İyi, 5. Çok iyi derecelerini göz önünde bulundurarak ölçütleri "X" işareti ile işaretleyiniz.

	ÖLÇÜTLER	1 PUAN	2 PUAN	3 PUAN	4 PUAN	5 PUAN
	A) Planlama Aşaması					
1	Gruptaki kostüm ve aksesuarlara uygun bir oyun planladı.					
2	Özgün bir oyun planladı.					
3	Oyuna uygun rol dağılımı yaptı.					
4	Okul öncesi çocuklarının yaş ve gelişim düzeylerine uygun oyun planladı.					
	B) Hazırlık ve Ortam Düzenleme Aşaması					
5	Ortam ve dekor düzenlemesi için gerekli malzemeleri hazırladı.					
6	Planlanan oyuna uygun ortam ve dekor düzenlemesi yaptı.					
7	Oyun öncesi kostüm ve aksesuarları giyerek hazırlandı.					
	C) Gösteri Uygulama Aşaması					
8	Oyunu sunarken Türkçeyi doğru kullandı.					
9	Oyunu, yapılan planlamaya uygun sundu.					
10	Oyun sırasında sesini karaktere uygun kullandı.					
11	Oyun sırasında jest ve mimiklerini karaktere ve olaya uygun kullandı.					
12	Oyunu okul öncesi çocuklarının yaş ve gelişim düzeyine uygun sergiledi.					
	Sütun Toplamları					
	Ölçek Puanı					

Ölçek Puanını 100'lük Sisteme Dönüştürme İşlemi: Tabloda her ölçüt için en yüksek puan 5'tir. Tabloda toplam 12 ölçüt vardır. Dolayısıyla tablodan alınabilecek en yüksek puan 60'tır.
Puan: [(Ölçek PuanıX100)/60] formülü uygulanır.
Değerlendirme ile İlgili Notlar: Eğer bu formdan 100 üzerinden 70 puan aldıysanız bu öğrenme için başarı düzeyiniz yeterli demektir. 69 veya altında bir puan aldıysanız ilgili öğrenmeleri tekrar etmeniz önerilir.
Uygulama ile İlgili Notlar: .....
.....
.....

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

A. Aşağıdaki cümlelerin başına cümlede verilen ifade doğru ise "D", yanlış ise "Y" yazınız. Yanlış olan cümlelerin doğrularını altlarına yazınız.

1. (……) Faaliyet türüne göre animasyon hizmetlerinin çeşitleri; sportif animasyonlar, turizm ve seyahat animasyonları, sağlıklı yaşam animasyonları ve doğum günü animasyonlarıdır.

……

2. (……) Doğum günü kutlamaları, mezuniyetler, düğünler özel gün animasyonlarına örnektir.

……

3. (……) İnsanların her gün yaptıkları etkinliklerden sonra kalan boş zamanlarını değerlendirmek için isteyerek ve zevk alarak katıldıkları etkinliklere rekreasyon denir.

……

4. (……) Animasyon etkinliklerinin sağladığı zengin uyarıcı çevre, çocukların tüm gelişim alanlarını destekler.

……

5. (……) Şişme oyuncaklar, her tür mekânda kullanılabildiği için doğum günü organizasyonlarında sıklıkla tercih edilir.

……

6. (……) Yüz ve vücut boyama uygulamalarında insan, bitki, hayvan, hayalî ya da güncel karakterler, kültürel simgeler kullanılabilir.

……

7. (……) Çocuklara yüz ve vücut boyaması yapılacağında ailelere etkinlik hakkında bilgi verilerek ailelerin izinlerinin alınması gerekir.

……

8. (……) Bireyler yüz ve vücut boyama etkinlikleriyle kendi kültürlerini tanıtma, başka kültürleri de tanıma fırsatı bulurlar.

……

9. (……) Yüz ve vücut boyama yapılacağı zaman ilk olarak boyamada yapılacak karakter, figür ya da motife karar verilmelidir.

……

10. (…..) Yüz ve vücut boyamada geniş bir alana boyama yapılacaksa kullanılacak boyanın türüne göre ıslak veya kuru sünger kullanılır.

……

11. (…..) Yüz ve vücut boyamada, her yaş grubuna ve her ten rengine aynı boyama tekniği uygulanır.

……

12. (…..) Kostüm ve aksesuarlar yalnızca eğlence amaçlı kullanılmaktadır.

……

13. (…..) Kostüm ve aksesuarlar çocukların bedenlerine göre ayarlanabilecek şekilde hazırlanmalıdır.

……

14. (…..) Kostümün çocuğun boğazını sıkmaması için yaka ölçüsü, bir parmak bolluk verilerek alınmalıdır.

……

15. (…..) Bağlama tekniğiyle hazırlanan kostüm ve aksesuarlarda parçalar birbirine uzak bağlanmalıdır.

……

16. (…..) Kesme-yapıştırma tekniğiyle hazırlanan kostümler ve aksesuarlar, kullanım rahatlığı amacıyla biraz bol hazırlanmalıdır.

……

17. (…..) Aksesuarlar, karakterleri daha çekici hâle getirmek ve karakterin özelliklerini daha iyi yansıtmak amacıyla kullanılır.

……

B. Aşağıda verilen sorulardaki doğru seçeneği işaretleyiniz.

18. Animasyon ve rekreasyon arasındaki fark aşağıdakilerden hangisidir?

A) Animasyonda katılımcı sayısı sınırlıdır.
B) Rekreasyon sadece sportif etkinliklerden oluşur.
C) Animasyon bir firma ya da kurum tarafından planlanarak müşterilere uygulanır.
D) Rekreasyon etkinlikleri kısa, animasyon etkinlikleri uzun sürer.
E) Animasyon etkinlikleri sadece çocukların katıldıkları etkinliklerdir.

19. Aşağıdakilerden hangisi animatörün sahip olması gereken özelliklerden değildir?

A) Estetik ve yaratıcı olmalı
B) Pratik çözümler üretebilmeli
C) Coşkulu ve enerjik olmalı
D) En az bir yabancı dil bilmeli
E) Ciddi, ağırbaşlı olmalı

20. Yemek, düğün, tanıtım, doğum günü, konser gibi etkinliklerde yapılacak iş ve etkinliklerin planlanması, düzenlenmesi, hazırlıkların yapılması ve önlemlerin alınması aşağıdakilerden hangisi ile ifade edilir?

A) Animasyon
B) Organizasyon
C) Protokol
D) Rekreasyon
E) Sosyal-kültürel etkinlik

21. Aşağıdakilerden hangisi animasyonun katılımcılar açısından yararlarından değildir?

A) İşletmelerde konuk memnuniyetini sağlar.
B) Katılımcılara farklı gruplarla tanışma, iletişim kurma ve kaynaşma olanağı sağlar.
C) Grup etkinlikleri ile iş birliği ve paylaşma duygularını geliştirir.
D) Katılımcıların kendilerini özgürce ifade edebilecekleri bir ortam sağlar.
E) Katılımcıların yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini geliştirir.

22. Aşağıdakilerden hangisi çocuk kulübü yaratıcılık etkinliklerindendir?

A) Yoga
B) Taş boyama
C) Dart
D) Zekâ oyunları
E) Kukla gösterisi

23. I. Doğum günleri
II. Sünnet törenleri
III. Özel gün ve hafta kutlamaları
IV. Tatil köyleri, oteller
V. Alışveriş merkezleri

Yukarıda size verilenlerden hangileri çocuk animasyonunun <u>en çok</u> kullanıldığı alanlardandır?

A) I ve III
B) I, II ve V
C) II, III ve IV
D) I, III, IV ve V
E) I, II, III ve IV

24. Bir organizasyon planı yapılırken uygulanması gereken <u>ilk aşama</u> aşağıdakilerden hangisidir?

A) Zaman ve mekânı belirlemek
B) Etkinlikleri seçmek
C) Kişi sayısını belirlemek
D) Organizasyonun konusunu (konsept) belirlemek
E) Yapılacak tüm etkinliklerin listesini yapmak

25. Animasyon etkinlik planında etkinliğin uygulanacağı kişilerin yaş grubunun belirtildiği bölüm aşağıdakilerden hangisidir?

A) Etkinliğin amacı
B) Katılımcı sayısı
C) Hedef kitle
D) Etkinlik kuralları
E) Ön hazırlık

26. Kostüm ve aksesuarların çocuğun gelişim alanlarına katkısıyla ilgili aşağıda verilen bilgilerden hangisi <u>yanlıştır?</u>

A) Çocuğun problem çözme becerisini geliştirir.
B) Çocuğa grup önünde konuşma becerisi kazandırır.
C) Çocuğun rol alma ve oynama becerisini destekler.
D) Çocuğun özbakım becerilerini geliştirir.
E) Çocuğun dikkatini toplamasını zorlaştırır.

27. I. Tüm malzemeler güvenli ve hijyenik olmalıdır.
II. Seçilen kumaş modele, amaca ve kullanılacak ortamın ısısına uygun olmalıdır.
III. Kumaşlar terletmeyen, kaşındırmayan ve sentetik olmayanlardan seçilmelidir.
IV. Kostüm olarak hazırlanan pantolonların belinde düğme kullanılmalıdır.
V. Aksesuarlarda kullanılacak parçalar çocuklara uygun olmalı ve sağlam dikilmelidir.

Kostüm ve aksesuar yapımında malzeme seçerken ve kullanırken dikkat edilmesi gereken noktalarla ilgili yukarıda verilenlerden hangileri doğrudur?

A) I ve IV
B) I, II ve V
C) II, III ve V
D) I, II, III ve V
E) I, II, IV ve V

28. Kumaşın ters yüzündeki işaretlerin ön yüzünde de belli olması için yapılan bol teyel işlemi, temel dikiş tekniklerinin hangi aşamasında yapılmaktadır?

A) Ölçü alma
B) Kalıp çıkarma
C) Kalıbı kumaşa uygulama ve biçki
D) Kumaşı dikme
E) Süsleme

29. Ütü yapma tekniğiyle ilgili aşağıda verilen bilgilerden hangisi <u>yanlıştır?</u>

A) Süsleme dâhil tüm aşamalar tamamlandıktan sonra ikinci kez ütü yapılmalıdır.
B) Kumaşın düz tarafından dikkatli bir şekilde ütüleme yapılmalıdır.
C) Ütünün sıcaklığı kumaşa göre ayarlanmalıdır.
D) Ütüleme öncesi ütü yapılacak zeminin temizliği kontrol edilmelidir.
E) Ütüleme öncesi ütünün altının temizliği kontrol edilmelidir.

30. Deniz Kızı kostümü hangi kostüm türüne örnektir?

A) Fantastik kostümler
B) Hayvan kostümleri
C) Masal ve çizgi film kahramanlarına ait kostümler
D) Ülkelere ve kültürlere ait kostümler
E) Tarihî kostümler

1. ÖĞRENME BİRİMİ CEVAP ANAHTARI

A)

1. D
2. Y - 0-36 ay çocukları için oyun seçerken birden fazla gelişim alanını destekleyen, karmaşık olmayan oyunlara öncelik verilmelidir.
3. Y - Hem eğlenceli hem eğitsel boyutları olmalıdır.
4. D
5. Y - Çocuk yorgun olduğu zaman, çocuğu daha çok yoracağı için hareketli oyunlar tercih edilmemelidir.
6. D
7. D
8. Y - Oyun çocuk tarafından başlatılır ve yönetilir.
9. Y - Müzik ve oyun etkinliği birlikte kullanılabilir.
10. D
11. D
12. Y - Örüntü, sıralamanın en zor aşamasıdır.

