

İLKOKUL UYUM ETKİNLİKLERİ

- 1. ADIM CUF CUF
- 2. YÜN TIRTIL YÜNDEN TIRTIL
- 3. GİZEMLİ KUTU
- 4. OKULUNU KEŞFET
- 5. SENCE NE OLMALI?
- 6. TAVŞANIN KURAL MASALI
- 7. ÇANTAMDA NE VAR?
- 8. ARKADAŞIMI TANIYORUM
- 9. BİL BAKALIM
- 10. OKULDA İLK GÜNÜM

1. ADIM CUF CUF

KONU:TANIMA-TANIŞMA

SÜRE: 40 DK

AMAÇ: Bu etkinlikle çocukların işitilebilir bir ses tonu ile göz teması kurarak kendini tanıtması, arkadaşlarını ve öğretmenini tanıması amaçlanmıştır.

ARAÇ VE GEREÇLER: -

SÜREÇ:

Öğretmen lokomotif olarak “Ben bir küçük trenim/ Yaylaları gezerim/Arkadaş edinirim/...(Öğretmen ismini söyler.) trene” şeklinde şarkıyı söyler. Ardından bir çocuğun karşısında durur. Elini sıkarak onu oyuna davet eder, elinden tuttuğu çocuğu arkasına alarak ilk vagonu oluşturur. Vagona alınan çocuk öğretmenin yaptığı gibi başka bir arkadaşının elini sıkarak ve “Merhaba, ben ... (ismini söyler).” der. Tanıştığı çocuk da ismini söyleyince arkadaşının elinden tutar ve onu arkasına alır. Böylece çocuklar bir tren oluştururlar.

DEĞERLENDİRME:

Öğretmen çocuklara kimlerin isimlerini hatırladıklarını sorar ve ismini hatırladığı arkadaşlarının yanına gitmesini ister.

2. YÜN TIRTIL YÜNDEN TIRTIL

KONU:TANIMA-TANIŞMA

SÜRE: 40 DK

AMAÇ: Bu etkinlikte çocukların grup olarak hareket etmeyi öğrenmeleri amaçlanmıştır.

ARAÇ VE GEREÇLER: Yün yumağı

SÜREÇ:

Çocukların art arda dizilmeleri sağlanır. Öğretmen bir yün yumağını eline alır. Kendi adını söyleyerek arkasındaki çocuğa yumağı verir ve ipin bir ucundan tutmaya devam eder. Sonrasında tüm çocuklar sırayla adını söyleyerek son çocuğa gelene kadar yumağı arkadaşlarına vermeye ve ipin bir ucundan tutmaya devam eder. Sıranın sonundaki çocuk adını söyledikten sonra öğretmen bu çocuğun yanına gelir. “Yün tırtıl, yünden tırtıl gel benimle pıtır pıtır.” tekerlemesini yüksek sesle söyler ve grubun tekrar etmesini ister. Öğretmen artık bir tırtıl olduklarını ve beraber hareket etmeleri gerektiğini söyler. Çocuklardan ipi tutmaya devam ederek grup halinde verilen yönergelere uymalarını ister (Tırtılın karnı acıktı, hızlı yürüyor. Tırtıl yoruldu, çömeliyor vb.).

3. GİZEMLİ KUTU

KONU: OKULU TANIMA

SÜRE: 40-60 DK

AMAÇ: Bu etkinlikle çocukların okulun çeşitli birimlerini tanımaları amaçlanmıştır.

ARAÇ VE GEREÇLER: Merak uyandıracak şekilde hazırlanmış bir karton kutu, okul birimlerinin görselleri veya materyalleri.

SÜREÇ:

Öğretmen renkli ve dikkat çekici bir kutu ile sınıfa gelir. Çocuklardan kutunun içinde neler olabileceğini ve içindekilerin nereden geldiğini tahmin etmelerini ister. Daha sonra kutuyu açar ve tuvaletler için kız-erkek yönlendirme levhası, sabun veya tuvalet kâğıdı; kantin için yiyecek örneği; kütüphane için kitap gibi okulun farklı birimlerine ait ipucu niteliğindeki örnekleri çocuklara gösterir. Bu örneklerin ait olduğu okul birimleri hakkında bilgi verir ve çocukları o birimlere -tanımaları için- götürür.

DEĞERLENDİRME:

Çocuklardan okulun hangi birimlerine gittiklerini ve bu birimlerin işlevlerini söylemeleri istenir.

4. OKULUNU KEŞFET

KONU: OKULU TANIMA

SÜRE: 40 DK

AMAÇ: Bu etkinlikte çocukların okulu ve okulun farklı birimlerini tanıması amaçlanmıştır.