B)

13. C
14. E
15. B
16. E
17. D
18. A
19. C
20. C
21. B
22. E
23. E
24. C
25. C
26. B
27. A
28. D
29. A
30. B

0-36 AY OYUN VE OYUNCAK

2. ÖĞRENME BİRİMİ CEVAP ANAHTARI

A)

1. D
2. Y - Kurallı oyunlar ısındırıcı, hareketli ve dinlendirici olarak üç aşamada planlanır ve uygulanır.
3. D
4. Y - Parmak oyunu, bir öykü anlatma tekniği değil, hikâye öncesi uygulanan bir etkinliktir.
5. D
6. Y - 1'den 20'ye kadar birer ritmik sayabilir.
7. D
8. D

B)

9. A
10. C
11. B
12. E
13. D
14. A
15. A
16. E
17. C
18. A
19. B
20. D
21. C

37-72 AY OYUN VE OYUNCAK

3. ÖĞRENME BİRİMİ CEVAP ANAHTARI

A)

1. Y - Faaliyet türüne göre animasyon hizmetlerinin çeşitleri; sportif animasyonlar, turizm ve seyahat animasyonları, sağlıklı yaşam animasyonları ve sosyal-kültürel animasyonlardır.
2. D
3. D
4. D
5. Y - Şişme oyuncaklar için geniş alanlara ihtiyaç duyulduğundan doğum günlerinde çok nadir tercih edilir.
6. D
7. D
8. D
9. Y - Yüz ve vücut boyama yapılacağı zaman ilk olarak boyamanın amacı belirlenmelidir.
10. D
11. Y - Yüz ve vücut boyamada her yaş grubuna ve her ten rengine farklı boyama tekniği uygulanır.
12. Y - Kostüm ve aksesuarlar; insanları eğlendirmek, insanların rahatlamalarını, anlatılan konuyu daha iyi anlamalarını ve canlandırılan karakteri hayal edebilmeleri sağlamak amacıyla kullanılır.
13. D
14. D
15. Y - Bağlama tekniğiyle hazırlanan kostüm ve aksesuarlarda parçalar birbirine yakın bağlanmalıdır.
16. D
17. D

B)

18. C
19. E
20. B
21. A
22. B
23. E
24. D
25. C
26. E
27. D
28. C
29. B
30. A

ANİMASYON ÇALIŞMALARI

KAYNAKÇA

KAYNAKÇA

Akınbay, H. (2014). *Okul Öncesi Dönemde Oyunun Önemi ve Çocukların Motor Gelişimi Üzerine Etkileri.* (Yüksek Lisans Tezi), Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Konya.

Akman, Y., Yıldız, F. Kanpolat, S. (2016). *Drama, Animasyon ve Uygulamaları.* Ankara: İzge Yayıncılık.

Akman, Y., Yıldız, F. (2017). *Oyun-Oyuncak ve Animasyon.* Ankara: Anadolu Okul Yayınları.

Aksoy, A.B., Dere Çiftçi, H. (2008). *Erken Çocukluk Döneminde Gelişimi Destekleyen Oyunlar.* Ankara: Pegem Akademi.

Aksoy, A.B., Dere Çiftçi, H. (2019). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun.* Ankara: Pegem Akademi.

Aktaş Arnas, Y. (2007). *Fen ve Matematik Öğreniyorum.* İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Akuysal Aydoğan, S., Şen, S. (2011). *6 Yaş Çocuklarının Sayı Kavramının Gelişiminde Kavram Eğitim Programının Etkisinin İncelenmesi.* Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 2(1), 37-51.

Anonim, (2005). *Yüz Boyama Örnekleri.* İstanbul: Esin Yayınevi.

Arslan, F. (2000). *1-3 Yaş Dönemindeki Çocuğun Oyun ve Oyuncak Özelliklerinin Gelişim Kuramları ile Açıklanması.* Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi, 4(2), 40-43.

Avcı, N., Toran, M. (2015). *Okul Öncesi Eğitime Giriş.* Ankara: Eğiten Kitap.

Avcı, N., Turla, A. (2003). *Kuklalar.* Ankara: Ya-Pa Yayıncılık.

Bahar, M., Nartgün, Z., Durmuş, S., Bıçak, B. (2010). *Ölçme ve Değerlendirme Teknikleri.* Ankara: Pegem Akademi.

Bekmezci, H., Özkan, H. (2015). *Oyun ve Oyuncağın Çocuk Sağlığına Etkisi.* İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi, 5(2), 81-87.

Çalık, F. (2006). *Çocuk ve Animasyon.* İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Dağlar, T., Kaya, A. (2017). *Oyuncak Tercihinde Ahşap Malzeme Özelliklerinin İncelenmesi.* İleri Teknoloji Bilimleri Dergisi, 6(3), 9-16.

Demiriz, S., Koç, F., Karadağ, A., Koca, E., Ulutaş, İ. (2006). *Erken Çocukluk Döneminde Dramatizasyon Araçları ve Kostüm Tasarımları.* Kök Yayıncılık.

Egemen, A., Yılmaz, Ö., Akil. İ. (2004). *Oyun, Oyuncak ve Çocuk.* Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi, 5(2), 39-42.

Elibol, A., Kılıç, A., Burdurlu, D. (2006). *Okul Öncesi Çocuk Oyuncaklarında Malzeme Kullanımı ve 4-6 Yaş Çocuklarının Renk Tercihleri.* Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi, 9 (9), 35-44.

Göksu, N. F. (2015). *Etkinlik Yönetimi. İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Lisans Tamamlama Programı,* İstanbul.

Gürol, A. (Ed.), Köksalan, B., Özkam, B., Parlakyıldız, B., Gök, F.Ç., Tuğluk, M.N., Gangal, M., Bartan, M., Aykaç, M., Bardak, M., Yiğitalp, N., Ceylan, R., Öcal, S. (2018). *Erken Çocuklukta Öğrenme Yaklaşımları,* Efe Akademi Yayınları.

Hazar, A. (1999). *Turizm İşletmelerinde Animasyon.* Ankara: Detay Yayıncılık.

Karaman, M., Özgürel, G., Bingöl, Z. (2016). *Turizm Pazarlamasında Animasyon Aktivitelerinin Bir Araç Olarak Değerlendirilmesi.* Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 6(11), 601-615.

Mercan, C. (2018). *Ahşap Oyuncakların Çocuk Gelişiminde Yeri ve Ahşap Oyuncaklar İçin Tasarım Önerileri.* (Yüksek Lisans Tezi) Hacettepe Üniversitesi Ağaç işleri Endüstri Mühendisliği Anabilim Dalı, Ankara

Oğuzkan, Ş., Avcı, N. (2004). Okul Öncesinde Eğitici Oyuncaklar. Ankara. YAPA

Özyürek, A.Y. (2019). *Geçmişte Çocukların Oynadıkları Oyun ve Oyuncaklar,* Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi (KOSBED), 37, 105-119.

Pervan Karadağ, A., Patır Erkek, N. (2016). *Bebiş.Kom 0-3 Yaş Ebeveyn-Çocuk İletişimini Gelişimini Destekleyen Oyun ve Etkinlikler.* Ankara: Sistem Ofset Yayıncılık.

Pervan Karadağ, A., Ulutaş, İ., Koca, E., Demiriz, S., Koç, F. (2012). *Erken Çocukluk Döneminde Dramatik Etkinlik Uygulamaları ve Kostüm Tasarımları.* Ankara: Vize Yayıncılık.

Sevinç, M. (2009). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun.* İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Sezen, R. (1997). *Yüz Boyama Kitabı.* İstanbul: Balarısı Okul Öncesi Eğitim Market.

Sofuoğlu, S.D., Özalp, M. (2019). *Masif Ağaç Malzemenin Oyuncak Yapımında Kullanımı.* Mobilya ve Ahşap Malzeme Araştırmaları Dergisi Derleme Makale-Review Article, 2, 120-129.

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (2013). Okul Öncesi Eğitim Programı. Ankara.

T.C. Millî Eğitim Bakanlığı, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (2013). *0-36 Aylık Çocuklar İçin Eğitim Programı.* Ankara.

Turla, A. (2006). *Okul Öncesi Eğitimde Maskeler-Kostümler ve Başlıklar.* Ankara: Gerhun Yayınları.

UNICEF. (2004). *Çocuk Haklarına Dair Sözleşme.* Ankara. S.13.

Ün Açıkgöz, K. (2011). *Aktif Öğrenme.* İzmir: Kanyılmaz Matbaası.