ARAÇ VE GEREÇLER: Zarf , Okul binasının fotoğrafı, Karton , Yapıştırıcı , Makas

SÜREÇ:

Öğretmen, etkinlik öncesinde okulun ön cephesinden çekilmiş bir fotoğraf çıktısını alır ve kartona yapıştırır. Kartona yapıştırılmış okul fotoğrafı, tanıtılması hedeflenen birim sayısı kadar yapboz parçasına ayrılır. Bu parçaların arka yüzüne tanıtılması hedeflenen birimlere ait ipuçları yazılır. Örneğin: “Bütün okulu idare eder, masası ve koltuğu vardır. Neresidir ve kimdir?”. Her bir yapboz parçası ayrı zarflara konularak etkinlik öncesinde hedeflenen birimdeki görevliye verilir. Öğretmen, sınıfa ilk ipucunun yer aldığı zarf ile girer. Bu zarfın içinden çıkan yapboz parçasını gösterir ve arkasındaki ipucunu okur. “Müdür odası ve müdür” cevabı alındıktan sonra tüm çocuklarla birlikte müdür odasına gidilir. Bir sonraki yapboz parçası müdürün elindeki zarftan alınır. Bu şekilde yapbozun tüm parçaları toplandıktan sonra sınıfa gelinir ve yapboz tamamlanır.

5. SENCE NE OLMALI?

KONU: KURALLARI ÖĞRENME

SÜRE: 40 DK

AMAÇ: Bu etkinlikte çocukların sınıf ve okul kurallarını fark etmeleri amaçlanmıştır.

ARAÇ VE GEREÇLER:

İki farklı renkte karton

SÜREÇ:

Öğretmen etkinlik öncesinde her çocuk için iki farklı renkte tercih kartları hazırlar. Bir renk doğru davranışı, diğer renk yanlış davranışı temsil eder. “Okulda ve sınıfta yerlere çöp atmamalıyız, arkadaşlarımızın eşyasını izinsiz kullanmamalıyız, koridorda koşmamalıyız, okula zamanında gelmeliyiz.” gibi doğru ve yanlış davranış örnekleri verir. Çocuklardan her bir davranış için ellerindeki kartonları kaldırarak tercihte bulunmalarını ister.

DEĞERLENDİRME:

Etkinlikte çocuklara verilen davranışların doğru olup olmadığını ve tercihlerinin gerekçelerini söylemeleri istenir.

6. TAVŞANIN KURAL MASALI

KONU: KURALLARI ÖĞRENME

SÜRE: 40 DK

AMAÇ: Bu etkinlikte çocukların sınıf ve okul kurallarını fark etmeleri amaçlanmıştır.

ARAÇ VE GEREÇLER:

Kural görselleri

SÜREÇ:

Öğretmen öğrenilmesini hedeflediği kurallara ait görselleri hazırlar. Çocuklara bir masal anlatacağını ancak masala kaldığı yerden sıra ile onların devam edeceğini ve birlikte bir masal oluşturacaklarını söyler. “Bir varmış bir yokmuş. Pamuk isminde bir tavşan varmış.

Bu tavşan okulu çok severmiş. Bir gün okula geldiğinde öğretmeni ile karşılaşmış ve “Günaydın öğretmenim.” demiş.

“Öğretmeni ona ne demiş?” dediğinde sınıftan “Günaydın.” cevabının alınması sağlanır. Öğretmen masala devam eder.

“Pamuk Tavşan bahçede yerde görmüş olduğu kâğıt parçasına yönelir.” Öğretmen çöp kutusu görselini bir çocuğa uzatır ve masala devam etmesini ister. Gerekli gördüğünde fark edilmesi istenen kurallar ile masalın şekillenmesine yardımcı olur.

7. ÇANTAMDA NE VAR?

KONU: OYUN ETKİNLİKLERİ

SÜRE: 40 DK

AMAÇ:

Bu etkinlikle çocukların sınıfta kullanacağı araç gereçleri ve işlevlerini tanıması amaçlanmıştır.

ARAÇ VE GEREÇLER:

Kitap, Defter, Kalem, Silgi, Çanta, Resim kâğıtları vb.

SÜREÇ:

Öğretmen bir okul çantası ile sınıfa girer ve çocuklardan çantanın içinde ne olduğunu tahmin etmelerini ister. Çocuklar kendilerine etkinlik öncesinde verilen boş kâğıtlara tahminlerini çizerler. Öğretmen çantadan bir silgi çıkarır ve işlevini anlatır. Kimlerin silgi çizdiği sorulur. Daha sonra öğretmen çantadan çıkaracağı kitap, defter, kalem gibi materyaller ile bu etkinliği devam ettirir.

DEĞERLENDİRME:

Çocuklardan sınıfta hangi araç gereçlerin ne amaçla kullanıldığını ifade etmeleri istenir.