Yazım Kılavuzu, Türk Dil Kurumu Yayınları, 27. Baskı, Ankara, 2012

GENEL AĞ ADRESLERİ

https://sozluk.gov.tr/
https://www.tdk.gov.tr/tdk/kurumsal/yazim-kilavuzu/

Alışkan, H. Köpük Balon Yapımı.

https://www.aliskanorganizasyon.com/evde-kopuk-baloncuk-nasil-yapilir/ (Erişim tarihi ve saati: 02.01.2021, 03.15)

Ankara Üniversitesi Açık Ders Malzemeleri.

https://acikders.ankara.edu.tr/course/view.php?id=411 (Erişim tarihi ve saati: 04.10.2020, 15.42)

Bilişsel Gelişimle İlgili Süreçler.

https://cdnacikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/19_20_Bahar/bilissel_ve_dil_gelisimi/6/index.html#:~:text=4%20ya%C5%9F%20civar%C4%B1nda%20d%C4%B1%C5%9Far%C4%B1da%20b%C4%B1rak%C4%B1c%C4%B1,-renklerde%20toplar%20ve%20bloklar%20verilir. (Erişim tarihi ve saati: 13.11.2020, 04.02)

Çocuk Kulüpleri.

https://www.researchgate.net/publication/327978712_Konaklama_Isletmelerinde_Cocuk_Kulubu_Aktiviteleri_Uzerine_Bir_Arastirma (Erişim tarihi ve saati: 10.01.2021, 22.00)

İstanbul Üniversitesi Açık Ders Malzemeleri.

https://cdnacikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/19_20_Guz/oyun_ve_oyun_materyalleri/5/index.html (Erişim tarihi ve saati: 28.11.2020, 13.20)

Kâğıt Hamurundan Maske Yapma Aşamaları.

https://nazarca.com/6-sinif-odevi-kagit-hamurundan-maske-yapma-odevi-calismalari (Erişim tarihi ve saati: 22.12.2020, 14.30)

Kostüm ve Aksesuarların Bireyler Üzerindeki Etkisi.

https://docplayer.biz.tr/15300410-Kostum-ve-aksesuarlar-ogr-gor-ozlem-bagci.html (Erişim tarihi ve saati: 11.12.2020, 23.42)

Organizasyonda Etkinlik Planlama Süreci.

https://cdnacikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/19_20_Guz/halkla_iliskiler_sm/11/index.html (Erişim tarihi ve saati: 10.01.2021, 15.05)

Organizasyonda planlama.

https://www.ticaret.edu.tr/tr/Sayfa/Kampus/Sa%C4%9FlikKulturveSporDaireBaskanligi/KulturMudurlugu/EtkinlikDuzenlemeBilgileri (Erişim tarihi ve saati: 10.01.2021, 13.45)

Oyun Temelli Eğitim.

https://www.academia.edu/38063709/OYUN_TEMELL%C4%B0_%C3%96%C4%9ERENME_in_Erken_%C3%87ocuklukta_%C3%96%C4%9Frenme_Yakla%C5%9F%C4%B1mlar%C4%B1_Book_Chapter_ (Erişim tarihi ve saati: 10.11.2020, 16.03)

Sar Sar Sar El Oyunu.

https://www.youtube.com/watch?v=2Qqwj9hXeA8 (Erişim tarihi ve saati: 23.10.2020, 15.30)

Temel Dikiş Teknikleri.

https://prezi.com/ora_fi6ix8m7/animasyonda-kostum-ve-aksesuarin-onemi/?frame=a82065f007cfab988bc8977b67a74b4c8262ca41 (Erişim tarihi ve saati: 12.12.2020, 16.30)

Tütü Etek Yapımı.

https://www.ozlemistan.com/ugur-bocegi-kostumu/ (Erişim tarihi ve saati: 11.01.2021, 15.17)

Yapboz.

https://indigodergisi.com/2018/07/yapboz-cocuk-zeka-gelisimi/ (22.11.2020 saat 13.35)

GÖRSEL KAYNAKÇA

için karekodu cihazınıza okutunuz ya da aşağıdaki genel ağ adresine gidiniz.

http://kitap.eba.gov.tr/karekod/Kaynak.php?KOD=1689