8. ARKADAŞIMI TANIYORUM

KONU: OYUN ETKİNLİKLERİ

SÜRE: 40 DK

AMAÇ:

Bu etkinlikle çocukların birbirlerini tanıması amaçlanmıştır.

ARAÇ VE GEREÇLER:

Kâğıt ve boya

SÜREÇ:

Çocuklardan ikişerli gruplar oluşturulur ve birbirlerinin portrelerini göz renklerine, saç renklerine ve yapısına (uzun, kısa, kıvrıkcık, düz vb.) dikkat ederek çizmeleri istenir. Öğretmen resimleri toplar, seçtiği bir resmi betimleyerek bu resmin kime ait olduğunu sorar. Öğretmen resimleri sıralara rastgele dağıtır, çocuklardan kendi resminin olduğu sıraya oturmasını ister.

Toplanan resimlerden rastgele birini çocuklara göstererek “Resimdeki arkadaşınızın yanına zıplaya zıplaya, yavaş yavaş, döne döne vb. gidelim.”

yönergelerinden birini verir. Etkinlik bu şekilde devam ettirilir.

DEĞERLENDİRME:

Öğretmen çizilen resimlerden iki tanesini alarak bunlar arasındaki benzerlik ve farklılıkları çocukların açıklamasını ister.

9. BİL BAKALIM

KONU: OKULA VE ÇEVREYE UYUM

SÜRE: 40 DK

AMAÇ:

Öğretmenini ve sınıf arkadaşlarını tanıır.

ARAÇ VE GEREÇLER: -

SÜREÇ:

Öğrencilerin bireysel özellikleri dikkate alınarak motivasyonu sağlanır. Öğretmen “Çocuklar sizlerle bir oyun oynayacağız. Oyunumuzun adı: “Bil Bakalım” Oyunumuzu anlatayım. Bir arkadaşınız sınıfın ortasına gelecek ve sınıf arkadaşlarından birisini seçecek ama kim olduğunu bize söylemeyecek. Siz arkadaşınızın belirlediği kişiyi bulmaya çalışacaksınız. Ortadaki arkadaşınızın kimi seçtiğini bulabilmek için sadece soru sorabilirsiniz. Mesela kız mı, erkek mi? Gözlüğü var mı? Uzun boylu mu? gibi sorular sorabilirsiniz. Ortadaki arkadaşınız da size sadece evet hayır gibi cevaplar verebilir. Tahmin ettiğiniz kişi doğru ise ortaya siz geçeceksiniz ve yeni kişiyi belirleyeceksiniz.” Diyerek öğrencilere oyunu anlatır. Öğrencilere örnek olması açısından bir seferliğine ortadaki oyuncunun yerini üstlenerek oyunu öğrencilerle birlikte oynar. Ardından oyun sınıftaki öğrenciler tarafından oynanır. Oyunun ardından öğrencilere oyunu beğenip beğenmedikleri sorulur.

10. OKULDA İLK GÜNÜM

KONU: OKULA VE ÇEVREYE UYUM

SÜRE: 40 DK

AMAÇ:

Öğretmenini ve sınıf arkadaşlarını tanır.

ARAÇ VE GEREÇLER: Kitap ayracı şablonu (EK 1),

Boya kalemleri, Boncuk, yaprak vs. sınıfta olan malzemeler, Makas, Yapıştırıcı

SÜREÇ:

Öğrencilerle birlikte daire oluşturulur. Ardından öğretmen; Merhaba çocuklar, sizinle bir arada olduğum için çok mutlu ve heyecanlıyım. Bugün okula başladınız nasıl hissediyorsunuz?

Öğrencilerin cevabının ardından kendisini tanıtır. Öğretmenin kendisinin ardından “Tanışma Şarkısı” dinletilir. Her öğrenci şarkı eşliğinde kendisini tanıtır. Her öğrenci kendisini tanıttikten sonra: Evet çocuklar artık tanıştık. Okuldaki ilk günümüzü unutmamak için hep birlikte bir kitap ayracı hazırlamaya ne dersiniz? diyerek öğrencileri yönlendirir. Kitap ayracı şablonu ve diğer malzemeler dağıtılır. Öğrencilerden kitap ayracını istediği renge boyamalarını ve istedikleri malzemeleri kullanarak süslemeleri istenir. Her öğrenciden kitap ayracını hazırladıktan sonra ayracın arkasındaki yüz ifadelerinden okulun ilk gününün kendilerine hissettirdiği duyguyu yansıtanı boyaması istenir. En son olarak öğretmen öğrencilere her birinizin kitap ayracı çok güzel oldu diyerek etkinliği sonlandırır ve evde veya okulda bu ayracı kullanabileceklerini söyler.

EK 1:

